

Virtuelle Intimität  
– Menschliche Nähe ohne Ort und Körper?

**Inauguraldissertation**

zur Erlangung der Doktorwürde  
der  
Philosophischen Fakultät  
der  
Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität  
zu Bonn

vorgelegt von  
**Jessica Kellershofen**  
aus  
Köln

Bonn, 2026

Gedruckt mit der Genehmigung der Philosophischen Fakultät der  
Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn

**Zusammensetzung der Prüfungskommission:**

Prof. Dr. David Kaldewey (Vorsitzender)

Prof. Dr. Clemens Albrecht (Betreuer und Gutachter)

Prof. Dr. Marion Gymnich (Gutachterin)

Prof. Dr. Britta Hartmann (weiteres prüfungsberechtigtes Mitglied)

Tag der mündlichen Prüfung: 15. Dezember 2025

# Inhalt

	Seite
Verzeichnis der Abbildungen	
Einleitung	5
I. Virtuelle Intimität als Simulation ohne Ort	15
1.1 Intimität zwischen Öffentlichkeit und Privatheit	15
1.2 Virtuelle Welt als Nicht-Ort von Simulation	53
1.3 Virtuelle Intimität als Heterotopie	83
II. Virtuelle Intimität als Nahbeziehung ohne Körper	113
2.1 Kollektive zwischen Öffnung und Schließung	113
2.2 Körperlose Nähe als Erfordernis des Virtuellen	142
2.3 Körperlose Kollektive als Rahmen für virtuelle Intimität	179
Fazit	202
Literatur	
Dank	

## Verzeichnis der Abbildungen

<i>Abbildung 1:</i>	Simulation eines virtuellen Netzwerks von Fremden	70
<i>Abbildung 2:</i>	Konstituierung eines körperlosen Kollektivs	183

## Einleitung

„Schön, dass du da bist!“, höre ich meine Kollegin zur Begrüßung in einem Zoom-Call Anfang 2022 sagen, „so schön, dich endlich näher kennenzulernen, nachdem wir bisher nur E-Mail-Verkehr hatten“. Da sein, sich näher kennenlernen: Die Corona-Pandemie hat vieles verändert, inklusive unserer Arbeitswelt und der Selbstverständlichkeit, mit der ein virtueller Anruf ein gemeinsames Gefühl von Präsenz schafft, das so im Jahr 2019 nicht denkbar gewesen wäre. Doch es geht nicht nur um Sprache oder um das Missverständnis, dass ich natürlich nicht „da bin“, wenn ich auf einen Bildschirm schaue und dabei das elektronische Abbild eines anderen Menschen sehe. Oder bin ich das? Es geht um die grundlegende Veränderung unseres Erlebens und unseres Verständnisses, was im Virtuellen möglich ist, stattfindet, vermittelt werden kann und was eine globale Pandemie ein Stück weit notwendig gemacht oder zumindest vorangetrieben hat. Diese Entwicklung war vorherzusehen. Die zunehmende Nutzung des Internets als notwendige oder freiwillige Begegnungsstätte zeichnet sich ab, seit es zum Massenmedium geworden ist. Begegnungsstätte – ein Begriff, der zeigt, wie schwierig es ist, das Internet und die Nähe zwischen Menschen, die dort entsteht oder entstehen muss, in einen passenden Raumbegriff zu fassen. Video-Telefonie ist nur ein Beispiel dafür, wie sich das menschliche Verhalten in Bezug auf Nähe und Distanz im Virtuellen verändert hat und weiter verändert. Bei einem Blick auf Communities, also virtuelle Plattformen mit Gruppen-Charakter, die den Austausch entlang eines bestimmten Themas oder mehrerer Themengebiete erlauben, wird klar, dass auch vor der Pandemie Menschen im Internet nach Austausch mit Gleichgesinnten suchten. Was mit einfachen – asynchronen, uni- oder bilateralen – Kommunikationsmitteln, wie E-Mails und ICQ-Protokoll-Chats, begann, breitete sich schnell zu einer Vielzahl sozialer Netzwerke, wie Facebook und Instagram, aus, in denen der Austausch mehrerer möglich ist. Die Soziologie sah sich damit vor der Aufgabe, solche Interaktionsplattformen in ihre

Untersuchungsgegenstände aufzunehmen. Auszugsweise seien genannt Philippe Wampfler (2022), der Empörung und Desinformation und die Dynamiken digitaler (Netzwerk-)Plattformen untersuchte, Martin Degeling et al., die im Bereich der Digitalkulturen ein Sammelwerk zu sozialen Netzwerk-Profilen und deren Bedeutung für die Sozial- und Medienwissenschaften herausbrachten (2017) und Elke Weissensteiner et al. (2011) „Facebook in der Wissenschaft: Forschungen zu sozialen Onlinenetzwerken“ und Michelle Gutstein et al. (2022) „Soziale Medien als Feldzugang und Erkenntnisgegenstand. Von der digitalen Kontaktaufnahme zu Netzwerkinteraktionen in der Arbeitsmigration“, die beide vermehrt methodische Grundlagen zur Untersuchung virtueller Netzwerke in den Fokus rückten. Daraus entstand eine Soziologie des Internets, die sich an der Schnittstelle von grundsätzlichen Fragen der menschlichen Interaktion und der Organisationssoziologie bewegt, die versucht, die Konstruktion virtueller Orte zu verstehen. Eine zentrale Sammlung von Artikeln zu Online-Interaktion, Macht und Affektrelationen stellten Mühlhoff et al. (2019) in „Affekt Macht Netz. Auf dem Weg zu einer Sozialtheorie der Digitalen Gesellschaft“ zusammen. Online-Rollenspiele sind ein weiteres Beispiel für dezidiert untersuchte Orte des Virtuellen. Wu-chang Feng et al. untersuchten in einer Langzeitstudie Mehrfach-Spieler-Online-Spiele (MMORPG) (2007), drei Jahre später betrachteten Mirko Suznjevic et al. (2010) Motivationen und Habitus von Online-Spielern in „Why MMORPG players do what they do“. Auch Fanfiction-Communities, als eine spezielle Ausprägung einer Online-Community, in denen fortgeschriebene, rein fiktionale Geschichten aus Medien bekannter Charaktere geteilt werden, hat sich die Internetsoziologie angenommen. Camille Bacon-Smith (1992) legte eine umfassende Untersuchung des Star Trek Fandoms im Virtuellen vor in „Enterprising Women. Television Fandom and the Creation of Popular Myth“. Was in allen drei beschriebenen Bereichen der soziologischen Forschung bisher vernachlässigt erscheint, ist die Frage, was aus diesen Interaktionen entsteht und warum sie für Menschen von

Interesse und Alltagsbedeutung sind. Zwar sind die Ideen von Online-Interaktion im Sinne einer konstruktivistischen oder funktionalistischen Soziologie – vor allem in den USA – untersucht worden. Das Spannungsfeld von Nähe und Distanz im Virtuellen, welches unter bestimmten erzwungenen Auflagen von Präsenz und Körperlichkeit entsteht, ist jedoch wenig untersucht. Die Beschreibung menschlicher Nähe bezieht sich häufig auf die räumliche und emotionale Verbundenheit zwischen Individuen. In den sozialen Kontexten „Familie“, „Freundschaft“ und „Arbeit“ kann sie unterschiedliche Grade der Intensität aufweisen. Intimität, als Verweis auf eine besondere Tiefe emotionaler Verbindung zwischen mindestens Zweien, lohnt der Betrachtung weniger auf der Ebene von geteilten Aktivitäten und Interessen oder einer allgemeinen – freiwilligen oder unfreiwilligen – Verbundenheit. Betrachtung lohnt vielmehr auf der Ebene der persönlichen, andauernd-interaktiven Verbindung, die einen Raum für gegenseitiges Verständnis, Unterstützung und Vertrauen schafft. Intimität ist in Soziologie und auch Biologie – im Sinne von Sexualität – weit erforscht. Die Übertragung von Intimität ins Virtuelle und wie Individuen diese Tiefe an emotionaler Verbundenheit heute abseits vom Realen erleben, bedarf weiterer Untersuchungen. Erste Betrachtungen von Online-Dating-Plattformen als ein Ort, an dem Intimität entstehen kann, sind vorhanden. Eli Finkel et al. (2012) untersuchten in einer kritischen Analyse aus sozial-psychologischer Perspektive Online-Dating als Mechanismus, Caroline Heldman und Lisa Wade (2010) beschäftigten sich mit der sogenannten *Hook-up*-Kultur und Sindy Sumter et al. (2016) fokussierten sich auf die Untersuchung von Tinder als eine zentrale Dating-Plattform im Hinblick auf Nutzungsmotivationen der Anwesenden. Doch auch hier wird häufig nur ein erster Versuch unternommen, Intimität im Sinne einer sich anbahnenden Liebesbeziehung als Begriff zu prägen und der Soziologie als Forschungsgegenstand menschlicher Interaktion bereitzustellen. Darüber hinaus fokussieren sich viele dieser Artikel und Untersuchungen auch auf die negativen Aspekte von Online-Dating, also insbesondere den Verlust von

realer Nähe, die Trennung von realem und virtuellem Erleben und die Frage, wie Dating-Plattformen durch Unehrlichkeit oder Nicht-Authentizität missbraucht werden und daher ein Risiko für Teilnehmende darstellen.

Gegenstand der vorliegenden Arbeit ist daher vielmehr die dezidierte Betrachtung virtueller Intimität als menschliches Erleben von Nähe, die bisher wenig Beachtung findet. Sie wird einen Beitrag zur Theoriebildung leisten, um virtuelle Intimität als soziologisches Phänomen der menschlichen Alltagserfahrung zu verstehen. Als neue Dimension sozialer Interaktion und Ausprägung von emotionaler, menschlicher Nahbeziehung ist das Entstehen, Erleben und Fortbestehen von virtueller Intimität unerlässlich geworden. Vom Aufrechterhalten des Kontaktes zu Freund/innen und Familie am anderen Ende der Welt, zu Online-Dating ohne geografische oder kulturelle Grenzen bis zu dem Empfinden von Nähe zu völlig Fremden in einer Online-Community entlang eines gemeinsamen Gegenstandes – eine virtuelle Form von Intimität ist gegenwärtig. Aufgabe ist es – und soll es auch für nachfolgende Beiträge des Fachbereichs bleiben – virtuelle Intimität als soziologischen Begriff zu prägen, der menschliche Nähe in einer neuen Ausprägung beschreibt.

Dazu ist es notwendig, zu untersuchen, *was* virtuelle Intimität ist und *wo* sie stattfindet. Darüber hinaus ist es zentral zu beleuchten, *wie* virtuelle Intimität genau entsteht, ob es verschiedene Ausprägungen gibt und *wer*, also welche Akteur/innen, an diesem Austausch beteiligt sind. Oder als konkrete Forschungsfragen formuliert: *Was* ist virtuelle Intimität? *Wo* findet virtuelle Intimität statt? Und *wer* beteiligt sich *wie* an der Konstituierung virtueller Intimität? Um dies vorwegzunehmen – die vorliegende Untersuchung wird diesen Fragen nicht chronologisch folgen können, weil es eine starke Vermischung der Frage des *Was* und des *Wo* gibt. Wie die Begriffszusammensetzung bereits andeutet, bedingt das *Wo* das *Was* von *virtueller* Intimität. Es erscheint daher passender zum Verständnis des Aufbaus, eine These zu formulieren, der diese Arbeit nachgeht. Virtuelle Intimität ist

menschliche Nähe ohne Ort und ohne Körper. Diese These bewegt sich an der Schnittstelle von Techniksoziologie, Raumsoziologie und Körpersoziologie. Die Aspekte, die es genau zu untersuchen gilt, sind also der Rahmen, in dem virtuelle Intimität stattfindet – das Internet –, wie dieser Rahmen genau zu beschreiben und greifen ist – welche räumliche Verfassung er aufweist – und welche Regeln der Körperlichkeit oder Körperlosigkeit in diesem Rahmen und damit innerhalb virtueller Intimität gelten.

Dazu wird vorhandene Forschungsliteratur zum Thema Intimität, Öffentlichkeit und Privatheit betrachtet – insbesondere Anthony Giddens (1993) „Wandel der Intimität“ (1908) „Soziologie“, Richard Sennett (1986) „Verfall und Ende des öffentlichen Lebens: Die Tyrannei der Intimität“ und Kornelia Hahn und Cornelia Koppetsch (2011) „Zur Soziologie des Privaten“. Daneben interessiert Literatur aus dem Bereich der Internetsoziologie, die sich mit Virtualität, Online-Gaming und -Dating und Fanfiction befasst, beispielsweise Kornelia Hahn (2014) „E<sup>3</sup>Motion. Intimität in Medienkulturen“ und Jule Govrin (2019) „More Substance Than a Selfie? Affektökonomien des Authentischen beim Onlinedating“. Auch von zentraler Bedeutung bei der Untersuchung des Virtuellen ist die Simulations-Theorie von Jean Baudrillard (1994) „Simulacra and Simulation“, die hilft zu greifen, inwiefern das Internet ein Abbild alles Dagewesenen ist oder Neues erschafft. Darüber hinaus wird ein Licht geworfen auf zentrale Werke der Raumsoziologie, die für das Virtuelle anschlussfähig erscheinen. Hier insbesondere Martina Löw (2019) „Raumsoziologie“, Marc Augé (1994) „Orte und Nicht-Orte“ und Michel Foucault (2013) „Die Heterotopien“ und (1967) „Andere Räume“. Zur Betrachtung von virtuellen Gruppen und Kollektiven wird zurückgegriffen auf die Akteur-Netzwerk-Theorie von Bruno Latour (2005) „Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft“, Émile Durkheim (1977) „Über soziale Arbeitsteilung“ und Heike Delitz (2018) „Kollektive Identitäten“. Um den Aspekt von Körper im Virtuellen und virtueller Intimität herzuleiten, werden anschlussfähige Ideen von Thomas

Alkemeyer (2000) „Zeichen, Körper und Bewegung“ und Georg Simmel (1908) „Soziologie. Exkurs über die Sinne“, sowie Daniel Houben (2017) „Von Ko-Präsenz und Ko-Referenz – Das Erbe Erving Goffmans im Zeitalter digitalisierter Interaktion“ verwendet. Was hier nur auszugsweise herausgegriffen wird, zeigt: Es handelt sich der Methodik nach also um eine Literaturstudie relevanter berührter Fachbereiche, die gezielt solche Werke verwendet, die sich als auf das Virtuelle übertragbar beweisen. Was nicht geleistet werden kann, ist eine vollumfassende Analyse der Werke angesprochener Autor/innen, weil sie weit über die für die These relevanten Aspekte hinausgreifen und große Beiträge zu gesamtgesellschaftlichen Interaktions-, Struktur- und Konstruktions-Phänomenen leisten. Was ebenfalls hervorzuheben ist, ist, dass die vorliegende Arbeit einen Beitrag zur Begriffsklärung leistet und sich dazu einer Vielzahl von Beispielen widmet, um theoretische Ansätze zu konkretisieren. In erster Linie sind dies Online-Spiele, Dating-Plattformen und Fanfiction-Communities. Was an manchen Stellen wie ein Bruch mit den theoretischen Ausführungen wirken mag, ist der Versuch, die Überlegungen möglichst anschaulich zu machen und für weitere Untersuchungen zu öffnen. Die Auswahl der drei Beispiel-Bereiche ist nicht zufällig. Online-Spiele und insbesondere Mehrspieler/innen-Spiele sind ein Beispiel für körperlose Interaktionsmechanismen und die Abstraktionsebenen von Distanz zum eigenen Körper gegenüber dem, der im Virtuellen sichtbar wird oder anwesend ist. Dating-Plattformen sind als Untersuchungsgegenstand in der Soziologie so weit beleuchtet, dass es als verstanden angesehen werden kann, dass durch sie Nähe und Intimität entstehen können. Fanfiction-Communities, also der Zusammenschluss von Fandoms, die im Internet Geschichten rund um berühmte Persönlichkeiten, Filme oder Serien fiktional fortschreiben und sich darüber austauschen, sind der Ausgangspunkt, bei dem für die Verfasserin ganz ursprünglich einmal die Frage entstanden ist, warum sie entstehen und inwiefern sie ein Beispiel für den Austausch von Intimität und intimer Interaktion im Virtuellen sind. Insbesondere der Fall der

Miranda-Priestly-Fanfiction – basierend auf dem Hollywood-Film „Der Teufel trägt Prada“ – ist so gesehen der ganz persönliche Anker und Anlass aller Untersuchungen, die zu der vorliegenden Arbeit geführt haben.

Die Struktur der Untersuchung besteht aus zwei Teilen, die die zentrale These der Arbeit reflektieren. Teil I beschäftigt sich mit virtueller Intimität als Simulation ohne Ort, Teil II mit virtueller Intimität als Nahbeziehung ohne Körper. Innerhalb des ersten Teils wird also den Fragen nachgegangen, was virtuelle Intimität ist und wo sie stattfindet, innerhalb des zweiten Teils, wer sich an ihr beteiligt und wie diese Akteur/innen zur Konstituierung beitragen. Teil I beginnt dazu in Kapitel 1.1 mit einer Definition und Einordnung des Intimitätsbegriffs entlang des Spannungsfeldes von Öffentlichkeit und Privatheit. Dabei geht es weniger um eine umfassende historische Einordnung des Begriffs als vielmehr um eine klare Abgrenzung der im Alltagsverständnis häufig synonym verwendeten Begebenheiten von Intimität und Geschlechtsverkehr. Die soziologische Interpretation von Intimität und damit auch von virtueller Intimität setzt sich mit dem – durchaus auch sexuellen Aspekt von – Gefühlen (Nähe und Begierde) auseinander, wendet sich aber nicht den sozial-biologischen noch sexual-psychologischen Aspekten der Intimität zu. Der Grund – neben der notwendigen Fachgebiets-Abgrenzung – liegt offen: Das Virtuelle ist kein Ort. Die virtuelle Welt ist eine Simulation von Orten und Geschehnissen, die uns bereits bekannt sind. Intimität kann ohne realen Ort und realen Körper entstehen, Geschlechtsverkehr nicht. Genau diese Untersuchung der virtuellen Welt als Nicht-Ort von Simulation stellt Kapitel 1.2 an. Jean Baudrillards Theorie der Simulation ist zunächst zentraler Anker zu belegen, dass das Virtuelle viele Bereiche des realen Alltags simuliert und nichts, was im Virtuellen vorhanden ist, neu ist. Die Simulation von Nahbeziehungen ist dabei keine Ausnahme. Am Beispiel von Communities und insbesondere Fanfiction wird gezeigt, wie die Kommunikation und damit Interaktion mindestens Zweier im Kontext von Communities, ein virtuelles Netzwerk von Zweien bildet. Im

Anschluss wird entlang raumsoziologischer Überlegungen und insbesondere Marc Augé bewertet, inwiefern die virtuelle Welt einen Nicht-Ort im Spannungsfeld von Einsamkeit und Nähe darstellt. Kapitel 1.3 definiert virtuelle Intimität als Heterotopie im Sinne Michel Foucaults und beleuchtet ebenso seine Einlassungen zu (postmodernen) Utopien. Foucaults sechs Grundzüge eines Heterotopiemodells bieten einen Rahmen, der, angereichert mit konkreten Beispielen (virtueller) Heterotopien und der Untersuchung von synchronen und asynchronen Phänomenen der virtuellen Welt, verdeutlicht, dass virtuelle Intimität das Erleben menschlicher Nähe ist und wie diese ausgeprägt ist. Foucaults Heterotopien, die andere Räume sind und Räume, die miteinander in Kontakt treten, ohne eine direkte Beziehung zueinander aufweisen, haben einen Bezug zu wirklichen Orten, die in das Reale hineinwirken, aber durch Vielfalt geprägt sind. Sie sind außerdem Räume, die die anderen Orte in Frage stellen oder ganz repräsentieren (vgl. Foucault 1967, S. 39). Nachdem in Teil I „Virtuelle Intimität als Simulation ohne Ort“ also virtuelle Intimität definiert wurde und damit „was ist virtuelle Intimität?“ beantwortet und das „wo findet sie statt?“ untersucht wurde, folgt Teil II mit der Beantwortung der Fragen nach dem Wer und Wie der Konstituierung. Der zweite Teil beginnt dazu in Kapitel 2.1 mit der soziologischen Auslegung des Begriffs „Kollektive“ im Spannungsfeld zwischen Öffnung und Schließung. Um das Wie virtueller Realität zu klären, ist es entscheidend, Ansammlungen von Akteur/innen im Virtuellen entlang eines gemeinsamen Gegenstandes nicht als virtuelle Gruppen zu verstehen, sondern als virtuelle Kollektive. Nach einer Einordnung von Kollektiven und kollektiver Identität wird der Begriff daher auf das Virtuelle übertragen und als Aktionsnetz (nicht-)menschlicher Akteur/innen dargestellt. Dazu wird Émile Durkheims Kollektiv-Begriff anhand seiner Ausführungen zu sozialen Institutionen und gesellschaftlichen Normen, die eine entscheidende Rolle bei der Regulierung von Verhalten und der Integration von Individuen in die Gesellschaft spielen, betrachtet, um zu zeigen, dass je größer diese Übereinstimmungen über und

Unterstützung von kollektiven Vorstellungen und Normen sind, desto besser entwickelt sich ein Kollektivbewusstsein, welches auch für virtuelle Kollektive zentral ist (vgl. Durkheim 1977, 2019, S. 118ff). Im Anschluss wird Bruno Latours Akteur-Netzwerk-Theorie näher betrachtet, da sie insbesondere durch ihre Definitionen zum Aktionsnetz und der Idee, dass im technischen Sinne neben menschlichen auch nicht-menschliche Akteur/innen – in dem Sinne Aktanten – relevant für die Entstehung und das Fortleben virtueller Kollektive sind. Seine Theorie eröffnet auch Perspektiven auf die Grenzziehungen zwischen Kollektiven und die Tendenzen zur Ent- und Begrenzung von Gruppierungen im Virtuellen. Das Zusammenspiel aus individuellen Bewusstseinen und kollektivem Bewusstsein gibt im Folgenden Aufschluss über Repräsentation und Gemeinschafts- oder Kollektivgefühl und -erleben virtueller Kollektive. Die Eigenheit virtueller Kollektive scheint – im Abgleich zu den Realen – dass sie in einem körperlosen Umfeld entstehen oder fortgeführt werden. Daher untersucht Kapitel 2.2 die körperlose Nähe als Erfordernis des Virtuellen. Die Einschränkung von Körper und Sinnlichkeit ist dabei zentral, um die neuen Formen von Präsenz oder Nicht-Präsenz im Virtuellen zu verstehen. Daniel Houbens Einlassungen zur Ko-Referenz helfen, die Anwesenheit oder Nicht-Anwesenheit im Virtuellen zu fassen. Um die Erwartungshaltungen, Zwänge und Forderungen sozialer Interaktion im Unterschied zwischen dem Virtuellen und Realen aufzuzeigen, wird noch einmal Baudrillards Simulationstheorie betrachtet und auf die Simulation des Körpers in der virtuellen Welt übertragen. Im Anschluss greift das Kapitel mit Simmels Exkurs über die Soziologie der Sinne anhand konkreter Beispiele die fünf zentralen menschlichen Sinne auf, die im Realen angesprochen werden und im Virtuellen nur zum Teil zum Tragen kommen. Diese Verknüpfung von Körperlosigkeit und dem Verlust der Sinne im Virtuellen führt zu der Frage, inwiefern körper- und sinnlose Nähe das neue Gebot menschlichen, intimen Handelns geworden ist. Dazu werden Avatare und Pseudonyme als Phänomen virtueller Interaktion aufgegriffen, um das

selbstverständlich gewordene Bewegungen im Virtuellen theoretisch zu betrachten. Die Zusammenführung von Körperlosigkeit und der Definition virtueller Kollektive führt wiederum zu Kapitel 2.3, in dem körperlose Kollektive als Rahmen für virtuelle Intimität belegt werden. Dazu werden drei zentrale Ordnungsprinzipien körperloser Kollektive definiert, um im Anschluss entlang virtueller Intimität in Form von Fanfiction-Communities belegt zu werden. Die Konstituierung eines körperlosen Kollektivs wird aufgezeigt und so vorbereitet, dass sie anschlussfähig für weitere soziologische Untersuchungen wird. Zum Abschluss jedes der benannten Kapitel ergeben sich zentrale Aussagen, die mit den Bezeichnungen „A1“ bis „A9“ markiert und eingerückt sind, und eine Art Knotenpunkte darstellen, die den roten Faden der Untersuchung im Fazit zu einem Netz zusammenschnüren helfen. Nachdem in beiden Hauptteilen also die Fragen „Was ist virtuelle Intimität?“, „Wo findet virtuelle Intimität statt?“ und „Wer beteiligt sich *wie* an der Konstituierung virtueller Intimität?“ beantwortet wurden, ist die These, dass virtuelle Intimität menschliche Nähe ohne Ort und Körper ist, untersucht. Es folgt ein Fazit, das einerseits die Untersuchung zusammenführt, andererseits anschlussfähige Themen aufzeigt, die nachfolgenden soziologischen Untersuchungen Optionen aufzeigt, eine Theorie virtueller Intimität anzustellen.

# I. Virtuelle Intimität als Simulation ohne Ort

## 1.1 Intimität zwischen Öffentlichkeit und Privatheit

„So viel von Intimität, Intimbeziehungen und Ähnlichem gesprochen wird: Es gibt keinen theoretisch hinreichenden Begriff dafür. Am ehesten wird man das, was gemeint ist, als hohe zwischenmenschliche Interpenetration auffassen können“ (Luhmann 1982, 2017, S. 200).<sup>1</sup> Doch während Luhmanns Einsicht pessimistisch klingen mag, ob eine soziologische Definition des Begriffs möglich ist, so bietet diese Offenheit weiteren Raum für Wissenschaft, welche sich dem Begriff der Intimität zuwendet. Die Diskussion des Begriffs der „Intimität“ ist nicht *ein* Diskurs, sondern eine Vielzahl an Diskursen aus Sozial- und Geisteswissenschaften, Rechtswissenschaften, Kunstgeschichte und Naturwissenschaften.<sup>2</sup> Doch das „Auffallendste am gegenwärtigen Gebrauch des Begriffs 'Intimität' ist eine offensichtliche Differenz zwischen einer einerseits alltagssprachlichen und andererseits wissenschaftlichen beziehungsweise gebrauchstextuellen Verwendung“ (Streisand 2001, S. 32f.). Auf wissenschaftlich-definitorischer Ebene ist auffällig, dass der Begriff „Intimität“ in vielen soziologischen Wörterbüchern nicht behandelt wird. Eine Ausnahme stellt das Lexikon zur Soziologie von Fuchs-Heinritz et al. (Hrsg.) dar, welches Intimität definiert als „eine Situation innerhalb persönlicher Beziehungen, bei der die Kommunikation besonders eng ist und sich auch auf sonst geheim gehaltene Seiten erstreckt“ (Fuchs-Heinritz 2011, S. 323). Moderne Soziologen hingegen beschäftigen sich in vielfältiger Weise mit Intimität und den damit

---

<sup>1</sup> Émile Durkheim, Talcott Parsons und darauf auch Norbert Elias verwenden den Begriff der Interpenetration vor allem im Zusammenhang von dem gegenseitigen Durchdringen von Individuen und Gesellschaft. Dem Wesen nach meinen aber auch sie allgemeiner das gegenseitige Durchdringen „zwei verschiedener Wesenheiten“ (Elias 1969, S. XIX).

<sup>2</sup> So führt Marianne Streisand (2001) aus, dass es in juristischen Handbüchern keine Definition des Begriffs „Intimsphäre“ gäbe, sondern eine Annäherung über die Begriffe „Menschenwürde“, „Persönlichkeitsrecht“ und „Tagebuchaufzeichnungen“, in der Kunstgeschichte den Diskurs um „intim“ oder „pathetisch“, in der Philosophie der Atmosphäre „intim“ und „zeremoniell“ beschriebene Gegensätze seien.

einhergehenden persönlichen Beziehungen.<sup>3</sup> Exemplarisch sei Georg Simmel herausgegriffen. Für Simmel beruht Intimität zunächst auf der Basis des „personalen Aufeinander-Angewiesenseins“ (Simmel 1908, S. 85). Das, was einen Menschen von einem anderen unterscheidet, was er als ihm eigen wahrnimmt, das macht für ihn seine Existenz aus. Die Soziologie geht davon aus, dass das, was die Menschen im Wesentlichen teilen, das, was ihnen gemein ist, ihren Kern und ihren Zusammenhalt ausmacht. Doch Simmel zeigt auf, dass eben dieses Eigene, dieses Erhabene, jenes ist, was sich als Phänomen in der „Vereinigungen“ von Zweien wiederholt (vgl. ebd., S. 85). In diesen Nahbeziehungen kommt es darauf an, dass die Teilnehmer/innen „das ganz Spezifische ihrer Inhalte [...] nur miteinander, aber mit niemandem außerhalb dieser Gemeinschaft teilen“ (ebd., S. 85) und Intimität entstehe dann, wenn diese Inhalte zum Zentrum und zur eigentlichen „Erfüllung dieser Gemeinschaft werden“ (ebd., S. 85). Simmel geht dabei nicht davon aus, dass diese Verbindungen isoliert zu sehen sind. Bei jeder Gemeinschaft ist es selbstverständlich, dass es Aspekte gibt, welche die Individuen in der Nahbeziehung und nur in dieser teilen, sowie andere, die sie in ähnlicher oder gleicher Weise auch außerhalb der Nahbeziehung teilen. Solange jedoch die Binnenseite der Gemeinschaft, also die Vereinigung, in der Details geteilt werden, die dieser eigen sind, als das wesentliche Verhältnis erlebt wird, „so ist die eigentümliche Färbung gegeben, die man Intimität nennt“ (ebd., S. 86). Diese Nahbeziehung kann auch als Intimgruppe bezeichnet werden und öffnet sich so durch den Begriff der „Gruppe“ auch einer Beziehung von mehr als zwei Individuen. Karl-Heinz Hillmanns Wörterbuch der Soziologie definiert die Intimgruppe als eine „besonders innige Form der sozialen Beziehungen

---

<sup>3</sup> Unter Soziologen der Moderne sei hier der Umbruch vom 19. ins 20. Jahrhundert verstanden, den u.a. auch Georg Simmel mit seinem 1890 erschienenen Werk „Über sociale Differenzierung“ markiert. Er gilt außerdem mit Leopold von Wiese als Mitbegründer der formalen Soziologie, deren Idee, Gesamtgesellschaft und deren Phänomene auf der Ebene des zwischenmenschlichen Zusammenwirkens und daraus entstehender Beziehungen zu erklären, auch der vorliegenden Arbeit zugrunde liegt.

zwischen einer kleinen Anzahl von Menschen, die freiwillig (Freundschaft, Liebespartner) oder zwangsläufig (Familie) eingegangen werden“ (Hillmann 2007, S. 400). Die sich aus dieser Intimgruppe ergebenden (sozialen) Beziehungsstrukturen beziehen sich wie bei Simmel nur auf Zwecke innerhalb der Gruppe und sind daher maßgeblich von den Persönlichkeiten und Eigenschaften ihrer Mitglieder abhängig, „die ihr angehören oder regelmäßig am I.nleben teilnehmen“ (ebd., S. 400).

Durch die bei dem bisherigen Definitionsversuch wiederkehrenden Gegensätze von innen und außen, von privat und öffentlich, von „die“ und „wir“, auf deren Skala sich Intimität zu bewegen scheint, ist es naheliegend, sich dem Begriff der Intimität im Detail über die vermeintlichen Antonyme Privatheit und Öffentlichkeit zu nähern.<sup>4</sup> Es wird daher eine soziologische Einordnung des Begriffes geben, die vom Auftauchen und Abhandeln von Intimität in der Öffentlichkeit bis zum Teilen privater Geheimnisse mit einer Person in der engsten Nahbeziehung reicht. Es wird davon ausgegangen, dass Intimität kein psychologisch auf das reine Ich bezogener Charakterzug oder persönliche Aushandlung mit sich und eigenem (sexuellem) Verlangen ist, sondern ein gesellschaftliches (Aus-)Handeln, insofern, als dass Intimität ein soziologischer Raum ist, der entsteht, wenn mindestens zwei Personen intimes Teilen oder intim

---

<sup>4</sup>U.a. Kornelia Hahn und Cornelia Koppetsch sehen den grundsätzlichen Gegensatz von Privatheit und Öffentlichkeit als artifizuell und sie kritisieren die Soziologie, dies nicht ausreichend zu hinterfragen. „Vielmehr verweist der im Alltagsdiskurs unhinterfragte Gegensatz zwischen Privatem und Öffentlichem darauf, dass der damit verbundenen Vorstellung hohe strukturierende Relevanz zukommt“ (Hahn/ Koppetsch 2011, S. 8). Auch das gegenseitige Aufwiegen, welche der beiden Sphären im Laufe der Zeit der jeweils anderen unterlegen ist – also ob es beispielsweise keine private Sphäre mehr gibt, weil die Öffentlichkeit diese zunehmend offenlegt – sehen sie als wenig fruchtbar, wenn die grundsätzliche Einordnung fehlt, was „privat“ und was „öffentlich“ im soziologischen Sinne ist. Dieser Diskurs um „Auflösungs- und Zerfallerscheinungen“ (wie er bei Habermas 1990 und Sennett 1986 zu finden ist) sei nur dann sinnvoll, wenn es ein grundsätzliches Einvernehmen gibt, „dass Geheimhaltung und Veröffentlichung als soziale Konstruktion im Kontext ihrer gesellschaftlichen Bedingtheit gesehen werden müssen“ (Hahn/ Koppetsch 2011, S. 9).

handeln.<sup>5</sup> Dazu ist es notwendig, ein Licht auf die soziologische Entwicklung von Öffentlichkeit und Privatheit zu werfen, indem die Wortherkunft geklärt, der Prozess des Verfalls der Öffentlichkeit beschrieben und eine Einordnung des Paradoxons „Isolation und Sichtbarkeit im öffentlichen Raum“ vorgenommen wird. Anschließend wird ein Blick freigegeben auf den Zusammenhang zwischen Intimität und Scham, sowie Intimität und die Erscheinungsform von Nahbeziehungen. Das Teilen von Geheimnissen in diesen, sowie über die klassische Grenze der Zweierbeziehung hinaus, bildet den Abschluss, um den Begriff der Intimität als soziologischen Raum zu fassen, der sich im Spannungsfeld von öffentlicher und privater Sphäre und Handeln bewegt.<sup>6</sup>

Jürgen Habermas definiert die soziale Struktur der Öffentlichkeit wie folgt: „Bürgerliche Öffentlichkeit lässt sich vorerst als die Sphäre der zum Publikum versammelten Privatleute begreifen“ (Habermas 1971, S. 42). Sowohl Habermas als auch Hannah Arendt weisen dabei auf die Öffentlichkeit im Sinne des altgriechischen Ideals römischer Prägung hin. „Im ausgebildeten griechischen Stadtstaat ist die Sphäre der Polis, die den freien Bürgern gemeinsam ist (koine), streng von der Sphäre des Oikos getrennt, die jedem einzeln zu eigen ist (idia)“ (ebd., S. 15). Das *bios politikos*, also das öffentliche Zusammenleben, findet auf der *agora*, dem Marktplatz, statt und ist durch *lexis*, das Gespräch, beziehungsweise die Kommunikation, und *praxis*, das gemeinsame Handeln, geprägt (vgl. Sturm 1997, S. 59).<sup>7</sup> Die gesellschaftliche Öffentlichkeit ist dabei der Raum der Freiheit,

---

<sup>5</sup> Der Raumbegriff wird hier noch nicht diskutiert (siehe dazu Kapitel 1.2), sondern gesetzt aus handlungstheoretischer Perspektive Martina Löws. Räume entstehen nach Löw durch Akteur/innen auf materieller und symbolischer Ebene abhängig vom Kontext, in dem eine Situation stattfindet. Ein Raum wird „im Handeln mittels Spacing konstituiert und im Prozess der Syntheseleistung als solche erkannt und identifiziert“ (Keckeis 2017, S. 20). Weiterführend dazu: Löw, Martina (2001): Raumsoziologie.

<sup>6</sup> Diese Einordnung wird dabei helfen, nicht nur Intimität auf das Virtuelle zu übertragen (Kapitel 1.2), sondern auch, Öffentlichkeit und Privatheit als Grundlage für Öffnung und Schließung von Heterotopien (Kapitel 1.3) und von virtuellen Kollektiven (Kapitel 2.1), sowie Indikator für Nähe und Ferne in der weiteren Diskussion zu verwenden.

<sup>7</sup> Habermas weist darüber hinaus auch auf öffentliche Beratungen und die Gerichtspraxis in der Polis hin (vgl. Habermas 1971, S. 15).

der nicht lebensnotwendig ist beziehungsweise der über menschliche Bedürfnisse des Erhaltens hinausgeht. Arendt verweist bei ihren Ausführungen stärker auf die Tatsache, dass Individuen ohne Besitz und Einkommen erschwerten Zugang zu öffentlichem Handeln und damit zu freiem Handeln haben, weil sie mit zum Leben notwendigem Handeln im Privaten eingeschlossen sind. „Freiheit hat ihren Sitz im Gesellschaftlichen, während Zwang und Gewalt im Politischen lokalisiert sind und so das Monopol des Staates werden“ (Arendt 1960, S. 424), schreibt Arendt und definiert darüber hinaus Politik als Raum der Macht, das Private als Raum der Abwesenheit von anderen.

Mit der Emanzipation des Bürgertums ab dem 17. Jahrhundert sieht sich das bürgerliche Subjekt zunehmend im Spannungsfeld dieser Gegensätze. Durch die Entstehung der Ökonomie und des ökonomischen Menschen, weisen „Warenproduktion und -verkehr, Zirkulation und Distribution von Waren [über] die Grenzen familiärer Wirtschaft“ hinaus und es „entsteht die Sphäre der gesellschaftlichen Arbeit, obgleich (privat)rechtlich organisiert, als vom Privatbereich getrennte Sphäre gesellschaftlicher (Re-)Produktion, der die von den Anforderungen und Abhängigkeitsverhältnissen bürgerlicher Arbeit [...] abgetrennte familiäre Intimsphäre gegenübersteht“ (Bublitz 2010, S. 43f.). Individuen befinden sich in einer bürgerlichen Doppelfunktion: Als homo oeconomicus, der in der Öffentlichkeit Tauschgeschäfte regelt und als Privatmensch, der emotionalen Bedürfnissen in Freundschaft und Ehe nachkommt (vgl. ebd., S. 44f.).<sup>8</sup> So kommt es, dass das Haus von ökonomischen Funktionen befreit und damit privater wird. Man kann von einer Polarisierung

---

<sup>8</sup> Hannelore Bublitz weist eindrücklich darauf hin, dass sich in dieser Polarität von Arbeitssubjekt und Privatsubjekt ökonomisch und patriarchal begründet, sogleich eine Geschlechterpolarität herausbildet, die bis heute Grundannahme für die Verantwortlichkeit des Mannes für das ökonomische Außen und der Frau für das familiäre Innen ist (vgl. Bublitz 2010, S. 44f.).

von Sozial- und Privatsphäre sprechen (vgl. Habermas 1971, S. 184).<sup>9</sup> Mit dem Aufbrechen der ständischen Ordnung im 18. Jahrhundert und der vermehrten Zuwanderung in Mitteleuropa kommt es zu einer Ansammlung von Fremden in Städten. „Es ist hier also der Fremde nicht [...] der Wandernde, der heute kommt und morgen geht, sondern [...] der, der heute kommt und morgen bleibt – sozusagen der potentiell Wandernde, der, obgleich er nicht weitergezogen ist, die Gelöstheit des Kommens und Gehens nicht ganz überwunden hat“ (Simmel 1908, S. 509). Die/der Fremde befindet sich in einem Spannungsfeld zwischen nah und fern und die Ansässigen entwickeln ein neues Bewusstsein dafür, was die/der Fremde von ihnen unterscheidet und was die Fremden wiederum gemeinsam haben (vgl. ebd., S. 512). Die daraus entstehende Unsicherheit muss auch durch Definition von einem Außen und darin geltenden (Verhaltens-)Codes in Abgrenzung zum Innen der Familie oder des Hauses geregelt werden. Daraus ergibt sich eine „öffentliche Geographie [...], die zwei Kriterien von Öffentlichkeit erfüllt – die Welt außerhalb der unmittelbaren Umgebung und der persönlichen Loyalitäten wird bewußt definiert, und dank dem gemeinsamen Glaubhaftigkeitskode wird es zum Vergnügen, sich inmitten unterschiedlicher sozialer Verhältnisse und Gruppen von Fremden zu bewegen“ (Sennett 1986, 2004, S. 60). Während sich die Öffentlichkeit durch allgemeine Verhaltensregeln oder Normen definiert, macht die Kernfamilie oder das, was Elias als die Einheit von zwei oder mehr Wesenheiten bezeichnen würde, Authentizität und Intimität aus. „In der Öffentlichkeit *schuf* sich der Mensch; im Privaten [...] *verwirklichte* er sich“ (ebd., S. 35; Hervorhebungen im Original). Bis in das 18. Jahrhundert war Geselligkeit in der Öffentlichkeit relativ unabhängig vom Stand der

---

<sup>9</sup> Habermas nennt dies die Polarisierung von Sozial- und Intimsphäre, wobei er mit Intimsphäre das meint, was hier als Privatsphäre bezeichnet wird, weswegen auf eine Begriffsdiskussion an dieser Stelle noch verzichtet werden soll.

Teilnehmenden noch vorhanden beziehungsweise konnte begangen werden.<sup>10</sup> Seit der viktorianischen Zeit kann von einem Verfall des öffentlichen Lebens oder mindestens der gegenseitigen öffentlichen Wahrnehmung und des In-Kontakt-Tretens gesprochen werden. Dafür gibt es eine zweistufige Begründung. In einem ersten Schritt ist der Einzug der Individuen beziehungsweise der Persönlichkeit des Einzelnen in Abgrenzung zu anderen Personen in die öffentliche Sphäre auszumachen. Es setzte sich die Haltung durch, dass beispielsweise Kleidung oder Eigenschaften, die die/den Einzelne/n ausmachen und die wir heute als Persönlichkeit zusammenfassen würden, sich ihren Weg in die Öffentlichkeit suchte. Damit beruht soziales Handeln nicht länger auf unpersönlichen Riten und Regeln, sondern auf individuellen Charaktereigenschaften und dem Ausdruck des bisher privaten oder verdeckten Ichs. Dies betrifft Personen der Öffentlichkeit, an die große Authentizitätsforderungen gestellt werden, aber auch die/den Einzelnen, die/der durch diese Forderungen viel von sich preisgibt (vgl. ebd., S. 43f.).<sup>11</sup> In einem zweiten Schritt entsteht durch dieses zunehmende Offenlegen des Ichs in der öffentlichen Sphäre ein Wunsch nach „Abwehr gegen das Durchschautwerden“ (ebd., S. 45). Das Schweigen und Wegsehen in der Öffentlichkeit hält Einzug, eine Veränderung des Verhaltens, auch weil wohl das Sprechen und Sich-Ansehen als

---

<sup>10</sup> Häufig angeführt und zitiert wird für die Geselligkeit des 18. Jahrhunderts das Kaffeehaus in Paris oder das Theatercafé in London. Unabhängig von Stand und Herkunft des Besuchers (in diesem Fall ist die männliche Form nicht zufällig gewählt), durfte sich jeder an öffentlichen Diskussionen beteiligen und seine Pointen machen. Vor allem das Treffen vor und nach Theaterbesuchen in London bot die Möglichkeit des regen Austauschs mit Fremden über Erwartungen an den kulturellen Abend oder das gerade Erlebte. Abgelöst wurden diese als die Clubs und Flaniermeilen in großen europäischen Städten Einzug hielten, die dem Prinzip des Gleichseins widersprachen. Eine Geselligkeit wie zu Zeiten der Kaffeehäuser ließe sich heute allenfalls noch in den Pubs und Eck-Kneipen finden, die – abgesehen davon, dass man sich die Speisen und Getränke ökonomisch leisten können muss – selten einen Unterschied zwischen arm und reich, allenfalls zwischen territorialer Herkunft machen.

<sup>11</sup> Durch diese Entwicklung wird ein Stück weit jede/r Teilnehmer/in des öffentlichen Lebens zu einer Person der Öffentlichkeit. Allerdings sei hier im Speziellen auch an Politiker/innen erinnert, die zunehmend dem Druck unterlagen, dass ihr privates Ich (Handeln, Empfinden, Leben) mit dem gepredigten und vorgeführten Ich (soziales Handeln, Empathie, zur Schau gestelltes Leben) übereinstimmt.

ausdrucksstarker Weg der Selbstoffenbarung bewusst wird. In Diskrepanz zu der Öffentlichkeit des 18. Jahrhunderts verbreitet sich mit dem neuen Verhaltensmuster von Privatpersonen, die nicht länger schweigend durch den öffentlichen Raum flanieren, sondern eilen, die „Vorstellung, daß Fremde kein Recht hätten, miteinander zu sprechen, daß jedermann das öffentliche Recht auf einen unsichtbaren Schutzschirm besitze, das Recht, in Ruhe gelassen zu werden“ (ebd., S. 45f.). Öffentlicher Ausdruck wird zur Bedrohung für die/den Einzelne/n und in Folge stirbt die Geselligkeit im Öffentlichen ab. Geselligkeit wird so gesehen neu interpretiert, als Teil der Intimität, als Teil dessen, was nur im Privaten stattfindet, wo keine Bedrohung herrscht, sondern ein vertrauensvolles Intimverhältnis. Menschen in der Öffentlichkeit umgibt fortan eine „unsichtbare Mauer des Schweigens“ (vgl. ebd., S. 46) und die Idee, als eine Art Voyeur das öffentliche Treiben zu beobachten. Öffentliches wird konsumiert, aber nicht durch aktive Teilnahme reproduziert. Dies führte auch dazu, dass die/der Künstler/in vom Stand der/des Diener/in, den sie im *Ancien Régime* bekleidete, einen sozialen Aufstieg erfährt.<sup>12</sup> „Die Karriere des Künstlers gründete darauf, daß er sich als starke, erregende, moralisch suspektere Persönlichkeit präsentierte – als Gegenbild des bürgerlichen Alltags, in dem die Menschen durch Unterdrückung der eigenen Gefühle vermeiden wollten, als Person durchschaut zu werden“ (ebd., S. 45). Vor allem Darstellungen im Theater sind von starken Stilisierungen geprägt und dem Wunsch des Publikums, die aufgeführte Persönlichkeit unmittelbar durch Kleidung, Gestik und Sprache erkennen und einordnen zu können. Doch durch die Stilisierung, fast Vergötterung von öffentlichen Persönlichkeiten, denen eine Überlegenheit gegenüber des blassen, schweigenden Ichs beigemessen wird, wird erst der Verfall der Öffentlichkeit deutlich. „Diese Leute beherrschten die Zuschauer und Zuhörer, vor denen sie auftraten, eher als daß sie mit ihnen interagieren. Nach und nach büßte das Publikum den Glauben an die eigene Urteilsfähigkeit ein;

---

<sup>12</sup> Ancien Régime ist die Zeit des französischen Absolutismus vor der Revolution 1789.

aus Zeugen wurden Zuschauer“ (ebd., S. 332). So verkommt Theaterpublikum, das im 18. Jahrhundert noch aktiv an Aufführungen teilnahm, zu inaktivem, schweigendem Publikum, das allenfalls durch den Szenenapplaus seiner Zustimmung für die Leistung der Darsteller/innen Ausdruck verleiht. „Auch so zerstörte die öffentliche Persönlichkeit die Öffentlichkeit: indem sie bei den Menschen Angst davor erzeugte, die eigenen Emotionen unwillkürlich anderen zu verraten“ (ebd., S. 332). Neben den eigenen Emotionen gilt dies für alles, was die Person in der Öffentlichkeit als Ich offenbaren könnte. Das Theater an sich und dessen Akteurinnen bieten der Soziologie ohnehin viele Möglichkeiten, das Verhalten von Menschen metaphorisch zu verdeutlichen. Die Idee der „Maskerade des Menschen“ kommt früh auf.<sup>13</sup> Der Mensch als Original konstruiert durch Maskierung im Alltag ein zweites Original, welches er der Welt vorführt.<sup>14</sup> „Die Faszinationskraft des Strukturmodells der Maskerade dürfte nicht zuletzt darin liegen, dass sich in dem von ihm durchschrittenen Feld von Körper, Schleier, Fetischismus, Verkleidung [sic!], Travestie etc. die zentralen Oppositionen westlicher Kulturdiskurse – Sein und Schein, Wahrheit und Täuschung, Identität und ihr 'Mangel' – überkreuzen“ (von Hoff 2013, S. 287). Richard Weihe weist dabei auch auf die Paradoxie der Maske hin, da sie „zeigt, indem die verbirgt“ (Weihe 2004, S. 14). Dieses Verbergen des Ichs in der Öffentlichkeit hinter einer Maskerade birgt Chancen und zugleich Begrenzungen insofern, als dass die individuellen Gesichter ihre Züge verlieren, ihre Unverkennbarkeit einbüßen und in der Interaktion vereinfacht werden. Eine aufgesetzte Maske macht aus einem Individuum durch die Verdopplung des Selbst ein Dividuum, einen *homo duplex* (vgl. ebd., S. 14). Maskerade bietet die

---

<sup>13</sup> Bereits Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) und Denis Diderot (1713-1784) haben sich als Schriftsteller und Aufklärer mit der Schauspielkunst des Menschen außerhalb des Theaters befasst. Spätestens 1956 mit Erving Goffmans „The Presentation of Self in Every-day Life“ wird die Theorie der Maskerade für die Soziologie noch breiter aufgestellt.

<sup>14</sup> Konstruieren meint hier weniger nur ein aktiv-bewusstes Handeln, sondern entlehnt sich an dieser Stelle auch dem Konstruktivismus, der sich des Prozesses unter- oder unbewussten Handelns von Personen im Klaren ist.

Möglichkeit des mehrfachen Daseins vor anderen. „Der Schauspieler soll sich etwas Fremdes aneignen und mit dem Fremden als Eigenes spielen. Die Maske schaltet die Mimik aus. [...] Doch wie überwindet der Schauspieler den Widerstand des Artifizialen, wie erzeugt er eine glaubwürdig wirkende Figur, die die Differenz zwischen Maske und Gesicht, zwischen Totem und Lebendigem, scheinbar aufhebt?“ (ebd., S. 24). Die Maskerade hat zwei Seiten, Innen und Außen, wie es auch der Diskurs über Intimität zeigt, dass Individuen sich im Spannungsfeld zwischen Innen und Außen, privat und öffentlich, bewegen müssen. Maskerade ist Unterscheidung zwischen Wahrem und Gezeigtem, aber sie verbindet auch beide Seiten der Maske. „Als Trennendes lässt sich die Maske als Operation des Entweder-oder verstehen, als Verbindendes als Operation eines Sowohl-als-auch“ (ebd., S. 35). Die Maskerade des Menschen im Öffentlichen kann jedoch auch überspitzen. Erving Goffman hat die Selbstdarstellung im Alltag in eine Theorie gefasst. In „Wir alle spielen Theater“ (1956) führt Goffman die Idee fort, dass jeder Mensch in der Interaktion mit dem signifikant Anderen eine Darstellung (*performance*) bietet, welche die/den Einzelne/n oder Teile von ihr/ihm vor dem Gegenüber offenbart und sie/ihn wiederum beeinflusst (vgl. Goffman 1956, 2014, S. 23). Dabei sind Maskeraden nicht zufällig übergezogen, ähnlich wie auch die/der Schauspieler/in im Theater weiß, welche Rolle sie/er zu spielen hat. Da die/der Einzelne nur ihre/seine in der jeweiligen Situation zu spielende Rolle kennt, erkennt sie/er sich selbst fast nur mit der Maskerade und gerade die/der signifikant Andere ist nur zu erkennen, weil sie/er ihre/seine Maske trägt. Goffman bezeichnet die Maskerade daher auch als das wahre Ich, das wahrere Selbst (*truer self*), weil es das Selbst ist, das wir scheinbar sein wollen (vgl. ebd., S. 21). Dabei bauen Individuen eine Fassade auf (*front*), welche „das standardisierte Ausdrucksrepertoire [ist], das das Individuum bewusst oder unbewusst verwendet“ (ebd., S. 23). Es gibt eine persönliche Fassade, zum Beispiel Geschlecht und Bekleidung, und eine soziale Fassade. Die soziale

Fassade bedenkt soziale Erwartungsmuster, die mit Rollen verbunden sind. Dabei ist unerheblich, ob die/der Zuschauer/in an wahr oder falsch glaubt, sondern inwieweit die/der Darsteller/in „selbst an den Anschein der Wirklichkeit glaubt, den [...] [sie/er in ihrer/seiner] Umgebung hervorzurufen trachtet“ (ebd., S. 19). Es kann dabei auch zu einer Mystifikation kommen, einer sozialen Distanz, um Ehrfurcht einer Rolle gegenüber zu erzeugen (vgl. ebd., S. 62). In jedem Fall wird durch die Maskerade das Persönliche vor dem Außen gewahrt. Viele dieser Erwägungen laufen unbewusst ab, können aber auch Strategien sozialen Handelns sein. Doch warum tragen Individuen in der Öffentlichkeit eine Maskerade? Ihnen mangelt es einerseits durch Erfahrungen und Wissen an alternativen Handlungsstrategien. Andererseits hat sich die Strategie bewährt. Mit der Erhaltung der Maskerade wahrt der Mensch das vollständige Vermischen seines Innen und Außen und damit auch den Einfluss des Außen auf das Innen. Diese schauspielerische Abgrenzung ist also beidseitiger Schutz, Schutz der Öffentlichkeit vor Intimen und der Schutz der Intimsphäre vor der Öffentlichkeit. Auch Helmuth Plessner spricht sich für die so erzeugte Erhaltung der Intimsphäre der/des Einzelnen aus und postuliert eine „Kultur der Unpersönlichkeit“ (Plessner 1924, 2002, S. 121), um das Individuelle zu „bewahren gegen die Übergriffe der Gemeinschaftsideologien, die diese Grenzen [zwischen privat und öffentlich] niederzureißen drohen“ (Streisand 2001, S 54).<sup>15</sup> Auch bei Sennett taucht das Thema Maskierung beziehungsweise Schauspielerei auf. Der Mensch ist bei ihm eine Kleiderpuppe und der Charakter verändert sich, wenn Kleidung sich ändert. „[D]ie äußere Erscheinung ist zur Maske geworden, die dem Menschen, der die Maske trägt, die Illusion eines eigenständigen, festen Charakters verschafft, während er doch in Wirklichkeit nur Gefangener seiner augenblicklichen Erscheinung ist“ (Sennett 1986, 2004, S. 207). Er kommt jedoch

---

<sup>15</sup> Helmuth Plessner geht als Mitbegründer der philosophischen Anthropologie weniger auf die Frage ein, wie das Intime und das intime Handeln in die Öffentlichkeit gedrängt werden, sondern vor allem auf das Umgekehrte: Gemeinschaftsdenken und -handeln beeinflusst Intimität und die Wechselwirkungen von sozialer und psychologischer Intimität kann fatale Folgen für das für intim gehaltene Eigene des Ichs haben.

zu dem Schluss, dass Mitte des 19. Jahrhunderts eben die zuvor beobachtbare Schauspielerei in der Welt (*theatrum mundi*) durch die Maske abgelöst wird, also der Mensch nicht länger aktiv maskiert, sondern sein Gesicht als Maske vor sich herträgt in der Anonymität der Öffentlichkeit, in der sich Individuen nicht offenbaren wollen und Intimes im Privaten abhandeln.<sup>16</sup> Der *public man*, der Öffentlichkeitsmensch, spaltet sich in zwei Sphären. Die/der Schauspieler/in professionalisiert sich in Form der Schauspielerei oder der Musik. Sie/er lehrt den Großteil des *public man*, den anderen Teil, das schweigende Zuschauen und Zuhören im zunehmend abgedunkelten und damit von der Bühne deutlich unterscheidbaren Publikumsraum (vgl. ebd., S. 252f.).<sup>17</sup> So stirbt der öffentliche Raum ab. Sennett sieht diese Erkenntnis auch in seinem Architekturbeispiel bestätigt. Das Spiel aus Glasfassaden und offenen Büroräumen bestärken das Prinzip der durchlässigen Wand, der zunehmenden Sichtbarkeit. Zugleich zeigt die Planung von Architektur immer mehr toten, sprich ungenutzten öffentlichen Raum. So werden Plätze heute zu Durchgängen oder Übergängen in das nächste städtische Gebäude und trotz zum Teil angelegter Sitzmöglichkeiten oder installierter Geschäfte zu einem reinen „Funktionselement von Bewegung“ (ebd., S. 28) statt einem Ort des Verweilens oder öffentlichen Austauschs verschiedener Akteur/innen. Glasfassaden lassen Hochhäuser fast bis zur Unkenntlichkeit des Unterschieds von Innen und Außen mit der Öffentlichkeit verschmelzen und einige Bauten neuerer Zeit in New York, London oder Paris nehmen keine Rücksicht auf den Ausblick oder die Lage und könnten genau so auch an jedem beliebigen anderen Ort stehen. So bewegen sich Fremde auf dem Weg zu einem

---

<sup>16</sup> Idee des *theatrum mundi*: Die Gesellschaft ist ein Theater und die Menschen darin sind Schauspieler/innen.

<sup>17</sup> Noch um 1850 war es üblich in Paris oder London während des Theaterstücks aufzustehen oder sich zu unterhalten. Nicht einmal 20 Jahre später galt das Sprechen beziehungsweise nicht schweigende Teilnehmen an einem Konzert oder Stück als Zeichen schlechten Anstands. „Charles Kean begann mit dieser Praxis in den fünfziger Jahren, Richard Wagner erhob sie in Bayreuth zum absoluten Gesetz, und in den neunziger Jahren waren die Theater- und Konzertsäle in den europäischen Großstädten grundsätzlich abgedunkelt“ (Sennett 1986, 2004, S. 266).

funktionalen Ort aneinander vorbei und müssen im öffentlichen Raum in keiner Weise den Drang der Schauspielerei verspüren.<sup>18</sup> Sie sind ohnehin isoliert von allen anderen Bewegten.<sup>19</sup> Dies ist das Paradoxon von Sichtbarkeit und Isolation in der heutigen Zeit (vgl. ebd., S. 30).

Diese Abschottung gegen das Andere im öffentlichen Raum beziehungsweise das Bilden einer Art Kokon um die/den Einzelne/n geschieht auch durch die Nutzung von Medien. So vergraben sich Menschen in Zügen hinter Büchern und Zeitungen, um in der Enge des Raums einen privaten Raum zu schaffen. Die aktuelle Variante dieses *Cocooning* ist das Sitzen oder Laufen mit dem Smartphone, in welches hineingeschaut oder hineingesprochen wird.<sup>20</sup> Diese symbolische Grenzziehung ist jedoch insofern paradox, als dass gerade das Smartphone und der damit verbundene mobile Zugang zum Telefonieren und dem Internet gleichzeitig isoliert und dennoch andere Menschen zwangsweise an Privatem teilhaben lassen. Es handelt sich also um eine Grenzziehung und -öffnung zugleich. „Die private Aneignung des öffentlichen Raums geschieht, indem den umgebenden Zuhörerinnen und Zuhörern, ob gewünscht oder nicht, die Rolle des Publikums zugeschrieben wird“ (Bächle 2014, S. 141). Einerseits überschreiten hier Telefonierende die Grenze kommunikativer Normen (Privates laut mit Fremden teilen), andererseits überschreiten Zuhörende zwangsweise die Grenze des Gebots „einer höflichen Gleichgültigkeit gegenüber Unbekannten“

---

<sup>18</sup> So man denn Simmels Fremden als denjenigen versteht, der sich fortbewegt und bleibt, soll hier der Mensch als Fremder in der Öffentlichkeit gelten, obwohl er in dieser nur bedingt „verweilt“ oder bleibt. Er ist unterwegs von funktionalem Ort zu funktionalem Ort, aber immerhin hat der Übergangsort, an dem er sich bewegt die Aufgabe, den Menschen von einem zum anderen Ort zu bewegen. Er bleibt also insofern, als dass er diesen Weg der Bewegung mehr oder weniger regelmäßig beschreitet – auch weil er muss, wenn er beispielsweise von seiner Wohnung zu seiner Arbeitsstelle pendelt.

<sup>19</sup> Hier wird bewusst noch auf den Begriff des „Wandernden“ verzichtet, da dieser im Kontext des Virtuellen in Kapitel 1.2 passender erscheint.

<sup>20</sup> „Cocoons are micro-places built through private, individually controlled infrastructures, temporarily appropriating public space for personal use“ (Bächle 2017, S. 141; nach Ito, Mizuko/ Okabe, Daisuke/ Anderson, Ken (2010): „Portable Objects in Three Global Cities: The Personalization of Urban Places“. In: Ling, Rich/ Campbell, Scott W. (Hrsg.): *The Reconstruction of Space and Time. Mobile Communication Practices*“. New Brunswick: Transaction, S.74).

(ebd., S. 142). Beide verstoßen in jedem Fall gegen das Prinzip der „zivilen Unauffälligkeit“ oder „Nichtbeachtbarkeit“ (Geuss 2001, 2013, S. 34).<sup>21</sup> Für den Umgang mit dem Smartphone in der Öffentlichkeit gibt es nur bedingte Regelungen. So gelten mancherorts ausgesprochene Telefonie- oder Handyverbote wie beispielsweise in den Ruheabteilen der Züge oder im Krankenhaus. Andernorts basiert eine Grenzziehung nur auf bereits vorhandenen strikten sozialen Reglementierungen.<sup>22</sup> Anders als das Telefonieren führt jedoch die Nutzung des Internets im ersten Gedankenschritt zu einer Isolation in der Öffentlichkeit. Gleichzeitig sind die Nutzer/innen in diesem Tun aber für andere sichtbar (sofern die anderen nicht ebenfalls *Cocooning* betreiben). Die permanente Konnektivität der/des Einzelnen mit vielen anderen und der medialen Öffentlichkeit wird also zur Schau gestellt, während es sich selbst – körperlich – in Isolation unter anderen befindet.<sup>23</sup> Durch diese zunehmende Entfremdung oder die Isolation entsteht auch die Notwendigkeit, den Begriff der Intimität neu zu definieren oder als Gegenpol zur Einsamkeit zu etablieren. Denn menschliche Wärme und damit Nähe wird in Zeiten der Isolation zum Gott der Individuen (vgl. Sennett 1986, 2004, S. 329). Den Drang, sich selbst in anderen zu sehen und dadurch eine Form von Intimität aufzubauen, bezeichnet Sennett auch als „spezifischen Narzißmus“, der die freie Kommunikation und damit die Öffentlichkeit aufhebt (vgl. ebd., S. 333). Er impliziert aber auch (zu) hohe Erwartungen an die Beziehung zu anderen, da menschliche Wärme über Distanzlosigkeit, vollkommene Verschmelzung und gegenseitige Selbstoffenbarung erreicht werden soll. Diese intimen Nahbeziehungen sind demnach stark mit Erwartungen aufgeladen und jedes Subjekt darin versucht,

---

<sup>21</sup> Raymond Geuss präsentiert dieses Prinzip sehr anschaulich am Beispiel des Diogenes von Sinope, der es zur Angewohnheit hatte, in Athen auf dem Marktplatz in aller Öffentlichkeit zu masturbieren und damit – trotz nicht vorhandener strikter Reglementierungen dieses Verhaltens – auf Missbilligung in der Bevölkerung stieß (vgl. Geuss 2011, 2013, S. 33f.).

<sup>22</sup> So ist fast jeder/m klar, dass das Telefonieren in der Kirche oder dem Kino sozial nicht geduldet und vermutlich geahndet wird.

<sup>23</sup> Kapitel 2.2 beschäftigt sich näher mit den Fragen der körperlichen Präsenz und Nicht-Präsenz im Virtuellen und greift dort noch einmal auf das Smartphone-Beispiel zurück.

sich selbst zu bestätigen. Im Gegensatz dazu stehen „[d]er alle Erwartungen und Energien in sich konzentrierenden persönlichen Beziehung [...] anonyme, funktionale und unpersönliche Beziehungen der Subjekte in der Gesellschaft gegenüber“ (Schwietring 2008, S. 4377).

Ein weiterer und drastisch spürbarer Schnitt zum Verfall der Öffentlichkeit ist im 20. Jahrhundert mit der Verbreitung der Massenmedien und im 21. in einer weiteren Welle mit der Einführung des Internets zu verzeichnen. Die Masse an (elektronisch) verfügbaren Medien und Meinungen liefern die Öffentlichkeit ins Haus und machen den sozialen Austausch in der Öffentlichkeit fast überflüssig. Hier wiederholt sich Sennetts Paradoxon von Isolation und Sichtbarkeit. Wissen und Erfahrung können zunehmend gesammelt werden, ohne eine Beziehung zu Fremden einzugehen. Diese Entfremdung, die aus der funktionalen Differenzierung der Gesellschaft hervorgeht, führt dazu, dass der Mensch zunehmend von persönlichen und unpersönlichen Beziehungen umgeben ist. In dem Maße, wie die unpersönlichen Beziehungen zunehmen, streben Individuen nach persönlichen Beziehungen, in denen sie exklusiv und intim mit einem signifikant Anderen agieren können. In manchen Fällen ergibt sich daraus eine Intimbeziehung, die jedoch unwahrscheinlich ist, da in ihr sehr hohe Ansprüche des Verstehens und andauernder gegenseitiger Bestätigung gestellt werden und sie zu einem exklusiven Zirkel machen, der andere ausschließt. Eine Intimbeziehung hat den „Anspruch, sich und die je eigene, hochindividualisierte Welt- wie Selbstsicht vom je anderen in Gänze als vollständig akzeptiert und uneingeschränkt angenommen zu erleben“ (Hellmann 2013, S. 220). Eine Intimbeziehung ist dabei laut Niklas Luhmann ein Sinn-Angebot für die Gesellschaft, welches symbolisch aufgeladen werden muss, um angenommen zu werden. Es ist ein symbolisch generalisiertes Kommunikationsmedium

entstanden, um die Intimbeziehung zustimmungsfähig zu machen – die Liebe.<sup>24</sup> Da in der Luhmannschen Systemtheorie soziale Systeme nur durch Kommunikation zustande kommen, betrachtet er die Liebe als solches Medium ausführlich. Bei der Kommunikation im Liebesverhältnis kommt es weniger auf die thematische Ebene an und es geht auch nicht darum, alle Kommunikation auf das Liebesverhältnis und die/den Partner/in zu konzentrieren, sondern den signifikant Anderen in möglichst allen Lebenslagen und Entscheidungen mitzudenken. Liebe ist kein Gefühl, sondern der symbolische Code, „nach dessen Regeln man Gefühle ausdrücken, bilden, simulieren, anderen unterstellen [und] leugnen“ (Luhmann 1982, 2017, S. 23) kann und damit Intimbeziehungen erfolgreich entstehen, bestehen oder vergehen lässt. Von anderen Intimverhältnissen (Freundschaft, Familie) unterscheidet sich die Liebes-Intimbeziehung im Wesentlichen durch den Körperbezug der Sexualität.<sup>25</sup> Beziehungen heute sind für Individuen nicht dazu da, sich ineinander zu verlieren, sondern sich gemeinsam der Bewältigung des Alltags und der darin vorkommenden Anforderungen zu verschreiben. Sie suchen nach der einen stabilen Intimbeziehung, mit der sie „in einer Gesellschaft, die jedem eine hochkomplexe Umwelt mit ständig wechselnden Beziehungen bietet“ (ebd., S. 192) bestehen können und die eine Basis für Verständigung und für gemeinsames Handeln in allem, was einem wichtig ist“ (ebd., S. 192) garantiert. Insofern Intimbeziehungen damals wie heute als eine Sinneinheit verstanden werden können, liegt es nahe, einmal einen konkreten Ort, an welchem eine solche Einheit sich häufig niederließ und niederlässt, mit Blick auf den Begriff der Intimität näher zu beleuchten – das Haus. Jürgen Habermas zog das Haus als

---

<sup>24</sup> Luhmann definiert als weitere symbolisch generalisierte Kommunikationsmedien Geld, Wahrheit, Werte, Macht und Kunst. „Was zum Handeln aufruft, ist nicht ein erstrebter Nutzen, sondern die Nichtselbstverständlichkeit eines Weltentwurfs, der ganz auf die Individualität einer Person abgestimmt ist und nur so existiert“ (Luhmann 1982, 2017, S. 30). Da Handlung des einen Erleben des anderen ist, „kann [man] in der Liebe nur so handeln, daß man mit genau diesem Erleben des anderen weiterleben kann“ (Luhmann 1982, 2017, S. 219). Genau wie die anderen Medien motiviert Liebe also zu unwahrscheinlichen Selektionen im Kommunikationsprozess.

<sup>25</sup> In der Luhmannschen Sprachweise auch „symbiotischer Mechanismus“ genannt

Exempel heran, das als Abgrenzung zwischen dem Privatbereich und der öffentlichen Gewalt dienen kann. Er sieht diesen relevanten „kleinfamilialen Binnenraum“ (Habermas 1962, 1971, S. 60) zum ersten Mal im 18. Jahrhundert und bezeichnet ihn als Ort der „dauerhaften [...] Intimität des neuen Familienlebens“ (ebd., S. 61). Die bürgerliche, patriarchal regierte Kleinfamilie hatte sich zu der Zeit als eine Art Gefühlsgemeinschaft herausgebildet, die Liebe, Ehe, Sexualität, Elternschaft und Emotionen in einen Zusammenhang des „zu Hause seins“ brachte (vgl. Streisand 2001, S. 41).<sup>26</sup> Der Historiker Philippe Ariès weist 1960 darauf hin, dass auch die Aufteilung innerhalb eines Hauses als ein Ausdruck von Intimbereichen zu verstehen sei. Er spricht vor allem dem Flur und den davon abgehenden Türen zu den einzelnen Räumen eine Art Ordnungsstruktur für Privatsphären zu, da man seit dem 18. Jahrhundert nicht mehr gezwungen sei, durch andere Räume zu schreiten, wenn man einen Bestimmten erreichen wolle, sondern dass vielmehr jeder Raum intentional betreten, verlassen oder abgeschlossen werden könne. „Man hat gemeint, daß der Komfort auf diese Epoche zurückgeht; er ist zur selben Zeit entstanden, wie die Intimität, die Diskretion und die Isolierung, er ist eine ihrer Äußerungsformen“ (Ariès 1990, S. 548). Der Tür kommt hier ein besonderer (Kommunikations-)Code zu. Georg Simmel sieht sie als eine Art sprechende Schwelle, die Ausschluss und Einschluss ermöglicht (vgl. u.a. Wohlrath-Sahr 2011, S. 39). „Dadurch, daß die Tür gleichsam ein Gelenk zwischen den Raum des Menschen und alles, was außerhalb desselben ist, setzt, hebt sie die Trennung zwischen dem Innen und dem Außen auf. Gerade weil sie auch geöffnet werden kann, gibt ihre Geschlossenheit das Gefühl eines stärkeren Abgeschlossenenseins gegen alles Jenseits dieses Raumes, als die bloße ungegliederte Wand. Diese ist

---

<sup>26</sup> Gegen genau diesen patriarchalen Zwang des intimen Hauses in Abgrenzung zur Öffentlichkeit, aber vor allem auch in Abgrenzung zu anderen Haushaltsgemeinschaften, rebellierten die vorgeschlagenen Wohnalternativen in Mitteleuropa der 60er und 70er Jahre. Diese plädierten vielmehr für eine aufgebrochenere Lebensweise und gegen den „Intimisierungszwang“ (Streisand 2001) des klassischen Familienmodells und zweifelten diese politisch an.

stumm, aber die Tür spricht“ (Simmel 1908, S. 2). Über die Türschwelle in ein Haus einzutreten ist in vielerlei Hinsicht das Überschreiten einer Schwelle von der Öffentlichkeit in das Private. Es ist ein Eintritt von Draußen in das Innere des Hauses. Es ist aber auch eine tiefere Frage der sozialen Praxis. Monika Wohlrab-Sahr führt das ritualisierte Schuhe-vor-der-Tür-Ausziehen oder Mit-Straßenschuhen-Eintreten als ein Beispiel an, an dem der Grad an Formalität oder Informalität und damit auch der Intimität einer Beziehung der Bewohnenden und Besuchenden gemessen werden kann. Weiterhin ist das Ablegen weiterer Kleidungsschichten (Straßenmantel, Mütze, Schal), das das Außen nach Innen verlangt, eine Notwendigkeit, jedoch auch eine Geste des Bleiben-Wollens und kann zu Unstimmigkeiten führen – besonders dann, wenn die Besuchenden die Wohnenden nicht hinreichend kennen und deren habituelles Ablegen etwaiger Kleidungsschichten nicht antizipieren können. So mag es üblich sein, dass gute Bekannte sich eines Sakkos sowie der Businessschuhe entledigen, während die Gastgebernden erwarten, dass eher Fremde dergleichen nicht tun. Aufschluss über die Nähe und das Zulassen von Intimität im eigenen Haus kann den Besuchenden auch ein Blick auf die Kleidung der Einladenden geben. Hat diese Person eine bequeme Haushose, ein Unterhemd und Socken an, so erscheint es unschicklich als Besuchender beim Eintreten in das Haus nicht einmal die Straßenschuhe auszuziehen. Also muss der Gast sich „bis zu einem gewissen Grad bereits vorab entscheiden, wie 'formell' oder wie privat er den Besuch auffasst, und sich entsprechend darauf einstellen: Das Mitbringen von Gastgeschenken, die Wahl der Kleidung etc. werden von dieser Situationsdefinition abhängig sein“ (Wohlrab-Sahr 2011, S. 45). Für Wohlrab-Sahr stellt diese „Bestimmung der angemessenen Balance aus Formalität und Informalität [...] [eine] Schwellensituation par excellence“ (ebd., S. 45) dar. Als weitere Grenze von Innen nach Außen oder Außen nach Innen ist das Fenster

beziehungsweise die daran angebrachten Vorhänge zu sehen.<sup>27</sup> Unabhängig davon, dass es bei der Verbreitung von Vorhängen an deutschen Fenstern sicher regionale, Milieuspezifische und groß- zu kleinstädtische Unterschiede gibt, ist es interessant zu hinterfragen, welchen Zweck diese im Sinne der Intimität erfüllen. Sie können einerseits das Innere, das Private, abschirmen vor dem Außen, dem Öffentlichen. Andererseits schließen sie das Außen aus vor der Neugierde, in das Innere hineinzublicken. Auch können nicht ganz verschlossene Vorhänge eine Art gerahmter Einblick in das freiwillig zur Schau gestellte Private sein, das Vorbeischlendernde erheischen können und dürfen. Ohne diesen Einblick als eine Art Schaufenster wahrzunehmen, so erlaubt die bewusste Präsentation doch einen intimen Moment des Hineinblickens in ein anderes Leben. Gleichwohl ist dies ein repräsentabler oder arrangierter Ausschnitt des Privaten, da es sich in den wenigsten Fällen um einen zufälligen Einblick in ein Badezimmer oder Schlafzimmer handeln dürfte. Gleichzeitig ermöglicht dieser kleine Durchblick auch dem Inneren einen Ausblick auf das Außen und damit eine vorsichtige Annäherung und einen gesteuerten Austausch zwischen Privatem und Öffentlichem (vgl. Wohlrab-Sahr 2011, S. 40f./ Silberman 1991, S. 126f.). Habermas sieht neben dem reinen Unterschied von Innen und Außen auch innerhalb eines Hauses verschiedene Schichten der Intimität und unterscheidet die „Öffentlichkeit des Salons“ von der „Intimität [...] [des] Wohnzimmers“ (Habermas 1971, S. 63). Weitergedacht ist das wohl intimste Zimmer eines Hauses das Schlafzimmer, welches wiederum zum intimen Erleben gedacht ist oder genutzt wird. Ähnlich verhält es sich auch mit Räumlichkeiten, die einzelnen Personen als persönlicher Raum zugesprochen werden. Streisand nennt hier das Zimmer des heranwachsenden Mädchens, in dem es zusätzlich den Intimraum des „Kästchens mit den Liebesbriefen“ (Streisand 2001, S. 43)

---

<sup>27</sup> Alphons Silberman („Vom Wohnen der Deutschen“, 1991) und Monika Wohlrab-Sahr („Schwellenanalyse“, 2011) sprechen von Gardinen oder Jalousien, die vor dem Fenster hängen. Demgegenüber wird hier der Begriff des Vorhangs verwendet, um bewusst an eine Art Theatervorhang denken zu lassen, der hier an die vorangegangenen Ausführungen zu Schauspielerei und Maskerade erinnern soll.

aufbewahrt. So kann die definitorische Größe oder Lage eines Intimraums vom Großen ins immer Kleinere betrachtet werden.

Im 17. Jahrhundert hingegen hatten Zimmer noch keine Funktion als Intimraum. Die Anzahl der Dienstboten und -mädchen war ein Zeichen für Reichtum, sowie ein Ausdruck für Hilfe am Nächsten. So war es üblich, dass das im Haushalt beschäftigte Gesinde auch in diesem lebte, aß und nächtigte.<sup>28</sup> „Die Chance zur Intimisierung war demnach auch in reichen, großen Familienhäusern nicht gegeben“ (Rauh 1990, S. 426). Der Anblick völliger Nacktheit war daher lange eher die Regel als die Ausnahme. „Die Menschen standen hier dem Körper – ebenso wie vielen seiner Verrichtungen – unbefangener gegenüber; man könnte auch sagen: kindlicher“ (Elias 1969, S. 224). Erst mit der zuvor beschriebenen Intimisierung im 18. Jahrhundert entwickelte sich eine Privatsphäre, die Fremde ausschloss und damit eine Furcht, sich vor dem Gesinde nackt zu zeigen. Norbert Elias nennt diese Entwicklung auch das „Vorrücken der Schamgrenze“ (ebd., S. 224). Es sei nicht behauptet, dass es vorher keine Scham gegeben habe. Besonders Frauen\* sind in der Geschichte weit zurückgreifend mit Schamgefühlen behaftet, was ihre Ehre beziehungsweise ihr (sexuell) sittliches Verhalten betrifft.<sup>29</sup> Schon die alten Meister der Kunst, so beispielsweise Rembrandt (1606-1669) und Rubens (1577-1640), griffen Geschichten auf, um die Darstellung des unheilvollen, anzüglichen Weibsbildes oder der tugendhaften Frau\* greifbar zu

---

<sup>28</sup> Jean-Louis Flandrin (1976) beziffert die durchschnittliche Haushaltsgröße im England des 17. und 18. Jahrhunderts eines Bischofs auf etwa 20 Personen, eines Barons auf etwa 16, eines Ritters auf 13 und eines Junkers auf 8 Personen (vgl. Rauh 1990, S. 426).

<sup>29</sup> „Frauen\*“ umfasst alle Personen, die sich als Frauen identifizieren und jedes Ich, welches sich dem Geschlecht „Frau“ im weitesten Sinne selbst zurechnet. Hier ist keine weitere biologische Einordnung oder gender-wissenschaftliche Erläuterung vorgesehen.

machen auch für jene, die nicht lesen konnten.<sup>30</sup> In der bildlichen Darstellung wird die Frau\* stets als tugendhaft mit geschlossenen Beinen, oft in Scham bedeckten Geschlechtsteilen oder mit Schamröte dargestellt.<sup>31</sup> Damit wird ihr der Ruf des „guten Mädchens“ bereits bildnerisch zugesprochen.<sup>32</sup> Wenn es andere Darstellungen der Weiblichkeit gibt, dann vornehmlich von Prostituierten oder untugendhaften Frauen\* während oder vor dem Geschlechtsverkehr und damit in einer offenbarenden Haltung wie Thomas Rowlandsons „The Wanton Frolic“ (1872) oder Bildnisse, die das „Goldene Zeitalter“ (Lucas Carnach der Ältere um 1530) zeigen. „Mit gespreizten Beinen zu sitzen oder zumindest den unbedeckten Genitalbereich zu zeigen scheint schon immer eines der Kennzeichen der öffentlichen Huren gewesen zu sein“ (Duerr 1994, S. 151). Zur schamhaften Sitzhaltung gehörte es auch, die Beine nicht zu überkreuzen. Wäre das Endergebnis dieses Sitzverhaltens alle intimsten Stellen der Frau\* bedeckend, so wurde jedoch der Akt des Übereinanderschlagens an sich als anfällig für Entblößungen gewertet und Frauen\* und Mädchen\* daher untersagt. Auch war das Ausstrecken der zusammenliegenden Beine eine Geste der Öffnung der Scham und daher nur Frauen\* in nicht mehr fruchtbaren Jahren erlaubt. Am besten schickte und schickt

---

<sup>30</sup> Ein viel gemaltes Motiv ist die „Susanna im Bade“, wie sie in der Bibel im Buch Daniel vorkommt. Zwei alte Richter, die sich in die junge, frisch vermählte Frau\* verliebten, lauerten dieser an einer Badestelle auf, um sie zu vergewaltigen. Nachdem die mit Scham behaftete sich wehrte, belogen die Alten das Gericht und behaupteten, Susanna habe Ehebruch begangen. Zunächst zum Tode verurteilt, wurde diese nur freigesprochen, weil Daniel die Idee kam, die alten Männer noch einmal getrennt voneinander zu befragen und sich ihre Geschichte als unwahr darstellte. Die Geschichte ist darüber hinaus vor allem in den Rechtswissenschaften populär, weil sie als Grundlage für die unabhängige Zeugenbefragung gilt. Daniel überführte die alten Männer schließlich nur, weil er sich unabhängig berichten ließ, unter welchem Baum Susanna Ehebruch mit einem jungen Mann begangen haben soll wie die alten Männer behaupteten. Auch ist und war die Abbildung sicher deswegen so beliebt, weil sie den alten Meistern erlaubte, eine Frau\* als Akt darzustellen, ohne dass die Nacktheit der Dargestellten – ob der Notwendigkeit – als unschickliche Malerei und die Betrachtung ebendieser als unsittlich bezeichnet worden wäre.

<sup>31</sup> So zum Beispiel bei Artemisia Gentileschi (1610), Anthonis van Dyck (1622), Rembrandt (1634) und Lovis Corinth (1890).

<sup>32</sup> Auch andere Werke aus dieser Zeit zeigen Frauen\* mit fest zusammengepressten Beinen oder schamhaftem Wegblicken vor der Lust des Mannes, beispielsweise Hans Süß von Kulmbachs „Schamgeste einer Frau vor liebeshungrigem Mann“ (ca. 1500) oder das „Bildnis der Jungfräulichen Indianerin“ (1585), welches Zeichner und Reise-Forscher John White malte.

sich noch heute eine Frau\* in der patriarchalen Gesellschaft, wenn sie im Sitzen die Beine eng nebeneinanderstellt und sie leicht in eine seitliche Neigung bringt. Aus dieser aus feministischer Perspektive betrachteten unterdrückenden und einschränkenden Sitzanleitung hat sich im Internet ein „Sit like a Lady“-Meme entwickelt, welches dieses diktierte Verhalten humorig aufgreift und eben Frauen\* oder als weitere Überspitzung Tiere zeigt, die mit weit gespreizten Beinen sitzen.<sup>33</sup> Auch die Kunst des 19. Jahrhunderts sträubt sich z.T. gegen dieses zwanghaft-schambehaftete Verhalten und zeigt im Gegensatz dazu die Vulva zunehmend als freudigen Ort der Fruchtbarkeit und des positiv Konnotierten, wie etwa Gustave Courbets „Der Ursprung der Welt“ (1866).<sup>34</sup> Doch letztendlich waren es (in Zentraleuropa) sicher die Künstlerinnen der 60er und 70er Jahre, die das Entblößen der Vulva als Mittel verwendeten, auf falsche Scham und die patriarchalen Zustände der Gesellschaft aufmerksam zu machen.<sup>35</sup> Das Exponieren phallischer Symbolik sollte eine neue, schamfreie Identität der Frau\* vorantreiben. Das zwanghafte Bedecken und Verstecken der weiblichen Geschlechtsorgane zur Vermeidung von Scham war und ist kein europäisches oder generell regionales Phänomen. Hans Peter Duerr beschreibt in seinen (Stammes-)Reiseforschungen über Südamerika und Afrika, dass es beispielsweise in der Kultur der White-Knife Shoshonen üblich war, „am Abend

---

<sup>33</sup> *Meme* meint hier ein Bild oder Video im Internet mit ironischem Unterton, welches durch Internetnutzer vielfach kopiert und geteilt wird oder wurde. Das Entscheidende für den übermittelten Humor ist dabei die neue Zusammenhangsherstellung zwischen Bild und Text.

<sup>34</sup> Aus späterer, feministischer Perspektive gingen diese Darstellungen sicher nicht weit genug. Deborah De Robertis entblößte sich 2014 vor genanntem Courbet im Musée d'Orsay in Paris, die Szene des Bildes nachstellend. Sie kritisierte durch ihre noch breitbeinigere Darstellung der Vulva, dass das Original des „Ursprung der Welt“ eben nicht weit genug gegangen sei, und wurde dafür verhaftet.

<sup>35</sup> Am bekanntesten ist wohl die Fotografie einer Performance der Österreicherin Waltraud Lehner, die unter dem Konzept-künstlerischen Namen Valie Export mit ausschweifender Haarpracht, in Lederjacke, breitbeinig auf einer Bank sitzend und mit Maschinenpistole in der Hand tiefe Einblick in ihre offene Hose bot und damit den Startschuss für feministische Kunst in Europa gab. Diese Performance war nicht die erste, mit der Lehner für Aufsehen sorgte, aber sicher die erste, die so weit verbreitet wurde. Zuvor war Valie Export u.a. bereits mit ihrem „Tapp- und Tastkino“ aufgefallen als sie sich auf offener Straße, ihren nackten Oberkörper in einem gebastelten TV-Karton gehüllt, von Menschen durch diesen „TV“ an die Brust fassen ließ.

den jungen Mädchen die Beine zusammenzubinden, damit sie auch im Schlafe nicht auf unschickliche Weise die Beine öffneten“ (Duerr 1994, S. 161), da dies als Einladung für Berührungen durch junge Männer gesehen wurde. Die Mädchen\* und Frauen\* mancher Süd- und Südostasiatischer Gruppen mussten so schlafen, dass ihr Rock, das *tapis*-Hüfttuch, stets sicher zwischen den Beinen lag und „[d]abei krümmten sie gleichzeitig die Knie und bedeckten mit den Füßen den Afterbereich“ (Duerr 1994, S. 163). Weitere Auswirkungen hat die Bedeckung der Scham auch für das Verhalten abseits des Sitzens oder Liegens.<sup>36</sup> So ist es auch in westlichen Gesellschaften auffällig, dass Männer sich beim Bücken nach etwas vornüberbeugen, während Frauen\* dazu neigen, beim Aufheben eines Gegenstandes in die Knie zu gehen und so nicht ihr Gesäß zu entblößen. Auch allgemeine Benimmregeln des Alltags, zum Beispiel zu finden in Adolph Knigges „Über den Umgang mit Menschen“ (1788), besagen, einer Frau\* in allen Situationen den Vortritt zu lassen, nicht jedoch in solchen, in denen sie Gefahr läuft, dass ihr jemand unter den Rock schauen könnte, wie beispielsweise beim Treppensteigen. Diese Einlassungen sollen nicht unterschlagen, dass auch Jungen und Männer dem Schamgefühl der Entblößung ausgesetzt waren und sind.<sup>37</sup> Bereits das Wort „Entblößen“ zeigt auf, dass es hier um ein Offenlegen, ein Offenbaren, ein Herausbringen etwas Verborgenen an das Tageslicht geht.

---

<sup>36</sup> Selbstkritisch sei hier angemerkt, dass die synonyme Verwendung von „Scham“ und der Bezeichnung der weiblichen Genitalien zeigt, wie sehr die Tabuisierung detaillierter und korrekter Sprache bei diesem Thema in der deutschen und vermutlich vielen anderen Sprachen internalisiert ist. Nicht nur, dass sich die Frage auftut, wie schicklich und/ oder notwendig es ist in einer (sozial-) wissenschaftlichen Arbeit einen Begriff wie Vulva oder Vagina zu verwenden – für eine/n Mediziner/in mag dies kein Gegenstand der Diskussion sein –, darüber hinaus muss auch noch eine Balance gegeben sein zwischen der genauen Beschreibung des Phänomens des weiblichen Schamgefühls und der gesellschaftlich üblichen, gewohnten Umschreibung weiblicher Geschlechtsteile, um der/m Leser/in die Möglichkeit zu geben, den eigenen Sprachgebrauch oder die anerzogene Zurückhaltung ausreichend zu reflektieren.

<sup>37</sup> Dennoch ist nicht zu verachten, dass die Frage nach dem „Fehlverhalten“ der Frau\* im Sinne des Offenlegens der Scham oder des Gesäßes (nicht einmal durch Entkleidung, sondern durch reine Körperhaltung) im gesellschaftlichen Kontext eng mit der Schuldfrage (sexueller) Übergriffe verknüpft und dem „richtigen“ Verhalten für die Unversehrtheit der Frau\* eine größere Bedeutung zugemessen wird – und das obwohl aus feministischer Perspektive unbestritten ist, dass das Eine mit dem Anderen nichts zu tun hat.

„Die Scham entzieht also die besonderen 'reizenden' Körperteile dem *öffentlichen* Blick und *privatisiert* sie, wie es etwa das englische Wort für Genitalien, 'private parts', zum Ausdruck bringt“ (ebd., S. 257; Hervorhebungen im Original). Das zunehmend abgrenzende Verhalten zwischen Menschen beziehungsweise zwischen Körpern und das damit einhergehende Schamempfinden breitet sich insbesondere auch auf die Wandlung der (Sexual-)Beziehung zwischen Mann und Frau\* aus.<sup>38</sup> Im 19. Jahrhundert wird die Triebzurückhaltung oder Affektzurückhaltung zu einem Maßstab für das moralische Empfinden und damit auch dafür, was der Geheimhaltung, der Intimisierung und der strengen sprachlichen (Nicht-)Äußerung unterliegt. Unter kirchlichem und gesellschaftlichem Einfluss wird genau definiert, welche inner-ehelichen Gepflogenheiten erlaubt und welche tabuisiert sind.<sup>39</sup> Die Sexualität wird in diesem Zivilisierungsprozess als Teil der Kleinfamilie verstanden, jedoch dort „eingeklammert; ganz entsprechend werden auch im Bewußtsein die Beziehungen zwischen den Geschlechtern eingeklammert, ummauert und 'hinter die Kulissen' verlegt. Eine Aura der Peinlichkeit, Ausdruck der soziogenen Angst, umgibt diese Sphären des menschlichen Lebens“ (Elias 1969, S. 247). Der Einfluss der Kirche hat zu der Idee der Einehe und zunehmend auch des Verbots der außerehelichen Beziehung des Mannes geführt. Die Strenge der Triebregelungen für beide Geschlechter nimmt damit zum Ende des 19. Jahrhunderts noch einmal zu und verdrängt sexuelle Handlungen in das Private der Ehe.<sup>40</sup> Die kirchliche beziehungsweise öffentliche Morallehre *codierte* die Beziehung von Ehegatten

---

<sup>38</sup> Norbert Elias nennt diese Abgrenzung auch „Affektmauer, die durch Konditionierung zwischen Körper und Körper errichtet wird“ (Elias 1969, S. 230).

<sup>39</sup> Während zum Beispiel die käuflichen Frauen\* einer Stadt im 16. Jahrhundert zwar wenig angesehen, aber dennoch öffentlich sichtbar und nicht tabuisiert ihre Dienste anboten und anbieten durften, wurden diese Dienstleistungen im Laufe des 18. bis 19. Jahrhunderts „hinter die Kulissen“ (Elias 1969, S. 243) verlegt, da sie als unschicklich und vor allem um das Wissen der besonderen Stellung der Ehe als Tabu galten.

<sup>40</sup> Auf die detaillierte (historische) Einordnung der Ehe als Institution und Raum institutionalisierten Handelns soll hier verzichtet werden. Vielmehr geht es im Folgenden um die entsprechenden Handlungen, die innerhalb dieser oder eben auch innerhalb von Zweierbeziehungen im Allgemeinen in ihrer Richtigkeit und Falschheit gesellschaftlich konstruiert sind.

„als ein Verhältnis, das durch Verbundenheit, Pflichtbewußtsein und Mäßigung charakterisiert sein sollte“ (Rauh 1990, S. 414). Der heilige Ehestand zeichnete sich im Idealfall durch Aufrichtigkeit, Gewissenhaftigkeit und das Erfüllen von Pflichten aus. Intimität und Liebe innerhalb der Ehe galten als falsch, weil dadurch die strengen Autoritäts- und Rollenteilungen gefährdet wären und zudem, weil die eheliche Zuneigung der Frau\* mehr Respekt entgegenbrachte als Liebe und Sinnlichkeit, die ihre Ehemänner zumeist mit Prostituierten beziehungsweise Mätressen teilten (vgl. ebd., S. 415). Sexualität dient alleinig dem Zwecke der Fortpflanzung und die Erlaubnis zur Lust an sexuellem Handeln wird nicht erteilt (vgl. Elias 1969, S. 233f./ Rauh 1990, S. 415). Die kirchlich angeordnete Regulierung der Sexualität sollte vor allem auch den außerehelichen Geschlechtsverkehr der Ehemänner stärker regulieren. Dabei gab es eine wechselseitige sexuelle Verpflichtung der Ehegatten, die in der Realität jedoch nur der Ehemann einklagen konnte, da „der Frau jegliche Initiative untersagt war“ (Rauh 1990, S. 416). Da die weibliche außereheliche Sexualität ohnehin tabuisiert und geächtet war, genügte es, der Ehefrau\* das stete Zur-Verfügung-Stehen für das sexuelle Verlangen des Mannes zu diktieren, um die Sexualität möglichst allein innerhalb der Ehe zu gewährleisten.<sup>41</sup> Für die kulturelle Formung des menschlichen Sexualverhaltens jedoch ebenfalls ausschlaggebend ist, „daß die Lustempfindung des Triebverhaltens beim Menschen vom Gattungszweck ablösbar ist und zum eigenständigen Motiv bewußter Handlungen zu werden vermag“ (Schelsky 1955, S. 13). Diese Differenz zwischen Triebneigung und gesellschaftlicher Norm öffnet ein

---

<sup>41</sup> Der zunehmende Zwang auf die Ehefrau\* sexuell gefügig zu sein, führte jedoch auch zu vermehrten Schwangerschaften und damit zu vermehrten Todesfällen, da Schwangerschaften nach wie vor ein großes Risiko für Mutter und Kind darstellten. Darüber hinaus stieg zu dieser Zeit auch die Säuglings-Sterblichkeit, weil laut kirchlicher Lehre Sexualverkehr und Stillen nicht vereinbar seien, weil der Koitus die Milch säurehaltig werden lasse. Da die Frau\* jedoch zeitnah nach der Geburt in der Ehe wieder sexuell verfügbar sein musste, stillte sie Säuglinge frühzeitig ab und nahm die Gefahr der Infektion durch künstliche Ernährung in Kauf. Außerdem führte das verfrühte Abstillen zu erneuten, verfrühten Schwangerschaften, da der Schwangerschaftsschutz durch Laktationsamenorrhoe zusätzlich wegfiel (vgl. Rauh 1990, S. 417).

Spannungsfeld, das bis heute gilt. Schelsky spricht von der „Hemmungsfunktion der Norm“, die das Triebleben steuern soll und damit auch die öffentliche Einschätzung der Moral beeinflusst.<sup>42</sup> Die Institutionalisierung von Normen und das Einhalten dieser durch den Menschen, macht diesen erst zu einem sozialen Wesen. Insofern die Norm als das Gegensätzliche zur Triebtendenz verstanden wird, so neigt der Mensch dazu, in eine Abnorm zu geraten, wenn er seinen Trieben nachgibt (vgl. ebd., S. 64).<sup>43</sup> Inwiefern dieses Verhalten abseits der Norm mit dem fortschreitenden Zivilisationsprozess eher von gewählten Nachbarschafts- oder Verwandtschaftsverhältnissen und anonymen Institutionen als der Familie kontrolliert wird, soll der Fachdiskussion von Norbert Elias und Hans Peter Duerr überlassen werden.<sup>44</sup> Viel entscheidender ist hier, dass diese anonymen Institutionen „die sozialen Zwänge immer weniger als 'innere Natur' und immer mehr als Außen- und Fremdzwänge erlebt wurden“ (Duerr 1994, S. 24). Doch gerade diese Fremdzwänge sind es auch, die zwar strikte Regeln der Normierung vorgaben, etwaige Vergehen aber weniger intensiv kontrollieren und ahnden konnten. Man kann daher auch sagen, dass

---

<sup>42</sup> Schelsky weist darauf hin, dass nicht nur die Hemmungsfunktion der Norm die öffentliche Moral beeinflusst, sondern auch der Aspekt „der Reduktion der Person auf die Bewußtheit des Ichs“ (Schelsky 1955, S. 63). Die Bewusstheit des Ichs sorgt dafür, dass alles Handeln, welches nicht „von der sich selbst verstehenden und sich innebleibenden Bewußtheit des Menschen her gesteuert werden kann, als 'Entfremdung der Person'“ (ebd., S. 63) zu verstehen ist und damit ebenfalls die Gefahr birgt, dass der Mensch sich dem öffentlichen Moralverständnis entziehen könnte.

<sup>43</sup> Unter Trieb oder Triebverhalten versteht Schelsky, wie auch Max Scheler, den bereits auf einen anderen – der Zeit und einer grundsätzlichen Homophobie geschuldet andersgeschlechtlichen – Partner bezogenen Sexualtrieb und weniger die Libido. Die grundsätzliche Distanzierung zur nur eigenen Körperlichkeit wird durch die Scham ausgelöst. Ohne das Erleben und Überwinden von Scham gelangt der Mensch nicht zu sexuellem Verlangen zu einem anderen Menschen und wird, wie in der vorpubertären Phase, sich nicht zu einer Intimbeziehung zu einem anderen hinbewegen (vgl. Schelsky 1955, S. 69).

<sup>44</sup> Eine Debatte um diese Frage entfachte nach Hans Peter Duerrs Veröffentlichung „Nacktheit und Scham“ (1988), die angeblich Norbert Elias' Ausführungen über zivilisierte und nicht-zivilisierte Gesellschaften als zu absolut betrachtete und ihm unterstellt haben soll, er sehe eine rein lineare Veränderung im Zivilisationsprozess hin zu einer heute perfekten Gesellschaftsstruktur und -kultur mit starren und messbaren Schamgrenzen. Duerr wehrt sich in „Intimität. Der Mythos des Zivilisationsprozess“ (1994) gegen diese Behauptungen und legt noch einmal eine umfassendere These vor, jedoch nicht ohne Elias' aus seiner Sicht zu kurz gekommenen Ausführungen noch einmal zu beleuchten.

der Mensch neue Chancen auf abweichendes Verhalten bekam beziehungsweise eine Entgrenzung von Intimität und Privatsphäre stattfand.<sup>45</sup> Abweichendes Verhalten von Normen führt aber auch dazu, dass abweichendes, vor allem sexuelles Handeln in den Bereich des Privaten verdrängt wird. Im alltäglichen Sprachgebrauch hat sich für intime Erfahrungen oder Intimität auch das Synonym Intimsphäre oder Privatsphäre herausgebildet. Die Begrifflichkeiten „intim“ und „privat“ sollten jedoch differenziert verwendet werden. Diese Notwendigkeit ergibt sich bereits aus dem Wortursprung. Das lateinische *intimus* ist eine Steigerung des *interior*, was „innen“ bedeutet. *Intimus* ist demnach etwas, was besonders tief geht, tief innen liegt, kann aber auch als Substantiv einen Vertrauten oder befreundeten Menschen bezeichnen. *Privatus* hingegen steht für zu einer Person gehörend, persönlich oder eigen. „Während 'intim' besonders die Qualität der Beziehung zu anderen oder sich selbst in bestimmten Momenten hervorhebt, betont 'privat' vor allem den Abgrenzungscharakter, den Besitzanspruch, der gegenüber anderen verteidigt wird“ (Schuhrke 1999, S. 64). Dass die Privatsphäre im menschlichen Miteinander anfällig für Überschreitungen von Grenzen oder dem Eindringen durch Fremde ist, zeigt, dass intimes Erleben im Alltagsverständnis eine Art Richtschnur zwischen Öffentlichkeit und Privatheit darstellt, die über- oder unterschritten werden kann. Sich für diese Schnur zu interessieren, bedeutet auch, sich mit der Entstehung oder – aktiver – der Herstellung und Aufrechterhaltung sozialer Ordnung auseinander zu setzen. Bei der Ordnung von Privatheit und Öffentlichkeit geht es weniger um eine Unterscheidung zwischen „unten“ und „oben“, sondern vielmehr „sind für entsprechende Markierungen im

---

<sup>45</sup> Ein Beispiel aus neuerer Zeit sei hier die Bill Clinton/Monica Lewinsky-Affäre. Nicht länger von der inneren Norm unterdrückt, wurde sein Verhalten zwar öffentlich zur Schau gestellt und – politisch sinnvoll – vor allem von seinen Gegnern stark unter Beschuss gestellt, dennoch sah sich der unorganisierte äußere Zwang nicht in der Lage der Verfehlung Konsequenzen folgen zu lassen. Ein intimes Detail eines Politikerlebens wurde so zwar in der Öffentlichkeit enttarnt, dieses ans Licht bringen jedoch nicht geahndet, da es nicht *die* öffentliche Kontrollinstanz für derartige Vergehen gibt.

Zusammenhang mit Privatheit vor allem Grenzziehungen zwischen 'drinnen' und 'draußen' charakteristisch“ (Wohlrab-Sahr 2011, S. 36).<sup>46</sup> An dieser (Tür-) Schwelle entstehen letztendlich auch zuvor erläuterte Schamgefühle, deren Überschreitung Intimität oder auch körperliche Nähe erst ermöglicht oder erzwingt im juristischen Sinne.<sup>47</sup> „Im deutschen Sprachgebrauch sind Wendungen, die das Wort intim beinhalten, sogar häufig Euphemismen für sexuelle Handlungen (miteinander intim werden) oder für Hinweise auf die Geschlechtsorgane (Intimbereich, Intimspray, Intimhygiene)“ (Schuhrke 1999, S. 64). Dies mag insofern zutreffend sein, als dass sexuelle Handlungen es ermöglichen, eine andere Person in Momenten der vorübergehenden Selbstöffnung, Schutzlosigkeit und geringen Selbstkontrolle zu erleben. Diese Aspekte der Selbstoffenbarung entsprechen der angestrebten Definition von Intimität und sind darüber hinaus Grundlage für das Entstehenlassen und Aufrechterhalten intimer Nahbeziehungen (vgl. ebd., S. 64). Das alltagssprachliche Euphemisieren von Intimität und Geschlechtsverkehr oder sexuellen Handlungen ist jedoch kritisch zu betrachten, vor allem vor dem Hintergrund, dass in der Beschreibung der vorbildlichen weiblichen Sexualität oder der erwünschten Tugendhaftigkeit der Frau\*, beide Begriffe auch als

---

<sup>46</sup> Monika Wohlrab-Sahr plädiert für die Soziologie des Privaten als Schwellenanalyse. Ähnlich wie Hartmann Tyrell es 2001 für die Familien- und Paarsoziologie fordert („Das konflikttheoretische Defizit der Familiensoziologie. Überlegungen im Anschluss an Georg Simmel“), sollte genau betrachtet werden, wie die „praktischen, kommunikativen und personellen Markierungen“ (Wohlrab-Sahr 2011, S. 37) dieser Schwellen zwischen Privatem und Nicht-Privatem konstruiert werden und verlaufen. Ähnlich wie zuvor beim Betreten eines Hauses über die Türschwelle beschrieben, geht es auch bei der Betrachtung der Schwelle zwischen Intimität und Nicht-Intimität um eine ausgehandelte Markierung.

<sup>47</sup> Während es für das widerrechtliche Eindringen in die als außer-körperlich empfundene Intimsphäre einer/s Einzelnen keine juristisch definierte Zentimeter-Grenze gibt, definiert immerhin das deutsche Bewachungsgewerbe (nach Edward T. Hall 1963) eine soziale Distanz von 1,5 bis 4 Metern und eine persönliche Distanz von 60 bis 150 cm als eine angemessene intime Zone, die zu unterschreiten als unschicklich gilt. Welche absurden Auswirkungen eine solch juristisch undefinierte Zone (vor allem für Frauen\* im öffentlichen Raum) auch haben kann, daran mag uns alljährlich die wenig humorige Aufforderung der Kölner Oberbürgermeisterin Henriette Reker erinnern, die Besucherinnen und Einwohnerinnen Kölns im Anschluss an die Übergriffe der Silvesternacht 2015/16 darauf hinwies, dass es immer eine Möglichkeit gäbe, „eine gewisse Distanz zu halten, die weiter als eine Armlänge betrifft“, um für die eigene Sicherheit und das eigene Wohlbefinden zu sorgen.

Antonyme missbraucht werden. „'Sex' wird dann als ein un- oder entpersönlichtes, ganz den Beischlaf oder die 'pure' Körperlichkeit reduziertes Phänomen angesehen, während 'Intimität' für Nähe, Zuwendung, gegenseitige Verantwortung oder die – wie auch immer verstandene – 'richtige' Liebe benutzt wird“ (Streisand 2001, S. 36). Damit wird eine Kluft geschlagen zwischen reiner körperlicher Zuwendung und solcher, die eine wie auch immer geartete tiefere Qualität und Bindung auslöst. Sexualität und deren Akte allein vermögen Intimität aber nicht zu klären. Doch auch eine Vollbefriedigung aller Ansprüche wird genau dann fast unmöglich, wenn das Phänomen von Sexualität und Intimität in der Moderne als ultimativ erstrebenswerte Einheit und gesellschaftlich enttabuisiertes Ziel der idealen Zweisamkeit postuliert wird.<sup>48</sup> Moderne meint in diesem Zusammenhang den Beginn des 20. Jahrhunderts, in welchem aus der Geschlechterpolarität und der damit einhergehenden bürgerlichen Ehemoral ein über Intimität hinausgehender Verhaltenskodex in der Zweierbeziehung entsteht, der auch durch das Bürgerliche Gesetzbuch (1900) festgeschrieben und legalisiert wird. „Der Mann besaß in der Familie das Letztentscheidungsrecht, die Vermögensverwaltung und er mußte der Erwerbstätigkeit seiner Frau zustimmen, bzw. er konnte ihr Arbeitsverhältnis auch gegen ihren Willen fristlos kündigen“ (Rauh 1990, S. 494).<sup>49</sup> Mit der zunehmenden funktionalen Differenzierung, „die die weitere

---

<sup>48</sup> Diverse (psychologische) Ratgeber nehmen sich diesem erstrebenswerten Idealtypus auch heute noch an und beraten zu Themen wie „Zeit für Liebe: Sex, Intimität und Ekstase in Beziehungen“, „Der Zauber der Intimität: Wie Sie sich selbst, anderen und dem Leben wirklich nahe kommen“ und „Wahre Liebe im Alltag. Das Erschaffen authentischer Beziehungen“.

<sup>49</sup> §1358 BGB im Wortlaut (1. Januar 1900): „[1] Hat sich die Frau einem Dritten gegenüber zu einer von ihr in Person zu bewirkenden Leistung verpflichtet, so kann der Mann das Rechtsverhältnis ohne Einhaltung einer Kündigungsfrist kündigen, wenn er auf seinen Antrag von dem Vormundschaftsgerichte dazu ermächtigt worden ist. [2] Das Vormundschaftsgericht hat die Ermächtigung zu erteilen, wenn sich ergibt, daß die Thätigkeit der Frau die ehelichen Interessen beeinträchtigt.“ Da dieser Paragraph jedoch Art. 3, Abs. 2 des Grundgesetzes (1949) zuwiderlief, war ein derartiges Handeln mindestens Auslegungssache, im Grunde jedoch gesetzeswidrig. 1958 wurde der Paragraph gestrichen. Richtig ist jedoch zum Beispiel, dass Frauen\* erst 1968 ein Bankkonto ohne Zustimmung des Ehemannes eröffnen durften und sexuelle Gewalt in der Ehe bis 1997 höchstens als Körperverletzung oder Nötigung galt, nicht jedoch als Vergewaltigung.

Ausdifferenzierung und Autonomisierung der einzelnen Subsysteme bewirkte und zunehmende Technologisierungs- und Bürokratisierungsprozesse nach sich zog, vergrößerte sich die Differenz zwischen der persönlichen und der unpersönlichen Welt“ (ebd., S. 494). Das Öffentliche wird komplex und widersprüchlich. Die Identitätsfindung wird in diesem Zuge freier, aber ebenso komplexer, weil öffentliche Rollen und damit verbundene Aufgabenstellung zunehmend freigegeben werden und von Individuen ausgefüllt werden müssen, deren Verantwortungsbereiche sich damit völlig neu strukturierten (vgl. Rauh 1990, S. 494 nach Durkheim 1977). Dennoch gilt die patriarchale Zentralstellung des Mannes beziehungsweise Vaters im Haus. „Seine Erwerbstätigkeit findet nach dem bürgerlichen Familienmodell nun wesentlich 'außerhäusig' – also in der 'öffentlichen' Sphäre – statt, während die jetzt intentional gerichtete Kindererziehung und die Pflege der Privatsphäre des Hauses als Hort von 'Intimität' zum entscheidenden Aufgabenbereich der Ehefrau und Mutter wird“ (Streisand 2001, S. 41f.). Die in der Familie stattfindende Haushaltsarbeit und Kindererziehung wird als Nichtarbeit durch die Gesellschaft entwertet und findet so sehr im Privaten statt und wird so stark von Erwerbsarbeit im Öffentlichen unterschieden, dass ihr die Idee des Müßiggangs anhaftet, mindestens jedoch der Irrelevanz (vgl. Sturm 1997, S. 4). Hier wird bis heute der patriarchale Herrschaftsmodus durch die artifizielle Trennung von öffentlicher und privater Sphäre als männliche und weibliche Sphäre fortgelebt.<sup>50</sup> Doch der Wandel ab 1966 eröffnet auch neue individuelle Gestaltungsmöglichkeiten in der intimen Paarbeziehung (vgl. Rauh 1990, S. 515). Während zuvor die Jungfräulichkeit und die Institution der Ehe, als diesen Umstand aufbrechender Akt, eine Gemeinschaft auf Lebenszeit bilden sollte, kommt es nun zunehmend zu einem in der Zweierbeziehung liegenden Selbstverständnis, das es

---

<sup>50</sup> Die Parole der Frauenbewegung in den 60 Jahren „Das Private ist politisch!“ steht exemplarisch für diese Kritik. Die Einsicht, dass Privatheit als Sphäre der Frau\* (gesellschafts-)politisch geschaffen ist und Machtverhältnisse reproduziert, veränderte zwar nachhaltig die politische Kommunikation darüber, nicht aber die tatsächlichen Verhältnisse (vgl. Cohen/ Arato 1994).

auszuhandeln galt. Unter anderem durch die Kinsey-Reporte (1954/ 55) wurde ein öffentliches Bewusstsein geschaffen für die Brüchigkeit alter Moralvorstellungen.<sup>51</sup> So wurde deutlich, dass die meisten Frauen\* und Männer über breite sexuelle Erfahrung und Vorwissen verfügen, ehe sie heirateten und „[f]ür sie gibt es keinen abrupten Bruch mehr zwischen heimlichen, ungeschickten oder unerlaubten Begegnungen und der sicheren, anspruchsvolleren Sexualität in der Ehe“ (Giddens 1993, S. 21). Zwar nimmt dies keinen unmittelbaren Einfluss auf die wichtige gesellschaftliche Stellung der Ehe, bagatellisiert jedoch die Stigmata der vorehelichen Sexualhandlungen und der Ehescheidung ein Stück weit. Beide Beteiligten einer Beziehung stellen nun zunehmend Ansprüche auf individuelle Lebensgestaltung, Lebensqualität und Intimität in der Partnerschaft.<sup>52</sup> Auch die Einführung kontrazeptiver Verhütungsmittel („Anti-Baby-Pille“) nimmt Einfluss auf das sexuelle Verhalten und „wurde jenseits der öffentlichen Kontrolle privatisiert“ (Rauh 1990, S. 517). Durch die Möglichkeiten der Reproduktionstechnologien (künstliche Herbeiführung oder Verhinderung der Empfängnis) wird aus einem zunehmenden Ablösungsprozess von Sexualität und Fortpflanzung in der intimen Beziehung eine vollständige Autonomie. „[D]amit ist Sexualität zu guter Letzt 'befreit' und zu einer Eigenschaft der Individuen und ihrer Umgangsweisen miteinander geworden“ (Giddens 1993, S. 38). Anthony Giddens sieht Sexualität

---

<sup>51</sup> Der Begriff Kinsey-Report beschreibt zwei Veröffentlichungen des US-amerikanischen Zoologen/ Sexualforschers Alfred Charles Kinsey, „Das sexuelle Verhalten der Frau“ (1954)/ „Sexual Behavior in the Human Female“ (1953) und „Das sexuelle Verhalten des Mannes“ (1955)/ „The Sexual Behavior in the Human Male“ (1948), und werden als Meilensteine der sexuellen Aufklärung gesehen. „Außereheliche und voreheliche Sexualkontakte nehmen zu. Ebenfalls werden Nacktheit, manuell-genitale und oral-genitale Kontakte, sowie das Masturbationsverhalten entstigmatisiert. Die Unterschiede zwischen den Geschlechtern nähern sich langsam aneinander an, d.h. auch Frauen werden sexuell aktiver, was die steigende Rate der Petting-, Masturbations- und Koituserfahrungen zeigt“ (Rauh 1990, S. 558). Darüber hinaus erregten vor allem Kinseys Erkenntnisse zu homosexuellen Erfahrungen junger Männer und Frauen\* große Aufmerksamkeit. Trotz der Kritik, dass die qualitative Untersuchung nicht repräsentativ sei, konnten Kernaussagen und Schlussfolgerungen Kinseys in nachfolgenden und repräsentativeren Studien bestätigt werden.

<sup>52</sup> Dass diese alte, Traditionen aufbrechenden Lebensformen jedoch weiterhin konservative Kräfte auf den Plan rief, zeigten u.a. öffentliche Diskussionen um Scheidungskinder.

damit auch als mitwirkender Wegbereiter bei der Herausbildung unterschiedlicher Lebensstile und partnerschaftlicher Verbindungen. Sie ist nicht länger natürliche Bedingung, die unumstößlich mit der/dem Einzelnen zusammenhängt und angenommen werden muss, sondern passt sich der Person an „als wesentliche Verbindung zwischen Körper, Identität und sozialen Normen“ (ebd., S. 25). Giddens gibt eine Nahbeziehungsbeschreibung ab, die sich aus diesen neuen Entwicklungen ergibt. Leidenschaftliche Liebe, die *amour passion*, ist eine umfassende Beschreibung zwischen Liebe und sexueller Bindung, die helfen kann, den Begriff der Intimität enger zu umgreifen.<sup>53</sup> Sie macht aus, dass sie die Liebenden aus ihrem Alltag hinausreißt. Im Positiven bietet sie Ablenkung von Routinen, im Negativem lässt sie die Partizipierenden der emotionalen Bindung vergessen, welchen Pflichten sie (im Alltag) nachzukommen haben. Es handelt sich um eine „Verzauberung, die in ihrer Hingabe religiöse Züge annehmen kann“ und sie „entwurzelt das Individuum aus dem Irdischen und schafft eine Bereitschaft für radikale Entscheidungen oder große Opfer“ (ebd., S. 48). Die *amour passion* unterscheidet sich von der romantischen Liebe vor allem dadurch, dass Letztere der Zuneigung einen höheren Stellenwert zuspricht als sexuellem Begehren. Die Romantik prägte daher auch die Idee, dass keusche Sexualität in der Ehe gelebt werden müsse und Erotik oder Leidenschaft in außerehelichen Beziehungen oder Affären. Ehefrauen\* sollten dabei ihr Verlangen unterdrücken oder waren sich dessen gar nicht bewusst. Romantische Liebe war daher auch eine Institution, die Frauen\* in Mutterschaft und Frauenrolle\* im Privaten einschloss, ohne dass ihnen dieser Nachteil bewusst gewesen wäre (vgl. ebd., S. 50f). Auch in klassisch-romantischen Erzählungen „entdeckt die Heldin, nach einigen Flirts mit anderen Männertypen, die Tugenden des zuverlässigen, soliden Menschen, der einen

---

<sup>53</sup> Er kritisiert dabei Foucault, der Sexualität unter den Aspekten Macht, Diskurs und Körper beleuchtet, sich jedoch nicht an eine Definition von Intimität im Rahmen romantischer Liebe und Zweierbeziehung herantraut. *Amour passion* knüpft begrifflich u.a. auch an Luhmanns „Liebe als Passion“ an.

vertrauenswürdigen Ehemann abzugeben verspricht“ (ebd., S. 55). Die Weiterentwicklung der leidenschaftlichen Liebe, oder das Ziel, ist die reine Beziehung. Wenn Individuen zusammenfinden und solange eine Nahbeziehung bilden, solange sich beide wohl fühlen und die soziale Beziehung um ihrer selbst willen leben, kann eine reine Beziehung im Giddenschen Sinne entstehen, welche nicht länger Liebe und Sex in der Ehe beschreibt, sondern selbst das verbindende Element zwischen Liebe und Sexualität wird. Und damit ist die „reine Beziehung [...] Teil einer tiefgreifenden Neustrukturierung der Intimität“ (ebd., S. 69). Intimität kann sich in dem Maße zwischen Partner/innen entwickeln, wie sie Verletzlichkeit zeigen und ihre Bedürfnisse kommunizieren. Die daraus erwachsende partnerschaftliche Liebe setzt die *ars erotica* in den Mittelpunkt der Beziehung und zum Maßstab der Nahverbindung. Dass die Beteiligten sexuelle Lust (aneinander) empfinden können, wird zum ersten Mal mitentscheidend, ob eine Beziehung weiter gepflegt oder aufgelöst wird. Damit einher geht allerdings auch der Zwang sexuelles Wissen zu organisieren, sich mit der eigenen Sexualität auseinanderzusetzen und dadurch Befriedigung schenken und erfahren zu können. Giddens nennt dies auch die „Kultivierung sexueller Geschicklichkeit“ (vgl. ebd., S. 74). In der reinen Beziehung kommt es daneben vor allem auf Aufrichtigkeit und Glaubwürdigkeit zwischen den Partner/innen an. Anders als in der klassischen Ehevorstellung, dass Vertrauen durch äußere Faktoren hergestellt werden kann (Eheversprechen, wirtschaftliche Abhängigkeit), beruht das Vertrauen darauf, dass man sich längerfristig aneinander bindet, in der reinen Beziehung auf der Grundlage von Intimität (vgl. ebd., S. 152). Dabei ist „Intimität [...] vor allem eine Sache der emotionalen Kommunikation mit anderen und mit sich Selbst, und zwar in einem Kontext zwischenmenschlicher Gleichberechtigung“ (ebd., S. 145). Es sei an dieser Stelle noch die offene und freie Kommunikation hinzugefügt. Hier liegen Luhmann und Giddens in der Idee des kommunikativen Austauschs zur Herstellung von Intimität recht nah beieinander. So gehen zwei Individuen verbindlich eine gemeinsame Geschichte

ein und schließen dabei andere Menschen aus ihrer Zweisamkeit aus, indem sie miteinander intim kommunizieren, also ihre Gefühle einander offenlegen und miteinander so handeln, wie sie es mit anderen nicht tun würden. Diese Anderen werden zum Außen der Beziehung. Das Innere der Beziehung organisiert sich reflexiv, weil es keinen Zwang des Zusammenseins gibt, sondern die Freiheit des offenen Dialogs, welcher wiederum die Nahbeziehung mit den Bedürfnissen und Hoffnungen der Individuen intim anreichert. Und tatsächlich „ist das Offenlegen dessen, was vor anderen verborgen wird, eine der wichtigsten psychologischen Gesten, die im anderen Vertrauen erwecken und nach denen der andere umgekehrt auch sucht“ (ebd., S. 153). Hier geht es also um die Selbstoffenbarung des Individuums dem signifikant Anderen gegenüber. Die Selbstoffenbarung als Gegensatz zum Geheimnis setzt eine Vorstellung von Öffentlichkeit voraus und jede Sache, die offenbart wird, verweist automatisch auf das, was im Verborgenen, im Geheimen bleibt oder bleiben soll. Es ist also eine Selektion notwendig, was veröffentlicht wird und was nicht. „Die Rede von Prozessen des Geheimhaltens und des Veröffentlichens deutet darauf hin, dass es kein 'Geheimnis' bzw. keine 'öffentlich bekannte Tatsache' an sich gibt, sondern die Behandlung eines Sachverhalts als 'öffentlicher' oder 'privater' auf einer bestimmten Inszenierungstechnik und Kommunikationsstruktur beruht“ (Hahn/Koppetsch 2011, S. 9f.). Dies zeigt auch, dass ein Geheimnis oder eine Offenbarung zu unterschiedlichen Zeiten, in unterschiedlichen sozialen Kontexten, also in unterschiedlichen Rahmen, variant ist und dass das, was als geheim oder offen gilt, sich mit der Interpretation oder der aktiven Rahmung der Beteiligten ändert. Die Bestimmung, was privat und was öffentlich ist oder wird, ist also auch immer an die Interaktion zwischen Subjekten gebunden (vgl. ebd., S. 9f.). Was enthüllt werden kann und enthüllt wird, ist aber letztendlich auch eine Frage der Selbstreflexion, weil das Subjekt sich des Umstandes, welchen es öffentlich legen will, bewusst sein muss. Individuen müssen Selbstbeschreibungen vornehmen und konstruieren mit ihren Offenbarungen

auch Außenbilder, selbst-kultivierte Biografien. Vor allem in modernen Massenmedien und deren heutigen Auswüchsen wie Talkshows oder Realityshows mischen sich diese Selbstdarstellungen „mit expressiven und ästhetischen Ausdrucksformen“ (Bublitz 2010, S. 57) und folgen „in medialen Anordnungen und Verzeichnissen unterschiedlichen Regeln der Theatralität, Dramatisierung und Inszenierung“ (ebd., S. 57). Offenbarungen sind dabei nur möglich, wenn die/der Offenbarende sich durch die Augen der anderen sieht, also es vermag, von außen auf sich zu schauen und die Wahrnehmung durch andere einzuschätzen. Ähnlich eines Ausgrenzungsprozesses ist also die Selbstoffenbarung nur dann möglich, wenn die/der Aktive eine Kontrollinstanz installiert, die sie/ihn im Abgleich zu anderen betrachtet (vgl. ebd., S. 58). Dies ist insofern relevant, als dass im Zuge der Diffusion der Öffentlichkeit nicht länger eindeutig ist, was das Andere ist. Vor allem im Internet erscheint Abgrenzung und Offenbarung damit schwierig. Im Abwägen dessen, was öffentlich gemacht wird und was nicht, spielt auch die Selbstkontrolle eine entscheidende Rolle. Die/der Aktive muss und will kontrollieren, welche Bekenntnisse sie/er macht, wie sie/er dies kontrolliert und was dadurch ausgelöst wird – in ihr/ihm und im Rahmen der Anerkennung durch andere (vgl. ebd., S. 60f.).<sup>54</sup> Im Spezialfall der sexuellen Selbstoffenbarung ist unter bestimmten Umständen mit Sanktionen im Sinne des christlichen Bußkatalogs zu rechnen. Während die kirchliche Beichte mit ihrem Bekenntniszwang zu klar erwartbaren Gegenmaßnahmen oder Abbitten führte, so sieht sich die/der Aktive heute einer unerwartbaren Reaktion gegenüber. In jedem Fall ist die Beichte eine Interpenetration von Öffentlichkeit und Intimität. Indem sich das Selbst jedoch entscheidet, sich öffentlich zu zeigen und sich wirksam vor anderen zu artikulieren, wird es sich seiner Existenz als Individuum und soziales Wesen bewusst (vgl. ebd., S. 127). Auf der Seite bewusster Offenbarungen kann man also ein Stück weit auch von

---

<sup>54</sup> Auch Georg Simmel (1908) weist darauf hin, dass Beziehung auch immer auf Nicht-Offenbartem und Nicht-Wissen beruht.

Selbstdarstellungen zwischen den Polen Selbst- und Fremdwahrnehmung sprechen, eine Art Konstituierung des Selbst zwischen eigenem und fremdem Bild des Ichs. Und „[ü]ber derlei sozial eingebettete Praktiken wird das soziale Selbst erst konstruiert“ (Jünger 2018, S. 70 nach Goffman 2010, S. 230f.). Selbstoffenbarung hängt jedoch auch von der Bereitschaft des Gegenübers zu ebendieser ab. Menschen, die sich durch lange Beziehungen, Freundschaft oder Partnerschaft auf den gegenseitigen Austausch von Geheimnissen einlassen, dringen immer weiter von der *public self*- in die *private self*-Sphäre ein. Dadurch erklärt sich die Grundannahme, dass Beziehungen linear zu ihrer Dauer intimer werden (vgl. Jünger 2018, S. 71f.). Dies soll nicht suggerieren, dass Selbstoffenbarung ein vollkommen steuerbarer Prozess im Sinne einer Kosten-Nutzen-Strategie ist. In manchen Fällen, insbesondere dann, wenn man die Öffentlichkeit als eine Masse von Fremden versteht oder gar dann, wenn die/der Einzelne sich einer/m völlig Fremden gegenüber sieht, kann es auch zu einem Prozess des *verbal leakage* kommen, also dem Fall, dass der Mensch nicht intendiert von sich selbst preisgibt, was er nicht preisgeben wollte. Man nennt dies auch das *Stranger on the Train*-Phänomen.<sup>55</sup> Dieses Phänomen ist vor allem auf die vermeintliche Objektivität des Fremden zurückzuführen und führt dazu, „dass [...] ihm oft die überraschendsten Offenheiten und Konfessionen bis zu dem Charakter der Beichte, entgegengebracht werden, die man jedem Nahestehenden sorgfältig vorenthält“ (Simmel 1908, S. 510). Mit der Entwicklung und Einführung der Massenmedien, vor allem mit dem Kabel-/Satellitenfernsehen (in Deutschland 1984) hat das Offenbaren vor einer unbestimmten fremden Masse an Menschen stärker zugenommen, als es vorher in der Geschichte passieren konnte. Es sind „die technischen Bildmedien, die einen Durchbruch in der omnipräsenten Sichtbarkeit des Intimen mit sich

---

<sup>55</sup> *Verbal leakage* und das *Stranger on the Train*-Phänomen sind als Begrifflichkeiten aus der Psychologie entnommen und sollen nicht im Detail behandelt werden. Ein anderer Begriff für dieses nicht intendierte Ausplaudern von Geheimnissen, aber in seiner kleinsten Form, also dem zufälligen Aussprechen eines Gedankens, der verborgen bleiben sollte, ist der *Freudian Slip*.

brachten“ (Schwietring 2008, S. 4377). Um Zuschauer – vor allem für die privaten Sender – zu generieren wird es enorm wichtig, sich intimen Themen wie Nacktheit und Sexualität, aber auch sonstigen Tabuthemen, zuzuwenden, um Aufmerksamkeit zu gewinnen und damit Umsatz zu generieren. Dabei geht es weniger um erotische Filme, welche man auch in einschlägigen Kinos anderweitig konsumieren kann, sondern um Sendeformate, die Intimes und Alltägliches verbinden und damit durchschnittliche Menschen zeigen, die ihre Privatsphäre offenbaren. Dies begann mit nach-mittäglichen Talk Shows (wie „Sonja“ oder „Britt“ seit Ende der 90er Jahre), in denen Menschen ihre privatesten Probleme diskutierten und öffentlich Rat suchten und steigerte sich bis zu Reality-TV-Produktionen wie „Big Brother“ (seit den 2000ern) und Dating-Shows wie „Bauer sucht Frau“, „Der Bachelor“ oder „Adam sucht Eva“ (seit den 2000ern), die einzig zum Ziel haben, das Kennenlernen oder Zusammenleben von Menschen in intimsten Momenten des menschlichen Miteinanders den Fernsehzuschauer/innen zuhause zu präsentieren. Hier manifestiert sich erneut die heutige Rolle der/des Einzelnen als Zuschauer/in, die/der in einer isolierten Haltung vor dem Medium Fernseher eine Darbietung intimer Momente ihr/ihm Fremder erhält. Man kann sie/ihn auch als Konsument/in fremder Intimität bezeichnen, als der vor Partizipation und reziproker Kommunikation geschützte, moderne Mensch.

Wie die soziologische Einordnung des Begriffs Intimität zeigt, ist eine Verortung dieser in der analogen Welt durchaus möglich. Auch Ansätze, wie die modernen Medien das Verhältnis von Öffentlichkeit und Privatheit diffuser machen und welche Rolle dies für Individuen und deren soziale Beziehungen spielt, sind vorhanden. Eine Aussage zur Definition dessen, was Intimität bedeutet, kann insofern lauten:

(A1) Intimität ist ein mit intentionaler Kommunikation gefüllter Raum von mindestens zwei Wesenheiten, der sich auf einer Skala von Öffentlichkeit bis Privatheit für die Nahbeziehung zweckbestimmt bewegt.

Offen bleibt jedoch bisher, wie das Internet ein Rahmen sein kann, in dem Intimität stattfindet, wenn diese auf der Beziehung mindestens zweier Individuen beruht, die in beabsichtigtem kommunikativem Austausch miteinander stehen, und vor allem wie diese Intimität privat sein kann, wenn sie an einem Ort oder in einem Raum stattfindet, der als der öffentlichste und demokratisch-partizipativste überhaupt gilt. Zu erklären ist im Folgenden auch: Wenn zeitgeschichtlich relevante mediale Entwicklungen wie die Fotografie oder das Kino nicht als ein Rahmen gelten können, an dem Menschen an Intimität teilnehmen können – ganz im Gegensatz zum Theater – wie soll dann das Internet als der abstrakteste und vielleicht durch Projektion Wirklichkeit am stärksten veränderndes Medium einen geeigneten Raum für Intimität bieten?<sup>56</sup> Die Definition von Internet als Raum oder (Nicht-)Ort, sowie eine Einordnung inwiefern das Internet Realität projiziert und damit simuliert, findet daher im Folgenden statt.

---

<sup>56</sup> So betrachtet Roland Barthes (1989) die Erfindung der Fotografie als eine Erfindung des Abbilds auf einer flachen Oberfläche und unterstellt dem so entstehenden Objekt mangelnde Tiefe und mangelnde Intimität, weil es immer nur sich selbst zeige und nie über sich hinausweist. Ähnliche Beobachtungen machte Siegfried Zielinski (1989) für das frühe Kino. Auch hier handele es sich um eine reine Ästhetik der Oberfläche und eine Projektion, die „keine Seelen“, sondern „bloß Ereignis“ zeige (vgl. auch Streisand 2001, S. 338). Die Theaterbühne wird im Gegensatz dazu auch als „das Reich der nackten Seele und Schicksale“ (Zielinski 1989, S. 303) bezeichnet.

## 1.2 Virtuelle Welt als Nicht-Ort von Simulation

Zuvor exemplarisch genannte absolute Räume, in deren Gefäßbedeutung von Raum Intimität grundsätzlich möglich ist, wie die Wohnung, das Schlafzimmer, das geheime Kästchen des Mädchens, unterscheiden sich von relativistischen Raumvorstellungen, die dem reinen Container wie „Kino“ oder „Theater“ eine weitere phänomenologische Ebene hinzufügen, die durch Menschen und menschliches Handeln oder Kommunikation gefüllt werden kann. Nach Löws handlungstheoretischer Perspektive entsteht ein Raum durch Akteurinnen auf materieller und symbolischer Ebene abhängig vom Kontext, in dem eine Situation stattfindet (vgl. Löw 2019, S. 152ff). Der Raum ist im spätmodernen Verständnis zu einer Beziehungsstruktur von sich ständig bewegenden Körpern (materiell oder immateriell) geworden. Insofern könnte auch das Internet durchaus als Raum verstanden werden. Allerdings weist beispielsweise Löw auch darauf hin, dass Raum auf eine Organisationsform des Nebeneinanders verweist, während Zeit eher eine Organisationform des Nacheinanders darstellt (vgl. Löw 2019, S. 34). Insofern das Internet zwar zeitgleich für viele Menschen stattfinden kann und sie sich vielleicht sogar begegnen, dann handelt es sich um einen Raum. Und der Raum-Begriff ist durchaus bereits in diesem Medium adaptiert – zum Beispiel in *Chat-Rooms*, in denen von verschiedenen Datenpunkten aus zeitgleich kommuniziert werden kann. Da das Internet als eine Art Speicher von Kommunikation jedoch auch asynchron Menschen und Handeln stattfinden lässt, erscheint der Raumbegriff allein unzureichend, um das Internet zu fassen. Das Internet, kann auf eine Vielzahl von Arten raumtheoretisch verortet werden und je nach Betrachtungs- und Interpretations-Winkel findet sich Evidenz, dass es ein Raum, ein (Nicht-)Ort oder gar Nichts sei, was es im Folgenden näher zu betrachten gilt.

Vorangegangen ist eine Diskussion, dass Intimität im soziologischen Sinne als ein mit intentionaler Kommunikation gefüllter Raum von mindestens zwei Wesenheiten zu verstehen ist. In der weiteren Betrachtung von virtueller

Intimität als Nähe ohne Ort, wird an dieser Stelle zwei Thesen zur Ver-Ortung des Internets nachgegangen. Streng genommen kann hier jedoch nicht länger von „dem Internet“ gesprochen werden, da dies eine Bezeichnung eines Zwischenspiels aus technischen Netzwerken (*inter-net*) ist und bedeutungsleer anmutet mit dem heutigen Wissen um die dahinterstehenden virtuellen, vollständig vernetzten Welten. Im Folgenden wird daher von virtueller Welt oder dem Virtuellen gesprochen. Virtualität fasst das, was hier zu betrachten ist, in einen weniger technischen als sozial-ontologischen Terminus.

#### DAS VIRTUELLE IST EINE SIMULATION ALLES DAGEWESENEN.

Jean Baudrillard argumentierte bereits in den 1970ern, dass wir uns im Zeitalter der Simulation befinden. Seine historische Einordnung des Zeichens, des Simulakrums, besteht aus drei Phasen, von denen zwei, die der Imitation und die der Produktion, überwunden sind. Die Zeichen in Zeiten der Simulation haben sich von ihrem Bezeichneten gelöst und wir begeben uns in ein Verschwimmen der Grenzen zwischen Realem und Erdachtem, wo Zeichen ihre Referenz verloren haben. (vgl. Baudrillard 1994, S. 46 f.) Das Virtuelle, im Besonderen, ist als eine reine Simulation bereits alles Dagewesenen zu verstehen. Zugang zum Virtuellen haben Menschen heute auf verschiedenen Wegen, jedoch ist immer eine Maschine involviert, die als materielle, ausführende Plattform dient, beispielsweise Personal Computer, Laptop, Tablet oder Smartphone. Dass bereits diese Maschinen, sowie das Internet, was erst durch sie für Menschen im Alltag nutzbar wird, eine Reproduktion von Alltagserfahrung und -ordnung sind, zeigt schon die Tatsache, dass es uns an neuen Worten fehlt, diese Maschinen und das Virtuelle zu beschreiben und erklären. Übereinkünfte in der Semantik zeichnen sich in erster Linie durch replizierte Alltagsbegriffe aus. Wir sprechen vom Netz und sozialen Netzwerken, elektronischer Post, Schreibtischen (Desktops), Ordnern und Papierkörben, Datenautobahnen, aber auch räumlichen Begriffen wie Fenstern oder Pfaden. So wie wir diese Begriffe nutzen, um das Virtuelle beziehungsweise Teile einer das Virtuelle bereitstellenden Maschine zu

beschreiben, so ist es tatsächlich eine Simulation genau dessen – der menschlich gelernten Alltagsordnung. Doch Dinge, die im Virtuellen stattfinden, sind nicht als Opposition zu Realität zu verstehen, sondern als Vervielfältigung, also die Simulation von Wirklichkeit. In jüngster Zeit sind beispielsweise Veranstaltungen, da sie aufgrund von Kontaktverboten und -einschränkungen nicht im realen Leben stattfinden durften, mit wenigen Mitteln virtuell nachgeahmt und in ein virtuelles Leben transformiert worden. Da seien virtuelle Läufe oder Pilgerreisen zu nennen, zu denen Menschen sich weltweit anmelden konnten, um für das Zurücklegen von bestimmten Wegstrecken Medaillen oder Rangplätze zu erhalten. In diesem konkreten Beispiel gibt es jedoch den realen Anker, ein sichtbares Offline-Zeichen, eine Anlehnung, die dann artifiziell ins Virtuelle übertragen wird. Die Teilnehmenden rennen oder pilgern besagte Kilometer offline, um sie dann zu registrieren. Andere Replikationen haben einen realen Anker, aber werden anschließend oder zeitgleich einer breiten Masse an Menschen zugänglich gemacht, die keine direkte Verknüpfung mit der Realität zu brauchen scheinen. Dies sind beispielsweise live übertragene Theater-Aufführungen oder live aufgezeichnete Vorstellungen, die bei Nachfrage (*on demand*) zur Verfügung gestellt werden. Die Konsumierenden besuchen also keinen Ort, um an einem Ereignis teilzuhaben, sondern verfolgen das Ereignis im Virtuellen. Letzteres Beispiel ist keine neue Erfindung. Es gab auch vor der Pandemie Veranstaltungen, die in das Internet übertragen und damit virtualisiert wurden – wir kennen derlei Ideen grundsätzlich von Konzert- und Sport-Übertragungen ins Fernsehen. Was die Pandemie jedoch verändert hat, ist das Empfinden der Konsumierenden. Die Gewöhnung an diese Art der Teilhabe an Veranstaltungen, sowie das zunehmende Wissen und die Vertrautheit mit dem Medium Virtuell und insbesondere dem digitalen Bildschirm als Übertragungsmittel von Dingen, die woanders – an einem anderen Ort – passieren, in das eigene Wohnzimmer ist unübersehbar geworden.

Die Grundvoraussetzung für dieses Erleben von Virtuellem ist jedoch das Aktualisieren des Computers, also der Computer als Aktualitätsmaschine, dem durch *Pro*-Programmierung (Ver-Vorschriftlichung) vorgegeben wird, welche der vielen möglichen Ausführungen er letztendlich ableiten soll. Ohne das Eingreifen des Menschen, das Anlegen einer virtuellen Realität, einer Simulation, eines Abbildes, gibt es also keine Gesetzmäßigkeiten und keine Tatsachen, nach denen der Computer eigenständig entscheidet oder handelt (vgl. Schröter 2009, S. 31/ Niewerth 2018, S. 86)<sup>57</sup>. Sozialwissenschaftlerin und Psychotherapeutin Sherry Turkle weist jedoch darauf hin, dass es mit Einführung des Macintosh und allen nachfolgenden Computern immer weniger darum ging, dass Benutzer/innen tatsächliche Rechenoperationen der Rechenmaschine anstoßen, sondern die Bedienoberflächen so simpel wurden, dass Nutzer/innen grafische Interfaces und damit alles, was auf oder in einem Personal Computer geschieht, als Teil ihrer Wirklichkeit hinnahmen. Dadurch entwickelt sich eine Art Kultur der Simulation. „Die Kultur der Simulation bestärkt mich darin, das, was ich auf dem Bildschirm sehe, ‚für bare Münze‘ zu nehmen“ (Turkle 1998, S. 34). Dies ist analog zu Berger/Luckmanns Interpretation der Wirklichkeit der Alltagswelt zu verstehen. „Sie ist einfach da – als selbstverständliche, zwingende Faktizität. Ich weiß, daß sie wirklich ist“ (Berger/ Luckmann 1966, 2013, S. 26; Hervorhebung im Original). Durch angehäuften Wissen, angehäuften Erfahrung, weiß die/der Einzelne, wie ihre/seine eigene Wirklichkeit aussieht. Sie/er weiß auch, dass diese von der subjektiven Wirklichkeit anderer abweichen kann. Dies veranlasst aber nicht, die eigene Wirklichkeit in Frage zu stellen, da dies mit großer Mühe verbunden ist, sondern zu verstehen, dass jede/r eine subjektive Wirklichkeit erlebt. Dieses „Jedermannswissen ist das Wissen, welches ich mit anderen in der normalen, selbstverständlich gewissen Routine des Alltags gemein habe“ (ebd.,

---

<sup>57</sup> Dies mag sich mit Entdeckung und Weiterentwicklung Künstlicher Intelligenz (KI) ändern. Während im Augenblick noch ein Einspeisen der KI mit vorhandenem Wissen und Datensätzen notwendig ist, wird die Zukunft zeigen, ob KI sich selbst weiterentwickeln und eigenständig denken und entscheiden kann.

S. 26). Entscheidend ist hier der fortwährende Austausch zwischen subjektivem Wissen um Wirklichkeit, um die eigene und die fremde Welt verstehen zu können. Diese subjektiven Wirklichkeiten existieren auch im Virtuellen. So gesehen haben wir es im Virtuellen mit der Simulation von subjektiv erlebten Alltagswelten, von konstruierter Wirklichkeit, zu tun. Die so geschaffene virtuelle Welt ist nunmehr ein Konzept von Wirklichkeit, ein Simulacrum, welches nur durch Mensch und Maschine weiter *pro*-grammiert und gelebt wird. Die Simulation von Realem ersetzt das Reale. Dann wird das Virtuelle im Baudrillardischen Sinne nicht länger als im Realen erlebt gelten können, sondern als im Virtuellen (vgl. Baudrillard 1994, S. 4).

Das Virtuelle ist dabei „eine Metapher für von digitalen Medientechnologien getragene Kommunikationsstrukturen, welche die Verhältnisse des ‚realen‘ Raumes überschreiben können“ (Niewerth 2018, S. 88). Die Integration des Virtuellen und damit des Digitalen in menschliche Gewohnheit und Alltagspraxis begründet sich in der Befürwortung dieser Technologie, welche je nach sozialer Gruppe, Herkunft, Alter und anderen Faktoren unterschiedlich ausgeprägt ist. Die stete Verfügbarkeit des Virtuellen und die unausweichliche globale Vernetzung über diese Technologie sind dabei jedoch nicht Zerstörer der physischen Tätigkeiten und Erlebnisse. Im Gegenteil können sie, wie das Beispiel digitaler Museen zeigt, zu physischer – sprich realer – Ausübung anregen (vgl. Niewerth 2018, S. 89). Hier mag dies sofort einleuchten, bei der Simulation von Nahbeziehungen nicht. Nähe, Beziehung und Nahbeziehung scheinen auf den ersten Blick wie etwas, was nicht im Virtuellen stattfinden kann. Was in der heutigen Gesellschaft, in einer Zeit der Smart-Telefonie und dauernder Erreichbarkeit im Privaten wie Beruflichen, nachvollziehbar ist, ist der Gedanke, dass real entstandene Beziehungen, wie Partnerschaften, Freundschaften und Familie, im Virtuellen fortgesetzt werden können. Das Aufrechterhalten von Kommunikation in einer Nahbeziehung geschieht nicht mehr zwangsläufig *in persona*, sondern durch Maschinen. Ein unvollständiger Schnelldurchlauf der

Entwicklung zeigt: Was mit Liebesbriefen begann, wurde zu Anrufen, zu Textnachrichten, zu Sprachnachrichten, zu geteilten Bewegtbildern - nicht mehr länger in der Post oder der elektronischen Post, sondern per Smartphone oder seit einiger Zeit direkt am Handgelenk auf der Smart-Uhr.<sup>58</sup> Die Fortsetzung von intentionaler, naher Kommunikation im Virtuellen ist für viele Menschen Alltag geworden. Was weniger offensichtlich scheint, ist der Gedanke, dass Nähe, Beziehung, Nahbeziehung im Virtuellen durch Kommunikation entstehen können – unabhängig davon, ob die involvierten Individuen sich im Realen begegnet sind oder begegnen werden. Während die erste Assoziation hier Online-Dating sein mag, geht es um deutlich mehr als das. Auch in Foren oder auf anderen Plattformen kann Nähe durch Kommunikation entstehen und gelebt werden. Es handelt sich dann um eine reine Simulation von Nahbeziehungen. Zum Online-Dating gibt es eindrückliche soziologische Arbeiten, die jedoch vornehmlich vor den negativen Aspekten des Internets und des Verfalls der physischen Nähe warnen oder das Virtuelle zumindest als „Parasit der lebendigen Körperlichkeit des intimen Nahraums“ (Liegl/ Stempfhuber 2014, S.28) sehen. Illouz 2003, Kümmel 2004, Turkle 1999 und Sandbothe 1998 reihen sich ein in ein 90er-Jahre-Verständnis vom Internet als einem „im Gegensatz zum realen, physischen Raum stehenden virtuellen Raum“ (ebd., S.28). Zur Simulation von Nahbeziehungen im Virtuellen, ohne Referenz im Realen, gilt es, diese allzu kritische Betrachtungsweise hinter sich zu lassen. Denn wenn Subjekte sich auf das Virtuelle einlassen, lassen sie sich in Wahrheit nur auf eine Simulation ein und das Reale verliert alle Unterscheidungsmacht.

---

<sup>58</sup> Wobei die Smartwatch das Phänomen der ständigen Kommunikation und Erreichbarkeit auf die Spitze treibt. Wo ein Mensch vor einigen Jahren zum Briefkasten eilte, um den Brief einer/s Freundin/es freudig zu empfangen, und einige Zeit später noch in der Lage war, einen PC auszuschalten oder ein Smartphone beiseitezulegen und so eingehende Nachrichten zu verpassen, erhält er heute eine Stimulation durch Vibration am Handgelenk, sobald jemand mit ihm kommunizieren möchte. Nicht nur schließt dies Menschen aus, die diesen neuen Weg der Kommunikation nicht einschlagen wollen, und rückt sie damit ferner weg von der/dem Einzelnen, die/der am Handgelenk „dringlichere“ Nachrichten erhält, sondern es kehrt auch den Hörsinn als Wahrnehmung für bevorstehende Auseinandersetzung in einen Spürsinn um, der nun eingesetzt werden muss, um sich eben dieser Nachrichten gewahr zu werden.

Auch soziale Netzwerke werden schnell als Gefährdung der individuellen Privatsphäre beschrieben, weil Privates geteilt wird – oft unabhängig davon, ob die/der Mitteilende die Empfänger/innen persönlich oder virtuell kennt oder gar nicht. Voraussetzung für diese Diagnose muss immer eine klare Definition von Privatheit und Privatsphäre sein.<sup>59</sup> „Dabei zeigt die Genese von Privatheit zweierlei: Privatheit ist eine Praxis, die stets auf Öffentlichkeit bezogen ist“ (Wagner 2014, S. 125). Historisch gesehen ist Privatheit also abhängig von dem Öffentlichkeitsverständnis, was sich wiederum durch das sich veränderte Publikum beziehungsweise die Adressat/innen (ver)ändert.<sup>60</sup> Mit der Entwicklung der Medien von Tagebuch, zu Briefen, zu Erzählungen, zu Postings in sozialen Netzwerken ändert sich also auch das menschliche Verständnis von Privatheit und ist daher dauernden Transformationen unterlegen (vgl. Wagner 2014, S. 125). Eine Verallgemeinerung, dass das Vernetzen in sozialen Netzwerken und das Kommunizieren dort eine negative Entwicklung sei, lässt also die individuellen Nutzungspraktiken, die Alltagspraxis, der Einzelnen ungeachtet. Virtuelle (soziale) Netzwerke entstehen erst und leben fort durch genau diese heterogenen und konstruierten Relationen und sind ein Beziehungsgefüge, das „keine klaren Grenzziehungen in punkto Zugehörigkeiten [setzt]. Die Grenzen zwischen ‚realem (Gesellschafts-)Raum‘ und ‚virtuellem Raum‘ verschwinden bzw. vermischen sich“ (Braun 2012, S. 2). Um den sozialen Netzwerkbegriff im Virtuellen klarer zu fassen, lohnt zunächst ein Blick in Grundlagenliteratur (u.a. Simmel 1908, Berger/ Luckmann 1966, Meulemann 2001). „Ein soziales Netzwerk besteht aus einer endlichen Menge oder Mengen von Akteuren und der Beziehung oder den Beziehungen zwischen ihnen“ (Wasserman/ Faust 1994, S. 20). Wobei im Akteur/innen-Begriff bereits klar wird, dass Netzwerk dann entsteht, wenn „jedes soziale Element in das Sein

---

<sup>59</sup> Soziale Netzwerke meint hier Social Networks, also Plattformen im Internet, in welchen sozialer Austausch vorgenommen wird. Facebook, Instagram und Twitter sind dabei nur drei Beispiele.

<sup>60</sup> Siehe hierzu auch Kapitel 1.1.

und Tun jedes andern verflucht“ (Simmel 1908, S. 45) ist. Dieses grundsätzliche soziologische Verständnis von Netzwerken gilt es in das Virtuelle zu übertragen. Die kulturanthropologische und sozialpsychologische Forschung unterscheidet methodisch zwischen egozentrischen, also persönlichen, und Gesamtnetzwerken. Für das Virtuelle sind vor allem die persönlichen Netzwerke interessant. Was im Realen die Verwandtschafts- und Freundschaftsbeziehungen sind, die durch Multiplexität und emotionale Nähe geprägt sind und ein Netzwerk um Einzelne herumbilden, sind im Virtuellen am ehesten die Communities. Sie sind als über enge Freundschaft hinausgehende, frei gewählte Gemeinschaftsgefüge zu verstehen. Gemeinschaft meint hier keine spezifische, statische Lebensform, sondern definiert sich „primär über die subjektive Dimension der Verbundenheit, Solidarität und Zugehörigkeit“ (Heintz 2000, S. 192). Diese Gemeinschaften entstehen im Virtuellen unabhängig von geographischer Gebundenheit, ohne non-verbale Kommunikationshilfen und ohne gemeinsame Außenwelt. Bettina Heintz fragt daher, wie angesichts „der Beschränktheit computervermittelter Kommunikation“ (ebd., S. 195) überhaupt virtuelle Gemeinschaften, Communities, entstehen können. Während netzspezifische Sprache, zum Beispiel in Form von *Smileys/ Emoticons*, und die Ergänzung der virtuellen Kommunikation durch reale Kommunikation, sowie das Vernetzen entlang gemeinsamer Interessen zentral sind, reichen die Grundbedingungen und Strukturmerkmale von realen Gruppen nicht aus, virtuelle Gruppen oder Netze zu fassen. Gruppengrenzen (Inklusion und einfacher Exit), Kontextbezogenheit (Regel- und Sanktionssysteme) und Selbststeuerung (demokratisch gesetzte Normen) (u.a. nach Ostrom 1990, S. 88ff) sind im Virtuellen relevant, jedoch unterschiedlich gut anwendbar. Ein Beispiel wäre die Frage, wie Sanktionssysteme im Internet umgesetzt werden können. Sanktionen finden hier in erster Linie gegen eine *Persona*, nicht gegen eine Person statt. Heintz' Schlussfolgerung, dass u.a. aufgrund dessen im Virtuellen in erster Linie schwache und bilaterale Beziehungen entstehen würden, ist jedoch

anzuzweifeln. Vielmehr gilt es zu betrachten, dass virtuelle Netzwerke – sollen sie starke Nahbeziehungen werden – über den reinen „infrastrukturellen Unterbau“ (Niewerth 2018, S. 92), also vernetzte Rechner zu einem Gesamtnetz (durch das Internet), darüber hinaus mit intentionaler Kommunikation angereicherte Netze zwischen Fremden werden müssen. Ähnlich den sozialen Netzwerken wie Facebook und Instagram, in denen teils sich Bekannte, teils sich fremde Menschen in intentionalem Austausch stehen, gibt es im Virtuellen Foren und Seiten, in denen intentionale Kommunikation entsteht und wiederum daraus intentionale Netzwerke. An dieser Stelle sollen noch nicht die Besonderheiten von Kommunikation im Virtuellen, also zum Beispiel die Abwesenheit von Sprache, Sinn und Körper, diskutiert werden, sondern aufgezeigt, dass virtuelle Interaktion Nahbeziehung im Baudrillard'schen Sinne simulieren kann.<sup>61</sup> Die Simulation von Nahbeziehung im Virtuellen lässt sich grundsätzlich aus zwei Blickwinkeln betrachten. Einerseits wird durch Akteurinnen im Virtuellen Nahbeziehung simuliert, andererseits entsteht zwischen diesen sich fremden Akteurinnen eine erlebbare Nahbeziehung. Ersteres wird nun am Beispiel sogenannter Fanfiction erläutert.<sup>62</sup>

Fanfiction bezeichnet fiktionale Geschichten, die von Fans geschrieben werden und auf bereits bestehenden Werken, Charakteren oder Universen basieren. Die Autor/innen von Fanfiction verwenden existierendes Material als Ausgangspunkt und verändern es so, dass sie damit ihre eigenen Geschichten erzählen. Es gibt sie in vielen Formen und Genres, darunter Romantik, Abenteuer, Science-Fiction und Fantasy. Diese erdachten und selbstverfassten Geschichten werden in Online-Foren und -Communities veröffentlicht und sind für alle – zumindest jene, die sich dem Aufbewahrungsraum gewahr sind – zugänglich. Fanfiction ist eng mit Fankultur verbunden. Der moderne Begriff „Fanfiction“ tauchte erstmals in den 1960er Jahren in der Star Trek-Fankultur auf,

---

<sup>61</sup> Mehr zu Sprache/n, Sinn/en und Körper/n im Virtuellen findet sich in Kapitel 2.2.

<sup>62</sup> Mit Zweiterem beschäftigt sich vornehmlich Kapitel 1.3 „Virtuelle Intimität als Heterotopie“.

als Fans begannen, ihre eigenen Geschichten über die sogenannte Crew der Enterprise zu schreiben. Seitdem hat sich diese Art der Fiktion zu einem wichtigen Bestandteil der Fankultur entwickelt und ist auf verschiedenen Plattformen und in verschiedenen Formaten zu finden. Es gibt viele Gründe, warum Menschen Fanfiction schreiben (vgl. Jenkins 1992, S. 118f.). Ein wichtiger Faktor ist die emotionale Bindung an die Charaktere und Universen, auf denen die Fiktion basiert. Fans können dadurch ihre eigenen Ideen und Gedanken zum Ausdruck bringen und gleichzeitig tiefer in das bereits existierende Material eintauchen. Das Erdachte kann auch dazu dienen, Lücken in der Geschichte oder in den (vermeintlichen) Beziehungen zwischen Charakteren zu füllen, die im Originalwerk nicht ausreichend beleuchtet wurden. Fanfiction hat auch eine soziale und kulturelle Bedeutung. Fans kommen durch ihre geteilten Geschichten in Kontakt miteinander und können sich über ihre gemeinsamen Interessen und Vorlieben austauschen. Die gebildeten Communities bieten ein Umfeld, in dem sie ihre Kreativität frei ausleben und Feedback von anderen erhalten können. Fanfiction hat in der Vergangenheit auch Kritik erfahren, insbesondere in Bezug auf die Verletzung von Urheberrechten und das Schreiben von Geschichten, die möglicherweise nicht den Vorstellungen der ursprünglichen Autor/innen oder Produzent/innen entsprechen. Obwohl sie oft als eine Art der kreativen Freiheit angesehen wird, herrscht Sorge, dass Fanfiction vorhandene künstlerische Arbeit verändert oder beschädigt. Eine Studie von Anne Jamison (2013) untersuchte die Auswirkungen von Fanfiction auf die Fankultur und stellte fest, dass Fanfiction eine zentrale Rolle dabei spielt, eine aktive und engagierte Fangemeinschaft zu schaffen. Die Autorin argumentiert, dass Fanfiction eine Form von kreativem Engagement darstellt, die Fans ermutigt, aktiv an der Gestaltung ihrer Lieblingswelten teilzunehmen und so eine tiefere Beziehung zu Charakteren und Geschichten aufzubauen. Sie betont auch die Bedeutung als Mittel zur Selbstreflexion und Identitätsbildung, insbesondere für marginalisierte Gruppen, die in der Mainstream-Kultur oft

unterrepräsentiert sind. Fanfiction-Communities und -Archive bieten den Autor/innen und Leser/innen die Möglichkeit, sich mit Gleichgesinnten zu verbinden und in Interaktion zu treten, schaffen also ein Gefühl der Gemeinschaft und des gemeinsamen Interesses – oder gemeinsamen Gegenstands – und erfüllen somit eine soziale Funktion. Eine Studie von Rebecca Black (2008) ergab, dass Fans, die in Fanfiction-Communities interagierten, mehr soziale Unterstützung, emotionale Erfüllung und Identitätsbildung durch ihre Beteiligung erlangten.

Ein Fall einer solchen Fanfiction-Community wird hier exemplarisch dargelegt. "The Devil Wears Prada" (Der Teufel trägt Prada) ist ein Roman von Lauren Weisberger, der 2003 veröffentlicht wurde und sich mit dem Leben einer jungen Frau namens Andrea Sachs beschäftigt, die als Assistentin der mächtigen Modechefin Miranda Priestly bei dem fiktiven Modemagazin "Runway" arbeitet. Der Roman wurde später als Film adaptiert, der 2006 in die Kinos kam und von David Frankel inszeniert wurde. Die Hauptrollen wurden von Anne Hathaway als Andrea Sachs und Meryl Streep als Miranda Priestly gespielt. Die Geschichte handelt von Andreas Schwierigkeiten, sich an das anspruchsvolle und unerbittliche Arbeitsumfeld bei "Runway" anzupassen und von ihrem schwierigen Verhältnis zu ihrer Vorgesetzten Miranda Priestly, die sie oft aufs Äußerste – beruflich wie privat – fordert. Insbesondere der Film hat Kultstatus erreicht und damit auch in der Populärkultur, einschließlich einer festen Fanfiction-Community, die sich mit den Charakteren und Ereignissen aus der Welt von "The Devil Wears Prada" befasst, Spuren hinterlassen. Auffällig ist hier, dass die Mehrzahl der online geteilten Geschichten sich um eine in Buch und Film nicht vorhandene romantische Beziehung zwischen Andrea Sachs und Miranda Priestly drehen. Sie sind so häufig und verbreitet, dass sie einen eigenen Namen haben, unter dem man die entsprechende Fiktion finden kann: MirAndy-Fiction. Auch hier werden alternative Geschichten und Szenarien entworfen, die sich vornehmlich auf die ursprünglich angespannten beruflichen Beziehung der

Charaktere in Buch und Film stützen. Besonders beliebt, wenn man zur Beurteilung von Beliebtheit die Anzahl der geschriebenen Geschichten und die Anzahl der Views (also das kurze oder lange Konsumieren der Geschichten) im Verhältnis zu anderen Genres innerhalb der MirAndy-Fiction betrachtet, sind jene Erzählungen, die ein romantisches oder sexuelles Verhältnis von Miranda und Andrea in den Fokus rücken. Dies ist aus mehreren Gründen ein interessanter Fall von Simulation von Nahbeziehung. Abgesehen davon, dass diese Beziehung in Buch und Film nicht explizit angedeutet ist, handelt es sich bei dieser Erdachten um eine homosexuelle Liebschaft mit großer Alters- und Macht-Differenz. Die genaue Altersdifferenz der Charaktere ist nicht auszumachen. Man kann sich ihr nur durch das Alter der Schauspielerinnen, die die Rollen verkörperten, grob erschließen. In diesem Fall betrüge der Altersunterschied der Charaktere 33 Jahre. Darüber hinaus befindet sich Miranda Priestly, wie angedeutet, in einer Führungsposition gegenüber ihrer Assistentin Andrea Sachs und damit in einer deutlich mächtigeren und einflussreicheren (beruflichen) Lage. Zudem befinden sich beide Charaktere in etablierten heterosexuellen Beziehungen, die explizit in Buch und Film beschrieben werden. Die kurze Zusammenfassung dieser drei Aspekte verdeutlicht bereits, dass mit der erdachten MirAndy-Fanfiction mehrere Tabus gebrochen werden. Sowohl Alters- und Machtunterschiede in Nahbeziehungen als auch Homosexualität und Ehebruch sind zwar Tatsachen, die bekannt und gegenwärtig, jedoch nicht gesamtgesellschaftlich anerkannt oder automatisch geduldet sind.<sup>63</sup> Die Kombination all dieser Tabubrüche in einer fiktionalen Erzählstruktur ist nicht einzigartig für MirAndy-Fiction, aber sicher hier von zentralerer Bedeutung als in vielen anderen Fandoms. Dem Tabubruch als Element von Fanfiction kann eine zentrale Bedeutung zugesprochen werden, wenn man bedenkt, dass Autor/innen und Konsument/innen ebendieser

---

<sup>63</sup> Insbesondere sei hier auf geografische und damit einhergehende kulturelle Unterschiede hingewiesen.

Fanfiction-Reihe vornehmlich (bis zu 90%) weiblichen Geschlechts sind.<sup>64</sup> Es handelt sich hier um ein bewusstes Brechen mit Tabus in Nahbeziehungen im Virtuellen und es ist davon auszugehen, dass in dieser Simulation Szenarien erzählt und gelesen werden, die größtenteils für die Akteurinnen außerhalb des im Realen Erzähl- und Erlebaren liegen. Die intensive Auseinandersetzung nicht nur mit Details der Beziehungs- und Intimitäts-Ebene der beiden Hauptcharaktere, sondern insbesondere das größtenteils explizit-pornografische Ausschmücken sexueller Handlungen ebendieser mutet wie ein emanzipiertes Explorieren des Denkbaren und ein gleichzeitiger Extremsprung mit real Sagbarem an. Man könnte diesen emanzipierenden Effekt durch das Schreiben und Lesen von Fanfiction, die weiblich-homosexuelle Handlungen zwischen Figuren mit großem Alters- und Machtunterschied ins Zentrum rückt, als Priestly-Effekt bezeichnen.<sup>65</sup> Was als reale Nahbeziehung nicht existiert, wird hier also *pro*-grammiert, fortgeschrieben von einem Netzwerk, einer virtuellen Gruppe an Gleichgesinnten. Diese Simulation von Nahbeziehung ist kein Spiegel oder Modell von realem Erleben. Es hat allenfalls ein reales Zeichen im Sinne der

---

<sup>64</sup> Problematisch bei der genauen Berechnung des Autorinnen-Anteils ist, dass sie sich nicht einer Geschlechtskategorie bei Anmeldung zuschreiben müssen und dass Lesende sich in vielen Foren nicht einmal anmelden müssen, um Zugang zu Geschichten zu finden. Demnach stützt sich diese Aussage u.a. auf FFN Research (2010) „Fanfiction Demographics“ und Camille Bacon-Smith (1992) „Enterprising Women Television Fandom and the Creation of Popular Myth“.

<sup>65</sup> Ein Effekt, der in der Fanfiction-Forschung und in Populärmedien bekannt ist, ist der sogenannte Scully-Effekt. Der Begriff leitet sich von der Figur Dana Scully aus der Fernsehserie „The X-Files“ ab, die in den 90er Jahren von Gillian Anderson gespielt wurde. Der Scully-Effekt besagt, dass die Darstellung von starken, intelligenten und fachkundigen weiblichen Charakteren in Medien einen positiven Einfluss auf Frauen\* und Mädchen\* haben kann. Dana Scully hat als erfolgreiche FBI-Agentin mit stereotypen Geschlechterrollen gebrochen. Ihr wissenschaftlicher Hintergrund, ihre Rationalität, Fähigkeit in der forensischen Pathologie und kritische Denkweise werden dabei als besonders inspirierend herausgestellt. Das „Geena Davis Institute on Gender and Media“ hat 2018 eine Studie veröffentlicht, die den Effekt zu belegen versucht, indem sie den Zusammenhang zwischen starken Konsumentinnen von „The X-Files“ und deren vermehrten Zugang zu M.I.N.T. Studiengängen und Berufen herstellt. Die Studie ist verfügbar unter: <https://seejane.org/wp-content/uploads/x-files-scully-effect-report-geena-davis-institute.pdf> [online, abgerufen am 20.05.2023]. Die meisten MirAndy-Fictions finden sich auf der Online-Plattform „Archive of Our Own“ (AOO; [www.archiveofourown.org](http://www.archiveofourown.org)). Sie werden jedoch auch auf anderen Plattformen wie Facebook und Instagram in offenen oder privaten Gruppen empfohlen, diskutiert, weiter-gedacht. Darüber hinaus werden dort grafische Fiktionen veröffentlicht, die diese (sexuelle) Nahbeziehung zum Thema machen.

involvierten Charaktere, die jedoch nur noch eine Namenshülle des ursprünglich künstlerisch Erdachten sind. Sie und ihr Handeln werden so verändert und fortgeschrieben, dass sie mit Realem nichts mehr gemein haben, sondern als reine Simulation eine Hyperrealität bilden – ohne Referenz im Realen. Gleichsam schreiben sich diese fiktionalen Geschichten und damit die in ihnen simulierte Nahbeziehung immer weiter fort. Sei es durch neue Beiträge, durch Kommentare oder durch weiteren Austausch von Leser/innen und Autor/innen, sowie beispielsweise digitale Kunst, die aus der Simulation entstehen.

Dieses sich selbst Fortschreiben von Fiktion und die damit verbundene Simulation von Nahbeziehung geschieht letztendlich aktiv – also durch die Autor/innen – aber auch aus sich selbst heraus. Es kann als eigenes Online-Kommunikationssystem verstanden werden, das sich ständig neu erschafft und in gewissem Maße von anderen Systemen getrennt stattfindet. Damit hängt es aber auch von seinen inneren Strukturen ab. Luhmann beschreibt Autopoiesis als einen Prozess, bei dem ein System sich selbst strukturiert und reproduziert. "Die Autopoiesis von Systemen bezieht sich auf die Fähigkeit von Systemen, ihre eigenen Elemente zu produzieren, und auf die Fähigkeit von Systemen, ihre eigenen Strukturen zu erhalten" (Luhmann 1984, 2020, S. 71). Im Falle von Online-Kommunikationssystemen bedeutet dies, dass sie ständig neue Inhalte und Akteur/innen generieren und sich selbst in Bezug auf ihre Regeln und Strukturen aktualisieren. Ein Beispiel für die Autopoiesis von Online-Kommunikationssystemen ist die Verwendung von Hashtags auf Twitter. Dadurch können Nutzer/innen Beiträge kategorisieren und miteinander verknüpfen. Dies führt zu einer Art "Selbstorganisation" des Systems, da die Interaktionen dazu beitragen, dass sich das System ständig selbst aktualisiert und verändert. Autopoiesis von Systemen erfolgt auch durch die Kommunikation zwischen ihren Elementen. "Autopoietische Systeme entstehen durch Kommunikation, indem die Elemente eines Systems durch Kommunikation und durch den Umgang mit den Bedeutungen dieser

Kommunikation differenziert werden" (Luhmann 1984, 2020, S. 68). So gesehen tragen Nutzer/innen von Online-Kommunikationssystemen durch ihre Interaktionen zur Aufrechterhaltung und Reproduktion des Systems bei. Fanfiction ist ein weiteres Beispiel eines solchen autopoietischen Systems, weil es sich um eine selbstorganisierte und selbstreproduzierende kulturelle Praxis handelt. Fanfiction-Autor/innen schreiben und die um sie organisierte Community ist selbstorganisiert und reproduziert sich durch die Interaktion untereinander. Es gibt dabei keine offiziellen Regeln und Institutionen, die die Community regieren. Sie bildet ihre eigenen Normen, Erwartungen und Verhaltensweisen, die von den Mitgliedern beachtet und aufrechterhalten werden. Was Goffman 1953 über die Kommunikation in Dixon (Baltasound Islands) erläuterte, gilt auch hier. Es ist notwendig, dass Informationen in einer nahezu unendlichen Anzahl von Kanälen und Netzwerken jederzeit fließen können, damit sich Kommunikationslinien in einem flüssigen und ständig wechselnden Muster bilden, verändern und neu gebildet werden, um sich selbst erhalten zu können. Dieser Informationsfluss ist eine Voraussetzung für jeden sozialen Prozess, wie Zusammenarbeit, Konflikt, Anpassung oder Vermeidung. Gerade in einer isolierten Gemeinschaft und ihrer relativ selbständigen Arbeitsteilung ist es wichtig, dass mindestens zwei Individuen jederzeit in der Lage sind, eine Verbindung in einer Kommunikationskette herzustellen, immer wenn dies notwendig erscheint. Es ist außerdem entscheidend, dass jede Kommunikation so endet, dass alle Teilnehmenden das Gefühl haben, dass jede/r von ihnen bei Bedarf wieder mit jeder/m anderen Teilnehmer/in in Kontakt treten kann (vgl. Goffman 1953, S. 201).

Um diese flüssige, sich selbst reproduzierende Kommunikation aufrecht zu erhalten, ist es über Regeln und Normen hinaus wichtig, digitale Authentizität zu erzeugen und bewahren. Digitale Authentizität meint in erster Linie, wie authentisch eine Person in ihrem Online-Auftritt ist und wie gut sie ihre wahre Identität und Persönlichkeit – so es denn eine „Wahre“ gibt – in der digitalen Welt

ausdrücken kann. Diese Authentizität kann sich auf verschiedene Aspekte beziehen, wie die Verwendung von echten Namen und Fotos (statt Pseudonymen und Avataren), die Offenlegung von persönlichen Informationen und die Konsistenz des Verhaltens und der Kommunikation in verschiedenen Online-Kontexten. In einer digitalen Welt, in der es immer einfacher wird, eine „falsche“ Identität anzunehmen und sich hinter einem Pseudonym oder einer gefälschten Profilinformation zu verbergen, wird digitale Authentizität zu einer wichtigen soziologischen Frage. Authentizität wiederum ist sozial konstruiert und die Wahrnehmung dessen, was als „echt“ und „wahr“ und damit authentisch gilt, hängt davon ab, wie wir uns selbst und unsere Beziehungen zu anderen in (sozialen) Netzwerken darstellen. Ähnlich wie bei Goffmans Idee der Selbstinszenierung bedeutet dies nicht zwangsläufig, dass falsche Identitäten erdacht und repräsentiert werden, sondern es handelt sich um eine teils bewusste, teils unbewusste Konstruktion einer Persona. Digitale Authentizität bedeutet demnach nicht zwingend, dass wir uns vollständig und transparent im Virtuellen darstellen müssen. Neben grundsätzlicher Privatsphäre und Kontrolle über die eigenen Daten und Informationen in der Online-Präsenz geht es mehr darum, dass Individuen sich nach bestem Wissen und stark orientiert an eigenen Persönlichkeitsmerkmalen präsentieren – real wie digital. Es ist also mehr das Streben nach der wahren Identität und einem konstanten Abbild ebendessen als das tatsächliche Abbilden des Selbst und damit nur das Versprechen an das Virtuelle und die darin Anderen, keine beabsichtigt künstliche Identität zu schaffen (vgl. Niewerth 2015, S. 34). Dieses Streben ist – wie Vieles im Virtuellen und es in der Bedeutung des Wortes „Streben“ liegt – ein kontinuierlicher Prozess der Anpassung und Verbesserung, der Selbstkonstruktion und Selbstpräsentation und kein Zustand. Es wird dabei nicht nur vom Selbst, sondern auch von der/m Anderen beeinflusst. Die/der Einzelne befindet sich hier in einem doppelten Spannungsfeld. Einerseits muss eine Verbindung zwischen realer und virtueller Persönlichkeit hergestellt sein, andererseits muss die

virtuelle Darstellung anpassungsfähig sein an ein unbekanntes Anderes. Ein Beispiel dafür wäre, dass ein Mensch sich anders auf einer beruflichen Netzwerkplattform, wie LinkedIn, darstellt als in einem persönlichen Profil, wie Instagram. Dies liegt in erster Linie am unterschiedlich antizipierten Anderen. Im ersten Fall präsentiert der Mensch sich einem vorhandenen beruflichen Netzwerk und potenziellen neuen beruflichen Kontakten gegenüber, im zweiten Fall einem privateren, vertrauten Kreis oder wiederum einem völlig fremden Kreis gegenüber – abhängig zum Beispiel davon, ob ein soziales Netzwerk als Präsentations- oder Interaktionsplattform verwendet wird. Die/der Andere kann also wiederum als eine Gruppe von Fremden verstanden werden, denen die/der Einzelne im Virtuellen begegnet. Wobei „begegnet“ sowohl aktive Interaktion als auch passives Konsumieren bedeuten kann. Und auch dann, wenn die Anderen nicht Fremde im Sinne des Alltagsverständnisses sind, sondern Menschen, denen man im Realen begegnet ist, lohnt es, sie als Fremde zu verstehen. Letztendlich interagieren hier digital konstruierte Kopien des tatsächlichen und bereits maskierten Menschen miteinander auf einer Art Konstruktion eines Netzwerks dritten Grades. Die Konstruktion ersten Grades ist hier die Goffmansche Konstruktion der eigenen Maske im Alltag, die Konstruktion zweiten Grades ist die Konstruktion des digitalen Selbst im Sinne digitaler Authentizität und die dritte Konstruktion ist die Interaktion dieser digitalen Selbst auf einer Netzwerk-Simulationsebene Baudrillards.



Abbildung 1: Simulation eines virtuellen Netzwerks von Fremden

Das virtuelle Netzwerk kann aus mehr als zwei Wesenheiten bestehen. Demnach ist die oder der digital authentische Andere beliebig vervielfältigbar. Das sich Annähern und Kennenlernen von maskiertem Ich und maskierter/m Anderer/n im Realen hat jedoch andere Voraussetzungen als das Bilden eines virtuellen Netzwerks. Reduziert man das Entstehen von Netzwerken auf Interaktion und entstehende Nähe mit dem Ziel ein intimes Verhältnis zu bilden, wird deutlich, dass Interaktion in Form von kommunikativem Handeln im Virtuellen anderen Bedingungen unterliegt.<sup>66</sup> Die Konstruktion des virtuellen Netzwerks vollzieht sich unabhängig davon, ob maskiertes Ich und maskierte/r Andere/r im Realen ein Netzwerk bilden. Dieser Umstand mag es einfacher machen, zu identifizieren, ob die oder der digital Andere authentisch ist oder nicht und dennoch bleibt sie/er dem Ich auf allen Ebenen fremd, weil es sich um eine Konstruktion zweiten Grades handelt. „Für den Fremden lässt sich (..) an dieser Stelle eine zweifache Gruppenzugehörigkeit konstatieren: zum einen gehört der Fremde der Gruppe der Fremden selbst an (...). Zum anderen gehört er aber auch

<sup>66</sup> Kapitel 2.2 beleuchtet die Aspekte von Interaktion ohne Körper und Sinne mit dem Ziel von Nähe näher.

der gesellschaftlichen In-Group an, denn seine inhärente Eigenschaft der Grenzen überschreitenden räumlichen Wanderung zwischen realer und virtueller Welt macht ihn durch die physische und (lebens-) zeitlich fixierte Verankerung zum Mitglied der Gesellschaft“ (Braun 2012, S. 6). Der Fremde als „Element der Gruppe selbst“ (Simmel 1908, S. 765) wird durch die Verschmelzung von Realem und Virtuellem zum neuen Kern der Gesellschaft. Wobei Verschmelzung hier meint, dass Individuen die Trennung von Realem und Virtuellem im Alltag zunehmend weniger reflektieren – nicht, dass sie nicht vorhanden wäre. Mit dieser Verschmelzung wird das Wandern der Fremden natürlicher, realer. Und dieses beschriebene Wandern zwischen Realem und Virtuellem geschieht in erster Linie durch Technologie. Der Bildschirm, das Display, nimmt hier eine besondere Stellung ein. Andreas Braun sieht das Display als „Kontakt zwischen den unterschiedlichen Räumen der realen und virtuellen Welt, die scheinbar keine Relation zueinander aufweisen“ (Braun 2012, S. 5f.). Ähnlich eines foucaultschen Spiegels hat es eine Mittlerkomponente, eine Verknüpfung von realer und virtueller Welt, jedoch mit einem Ausweg in beide Richtungen (vgl. Foucault 1967, S. 39f.). Ein einfaches Ausschalten des Bildschirms zöge die/den Konsumierende/n beispielsweise aus einer virtuellen Theater-Vorstellung – und das viel schneller als das Verlassen eines realen Theaters möglich wäre. Ein Weiterbetreiben des Bildschirms lässt die/den Konsumierende/n in das Virtuelle eintauchen, das extra für sie/ihn geschaffen, simuliert, wurde, um dort ein virtuelles Leben führen zu können. Das Ziehen des elektronischen Steckers beendet das virtuelle Leben – wenn auch nur vorübergehend. Während das Virtuelle nunmehr unsichtbar weiterbesteht, schneidet der schwarze Bildschirm zwischen virtuellem und realem Leben.<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> Um die Rolle des Bildschirms und der Maschine als vermittelndes Medium zu verdeutlichen, ohne welches virtuelle Intimität nicht möglich wäre, wird hier eine Dualität von virtuellem und realem Leben gesetzt. Eine klare Unterscheidung zwischen realem und virtuellem Leben kann, wie zuvor angemerkt, durch Individuen tatsächlich nur noch mit Mühe aufrechterhalten werden.

So gesehen ist durch den elektronischen Bildschirm ein Wandern in eine andere Welt erst möglich. Ein Wandern vom Realen in das Virtuelle ist zwar nicht das, was Simmel umtrieb als er notwendige Bewegungen zur Vergesellschaftung, wie Völkerwanderung oder Nomadentum, beschrieb, jedoch lassen sich seine Erkenntnisse zu Bekanntschaft und Zeit auf das virtuelle Wandern übertragen. „Die Reisebekanntschaft verlockt oft von dem Gefühl aus, dass sie zu nichts verpflichtet, und dass man einem Menschen gegenüber, von dem man sich in wenigen Stunden für immer trennt, eigentlich anonym ist, zu ganz merkwürdigen Konfidenzen, zu haltloser Nachgiebigkeit gegen den Äusserungstrieb, den uns nur die Erfahrung seiner Konsequenzen in den gewöhnlichen langfristigen Beziehungen einzudämmen gelehrt hat“ (Simmel 1908, S. 470). Das in Kapitel 1.1 beschriebene Phänomen der freizügigen Kommunikation mit der/dem Fremden ohne Angst vor Konsequenz ist nur Teil dessen, was beim Wandern und Aufeinandertreffen Mehrerer im Virtuellen geschieht. Simmel beschreibt, diese Flüchtigkeit der Bekanntschaft entwickle zuweilen eine „Intimität und Offenherzigkeit, für die eigentlich kein innerer Grund zu finden ist“ (ebd., S. 469). Drei Faktoren beeinflussten dies: „die Gelöstheit von dem gewohnten Milieu, die Gemeinsamkeit der momentanen Eindrücke und Begegnisse, das Bewusstsein des demnächstigen und definitiven Wieder-auseinander-Gehens“ (ebd., S. 469). Dieser Gedanke wird vor allem relevant, wenn es um die Interaktion mit Mehreren und Fremden im Virtuellen geht. Im virtuellen Netzwerk haben die Fremden es mit der Gelöstheit vom Realen und den momentanen Eindrücken des Virtuellen unter Anderen zu tun. Diese Flüchtigkeit soll nicht so verstanden werden, dass Fremde sich im virtuellen Netzwerk nicht wiedertreffen – was Simmel als definitives Wieder-auseinander-Gehen bezeichnet – sondern, dass sie beim nächsten Wiedereintreten in das virtuelle Leben ein neues Netzwerk aus Fremden bilden können. Mit jedem symbolischen Einschalten des Displays, betreten sie ein neu gebildetes Netzwerk aus Fremden – egal, ob sie sich zuvor exakt in dieser

Konstellation bereits zusammengefunden haben. Denn mit jedem erneuten Eintreten, konstruiert das maskierte Ich wieder eine digitale Persona, mit neuen Erlebnissen, Erfahrungen und Eindrücken aus dem Realen oder einem anderen virtuellen Umfeld. Es ist eher ein Wiedertreffen von Fremden, wobei diese Gruppe der Fremden ein Sammelbegriff ist für digital authentische Andere, denen das digital authentische Ich bereits begegnet ist und solchen, mit denen sie zum ersten Mal ein Netzwerk bilden. Zu betrachten gilt es, wo genau diese Fremden sich treffen, wenn sie den Bildschirm einschalten, sich einloggen, in das Virtuelle wandern. Anders als Simmels Fremde/r im Zug oder auf Reise, die/der sich tatsächlich im Realen von A nach B bewegt, geht es hier um digitales Wandern. Das Besondere scheint zu sein, dass das maskierte Ich und digital authentisches Ich gleichzeitig, aber nicht am gleichen Ort sind<sup>68</sup>. Mit dem Eintritt ins Virtuelle entsteht ein sowohl-als-auch Zustand. Der Ort, an dem das maskierte Ich und das digital authentische Ich sich befinden, sind grundsätzlich verschieden.<sup>69</sup>

#### DIE VIRTUELLE WELT IST EIN NICHT-ORT.

Es ist an dieser Stelle darzulegen, wo genau sich das digital authentische Ich aufhält. Werden die rein technischen Voraussetzungen des Internets (wie Serverräume und Programmierung) außer Acht gelassen, besteht die virtuelle Welt aus virtuellen Netzwerken interagierender Fremder. „Welt“ kann deshalb als passender Begriff herangezogen werden, weil er verdeutlicht, dass es sich um etwas Erlebbares handelt, was durch die in ihr agierenden Individuen beeinflusst und verändert wird. Dies gilt auch für den Netzwerkbegriff. Jedoch konstituiert sich die virtuelle Welt dadurch, dass virtuelle Netzwerke diese mit Interaktion

---

<sup>68</sup> Die Idee von Homochronie und Heterochronie im Virtuellen und Realen wird in 1.3 näher betrachtet.

<sup>69</sup> Wobei das maskierte Ich sich auch an einem Nicht-Ort im Sinne Augés bewegen kann, beispielsweise dann, wenn es sich an einem Flughafen befindet und mobil auf das Internet zugreift und sich mit dem digital authentischen Ich wiederum dort aufhält.

und Symbolen aufladen.<sup>70</sup> Beabsichtigt ist daher im Folgenden eine diskursive Annäherung an theoretische Auseinandersetzungen mit Räumen und (Nicht-)Orten, um zu skizzieren, welcher Begriff am besten geeignet ist, virtuelle Welt raumsoziologisch abzubilden.

Marina Löw (2019) argumentiert, dass das Internet als sozial konstruierter Raum betrachtet werden kann, der spezifische Merkmale und Eigenschaften aufweist. Das Internet fungiert als Ort sozialer Interaktion, an dem Menschen miteinander kommunizieren, Informationen austauschen und soziale Beziehungen aufbauen. Interaktion geschieht durch die Nutzung bestimmter Plattformen, digitaler Räume, in denen Menschen miteinander agieren. Das Internet ist Raum sozialer Praktiken und Machtverhältnisse, wie Regeln, Normen und Dynamiken, die Interaktion wiederum beeinflussen. Diese sozialen Strukturen formen den digitalen Raum und beeinflussen die Art und Weise, wie Menschen miteinander in Beziehung treten. Ein zentrales Argument Löws ist auch, dass der digitale Raum nicht losgelöst vom Physischen existiert, sondern mit ihm in Beziehung steht, in Wechselwirkung. Dies gilt insbesondere, wenn Menschen das Internet nutzen, um sich mit anderen Menschen an physisch entfernten Orten zu verbinden oder mit diesem Ort selbst.<sup>71</sup> Auch gilt für sie in virtuellen Räumen, dass „die Erfahrung, daß eine Handlung auszuführen nicht gleichbedeutend damit ist, daß das Ergebnis am gleichen Ort sichtbar wird“ (Löw 2019, S. 94).<sup>72</sup> Was für das Internet zutreffend sein mag, erscheint weniger passend für die virtuelle Welt. Virtuelle Welt, die aus virtuellen Netzwerken besteht und durch

---

<sup>70</sup> Womit sich der hier gemachte Vorschlag, dass die virtuelle Welt ein Nicht-Ort ist, an die Theorien des symbolischen Interaktionismus anschließt.

<sup>71</sup> Ein Beispiel für das Verbinden mit Menschen an einem anderen Ort ist die Videotelefonie, eines für das Verbinden mit dem Ort selbst könnte sein, eine Webcam-Seite zu besuchen, die 24 Stunden am Tag Live-Bilder aus einer Region zeigt, der man sich verbunden fühlen möchte – oder an die man sich gerne erinnern möchte, sich sozusagen wieder dorthin „begeben“ will. Skylinewebcams ist ein Anbieter solcher Livestreams. Siehe dazu beispielsweise: <https://www.skylinewebcams.com/> [online, abgerufen am 04.04.2023].

<sup>72</sup> Löw spricht hier insbesondere von kindlichen Erfahrungen. Als Beispiel führt sie das Einscannen eines selbstgemalten Kinderbildes an, welches dann in Vaters Büro ausgedruckt wird und somit an einen anderen Ort transportiert werden kann.

in ihnen agierende digital authentische Individuen mit Symbolen gefüllt werden, hat keine direkte physische Dimension mehr. Simulationen, die dort stattfinden, haben ihrem Bezug zum Realen verloren. Es gibt eine Verbindung zwischen digital authentischem Ich und maskiertem Ich und dieses wiederum befindet sich an einem konkreten Ort (oder Nicht-Ort), jedoch kann kein direkter Bezug zwischen Agierenden im Virtuellen und Agierenden im Realen an einem realen Ort hergestellt werden. Die virtuelle Welt hat keine Verbindung zu materiellen Eigenschaften eines physischen Raumes. Auch Pierre Bourdieus Raumtheorie ist nur in Teilen geeignet, die virtuelle Welt zu fassen.<sup>73</sup> Bourdieu beschreibt, wie soziale Strukturen, Machtverhältnisse und soziale Praktiken durch den Raum geformt werden. Dabei spielen die Aspekte der Symbolik und Materialität eine bedeutende Rolle. Er argumentiert, dass der Raum nicht nur eine leere und neutrale Hülle ist, sondern sozial konstruiert und mit Bedeutungen aufgeladen. Raum ist kein passives Objekt, sondern eine aktive soziale Struktur, die die sozialen Beziehungen, Identitäten und Praktiken formt. Diese Raumstruktur ist nicht statisch, sondern dynamisch und wird durch soziale Interaktionen und Hierarchien kontinuierlich reproduziert. Symbolik spielt bei dieser Konstruktion des sozialen Raums eine zentrale Rolle. Symbole sind Zeichen und Bedeutungen, die in einer Gesellschaft verwendet werden, um soziale Praktiken und soziale Beziehungen zu vermitteln. Sie können Sprache, Gesten, Rituale, Kleidung oder andere kulturelle Ausdrucksformen umfassen. Sie schaffen soziale Hierarchien, kulturelle Distinktionen und Identitäten. Bourdieu betont, dass Symbole sozial konstruiert und kontextabhängig sind, ihre Bedeutung und Funktion durch die sozialen Beziehungen und die symbolische Anerkennung erhalten, die ihnen in einer Gesellschaft zuteilwird. Symbolik spielt auch in der virtuellen Welt eine zentrale Rolle. Bedeutungen, Zeichen und Symbole finden in virtuellen Netzwerken Anwendung und sichern den Fortbestand ebendieser. In sozialen

---

<sup>73</sup> Wenngleich anzumerken ist, dass Bourdieu eine andere Wissensvoraussetzung zum Zeitpunkt der Theorielegung hatte.

Medien und Foren werden Sprache, *Emoticons*, *Memes* und andere kulturelle Ausdrucksformen verwendet, um soziale Beziehungen, Identitäten und Praktiken zu konstruieren. Symbole dienen dazu, soziale Hierarchien, Gruppenzugehörigkeiten und kulturelle Distinktionen innerhalb der virtuellen Gemeinschaften zu schaffen und Interaktion im Allgemeinen aufrecht zu erhalten. Materialität bezieht sich bei Bourdieu auf die physischen Objekte, Räume und Ressourcen, die in einer Gesellschaft existieren und für soziale Praktiken und Interaktionen genutzt werden. Dazu gehören materielle Güter wie Häuser, Kleidung, Fahrzeuge oder Geld, aber auch physische Räume wie Wohngebiete, Arbeitsplätze oder öffentliche Plätze. Materielle Elemente haben eine strukturierende Wirkung auf das soziale Leben, da sie den Zugang zu Ressourcen, den Raum für soziale Interaktionen und die Grenzen der Möglichkeiten bestimmen. Symbolik und Materialität sind in seiner Idee eng miteinander verbunden und beeinflussen sich gegenseitig. Symbole erhalten ihre Bedeutung und soziale Funktion durch materielle Strukturen und Ressourcen, die in einer Gesellschaft vorhanden sind. Gleichzeitig werden materielle Strukturen und Ressourcen durch symbolische Bedeutungen und soziale Praktiken geprägt und strukturiert. Diese wechselseitige Beziehung zwischen Symbolik und Materialität führt zur Konstruktion des sozialen Raums. In der virtuellen Welt hingegen sind symbolische Bedeutungen oft losgelöst von physischen Eigenschaften. Zum Beispiel kann ein Avatar im Virtuellen eine Identität repräsentieren, die nicht mit den materiellen Merkmalen des maskierten Ich übereinstimmt. Hier handelt es sich dann um ein nicht digital authentisches Ich, sondern eine reine virtuelle Identitätskonstruktion.<sup>74</sup> Neben dem sozialen Raum bietet Bourdieu eine Definition des habituellen Raums, der sich auf die durch Routinen, Gewohnheiten und soziale Praktiken strukturierte und reproduzierte Alltagswelt der Menschen bezieht. Der habituelle Raum

---

<sup>74</sup> Die Diskussion der physischen Präsenz, die hier naheliegender ist, wird in Kapitel 2.2 ausführlicher betrachtet.

beeinflusst Wahrnehmung, Verhalten und Interaktionen von Individuen. Durch wiederholte Praktiken und Gewohnheiten entstehen bestimmte räumliche Strukturen und Ordnungen, die wiederum den sozialen Raum formen. Sie haben Auswirkungen auf die sozialen Beziehungen, Machtverhältnisse und Konstruktion von Identitäten. Bourdieus Raum ist hierarchisch strukturiert. Bestimmte soziale Gruppen haben privilegierten Zugang zu symbolischen und materiellen Ressourcen, während Andere in ihrer Handlungsfähigkeit und sozialen Mobilität eingeschränkt sind. Hierarchien im Raum werden durch (soziale) Klassen, kulturelle Distinktionen und Machtverhältnisse geprägt (vgl. Suderland 2014, S. 220ff/ Bourdieu 1987, 1979, S. 280ff). Doch die virtuelle Welt stellt neue Formen der Macht und Hierarchien dar. Plattformen, Algorithmen und Anbieter/innen kontrollieren den Zugang zu Ressourcen, die Sichtbarkeit von Inhalten und die Gestaltung des virtuellen Raums. Diese Machtverhältnisse können die soziale Struktur und die Möglichkeiten der Teilhabe beeinflussen. Virtuelle Welt ist damit sowohl Bühne für soziale Emanzipation und demokratische Teilhabe als auch neue Form der Ausgrenzung und sozialer Ungleichheit. Bourdieus Idee des Punktes als aktueller Standpunkt in einem sozialen Raum, der eine zeitlich und räumlich begrenzte Perspektive auf den Raum darstellt, ist jedoch anschlussfähig, da sie die Beweglichkeit und den fließenden Charakter der virtuellen Welt als neuen sozialen Raum aufzeigen könnte. „Der soziale Raum ist eben doch die erste und letzte Realität, denn noch die Vorstellungen, die die sozialen Akteure von ihm haben können, werden von ihm bestimmt“ (Bourdieu 1998, S. 28). Der angedeutete veränderliche Standpunkt und die Tatsache, dass letztendlich sozialer Raum das ist, was die sozialen Wesenheiten in und aus ihm machen, sind unmittelbar auf das Virtuelle übertragbar. Michel de Certeau bezeichnet diese Standpunkte als „Stellen“ und beschreibt damit wiederum den Ort als „momentane Konstellation von festen Punkten“ (Certeau 1988, S. 218). Darüber hinaus scheint Interaktion, also symbolischer Austausch, ein zentraler Aspekt der Raumsoziologie, der auf die

virtuelle Welt übertragbar ist. Auch Henri Lefebvres Werk setzt sich mit dieser sozialen Produktion des Raumes auseinander. Kulturelle, alltägliche Praktiken und soziale Beziehungen konstituieren bei ihm den „gelebten Raum“.<sup>75</sup> Raum ist nicht länger vornehmlich durch physische und ökonomische Faktoren geformt, sondern durch soziale Beziehungen, kulturelle Praktiken und symbolische Bedeutungen. „Die eher gelebten als konzipierten *Repräsentationsräume* sind nie zur Kohärenz und nicht zum Zusammenhalt verpflichtet. Sie sind vom Imaginären und vom Symbolismus durchdrungen und haben ihren Ursprung in der Geschichte eines Volkes, sowie jedes Individuums, das zu diesem Volke gehört“ (Lefebvre 2000, 1973, S. 41; Hervorhebung im Original). Dieser Raum wird durch Interaktion vom Volk, den im virtuellen Netzwerk vorhandenen digital authentischen Ichs, erlebt. Er besitzt durch diese Zusammenkunft auch Orte des „Leidens/ der Leidenschaft [*passion*] und des Handelns“ (Lefebvre 2000, 1973, S. 42; Hervorhebung im Original). Er ist als relational und dynamisch zu verstehen. Bei der Betrachtung historischer Ausbildung von anthropologischen Orten und sozialen Räumen wird klar, dass Organisation von Raum und Konstituierung von Ort „zu den Einsätzen und Modalitäten der kollektiven und individuellen Praxis innerhalb ein und derselben sozialen Gruppe“ (Augé 1994, 2019, S. 58) gehören. Wobei die soziale Gruppe hier das intentionale, virtuelle Netzwerk ist, welches zusammenkommt, um den sie umgebenden Raum individuell und kollektiv zu organisieren.

Marc Augé bietet einen weiteren Einblick in die „Anthropologie der Supermoderne“, indem er das Konzept von Ort und Nicht-Ort und ihre Beziehung zur zeitgenössischen Gesellschaft erforscht.<sup>76</sup> Ein Ort wird definiert

---

<sup>75</sup> Der gelebte Raum ist nur einer der drei Unterscheidungen in „Produktion des Raumes“. Neben dem gelebten Raum gibt es auch den wahrgenommenen (durch individuelle Wahrnehmung und Erfahrung geprägten) und den konzipierten (durch Institutionen geschaffenen) Raum.

<sup>76</sup> Augé selbst bezieht sich in seinen Überlegungen zu Orten und Nicht-Orten auf soziologische Vordenker, deren Raumbegriff hier nicht weiter betrachtet werden soll. Seine zentralen Anlaufstellen sind Claude Lévi-Strauss, Emile Durkheim und Marcel Mauss, sowie Michel de Certeau (der hier nur zu seinen „festen Punkten“ zitiert wurde), Pierre Nora und Michel Foucault (der in 1.3 eine zentrale Rolle spielen wird).

als ein Raum, der Identität und historische oder kulturelle Bedeutung hat. Er ist mit einem Gefühl der Zugehörigkeit verbunden und wird auch durch Merkmale wie Architektur, Landschaft oder soziale Praktiken definiert. Es ist so gesehen ein durch Menschen und deren Interaktion kultivierter Lebensraum. Im Gegensatz dazu ist ein Nicht-Ort durch Identitätslosigkeit und die Vergänglichkeit des Anwesendseins gekennzeichnet. Augé konstatiert, dass Nicht-Orte sich aufgrund von Globalisierung und Urbanisierung verbreiten. „Zu den Nicht-Orten gehören die für den beschleunigten Verkehr von Personen und Gütern erforderlichen Einrichtungen (...) ebenso wie die Verkehrsmittel selbst oder die großen Einkaufszentren oder die Durchgangslager, in denen man die Flüchtlinge kaserniert“ (Augé 1994, 2019, S. 42). Sie zeichnen sich zum Teil auch durch Homogenität und ihre Abhängigkeit von Technologie und Standardisierung aus. Relevant in seinen Beispielen sind die oben genannten Transiträume und Infrastruktur (u.a. Flughäfen, Bahnhöfe, Tankstellen, Autobahnen, Raststätten, Einkaufszentren, Hotels) und Orte, die einzig für Freizeit- und Konsumzwecke entstanden sind (u.a. Bars, Ferienhäuser, Freizeitparks, Shopping Malls). Nicht-Orte dienen Bewegung und Konsum, nicht jedoch dem Verweilen in sozialer Interaktion und haben damit transitiven Charakter. „Der Raum des Reisenden wäre also der Archetyp des Nicht-Ortes“ (ebd. S. 103). Als Ergebnis sind die Durchreisenden an Nicht-Orten in der Regel anonym, führen nur kurzfristige Transaktionen durch, statt sich am sozialen und kulturellen Leben zu beteiligen. Und weil niemand das tut, wird der Nicht-Ort nicht zum Ort. Es gibt nur begrenzte Möglichkeiten, langfristige Beziehungen aufzubauen oder einen tiefen Einblick in die Kultur und das soziale Gefüge eines Ortes zu gewinnen – weil es sie weitestgehend nicht gibt. Dies kann zu einem Mangel an Verwurzelung oder Zugehörigkeitsgefühl führen, wenn der Nicht-Ort als solcher wahrgenommen und nicht vom Individuum selbst als leere Hülle genutzt wird. Das Fehlen einer gemeinsamen Identität oder eines geteilten kulturellen Bezugsrahmens verstärkt das Gefühl der Anonymität und der

Isolation. Vergänglichkeit, Anonymität und Isolation hinterlassen ein Gefühl von Distanz und Entfremdung, da Menschen durch Nicht-Orte navigieren, ohne bedeutungsvolle Verbindungen zu anderen Menschen oder zur Umgebung an sich herzustellen und herstellen zu wollen. Ähnlich Zygmunt Baumanns Konzept der „flüchtigen Moderne“ kann es zu einer Fragmentierung der Identitäten und der Zunahme von Nicht-Lokalisierbarem, Nicht-Verortenbarem kommen (vgl. Augé 1994, 2019, S. 81ff/ Baumann 2008, S. 107ff). Wenn Nicht-Orte sich nur durch ihre Funktion auszeichnen, dann erscheinen sie als treffende Beschreibung für virtuelle Räume. Ein Großteil der Internetseiten ließe sich so bezeichnen. Es geht um reine Funktionserfüllung. Auf einer digitalen Plattform zum Lesen von Zeitungsartikeln oder beim Online-Einkauf: Die/Der Reisende begibt sich an diesen Nicht-Ort, diesen Übergang, um einer Handlung nachzukommen und weiterzuziehen. Auf manchen Webseiten wird die/der Einzelne sich anderer gewahr, die diesen Nicht-Ort durchwandern, zum Beispiel durch Hinweise wie „es sind derzeit 100 Teilnehmer/innen online“. Dennoch stehen Ich und Anderer in keinem direkten Zusammenhang und jeder ist allein. Auch die Transitfunktion ist im Virtuellen markiert. Was Augé als solitäre Vertraglichkeit zwischen Einzelnen und Nicht-Ort ausweist, die über Codes und Regeln (inklusive Wörtern, Bildern, Piktogrammen) organisiert wird – oder ganz direkt über Anweisungen – sind im Virtuellen Wegweiser für Wandernde. Damit ist alles gemeint, was „dem unmittelbaren Gebrauch (..) [dient] und in keinerlei Hinsicht Symbole“ (Augé 1994, 2019, S. 112). Dies können Links sein, die auf andere Seiten verweisen, die Scroll-Funktion, die wie eine Art gelernte Routenmarkierung verstanden werden kann, oder ein „Senden“ oder „Verlassen“-Knopf, der eine Reise beendet und eine neue beginnen lassen kann. Diese Wegweiser, die Wandernden das Navigieren erleichtern – und es ist kein Zufall, dass dies im Online-Kontext als Navigieren bezeichnet wird – können

durch Symbole im Sinne von Piktogrammen vereinfacht dargestellt werden.<sup>77</sup> Augé selbst weist auch auf die Anwendbarkeit des Nicht-Ort-Begriffs für das Virtuelle hin. Er beschreibt es als Kommunikationsraum, als „kompliziertes Gewirr der verkabelten und drahtlosen Netze, die den extraterrestrischen Raum für eine seltsame Art der Kommunikation einsetzen, welches das Individuum vielfach nur mit einem anderen Bild seiner selbst in Kontakt bringt“ (ebd., S. 94). Auf die virtuelle Welt scheint die Bezeichnung Nicht-Ort zuzutreffen. Dennoch gibt es im Virtuellen Räume, die sich durch Besonderheiten und Gemeinsamkeiten auszeichnen, die durch die Besuchenden gemeinsam mit Sinn und Symbolen befüllt und bewusst aufgesucht werden. Fanfiction-Foren sind hier nur ein Beispiel. Im Gegenteil: Wird ein solcher Raum aufgesucht und kein/e digital authentische/r Andere/r aufgefunden oder hat diese/r nichts hinterlassen, kann erst eine Einsamkeit aufkommen, die rein durch die Enttäuschung des Nicht-Auffindens signifikant anderer entsteht. Ein Online-Forum, das zu einem intimen Raum gemacht wird und dann leer vorgefunden wird, kann das Gefühl von virtueller Zurückweisung hervorrufen – ähnlich einer nicht (mehr) vorgefundenen emotionalen Beziehung zu einer/m Freund/in. Tatsächlich ist es direkt der Untertitel der deutschen Ausgabe von „Orte und Nicht-Orte“ Augés, „Vorüberlegungen einer Ethnologie der Einsamkeit“, der sich für die Betrachtung der virtuellen Welt an diesen besonderen Orten als zentral herausstellt. Ähnlich Augés Überlegungen, dass die Raststätte für die meisten Menschen ein Nicht-Ort der Durchreise sei, so ist sie für Menschen, die dort ihre Arbeit verrichten ein Ort. „Orte und Nicht-Orte sind fliehende Pole; der Ort verschwindet niemals vollständig, und der Nicht-Ort stellt sich niemals vollständig her“ (ebd., S. 94). Die virtuelle Welt ist ein Nicht-Ort, in dem Orte entstehen, existieren und sich auflösen. An diesen besonderen Orten – um auf Lefebvres Orte des Leidens und der Leidenschaft (*passion*) zurückzukommen – findet Interaktion statt und kann

---

<sup>77</sup> Wenn Augé also schreibt, es seien in keinerlei Hinsicht Symbole, meint dies Interaktion und nicht das Alltagsverständnis von Symbolen, die nichts anderes sind als ein simplifizierter Link.

diese Leidenschaft und Nähe entstehen. Eine Simulation von Nahbeziehung kann aus Wandernden Besucher/Innen machen und aus Fremden virtuelle Netzwerke, die Nähe zum Ort und zueinander empfinden. Die virtuelle Welt als Ganzes kann wie folgt in der Raumsoziologie verortet werden:

(A2) Die virtuelle Welt ist ein sich verändernder, temporärer, durchwanderter Nicht-Ort im Spannungsfeld zwischen Einsamkeit und Nähe, angereichert mit Simulationen, ohne eigene Geschichte und Identität.

Der Nicht-Ort entsteht und ist zugänglich für alle Individuen, die die technischen und psychischen Voraussetzungen erfüllen, ihn mit Symbolen zu füllen. Die virtuelle Welt ist eine Art Durchgang, der von Simulationen des realen Alltags bewohnt wird. In dieser Welt können eine Vielzahl von virtuellen Orten liegen, die zweckbestimmt sind und einen Identitätsrahmen bilden können. Dies sind spezifische, persönliche oder intime Räume, Räume der Leidenschaft, an denen letztendlich emotionale Beziehung und Nähe an einem ansonsten von Isolation geprägten Nicht-Ort entstehen kann. Einer dieser Räume ist die Simulation von Nahbeziehungen, wie sie zuvor am Beispiel der Fanfiction aufgezeigt wurde. Die Simulation von Nahbeziehungen ist insofern relevant, als sie ein besonderes, modernes Erleben menschlicher Nähe darstellt. Insbesondere durch sie und durch die Interaktion Fremder kann virtuelle Intimität entstehen. Diese wiederum ist kein Raum und kein Ort. Sie ist eine Heterotopie.

### 1.3 Virtuelle Intimität als Heterotopie

Virtuelle Intimität umfasst drei Arten, die wiederum jeweils auf einer Simulations- und einer Erlebnisebene liegen. Zunächst kann im Virtuellen eine Nahbeziehung simuliert werden, die mit dem realen Individuum verknüpft ist.<sup>78</sup> Die Interaktion von mindestens Zweien simuliert dann, was beim realen Annähern jeweils kulturelle und soziale Praxis wäre. Ergebnis ist ein Erleben von Nähe *zwischen* mindestens Zweien. Diese Nähe ist, je nach Wunsch, Authentizität und individuellen Voraussetzungen der Beteiligten, grundsätzlich auf das Reale übertragbar oder bereits eine digitale Fortschreibung existierender realer Intimität. Ersteres ist beispielsweise Online-Dating, bei dem digital authentische Ichs sich virtuell und gegebenenfalls real begegnen, um eine intime Nähe aufzubauen und zu empfinden, Zweiteres eine Fernbeziehung, die im virtuellen Austausch aufrechterhalten wird.<sup>79</sup> Diese mit dem Realen verknüpfte entstandene Intimität ist von den Partizipierenden gewünscht und kann daher als intentionale virtuelle Intimität bezeichnet werden. Die zweite Art virtueller Intimität ist die Simulation von Nahbeziehung, die mit fiktionalen Charakteren verknüpft ist. Hier wird produziert (aktive Haltung zur Interaktion mit dem Virtuellen) oder konsumiert (passive Haltung zur Interaktion mit dem Virtuellen). Ein Beispiel für Ersteres ist das zuvor erwähnte Schreiben von Fanfiction, in dem auf Realität oder Fiktion basierende Charaktere in Geschichten eine Nahbeziehung eingehen und damit Intimität miteinander erleben (Simulationsebene). Doch auch die Produzierenden dieser Geschichten können emotionale Nähe zu den Charakteren und deren fiktionaler Beziehung empfinden. Ein Beispiel für Zweiteres, also den passiven Konsum, ist das Lesen ebendieser Geschichten oder das Konsumieren virtuell bereitgestellter Filme

---

<sup>78</sup> „Reales Individuum“ bezieht sich hier auf das maskierte Ich und in 2. Konstruktion das digital authentische Ich. Es wird nur deswegen hier als „real“ bezeichnet, weil es als Gegensatz zu fiktionalen Charakteren gesetzt wird.

<sup>79</sup> Ein weiteres Beispiel für die digitale Fortschreibung existierender realer Intimität wäre auch das virtuelle Kontakthalten mit der eigenen Familie oder dem Freundeskreis, wie es beispielsweise während der COVID19-Pandemie zunehmend etabliert wurde.

oder Theatervorführungen. Auch hier kann die/der Konsumierende Nähe zur Fiktion empfinden. Ergebnis ist in beiden Fällen das Erleben eines unerwiderten Gefühls von Intimität (Erlebnisebene). Diese mit dem Fiktionalen verknüpfte entstandene Intimität kann von den Partizipierenden intendiert sein oder zufällig entstehen, jedoch ist sie einseitig und kann daher als unilaterale virtuelle Intimität bezeichnet werden. Die dritte Art virtueller Intimität ist das Entstehen von Nähe aufgrund von Interaktion digital authentischer Ichs am Ort der Simulation. Diese entsteht durch das aktive oder passive Partizipieren an intentionaler Kommunikation im Virtuellen. Als zentrales Beispiel kann hier wieder der virtuelle Raum der Simulation von Nahbeziehung gelten.<sup>80</sup> Im Falle der Fanfiction ist dies eine Online-Community, ein virtuelles Netzwerk, aus digital authentischen Ichs, die sich mit gemeinsamem Interesse in diesem Raum treffen. Da die Ichs nicht mit dem primären Ziel die Online-Community besuchen, Nähe zu anderen Besuchenden, den Fremden in diesem Raum, zu entwickeln oder empfinden, kann diese Art der langsam und beiläufig entstehenden Intimität als latente virtuelle Intimität bezeichnet werden.<sup>81</sup>

Dass in der virtuellen Welt Nahbeziehungen durch Akteur/innen simuliert werden können, wurde gezeigt.<sup>82</sup> Dass zwischen diesen Fremden selbst und durch ihre Interaktionen Nahbeziehungen im Virtuellen entstehen können, wird im Folgenden näher beleuchtet. Dazu werden das Heterotopie-Modell Foucaults

---

<sup>80</sup> Wie virtuelle Intimität universell (also auch in anderen virtuellen Räumen) entstehen kann, kann an dieser Stelle nur bedingt aufgezeigt werden. Hier wird das Beispiel der Simulation von Nahbeziehung helfen, einen unmittelbaren Bezug zwischen simulierte Nahbeziehung produzieren/konsumieren und Nähe erleben hergestellt werden. Kapitel 2.3 beschäftigt sich dann weitergehend mit der Frage, welche Voraussetzung erfüllt sein muss, damit virtuelle Intimität auch in anderen virtuellen Räumen entstehen kann.

<sup>81</sup> Hier wird unterstellt, dass latente virtuelle Intimität immer dann entsteht, wenn das Primärziel der Besuchenden nicht die Auseinandersetzung mit dem Entstehen neuer Intimität ist. Im Falle der Fanfiction kann davon ausgegangen werden, dass Akteur/innen das Online-Forum besuchen, um Geschichten zu schreiben oder zu lesen. Selbstverständlich ist auch das Kommentieren oder Liken von Fanfiction Teil dessen, was in diesen Communities abgehandelt wird und ist an Bedeutung bei der Entstehung von Nähe zwischen den Besuchenden nicht zu vernachlässigen. Allerdings geschieht dies mehr unterbewusst und unreflektiert als intentional, wie es beispielsweise beim Online-Dating der Fall wäre.

<sup>82</sup> Siehe dazu Kapitel 1.2.

und seine Einlassungen zu postmodernen Utopien herangezogen.<sup>83</sup> Foucault veröffentlichte „Von anderen Räumen“ zu einer Zeit, als die Rechenleistung von Computern nicht reichte, ein weltweit bedientes Kommunikations-Netzwerk vorauszusagen. Dennoch erkannte er die Wahrscheinlichkeit, dass eine heterochrone Heterotopie, „ein Raum aller Zeiten“ (Aller 2015, S. 7), von Relevanz für moderne Gesellschaften sein würde. Der Mensch der Moderne ist ein Anhäufender unbegrenzter Informationen. Das Virtuelle besteht aus einem grenzenlosen Netzwerk, das unendlich erweiterbar scheint und damit jeden Ort – unabhängig von tatsächlicher geografischer Lage – zu einer Heterotopie werden lassen kann. Einzig die Eintretenden müssen über eine internetfähige Maschine verfügen und diese bedienen (können). Das Individuum kann heute an jedem Ort mindestens eine neue Raumebene außerhalb des gerade Realen hinzufügen. Auch Transit-Räume und Nicht-Orte können so zu ambivalenten Räumen umgedeutet werden. Fast jede von Foucault beschriebene reale Heterotopie existiert als Simulation im Virtuellen. Ein Beispiel sind die angesprochenen virtuellen Museen, in denen Besuchende Kunstwerke oder auch aktuelle Ausstellungen erkunden können, ohne vor Ort zu sein. Sie erleben direkte virtuelle Simulationen. Ein Weiteres wären Online-Marktplätze wie Amazon oder Ebay, die eine stärkere Verfremdung von realen Märkten oder Einkaufsumgebungen aufweisen. Nicht länger ist es notwendig, wie vielleicht noch bei virtuellen Museen, tatsächlich durch die virtuelle Simulation zu gehen, um von einem Bild zum Nächsten zu gelangen und es zu betrachten, sondern die Erfahrung wird auf eine neue Art für Besucher/innen aufbereitet. Das Durch-die-Regale-Wandern geschieht hier nicht durch Simulation einer sich bewegenden

---

<sup>83</sup> Ein Großteil der behandelten relevanten Grundsätze wird direkt aus Foucaults Werk „Von anderen Räumen“ (2006) extrahiert. Wenngleich auch seine anderen Werke hilfreiche Ansätze zum Raumverständnis im Virtuellen bieten und an anderer Stelle, wie auch hier, verwendet werden, wird vornehmlich eine Herangehensweise gewählt, die sich in Birgit Schäfer-Biermanns et al. „Foucaults Heterotopien als Forschungsinstrument. Eine Anwendung am Beispiel Kleingarten“ (2016) methodisch zur Ver-Ortung des Kleingartens bewährt hat. Andere zentrale Werke Foucaults zu Heterotopien sind „Andere Räume“ (1967), „Die Verortung der Dinge“ (2012) und „Die Heterotopien. Der utopische Körper. Zwei Radiovorträge“ (2013).

Blick- und Geh-Perspektive, sondern durch Scrollen der Seite oder Anklicken bestimmter Produkte, also durch das Interagieren mit Symbolen.<sup>84</sup> Nun könnte man argumentieren, dass durch diese Erkenntnis über die Moderne, dass alles dupliziert werden kann, Foucaults Heterotopien selbst ihre eigentliche Bedeutung verlieren, wenn jede/r sich permanent im Virtuellen befindet oder befinden kann. Wie jedoch in Kapitel 1.2 erläutert, sind diese virtuellen Orte eine Simulation, da sie so stark verändert (konstruiert) sind, dass sich die Frage stellt, ob nicht diese virtuellen Orte selbst Heterotopien sein können. Zur Unterscheidung von Foucaults realen Heterotopien werden sie im Folgenden als virtuelle Heterotopien bezeichnet – wenngleich nur vorübergehend. Vorübergehend deshalb, weil zur Diskussion stehen wird, ob es sich bei virtuellen Orten der Simulation nicht erstmal um eine relevante Ergänzung oder Erweiterung des vorhandenen Heterotopie-Konzepts Foucaults handelt und sie daher – wie die Kapitelüberschrift es macht – aus heutiger Perspektive als Heterotopien bezeichnet werden sollten.

Foucaults Heterotopien sind andere Räume und Räume, die miteinander in Kontakt treten, ohne eine direkte Beziehung zueinander aufzuweisen, sondern vielmehr einen Bezug zu wirklichen Orten haben, „die in die Gesellschaft hineinwirken und durch eine heterogene und relationale Vielfalt geprägt sind“ (Braun 2012, S. 3). Sie sind außerdem Räume, die die anderen Orte in Frage stellen oder repräsentieren. Er nennt sie deshalb Heterotopien, weil „diese Orte ganz *andere* sind als die Plätze, die sie reflektieren oder von denen sie sprechen“ (Foucault 1967, S. 39; Hervorhebung im Original). Auf den ersten Blick scheinen Orte im Virtuellen vielmehr die Merkmale einer Utopie aufzuweisen, da das Virtuelle nur bedingt mit einem realen Raum verknüpft werden kann. Doch die

---

<sup>84</sup> Es gibt unzählige weitere Beispiele von Simulationen, die im Rahmen von Foucaults sechs Grundsätzen einer Heterotopie beleuchtet werden können. Dazu zählen zum Beispiel Streamingdienste, wie Netflix als Duplikat des Kinos, Wikipedia und Lernplattformen als Duplikat der Bibliothek und Schule und insbesondere der heute allgegenwärtige virtuelle Arbeitsplatz.

von Foucault entwickelten sechs Grundzüge einer Heterotopie, die dazu beitragen, ebendiese im sozialen Miteinander besser zu verstehen, sind geeignet das Modell auf Orte im Virtuellen aus heutiger Perspektive zu übertragen: Gesellschaften kreieren Krisen- und Abweich-Heterotopien, Heterotopien verändern sich mit und entlang der Gesellschaft, sie sind ein Ort mehrerer Orte, sie brechen mit und akkumulieren Zeit, sie haben ein System der Öffnung und Schließung und sind ein Ort der Illusion oder Kompensation. Anzumerken ist, dass nicht alle Grundsätze erfüllt sein müssen, damit etwas als Heterotopie bezeichnet werden kann (vgl. Foucault 1967, S. 40ff). Diese sechs Grundsätze gilt es zu beschreiben und auf die virtuelle Welt zu übertragen. Es wird hier nur ein relevanter Ausschnitt dieser virtuellen Welt beispielhaft betrachtet, um Foucaults Aussagen für das Virtuelle systematisch anzuwenden. Dazu wird die virtuelle Intimität am Beispiel eines virtuellen Netzwerkes aufgezeigt, welches sich aufgrund des gemeinsamen Gegenstands – der zuvor angedeuteten MirAndy-Fanfiction – im Virtuellen bildet.

Der erste Grundsatz besagt, dass eine Heterotopie als eine Art Krisenraum gedacht werden kann, der in Zeiten des Umbruchs oder der Ausnahmesituation entsteht. Sie dient als Ort für jene, die sich in einer Unsicherheit, Angst oder Krisen im Sinne des Andersseins befinden und Zuflucht suchen. Beispiel hier wären Rettungszentren bei Naturkatastrophen, Altersheime oder jeder „Ort des Nirgendwo“ (Foucault 1967, S. 40), an das Menschen gebracht werden, damit sie in ihrem besonderen Zustand nicht offenkundig bleiben.<sup>85</sup> Er argumentiert, dass diese jedoch heute verschwinden und zunehmend von Abweich-Heterotopien ersetzt werden. Psychiatrische Anstalten, Gefängnisse oder Erholungsheime sind Räume für abweichendes Verhalten, in denen Teilnehmende sich mit Abweichungen auseinandersetzen müssen (vgl. Foucault 1967, S. 39). Auch in der

---

<sup>85</sup> Altersheime sind bei Foucault sowohl eine Krisen- als auch Abweich-Heterotopie, weil Alter Krise sein kann, aber auch Abweichung von der Gesamtgesellschaft, da in ihnen „der Müßiggang eine Art Abweichung ist“ (Foucault 1967, S. 41).

virtuellen Welt können sich diese Heterotopien etablieren, in denen die Individuen entweder Zuflucht suchen oder abweichendes Verhalten ausdrücken. Virtuelle Heterotopien bieten Menschen die Möglichkeit, sich in einer Umgebung auszudrücken, zu interagieren, die von den sozialen Normen und Erwartungen des Realen abweicht. Dadurch entstehen digitale Rückzugsorte, in denen Individuen eine eigene Identität (das digital authentische Ich) in Wechselwirkung mit Medium und Anderen formen können, ohne den sozialen Zwängen und Konsequenzen des Realen ausgesetzt zu sein. Wenn also Nahbeziehung in einem virtuellen Netzwerk simuliert wird (intentionale und unilaterale virtuelle Intimität), kann dadurch latente virtuelle Intimität entstehen. Ein Beispiel für intentionale virtuelle Intimität als Krisenheterotopie wäre hier eine Dating-Website, auf der persönliche Erfahrungen und Bedürfnisse geteilt werden, die Individuen so im Realen nicht bereit oder in der Lage sind, unmittelbar mit potenziellen Bekanntschaften zu teilen. Die Offenheit dieses virtuellen Mediums erlaubt es, ohne direkte physische Nähe, real Unsagbares oder schwer Sagbares zu äußern. Sei es zum Beispiel, dass Individuen durch persönliche Eingeschränktheit wenig Mut aufbringen, im Realen Gefühle zu äußern, oder Unwegbarkeiten umgehen möchten, indem sogenanntes *Matching* (das technische, teils automatische Abgleichen gemeinsamer Interessen und Vorstellungen oder Werte) durchgeführt wird.<sup>86</sup> Auch unilaterale virtuelle Intimität kann als Krisen- oder Abweich-Heterotopie verstanden werden. Wenn beispielsweise eine junge Frau\* Fanfiction schreibt und in einem Online-Forum veröffentlicht, dann kann dies, neben dem Willen zur künstlerischen Äußerung, auch geschehen, um geheime Ideen oder Fantasien schriftlich zum Ausdruck zu bringen und mit Fremden zu teilen. Hier werden abweichende Formen von Beziehungen offen erkundet. Auch das Lesen dieser Geschichten kann, neben der Suche nach Unterhaltung, Ausdruck sein, die Fantasie Fremder, aber vielleicht

---

<sup>86</sup> An dieser Stelle wird bewusst ausgelassen, dass bekannte Dating-Plattformen *Matching* häufig anbieten, um vor allem auch visuellen Ansprüchen der Suchenden als Filterfunktion gerecht zu werden.

Ähnlicher, zu erkunden und mit den eigenen Bedürfnissen von Nähe, Sexualität oder Formen von Beziehungen abzugleichen. Diese Abweich-Heterotopie ermöglicht es, dies ohne den Druck sozialer, realer Norm zu tun und keine Rechtfertigungshaltung für dieses abweichende Verhalten einnehmen zu müssen, da Individuen davon ausgehen können, sich in einem Raum Gleichgesinnter zu bewegen – die zudem zumeist anonym und unsichtbar sind. Virtuelle Heterotopien sind also zusammenfassend deshalb für virtuelle Intimität relevant, als dass Individuen, die im Realen Schwierigkeiten haben, Intimität aufzubauen und zu erleben, einen Ausweich-Raum nutzen können, um sie dort entweder zu finden oder frei von Normen zu lernen, sie zu entwickeln. Ängste und Unsicherheiten können leichter überwunden werden, da intime Gedanken und Gefühle „sicher“ sind vor realen, maskierten Anderen und nur gegenüber digital authentischen Anderen geäußert werden oder in absoluter Anonymität konsumiert werden können. Im Falle von MirAndy-Fanfiction und ähnlichen dieser vornehmlich auf tabuisierte Themen beruhenden simulierten Nahbeziehungen müssen weder Autor/innen noch Lesende Angst vor Verurteilung und Zurückweisung haben. Die Furcht vor sozialer Isolation ist hier niedriger als im Realen, da andere Normen und Werte gelten. Voraussetzung dafür wiederum ist, dass Interaktion vornehmlich mit Gleichgesinnten, Individuen gleichen Interesses – also entlang eines gleichen Gegenstands –, stattfindet. Nur dann kann latente virtuelle Intimität als Abweich-Heterotopie interpretiert werden. Sie ist dann ein Raum Fremder, die sich zum Zweck der Interaktion entlang eines gemeinsamen Interesses zusammenfinden – oder vielmehr zu diesem Zweck die Abweich-Heterotopie besuchen –, wobei es zum wertungsfreien Austausch von Ideen und Gefühlen kommen kann.

Der zweite Grundsatz besagt, dass sich Heterotopie je nach gesellschaftlicher Rahmung verändert und sich an gesellschaftliche Verhältnisse anpassen kann. „Dies heißt zum einen, dass unterschiedliche Gesellschaften auch unterschiedliche Heterotopien hervorbringen oder zum anderen, dass sich ein

und dieselbe Heterotopie über die Zeit hinweg verändern kann, wenn sich die Gesellschaft selbst verändert“ (Schäfer-Biermann et al. 2016, S. 101). Verschiedene Gesellschaften haben nie dieselbe Heterotopie, weil sie für die Gesellschaft eigene Funktionen erfüllen – sie können demnach „so oder so funktionieren“ (Foucault 1967, S. 41). Hier zeigt sich eine gewisse Dynamik dieser anderen Räume, was nicht gleichbedeutend damit ist, dass sie nicht statisch sein können. Es ist mehr so zu verstehen, dass sie im Gegensatz zur virtuellen Welt, also einem Nicht-Ort, nicht dynamisch im Sinne eines Durchwanderns sind, sondern einen statischen Rahmen für Interaktion bilden, jedoch durch die Besuchenden dieses Rahmens veränderbar sind. Heterotopien spiegeln die sozialen, politischen und kulturellen Entwicklungen der Gesellschaft wider und passen sich neuen Bedürfnissen an. Sie können umgewandelt, neu interpretiert oder durch neue Orte ersetzt werden. Neben Foucaults klassischem Friedhofs-Beispiel, wären hier auch Krankenhäuser zu nennen. Sie mussten sich im Laufe der Zeit an neue medizinische Behandlungsmethoden und Technologien, an neue ökonomische Ideen und an sich veränderte Gesellschaft anpassen (vgl. ebd., S. 41f.).<sup>87</sup> Auch Orte in der virtuellen Welt passen sich kontinuierlich an die sozialen, kulturellen und technologischen Entwicklungen an – und dies sicher schneller, als es viele reale Heterotopien tun. Einerseits sind sie stark von Fortschritten in der Informationstechnologie abhängig, wie größerem Speicherplatz einer digitalen Zeitung, neuen Bereichen einer Website und weiteren technischen

---

<sup>87</sup> Foucault nennt den Friedhof als einen Ort, der sich mit Gesellschaft verändert und somit sowohl physische als auch symbolische Bedeutung hat. Physisch betrachtet ist er ein abgegrenzter Ort, der als Ruhestätte für Verstorbene dient und ist durch verschiedene architektonische Elemente, wie Gräber, Grabsteine und Gedenkstätten, gekennzeichnet. Diese physische Struktur bleibt in der Regel über einen längeren Zeitraum hinweg erhalten und unterliegt bestimmten Regeln und Vorschriften. Symbolisch betrachtet fungiert er als Raum, der den Tod und das Gedenken an Verstorbene repräsentiert und damit mit kulturellen, religiösen und sozialen Bedeutungen verbunden ist. Als Ort der Stille und Trauer ist er ein Ort außerhalb des Alltags. Gesellschaftlich verändert hat sich die Bedeutung des Friedhofs vor allem seit er im 19. Jahrhundert aus den Innenstädten an die Randbezirke des Lebens verlegt wurde (u.a. um Krankheit und die dauernde Konfrontation mit dem Tod zu verhindern). Seither hat „jedermann ein Recht auf seinen kleinen Kasten für seine kleine persönliche Verwesung“ (Foucault 1967, S. 42) – jedoch außerhalb der Stadt, in einer „anderen Stadt“.

Implementierungen (zum Beispiel künstlicher Intelligenz), weil anhand dessen neue Möglichkeiten der Interaktion und des Ausdrucks an einzelnen Orten zustande kommen. Andererseits verändern sich Orte in der virtuellen Welt auch entlang sozialer Normen und Praktiken. Ein Beispiel ist der Einfluss sozialer Netzwerkplattformen wie Facebook. Während die Plattform ursprünglich das Ziel verfolgte, Nahbeziehungen mit Bekannten, Familie und Freunden (bekannten maskierten Ichs) zu pflegen, bietet sie heute die Möglichkeit auch neue soziale Beziehungen oder Nahbeziehungen aufzubauen. Es gab also eine Verschiebung dieser Heterotopie von intentional virtueller Intimität zu latenter virtueller Intimität. Auch verändert hat sich damit die Sichtbarkeit gesellschaftlicher Rand- oder Tabuthemen. LGBTQIA+-Beziehungen erfahren heute nicht nur mehr Sichtbarkeit im Virtuellen, sondern durch diese Sichtbarkeit und Interaktion auch mehr Annahme oder Billigung. Wo Online-Communities und soziale Netzwerke als virtuelle Krisenheterotopie begannen, ist durch das virtuelle Entstehen von Intimität durch die zunehmende Sichtbarkeit dieser Nahbeziehungen eine gesellschaftliche Normalisierung entstanden. Dies bezieht sich vornehmlich auf die Sichtbarkeit innerhalb der virtuellen Welt. Inwiefern das Entstehen einer virtuellen Heterotopie und das Interagieren in ihr tatsächlichen Einfluss auf die Einwilligung im Realen hat, soll hier nicht untersucht werden. Und dennoch: Jede graduelle Steigerung der Sichtbarkeit solcher Themen im Virtuellen, beeinflusst soziale Normen, die in diesen virtuellen Heterotopien in Bezug auf Geschlecht und Sexualität gelten. Wie zuvor erwähnt, leisten auch Fanfiction-Geschichten und insbesondere die Besuchenden von MirAndy-Fiction-Webseiten einen Beitrag zur sozialen Einwilligung in neue Themen. Allerdings – und dies ist unter dem fünften Grundsatz Foucaults detaillierter zu betrachten – sind diese Heterotopien durch Einlassrituale geprägt und somit verborgener als beispielsweise ein öffentlicher Beitrag zu einer Hochzeit eines homosexuellen Paares auf einer sozialen Netzwerk-Plattform. In der Regel wird der veränderte Partnerschaftsstatus öffentlich in

Profilinformationen sichtbar (je nach Privatsphäre-Einstellung) und somit zu einer öffentlichen Ausschreibung, während der Austausch von und über Fanfiction in in sich abgeschlosseneren Communities stattfindet. Dies liegt vornehmlich daran, dass Interagierende in sozialen Netzwerken nicht primär ein einzelnes Interessengebiet verfolgen, sondern Vernetzung und Interaktion als Ganzes im Fokus steht, während der Austausch in Foren sich häufig auf ein Thema spezialisiert. Darüber hinaus beeinflussen, ähnlich wie beim beschriebenen Beispiel des Krankenhauses, technologische Entwicklungen jetzt und in der Zukunft virtuelle Intimität. Die Einführung von virtueller Realität (VR) eröffnet ganz neue Möglichkeiten für immersive Erfahrungen und interaktive Beziehungen mit der virtuellen Welt. In VR-Umgebungen können sich Individuen auch über größere Distanzen hinweg an einem virtuellen Ort treffen, was ein hohes Maß an Nähe und Intimität ermöglichen kann. Insbesondere die Pornografie-Industrie möchte sich diese technischen Innovationen zu Nutze machen.<sup>88</sup> Jedoch auch andere Anwendungsfelder zeigen: Virtuelle Intimität durch VR kann in Zukunft relevanter werden. So hat es sich das Münchener Unternehmen „Granny Vision“ zur Aufgabe gemacht, VR-Brillen und Umgebungen zu vermarkten, die alternden Menschen helfen, Nähe im Virtuellen zu finden. Sie bieten verschiedene virtuelle Erfahrungen von simulierten taktilen Erlebnissen, wie Sport- oder Reaktionstests, über das Durchlaufen von bekannten Umgebungen aus der Vergangenheit bis zu simuliertem ehemaligem Wohnsitz mit Bild-Duplikaten an den Wänden, um ein Gefühl heimischer Nähe und Erinnerung zu kreieren.<sup>89</sup> Doch nicht alle durch Gesellschaft beeinflusste Veränderungen virtueller Heterotopien sind positiv.

---

<sup>88</sup> Wobei das Hauptinvestitionsvermögen der Pornografie-Industrie weniger in den Versuch fließt, ein Gefühl der Intimität als das des Geschlechtsverkehrs herzustellen und daher neben VR-Brillen vor allem auf haptische Ergänzungen, weitere technologische Instrumente, setzt, die den in der virtuellen Realität gezeigten Geschlechtsverkehr unmittelbar, sprich rhythmisch synchronisiert, im Realen spürbar zu machen. Für weitere Informationen: <https://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article137376381/Porno-Industrie-entwickelt-gefuehlsechten-Cybersex.html> [abgerufen am 27.04.2023].

<sup>89</sup> Für weitere Informationen: <https://www.granny-vision.com/> [abgerufen am 02.05.2023].

Die zunehmende Kommerzialisierung und Überwachung virtueller Orte kann Zugang und Regeln massiv beeinflussen und entdemokratisieren. Die Verbreitung von Falschinformationen, die durch gesamtgesellschaftliche Veränderungen mit beeinflusst wird, kann darüber hinaus zu einem Anstieg von Hassrede im Virtuellen und damit auch in Netzwerken und Communities führen.

Der dritte Grundsatz besagt, dass Heterotopie es vermag, „an einen einzigen Ort mehrere Räume, mehrere Platzierungen zusammenzulegen, die an sich unvereinbar sind“ (Foucault 1967, S. 42). Sie sind in der Lage, verschiedene soziale, kulturelle oder historische Dimensionen zu integrieren und verbinden. Diese Orte der Vielfalt ermöglichen es Individuen, die diese Heterotopie betreten, neue Perspektiven einzunehmen und die Komplexität der sozialen Welt zu erkennen. Ein wieder passendes Beispiel dafür sind Museen, die verschiedene historische Epochen, künstlerische Strömungen und Kulturen in einer Ausstellung vereinen. Auch das Kino, als Saal mit zweidimensionaler Leinwand, projiziert an ebendiesem Ort eine dreidimensionale Welt (Film). Zudem können Gärten als Heterotopie gesehen werden, da sie im traditionellen, orientalischen Sinne aus vier Teilen der Welt bestehen, bepflanzt mit der gesamten „Vegetation der Welt, beispielhaft“ (Foucault 2013, 2021, S. 15), und in der Mitte einen Tempel oder Springbrunnen beinhalten. Der persische Garten war neben diesem Welt-Mikrokosmos auch eine heilige Stätte. Er ist eine Vereinigung mehrerer Orte, die es so im Realen nicht nebeneinander oder ineinander gibt (vgl. Foucault 1967, S. 43). Eine virtuelle Heterotopie ist ebenso eine Ansammlung verschiedener Orte und Identitäten. So befinden sich in ihr verschiedene Beziehungsebenen durch verschieden geartete intentionale Kommunikation oder verschiedene Inhaltbedeutungen. Netflix beispielsweise, als virtuelles Äquivalent der Heterotopie „Kino“, bezeichnet mediale Inhaltskategorien nach dem zu erwarteten Empfinden oder Genres. So findet die/der Besuchende „etwas zum Lachen“, „90-Minuten Filme“ oder „derzeit beliebt“, also Hinweise darauf, was

sich hinter diesem Ort der angesammelten Unterhaltung verbirgt. Diese Kategorien können sich auf vermutlich ausgelöste Gefühle (Genres) beziehen, aber auch auf investierte Zeit, oder darauf, was andere Besuchende besonders positiv bewertet haben, was wiederum eine Art Gemeinschaftsgefühl mit den fremden Besucher/innen, denen man an diesen Orten niemals begegnen wird, erzeugen kann. Neben Orten kann die virtuelle Heterotopie auch Identitäten ansammeln. Ein maskiertes Ich kann viele digitale Ichs haben (authentisch/ nicht authentisch, mehrere authentische, mehrere nicht authentische), die es nebeneinander vereint und die verschiedene Aspekte seines Lebens repräsentieren.<sup>90</sup> Jedes dieser digitalen Profile ist ein Ort für eine spezifische Facette ihrer Identität. Auch virtuelle Intimität kann an einem Ort mehrere Erfahrungsräume, Beziehungen und Interaktionen zusammenführen, die im Realen nicht nebeneinander oder gleichzeitig erscheinen. Sie ermöglicht die Interaktion von Individuen aus verschiedenen Teilen der Welt, unabhängig von ihrer geografischen Lage, innerhalb eines Chat-Forums. Auch können in virtueller Intimität verschiedene Persönlichkeiten zum intimen Austausch eingenommen werden und nebeneinander existieren, sodass jede davon ein Ort für sich ist. Wer beispielsweise auf einer Dating-Plattform interagiert, mag verschiedene digital authentische Ichs haben je nach Kommunikationspartner/in und Intention des Austauschs mit der/dem Anderen. Im Falle von Fanfiction kann Autor/in auch Leser/in sein.<sup>91</sup> Im Falle von MirAndy-Fiction kann das Forum an einer Stelle einen Ort der romantischen Nahbeziehung der Charaktere zeigen und direkt daneben eine pornografische Geschichte entstehen. Im Falle von virtuellen Rollenspielen (beispielsweise *Second Life*) kann jede Interaktion mit einem anderen Spieler eine andere Art von Nähe und Distanz herbeiführen. Alle Beispiele haben gemein, dass virtuelle Heterotopien existieren, in denen viele

---

<sup>90</sup> So haben viele Menschen, die im Virtuellen agieren, ein berufliches Profil, ein privates Profil für soziale Netzwerke, manche noch ein Dating-Profil oder ein Wissenschaftliches.

<sup>91</sup> Man möge fast das Schreiben von Fanfiction allein deshalb als Heterotopie gleich eines Gartens bezeichnen, weil Foucault konstatiert: „Das Schreiben von Romanen ist eine gärtnerische Tätigkeit“ (Foucault 2013, 2021, S. 15).

Orte und damit Erfahrungs- und Interaktionsräume, die Perspektiven und Möglichkeiten für Nähe und Intimität eröffnen, gleichzeitig existieren können.

Der vierte Grundsatz besagt, dass Heterotopien sowohl mit linearen Zeitstrukturen brechen und damit alternative Zeiträume und Zeitebenen eröffnen als auch Zeit akkumulieren können – was Foucault als Heterochronie bezeichnet. „Die Heterotopie erreicht ihr volles Funktionieren, wenn die Menschen mit ihrer herkömmlichen Zeit brechen“ (ebd., S. 43). Wenn die Alltagswelt noch das „„Hier‘ meines Körpers und das ‚Jetzt‘ meiner Gegenwart“ (Berger/ Luckmann 1966, 2013, S. 25) hat, zeichnet sich die Heterotopie mit nichts von beidem aus.<sup>92</sup> Nach Berger/ Luckmann umfasst die Alltagswelt jedoch auch Phänomene, die nicht gegenwärtig sind, sondern „Alltagswelt in verschiedenen Graden von Nähe und Ferne, räumlich wie zeitlich“ (ebd., S. 25) erlebbar machen. Für Heterotopien in diesem Kontext können exemplarisch Museen herangezogen werden oder alle Orte, an denen der Versuch stattfindet „an einem Ort alle Zeiten, alle Epochen, alle Formen, alle Geschmäcker“ (ebd., S. 43) zu vereinen. Mit dem Besuch des Museums, verschafft die/der Besucher/in sich Zugang zu akkumulierter Zeit. Google macht dies mit „Google Arts & Culture“ als Ort in der virtuellen Welt bereits möglich. Während andere Museen eine Online-Präsenz, zum Teil auch mit virtuellen Durchgängen, entwickelt haben, vereint Google über die Kunst und Strömungen vieler Epochen und vieler Museumsinhalte hinaus noch andere zeithistorisch relevante Informationen rund um Geschichte, Kulturbewegungen, Spiele oder auch politische Themen, um so verschiedenste Epochen zeitlich in dieser virtuellen Heterotopie einzufrieren, sprich anzuhäufen, und zugänglich zu machen. Auch „sogenannte *Multiplayer Online Role-Playing Games* (MORPG), bei denen längst vergangene Zeiten oder Phantasiewelten mit der gegenwärtigen Zeit parallelisiert werden“ (Braun 2012, S. 4) sind ein Beispiel für diesen Bruch mit Zeit. Für virtuelle Intimität ist etwas weniger relevant, dass es ein unterschiedliches Zeitgefühl, eine

---

<sup>92</sup> Zum „Hier“ des Körpers und der Frage der Präsenz siehe Kapitel 2.2.

eigene Zeitrechnung, zwischen Realem und Virtuellem in dem Moment des Besuchens gibt. Es gilt hier, was auch im Garten gilt: „Im Garten herrscht ein anderes Zeitgefühl, welches allein dadurch entsteht, dass der Garten als Ort der Freizeit und Entspannung einen Bruch mit der Zeit außerhalb des Gartens ermöglicht. Es wird immer wieder betont, dass im Garten ein anderes Zeitgefühl herrscht als Zuhause“ (Schäfer-Biermann et al. 2016, S. 102). Auch sollte die zeitliche Begrenzung des Erlebensraums im Foucaultschen Sinne, wie die Heterotopie des Festes oder Jahrmarkts, als etwas virtuelle Intimität Auszeichnendes verstanden werden. Denn mit dem Verlassen dieser Heterotopie ist zumindest der eigene Beitrag zur Intimität so lange unterbrochen, bis sie wieder betreten wird – sozusagen bis zum nächsten Fest, das man besucht. Das virtuelle Wieder-Vernetzen ist nicht nur weniger aufwändig als ein reales Fest zu besuchen, es findet auch innerhalb weniger Sekunden statt. Innerhalb kürzester Zeit können in virtueller Intimität eine Vielzahl von Erfahrungen entlang von Nähe und Identität gemacht werden. Doch das ist nicht das, was virtuelle Intimität als virtuelle Heterotopie auszeichnet. Interessanter erscheint an dieser Stelle die Akkumulation von Zeit, wie sie für reale Heterotopien am Beispiel des Museums gezeigt wurde. Mit Akkumulation von Zeit – so kann man argumentieren – ist letztendlich das Entstehen einer Art kulturellen Gedächtnisses gemeint. Virtuelle Intimität als virtuelle Heterotopie, die Interaktionsraum mindestens zweier digital authentischer Ichs ist, beinhaltet angestautes Gedächtnis. Thomas Alkemeyer würde argumentieren, dass es dazu Kristallisationspunkten bedarf, „an die sich Erinnerung heften kann: Daten, Texte, Bilder, Namen, Dokumente, Feste, Gedenktage usw.“ (Alkemeyer 2000, S. 228). Im Virtuellen können dies nur immaterielle Stützen sein, im Realen auch Monumente oder repräsentative Bauwerke. Historisch gesehen entstand kulturelles Gedächtnis häufig entlang von Riten und oralen Traditionen, später durch Schrift, heute wird im Virtuellen Gedächtnis anhand visueller Medien und digitaler Information gebildet. Dazu „braucht es bestimmter (Speicher-) Medien

des Erinnerns“ (ebd., S. 228). Dies sind im Virtuellen vornehmlich digitale Datenspeicher (*Clouds* oder *Server*), die entsprechend Bild, Ton, Video oder Text zu einem Gedächtnis „zusammenspeichern“. Auch in virtueller Intimität muss es angestautes Gedächtnis geben. Interagierende beginnen nicht bei jedem erneuten Besuch der Heterotopie ihren Austausch auf einem Reißbrett neu. Sie greifen zurück auf vorhandene Interaktion, die in Form von Bild (beispielsweise *Memes* bei Facebook), Ton (beispielsweise Sprachnachrichten bei WhatsApp), Video (beispielsweise *Reels* bei Instagram) oder Text (beispielsweise Fanfiction bei „Archive Of Our Own“/„AOOO“) meist digital gespeichert ist. Dies wären dann „effektive Gedächtnismedien“ (ebd., S. 228) des Virtuellen. Doch auch flüchtige, körpergebundene Praktiken bilden Gedächtnis in der virtuellen Intimität. Wenn Paul Connerton auf Gedenkfeiern oder Praktiken in Alltag, Theater, Sport und Tanz als Übertragungsmittel von Erlebtem und damit zur Stiftung von Gedächtnis hinweist (vgl. Connerton 1989, S. 38 f.), stellt sich die Frage, ob es solche Erlebnisse auch im Virtuellen gibt und ob diese wiederum das Erinnern in virtueller Intimität beeinflussen oder auslösen. Das Klicken auf den „Absende“-Knopf einer Nachricht oder Datei auf einer Kommunikationsplattform ist ein Beispiel für das Anreichern der Interaktion und damit entstehender Nähe zwischen zwei digital authentischen Ichs. Das Zurückgreifen auf gemeinsame Erinnerung an Intimität im Virtuellen kann andersherum beispielsweise durch digitale Bewegung geschehen. Das Einloggen, das sich Anmelden mit Benutzer/innen-Name und Passwort, ist ein solcher Vorgang. Loggt sich ein/e Konsument/in von Fanfiction bei AOOO ein, führt sie/er damit eine Bewegung, ein Wandern, aus, was sie/ihn an die in dieser Heterotopie angesammelte Intimität, die gemeinsame Geschichte von Nähe mit Anderen, erinnert. Auch das intentionale *Liken* einer Geschichte ist eine digital-motorische Handlung, die an die bereits entstandene Intimität erinnert und gleichzeitig zu ihr beiträgt. Dies gilt sowohl für unilaterale als auch latente virtuelle Intimität. Bei Intentionaler können diese symbolischen Digital-

Bewegungen auch konkretere Formen annehmen. Hat es sich in einem privaten Chat auf einer Dating-Plattform zwischen Zweien etabliert, sich immer mit der gleichen Geste (beispielsweise einem bestimmten *Smiley* oder *GIF*) zu begrüßen und so eine Aneinanderkettung von Interaktion auszulösen, fühlen sich beide Anwesenden an die gemeinsame intime Geschichte unmittelbar erinnert. Egal ob individuelle Erinnerung oder Gemeinsame – Symbole innerhalb virtueller Intimität lassen immer auf ein digitales Archiv zugreifen. „Zu unterscheiden wäre also zwischen einer vor-sprachlichen, vor-reflexiven, performativen bzw. oralen Form von Gedächtnis als [...] Bewegungsgedächtnis einerseits, sowie einer sprachlich bzw. symbolisch bearbeiteten, reflektierten, literalen Form von Erinnerung andererseits, wobei freilich das eine niemals unabhängig vom anderen existiert“ (Alkemeyer 2000, S. 229). Zur Übertragbarkeit ins Virtuelle sollte konsequenterweise dann von digitalem Bewegungsgedächtnis gesprochen werden. Beide Formen der Erinnerung beeinflussen sich gegenseitig und das digitale Archiv, die gemeinsame intime Erinnerung, kann damit völlig unabhängig von realer Erinnerung angestaut und angereicht werden. Auch insofern kann also virtuelle Intimität als virtuelle Heterotopie verstanden werden. Und Erinnerungen in virtueller Intimität immer wieder aufleben zu lassen, kann durchaus nostalgischen Wert erreichen. So bieten Plattformen, wie Facebook, Erinnerungs- oder Text-Bilder aus näherer Vergangenheit automatisiert zur Ansicht nach dem Eintreten an. Diese mit dem eigenen nahen Netzwerk zu teilen, Individuen darauf zu markieren und sie an dieses (gemeinsame) Ereignis oder Erleben zu erinnern, reichert wiederum das Empfinden von Nähe in virtueller Intimität an und führt potenziell wieder zu einem neuen digitalen Speichern dieser Erinnerung. Wie zuvor angedeutet, konstruiert das maskierte Ich mit jedem Wiedereintritt in das Virtuelle eine digitale Persona, mit neuen Erlebnissen, Erfahrungen und Eindrücken aus dem Realen oder einem anderen virtuellen Umfeld. Somit baut jeder erneute Austausch, jeder erneute Interaktion, zwar auf dem Vorherigen auf, kann jedoch

wiederum mit anderen Eindrücken des Außen angereichert, verändert und neu strukturiert werden.<sup>93</sup>

Der fünfte Grundsatz besagt, dass Heterotopien als System von Öffnung und Schließung funktionieren. Sie bieten Ein- und Ausgänge, die Zugang und Teilnahme(-Intensität) regeln. Einige Heterotopien sind grundsätzlich offen für alle Eintretenden, während andere bestimmten Gruppen oder Ritualen vorbehalten sind. Räumliche Begrenzung schafft hier Abgrenzung nach außen und schützt gleichzeitig das Innere der Heterotopie und die sich darin Befindenden. Öffnung und Schließung stellen dabei sicher, dass „sie gleichzeitig isoliert und durchdringlich“ (Foucault 1967, S. 44) ist. Gefängnisse sind ein Beispiel für Heterotopien, in deren Eingang Individuen sich in der Regel nicht freiwillig begeben. Bei anderen Heterotopien unterziehen sich Individuen Riten und Reinigungen, um sie zu betreten, wie zum Beispiel Hamams, japanische Teehäuser oder Religionstreffen im Allgemeinen (vgl. ebd., S. 44 f.). Auch im Virtuellen finden sich vielfältige Zugangsbeschränkungen oder Aufhebungen. In erster Linie mag man hierbei an verschiedene Arten des grundsätzlichen Internetzugangs (zum Beispiel *open* versus *private access*) oder auch Firmenserver denken, die Zugangsdaten verwenden (vgl. Braun 2012, S. 4). In Anlehnung an Stephanie Weiß' 360° Videoaufzeichnung auf Großbahnhöfen kann auch die technische Überwachung der virtuellen Welt als Teil von Ausschluss- und Einlassverfahren verstanden werden. Wenn der Frankfurter Hauptbahnhof rundum videoüberwacht wird, liegt dies einerseits an Sicherheitsaspekten, andererseits an Kontrolle von Zugang. Denn stellen Obdachlose oder Umherlaufende keine Sicherheitsgefahr dar, so sind sie dennoch unerwünscht an diesem kommerziellen Nicht-Ort der Durchreise. Wer nicht vor hat, einzukaufen oder zu verreisen, nimmt mit seinem Körper kostbaren Platz ein (vgl. Weiß 2005, S. 55). Die virtuelle Welt hat ihre eigene Form der digitalen 360° Überwachung, die sich in erster Linie aus dem Speichern von Netzwerkpfaden, zum Beispiel

---

<sup>93</sup> Siehe dazu Kapitel 1.2.

Verlauf über die IP-Adresse, dem Hinterlassen von Spuren, zum Beispiel *Cookies* auf Webseiten, und den damit einhergehenden Algorithmen, zum Beispiel wiederholte Suchverläufe oder Käufe, ergeben. Doch über Anmelde- und Überwachungs-Prozesse des Virtuellen und seiner Orte hinaus gibt es auch nicht-technische Hürden des Eintritts in virtuelle Heterotopien. Es sei gedacht an das Sich-Bewähren vor Inhalten oder den Anderen innerhalb der Heterotopie. Am Beispiel von Fanfiction könnte dies sein, dass erwartet wird, dass man sich für das dahinterstehende Thema, die Figuren oder den Austausch entlang dieses Themas interessiert. Es kann aber auch um aktive Teilnahme gehen, wie das angesprochene *Liken* von Beiträgen und Geschichten oder das Kommentieren oder das Herausfordern der Autor/innen. Was in Kapitel 1.1 im Rahmen des Einlassrituals in den persönlichen Intimitätsraum „Wohnung“ beschrieben wurde, gilt auch in der virtuellen Intimität als Heterotopie. Gewisse Orte in virtueller Intimität sind mit aufwändigeren Ritualen verbunden als Andere. Jede/r kann MirAndy-Fanfiction auf AOOO lesen. Dazu bedarf es nur dem Öffnen der Seite. In gewisser Weise ist hier das simple Ritual, zu wissen, wo man nach diesen Geschichten suchen muss und wie man in eine Geschichte hineingelangt. Mit Entstehen von mehr Nähe durch Interaktion innerhalb dieser Gemeinschaft offenbart sich, dass es Räume im Raum gibt, denen man nur beitreten und angehören kann, wenn man gewisse Voraussetzungen erfüllt und sie vor der Halböffentlichkeit des Forums beweist. Das kann in Form von regelmäßiger Interaktion sein, durch *Liken* und Kommentieren. Es kann auch in Form dessen sein, dass im kommunikativen Austausch ein bestimmtes tabuisiertes Interessengebiet offenbart wird und man somit als wertvoll genug empfunden wird, einem engeren Kreis des intimen Austauschs anzugehören. So gibt es in der MirAndy-Community separate Chats und Kommunikationskanäle auf anderen sozialen Plattformen, zum Beispiel dem Facebook-Messenger, die nicht öffentlich sind, sondern zu denen es einer gesonderten Einladung bedarf. Durch das Anklicken des „Mitglied hinzufügen“-Knopfes wird so entschieden,

dass ein digital authentisches Ich geeignet erscheint, einer weiteren, intimeren Ebene virtueller Intimität anzugehören.<sup>94</sup> In diesen Chats werden spezifische Ausschnitte der Fan-Gemeinde behandelt und diskutiert, die zum Teil stark pornografischer Art sind, zum Teil sich aber auch mit Befindlichkeiten der Autor/innen und Leser/innen im Privaten auseinandersetzen und somit stärker mit dem maskierten Ich verknüpft sind als die darüber liegenden Auseinandersetzung-Ebenen der Fanfiction-Community, die jede/r besuchen kann. Um Teil und damit regelmäßige/r Besucher/in dieser Heterotopie zu sein, bedarf es dem Einhalten gewisser Regeln, wie regelmäßiger Austausch, dem Einloggen zu bestimmten Zeiten, an denen alle Teilnehmenden online sind, und den Mut zur Selbstoffenbarung. Denn nur wenn diese Regeln befolgt werden, können Individuen Beitragende dieser virtuellen Intimität sein, Nähe empfinden und andere empfinden lassen.<sup>95</sup> Genau genommen sind diese Regeln Leitlinien des sozialen Miteinanders, die, uneingehalten, zum zeitnahen Ausschluss aus der elitären Gruppe führen. Damit sind auch Ausschlussrituale vordefiniert. Verhält sich jemand in Fanfiction-Communities entgegen der anerkannten oder explizit genannten Regeln, indem zum Beispiel Autor/innen herabgewürdigt werden, eine Idee unrealistisch, ekelerregend oder als zu explizit kritisiert wird, so kann ein Ausschluss verhängt werden.<sup>96</sup> Auch für intentionale virtuelle Intimität gibt es Öffnungs- und Schließungs-Mechanismen. So wird bei einigen Dating-Plattformen nur dann ein gegenseitiger direkter Austausch in Form eines Privatchats ermöglicht, wenn beide Partizipierenden zuvor eine der Regel

---

<sup>94</sup> Erinnert sei hier auch an das Kästchen des Mädchens\* im wiederum intimen Zimmer des Mädchens\* im wiederum intimen Kreis der Wohnung – also vertiefende Ebenen des Intimen (vgl. Streisand 2001, S. 43).

<sup>95</sup> Es kann kein direkter Beleg für diese Chats oder Kommunikationsgruppen angeführt werden außer die Erfahrung der Verfasserin dieses Textes, die im Zuge ihrer Recherchen genau auf diese Funktion aufmerksam gemacht wurde und sich bemühte, für kurze Zeit und den Regeln der Community folgend, solche tiefer liegenden Ebenen virtueller Intimität zu erkunden. Zugegebenermaßen eine Art „erschlichene“ Zugehörigkeit durch Umgehen des Grundsatzes ein digital authentisches Ich zu zeigen, was möglichst nah am maskierten Ich liegt.

<sup>96</sup> Eine Idee, die einer Geschichte zugrunde liegt, als unrealistisch zu bezeichnen, sollte allgemeingültig als falsch erscheinen, weil es sich um fiktionale Geschichten handelt.

entsprechenden Entscheidung getroffen haben. Bei der Plattform Tinder geschieht dies durch *Swipen* nach links oder rechts.<sup>97</sup> Wobei die eine Richtung bedeutet, dass man in den näheren Austausch eintreten will, die andere Richtung vorgibt, dass man dies nicht möchte. Nur dann, wenn zwei Akteur/innen sich übereinstimmend entscheiden, eröffnet sich die Möglichkeit des exklusiven Kommunikations-Austauschs. Hier findet Ausschluss von dieser Heterotopie statt, wenn Individuen in die entgegengesetzte Richtung *swipen* oder wenn – auch nach der Positiv-Entscheidung beider – sich in der Interaktion herausstellt, dass dies für eine/n der beiden Anwesenden eine Fehlentscheidung des Zulassens in diesen intimen Rahmen war. Dann kann durch Blockieren des anderen Anwesenden, ein Ausschluss aus dem Interaktionsrahmen einseitig beschlossen werden. Generell gilt, dass Heterotopien tiefer liegender virtueller Intimität – und tiefer liegend meint mit mehr Selbstoffenbarung und größerer Gefahr der Nicht-Akzeptanz verbunden – mit größeren Zugangsbeschränkungen versehen sind und meist nicht-öffentlich und nur auf Einladung oder mit Einhaltung ganz bestimmter Reinigungsrituale betreten werden dürfen – insbesondere die der intentionalen und latenten virtuellen Intimität.<sup>98</sup> Andere Heterotopien, in der Regel die der unilateralen virtuellen Intimität, sind oft öffentlich. Diese Kontrollmechanismen können jedoch auch zu Einschränkungen der Meinungsfreiheit führen oder zu einem Gefühl der Zurückweisung bei „Nichtgefallen“.<sup>99</sup> Das System von Öffnung in Schließung ist

---

<sup>97</sup> Die Tinder-Dating-App existiert seit 2012 und ist insgesamt minimalistisch gestaltet, die/der Benutzer/in sieht eine Art Kartenspielanordnung von Profilbildern. Unter dem Profilfoto sind nur knappe Angaben, wie Name, Alter und, bei explizitem Anklicken, eine einzeilige Selbstbeschreibung (vgl. Govrin 2019, S. 184). Die Informationsdichte ruht also in erster Linie auf optischen und demographischen Daten – im Gegensatz zu anderen Apps, wie OkCupid, in denen auf den ersten Blick zahlreiche Profilinformationen wie Lieblingsmusik, auf der Suche nach Beziehung/ Geschlechtsverkehr/ Romantik/ Freundschaft, Haustiere, Zitate und Ähnliches.

<sup>98</sup> Nicht-Akzeptanz geht hier als Begriff auf die Objekt-, Subjekt- und Kontextbezogenheitsebene der Akzeptanz zurück und ist „vor dem Hintergrund eines von beiden Seiten [Subjekt und Objekt] bestimmten Umfeldes“ (Lucke 1995, S. 88) definiert und damit objekt- und subjektvermittelt Kontext-bezogen (vgl. ebd., S. 88).

<sup>99</sup> Dies wäre ähnlich einer Einladung des neuen Lebenspartners der besten Freundin, den man nach Einlass in die Wohnung und einer unüberlegten Äußerung seinerseits, entscheidet, im Flur zu bewirten statt im Wohnzimmer – dem Raum, der dem Nahkreis eigens bleibt.

im Virtuellen jedoch – abhängig von den Aushandelnden – ständigen Veränderungen unterlegen. Es ist daher schwierig auf den ersten Blick zu erkennen oder allgemeingültig zu formulieren, was genau diese Regeln sind – ganz anders als beispielsweise in Satzungen des Kleingarten-Vereins (vgl. Schäfer-Biermann et al. 2016, S. 103). Auch die Raumsemiotik beschäftigt sich mit Einlässen, Ausgängen und den vorhandenen Schwellen, die diese Übergänge regeln. Für virtuelle Intimität sind nicht nur solche Übergänge interessant, die den Eintritt von Außen nach Innen oder umgekehrt regeln und als Erfahrung kennzeichnen, sondern solche, die die Grenzen der Intimität reizen und damit größere Nähe erzeugen. „Textuelle Weltentwürfe und Grenzen des Denkens“ von Martin Nies beschreibt Schwellen als prozessuale Übergänge, als Grenzüberschreitungen (vgl. Nies 2018, S. 57f.). Er dekliniert sie vornehmlich entlang von Texten und Figuren, was für Fanfiction und damit virtueller Intimität als Heterotopie durchaus angemessen scheint. „Der goethe-zeitliche Bildungsroman, all die *Coming of Age*-Geschichten sind solche Schwellennarrative, bei denen es um Identitäten im Wandel und im ‚Werden‘ geht“ (ebd., S. 57; Hervorhebung im Original). Es entsteht durch das Schreiben und Lesen von Fanfiction eine Art Schwellenzustand der Beteiligten, in dem alle Fremden ihre Grenzen austesten können.<sup>100</sup> Die/der Autor/in kann erproben, wie das in ihr/ihm Denkbare zum Schreibbaren werden kann, während die/der Leser/in testen kann, was sie/er sich zutraut zu lesen und kommentieren. Alle Interagierenden befinden sich so lange in diesem Schwellenzustand, bis sie die Grenzen des Denkbaren erreicht haben. Es handelt sich beim Schreiben und Lesen von Fanfiction also um eine persönliche Grenzerfahrung im Sinne dessen, was dem Selbst zugemutet wird, um die eigene Komfort-Grenze zu definieren.

---

<sup>100</sup> Hier sei auch an das Überschreiten der Türschwelle (Kapitel 1.1) erinnert, an der Besuchende entscheiden müssen, wie formell oder privat der Besuch aufzufassen ist, ob Gastgeschenke mitzubringen sind oder ob man sich der Schuhe entledigt. Letztendlich geht es in Fanfiction um eine Art digitales Grenze-Austesten durch Erfahrung und Interaktion, was in Intimität zwischen Öffentlichkeit und Privatheit im Realen ebenso auszuhandeln ist. Situationsdefinition wird zur Aufgabe aller Beteiligten.

Dies kann in virtueller Intimität zusätzlich durch den Austausch und damit die Ermunterung durch Andere geschehen. Solange alle Beteiligten sich in der gemeinsamen, respektvollen Auseinandersetzung dieser Grenzerfahrung befinden, gibt es keinen Anlass des Ausschlusses aus diesem gemeinsamen Erlebnis.

Der sechste Grundsatz besagt, dass Heterotopie Illusions- oder Kompensationsraum ist. Sie haben gegenüber den verbleibenden anderen Räumen eine Funktion. Sie können als Orte der Illusion betrachtet werden, die eine alternative Realität eröffnen und den Eindruck einer anderen Welt vermitteln. Sie erzeugen eine Art Doppelgängereffekt – was Foucault als Funktion betrachtet, die „sich zwischen zwei extremen Polen“ (Foucault 1967, S. 45) entfaltet –, in dem reale und imaginäre Elemente verschmelzen. Diese Illusion kann genutzt werden, um soziale Normen und Konventionen zu hinterfragen und kreative, fantasievolle Räume zu schaffen. Alternativ entsteht ein kreativer oder anderer Raum, der so vollkommen ist, dass er aufzeigt, wie unorganisiert und missraten die tatsächlichen Räume sind. Dies wäre dann ein Kompensationsraum. Beide Ideen von Raum zeigen, dass Heterotopien „gegenüber dem verbleibenden Raum eine Funktion haben“ (ebd., S. 45). Das Virtuelle kann grundsätzlich als „Verkörperung der idealen Welt“ (Braun 2012, S. 3) angesehen werden. Freie Meinungsäußerung, Gleichheit und das Erschaffen eines insgesamt perfekten (sprich nach eigenem Ermessen simulierten) Lebensstils sind dabei zentrale Aspekte. Eines der offensichtlichsten Illusionen im Virtuellen ist die Schaffung einer virtuellen Realität, die von der Physischen abweicht. Im sogenannten zuvor erwähnten *Second Life* beispielsweise, einer von Besuchenden gestalteten virtuelle Welt, kann Interaktion in einer Illusion aus virtueller Umgebung und Ort von Teilhabe stattfinden, als wären die Individuen anwesend. *Second Life* ist eine virtuelle Welt in sich und ein Online-3-D-Spiel, das im Jahr 2003 von Linden Lab entwickelt wurde. Es ermöglicht Teilnehmenden in einer virtuellen Umgebung mit anderen Spieler/innen aus der ganzen Welt zu

interagieren. Es können Landschaften erkundet, Gebäude und Objekte erstellt werden, an sozialen Veranstaltungen teilgenommen und virtuelle Unternehmen gegründet werden. Diese Welt ist weitestgehend von den Besucher/innen selbst gestaltet. Es handelt sich nicht nur um eine Heterotopie, weil es eine Vielzahl von Möglichkeiten gibt, die eigene Kreativität in der Gestaltung auszuleben, sondern auch weil die Grenzen von Fantasien ausgetestet werden können. Es ist bekannt für seine lebendige Community, in der Spieler/innen sich in Gruppen organisieren, gemeinsame Interessen verfolgen und soziale Beziehungen aufbauen können (vgl. Braun 2012, S. 3f). Hier, wie auch bei Fanfiction-Foren, kann es zur Illusion von besonderer Nähe zwischen Besuchenden und Gestaltenden kommen, da sie ihren Austausch anhand ihrer Präferenzen definieren und Grenzen ausloten, um in diesem Spiel zusammenzukommen. Darüber hinaus gibt es im Virtuellen eine Kompensationsfunktion. Ähnlich Foucaults Kolonien sind Online-Communities organisierte und geregelte Orte, die eine Navigation des Netzwerks vereinfachen (vgl. Foucault 1967, S. 45). Vereinfachen meint hier, dass in Opposition zum Realen, besondere, teils ausgeschriebene Regeln gelten, die nicht länger wie im Realen verhandelt werden, sondern nur aufgenommen und befolgt werden müssen (vgl. Braun 2012, S. 4). Insofern kann virtuelle Intimität nicht nur Illusion des Idealen sein, sondern auch Kompensation für all das, was Individuen im Realen nicht finden. Damit stellen Heterotopien „alle anderen Räume in Frage“ (Foucault 2013, 2021, S. 19), entweder indem sie eine Illusion schaffen, die ihrerseits „die gesamte übrige Realität als Illusion entlarvt“ (ebd., S. 9) oder indem „Räume perfekter Ordnung konstruiert werden, die im extremen Gegensatz zur Unordnung aller anderen Räume stehen“ (Dander 2014, S. 56). Was in Zweiterem bei Foucault die Kolonien als Heterotopie sind, in der die Briten versuchten, in Amerika vollkommene Gesellschaften zu erschaffen oder die Jesuiten in Paraguay die geografisch ideal angeordnete und durch die Dorfglocke reglementierte Lebenswelt, ist in übertragener Form auch in virtueller Intimität auszumachen

(vgl. Foucault 2013, 2021, S. 21). Es werden Idealumgebungen und -gesellschaften geschaffen, die illusorisch perfekt und damit ein Gegenentwurf zur Realität sind. Für virtuelle Intimität bedeutet dies, dass eine Illusion von Nähe einerseits die Heterotopie „Virtuelle Intimität“ schaffen kann (vornehmlich intentionale und unilaterale virtuelle Intimität) oder virtuelle Intimität die Illusion von Nähe schafft (latente virtuelle Intimität). Da Empfinden und Erleben von Nähe im Virtuellen begrenzt sind, kann es zu Missverständnissen, zum Beispiel durch das unterschiedliche Interpretieren von Tiefe von Nähe, oder Entfremdung, zum Beispiel durch das Abkoppeln virtuell empfundener Nähe von realer Nähe, kommen. Jedoch zeigt das Beispiel von Fanfiction, dass das Bilden und Erleben von Nähe grundsätzlich eine positive Illusion und damit eine Kompensation im Sinne von Ergänzung zum Realen sein kann. Dies gilt besonders dann, wenn man sich in Erinnerung ruft, dass hier Dinge im Speziellen für junge Frauen\* sagbar sind, die im Realen nicht einmal denkbar wären. Insofern findet hier Kompensation in einem Umfeld statt, dass die Restriktionen des Alltags auflöst und eine Illusion bietet, die wie ein idealer Ort erscheint. Mit diesem In-Frage-Stellen des Vorhandenen oder Bekannten und dem Gedanken an „einen idealen Ort“ kann Heterotopie auch als eine gelebte Utopie verstanden werden oder eine „tatsächlich realisierte Utopie“ (Foucault 1967, S. 39) sein.<sup>101</sup>

Utopien sind bei Foucault Orte, die „keinem Raum angehören“ (Foucault 2013, 2021, S. 9) und nur in den Köpfen der Menschen existieren. Sie entspringen „ihren Ideen und Träumen“ (Schäfer-Biermann 2016, S. 63). In seinem Werk „Utopia“ aus dem Jahr 1516 beschreibt Thomas Morus eine ideale, sozialistische Gesellschaft auf einer fiktiven Insel, die in ihrem Entwurf etwas Erstrebenswertes darstellt. Er prägte damit den Utopie-Begriff, wie er auch heute noch interpretiert und genutzt wird. Nach einem einleitenden Teil, in dem Morus einen Dialog

---

<sup>101</sup> Foucault nutzt Utopie und Heterotopie grundsätzlich als Gegensatz, weil Utopien „Orte ohne realen Ort“ (Foucault 2006, S. 320) sind, aber schreibt der Heterotopie utopische Eigenschaften zu und nennt sie einen „utopischen Ort“ (vgl. Foucault 2013, 2021, S. 9 und ebd., S. 14 f.) im Sinne bestimmter Grundsätze.

zwischen ihm und (fiktionalen) Freunden als literarisches Mittel anlegt, um die Schwierigkeiten gerechter Politik zu diskutieren, präsentiert er im zweiten Teil seine Vision einer idealen Gesellschaft namens Utopia.<sup>102</sup> Dort gibt es keine privaten Eigentumsrechte und Bürger/innen leben in kleinen Gemeinschaften, in denen sie ihre Bedürfnisse teilen und sich um das Gemeinwohl kümmern. Die Wirtschaft basiert auf Landwirtschaft und Handwerk und die geregelte Arbeitszeit beträgt sechs Stunden, sodass die restlichen Stunden des Tages für Bildung, Freizeit und persönliche Entwicklung zur Verfügung stehen. Statt Geldwirtschaft, gibt es ein Tauschsystem. Die Bürger/innen Utopias haben ein hochentwickeltes Bildungssystem mit gleichen Bildungschancen. Neben freiem Austausch von Denken, gibt es auch Religionsfreiheit, solange sich alle an grundlegende ethische Prinzipien halten. Die Regierung besteht aus einem Bürger/innen-Rat, der alle wichtigen Entscheidungen im Sinne der Gemeinschaft trifft. Besitz von Reichtümern ist die Ursache für Konflikte und Ungerechtigkeiten, daher wird Gleichverteilung angestrebt und Krieg nur dann geführt, wenn er zur Verteidigung der eigenen Werte dient und nicht durch diplomatische Mittel ersetzt werden kann. Zusammenfassend betrachtet entwirft Thomas Morus eine utopische Gesellschaft, in der Menschen in Harmonie und Gleichheit leben, ohne soziale Klassen oder Ungerechtigkeiten, in der Bürger/innen Zeit für die eigene Bildung und Fortentwicklung haben. Friede, Gemeinschaft und Demokratie sind die Kernelemente, die helfen, einen Gegenentwurf zu den in „Utopia“ Teil eins reflektierten, zu seiner Zeit akuten gesellschaftlichen und politischen Unzulänglichkeiten zu schaffen (vgl. Heinisch 1960, 2008). Während dieser Utopie-Entwurf – und das ist ja die Eigenheit der Utopie – im Realen nicht erreichbar scheint, können einige Aspekte von Morus' Entwurf auf das Virtuelle, und insbesondere auf Online-Communities, übertragen werden. Es ändert also erstmal nichts an der Definition, dass eine

---

<sup>102</sup> Streng genommen ist Teil eins wiederum in zwei Teile, nämlich Vorrede „Geleitbrief“ und Gespräch über die Schwierigkeiten einer gerechten Politik, unterteilt.

Utopie das Unerreichbare ist, sondern dient nur dazu, aufzuzeigen, inwiefern die virtuelle Heterotopie „virtuelle Intimität“ eine annähernd erlebbare Utopie ist.<sup>103</sup> Im Falle einer Fanfiction-Community ließe sich dies wie folgt durchdeklinieren: Statt eines Fokus auf individuelles Eigentum, sind Fanfiction-Communities darauf ausgelegt, dass Geschichten insofern kollektives Gut sind, als dass sie gemeinsam weiterentwickelt werden. Das heißt nicht, dass Autor/innen keinen Anspruch auf Kenntlichmachung ihrer ursprünglichen Geschichte legen, wenn sie außerhalb der Heterotopie in eine Andere transformiert beziehungsweise dort genutzt wird. Verbleibt sie innerhalb der Community, ist sie jedoch durchaus als gemeinschaftlicher Besitz der Gruppe zu sehen. Des Weiteren versuchen Fanfiction-Communities Gleichheit und Gerechtigkeit herzustellen, indem alle Mitglieder die gleichen Rechte und Chancen haben. Alle Besuchenden dürfen sich grundsätzlich an Interaktion beteiligen und haben einen Anspruch erhört zu werden, den sie nur in Ausnahmefällen verwehrt bekommen, wenn sie sich beispielsweise nicht an die Regeln der Community halten und ausgeschlossen werden. Freies Denken und Bildung sind in den Communities gewährleistet, weil einerseits das Unsagbare geschrieben werden darf. Alles Erdachte ist erst einmal valide. Andererseits kann ein Bildungsauftrag erfüllt werden, indem beispielsweise erfahrenere Autor/innen ihr Wissen und ihre Erlebnisse teilen oder Hilfe anbieten. Auch ist dem Fakt, dass in Fanfiction-Communities vorwiegend in englischer Sprache kommuniziert wird, welche für viele Besuchende nicht Muttersprache ist, ein Bildungsaspekt zuzurechnen. Demokratische Prinzipien zur Selbstverwaltung werden insofern angeboten und eingehalten, als dass alle annähernd die gleichen Rechte haben und damit zur

---

<sup>103</sup> Im Folgenden wird bewusst darauf verzichtet, die Inhalte besagter Fanfiction im Detail auf eine Utopie innerhalb einer virtuellen Heterotopie zu untersuchen. Auch wird vermieden, Eigenschaften von virtueller Intimität als Dystopie aufzuzeigen, da dies der weiteren Definition von virtueller Intimität als menschliche Nähe ohne Ort nicht dient. Auch wird Fanfiction als ein Ort von virtueller Intimität herausgegriffen, um die utopischen Grundzüge beispielhaft zu erläutern. Gleiches ließe sich am Beispiel von Dating oder sozialen Netzwerk-Plattformen durchführen.

Selbstverwaltung des Systems beitragen können. So können Community-Regeln gemeinsam aufgestellt oder bei Mehrheitsverlangen gestürzt werden. „Annähernd“ gleiche Rechte muss deswegen betont werden, weil durchaus, je nach Tiefe der Community und den darunterliegenden Heterotopien, Rechte erst zugesprochen werden oder wachsen, je nach Dauer der Zugehörigkeit in der Gemeinschaft und dem eingebrachten Erfahrungsschatz. Insofern gibt es hier durchaus selbstverwalterische und, sobald jemand als regelmäßige/r und gemeinschaftsstiftende/r Besucher/in identifiziert ist, demokratische Strukturen. Zu Frieden und Konfliktlösung, statt Krieg, tragen ebenfalls gemeinsame Regeln und Aushandlungen bei. Respektvoller und nicht aggressiver Umgang miteinander sind gemeingültige Regeln für die meisten Communities. Im äußersten Fall wird ein/e Besucher/in ausgeschlossen. Darüber hinaus geht es statt Geldwirtschaft um ein Tauschsystem. Der Austausch von Wissen und Erfahrung und gegenseitiger Zuneigung, beispielweise durch positiven Zuspruch zu Geschichten, ist wichtiger als kommerzielle Vermarktung der Fanfiction.<sup>104</sup> Für Ethik und Verantwortung innerhalb der Fanfiction-Community gilt, dass es einen Versuch gibt – neben dem grundsätzlichen respektvollen Umgang – auch Schutz der Rechte zu gewährleisten. In erster Linie geschieht dies in Form von Zusicherung, dass jeder Gedanke erlaubt ist, solange er nicht diffamierend, beleidigend oder plagiierten Inhalts ist. Es herrscht ein Sich-gegenseitig-in-die-Verantwortung-Nehmen für Verstöße, aber auch eine Haltung, dass bestimmte Inhalte, ethisch betrachtet, nur für bestimmte Zielgruppen verfügbar sein sollten. So gibt es zum Beispiel Markierungen für Erwachseneninhalte, in der Hoffnung, dass Minderjährige diese nicht besuchen und Autor/innen damit ihrer Sorgfaltspflicht wenigstens in eingeschränktem Maße nachkommen. Was sich bei virtueller Intimität als Heterotopie von Morus'

---

<sup>104</sup> Wobei es durchaus Fanfiction gibt, die – dann außerhalb der Heterotopien – vermarktet werden. Beispiele sind „50 Shades of Grey“ von E L James basierend auf „Twilight“, „City of Bones“ von Cassandra Clare basierend auf „Harry Potter“ und „the brutal truth“ von Lee Winter lose basierend auf „Der Teufel trägt Prada“. Interessanterweise werden diese häufig in virtueller Heterotopie, als *Ebook*, auf Amazon und ähnlichen Plattformen vertrieben.

Beschreibungen der Utopie deutlich abhebt, ist, dass es sich nicht um eine geregelte Arbeitszeit handelt, mit entsprechendem Freiraum für Freizeitaktivitäten, Bildung und Ähnlichem, sondern ganz grundsätzlich um einen Ort der Freizeit. Das Besuchen dieser Fanfiction-Communities ist keine Arbeit, sondern das genaue Gegenteil: Ausflucht, Zufluchtsort, Ablenkung oder Kompensation, wie Foucault sagen würde, für das, was im Realen nicht gefunden wird. Insofern treffen nicht alle Merkmale von Morus' idealem Ort auf virtuelle Intimität zu. Und auch insgesamt lässt sich sagen: Dieser utopische Ort existiert zwar nicht – weil er nicht im Realen ist, sondern im Virtuellen simuliert – aber er ist vorhanden und begehbar. Somit wird virtuelle Intimität eine erlebbare Utopie, die tatsächlich besucht werden kann. Sie ist deshalb nur annähernd utopisch, weil sie nicht alle Merkmale von Utopia erfüllt, aber sie ist greifbar für jede/n Besucher/in, weil man sich in ihr tatsächlich aufhalten und bewegen und sie damit digital erfahren kann. Doch nicht jede/r kann oder will diese virtuelle Heterotopie betreten, selbst wenn er oder sie um die Existenz weiß. Dander fragt daher: Wie „viele Mitglieder einer Gesellschaft haben jemals ein Bordell betreten, wissen aber darüber ‚Bescheid‘?“ (Dander 2014, S. 57). Es zeigt sich damit auch die funktionale Beziehung von Heterotopie zu den realen Räumen. Für Individuen, die virtuelle Intimität nie betreten haben, sind sie in erster Linie eine Art mediale Vermittlung. „Der Zugang ist also potenziell möglich, aber denkbar unwahrscheinlich“ (ebd., S. 56).

Es zeigt sich insgesamt, dass virtuelle Intimität zentrale Grundsätze einer Heterotopie und annähernd erlebbarer Utopie erfüllt. Virtuelle Intimität kann insofern als virtuelle Heterotopie gelten, dass es sich um einen Rahmen handelt, in dem alternative Erfahrungen und damit neue Realitäten ermöglicht werden, die als Krisen- oder Abweich-Orte genutzt werden können. Sie verändert sich entlang und mit der realen Gesellschaft, aber auch den Besuchenden der Heterotopie. Sie ist ein Ort mehrerer Orte und bietet Bruch mit und insbesondere Akkumulation von Zeit und bildet damit ein angestautes Gedächtnis, auf das

Besuchende jederzeit zurückgreifen können. Sie unterliegt Regeln der Öffnung und Schließung und ermöglicht Zutritt oder Ausschluss von einer Illusion. Sie ist aber auch Utopie insofern, als dass sie zwar Anstoß zu Veränderung im Realen gibt, aber dort nicht in ihrer Reinform existieren kann. Sie bleibt utopisch für jene, die sie nicht näher betrachten wollen. Sie ist jedoch annähernd erlebbare Utopie für die Besuchenden. Es wird der Vorschlag gemacht, virtuelle Intimität so lange als Beispiel zur Ergänzung des vorhandenen Heterotopie-Begriffs zu verstehen, bis die Sozialwissenschaften weitere virtuelle Heterotopien erforscht haben und sich zeigt, dass es lohnt, den Terminus „virtuelle Heterotopie“ als Eigenständigen zu prägen.<sup>105</sup>

(A3) Virtuelle Intimität ist Erleben menschlicher Nähe, die zentrale Grundsätze einer (virtuellen) Heterotopie aufweist. Sie findet an keinem Ort statt, sondern ist für Besuchende annähernd erlebbare Utopie mit angestautem Gedächtnis.

(A4) Virtuelle Intimität ist in ihrer Ausprägung intentional, unilateral oder latent für Besuchende.

Auffallen dürfte hier, dass von „menschlicher Nähe“ und nicht länger von Nahbeziehung gesprochen wird. Der Begriff der *Nahbeziehung* erscheint insofern passend, als dass er den Interaktionsbegriff in sich führt (Beziehung), welcher grundlegend für den Austausch und das Entstehen virtueller Netzwerke steht. Jedoch wurde auch gezeigt, dass das Verständnis von Intimität stark an tatsächliche menschliche beziehungsweise zwischenmenschliche Nähe geknüpft

---

<sup>105</sup> Der Begriff „virtuelle Heterotopien“ wurde bereits von Wissenschaftler/innen angeschnitten. So spricht Valentin Dander davon, dass davon auszugehen sei, dass im Virtuellen virtuelle Heterotopien bestehen mit der Implikation von Virtualität als Nicht-Opposition zur Wirklichkeit, Nicht-Aktualisierung, aber teilweiser Aktualisierbarkeit (vgl. Dander 2014, S. 61). Auch Rhiannon Bury bezeichnet einen exklusiven Interaktionsraum im Virtuellen in einer Betrachtung von “women-only-Mailinglists“ als virtuelle Heterotopie (vgl. Bury 2005, S. 173 ff). Clemens Apprich nutzt Heterotopie in einem Vortrag mit dem Titel „Urban Utopias“, um die Utopie der „Information City“ besser zu erklären: „Ich argumentiere, dass der digitale Raum selbst andere Räume konstituiert, nämlich, Heterotopien im Foucaultschen Sinne. Cyberspace – als virtuelle Realität“ (Apprich 2009, S. 15).

ist. Doch menschliche Nähe in einer erlebbaren Utopie, einer virtuellen Heterotopie, erscheint widersprüchlich. Es drängt sich die Frage auf, wie menschliche Nähe ohne Anwesenheit von Mensch, ohne menschlichen Körper überhaupt (weiter-)bestehen kann. Der Auseinandersetzung mit diesem vermeintlichen Widerspruch widmet sich Kapitel II. Virtuelle Intimität ist unmittelbarer Ausdruck von Nähe ohne Körper. Es lohnt, die Nahbeziehung in ihrem Interaktionscharakter anhand (virtueller) Kollektive zu beleuchten (2.1), das Erfordernis der Körperlosigkeit im Virtuellen aus Perspektive der Soziologie von Präsenz und Sinnen, (utopischem) Körperbegriff und Avataren zu erläutern (2.2), um im Anschluss einen Beitrag zu leisten, den Begriff der „körperlosen Kollektive“ als Phänomen menschlicher Nähe und Intimität im Virtuellen zu prägen (2.3).

## II. Virtuelle Intimität als Nahbeziehung ohne Körper

### 2.1 Kollektive zwischen Öffnung und Schließung

Vorangegangen wurde das Wo virtueller Intimität beleuchtet und konstatiert, dass sie an keinem Ort stattfindet, sondern selbst eine Heterotopie darstellt, die für Eingeweihte (Besuchende) erlebbare Utopie sein kann. Daran anschließend stellt sich die Frage des Wies. Es gilt zu verstehen, wie im Virtuellen Intimität entstehen kann, wenn sie so stark an das menschlich-unmittelbare Erleben und Interaktion geknüpft ist. Dazu wird der soziologische Begriff des „Kollektivs“ im Realen und dann im Virtuellen näher beleuchtet. Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit virtueller Intimität kommt also nicht damit aus, zu erklären, dass es eine virtuelle Gruppe gibt, die virtuelle Intimität entstehen lässt und sich durch sie bildet, sondern was diese Gruppen auszeichnet und wie sie entsteht. Dazu wird zunächst ein allgemeinerer Blick auf die Soziologie der Kollektive gerichtet, in dem Wissen, dass dies nur in Ausschnitten möglich ist und nur dort angestrebt wird, wo es zur Erklärung des Entstehens und Fortlebens virtueller Kollektive dient. Doch bevor man Kollektive als kulturelle Identität betrachten kann, muss ein kurzer Blick auf außersozilogische Überlegungen zu Kollektiven gerichtet werden.<sup>106</sup> Jean-Jacques Rousseau, als ein Vertreter dieser Kollektiv-Theorien in der vor-soziologischen Auseinandersetzung, hat mit „Der Gesellschaftsvertrag“ (*Contrat Social*, 1762) eine umfassende Theorie des kollektiven Zusammenlebens entwickelt. Er argumentiert, dass die Gesellschaft auf einem Vertrag basiert, den Individuen miteinander schließen, um ihre gemeinsamen Interessen zu wahren und ein Zusammenleben zu ermöglichen. Der *volonté générale*, der Wille der Allgemeinheit – oder besser, der „einheitliche Wille“ – sollte dabei die zentrale Quelle der politischen Autorität und damit Grundlage legitimer Entscheidungen und Gesetze sein. Dieser Wille beruht auf der gemeinsamen Vernunft und dem

---

<sup>106</sup> Außersozilogisch meint hier, dass nicht das primäre Ziel der Auseinandersetzung die Erklärung der Gesellschaft aus soziologischer, sondern insgesamt politisch-philosophischer Perspektive formuliert war.

moralischen Bewusstsein der Bürger/innen.<sup>107</sup> Rousseau „formuliert ein Konzept kollektiver Identität als selbstgewollter“ (Delitz 2018, S. 57) und folgt damit dem Ideal, dass die Individuen sich eins sind und dass sich jede/r im eigenen Interesse dem Gemeinwillen unterstellt. „*Gemeinsam stellen wir alle, jeder von uns seine Person und seine ganze Kraft unter die oberste Richtschnur des Gemeinwillens und wir nehmen [...] jedes Glied als untrennbaren Teil des Ganzen auf*“ (Rousseau 1762, 1977, S. 18; Hervorhebungen im Original). Rousseau basiert die kollektive Identität in erster Linie auf Religion, die wiederum funktional für das Politische ist. Jedoch kann er auch als Vordenker der kulturellen Identität gelten, da es „die Sitten, Traditionen und Überzeugungen [sind], die eine kollektive Identität (Solidarität und Identifizierung mit dem politischen Gemeinwesen) stützen“ (Delitz 2018, S. 59). Die kleinste denkbare Gemeinschaft, die eine kollektive Identität bildet, ist die Familie. Bevor es Völker gab, gab es den Bund des engsten Kreises der Familie, die sich selbst genügte (vgl. Rousseau 1762, 1977, S. 197).<sup>108</sup> Doch „Gesellschaft“ setzt voraus, ein solidarisches Gefühl über die ‚naturgemäß‘ parteilichen Familien hinaus zu institutionalisieren, ein übergreifendes Wir-Bewusstsein: kollektive Identität“ (Delitz 2018, S. 59). Wie dieses Wir-Bewusstsein zustande kommt – unabhängig vom Politischen, wie es anglophone Konzepte bis in die 90er Jahre des 20. Jahrhunderts im Rahmen von Rasse, Nation und Identitätspolitik vornehmlich untersuchten – damit beschäftigen sich viele soziologische Arbeiten.<sup>109</sup> Herausgegriffen werden die Überlegungen von Émile Durkheim und Bruno Latour, weil diese besonders übertragbar auf virtuelle

---

<sup>107</sup> Die Unterscheidung zwischen dem „Willen der Vielen“ (*volonté des tous*) und dem „Willen der Allgemeinheit“ (*volonté générale*) wird hier nicht im Detail betrachtet. Ähnlich wie die historische Begründung und Einordnung der Theorie, wird sie an dieser Stelle für die reine Herleitung (virtueller) Kollektive außen vorgelassen.

<sup>108</sup> Bei Ferdinand Tönnies ist die Familie ein Beispiel für Gemeinschaft mit Tradition und gemeinsamen Werten, bei Michel Foucault ein Ort der Disziplinierung und bei Jürgen Habermas eine Sphäre informeller sozialer Interaktion.

<sup>109</sup> Exemplarische Vertreter dieser Richtung sind Historiker Benedict Anderson mit der Idee des Imaginären der Nation, Philosoph und Rechtswissenschaftler Charles Taylor mit dem sozialen Imaginären und Kulturtheoretiker Stuart Hall mit Multikulturalismus als „frei flottierender Signifikant“ (Hall 2004, S. 188).

Kollektive erscheinen. Dabei wird ein struktural-funktionalistischer und ein sozial-konstruktivistischer Ansatz zusammengebracht, um das Phänomen von Kollektiven näher zu beleuchten, da sowohl das Verstehen von Struktur und Norm als auch das von Akteur/in und Objekt relevant ist, um Kollektive als Voraussetzung und Ergebnis von Interaktion – real wie virtuell – zu greifen. Grundlegend dabei ist das Verständnis, dass kollektive Identität als konstruierte Vergemeinschaftung oder konstruierter „subjektiver Gemeinschaftsglaube“ gedacht wird (vgl. ebd., S. 84 nach Max Weber 1920, 1980, u.a. S. 22/ S. 219ff/ S. 514ff).

Eine der zentralen Erkenntnisse von Émile Durkheim ist, dass Kollektive, insbesondere soziale Institutionen und gesellschaftliche Normen, eine entscheidende Rolle bei der Regulierung des Verhaltens und der Integration von Individuen in die Gesellschaft spielen. Er argumentiert, dass kollektive Vorstellungen und Normen das individuelle Verhalten formen und nachhaltig beeinflussen und sie die Basis sind, auf der soziale Ordnung aufgebaut und soziale Kohäsion ermöglicht wird. Durkheim identifiziert den Zusammenhang zwischen kollektiven Vorstellungen und sozialem Zusammenhalt einer Gesellschaft. Sozialer Zusammenhalt ist für das reibungslose Funktionieren einer Gesellschaft von entscheidender Bedeutung. Kollektive Vorstellungen und gemeinsame Werte fördern den Zusammenhalt und die Solidarität innerhalb einer Gesellschaft, was wiederum soziale Stabilität und Harmonie ermöglicht. Solidarität unterscheidet Durkheim als mechanisch oder organisch. Mechanische Solidarität bezieht sich auf Gesellschaften, in denen die Mitglieder stark miteinander verbunden sind und ähnliche Werte und Überzeugungen teilen. In solchen Gesellschaften basiert der soziale Zusammenhalt auf der Ähnlichkeit und dem Gemeinschaftsgefühl der Mitglieder. Organische Solidarität beruht auf funktionellen Interdependenzen. In modernen Gesellschaften, die durch Arbeitsteilung und Spezialisierung gekennzeichnet sind, hängt der soziale Zusammenhalt von der wechselseitigen Abhängigkeit der Mitglieder

voneinander ab. Die Unterscheidung zwischen mechanischer und organischer Solidarität hat Implikationen für das Verständnis sozialer Ordnung und Integration. Durkheim betont, dass die Art des sozialen Zusammenhalts dynamisch ist und sich an die spezifischen Merkmale einer Gesellschaft anpasst. Kollektive Vorstellungen und Normen sind stets das (neu) angepasste Ergebnis sozialer Prozesse, wie Interaktion und Integration, womit ständige Neuinterpretationen ausgelöst werden. Eine weitere wichtige Erkenntnis seiner Arbeit ist die Bedeutung der Religion für die Gesellschaft – ähnlich wie bei Rousseau. Religion spielt eine zentrale Rolle bei der Schaffung von kollektiven Vorstellungen und Normen, da sie Werte, Glaubenssätze und Rituale vermittelt, die den sozialen Zusammenhalt fördern und den Glauben an etwas Größeres als die/den Einzelne/n stärken. Auch soziale Kontrolle als eine Funktion der kollektiven Vorstellungen und Normen ist bei Durkheim präsent. Kollektive dienen dazu, das individuelle Verhalten zu regulieren und soziale Normen durchzusetzen – wo notwendig. Indem sie klare Regeln und Erwartungen bereitstellen, tragen sie zur Aufrechterhaltung von sozialer Ordnung und Stabilität bei. Schließlich legen Durkheims Überlegungen nahe, dass die Stärke und Effektivität von kollektiven Vorstellungen und Normen von der Breite der Zustimmung in einer Gesellschaft abhängig sind. Je größer die Übereinstimmung und Unterstützung für bestimmte kollektive Vorstellungen und Normen ist, desto stärker ist der soziale Zusammenhalt und die Integration in der Gesellschaft (vgl. Delitz 2018, S. 85ff/ vgl. Durkheim 1977, 2019, S. 110ff). Das kollektive Bewusstsein – Kollektivbewusstsein – ist die Gesamtheit der Anschauungen und Gefühle, die der Durchschnitt der Mitglieder derselben Gesellschaft hegt (vgl. Durkheim 1977, 2019, S. 118). Dabei ist Gesellschaft nur eine Repräsentation des Kollektivs und das Kollektiv besteht aus „individuelle[n] Bewußtsein“ (ebd., S. 304), was deutlich macht, dass „kollektive Existenz instabil“ (Delitz 2018, S. 91) ist. Daraus ergibt sich, dass das Kollektiv auf zwei Ebenen instabil und unbestimmbar ist. Weder individuelle Identität

noch kollektive Identität – und damit weisen sie eine ähnliche Struktur auf – sind fähig, eine gute, sprich vollständige, Selbstbeschreibung über sich abzugeben (Unbestimmbarkeit). Sie sind auch nicht statisch in Struktur und Verständnis, sondern abhängig von sich ändernden individuellen und kollektiven Bewusstseinszügen (Instabilität). Zur Stabilisierung und um die Erklärung des Wesens selbst zu vereinfachen, bedarf es einer Grundlage, die dann – zumindest für gewisse Zeit – ein Fundament für das Kollektiv bieten. Was bei Durkheim die Religion ist, wurde spätestens in den 60er und 70er Jahren des 20. Jahrhunderts die gemeinsame (politische) Gesinnung oder das gemeinsame (politische) Streben.<sup>110</sup> Für die 1960er Jahre sind Kommunen und Bürgerrechtskollektive zentrale Beispiele. Als Wohn- und Lebensgemeinschaften, in denen Menschen Eigentum und Ressourcen teilten, sind Kommunen ein Exempel für alternative Lebensformen, die sich entlang eines gemeinsamen Verständnisses der Abwendung von traditionellen Strukturen und Normen formierten. Als alternative Form des Zusammenhalts geteilter Vorstellungen – von Gleichheit, Solidarität, freier Liebe und Gemeinschaftsarbeit – und der Angrenzung zur Mainstream-Gesellschaft – Gesamtgesellschaft mit tradierten Werten und Normen– sind sie dabei dem Grunde nach eher organisch-solidarische Strukturen als die von Durkheim beschriebenen mechanisch-solidarischen Gesellschaften. Dennoch ist ihr Kollektivbewusstsein ausgeprägt und das Fundament für gemeinsame (politische) Aktivitäten. Bürgerrechtsbewegungen in den 1960er Jahren strebten ebenso nach sozialer Gerechtigkeit und Gleichheit – insbesondere vor dem Gesetz – und sind besonders in den USA von der Idee der Auflösung von Rassendiskriminierung geprägt. Die *Black Panther Party* als afroamerikanische Bewegung wurde 1966 in den USA gegründet und kämpfte gegen Diskriminierung, Polizeibrutalität und soziale Ungerechtigkeit. Auch das *Student Nonviolent Coordinating Committee* (SNCC) organisierte gewaltfreie

---

<sup>110</sup> Hier ist zwar Politik als Rahmen der Grund für kollektives Bewusstsein, aber vor allem in Hinblick auf den Wunsch nach Veränderung bestehender Politik.

Proteste zu ähnlichen politischen Zwecken. Die Kollektive der 1960er waren insgesamt geprägt als eine Ära des sozialen Wandels, der politischen Aktivität und des Experimentierens mit alternativen Organisationsformen. Dies setzte sich in den Frauen- und Kunstkollektiven der 1970er fort. Die weltweite Frauenbewegung, die in den 60ern begann, erreichte in den 70ern ihren Höhepunkt.<sup>111</sup> Im Kampf für Gleichberechtigung und Anerkennung aller Rechte und Pflichten für Frauen\* sind auch sie vereint in gemeinsamen Zielen und entwickeln ein Bewusstsein, dass Änderung nur durch starke Kollektive möglich ist. So wurde in den 70ern das *Combahee River Collective* in den USA und das Berliner Frauenzentrum in Deutschland gegründet. Auch Orte, die einen Rahmen für das gemeinsame Ziel bilden, wurden geschaffen. – zum Beispiel durch Frauenbuchläden. Diese waren nicht direkt ein Kollektiv, sondern eine Art kollektiver Ort des Austauschs und ein Treffpunkt für feministische Themen. Der Fluxus und die *Women Artist Revolution* (WAR) stehen exemplarisch für Kunstkollektive, die sich durch gemeinsame Arbeits- und Ausstellungsräume um alternative künstlerische Ausdrucksformen bemühten. Einerseits formierten sie politische Proteste, andererseits schafften sie aber auch einen Gegenraum zum etablierten Kunstsystem (vgl. Hieber/ Moebius 2009, S. 8ff/ Hieber 2007, S. 19ff).<sup>112</sup> Diese Beispielkollektive bilden in Max Webers Sinne mehr einen subjektiven Gemeinsamkeitsglauben und sind eine Vergemeinschaftung, als dass sie als handelnde Einheit zu verstehen sind. Sie sind „keine ‚handelnde‘ Kollektivpersönlichkeit“ (Weber 1980, S. 7).<sup>113</sup> Sie sind abhängig von subjektiven Interessen, Motiven und gemeintem Sinn, die dann im Zusammenschluss mit anderen einen Standpunkt beziehen (vgl. Delitz 2018, S. 102ff). Insbesondere die

---

<sup>111</sup> Kunstkollektive meint Künstler/innen-Kollektive.

<sup>112</sup> Wobei der Fluxus um George Maciunas durchaus betonte, dass Kunst eben Teil der alltäglichen Aktivitäten und Ereignisse sein sollte, statt eine Gegenbewegung.

<sup>113</sup> Überhaupt wird in handlungstheoretischen Konzepten der Kollektivbegriff als handelnde Einheit abgelehnt und als Zusammenschluss von handelnden Individuen gesehen. Siehe dazu beispielsweise Weber in einem Brief an Robert Liefmann vom 9.3.1920, in dem er schreibt „Soziologie kann nur durch Ausgehen vom Handeln des oder der, weniger oder vieler Einzelner, strikt ‚individualistisch‘ in der Methode also, betrieben werden“ (Weber 2011, S. 946).

Bürgerrechts- und Frauenrechtsbewegung stehen exemplarisch für Durkheims Betonung von Ritualen und Symbolen, die zum Zusammenhalt einer Gesellschaft beitragen. Rituelle Akte sind „konstitutiv für die Erfahrung einer Identität und eines gesellschaftsstiftenden Grundes“ (ebd., S. 91) und die kollektiven Affekte, die durch ebendiese Riten entstehen, schaffen ein „Selbstgefühl“ (Durkheim 1977, 2019, S. 316) der Gruppe. Symbole sind also nicht nur Bestandteil von Kollektiven und ihrer Selbstbesinnung, sondern auch grundlegend für Erneuerung und den Fortbestand ebendieser (vgl. Delitz 2018, S. 91). Durkheim selbst integriert keine Theorie der Affekte in seinen Ausführungen zur Arbeitsteilung. Trotzdem können auch affektive Reaktionen als Teil eines kollektiven Bewusstseins verstanden werden insofern, als dass beispielsweise Freude und Stolz durchaus als Ausdruck ritueller Handlungen oder erfolgreicher kollektiver Anstrengungen oder Errungenschaften auftreten. Diese Affekte sind nicht Gesamtausdruck eines Kollektivs, sondern sind von den Akteur/innen im Einzelnen und in Interaktion miteinander abhängig. „Affektive Relationen können sich zwischen mindestens zwei nicht notwendigerweise menschlichen Individuen entwickeln, die sich gegenseitig affizieren und voneinander affiziert werden können, womit vorerst ein relationales Wirkungsgeschehen beschrieben ist“ (Wuth 2019, S. 271). Affektion (*affectio*) und Affekt (*affectus*) sind damit Ausdrucksformen einer Entität (vgl., ebd. S. 271).<sup>114</sup> Hier ist in erster Linie herauszustellen, dass Affekte durch symbolische Interaktion an Körper und Geist des Einzelnen gebunden sind, woraus sich wiederum ergibt, dass Affektion weiterer Ausdruck der Vergänglichkeit oder des dynamischen Wesens von Kollektiven ist. Im Zentrum von Kollektiven steht etwas, das durch seine Dynamik und dauernde Anpassbarkeit „auf nichts

---

<sup>114</sup> Ursprünglich geht die Differenzierung zwischen Affektion und Affekt auf Baruch de Spinoza zurück. Da seine Affekttheorie in erster Linie der Philosophie zuzuordnen ist, wird hier eher auf Anwendungsbeispiele in der Soziologie eingegangen. Seine Affekttheorie ist in folgender Quelle nachzulesen: Spinoza, Baruch de (1677, 2010): Ethik – in geometrischer Ordnung dargestellt. Hamburg: Felix Meiner Verlag. Den körperlichen Aspekten von Affektion widmet sich die hier vorliegende Arbeit in Kapitel 2.2.

Konkretes verweist und dem gerade wegen seiner Unbestimmtheit jeder mögliche Sinn zugewiesen werden kann“ (Giesen/ Seyfert 2013, S. 39). Claude Lévi-Strauss würde dieses Zentrum damit auch als „leerer Signifikant“ bezeichnen (vgl., Lévi-Strauss 1978, 2010, S. 7ff). Diese Leerheit, dieser dynamische Ort, weist darauf hin, dass Kollektive auch eine imaginäre Institution sind. Sie müssen eine zeitliche Identität imaginieren, also eine Imagination des Kollektivs zu einem bestimmten Zeitpunkt vornehmen, um den gesellschaftlichen Grund ihres Daseins – für den Moment – festzuschreiben (vgl. Delitz 2018, S. 93).<sup>115</sup> Rituale und Symbole, die zum Zusammenhalt eines Kollektivbewusstseins beitragen und ihnen einen imaginierten Sinn geben, führen zu der Frage, welche Rolle die/der einzelne Akteur/in tatsächlich im Netzwerk des Kollektivs spielt.

Bruno Latour hat in seinem Werk „Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft“ (2005) ein Konzept von Kollektiven – auch wenn er sie nicht direkt so benennt – im Rahmen seiner Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT, *Actor-Network-Theory*) entwickelt, wobei Akteur/in hier sowohl menschliche als auch nicht-menschliche Elemente umfasst. Die Arbeit, die er wie auch frühere Werke wie „*Science in Action. How to Follow Scientists and Engineers through Society*“ (1987) stark auf Alfred North Whitehead und Georg Herbert Mead begründet, siedelt sich damit zwischen naturwissenschaftlichem Realismus und Sozial-Konstruktivismus an.<sup>116</sup> Die ANT wurde ursprünglich entworfen, um technische oder wissenschaftliche Innovation zu erforschen. Akteur/innen sind zu verstehen als Aktanten (menschlich und nicht-menschlich) die ein latentes Handlungspotential haben, also nicht mehr länger nur leerer Standpunkt sind,

---

<sup>115</sup> Tiefgehend mit der Gesellschaft als imaginäre Institution hat sich auch der Philosoph Cornelius Castoriadis beschäftigt. Weiterführend dazu: Castoriadis, Cornelius (1975, 1984): Gesellschaft als imaginäre Institution. Entwurf einer politischen Philosophie. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

<sup>116</sup> Weitere maßgebliche theoretische Beiträge zur Akteur-Netzwerk-Theorie wurden von Michel Callon und John Law geleistet.

sondern mit potenziellem Agieren gefüllt sind.<sup>117</sup> Ein Beispiel für einen Aktanten ist das Vereinigte Königreich. Dieses wird jedoch selten ohne Aktionspotential genannt werden, sodass, sobald man sagte, das Vereinigte Königreich wolle die Europäische Union verlassen, das Vereinigte Königreich ein Akteur wird. Es würde jedoch, wollte man verdeutlichen, dass es sich um einen nicht-menschlichen Akteur handelt, ebenso passend sein, es weiterhin als Aktant zu benennen. Der zweite verwendete Begriff der Theorie ist „Netzwerk“, welches nicht als Stromnetzwerk – auch wenn es in Latours Werken vor allem um Technik geht – gedeutet werden soll, sondern als Interaktions-Netzwerk. Er selbst schlägt daher „Aktionsnetz“ (*action net*) als passenderen Begriff vor. Im Rahmen von Latours ANT erscheinen insbesondere zwei Prinzipien interessant für die Übertragbarkeit auf virtuelle Kollektive – die Symmetrie von Aktanten und Grenzziehungen (vgl., Gill 2008, 2016, S. 47ff/ Latour 2005, S. 80ff). Die symmetrische Anthropologie bricht mit traditionellen Ansätzen, die den menschlichen Akteur/innen eine privilegierte Position zuschreiben, und betont stattdessen die wechselseitigen Beziehungen zwischen Menschlichen und Nicht-Menschlichen. Alle Akteur/innen beteiligen sich an der Gestaltung sozialer Realität, wobei Symmetrie bedeutet, dass keine hierarchische Unterscheidung zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Aktanten herrscht, sondern alle Akteur/innen einen gleichwertigen Einflussfaktor haben. Aktanten menschlicher Art sind selbsterklärend, solche Nicht-Menschlicher können zum Beispiel politische Entscheidungsträger, technische Artefakte oder Naturphänomene sein. Die Gleichwertigkeit der Akteur/innen ist also ein Einflussfaktor auf das Entstehen und Funktionieren von Kollektiven (vgl., Keller/ Lau 2008, 2016, S. 324f.). Aus Netzwerk-Perspektive – jetzt Aktionsnetz-Perspektive – heißt dies auch, dass Interaktion und gegenseitiger Einfluss zwischen allen Akteur/innen,

---

<sup>117</sup> Die Ursprünge des Begriffs „Aktant“ finden sich im semiotischen Analysevokabular von Algirdas Greimas (1970). Greimas meint mit Aktanten alle Einheiten, die als Handlungsträger konstituiert sind (Sender, Empfänger, Helden oder Bösewichte). Auch bei ihm sind sie nicht zwingend Realpersonen.

die alle als symmetrisch zu erachten sind, gleichen Einfluss auf die Veränderungsdynamik haben. Es sollte beispielsweise keinen Unterschied machen, ob ein Kollektiv durch interagierende Menschen oder Mensch-Technik-Interaktion mit neuem kollektivem Bewusstsein befüllt wird. Hier sei kritisch angemerkt, dass Latours Denken suggeriert, dass jeder Aktant die gleichen Rechte habe und gleichen Einfluss nehme. Nur ein kurzes Weiterdenken der Idee von gleicher Einflussnahme und damit der Egalität von Macht zeigt, dass mit dieser Argumentation die negative Beeinflussung der Umwelt – überspitzt – der Wunsch des Kollektivs aus Mensch und Umwelt sei, denn sonst hätte sie nicht stattgefunden. Dem ist klar zu widersprechen.<sup>118</sup> Somit sollte seine Ausführung hier allenfalls so gedeutet werden, dass es gleiches Recht auf Interaktion zwischen Mensch und Mensch wie zwischen Mensch und Nicht-Mensch gibt. Kollektive sind also, wie angedeutet, keine statischen oder vorherbestimmten Entitäten – zum Beispiel allein durch klare Mensch-Mensch-Machtstrukturen – sondern sich ständig ändernde oder fortschreibende Verbindungen zwischen Aktanten. Mit dieser Dynamik sind sie, wie in Durkheims Überlegungen, an der Konstruktion sozialer Realität beteiligt. Alle Akteur/innen tragen zu Normen, Werten, Bedeutungen und Praktiken des Kollektivs bei. Soziale Ordnung inkludiert hier jedoch Nicht-Menschliches. Latour führt als Beispiel die Straßenschwelle (*gendarme couché* = schlafender Polizist) an. Sie ist kein Gegenstand und kein Zeichen, sie ist eine Akteurin. Wenn ein Fahrzeug – und damit wiederum das Kollektiv aus Fahrer/in und Fahrzeug – sich ihr nähert, wird sie zur Akteurin – als Vertreterin der/des Verkehrspolizist/in – die/der eine Art Straßen-Einhaltungs-Regel auf ein Stück Beton überträgt. Dieses Beispiel zeigt, dass reines Subjekt-Objekt-Denken in Kollektiven nicht wirkt oder Interaktion immer nur als Aktiv-Aktiv-Denken gilt (vgl. Latour 1999, 2000, S. 224).

---

<sup>118</sup> Weiterführend interessant dazu ist beispielsweise die Frage von Keller und Lau: „Wo auf den Begriff der Intentionalität und Machtförmigkeit von Handlungen verzichtet wird, kann nicht länger Anklage erhoben werden – denn wer sollte dem Ozonloch den Prozess machen?“ (Keller/Lau 2008, 2016, S. 329).

Traditionelle Vorstellungen von Kollektiven scheinen nach diesem Ansatz sozusagen *be-grenzt* und so lohnt ein Blick auf – vornehmlich, aber nicht nur – Latours Ausführungen zu Grenzen oder Entgrenzung von Gesellschaft. Im Übergang von der traditionellen zur modernen Gesellschaft beobachteten und beschrieben Soziologen „ein wichtiges Charakteristikum des Neuen: Dieses besteht darin, dass die Elemente und Teilbereiche der Gesellschaft jeweils unterschiedlicher werden und sich schärfer und eindeutiger voneinander abgrenzen“ (Keller/ Lau 2008, 2016, S. 306). Was bei Durkheim die Arbeitsteilung, bei Weber die kulturellen Wertsphären und bei Luhmann oder Parsons die gesellschaftlichen Teilsysteme sind, wird als Untersuchung von Differenzierungsprozessen zusammengefasst. Konsequenzen dieser Herauslösung einzelner Handlungsbereiche und den damit einhergehenden Abschottungs- und Grenzziehungspraktiken sind Entfremdung und gesellschaftliche Desintegration. Doch gerade in der funktionalistischen Systemtheorie wurde soziale Differenzierung zunehmend als zwangsläufig dargestellt und als hinter den Individuen unbemerkt ablaufend. Während der symbolische Interaktionismus früh dagegen argumentierte, gilt Latour als einer der radikalsten Gegner dieser „Container-Soziologie“. Doch auch beispielsweise Donna Haraway (1995) erklärt allein die artifizielle Unterscheidung zwischen Mensch, Tier und Maschine für überholt. Auch sie kann als eine Gegenposition zum Grenzziehungsverständnis gesehen werden.<sup>119</sup> Mit der Auflösung des Grenzen-Denkens, anhand beispielsweise der Nationalstaatlichkeit, bedarf es einer neuen Definition, was Grenzen und Entgrenzung ausmacht. Anders als der Begriff des Systems, der bereits die Grenze nach außen klar definiert, ist in Latours Denken des Aktionsnetzes Grenze fluid gedacht. Eine Grenze ist nicht länger ein statisches Nach-Außen, sondern ein dynamischer Rahmen, der das Änderungen unterlegene Kollektiv durchlässig macht (Keller/ Lau 2008, 2016, S.

---

<sup>119</sup> Haraway ging sogar so weit zu schließen, dass Geschlechtergrenze mit dem Einzug von Technologien verwischt würden.

306ff). Es kommt hierbei zu einer „Soziologie der Verknüpfungen“, die bestehende Vorstellungen ablösen soll – ohne feste Gruppen, sondern mit Re-Gruppierungen, ohne Akteur/innen sondern mit Existenzformen und mit einer Bewegung vom Sichtbaren ins Unsichtbare (vgl. Latour 1999, 2000, S. 125). „Alles Feste und Bestehende verdampft zugunsten einer Realitätskonzeption, die sie als permanente Vollzugswirklichkeit begreift, als generalisiertes ‚(re-) making of‘ bzw. ‚doing‘ (gender, family, risk ...), an dem nunmehr in Absetzung von der klassischen Ethnomethodologie, alle möglichen ‚Wesenheiten‘ bzw. ‚Existenzformen‘ (Latour 2006: 65) [sic!] aktiv beteiligt sind“ (Keller/ Lau 2008, 2016, S. 319). Diese fluide Auslegungsweise von Grenzen bezieht sich auf das Gesamtkollektiv. Einzelne Elemente – oder wie hier vorgeschlagen wird und an früherer Stelle durch Definition von Intimität in Anlehnung an Elias (1969) schon eingeführt – dieses Aktionsnetzes ziehen jedoch Grenzen der Interaktion.<sup>120</sup> Die mikrosoziologische Betrachtungsweise ist hier insofern relevant, als dass sie helfen kann, eine gewisse Ritualität von Grenzziehungen in Kollektiven zu verstehen. Denn so fluide die Grenzen von Kollektiven geworden sind, eine gewissen Rahmensetzung, die Öffnung und Schließung beeinflusst, muss gegeben sein, um Schutz des Kollektivs zu bieten. Wobei „Schutz“ hier meint, dass die Legitimität von Beitritt zu einem Kollektiv geprüft wird, um für das Innen gewissermaßen Qualitätsstandards zu wahren. Stellt man sich Ego als Akteur/in vor und ein Element eines Publikums, um im Bild des Alltagstheaters und dem Erzählen von Geschichten zu bleiben, so ist Ego in der Lage durch Kommunikation eine Grenze gegenüber Alter zu ziehen. Ego „kann Alter inklusiv oder exklusiv ansprechen“ (Giesen 1999, 2016, S. 73). Im einfachsten Fall spricht Ego von sich und über sich und integriert Alter nicht in seine Kommunikation. Dann befindet sich die Grenze zwischen beiden. In einem anderen Fall schließt Ego Alter sprachlich ein, indem es Verweise auf Gemeinsames gibt („wie du weißt“, „wie wir besprochen haben“, „wie du sicher

---

<sup>120</sup> Zu Wesenheiten innerhalb einer intimen Verbindung siehe Kapitel 1.1.

auch denkst“). Damit schließt sich durch die Interaktion die Grenze um Ego und Alter herum und schließt damit das restliche Publikum aus. Diese Verknüpfung der Gemeinsamkeit schafft in sich bereits eine kollektive Identität aus Akteur/in und Aktant. Ego kann jedoch auch bewusst eine ausschließende Grenze zwischen sich und Alter ziehen, indem eben auf das Nicht-Teil-des-Ganzen-Seins aufmerksam gemacht wird – dann normalerweise „um Alter abzuwerten und seine Position als ein verantwortliches und vertrauenswürdiges Mitglied der Gemeinschaft herabzusetzen“ (ebd., S. 75). Dies führt einerseits zum Ausschluss von Alter, kann aber auch – je nach Formulierung – das restliche Publikum in das Kollektiv hineinziehen und nur Alter exkludieren. Insbesondere wenn Publikum anwesend ist – sozusagen als Öffentlichkeit vor der Alter bloßgestellt wird – wird die Grenzziehung deutlicher (vgl. ebd., S. 75). Dadurch zeigt sich bereits, dass auch die mikrosoziologische Betrachtungsweise der Grenzziehung makrosoziologische Konsequenzen haben kann. Von Alters Perspektive aus betrachtet ist mit der Grenzziehung um Alter und Ego herum – wenn Alter der Wahrnehmung zustimmt – ein Kollektiv geschaffen.<sup>121</sup> Mit Grenzziehung zwischen Alter und Ego ist bei Zustimmung Exklusion vollzogen, bei Ablehnung eine Debatte zur Zugehörigkeit ausgelöst. Dieses Modell zeigt jedoch auch, dass selbst wenn Ego und Alter sich einig sind, was die Grenze zwischen ihnen oder um sie herum betrifft, so können sie immer noch unterschiedlicher Auffassung in Bezug auf das restliche Publikum sein, also ob das Kollektiv – so denn eins entstanden ist – sich ihm gegenüber öffnen oder schließen sollte. Dabei kommt dem Publikum die Rolle der/des außenstehenden Beobachters/in zu. Diese/r wiederum kann anwesend oder abwesend sein, sich die Bestimmung des Kollektivs also privat oder öffentlich vollziehen. Wobei dies irreführend ist. Es geht nicht nur um An- oder Abwesenheit, sondern in erster Linie darum, ob die Kommunikation öffentlich oder privat ist. „Private Kommunikation kann sich

---

<sup>121</sup> Der Vollständigkeit halber: Wenn Alter der äußeren Grenze, also Teil der kollektiven Identität zu sein, nicht zustimmt, gibt es keine Annäherung. Alter ist nicht gezwungen, in das Kollektiv einzutreten.

auch auf nicht anwesende Personen beziehen – in Briefen, Telegrammen oder elektronischer Post. Öffentliche Kommunikation kann andererseits auch zwischen anwesenden Personen stattfinden – auf der Straße, im Bahnhof oder in Gaststätten“ (ebd., S. 81). Durch Konstruktion einer starken kollektiven Identität können wiederum in öffentlicher Kommunikation Nicht-Anwesende zu stärkerer Bindung bewegt werden, weil sich so nicht anwesendes Publikum auf das Kollektiv berufen kann und prinzipiell jede/r mögliche Beobachter/in theoretisch Teil des Kollektivs werden kann. Wenn Anwesenheit und Abwesenheit von Alter und die Inklusion außenstehende/r Beobachter/in in die Formen der Grenzziehung einbezogen werden, so unterscheidet Bernhard Giesen vier Formen von Grenzziehungsritualen. In privaten Ritualen ist Alter anwesend, aber es gibt keine Beobachter/innen. In öffentlichen Ritualen ist Alter anwesend und es gibt Beobachter/innen. Politischer Appel zeichnet sich durch abwesenden Alter und keine Beobachter/innen aus. Öffentliche Propaganda findet dann statt, wenn Alter abwesend ist, es aber Beobachter/innen gibt (vgl. ebd., S. 82). Auch dies sind unterschiedliche Rituale anhand derer es zur Öffnung und Schließung von Kollektiven kommt. Bevor im Folgenden Aspekte von Kollektiven, wie sie anhand von Durkheim und Latour dargestellt wurden, sowie Giesens Prinzipien von Grenzziehung im Speziellen, auf virtuelle Kollektive übertragen werden, wird ein Blick auf Jean-Claude Kaufmanns „Erfindung des Ich. Eine Theorie der Identität“ (2004) gewagt. Während Kaufmann mit seinen Überlegungen eine Theorie individueller Identität aufgestellt hat, ist das, was hier angestrebt wird, der Entwurf zur Beantwortung der Frage, wie virtuelle Kollektiv-Identität imaginiert wird. Insofern könnte man von der „Erfindung des virtuellen Wir“ sprechen – so sich denn Kaufmans Ideen auf Kollektive

übertragen lassen.<sup>122</sup> Das Vorhandensein individueller Selbstvorstellung ist kein Phänomen, welches der Gegenwart eigen ist. Was nach Kaufmann jedoch neu ist, ist die Art und Weise, wie diese Vorstellung des Selbst „einen anderen Platz im Prozess der Realitätskonstruktion“ (Kaufmann 2004, S. 70) einnimmt. Kaufmann bezieht seine Überlegungen vornehmlich auf Erik Erikson, der Sigmund Freuds Anmerkungen zu Identität und das prozessuale Verständnis „konkreter zum sozialen Kontext hin“ (ebd., S. 30) öffnete. Sein Hauptanliegen besteht darin, zu verdeutlichen, dass die Bildung von Identität weniger autonom und damit selbstbestimmt erfolgt als allgemein angenommen. Die Entwicklung des Selbst oder die Ausbildung der Identität ist eng mit strukturellen und kulturellen Gegebenheiten verknüpft, welche durch Geschichte und Tradition geprägt sind und nach denen sich Individuen in Zeiten von Unsicherheit und Vielfalt sehnen. Individuen fügen sich oder rebellieren gegen diese äußeren Faktoren. Was Kaufmann am Beispiel der Auflehnung des Selbst gegen die eigenen Eltern bei der Partner/innenwahl aufzeigt, erscheint ähnlich zu der Idee, dass Kollektive als Bewusstsein eine Abkehr von beziehungsweise eine Auflehnung gegen bestehende (politische) Systeme darstellen können (vgl. ebd., S. 121). Darüber hinaus betont Kaufmann das Prozessuale von Identitätsbildung, das seine „Perimeter durch ebenso unvorhersehbare wie extreme Variationen [verändert]. Er ergibt Sinn zu einem bestimmten Zeitpunkt. Und der Sinn ist sehr flüchtig“ (ebd., S. 124). Damit entspricht diese Prozesshaftigkeit auch der Flüchtigkeit von Kollektiven, die wiederum durch das Außen und Innen mit-verändert, mit-

---

<sup>122</sup> Kaufmann beschäftigt sich in „Die Erfindung des Ich“ durchaus mit der Einbettung der individuellen Identität in die der Kollektive. Er wendet nur die für das Ich geltenden Regeln nicht auf Kollektive als Gesamtes an. Dies ist hier nicht vollumfassend angestrebt. Ziel ist eher, die Idee des Narrativen und der Prozesshaftigkeit für virtuelle Kollektive anwendbar zu machen. Von „Die Erfindung des Wir“ hat bereits ein anderer Autor, Erik Vollmann (in Zusammenarbeit mit Tobias Zumbärgel), gesprochen – jedoch in einem etwas anderen Zusammenhang. Er beleuchtet diese in einem Artikel das Identitätsmanagement als Legitimationsstrategie Saudi-Arabiens und untersucht damit Legitimationsquellen autokratischer Systemkontexte jenseits (materieller) Performanzleistung. Siehe dazu: Vollmann, Erik/ Zumbärgel, Tobias (2018): Die Erfindung des Wir: Ideelles Identitätsmanagement als Legitimationsstrategie Saudi-Arabiens. In: Zeitschrift für Politik (2018). Vol. 65, No. 3 (September), S. 265-282.

angepasst werden. Kaufmann betont dazu auch, dass individuelle und kollektive Identität nicht künstlich zu differenzieren seien, sondern das Selbst konstruiere sich immer im Austausch und Abgleich mit Kollektiven. Umgekehrt könnte man sagen, das Kollektiv konstruiert sich im Austausch und Abgleich mit den Selbsten. „Die kollektive Identifizierung beginnt [...] in den winzigen Erweiterungen des Selbst innerhalb der vertrauten Welt. Zwei Personen genügen zur Gründung einer Gruppe“ (ebd., S. 131). Wo er konstatiert, Kollektive seien die Ressource für die Imagination des Selbst, kann man auch sagen, die Selbste sind Ressource für die Imagination eines Kollektivs. Selbst konstruiert sich darüber hinaus bei Kaufmann über das Narrative. „Das Ego versucht, die zersplitterten Teile seines Lebens und seiner Gedanken wieder zusammenzukleben“ (ebd., S. 169). Individuen erklären nicht nur sich selbst ihre Identität, sondern auch anderen durch das Erzählen ihrer eigenen Geschichte. Auch Kollektive bestätigen ihr Bewusstsein dadurch, dass sie gemeinsame Geschichte anhäufen und Mythen und Narrative formen, die ihre Identität nach innen fortschreiben und nach außen versuchen zu rechtfertigen.<sup>123</sup> Es ist also eine Art „diskursive Konstruktion‘ der eigenen Geschichte“ (Hoffmann 2007, Online). Kaufmann definiert darüber hinaus, dass individuelle Identität an sich „eher starr [...], kontextabhängig und punktuell, momentan und pragmatisch“ (Kaufmann 2004, S. 178) sei, und erst durch das Handeln das eigene Menschsein offenbar wird und die eigene Persönlichkeit gezeigt werden kann. Auch insofern sind Überschneidungen mit Kollektiven festzustellen, die dem Grunde nach dynamisch sind, weil sie erst aus der Interaktion von Mehreren entstehen und fortleben, die jeweils in sich kontextabhängig und momentan sind. Zur Neuformulierung des Sozialen durch Identität trägt Kaufmann darüber hinaus bei, indem er erklärt, dass Identität nicht allein eine persönliche Angelegenheit, sondern eng mit sozialen Ungleichheiten und der Positionierung in der

---

<sup>123</sup> Was nicht meint, dass sie damit versuchen, eine Grenze zu ziehen, sondern sich selbst zu erklären und damit für andere in der Interaktion interessant und relevant werden können.

Gesellschaft verbunden ist (ebd., S. 211). Er greift auf die ursprünglich von Albert Otto Hirschman in einem anderen Kontext verwendeten Konzepte von *voice*, *exit* und *loyalty* zurück. Er modelliert damit Idealtypen, die die soziale Dimension der Identität verdeutlichen soll. Menschen, die Schwierigkeiten mit den vorgegebenen Normen der Identitätsbildung haben und nicht ausreichend Ressourcen besitzen, um ein ausgewogenes Selbst zu entwickeln und angemessene Anerkennung zu erhalten, finden mit ihrer Stimme (*voice*) in der Gesellschaft wiederum nicht ausreichend Gehör. Sie werden zu Außenseiter/innen und ziehen sich in die „schützende Unsichtbarkeit“ (ebd., S. 224) zurück, wo sie in gewöhnlichen Leidenschaften oder Süchten Zuflucht suchen (Implosion). Alternativ können sie Widerstand leisten und durch Unruhen, wie an seinem Beispiel der französischen Vorstädte, auf ihre Situation aufmerksam machen (Rebellion). Durch die Ausgrenzung Anderer, insbesondere Schwächerer, definieren sie ihre eigene Identität und werten sich auf. Sie suchen Kollektive mit Gleichgesinnten und nutzen die Gruppenzugehörigkeit als Ressource, um ihre Identität zu behaupten. Sowohl Implosion als auch Rebellion finden sich auch als Strategien bei Kollektiven wieder. Ersteres können beispielsweise Kunstkollektive sein, bei Zweiterem sei an politische Protestbewegungen gedacht. Dann gibt es bei Kaufmann noch jene Personen, die auf das vorherrschende Diktat der Identitätsbildung und Selbstverwirklichung in der modernen Gesellschaft mit Rückzug reagieren (*exit*). Sie ziehen sich in die „innere Determination“ (ebd., S. 243) zurück und es „genügt fast, sich tragen zu lassen, indem man in Gedanken wiederholt, was man macht, um zu sein, was man ist“ (ebd., S. 243). *Exit* scheint sich mehr auf individuelle Identität anwenden zu lassen. Ein Stück weit kann man jedoch auch sagen, dass Kollektive, die sich neu aus Anderen herausbilden, weil die Identifikation mit deren Leitmotiven und Normen des Seins nicht länger möglich ist, einen *exit* vollziehen, da sie aus einem anderen Kollektiv heraus abgekapselt entstehen. *Loyalty* ist eher relevant für jene, die sich zum besseren Aufbau der Selbstachtung und des Behauptens

ihrer Person in einem Gefüge ständigen Optimierungszwangs unterliegen (aktiv). Sie sind in Kaufmanns Überlegungen in erster Linie die besser Gebildeten – und er nennt explizit akademische Bereiche als Ort, der diese Identitäten anzuhäufen vermag –, die einen Aufstieg anstreben. „Immer höhere Positionen zu erreichen ist oft nur ein Mittel, um das Gefühl zu stabilisieren, dass man wenigstens ein bisschen existiert“ (ebd., S 292f.) (vgl. Hoffmann 2007, Online). „Es lässt sich bilanzieren, dass der Stress um die Selbst(er-)findung also hausgemacht ist“ (Hoffmann 2007, Online) oder eine „innere Gewalt“ (Kaufmann 2004, S. 294). Was hier etwas negativ formuliert erscheint, kann man für Kollektive so interpretieren, dass ein innerer Zwang herrscht, das Kollektivbewusstsein immerwährend zu erneuern, anzupassen, zu prüfen und dass damit auch immer Raum für Selbstzweifel entsteht. Es ist aber auch Ausdruck der Dynamik und Selbsterneuerung von Kollektiven.

Nach Betrachtung von Kaufmanns Ausführungen und der Erkenntnis, dass seine Überlegungen durchaus auf die Imagination von Kollektiven übertragbar erscheinen, wird nun die „Erfindung des virtuellen Wir“ anhand der zuvor betrachteten Voraussetzungen und Ausprägungen von Kollektiven bei Durkheim und Latour dekliniert. Insbesondere interessant erscheinen Durkheims Einlassungen zur Dynamik oder Instabilität und Affekten, Latours Überlegungen zu (Symmetrie von) Akteur/innen, sowie Latours und Giesens Ansätzen zu (rituellen) Grenzziehungen. Die Aussage, dass Gesellschaft nur eine Repräsentation des Kollektivs und das Kollektiv selbst nur aus „individuelle[n] Bewußtsein“ (Durkheim 1977, 2019, S. 304) besteht, macht deutlich, dass „kollektive Existenz instabil“ (Delitz 2018, S. 91) ist, kann auf virtuelle Kollektive übertragen werden. Virtuelle Aktionsnetze können ein Kollektivbewusstsein bilden, indem Menschen mit unterschiedlichen individuellen Bewusstseinen zusammenkommen und eine kollektive Einheit entlang eines gemeinsamen Themas bilden. Sie treffen sich in Gruppen, Communities oder auf Online-Plattformen und bilden ein Kollektiv durch die Beteiligung und Interaktion der

individuellen Bewusstseine, die jeweils ihre eigene Perspektive, Interessen und Ziele mitbringen, sie jedoch zum Gemeinwusch zusammenbringen können. Die virtuelle Welt ermöglicht es den Menschen grundsätzlich, sich über räumliche und zeitliche Grenzen hinweg zu verbinden und gemeinsame Aktivitäten auszuführen, sei es in Multiplayer-Spielen, sozialen Medien oder virtuellen Arbeitsumgebungen. Allerdings zeigt sich auch die Instabilität der kollektiven Existenz in virtuellen Aktionsnetzen. Die individuellen Bewusstseine können sich innerhalb des Kollektivs in unterschiedliche Richtungen entwickeln und divergierende Interessen und Meinungen haben, was wiederum zu Konflikten, Spaltungen und der Bildung von Subgruppen innerhalb des Kollektivs führen kann. Ein Beispiel dafür sind Online-Communities, in denen unterschiedliche Meinungen zu kontroversen Themen aufeinandertreffen und zu Auseinandersetzungen und Spaltungen führen können. Darüber hinaus sind virtuelle Aktionsnetze anfällig für individuelles Abweichen und Austritt aus Kollektiven. Da die virtuelle Welt eine Vielzahl von Möglichkeiten bietet und die individuellen Bewusstseine ständig neuen Einflüssen und Angeboten ausgesetzt sind, können sich Prioritäten und Interessen der Akteur/innen ändern. Individuen verlassen Kollektive, um anderen Aktivitäten nachzugehen oder sich neuen Gemeinschaften anzuschließen, die besser ihren individuellen Bedürfnissen und Vorlieben entsprechen. Dieser individuelle Austritt kann die Stabilität eines virtuellen Kollektivs insgesamt beeinträchtigen und zu einem Mangel an Zusammenhalt und Engagement führen – insbesondere, wenn Austritte sich mehren. Ein weiterer Aspekt, der die Instabilität des kollektiven Existierens in virtuellen Aktionsnetzen verdeutlicht, ist die Möglichkeit der Selbstdarstellung und Selbstinszenierung. Individuen haben im Virtuellen die Möglichkeit, ihre Identität und ihr Auftreten zu gestalten und zu präsentieren – sowie nach Belieben zu maskieren. Dies kann dazu führen, dass individuelle Bewusstseine ihre Präsenz und Wirkung im Kollektiv verstärken oder bestimmte Aspekte ihrer Identität betonen, um Aufmerksamkeit und Anerkennung zu

erhalten. Diese Präsentation kann zu einer Fragmentierung des Kollektivs führen, da individuelle Interessen und Egos im Vordergrund stehen und die gemeinsame Identität und Zielsetzung des Kollektivs in den Hintergrund treten. Das unterscheidet virtuelle Kollektive im Prinzip nicht von Realen, jedoch ist die Maskierung im Virtuellen und damit das Entstehen eines nicht digital authentischen Ichs leichter zu verschleiern als im Realen. Doch trotz dieser Fragilität: Das gemeinsame Erleben von virtuellen Aktivitäten, das Teilen von Erfahrungen und die Bildung von sozialen Bindungen können zu einem dauerhaften Gefühl der Zugehörigkeit zum Kollektiv führen. Virtuelle Kollektive können durch gemeinsame Ziele, geteilte Werte oder eine gemeinsame Identität in sich gestärkt werden. Ein Beispiel dafür sind Online-Spiele, in denen Spieler/innen in Teams zusammenarbeiten und gemeinsam Ziele erreichen müssen. Durch die Kooperation und die Erfolge, die im Team erzielt werden, entsteht ein Gefühl der Verbundenheit und des (dauerhaften) Zusammenhalts – eine Art Verpflichtung dem Kollektiv gegenüber, nicht zu Enttäuschen. Instabilität ist aber sowohl in realen als auch virtuellen Kollektiven auszumachen. Das Virtuelle im Allgemeinen und damit auch virtuelle Kollektive bieten Möglichkeiten für individuelle Ausrichtung und Abweichung, was dauerhafte Stabilität unumgänglich beeinflusst. Formen von Stabilität und Zusammenhalt entstehen nur dann – und auch nur flüchtig –, wenn gemeinsame Erfahrungen, Werte und damit kollektive Identitäten geteilt werden. Als Mittel zur Stärkung des Zusammenhalts im virtuellen Kollektiv würde Durkheim wohl auf Rituale und Symbole als Mittel hinweisen. Die kollektiven Affekte, die durch virtuelle Riten entstehen, tragen wiederum zur Bildung eines Selbstgefühls innerhalb eines virtuellen Kollektivs bei. Rituale und Symbole haben in virtuellen Aktionsnetzen eine ähnliche Funktion wie in physischen Gemeinschaften. Sie dienen als Ausdruck einer gemeinsamen Kultur, Normen und Werten. Rituale können in virtuellen Aktionsnetzen unterschiedliche Formen annehmen, wie beispielsweise bestimmte Verhaltensweisen, wiederkehrende Aktivitäten oder

symbolische Handlungen. Diese Rituale schaffen eine Struktur und einen Rahmen, innerhalb dessen die Mitglieder des Kollektivs interagieren und sich miteinander verbinden. Sie tragen zur Schaffung eines gemeinsamen Sinns bei und ermöglichen es, Zugehörigkeit zu erleben. Ein Beispiel für ein Ritual im Virtuellen sind regelmäßige virtuelle Treffen oder Veranstaltungen. Diese können in Form von Online-Meetings, virtuellen Konferenzen oder Community-Events stattfinden. Durch die Teilnahme an solchen Ritualen haben die Mitglieder die Möglichkeit, sich miteinander regelmäßig auszutauschen, zu interagieren, eine gemeinsame Erfahrung zu teilen – und damit wiederum ein kollektives Empfinden von Gemeinsamkeiten anzureichern. Auch (tatsächliche) Symbole dienen als Zeichen und Repräsentationen bestimmter gemeinsamer Werte. Sie können in Form von visuellen Elementen wie Logos, Emblemen oder Avataren auftreten.<sup>124</sup> Symbole ermöglichen es den Akteur/innen eines virtuellen Kollektivs, ihre Identität und Zugehörigkeit zu zeigen und sich unmittelbar gegenüber anderen inner-kollektiven Mitgliedern zu identifizieren oder gegenüber Mitgliedern anderer Kollektive als Teil einer fremden Gemeinschaft auszuzeichnen. Ein weiteres Beispiel für Symbole in virtuellen Kollektiven sind Auszeichnungen, die den Status oder die Leistungen eine/r Akteur/in innerhalb der Gemeinschaft anzeigen. Diese Symbole dienen nicht nur als Identifikationsmerkmale und können das Zusammengehörigkeitsgefühl und den sozialen Status innerhalb der virtuellen Gemeinschaft beeinflussen, sondern bieten auch die Möglichkeit, die „Rechtmäßigkeit“, Teil des Kollektivs zu sein, vor sich her zu tragen. Indem Akteur/innen in Kollektiven Rituale und Symbole teilen, entwickelt sich ein starkes Gefühl der Verbundenheit, was letztendlich auch den affektiven Einfluss dieser Interaktionen verdeutlicht. Es kann emotionale Bindung– durch beispielsweise Freude, Zuversicht, Stolz und das Gefühl von Anerkennung – als Ergebnis eines Rituals entstehen. Ein weiteres

---

<sup>124</sup> Detailliertere Ausführungen zu Avataren und ihrem Einfluss auf Intimität finden sich in Kapitel 2.2.

Beispiel für solche Affekt-Ritual-Zusammenhänge können wieder Online-Spiele sein. In diesen virtuellen Welten gibt es oft symbolische Handlungen, die von den Spieler/innen praktiziert werden. Das können das Bilden von Spiel-Teams, das Austauschen von virtuellen Gütern oder das Durchführen bestimmter ritueller Spiel-Aktivitäten, die dann das spezielle Team auszeichnen, umfassen. Auch hier entstehen kollektive Affekte, die das Zusammengehörigkeitsgefühl und den Teamgeist stärken. Spieler/innen entwickeln so eine kollektive Identität als Teil der kollektiven Spielgemeinschaft und fühlen sich untereinander verbunden. Virtuelle Rituale unterscheiden sich insofern von Realen, als dass sich im Virtuellen mehr symbolische Handlungsoptionen ergeben, weil der Rahmen nicht orts- und oft nicht ressourcengebunden ist. Dennoch bleibt die grundlegende Funktion von Ritualen und Symbolen, nämlich die Schaffung von kollektiver Identität und Zusammenhalt, auch in virtuellen Aktionsnetzen bestehen. Sie fördern die soziale Integration innerhalb des virtuellen Kollektivs. In dieser Ausführung sind bisher nur die digital authentischen Abbildungen des maskierten Ichs angedacht. Damit reicht es nicht länger, menschliche Akteur/innen zu betrachten. Virtuelle Charaktere oder Avatare allein sind bereits als nicht-menschlich zu bezeichnen. Darüber hinaus gibt es aber auch durchaus, gerade in Spieler/innen-Kollektiven, aber auch in Online-Communities, noch abstraktere – sprich nicht-menschliche – Interaktanten. In Latours Sinne der Symmetrie von Aktanten ist somit zu erklären, inwiefern virtuelle Kollektive von diesem Grundsatz geprägt sind. Zunächst einmal gibt es grundsätzlich affektive Relationen zwischen dem maskierten Ich und dem digital authentischen Ich oder auch jeder artifiziell herbeigeführten Abweichung davon – zum Beispiel in Form von digitalen Avataren des Selbst. Was dem digitalen Ich geschieht, beeinflusst letztendlich auch das Empfinden des maskierten Alltags-Ich. Hat der virtuelle Charakter Erfolg oder Misserfolg – was innerhalb des Kollektivs entweder ausgedrückt oder selbst im Abgleich mit Anderen empfunden wird –, unterstützt ein anderes digitales Ich und oder hat ganz generell ein Erlebnis im Virtuellen,

das im Realen Emotionen auslösen würde, so löst dies auch über den Umweg des Virtuellen Emotionen aus. Darüber hinaus können aber grundsätzlich nicht-menschliche Charaktere als Beispiel herangezogen werden. Es sei an virtuelle Haustiere gedacht, die affektive Erfahrungen und emotionale Bindungen hervorrufen können. Als Teil eines Spieler/innen-Kollektivs gedacht, können sie Einfluss auf Mehrere gleichzeitig haben und als Teil der Gemeinschaft erlebt werden. Wenn das virtuelle Haustier Freude, Trauer oder Zuneigung – Rechnergestützt – zeigt, kann dies bei Spieler/innen positive wie negative Gefühle auslösen und eine affektive Verbindung zwischen beiden Entitäten entstehen lassen. Die/der Spieler/in kann wiederum in gewisser Weise das virtuelle Haustier durch ihr/sein Verhalten beeinflussen – zum Beispiel indem es dem Tier mehr oder weniger Aufmerksamkeit zukommen lässt.<sup>125</sup> Diese Beispiele affektiver Relationen tragen zur Entwicklung einer Beziehung zwischen virtuellen Charakteren oder Entitäten bei und beeinflussen das emotionale Erleben und die Bindung der Akteur/innen innerhalb des virtuellen Aktionsnetz und damit des virtuellen Kollektivs.

Im Sinne Latours ist dies insofern relevant, als dass er den Kollektivbeziehungsweise Interaktions-Begriff schon früh auf nicht-menschliche Entitäten ausweitete. Es ist also festzuhalten, dass in virtuellen Kollektiven durch Austausch letztendlich immer nur nicht-menschlicher Akteur/innen – wenn wir dem Gedanken folgen, dass das digitale Ich nicht dem Menschen vor dem Bildschirm entspricht, sondern ein Abbild, eine Simulation ist – Teil der Interaktion sein und somit untereinander Kollektivbewusstsein teilen und ausbauen können. Eine Symmetrie herrscht hier in zweierlei Dimensionen.

---

<sup>125</sup> Daneben: was vor ein paar Jahren noch die Interaktion mit der Word-Information-Klammer war, die man als eine Art Vorläufer des Chatbots sehen kann, sind heute KI-Assistenten (künstliche Intelligenz), wie Service-Chats. Mit ihnen können, wenn auch nur einseitig, Emotionen verbunden sein, wenn beispielsweise durch einen KI-Chat drängende Fragen geklärt werden. Dies hat nicht unmittelbar mit Kollektiven zu tun, verdeutlicht aber, dass Affekte auch im Austausch mit KI im Virtuellen eine Rolle spielen. Jedoch ist eben keine affektive Relation gegeben, weil es den Chat-Bot wohl kaum beeindruckt wird, wenn das reale Ich Trauer ob der Antwort auf eine Frage empfindet.

Einerseits sind nicht-menschliche Akteur/innen insofern gleichberechtigt, als dass sie im Alltagsverständnis kaum mehr vom Menschlichen vor dem Bildschirm unterschieden werden. Wer sagt, dass sie oder er jetzt ins Internet „gehe“, geht selbstverständlich nicht selbst als Mensch dorthin, sondern nur ihre oder seine digitale Kopie bewegt sich ins Virtuelle. Insofern sind Teilnehmende von Online-Communities gleichberechtigt, sprich gleichbedeutend, mit ihrem menschlichen Ich, weil alle diese gleiche Voraussetzung erfüllen. Darüber hinaus gilt Symmetrie auch innerhalb eines virtuellen Kollektivs, wenn anerkannt wird, dass auch die technischen Gegebenheiten, die Avatare, die künstliche Intelligenz, die Algorithmen, Chat-Bots, Sensoren und bereitgestellte Plattformen selbst, gleichwertige Akteur/innen des Kollektivs sein müssen, da ohne sie der virtuelle Austausch des Kollektivs nicht möglich wäre. Nun gilt wie bei realen Kollektiven, dass diese nicht zwingend die gleichen Rechte oder Pflichten haben. In einem politischen, virtuellen Austausch in einer digitalen Konferenz wird niemand dem Streamingdienst die gleichen Rechte zusprechen wie den Vortragenden. Andersherum gedacht würde das virtuelle Kollektiv jedoch kurzweilig seiner Anwesenheit beraubt, würde die Technik ausfallen.<sup>126</sup> Betrachtet man weiter die (rituellen) Grenzziehungen virtueller Kollektive, hat man es bei Latour insofern mit fluiden Grenzen zu tun, als dass das Kollektiv kein abgeschlossenes System ist, was sich nach außen begrenzen und abgrenzen will, sondern es ist im Gegensatz zum Denken der Differenzierung und des Container-Systems ein in beide Richtungen durchlässiger Raum. Da Kollektive in sich dynamisch sind, sind sie auch untereinander dynamisch. Dies lässt sich auf virtuelle Kollektive unmittelbar übertragen. Im Virtuellen können ähnliche dynamische Prozesse der Begrenzung und Entgrenzung beobachtet werden wie in physischen sozialen Kontexten von Kollektiven. Zunächst einmal können

---

<sup>126</sup> Insofern sind digitale nicht-menschliche Akteur/innen wohl deutlicher an Entscheidungen und Interaktionen beteiligt als die zuvor angemerkte negativ beeinflusste Umwelt, die es schwerer hat, ihren Standpunkt vor dem Kollektiv klarzumachen, weil ihre Handlungen nicht unmittelbar zu spüren sind.

virtuelle Kollektive begrenzt sein, indem sie bestimmte Eigenschaften, Normen oder Interessen teilen. Menschen schließen sich virtuellen Gemeinschaften an, um Gleichgesinnte zu finden und sich mit ihnen auszutauschen. Diese Begrenzungen können auf gemeinsamem Gegenstand, Werten oder Identitäten basieren. So können Online-Foren zu spezifischen Themen wie Sport, Musik oder politischen Überzeugungen begrenzte virtuelle Kollektive bilden. Diese Begrenzungen dienen dazu, eine gemeinsame Basis für den Austausch und die Interaktion innerhalb der Gruppe zu schaffen. Nicht jeder kann oder möchte Teil bestimmter virtueller Gemeinschaften sein. So können soziale, kulturelle oder sprachliche Barrieren existieren, die den Zugang zu bestimmten Kollektiven einschränken. Darüber hinaus können virtuelle Kollektive auch Regeln, Normen oder Mitgliedschaftskriterien haben, die potenzielle Teilnehmende begrenzen. Begrenzungen können beabsichtigt sein, um die Integrität und Identität der Gruppe zu wahren, oder unbeabsichtigt, beispielsweise in Form technologischer Grenzen – wie ein nicht vorhandener Internetzugang. Ruft man sich die Grenzziehungsrituale von Giesen in Erinnerung – private und öffentliche Rituale, politischer Appell und öffentliche Propaganda – lassen sich für drei dieser Rituale virtuelle Kollektive als Beispiel finden. Private Rituale, in denen Alter anwesend ist, es aber keine außenstehenden Beobachter/innen gibt, vollziehen sich beispielsweise in Online-Communities, in denen man sich registrieren muss. Jede/r Registrierte/r ist zunächst einmal kein/e außenstehende/r Beobachter/in mehr. „Selbst wenn sie nicht explizit Grenzen ziehen und auf eine gemeinsame Identität Bezug nehmen, setzen sie die kollektive Identität der Teilnehmer in die Tat um und vernachlässigen Merkmale des Lebens außerhalb oder schätzen sie gering – die dunkle Vergangenheit vor dem Beitritt in die Gemeinschaft, die zufälligen Reize des weltlichen Lebens, die persönlichen Zweifel“ (Giesen 1999, 2016, S. 82f.). Rituale sind hier intentionale Aktivitäten, oft standardisiert, die nicht länger auf die individuelle Befindlichkeit oder Veränderung im Einzelnen achten wollen, sondern eine kollektive Identität

der Teilnehmenden aktiv produzieren. Was bei Giesen das Weihnachtsessen mit der Familie oder der Gottesdienst als Ritual ist, kann in virtuellen Kollektiven eine regelmäßige Live-Konferenz sein, zu der alle zu einem bestimmten Zeitpunkt anwesend sein müssen. Aber auch Feier- oder Gedenktage sind in virtuellen Kollektiven nicht ungewöhnlich. Blickt man auf Fan-Communities, ist es nicht selten, dass die Mitglieder sehr genau wissen, wann die von ihnen verehrten Prominenten oder Protagonist/innen Geburtstag haben, was wiederum mit gegenseitigen Beglückwünschungen einhergehen kann, um sich gemeinsam dieses Ereignisses zu erinnern.<sup>127</sup> Auch das Teilen bestimmter *Memes* kann rituelle Züge in virtuellen Kollektiven annehmen. All dies ist, neben der Bestrebung ein Gemeinschaftsbewusstsein zu schaffen, auch Abgrenzung nach außen. Dadurch kann aber auch Konformitätsdruck entstehen, damit Rituale nicht in Frage gestellt werden. Wie bei einer Taufe nur wenige den Ablauf zu kritisieren wagen würden, würde in einem virtuellen Fan-Kollektiv niemand fragen, warum nicht das Bild eine/r anderen prominenten Persönlichkeit stattdessen geteilt würde. Solange keine Außenstehenden beobachten, ist der Druck zur Konformität höher, weil man sich als Mitglied des Kollektivs scheinbar mit den ritualisierten Regeln einverstanden erklärt hat. Erst mit Beobachtenden wird klar: „Es gibt offensichtlich andere, die die Möglichkeit, nicht teilzunehmen, repräsentieren“ (ebd., S. 85) und dadurch wird die „zerbrechliche Annahme von Einheitlichkeit und Inklusivität“ (ebd., S. 85) offenbart. Öffentliche Rituale, in denen Alter anwesend ist und es Beobachtende gibt, können beispielsweise virtuelle Flashmobs oder Parteitage sein. So hat der *Million Mask March* 2013 – organisiert durch die anonyme Hacker-Gruppe „Anonymous“ – tausende Teilnehmende weltweit in den sozialen Medien zusammengetragen, die gemeinsam für Datenschutz und gegen Überwachung

---

<sup>127</sup> In der Meryl-Streep-Online-Fangemeinde, die sich selbst als *Streeper* bezeichnet – also ihrem Kollektivbewusstsein einen Namen geben –, wird beispielsweise neben Streeps Geburtstag auch der sogenannte *Meryl Streep Day* (am 27. Mai) zelebriert, an dem neben sprachlichen Beglückwünschungen auch *Memes* oder generell Bilder der Schauspielerin miteinander geteilt, kommentiert und *gelikt* werden.

demonstrierten. Diese Aktion war grundsätzlich Besucher/innen-offen, sodass u.a. Medienvertreter/innen darüber berichten konnten. Die aktiv Teilnehmenden trugen Masken und symbolisierten so ihr gemeinsames Bewusstsein und ihr gemeinsames Ziel (vgl. BBC NEWS 2015, Online).<sup>128</sup> Virtuelle Parteitage folgen einer ähnlichen Idee. Sie sind jedoch unter Umständen nicht für alle Beobachtenden offen. Nichtsdestotrotz sind auch eingeladene Medienvertreter/innen hier nur Beobachtende und nicht Teil eines Kollektivs. Sie wohnen einem Ereignis, einem (begrenzten) öffentlichen Ritual, nur bei. Die Struktureigenschaften des Rituals „(Standardisierung, Homogenität, Gegenwart usw.), sind auch hier vorhanden, sind aber modifiziert durch die unübersehbare und unleugbare Gegenwart der Außenstehenden“ (Giesen 1999, 2016, S. 88). Ein Beispiel für Grenzziehung durch politischen Appell, bei dem Alter nicht anwesend ist und keine außenstehenden Beobachter/innen zugelassen, wären Online-Petitionen. Sie richten sich nicht direkt an Alter, sondern an eine offene Gemeinde Gleichgesinnter, die den Appell untereinander weiterverbreiten können – sozusagen innerhalb ihrer Interessensgemeinschaften – aber nicht zwingend Beobachtende haben. Oft sind solche Petitionen sehr lange im Verborgenen und nur wenn sie durch entsprechend wirksame Kollektive aufgegriffen werden, müssen die Grenzen erweitert werden so es dem Zweck des Appells dient. Der politische Appell muss immer „die *Abwesenheit* des Publikums mit einbeziehen und ausgleichen. Das Fehlen unmittelbarer Rückmeldungen [...] verlangt [...] Arten der Kommunikation, die all diejenigen herabsetzen oder sogar moralisch ausschließen, die zögern oder sich enthalten“ (ebd., S. 97, Hervorhebung im Original). Für Giesens Einlassungen zu öffentlicher Propaganda als Grenzziehungsritual lassen sich nur bedingt Beispiele im Virtuellen finden. Es gibt im Virtuellen öffentliche Propaganda. Jedoch ist fraglich, inwiefern diese wirklich durch außenstehende Beobachtende, aber ohne

---

<sup>128</sup> Ein ausführlicher Artikel ist hier zu finden: BBC NEWS (2015): Million Mask March: What are Anonymous' demands? <https://www.bbc.co.uk/news/world-34744710> [online, abgerufen am 01.02.2023].

anwesendes Alter ein Kollektiv durch Abgrenzung bilden können. Es wäre zu argumentieren, dass entweder hinter der öffentlichen Propaganda ein Kollektiv stehen muss – dann ist aber Alter gewissermaßen anwesend – oder dass sich aus der Propaganda ein Kollektiv bilden soll – dann vollzieht sich die Grenzziehung aber erst im Nachgang.

Nach Betrachtung dieser Grenzziehungen und Rituale ist zu zeigen, dass sich virtuelle Kollektive auch entgrenzen können. Sie sind grundsätzlich erst einmal offen für neue Mitglieder und damit nicht starr nach Außen in Abgrenzung von anderen virtuellen Kollektiven zu verstehen. Ein weiterer Faktor der Entgrenzung ist dadurch erfüllt, dass virtuelle Kollektive nicht länger wie ihre realen Entsprechungen durch geografische Grenzen eingeschränkt sind – weltweite Interaktion ist durch sie deutlich einfacher möglich. Diese Form der Entgrenzung erweitert den Zugang zu Informationen, Perspektiven und sozialen Interaktionen. Die Entgrenzungspraktiken können verschiedene Formen annehmen. Bestehende Kollektive können beispielsweise neue Mitglieder aufnehmen und in Online-Communities können neue Nutzerinnen und Nutzer eingeladen werden, sich jederzeit gegenstandsgeleitet einem Kollektiv anzuschließen. Dies geschieht entweder durch persönliche Einladungen, Empfehlungen oder offene Registrierungen, aber auch durch teilnehmende Akteur/innen, wie Suchmaschinen, die Suchende letztendlich auf das Vorhandensein eines virtuellen Kollektivs aufmerksam machen. Des Weiteren können virtuelle Kollektive auch durch die Bildung von Verbindungen zu anderen – virtuellen oder realen – Kollektiven entgrenzt werden. Es schließen sich dann Online-Communities mit unterschiedlichen Interessen zu einer größeren Gemeinschaft zusammen und bilden zweckgebunden ein größeres Kollektiv. Dies geschieht entweder rein virtuell oder durch den Zusammenschluss beziehungsweise die Übertragung eines realen Kollektivs in das Virtuelle. Dabei geht es, neben dem ähnlichen Gegenstand oder Ziel, vor allem um das Teilen von Ressourcen. Virtuelle Kollektive, wie Reale, sind also

sowohl Entgrenzungs- als auch Begrenzungsdynamiken und -riten unterworfen. Doch gerade diese Eigenschaft verleiht virtuellen Kollektive auch den Anspruch ein Kollektivbewusstsein zu entwickeln, das sich durch Interaktionsdynamiken und Öffnungs- und Schließungsrituale auszeichnet.

Insofern lassen sich für (virtuelle) Kollektive Aussagen ableiten, die im Weiteren helfen können, sie als Voraussetzung virtueller Intimität zu verstehen.

(A5) Kollektive sind Aktionsnetze menschlicher und nicht-menschlicher Akteur/innen, die sich entlang mindestens eines gemeinsamen Gegenstands mithilfe symbolischer Interaktion herausbilden und Räume affektiver Relationen und ritueller Ent- und Begrenzung sein können.

(A6) Virtuelle Kollektive sind Aktionsnetze nicht-menschlicher Akteur/innen, die sich entlang mindestens eines gemeinsamen Gegenstands mithilfe symbolischer Interaktion herausbilden und Räume affektiver Relationen und ritueller Ent- und Begrenzung sein können.

Dies reicht ein Stück weit die Klärung der Frage des Wie-Entstehens virtueller Intimität an – weil eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema nicht nach dem Wo enden kann, insofern, dass zentrale Züge virtueller Kollektive nachgezeichnet wurden. Virtuelle Kollektive sind letztendlich Voraussetzung *und* Ergebnis virtueller Intimität. Doch virtuelle Kollektive allein erklären noch nicht das Spannungsfeld von Nähe und Ferne in virtueller Intimität. Was offen ist, ist ein zentraler Aspekt, der virtuelle Kollektive von Realen unterscheidet und der insbesondere für das Entstehen virtueller Intimität innerhalb eines virtuellen Kollektivs relevant ist – die Körperlichkeit. Das Virtuelle erfordert zwingend die Körperlosigkeit. Insofern stellt sich die Anschlussfrage, inwiefern körperlose Nähe Grundvoraussetzung des Virtuellen ist und wie dieser Umstand das Erleben virtueller Intimität beeinflusst.

## 2.2 Körperlose Nähe als Erfordernis des Virtuellen

Viele technologische Errungenschaften versprochen, Kommunikation zu vereinfachen. Das Telefon ermöglichte es, weit entfernte Räume imaginär zu verknüpfen und eine – abhängig vom Empfang – perfekte Illusion von gemeinsamer, gleichzeitiger Präsenz zu schaffen. Kinder lernen heute sehr früh durch den Umgang mit Fernsehen, Radio und Streaming, dass es einen Unterschied zwischen Realität und Simulation gibt und „sie mit jemandem sprechen können, der keine räumliche Einheit mit ihnen teilt“ (Löw 2019, S. 93). Während beim reinen Konsumieren eines Filmes keine Interaktion mit einem signifikant Anderen hinter dem Bildschirm möglich ist und sich die Frage um Präsenz nur darum dreht, ob man sich im entsprechenden Zimmer aufhält, um der vor einiger Zeit aufgenommenen Schauspielerei beizuwohnen, oder man im Nachbarraum nur akustische Signale des Filmes aufnimmt, weil eine andere Aktivität im Haus tatsächliche körperliche Anwesenheit verlangt, wird die Definition von Präsenz schon erheblich schwerer, stelle man sich eine Person vor, die einen Film anschaut und zeitgleich sein Smartphone bedient. Unabhängig davon, ob der Mensch telefoniert oder das Internet nutzt, stellt sich die Frage, wo dieser eigentlich präsent ist. Im Virtuellen sind Interaktion und Identitätsbildung häufig auf Text oder Austausch von Symbolen beschränkt. Was gebraucht wird ist also eine Diskussion der Wechselwirkung zwischen körperlicher Existenz und Präsenz sowie körperloser Existenz und Präsenz, die letztendlich auch Aufschluss über affektive Relationen geben kann und bestimmt, wie Nähe heute empfunden wird. Das Wandern von praktischem – sprich realem – Körper in das Virtuelle und die Transformation, die sich dabei vollzieht, beziehungsweise vollziehen muss, werden im Folgenden betrachtet. Bevor es um Körperlosigkeit und Sinnlosigkeit in virtuellen Kollektiven im Speziellen gehen kann, muss das Konstrukt der Präsenz ins Virtuelle übertragen werden.

## DIE EINSCHRÄNKUNG VON KÖRPER UND SINNLICHKEIT IM VIRTUELLEN SCHAFFT NEUE FORMEN DER (NICHT-)PRÄSENZ.

Im Mai 2010 zeigte die im damaligen Jugoslawien geborene Performancekünstlerin Marina Abramović eine große Retrospektive ihrer Werke im *Museum of Modern Art* in New York (MoMa). Die Ausstellung mit dem Titel "*Marina Abramović: The Artist is Present*" hatte zum Ziel, ihre Präsenz als Künstlerin zu vermitteln und ihre historischen Performances einem größeren Publikum zugänglich zu machen. Teil der Ausstellung waren Nachinszenierungen einiger ihrer bekanntesten Werke, die von jungen Künstler/innen durchgeführt wurden, die von Abramović persönlich ausgewählt und angeleitet wurden. Gleichzeitig präsentierte Abramović auch ein neues Stück namens „*The Artist Is Present*“, in dem sie selbst auftrat. Von besonderem Interesse in Bezug auf das künstlerische Werk ist die spezielle Spannung, die die Begegnungen zwischen Künstlerin und normalem Besuch Publikum gemeinsam hatten. Auf der einen Seite wurde „*The Artist Is Present*“ als gemeinschaftliche, emotional intensive und vermeintlich private Begegnung mit Abramović beworben, inszeniert und wahrgenommen. Laut der Pressemitteilung des MoMA wurde betont, dass jede/r Besucher/in, die/der sich setzt, das Kunstwerk vervollständigt und eine persönliche Erfahrung mit der Künstlerin und dem Kunstwerk ermöglicht (vgl. MoMa 2010, Online).<sup>129</sup> Doch auf der anderen Seite war jeder unmittelbare Moment des Kontakts stark vermittelt. Alle Akteur/innen waren Teil größerer kuratorischer und institutioneller Strategien. Mit anderen Worten: Was als unmittelbare, spontane Erfahrung mit der Künstlerin und ihrer Präsenz erschien oder sich so anfühlen konnte, war nur durch sorgfältige Inszenierung und vorab geplante Vermittlungsmaßnahmen möglich. Es ist unbestritten, dass die Künstlerin in dieser Performance anwesend ist. Dennoch

---

<sup>129</sup> Weitere Informationen zu der Ausstellung finden sich in der Pressemitteilung des MoMa: MoMa (2010): Marina Abramović: The Artist Is Present. <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/964> [online, abgerufen am 15.04.2023].

könnte man argumentieren, dass die Inszenierungsleistung – oder Imaginationsleistung – dieser Performance im Zusammenspiel mit Fremden Fragen zur Präsenz aufwirft, die auch für das Virtuelle relevant sind. In der Soziologie ist Körperlichkeit häufig zentral für funktionierende Interaktion. „Soziale Interaktion im engeren Sinne geschieht einzig in sozialen Situationen, das heißt in Umwelten, in denen zwei oder mehr Individuen körperlich anwesend sind, und zwar so, daß sie aufeinander reagieren können“ (Goffman 2001, S. 55). Jede Handlung, Geste oder die Mimik kann zum Instrument des wechselseitigen Aushandelns werden und zu „Instrumenten des wechselseitigen Aushandelns über die Bedeutung der Situation geraten“ (Houben 2017, S. 5). Um übereinstimmende Bedeutung zu erzielen, müssen alle Beteiligten mit Erwartung und Interaktion auf einen gemeinsamen Interpretationsrahmen verweisen (vgl. Dellwing 2014, S. 43). Insofern geht es bereits hier nicht länger um Präsenz, sondern um Ko-Präsenz, also der interaktiven Anwesenheit mindestens Zweier. Wobei Anwesenheit (heute) nur bedingt an Physik tatsächlicher Orte gebunden ist. Für Goffman, wie für Simmel in seiner Betrachtung des Fremden, ist die physische Raumdimension sehr stark, jedoch bereits so angelegt, dass sie zu sozialem Raumdenken wird und damit leichter auf das Virtuelle übertragbar scheint.<sup>130</sup> Zum einen eröffnet es Raum für die Betrachtung von Einsamkeit und gleichzeitiger Nähe in physischen Orten. Wenn beispielsweise eine Person allein an einem Ort war, war es einsam. Wenn eine Person heute an einem physischen Ort allein ist, ist sie noch lange nicht einsam. Befindet sie sich mit seinem Smartphone oder einer anderen das Virtuelle zu betreten ermöglichenden Maschine an diesem physischen Ort, kann dennoch Nähe zu anderen entstehen. Es eröffnet aber auch Perspektiven für die Betrachtung von Ko-Präsenz im rein Virtuellen. Daniel Houben schlägt vor – um physikalischen Ort und Körperlichkeit von Präsenz in einem ersten Schritt für

---

<sup>130</sup> Bei Goffman entstehen Interpretationsmuster in einem Netzwerk. Dem Ich liegt bei Goffman keine allgemeingültige oder ursprüngliche Interpretation zugrunde, sondern eine Interpretationsoffenheit, die erst in Interaktion das Ich kreiert (vgl. Goffman 1983, S. 3f.)

das Virtuelle zu umgehen – sich des Begriffes der Ko-Referenz zu bedienen. Diese gibt es in fünf Ausprägungen: Ko-Präsenz, mediatisierte Präsenz, gerichtete Referenz, ungerichtete Referenz und Non-Referenz. Ko-Präsenz ist „die umfassendste und gleichzeitig voraussetzungsvollste Ausprägung von Ko-Referenz“ (Houben 2017, S. 9). Hier werden in Interaktion die meisten Informationen preisgegeben, weil durch Anwesenheit mindestens Zweier, auch Details von Emotionen offensichtlich werden. In mediatisierter Präsenz gibt es zwar zeitliche Simultanität wie bei der Ko-Präsenz, jedoch kann es eine räumliche Trennung der Individuen geben und damit „keine körperliche Unmittelbarkeit“ (ebd., S. 9). Die Unmittelbarkeit des Übertragens von Emotion hängt mit dem Grad der technischen Möglichkeiten zusammen. So gesehen sind beispielsweise in der Telefonie weniger Sinne zum Verständnis des Gegenübers angesprochen als bei der Videotelefonie. Gerichtete Referenz hingegen sind dann solche Begebenheiten, „in denen weder räumliche noch zeitliche Simultanität vorherrscht“ (ebd., S. 9). Die Interaktion ist auf bestimmte Adressat/innen ausgerichtet, aber die Übertragung zentraler Emotionen basieren noch stärker auf der Interpretationskraft und den technischen Gegebenheiten. Eine Textnachricht, wie SMS oder WhatsApp-Nachricht, ist nur dann sinnvoll einzuordnen, wenn die/der Absender/in alles expliziert, was wichtig für den Austausch erscheint. Bei ungerichteter Referenz gibt es dann kein/e direkte Adressat/in mehr, jedoch ist das Übertragbare für andere ablesbar. Ein Beispiel sind die Kommentarspalten in Online-Communities oder auf sozialen Netzwerken. Hier sind auch Nachrichten lesbar, die nicht direkt an eine bestimmte Person gerichtet sind und doch Rückschlüsse auf Befindlichkeiten zulassen. Abschließend gibt es noch die Non-Referenz, in der die Grenzen des Austauschs erreicht sind, weil Interaktion gar nicht zustande kommt (vgl. ebd., S. 9f.). Mediatisierte Präsenz, gerichtete Referenz und ungerichtete Referenz sind die Interaktionsbeispiele, die Marvin Minsky (1980) als Telepräsenz bezeichnen würde. Telepräsenz betont die Möglichkeit, dass Akteur/innen das Gefühl haben,

physisch in einen entfernten Arbeitsbereich transportiert zu werden, indem sie Teleoperationssysteme nutzen. Mit der Weiterentwicklung von Simulationstechnologien und Sensoren prognostizierte Minsky, dass Telepräsenz den sicheren und kosteneffizienten Betrieb gefährlicher Arbeiten, die Entwicklung neuer medizinischer und chirurgischer Techniken, die Reduzierung von Transportkosten und die Freiheit, zu Hause zu bleiben, ohne an einen physischen Arbeitsplatz zu gehen, ermöglichen würde (vgl. Minsky 1980, S. 46ff). Seitdem wird der Begriff Telepräsenz verwendet, um das Gefühl der Versetzung in einen durch Technologie geschaffenen Raum zu beschreiben (vgl. Lee 2004, S. 29). Mit der Diskussion um Präsenz und Transport an einen anderen Ort der Präsenz, bewegt man sich im Bereich der physischen Präsenz (*physical presence* nach Biocca 1997), weil diese ein Gefühl oder einen Zustand der Anwesenheit an einem physischen Ort bedingt. Seit der Nutzung von Technologie, die diese Raumvorstellungen zu verschieben vermag, können sich Individuen jedoch auch virtuell an einem Ort anwesend fühlen, weil dies zur Alltagserfahrung wird. Seit der „Nutzung von Technologie fühlen sich Nutzer präsent in einer der folgenden Umwelten – physische Umwelt, virtuelle Umwelt oder imaginierte Umwelt“ (Lee 2004, S. 42). Die physische Präsenz als subjektives Gefühl des Transports – oder wie im Folgenden weiter gezeigt wird des Wanderns oder Reisens – von realer Umwelt in virtuelle Umwelt ist zu einem „integralen Bestandteil physischer Präsenz geworden“ (ebd., S. 42). Nutzt man den Begriff „Präsenz“, denkt man gemeinhin an „einen Zustand im Kontrast zur Abwesenheit“ (Licoppe 2015, S. 97). Doch diese Dichotomie gilt nicht länger, weil eine Person anwesend an mehreren Orten sein kann – ohne körperlich anwesend zu sein. Um diesen Zustand der Körperlosigkeit näher zu betrachten, wird der Vorschlag gemacht – in Anlehnung an zuvor erläutertes Wandern zwischen Realem und Virtuellem, zwischen realen Räumen und dem Durchreisen von Nicht-Orten, zwischen dem Sitzen im Wohnzimmer und dem Wandern in eine virtuelle Heterotopie – sich der Metapher des Wanderns oder Reisens weiter zu

bedienen, um den Zustand der Individuen, welche sich tagtäglich in und zwischen Realem und Virtuellem bewegen, als Dynamik beschreiben zu können. In Erinnerung an Simmels Wandernden, stelle man sich die Individuen, welche das Virtuelle betreten, als Figuren vor, die bewusst aus der sozialen Umgebung ausbrechen und sich auf eine Reise begeben. Der Akt des Wanderns ist Ausdruck von Freiheit und Individualität mit der verheißungsvollen Möglichkeit, Bindungen des Alltagslebens zu lösen und neue Erfahrungen zu sammeln. Während die/der Wandernde zu Hause, im gewohnten Umfeld, bestimmten sozialen Erwartungen und Normen unterliegt, sind Reisen die Momente, in denen sie/er weniger an vorhandene Alltagsnormen gebunden ist, als verschiedene Facetten der eigenen Persönlichkeit (neu) zu entdecken. Wandern erweitert darüber hinaus das eigene soziale Netzwerk und gibt eine neue Perspektive auf vorhandene relationale Beziehungsgefüge. Wer verreist, reist nicht nur an einen anderen Ort, sondern betritt auch eine andere Zeitrechnung.<sup>131</sup> Neben der alltäglichen Zeit, die man auch das „kontinuierliche Nacheinander der physikalisch-natürlichen Zeit“ (Schäfer 2016, S. 63) nennen kann, hat auch das Außeralltägliche eine Zeitrechnung.<sup>132</sup> Diese alternative Zeitrechnung steht immer in Relation zum Alltäglichen und kann demnach für Individuen unterschiedlich erwünscht beziehungsweise gesucht, als auch – im touristischen Sinne – beworben werden, um die/den Einzelne/n zur Reise zu bewegen. „Die *Tour* und der davon abgeleitete Begriff des Tourismus verweist von seiner etymologischen Bedeutung her auf eine Zirkelbewegung, das heißt auf eine Reise, die per definitionem mit der Rückkehr an den ständigen Wohnort endet“

---

<sup>131</sup> Siehe dazu auch die Aspekte der Heterochronie im Virtuellen in Kapitel 1.3.

<sup>132</sup> Dies bedeutet nicht, dass das Betreten des Virtuellen heute noch außeralltäglich ist. Es verdeutlicht aber den Unterschied zwischen beiden Zeitrechnungen als „normal“ versus „nicht normal“ beziehungsweise real versus virtuell. Ein Beispiel für den Austritt aus uns bekannter Zeitrechnung wäre das Warten. Die Pause ist beispielsweise bei Stefan Selke „eine produktive Form des Wartens“ (Selke 2020, S. 612). Beim Warten, dem bewussten Sich-Herausziehen aus kontinuierlicher Zeit – im Sinne von direkt aufeinanderfolgenden Aktionen – wird heute oft an das Verschwenden von Zeit gedacht. Diese Zeitbrüche werden häufig (zwanghaft) mit Aktion gefüllt, um diesem Gefühl der Verschwendung zu entkommen (vgl. ebd., S. 613).

(Hahn/ Schmidl 2016, S. 255; Hervorhebung im Original). Doch abgesehen vom veränderten Ort, geht es eben auch um die Frage der Aufenthaltsdauer und wie diese genutzt wird. Klassische Urlaubsressorts entlang bestimmter Landschaften, zum Beispiel Meer, Berge oder Städte, gingen dem Trend voraus, nach dem heute jede geografische Lage touristisch konzipiert werden kann. Jeder Ort kann anhand des Faktors Zeit vermarktet werden. „Es kommt dabei weniger auf ein *dort* Sein an, als darauf, *wie* die Zeit dort verbracht wird“ (ebd., S. 255; Hervorhebungen im Original). Es wird gesprochen von verbrachter Qualitätszeit (*quality time*), Wochenendreisen (*weekend trips*), romantischer Auszeit (*romantic getaway*) oder gar Erholung in kürzester Zeit (*quick relaxation/ time out*) (vgl. ebd., S. 255f.). Diese Verweise auf effektive Zeitnutzung zur Abwechslung vom Alltag ist ein Vermarktungsweg, der das Sparen von Zeit explizit vorschlägt. Ein Anderer wäre die genau gegenteilige Zeitrechnung zum Alltag, also „entschleunigende“ Reisen, wie Klosterurlaub (zum Beispiel als *hide out*), Entgiftung vom Digitalen (*digital detox*) oder Werbebegriffe wie „die Seele Baumeln lassen“ oder langsamer Tourismus (*slow tourism*) (vgl. ebd., S. 256). Hier wird stärker auf die tatsächliche Auszeit vom Alltäglichen mit einer anderen Zeitrechnung verwiesen, welche Reisende einlädt, sich von normaler – realer – Zeit zu entkoppeln. Ähnlich den Überlegungen zu virtueller Intimität als erlebbare Utopie geht es hier also um das bewusste Austreten aus dem Realen und Eintreten in andere Räume und Zeiten. Ist man in der einen Zeitrechnung anwesend, ist man in der Anderen automatisch abwesend. Wobei abwesend im Sinne des Wanderns ins Virtuelle eben nicht länger bedeutet, dass der Körper abwesend im Realen ist, sondern dass das Ich an der anderen Zeitrechnung partizipiert, dort anwesend ist und hilft, diese Zeit zu konstituieren. Zeit bietet dabei eine symbolische Sinnstruktur und ist ein „genuin soziales Phänomen, dessen Gesellschaftlichkeit jedoch im Allgemeinen kaum bewusst wird, da Zeit mit jeder Form der Wahrnehmung und jeder Form der Erfahrung eng verflochten

ist“ (ebd., S. 257).<sup>133</sup> Wenn von der Nutzung des Smartphones oder des Surfens im Internet im Allgemeinen also von einem „Zeitfresser“ die Rede ist, dann wird hier das Heraustrennen dieser verbrachten Zeit aus der Alltagszeit abgewogen, wenn es doch in Wirklichkeit der/dem Einzelnen überlassen ist, wie sie/er ihren/seinen Urlaub von der Alltagszeitrechnung verbringt. Festzuhalten bleibt jedoch, dass die Reise ins Virtuelle tendenziell von kürzerer Dauer ist, als eine Urlaubsreise in die Berge, jedoch auch permanenter, weil sie umso häufiger vollzogen werden – insbesondere seit der Mensch „Präsenz und Anwesenheit in über neuen Medien vermittelten Kommunikations- und Interaktionsroutinen mittlerweile *by default*“ (Stempfhuber 2015, S. 136; Hervorhebung im Original) einstellt. Das wandernde Selbst im Virtuellen ist das dauernd verreiste Ich. Wenn Streamingdienste also vom eskapistischen Effekt ihrer Programme schwärmen, liegen sie insofern richtig, als dass sie Teil einer Alltagsflucht sein können. Nicht aber nur aufgrund dessen, was sie bildlich anbieten, sondern weil sie an sich Orte bieten, an die das Ich verreisen kann – ganz unabhängig vom Inhalt. Doch die touristische Destination ist kein fest umgrenzter Raum, sondern ein imaginiertes Raum. Kornelia Hahn schlägt daher vor – und hier im Rahmen des Reisens in das Virtuelle gedacht – „Destinationen als spezifische Möglichkeitsräume zu sehen, die durch individuelle und kollektive Vorstellungen der Eignung für eine Tour, das heißt für eine relativ kurzzeitige Reise mit geplanter Rückkehr zum Ausgangsort, kreierte werden“ (Hahn 2016, S. 14). Während die betrachteten Veränderungen von Raum und Zeit entscheidende Faktoren für das virtuelle wie reale Verreisen sind, könnte man auch argumentieren, dass sie dadurch eher „Kontextvariablen“ darstellen (vgl. Hahn 2016, S. 13) und es letztendlich doch um die Frage geht, wo das verreiste Ich gerade körperlich und außer-körperlich an- oder abwesend ist. Denn anders als bei realen Begegnungen besteht bei digitaler Kommunikation kein direkter, körperlich spürbarer Zwang zur

---

<sup>133</sup> Zu Zeit als symbolische Sinnstruktur siehe auch Alfred Schütz und Thomas Luckmann u.a. in: Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1979): Strukturen der Lebenswelt. Band I. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Reaktion auf die Gegenüber, die Fremden. Während es in realen Interaktionssituationen eine soziale Erwartung gibt, spontan an einem Gespräch oder einer Interaktion teilzunehmen, gibt es diese Verpflichtung virtuell nicht, da es keinen gemeinsamen fest definierten und angenommenen Wahrnehmungsraum per se und damit keine unmittelbare zwischenmenschliche Resonanz gibt.<sup>134</sup> Bei Ko-Präsenz entsteht die Notwendigkeit einer Antwort durch die gegenseitige Wahrnehmung, ein soziales Phänomen oder Gespür, auf die/den Anderen zu reagieren. Obwohl bei der Verwendung mobiler Geräte für digitale Kommunikation oder im Virtuellen diese körperliche Wahrnehmung und damit die Wahrnehmung des Wahrnehmens keine direkte Wirkung entfalten kann, ist textuelle Kommunikation durchaus präsent, auch ohne die physische Anwesenheit des Anderen – präsent in dem Sinne, dass sie über die bloße Existenz von Zeichen hinausgeht und eine Aufforderung darstellt (vgl. Klemm/Staples 2015, S. 126). Es gibt also keinen Zwang zur Interaktion, aber eine klare Aufforderung. Da der Mensch Zwänge und Aufforderungen auch körperlich spürt, muss Körperlosigkeit als Eigenheit virtueller Interaktion näher betrachtet werden. An dieser Stelle wird häufig von textbasierter Körperkonstruktion im Virtuellen gesprochen und inwiefern diese ein neuer Umgang mit Körper und Interaktion ist. Becker (1997) und Alkemeyer (2000) weisen beispielsweise darauf hin, dass es durch den textbasierten Austausch nicht möglich ist, olfaktorische, akustische, visuelle und taktile Wahrnehmung des Gegenübers zu erleben, welche die menschliche oder körperliche Interaktion im Realen auszeichnet. „Die Abwesenheit der körperlichen Dimension soll nun zwar ebenfalls durch Texte, zum Beispiel die Beschreibung leiblicher Befindlichkeiten, oder auch durch „Emoticons“ [...] ersetzt werden, selbstverständlich bleibt aber auch dabei nichts von der sinnlichen Vielfalt und dem Nuancenreichtum körperlichen Ausdrucks und Verstehens übrig“

---

<sup>134</sup> Diese Aussage bezieht sich nur auf die virtuelle Welt und das Virtuelle im Gesamten, nicht auf (virtuelle) Heterotopien oder Orte.

(Alkemeyer 2000, S. 188). Standardisierte, neue Ausdrucksformen wie *keywords*, *slogans*, *icons* oder andere Zeichen helfen Individuen, eine virtuelle Identität zu inszenieren, um mit anderen in Interaktion zu treten. Die textuelle Konstruktion von Körperlichkeit als eine Art Rahmen des Selbst sei dabei wiederum ein wichtiges Motiv zur Teilnahme am Virtuellen. Es sei jedoch eine Illusion, dass es so etwas wie eine individuelle und freie Selbstgestaltung im Virtuellen gäbe, da sie immer – neben den rein technischen Voraussetzungen der Plattformen – auch an den realen Körper gebunden sei. Das Imaginieren und Erproben neuer Körperlichkeit im Virtuellen, setze die „Abkehr von realweltlichen Lebensbedingungen voraus, die als einschränkend, begrenzend oder behindernd erlebt werden“ (ebd., S. 188). Zu dieser Realwelt gehöre aber der eigene Körper als eine „grundsätzliche Existenzform des Sozialen“ (ebd., S. 188). Der Unterschied bestehe nun im Wesentlichen darin, dass im Virtuellen Körperkonstruktionen existieren könnten, die unwirkliche, frei erfundene Fähigkeiten oder Fertigkeiten besitzen – um letztendlich Teil einer Gruppe, eines Kollektivs im Virtuellen zu sein, welches diese Fertigkeiten verlangt oder wünscht – während in körperlicher Ko-Präsenz wirkliches Aussehen, Können und Tun bewertet werden könne (ebd., S. 188f.). Diese Ideen greifen jedoch nicht weit genug. Man könnte ähnlich argumentieren und herausstellen, dass der Körper nun einmal im Virtuellen nicht anwesend ist, man ihn textbasiert im Virtuellen nicht gleichsam reproduzieren kann, wie er im Realen existent erscheint und es sich daher um eine andere Form – vielleicht weniger mittelbarer – Interaktion im Virtuellen handeln muss. Selten wird jedoch bisher hinterfragt, ob die Moderne nicht viel mehr neue Formen der Körperlichkeit hervorbringt, deren weitere Untersuchung für die Soziologie eine – im wahrsten Sinne –

reizvolle Herausforderung ist.<sup>135</sup> Ein Denkanstoß könnte sein, den Körper nicht als Raum zu verstehen oder als durchlässigen Rahmen, sondern eine auflösbare Hülle, die sich an den elektronischen Bildschirm anlegen kann und das verreisende Ich im Virtuellen ermächtigt, Teileigenschaften des Körpers mit hinein zu nehmen, ihn ganz abzulegen, umzudichten, zu simulieren und gleichzeitig jederzeit auf den tatsächlichen Körper Zugriff behält – ihn fühlen, spüren, erleben kann.<sup>136</sup> Eine der grundlegendsten Veränderungen im Verständnis des Körpers liegt in der vollständigen Entschlüsselung des menschlichen Genoms. Durch wissenschaftliche Analyse wurde der Körper in immer elementarere Bestandteile zerlegt, und es wird angenommen, dass das menschliche Genom den entscheidenden Schlüssel zur Funktionsweise des menschlichen Körpers – und möglicherweise auch anderer Körper – darstellt.<sup>137</sup> Allein dieser Umstand stellt jedoch einen grundlegenden und fundamentalen Wert für den Menschen und seine Identität infrage. Betrachtet man den Körper im Baudrillard'schen Simulationssinne (1994) stößt man auf die Aussage, dass das Doppelgängerphänomen, wie der Schatten oder das Spiegelbild, immer Teil des Subjekts ist und gleichzeitig sein Gegensatz. Doch wenn das Doppelte tatsächlich real und sichtbar wird, wird es mit dem Tod gleichgesetzt. Daher liegt die Kraft

---

<sup>135</sup> Grundsätzlich sind in den Sozialwissenschaften zwei Strömungen zur Betrachtung des Körpers auszumachen. Die biologische Auffassung fokussiert, dass Mensch und Handeln „sich auf physikalisch-chemische und neuronale Prozesse zurückführen“ (Funken 2018, S. 217) lässt. Mensch ist also ein physiologisches System. Die konstruktivistische Auffassung beschreibt, dass „der Körper kulturell vermittelt“ (ebd., S. 218) ist. Hier geht es um die identitätsstiftende Wirkung von Konstruktionen des Körpers – auch im Virtuellen – und die sozialen Aspekte (virtueller) Gruppen oder Vergemeinschaftungen. Die vorliegenden Ausführungen entspringen in erster Linie der Idee des Körperkonstruktivismus, lassen jedoch die Betrachtung der Sinnlichkeit im Folgenden nicht außer Acht, da im Sinne der vorliegenden Untersuchung Sinne als ein zentrales Element intimen Erlebens auszumachen sind und in der Untersuchung des Virtuellen durch die Soziologie bisher zu wenig Beachtung finden.

<sup>136</sup> Hier wird zur Vereinfachung vorausgesetzt, dass der im Realen existierende Körper keinen sensorischen oder gesundheitlichen Einschränkungen unterliegt.

<sup>137</sup> Seit 2022 gilt das Humanerbgut als komplett entschlüsselt. Siehe dazu beispielsweise ARD alpha (2023) <https://www.ardalpha.de/wissen/gesundheit/menschliches-erbgut-dna-gen-human-genom-project-venter-gene-100.html> [online, abgerufen am 13.05.2023] und Max-Planck-Institut für Dynamik und Selbstorganisation (2022) <https://www.ds.mpg.de/77193/13> [online, abgerufen am 14.05.2023].

des Doppelgängers in seiner Nichtexistenz. Durch Klonen wird eine Grenze des Denkbaren überschritten. Es ermöglicht die Herstellung einer perfekten Kopie, bei der jede einzelne Zelle des menschlichen Körpers als Grundlage für eine vollständige Duplikation dienen kann. Baudrillard bezeichnet dies als reinste Form der Abstammung, da es durch Technologie möglich wird, Nachkommen unabhängig vom anderen Geschlecht zu erzeugen. Dieser Ansatz umgeht die herkömmliche Vorstellung und Struktur der Fortpflanzung, da er ohne jegliche Idee einer Mutter oder eines Vaters, also eines wie auch immer gearteten Ursprungs außer des Selbst, auskommt. Sie sind für die Erschaffung neuen Lebens abdingbar geworden und durch den genetischen Code ersetzt. In diesem genetischen Code liegt nun der Ursprung und die Kontrolle über das Leben. Der Verlust des Subjekts ist jedoch weitaus bedeutsamer. Sobald das perfekte Duplikat entsteht, geht die Einzigartigkeit des Subjekts verloren. Das, was es von allen anderen unterschieden hat, wird reproduzierbar. Es ist nicht vergleichbar mit einem Ideal oder einer Vorstellung eines doppelten Selbst, das immer noch durch ein Bild gefiltert wird, wie zum Beispiel das eigene Spiegelbild, das nie genau das repräsentiert, was das Subjekt darstellt. Es wird immer verändert, um sich selbst wiederzufinden – was beim Klonen nicht länger geschieht. Es gibt „kein Medium mehr, kein Bild“ (Baudrillard 1994, S.67). Laut Baudrillard führt dies zur Nichtigkeit des Körpers, da jegliche Information über seine Existenz aus einer Zelle gewonnen werden kann. Jede Zelle enthält den Bauplan des gesamten Körpers, sodass der Körper selbst überflüssig und nicht mehr für seine eigene Fortpflanzung benötigt wird. „Wenn alle Informationen in jedem seiner Teile gefunden werden können, verliert das Ganze seine Bedeutung“ (Baudrillard 1994, S.67). Es ist eine Körpersimulation, die den Körper als einfache Zusammensetzung seiner Einzelteile betrachtet. So werden allmählich alle Einzelteile mit ihren Funktionen zu Prothesen. Jedes Teil kann durch das, was traditionell als Prothese bezeichnet wird, ersetzt werden. Aber wenn es nicht mehr Teil des Körpers ist, ist es bereits zur Prothese geworden. Daher kann die

DNA als die Prothese betrachtet werden, die alle Informationen enthält, um den Körper aus sich selbst heraus entstehen zu lassen und aufrechtzuerhalten. Der Körper wird dann nichts anderes als eine „unendliche Serie seiner Prothesen“ (Baudrillard 1994, S.68) (vgl. Jörissen 2005, Online). Körpermodifikationen (wie Transplantationen), Erweiterungen (wie Prothesen im medizinischen Sinne) und Praktiken (Tattoos, Piercings und Ähnliches) tragen zur weiteren Umdeutung des Körpers im Realen bei (vgl. Schroer 2006, 2018, S. 291f.).<sup>138</sup> Während herkömmliche Prothesen funktionsunfähige Teile des Organismus ersetzen sollen, wie künstliche Gliedmaßen oder die durchaus weit verbreitete Brille, bezeichnet Baudrillard hier alle Teile des Körpers als Prothesen, da sie den Körper nicht mehr im Einzelnen ausmachen. Damit hat die Auflösung des Körpers auch Auswirkungen auf die Identität, weil die/der Einzelne neue Wege einschlagen muss, um sich zu individualisieren oder abzugrenzen. Je besser Individuen darin ist, durch Andersartigkeit aufzufallen, desto deutlicher wird die eigene Identität im Vergleich zum Anderen, zum Fremden. Dieser Prozess ist dynamisch, mit ständigen Anpassungen verbunden, und das Bewahren der eigenen Identität wird zu einer lebenslangen Herausforderung. Sonst geht Authentizität verloren und ein Original existiert nicht mehr, da es unendlich reproduzierbar wird. Der Körper kann nicht mehr repräsentiert werden, weder gegenüber anderen noch gegenüber sich selbst. Er reduziert sich auf Informationen, auf seine Definition in der genetischen Formel, und wird somit im Grunde aufgelöst (vgl. Jörissen 2005, Online). Es kommt also zur Grenzauflösung des Körpers – ähnlich der zuvor diskutierten Grenzauflösung des Raums. Ein Andocken oder Anschmiegen dieser voll auflösbaren Körperhülle an den elektronischen Bildschirm, wird damit wahrscheinlicher. Nicht nur die Medizin macht sich zum Schöpfer des Körpers, sondern die Individuen selbst wollen zu Herrschenden über die Natur werden, indem sie die

---

<sup>138</sup> Auch heute allgegenwärtige Schönheitspraktiken der plastischen Chirurgie symbolisieren die Veränderbarkeit von Körper.

Ausweitung des Körpers ins Virtuelle tagtäglich erproben. In Gesellschaften, die die Schöpfungs-idee verinnerlicht haben, in der ein Erschaffer die Körper herstellt, erkennt die Abgrenzung zwischen Erschaffer und Mensch an, dass der menschliche Körper dem Grunde nach ein begrenztes Produkt aus Organen ist, die um das Skelett herum angeordnet sind (vgl. Tibon-Cornillot 1982, S.156). „Dieses Skelett, ein lebloser Automat im Körper, symbolisiert jenen internen Tod, um den herum sich das Fleisch und die Sehnen während der kurzen Zeit ihres organischen Lebens organisieren und an dessen Ende sie erneut das makellose Weiß des Skeletts freilegen“ (ebd. 1982, S.156f.). Michel Tibon-Cornillot erklärt hier ebenso diese Auflösung der Körpergrenzen – den transfigurativen Körper – als Resultat der Interaktion von Mensch und Maschine und die zunehmende Bewegung zwischen ihnen.<sup>139</sup> Auch Paul Virilio, als ein wie Baudrillard eher pessimistischer Denker, sieht die Verbindung von Mensch und Nicht-Menschlichem, also von Fleischlichem und Fremdkörper, nicht länger als puren Anschluss, sondern als Interaktion „im fremden Rhythmus, der dazu dient, den Körper im Gleichklang mit der Maschine vibrieren zu lassen“ (Virilio 1994, S. 112f.). Durch das weitere Durchdringen von Technologie im Alltag steigt einerseits das menschliche Vertrauen in technologisch vermittelte Information und Codes. Andererseits „entsteht das Potenzial, dem eigenen Körper – seiner Empfindsamkeit und Wahrnehmung – nicht mehr zu vertrauen“ (Schmidl 2018, S. 103). Die eigene Einlassung auf Technologie und die damit einhergehenden Anpassungen beziehungsweise Einschränkungen von Körper und Sinnesorganen korreliert auch mit der gesellschaftlichen Erwartungshaltung in Bezug auf diese Einlassung. Der Eingriff in das individuelle Körperverständnis

---

<sup>139</sup> Zur kurzen Einordnung, die an dieser Stelle nicht weiter behandelt wird: Auch Mary Wollstonecraft-Shelley kreiert im im Jahr 1818 erschienenen Buch „Frankenstein“ ein Mensch-Tier-Monstrum mit übermenschlichen Kräften und Karl Marx spricht im Kapital (1867) vom Subjekt als „Automat“. In der Kunst findet seit dem ausgehenden 18. Jahrhundert eine Auseinandersetzung mit Mensch-Maschinen statt. Grundsätzlich löst jede große technologische Erneuerung den Versuch aus, sich einen Spiegel vorzuhalten und Ergebnisse von Neuerung und Fortschritt zwischen Mensch und Maschine optimistisch wie pessimistisch, wissenschaftlich wie künstlerisch zu untersuchen.

– die Notwendigkeit der zunehmenden Entgrenzung des Körpers – ist also eine wechselseitige Interaktion von Einzelnen, Technologie und gesellschaftlicher Haltung. Die Wirkung ist „nicht unidirektional, denn die Technologien sind sowohl auslösende Kraft, als auch – funktionalistisch gewendet – eine Reaktion auf ein gesteigertes Informationsbedürfnis in komplexen ausdifferenzierten Gesellschaften der Moderne“ (ebd., S. 103). Es kommt zur Entgrenzung des Körpers – die Schmidl „Beweglichkeit“ nennt – und gleichzeitig zu neuen, intensiveren Erlebnissen von Nähe durch neue Zeichen und Codes im Virtuellen. Schmidl schließt daraus: „Mit den Technologien der Moderne gerät der Körper in eine ambivalente Stellung, bei der er auf der Ebene von Präsenz in seiner Bedeutung deutlich abgewertet wird und zugleich auf der Ebene des Erlebens auf Basis sinnlichen Wahrnehmens deutlich aufgewertet“ (ebd., S. 104). In der Leibphänomenologie wird dazu die Übertragung von Zeichen oder Erfahrungsmitteln in den Fokus gerückt.<sup>140</sup> „Dadurch, dass die Übertragung – das Wahrnehmen – an die leibliche Verfasstheit des Menschen gekoppelt ist, formiert sie die Art der Erfahrung“ (ebd., S. 108). Veränderung oder Entgrenzung von Körper und das Einbeziehen von Prothesen ändert demnach auch die menschliche Erfahrung und bildet und beeinflusst das Bewusstsein. Erleben von Sinnlichkeit und Nähe ist für das Entstehen virtueller Intimität zentral und ist heute Teil des Sich-Bewusst-Werdens. Demnach gilt es neben dem Blick auf den Körper, beziehungsweise die Körperlosigkeit im Virtuellen, auch die Frage nach den involvierten Sinnen zu stellen.

Wahrnehmen und Bewusstsein im Allgemeinen stehen in enger Relation mit Sinnesorganen und Sinnen. Wenn Wahrnehmen dabei „als Prozess des Sammelns und Verarbeitens von Informationen und Daten“ (Bachleitner/Weichbold 2015, S. 5) verstanden werden kann, so wird bereits deutlich, dass in Interaktion mit Technik und im Virtuellen Veränderungen im sensorischen

---

<sup>140</sup> Während im Gegensatz dazu der Post- oder Transhumanismus eher danach fragt, wie Erfahrung gespeichert werden kann.

System vorliegen müssen. Im Sinne des *sensoric turn*, der sich mit der Frage befasst, wie sensorische Erfahrung durch kulturelle, sozial und historische Kontexte geformt und verändert werden, ist also zu betrachten, welche Sinnesmodalitäten beim Reisen ins Virtuelle und Verweilen in virtueller Heterotopie priorisiert und vernachlässigt werden und wie sich dies auf soziale Beziehungen und kulturelle Praktiken auswirken kann. Dies wird im Rahmen konkreter Beispiele virtueller Orte dargestellt, um das Erleben von Nähe durch Sinneseindrücke in virtueller Intimität besser zu durchdringen.<sup>141</sup> Simmels „Exkurs über die Soziologie der Sinne“ (1908) legt nahe, Sinne einerseits auf die ästhesiologischen Aussagen hin zu beleuchten, aber dann im Detail die soziologischen Aussagen – sozial-konstitutiv und sozial-regulativ – zu betrachten, um Interaktionsrelevanz von Sinnen und Sinnlichkeit im Virtuellen besser zu greifen. Joachim Fischer weist darauf hin, dass sich bei Simmel vier ästhesiologische Aussagen zu Sinnen ausmachen lassen: Abstraktion, Zweiseitigkeit, Differenz und Zusammenspiel. Wenn Simmel von der „Streckfähigkeit des Geistes“ (Simmel 1908, 1968, S. 481) spricht, meint er die menschliche Fähigkeit, räumlich Abwesendes in seiner Ganzheit zu erfassen – mit allen Sinnen – und zugleich, sich räumlich-sinnlicher Nähe zu entziehen (vgl. Fischer 2002, S. 8). Darüber hinaus ist Sinneseindruck immer zweiseitig, denn „sie führen in das Subjekt hinein als dessen Stimmung und Gefühl, und zu dem Objekt hinaus, als Erkenntnis seiner“ (Simmel 1908, 1968, S. 484). Simmel weist auch auf die Differenz der Sinne hin, also die Bedeutung der einzelnen Sinne in der jeweiligen Situation und deutet an, wie tief der einzelne Sinn reichen kann, wenn er schreibt: „Indem wir etwas riechen, ziehen wir diesen Eindruck oder dieses ausstrahlende Objekt so tief in uns ein, [...] assimilieren es sozusagen durch den vitalen Prozeß des Atmens so eng mit uns, wie es durch keinen

---

<sup>141</sup> Es kann und soll nicht Aufgabe sein, eine vollumfassende soziologisch-philosophische Abhandlung der Veränderung von Sinnen und Wahrnehmung durch den Einfluss moderner Technologien herzuleiten. Vielmehr geht es darum, exemplarisch Sinneseinschränkungen und -umdeutungen herauszustellen, die für das Erleben virtueller Nähe besonders relevant erscheinen.

anderen Sinn einem Objekt gegenüber möglich ist“ (Simmel 1908, 1968, S. 490). Doch Sinne sind nicht nur in ihrer Differenz, sondern auch als Einheit zu betrachten. Das Zusammenspiel zwischen ihnen ermöglicht es erst sich selbst und andere in allen Aspekten zu erfassen (vgl. Fischer 2002, S. 8f.). Im Folgenden wird von der uneingeschränkten Nutzungsfähigkeit der Sinne ausgegangen, was nicht allen Menschen möglich ist, und insbesondere Sehen, Hören, Tasten, Schmecken und Riechen sind dabei die fünf Sinne, die es näher zu betrachten gilt. Sehen ist nur ein Teil der tatsächlichen Wahrnehmungspraktik des Auges. Grundsätzlich interessant im Virtuellen ist aber auch die Frage, wie Beobachten und Betrachten Emotion auslöst oder verändern kann und welche Sinne zusammenwirken müssen, um Empfinden zu ermöglichen. „Die (analytische und) traditionelle Trennung von Wahrnehmung, Emotionen und Denken ist fragwürdig geworden. Vielmehr zeigt sich, dass die Auswirkungen von Emotionen (Gefühlen, Stimmungen) auf kognitive Prozesse nachweisbar sind, wiewohl die erhaltenen Effekte (z.B. positive oder negative Gefühls-/Stimmungslagen) derzeit noch uneinheitlich ausfallen“ (Bachleitner/ Weichbold 2015, S. 16). Stefan Hirschauer beschreibt das unmittelbare Betrachten beziehungsweise vielmehr das manchmal notwendige Nichtbetrachten in realer Interaktion bei seiner Untersuchung der Fahrstuhlfahrt (1999). „Unter diesen Bedingungen ist das zentrale Problem der Blickkontakt. Gilt er andernorts (z.B. in Paarbeziehungen) als Inbegriff der Reziprozität [...], so steht er hier ebensowenig für gelingende Sozialität wie das gleichzeitige Reden zweier Sprecher: Er ist ein Kollisionsfall“ (Hirschauer 1999, S. 232). Reziprozität im Realen ist also bereits ein Aushandlungsprozess – je nach Situation der Anwesenden. Beobachten und Betrachten generell sind auf das Erfassen gerade stattfindender Situationen ausgelegt, werden aber heute durch das Vorhandensein von Aufzeichnungen (zum Beispiel Videoaufzeichnungen) oder angestauten Information oder Datensätzen durchaus zeitlich inkongruent durchführbar. Sehen an sich ist an die Voraussetzung der Ko-Präsenz gekoppelt.

Die Symmetrie des Blicks ist virtuell bis heute nicht möglich. Wenn, wie bei Philosoph, Musiker und Autor des Buches „The Digital Pandemic“, João Pedro Cachopo, davon ausgegangen wird, dass Beziehung zwischen Zweien nur durch direkten Blickkontakt entstehen könne, schließe dies virtuelle Beziehung aus. „Augen können sich über Skype nicht treffen. Dies ist unmöglich dadurch, dass die Position der Kamera [die für das einander Ansehen im Virtuellen notwendiges technisches Mittel ist,] den externalen Blick repräsentiert und nicht mit den Augen des Gesprächspartners korrespondiert“ (Cachopo 2022, S. 62; mit Ergänzung der Verfasserin). Doch dieser Gedanke geht nicht weit genug. Wo Cachopo die Gefahr sieht, dass Menschen virtuell keine Beziehung eingehen können, kann man gegenargumentieren, dass der moderne Mensch daran gewöhnt ist – insbesondere bei den Videokonferenzenerfahrungen seit der weltweiten Pandemie ab 2020 – sich an den mittelbar gerichteten Blick gewöhnt haben. Wenn er konstatiert, dass „die Rolle der Imagination bei jedem Zusammenkommen und Getrenntsein von Liebenden“ (ebd., S. 63) zentral geworden ist, zeigt dies, dass die Imagination von Nähe oder Distanz – wie es bei Hirschauer auch zentral sein kann –, die jede/r unweigerlich im Virtuellen anstellen muss, auch beim Eintreten in eine Interaktion und damit einem Netzwerk zu einer/m Anderen elementar geworden ist. Geht man von Simmels sozial-konstitutiver Aussage aus, dass Sinne erst „lebendige Wechselwirkung“ (Simmel 1908, 1968, S. 484) stiften, wird dies klarer. Er spricht vom gegenseitigen Sich-Anblicken statt dem Ins-Auge-Blicken (vgl. ebd., S. 484). Und dies ist durchaus virtuell möglich. Er legt weiterhin zur Bedeutung des Blicks vor, „daß der auf den Andern gerichtete, ihn wahrnehmende Blick selbst ausdrucksvoll ist, und zwar gerade durch die Art, wie man den Andern ansieht. In dem Blick, der den andern in sich aufnimmt, offenbart man sich selbst“ (ebd., S. 484f.). Und genau dieser Blick ist auch virtuell übertragbar – solange die Interagierenden ihn zeitgleich geben und spüren. Dieses Szenario ist nun der gleichzeitigen Bewegbild-Interaktion vorbehalten, wie sie beispielsweise bei Videokonferenzen

oder -anrufen vorliegt. Alles andere ist die visuelle Betrachtung von Symbolen und Zeichen, die die/der Andere im Virtuellen hinterlassen hat. Es entsteht also unmittelbarere Nähe zur/m digital authentischen Anderen, wenn sie/er in mediatisierter Präsenz, als eine Ausprägung der Ko-Referenz, anwesend ist, als wenn eine digitale Spur, ein Artefakt, wie ein Profilbild oder ein voraufgezeichnetes Video einer Person, betrachtet wird. Geht man hier vom kunstgeschichtlichen Dreiklang der Betrachtung aus, also vorikonografische, ikonografische und ikonologische Bildbetrachtung (siehe u.a. bei Erwin Panofsky 1975 und Max Imdahl 1994), ergibt sich, dass insbesondere die ikonografische Analyse – das Erfassen von Motiv und Motivkombination – und die ikonografische Interpretation – das Erfassen von Symbolgehalten, um größere Kontexte zu verstehen – Teil der täglichen Betrachtungs- und Verstehensarbeit im Virtuellen geworden ist (vgl. auch Bachleitner/ Weichbold 2015, S. 8f.). Bilder anzuschauen allein hilft nicht, Sinnzusammenhänge menschlicher Interaktion zu verstehen oder vorauszusagen. Die Einbettung mehrerer Sinne und die Interpretation des Kontextes wird zentral, um Verständnisbeziehung zum digital authentischen Anderen aufzubauen. Hören beziehungsweise der „Stimme-Gehör-Kreislauf [stiftet] das basale Geben und Nehmen als alternierende Wechselwirkung“ (Fischer 2002, S. 10). „Wer sieht was?“ und die Frage der Stimme „Wer spricht (mit wem und worüber)?“ müsste in einem Einklang zur Frage werden „Wer nimmt was wahr?“ (vgl. Genette 1983, S. 421). Hören und Hörerlebnis im Virtuellen ist – wieder am Beispiel von Video-Interaktion oder Sprachnachrichten auf Nachrichtendiensten bezogen – prinzipiell unmittelbarer verfügbar als Sehen. Tonlagen, Musikdateien und Audiodateien ganz generell, sind dem Hören im Realen sehr stark angelehnt. Dennoch kann man sagen, dass in einem Videoanruf die Synchronisierung von Betrachten und Hören als Wahrnehmungseinheit stark von der Stabilität der Internet- oder Datenverbindung abhängig ist. Unsynchronisierte Inhalte führen leicht zu Sinnesirritationen, wenn sich beispielsweise eine Lippenbewegung des

Gegenübers abzeichnet, aber kein gesprochenes Wort zu hören ist. So sehr Menschen sich an die verzerrte Blickrichtung im Virtuellen gewöhnt zu haben scheinen, ein Ausfall der Synchronität von Bild und Ton, überfordert die Wahrnehmung. Zur Herstellung von Nahbeziehung und Intimität im Virtuellen, wie zum Beispiel in einer Video-Interaktion, ist es von hoher Bedeutung, beide Sinne in gleicher Stärke nutzen zu können. Generelle zeitliche Asynchronität ist weniger problematisch. Sich ein von der Familie aufgezeichnetes Video aus dem Urlaub dank einer Welt-Zeitverschiebung einige Stunden später anzusehen, kann durchaus das Erleben von Nähe hervorrufen. Ein zeitlich gleichgerichtetes Video-Gespräch, in dem Bild und Ton nicht synchron sind, wird hingegen ein starkes Gefühl der Distanz auslösen, weil die Anwesenden sich der Abhängigkeit von den technischen Mitteln unmittelbar bewusstwerden. Gleiches gilt für das Ansehen von Filmen im Virtuellen, beispielsweise auf Streamingdiensten. Die Nähe zur Geschichte und den Protagonist/innen ist auch hier stark abhängig von der Gleichzeitigkeit von Bild und Ton. Es ist festzuhalten, dass es in virtueller Interaktion und insbesondere bei der Herstellung des Gefühls von Nähe und Intimität, vor allem Betrachten, Beobachten und Hören sind, auf die Individuen beziehungsweise die Akteur/innen sich verlassen. Dennoch gibt es virtuelle Orte, wie eine Fanfiction-Community oder ein Dating-Portal, in denen es weniger um Beobachten im Sinne von technischen Artefakten geht, sondern um das Lesen von Inhalten. Hier wird der visuelle Sinn als Ganzes angesprochen und die Verarbeitung von Kontext und Erfahrung wird wichtiger. Vorwissen und Bekanntheit des Aktanten bedingen einerseits, welche emotionalen Reaktionen hervorgerufen werden können. Wenn beispielsweise durch bestimmte Worte oder Wortkombinationen, eine physische Reaktion im realen Körper hervorgerufen wird, wie dies beim Lesen von sexuell expliziten Nachrichten (*sexting*) der Fall wäre, liegt dies an der Verknüpfung von Wort, Wortbedeutung und Vorwissen der/des Lesenden. Andererseits kann durch das Bekanntsein des Gegenübers auch das innere Ohr oder die innere Stimme gereizt werden, Text in

Hörerleben umzuwandeln oder das innere Auge sich Situationen vorstellen. Im Falle von Fanfiction ist es beispielsweise nicht auszuschließen, dass beides zusammenkommt, da die Protagonist/innen in aller Regel bekannt sind im Sinne des Vorwissens über ihr Aussehen oder ihre Stimme und zugleich Worte körperliche und/ oder emotionale Reaktionen hervorrufen können.<sup>142</sup> Und dennoch: Betrachten und Hören sind Sinne, die – auch wenn sie im Virtuellen angesprochen werden und für virtuelle Intimität zentral erscheinen – nur eingeschränkt wirken und einer Umdeutung im Sinne des *sensoric turn* bedürfen. Denn was das Individuum sieht, beobachtet, liest und was es hört und wahrnimmt, ist nur ein Abbild des Tatsächlichen – gewissermaßen Simulation in sich selbst. Nicht simuliert sind hingegen die körperlichen Reaktionen, die durch diese Simulationen ausgelöst werden können. Intime Interaktion – und das schließt jede Form von gefühlter und entstehender Nähe ein, auch wenn es sich um latente virtuelle Intimität handelt, welche sicher in direktem sexuell konnotiertem Austausch wie *sexting* oder dem Lesen oder Sehen pornographischer Inhalte im Virtuellen gipfelt – erinnert die/den Einzelne/n an den Körper vor dem Bildschirm. Intime Interaktion kann beispielsweise einen beschleunigten Herzschlag hervorrufen, zu Erröten führen, als natürliche Reaktion auf Erregung oder Anregung, Gänsehaut auslösen, wenn emotionale Momente stark berühren oder erinnern, die Atmung beschleunigen, die Muskelanspannung erhöhen, insbesondere im Nacken oder den Schultern durch eine starrere Sitzhaltung oder das Vorlehnen an den Bildschirm, um dem/ den Aktanten näher zu kommen, oder letztendlich durchaus Lubrikation oder Erektion hervorrufen. So gesehen übertragen angeregte Sinne durch das Virtuelle sich auf den Körper im Realen, auch wenn Sinne – wie aufgezeigt – nur eingeschränkt wirken können beziehungsweise nur auf Simulationen verweisen.

---

<sup>142</sup> Dies gilt im Übrigen ähnlich beim Lesen von Romanen, wo vielleicht das Aussehen oder die Stimme der/des Protagonist/in nicht bekannt aber imaginierbar ist, weil sie so gut wie möglich textlich beschrieben werden – was unmittelbare Aufgabe der/des Autor/in ist, oder bei Biografien, wo weniger Imagination benötigt wird, wenn die/der Autor/in in Körper und Stimme bekannt ist.

Auch dies zeigt ein Stück weit, dass die auflösbare Hülle „Körper“, sich an den Bildschirm und das dahinter Geschehende anschmiegt und auf das Wandern zwischen Virtuellem und Realem eingestellt wird.<sup>143</sup>

Schmecken, Riechen und Tasten sind nun die drei übrigen Sinne. Schmecken und Riechen sind die zwei Sinneseindrücke, die durch die Interaktion im Virtuellen kaum angesprochen werden. Sicher gibt es visuelle Elemente, wie beispielsweise ein Bild von einem Strand, das die Erinnerung an den Geruch des Meeres oder den Geschmack von Salzwasser hervorrufen können, oder besuchte Kochrezept-Seiten, die so sinnlich ansprechend gestaltet erscheinen, dass man die Gemüsepfanne formlich vor sich fühlt, riecht und schmeckt. Dies ist jedoch einzig auf das Vorwissen der/des Wandernden in der virtuellen Welt beschränkt. Beide Sinne sind insofern relevant, als dass körperliche Reaktionen, die durch intime Interaktion hervorgerufen werden können, riech- und schmeckbar am eigenen Leib werden. Sei es der Geruch des eigenen Parfüms, was zum Video-Date aufgelegt wurde, oder der des Schweißes, weil körperliche Anstrengung spürbar wird, oder auch der Geschmack von Ekel, der sich im eigenen Mund ausbreiten kann. Doch interessanter zu betrachten ist der Sinn des Tastens. „Mit dem Bruch zwischen Schriftlichkeit und Digitalität wird *Taktilität* mehr und mehr zum sinnlichen und damit zugleich denk- und handlungsbezogenen Paradigma“ (Weigelt 2019, S. 113f.; Hervorhebung im Original). Man könnte auch sagen, dass uns das Virtuelle zu Händen liegt. Denn ohne das Tasten, das Klicken der Computermaus, das Scrollen der Internetseite, das Tippen auf der Tastatur, findet kaum Interaktion mit dem Virtuellen an sich statt – und ist damit wenig

---

<sup>143</sup> Hier bewegt man sich in der Leibphänomenologie, mit der sich unter anderem Schmitz (1990) in „Der unerschöpfliche Gegenstand. Grundzüge der Philosophie“ beschäftigt hat und nach dem „der *Leib* das [ist], was man von sich selbst spürt, im Gegensatz zu dem *Körper*, der das ist, was man von sich selbst sieht oder tastet, also sinnlich wahrnimmt“ (Burow 2022, S. 23; Hervorhebungen im Original). Da es jedoch hier vornehmlich auch um die philosophische Frage der Unterscheidung von Leib und Körper geht, wird dieser Dualismus nicht weiterverfolgt.

Raum für Erleben von Beziehung, von Nähe in der virtuellen Realität.<sup>144</sup> Tastatur und Maus sind somit eine Erweiterung des Körpers in die Maschine hinein. Ganz zentral tritt Medienanthropologin Shirin Weigelt gegen den Mythos der Unkörperlichkeit im Digitalen ein mit den Thesen: „*Erstens* führt Digitalisierung nicht zu einer Loslösung der sozialen Praxis von materialen Bedingungen und ebenso wenig zu einem Relevanzverlust von Körperlichkeit; *zweitens* lässt sich ‚Taktilität‘ als die sinnlich-asthetische Kategorie ausmachen, die für digitaltechnische Medienkulturen von zentraler Bedeutung ist“ (ebd., S. 108). Grundsätzlich ist das Bedienen der Maus oder der Tastatur oder auch eines Joysticks oder anderen Eingabegerätes ein taktiler Feedback, das die/den Einzelne/n spüren lässt, dass sie/er Kontrolle über Interaktionen mit dem Virtuellen und Aktanten in ihm hat. Sie sind eine Schnittstelle und Erweiterung des Ichs, das in die Interaktion hineinreicht. Das taktile Feedback kann auch helfen, Benutzer/innen das Gefühl von Kontrolle und damit Macht über die Handhabung der technischen Maschine und damit letztendlich der Interaktion zu geben. Dies geschieht einerseits durch die Beweglichkeit der Maus und die Widerstandsfähigkeit der Tasten, andererseits aber auch durch die eins zu eins Übersetzung der Handlung ins Virtuelle. „Zwei, drei Tastenanschläge, und schon füllt sich ein Bildschirm mit Buchstaben. Wischbewegungen auf einer glatten Sensorfläche lassen Texte und Bilder vorüberziehen. Ein Klick, und ein Foto wird aufgenommen, ein Video oder Lied abgespielt, Ware gekauft, eine Diskussion begonnen, eine Information angezeigt, eine Emotion mitgeteilt“ (ebd., S. 107). Die Hardware wird somit zum Übermittler von Handlung. Im Alltagsgebrauch gibt es dabei wenig haptisches Feedback außer solches, das durch die/den Nutzer/in selbst ausgelöst wird. Neuere Technologien, wie Spiel-Controller, aber auch Smartphones als eigenständiges Objekt, bietet Vibrationsfeedback auf bestimmte

---

<sup>144</sup> Auch dies gilt nur ohne das Einfassen von speziellen technischen Möglichkeiten, die für Menschen mit körperlichen Einschränkungen notwendig und hilfreich sind, das Virtuelle oder die Maschine „Computer“ an sich zu bedienen, ohne taktile Erfahrung. Auch außen vorgelassen wird bei der Überlegung der Umstand, dass viele technische Objekte heute sprachgesteuert werden können.

Handlungen, um Nutzer/innen zu verdeutlichen, dass sie ihrem Signal folgen und ihre Interaktion ausführen. Insofern ist die Kontrollfunktion des technologischen Objekts immer als Hardware zwischen digital authentische Ichs zwischen-geschaltet. Darüber hinaus ist keine Simulation im Virtuellen direkt greifbar, also ertastbar.<sup>145</sup> Tasten ist damit auch einer der zentral angeregten Sinne beim Umgang mit dem Virtuellen und virtueller Intimität, jedoch auch der Sinn, der neben Schmecken und Riechen dem Ich die Distanz zum Anderen am deutlichsten macht. Und nachdem klar ist, dass die/der Einzelne starken Einschränkungen in Bezug auf Körper und Sinne im Virtuellen unterlegen ist und alle sinnlichen Erfahrungen letztendlich an eine Simulation geknüpft sind – was als Zerrüttung von Körper und Sinn bezeichnet werden kann –, bleibt abschließend anzudeuten, inwiefern körper- und sinnlose Nähe Notwendigkeit der Moderne im intimen Handeln geworden ist. Denn die neuen Formen der Ko-Referenz – in Opposition zur Ko-Präsenz – sind etwas gesellschaftlich Erlerntes und Genehmigtes.

#### KÖRPER- UND SINNLOSE NÄHE IST DAS NEUE GEBOT MENSCHLICHEN, INTIMEN HANDELNS.

Virtuelle Intimität – so die These – ist diejenige Heterotopie, in der der aufgelöste Körper unwirksam wird. Leibliche Erfahrung findet dennoch statt und ist Voraussetzung für das Erleben von menschlicher Nähe. In der Heterotopie „virtuelle Intimität“ entsteht Nähe ohne Körper und mit eingeschränkten Sinnen. Diese Idee liegt nahe an Foucaults Vorstellung des utopischen Körpers. „Er [der Körper] ist ganz unausweichlich immer hier und niemals anderswo. Mein Körper ist das genaue Gegenteil einer Utopie, er ist niemals unter einem anderen Himmel, er ist der absolute Ort, das kleine Stück Raum, mit dem ich buchstäblich eins bin“ (Foucault 2013, 2021, S. 25). Die Erkenntnis, dass wiederum der Körper

---

<sup>145</sup> Wobei die virtuelle Realität (VR) versucht mit Körperanzügen und Handschuhen genau dieses Tast-Erlebnis heute bereits herzustellen.

in „dieser hässlichen Schale“ (ebd., S. 26) gefangen ist, mit einem festen Platz in Raum und Zeit, verleitet zur Suche nach Neuem, nach einem Ort, in dem diese Begrenzungen überwunden werden können – frei von dem, was nicht erstrebenswert ist. Der menschliche Körper wird zum Akteur aller Utopien, denn all „diese Utopien [...] haben ihr Vorbild, ihren Ursprung und ihren allerersten Anwendungsbereich in [...] meinem Körper“ (ebd., S. 30). Erst wenn man von der Fleischlichkeit des Körpers befreit ist, wird der Körper zur „Platzierung ohne Ort“ (ebd., S. 31). Doch der Körper ist für Foucault gerade in diesem Zustand ohne Fixierung an keinem Ort, „aber von ihm gehen alle möglichen realen und utopischen Orte wie Strahlen aus“ (ebd., S. 34). Er ist der „kleine utopische Kern“ (ebd., S. 34) und letztendlich Aktant und Quelle aller Utopien und jeder Utopie. Was etwas abstrakt klingen mag, lässt sich an virtueller Intimität dingfest machen. Die Entgrenzung des Körpers und die Möglichkeit, sich heute aus dieser Gefangenschaft des Seins zu befreien, ist eine neue Körpererfahrung und diese Erfahrung kann körperlos eben in jener erlebbaren Utopie „virtuelle Intimität“ gefühlt werden. Diese Utopie, die Individuen besuchen und erleben können, ist in Foucaults Sinne das Medium, das dem Ich erst hilft, den im Realen noch vorhandenen Körper spürbar zu machen – eine Außentechnologie, die zeigt, „dass wir einen Körper haben, dass dieser Körper eine Form besitzt und diese Form einen Umriss, dass sich innerhalb dieses Umrisses etwas Dichtes, Schweres befindet, kurz, dass der Körper einen Ort besetzt“ (ebd., S. 35). Er verweist hier auch auf den Spiegel oder die Leiche als solche Medien und es soll der/dem Leser/in an dieser Stelle überlassen sein, zu deuten, ob virtueller Intimität nun unser Spiegelbild oder unser Leichnam innewohnt. Der utopische Körper in dieser annähernd erlebbaren Utopie „virtuelle Intimität“ hilft dem Individuum also erst, wieder Gestalt anzunehmen. Eine mögliche Schlussfolgerung ist, dass der moderne Mensch das Medium Virtuell braucht, um sich gewahr zu werden, um sich zu spüren, und dass Alltagserleben nicht länger nur aus Erleben im Realen bestehen kann, welches das Sein des Ichs bestimmt – auch körperlich.

Vielmehr ist es so, dass virtuelles Erleben ein notwendiger Teil dieser Alltagserfahrung geworden ist, ohne die wir uns selbst, dem maskierten, realen Ich nicht mehr sicher sein können. Für diese neue Form der Verkörperung im Virtuellen als Spiegel unserer selbst, als Erweiterung des Realen, gibt es zwei konkrete Beispiele. In Spielwelten ist dies der Avatar, in (Fanfiction-)Communities das Pseudonym.<sup>146</sup>

„Avatar“ verweist auf die verschiedenen Formen „der Herabkunft eines Gottes in menschliche und tierische Körper“ (Jörissen 2008, S. 277) und ist somit als eine Art Verkörperung einer anderen Welt zu verstehen. Avatare sind der Inbegriff des Hybriden zwischen Wirklichem und Simuliertem, zwischen Innen- und Außenwelt, der nicht länger zwangsweise dem Aufbau „Kopf“, „Brust“, „Unterleib“, also Vernunft, Wille und Leidenschaft, folgen muss, sondern durch seinen neuen Rahmen, neue Interaktionsformen zwischen Mensch – Hybrid – Hybrid – Mensch schafft und mitbestimmt (vgl. ebd., S. 278). Avatare sind damit nicht mehr nur Ausdruck einer Virtualisierung oder Entgrenzung des Körpers, sondern eine Erweiterung und neues Medium. Avatare agieren in Spielen, wie dem zuvor erwähnten *Second Life*, aber auch anderen Online-Welten wie MUDs

---

<sup>146</sup> Manche Autor/innen bezeichnen auch Profilbilder auf sozialen Netzwerken als Avatare und auch Jörissen weist darauf hin, dass eine klare definitorische Abgrenzung noch aussteht. Beispielsweise gibt es heute bei Facebook, Instagram und weiteren sozialen Plattformen, digitale (3D) Avatare, die Ähnlichkeit mit dem Ich im Realen haben – oder nach freier Entscheidung eben gerade nicht. Hier soll jedoch der Fokus auf klassischen Spiel-Avataren liegen, weil sie den körperlichen Eigenschaften des Menschen näherkommen und ein Gegenstück zum Pseudonym bilden.

und MOOs.<sup>147</sup> Um sie besser in ihrer Funktion zu strukturieren, schlägt Benjamin Jörissen vor, Avatare auf vier Ebenen zu betrachten: Als digitale Objekte im Virtuellen, als visuelle Artikulationen, als soziale Aktanten und als hybride Akteure. Bei der ersten Ebene geht es in erster Linie um die Rahmenstruktur der Darstellung, also die konkrete Einbettung auf einer Website oder in einer App, die mitbestimmt, welche Bedeutung dem Avatar zugemessen werden kann. Ein am unteren Bildrand aufleuchtender Avatar, als ein Symbol von Vielen, die anzeigen, dass andere Avatare gerade online sind, hat dabei beispielsweise weniger Gewicht als ein vollständig dargestellter Avatar in einer Spielfeldumgebung mit anderen Avataren. Mehr oder weniger Gewicht meint hier jedoch nicht, dass die Anwesenheit eines Avatars irrelevanter ist, wenn sie kleiner auf einer Website vermerkt ist, sondern nur, dass ihr von der Benutzeroberfläche weniger Wichtigkeit zugeteilt ist. Die zweite Ebene, Avatare als visuelle Artikulationen, beschreibt Avatare als visuelle Artefakte. Hier gibt es deutlich mehr Freiheiten zur detaillierteren Ausgestaltung des virtuellen Selbst. Oft in einem Multiple-Choice-Verfahren angelegt, also Auswahl von zunächst Geschlecht, dann ethnischen Zuordnungsprozessen, bis hin zu Haardetails, oder Kleidungsstilen, kann hier die/der Anwesende einen digitalen Körper ihrer/seiner selbst zusammenstellen. In detaillierteren Umgebungen, wie *Second*

---

<sup>147</sup> MUDs (*Multi-User Dungeons*) sind textbasierte Multiplayer-Spiele, die in den 1970er und 1980er Jahren entstanden sind. Sie wurden ursprünglich von Spieler/innen entwickelt, um sich in einer virtuellen Welt zu treffen und miteinander zu interagieren. MUDs basieren auf textuellen Eingaben und Ausgaben und bieten den Spieler/innen die Möglichkeit, in einer Fantasiewelt zu interagieren, Abenteuer zu erleben, Rätsel zu lösen und mit anderen zu kommunizieren. MUDs waren Vorläufer von heutigen MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*). MOOs (*MUD, Object-Oriented*) sind eine spezielle Art von MUDs, die Ende der 1980er Jahre entstanden sind. Im Gegensatz zu traditionellen MUDs erlauben MOOs den Spieler/innen, die Spielwelt selbst zu verändern und neue Objekte, Räume und Funktionen zu erstellen. MOOs haben eine objektorientierte Struktur, in der Spieler/innen ihre eigenen Objekte programmieren können, um komplexe Interaktionen und Szenarien zu schaffen. MMORPGs sind Online-Spiele, bei denen Tausende von Spieler/innen gleichzeitig in der virtuellen Welt interagieren. In MMORPGs streifen die Spieler/innen sich die Rolle eines fiktiven Charakters über, die sie erstellen und anpassen können – nicht nur im Aussehen, sondern auch in ihren spielerischen Eigenschaften. Bekannte Beispiele für MMORPGs sind „World of Warcraft“ und „Final Fantasy XIV“. Zuvor erwähntes *Second Life* ist kein Beispiel für MMORPGs, weil keine Handlungen vorgegeben oder vorstrukturiert sind (vgl. u.a. Jörissen 2008, Alkemeyer 2000, Bahl 2002).

*Life*, können mehr Details angelegt werden, die zum Teil bis zu Alterungsprozessen, genauer Farben von Augen, Haaren, Bekleidung über Schieberegler, Körperformen und Gewichtsverteilungen reichen. Sie bieten „eine dezidiert diskursive visuelle Form des Selbstausdrucks (aber nicht notwendig der visuellen *Selbstrepräsentation*) dar, in der Körnernormen und -ideale, Genderaspekte, subkulturelle Inklusionen und Exklusionen performativ verhandelt werden“ (ebd., S. 284; Hervorhebung im Original). Interessant ist hier insbesondere, dass Besucher/innen zum Teil aktiv entgegen gesellschaftlichen oder medialen Schönheitsidealen neue Formen von Schönheit oder Begehrtheit aushandeln (vgl. ebd., S. 280ff). Diese Avatare sind in ihrer Umgebung „sprechend. Sie stehen ein für die Idee, was ‚Körper‘ sind, beschreiben die Physiognomie des Zuschauers, repräsentieren wonach Zuschauer suchen und präsentieren eine Kunstform, die nur von einigen Zuschauern gelesen werden kann“ (White 2006, S. 123). Für Zuschauende, oder wie zuvor beschrieben, Beobachtende, kann der wahrgenommene Avatar also durchaus etwas anderes repräsentieren oder aussagen als für Eingeweihte der Spielwelt. Hier kommt es zum Ein- oder Ausschluss *aus* einer oder *in* eine Verständnisebene und klare Abgrenzung. Die dritte Ebene, Avatare als soziale Aktanten, verweist auf den „sozial eigendynamischen, teilweise autarken Charakter“ (Jörissen 2008, S. 285). Wenn ein/e Nutzer/in einen Avatar steuert, indem beispielsweise eine „nach oben“-Taste betätigt wird und der Avatar springt, so ist dies angeleitet und man könnte sagen, die/der Nutzer/in führt diese Bewegung aus. Wird ein Knopf betätigt, der eine Geste auslöst, die weniger voraussehbar ist, exemplarisch „tanzen“, dann würde keiner argumentieren, dass die/der Nutzer/in tanzt, sondern es wird ein Handlungsbefehl gegeben, welchen der Avatar autark ausführt. In *Second Life* gibt es solche Handlungsbefehle in Form von Bällen, die die/der Nutzer/in mit der Maus wählen muss, um diese Handlung auszuführen. Es entsteht dabei auch ein Lerneffekt für den Avatar, weil er sich Bewegungen und Muster merkt und diese später ohne entsprechende Bälle ausführen kann.

Einmal gelernt unter „Anleitung“ der/des Nutzer/in, handelt der Avatar mit der Zeit autarker.<sup>148</sup> Es ist in dieser Umgebung auch nicht ungewöhnlich, dass Avatare zu sexuellen Handlungen angeleitet werden. Virtueller Geschlechtsverkehr zwischen Avataren verdeutlicht, dass die Frage zunehmend ungeklärt scheint, mit wem die/der Nutzer/in Nähe eingeht – mit dem anderen Avatar oder mit dem vermuteten maskierten Ich, das sich am anderen Ende des Bildschirms befindet.<sup>149</sup> In Latours Sinne sind Avatare als Aktanten zu verstehen, die Teil des Akteur/innen-Netzwerks sind, ein Ausdruck oder eine Erweiterung der/des tatsächlichen Akteur/in ins Virtuelle hinein. Im Zuge der stärkeren Implementierung von künstlicher Intelligenz ist abzusehen, dass die gestische und mimische Reaktion von Avataren aufeinander und vielleicht sogar die Interaktion in Zukunft autark vom Ich im Realen erfolgen wird. Die vierte Ebene, User-Avatar-Hybrid, beschreibt, dass sich das Verhältnis von beiden Aktanten „nicht nach einem Subjekt-Objekt-Mechanismus, etwas nach dem Modell des Marionettenspielers, verstehen“ (ebd., S. 287) lässt, sondern das, was durch den Avatar entsteht – Interaktion, soziale Dynamik – immer auch auf die/den Einzelne/n zurück wirkt (vgl. ebd., S. 288). So gesehen sind reales Ich und Avatar ein hybrider Aktant. Wenn beabsichtigte Handlung durch Ich und ausgeführte Handlung durch Avatar und unbeabsichtigte autonome Handlung durch Avatar zusammenwirken, wird deutlich, warum das Gefühl entstehen kann, man sei wirklich materiell im Virtuellen „körperlich“ anwesend. Die Erfahrung, die

---

<sup>148</sup> Erwähnenswert an dieser Stelle ist auch, dass die entsprechenden „Handlungs“-Bälle rosa beziehungsweise blau eingefärbt sind, um weibliche von männlichen Standardgesten zu unterscheiden. Jörissen bezeichnet dies als technosoziales *doing gender*. Zum Brechen mit diesen Standards oder avataren Erwartungshaltungen programmieren Sub-Communities – beispielsweise LGBTQIA+ Communities – diese Handlungen um und eignen sich neue Formen der Interaktion an.

<sup>149</sup> Diese Frage sollte auch Rechtssoziologen seit 2007 beschäftigen, da es nicht nur zu einvernehmlichen sexuellen Handlungen zwischen Avataren kommt. Wenn hier „zu sexuellen Handlungen angeleitet“ steht, wird der Umstand „zu sexuellen Handlungen gezwungen werden“ ausgelassen. Allein die Tatsache, dass Vergewaltigung von Avataren sich durchaus auf das Erleben der/des tatsächlichen Nutzer/in vor dem Bildschirm auswirkt, zeigt die emotionale Nähe, die das Individuum zu ihrem/seinem Avatar empfinden kann. Seit 2007 ein Fall von Vergewaltigung im *Second Life* in Belgien öffentlich gemacht wurde, häufen sich diese Fälle weltweit und bedürfen rechtlicher Regelungen.

die/der Entscheidende macht, egal ob über den eigenen Körper oder die virtuelle Erweiterung, ist immer nur in Teilen bestimmt und in Teilen autark. Die Stärke der Identifikation mit dem Avatar an sich jedoch, hängt stark davon ab, ob sich die Handlungserlebnisse mit denen des eigenen Körpers decken, wie stark die Interaktion des Avatars auf das Ich zurück wirkt und wie nahe der Avatar am maskierten Ich liegt – was die/der Einzelne letztendlich selbst bestimmt. Insofern ist nachvollziehbar, warum Individuen entscheiden, einen Avatar möglichst uneins mit sich selbst zu gestalten, wenn sie diese Nähe und Rückkopplung weniger spüren wollen oder warum sie einen Avatar ihresgleichen schaffen, um genau diese Nähe und Rückkopplung besonders stark zu empfinden. Digital authentisch sein bedeutet also auch, wie stark die Lust und der Mut sind, das virtuelle Erleben am eigenen Leib zu erfahren. Grundsätzlich wäre es daher denkbar, Avatare mit virtuellen Identitäten oder deren Repräsentation gleichzusetzen. Da der Identität jedoch auch den Abgleich mit der/dem Anderen innewohnt und dies in Kapitel 2.3 im Zusammenspiel körperloser Kollektive näher betrachtet wird, soll hier auf Avatare als Charaktermasken verwiesen werden – ein Begriff den u.a. Becker (1997) und Alkemeyer (2000) verwenden. Dies umfasst mehr als die körperähnliche Fassade, die ein Aktant sich im Virtuellen gibt, sondern eben Charakter und „daß sie sich mittels Text einen fiktiven Namen geben, sich ein Geschlecht (männlich, weiblich oder neutral!) und weitere Erscheinungsmerkmale zuweisen (Haarfarbe, Figur, Größe), und bestimmte psychische Charakteristika, Hobbies, Interessen sowie möglicherweise einen Beruf beschreiben“ (Alkemeyer 2000, S. 187). Diese Konstruktionen basieren vornehmlich auf Text. Einerseits, weil ein Avatar nicht in allen Umgebungen zur Verfügung steht, andererseits weil ein Foto oder Bildnis des Ichs Unterschiede zwischen maskiertem Ich und digitalem Ich offenbaren könnte. Diese „psycho-soziale Auswahl an Masken, die einem Individuum zur Verfügung stehen“ (Reid-Steere 2000, S. 276) überschreiten die des im Realen Verfügbaren bei weitem, während das „Spektrum der

Ausdrucksmöglichkeiten, die jeder Online-Persönlichkeit zur Verfügung stehen“ (ebd., S. 276) begrenzter ist. Die Tatsache, dass das Individuum zu mehreren Schlussfolgerungen über sich selbst kommen kann und diese jeweils in unterschiedlichen Charakteren online repräsentieren kann, zeigt jedoch auch, dass man anhand des anderen Charakters nicht auf das Ich vor dem Bildschirm rückschließen kann, da auch ihr/ ihm diese verschiedenen Ausprägungsmöglichkeiten gegeben sind. Elizabeth Reid-Steeres Schlussfolgerung, dass dieser „Mangel an Integration [...] die Flexibilität von interaktiven Aushandlungsprozessen mit anderen Online-Personen“ (ebd., S. 276) einschränkt, kann in Teilen widersprochen werden. Dies mag für die Interaktion von Individuen im Online-Dating zutreffen, wo klar der Wunsch formuliert werden kann, von dem Online-Charakter auf das maskierte Ich im Realen rückschließen zu können. Anders stellt sich dies jedoch in Spielewelten oder in Fanfiction-Communities dar. Hier sucht das Ich gezielt Kontakt und Interaktion und letztendlich Nähe mit digitalen Anderen und kann und will nicht automatisch davon ausgehen, dass diese Charaktere sich mit dem realen vereinen lassen, gar identisch sind. Abstrahiert man diese Charaktermasken eine Ebene weiter, würde man über Pseudonyme sprechen. Pseudonyme sind damit ein Wort-Artefakt des Selbst im Virtuellen. Dies kann ein vergebenener Name, ein Meme oder schlicht verschiedene Formen der Darstellung des Selbst sein. Dass „pseudo“ für „scheinbar“ oder „falsch“ steht, ist dabei irreführend, denn es geht der/dem Nutzer/in nicht zwingend um eine Falschaussage oder Verschleierung – obwohl auch dies der Fall sein kann – sondern um eine bewusste Distanzierung und Maskierung des Selbst. Dies kann zum Schutz der Privatsphäre geschehen, oder um die vollen Freiheiten der Selbstexpression nutzen zu können. Das Vergeben eines sprachlichen Pseudonyms kann aber auch auf den Wunsch einer kollektiven Anerkennung verweisen. Beispielsweise ist es in Fanfiction-Communities nicht unüblich einen Namen für das Ich zu wählen, der auf einen Wunsch oder eine Position innerhalb des Aktanten-Aktionsnetz hinweist. Wenn

ein Meryl Streep-Fan sich in einem MirAny-Fanfiction-Forum „Coconut milk“ nennt, verweist dies klar auf einen bestimmten Anker innerhalb des Fandoms, den nur Eingeweihte der virtuellen Gruppe verstehen und damit wertschätzen werden.<sup>150</sup> Gibt sich eine Person in einer Online-Dating-App den Namen „Schüchtern78“, gibt auch dies Rückschlüsse auf die dahinterstehende Person – mindestens aber Verweise, die durch Interpretation der initialen Interaktion helfen können und Kommunikationshürden abbauen.

Avatare und Pseudonyme – und an dieser Stelle sind insbesondere die Pseudonyme interessant, weil sie unbestimmter, sprich weniger räumlich gedacht sind, und weitergreifend sind als Avatare und diese in gewissem Sinne mit einschließen, wenn man den Gedanken an einen virtuell simulierten Körper außen vor lässt – sind die Rahmen des digitalen Ichs, die miteinander im Austausch stehen. Zwischen diesen Rahmen der Reisenden im Virtuellen entsteht Nähe und Distanz, die aktiv durch die Aktanten bestimmt werden können und damit die Chance auf das Erleben virtueller Intimität.

In Kapitel 1.1 wurde bereits einmal die permanente Konnektivität der/des Einzelnen mit vielen Anderen und der medialen Öffentlichkeit beschrieben, in der das Ich sich in Wahrheit in Isolation in der Öffentlichkeit befindet. Das sich ständige Zur-Schau-Stellen des Ichs, der Moment ständiger Konnektivität, des immer Online-Seins, wirft die Frage auf, inwiefern das Erstellen eines digitalen Duplikats notwendig geworden ist und das neue Gebot menschlichen, intimen

---

<sup>150</sup> Um auch die/dem Leser/in dieser Arbeit zur/zum Eingeweihten zu machen: Im „Inside the Actors Studio“ Gespräch im Jahr 1994 wurde Meryl Streep von James Lipton nach ihrem Lieblingswort gefragt. Sie wollte oder konnte darauf keine direkte Antwort geben und wies stattdessen darauf hin, dass das derzeitige Lieblingswort ihrer Tochter „Coconut milk“ sei und sie dies nun auch möge. Da dieses Interview schwer als Aufzeichnung zu finden ist und so nur Eingeweihte des Fandoms von dieser Aussage wissen oder sich diese Geschichte gegenseitig erzählen, um jemanden in den Kreis aufzunehmen, ist der Hinweis auf das Wort in einem Pseudonym ein Symbol dieses tiefgreifenden Wissens und der Verankerung in der Fangemeinschaft. Das Video des Interviews selbst ist mittlerweile nur noch schwer online zu finden. Hier gibt es einen Hinweis auf den Gesprächsverlauf und das Video: Inside the Actors Studio (1994): <https://www.quotes.net/mquote/765751> [online, abgerufen 20.06.2023]; <https://www.youtube.com/watch?v=MrqYAE-4WYg> [online, abgerufen 20.06.2023].

Handelns wird. Das Individuum zwischen Öffentlichkeit und Privatheit, zwischen Entgrenzung und Anschmiegen des Körpers an den Bildschirm, das Erweitern ins Virtuelle ihrer/seiner Selbst, um nicht in Isolation zu geraten, ist eine Alltagserfahrung des modernen Menschen. Die Frage nach dem sinnlichen – oder vielmehr sinnlosen – Erleben wurde beantwortet. Offen bleibt eine Betrachtung von Nähe und Distanz als Verhältnis der Interaktion in virtueller Intimität. Nähe zum Anderen entsteht durch Immersion. Computerspiel-Experte Tim Rittmann (2008) definiert Immersion als „simple Aufmerksamkeitsverlagerung, von einer von uns wahrgenommenen Welt, die uns von Geburt an als real bekannt ist – hin zu einer, deren Realität wir für einen kleinen Zeitraum als unsere eigene akzeptieren“ (Rittmann 2008, S. 48). Wobei dieser Zeitraum nicht länger als klein zu bezeichnen ist, wenn man die Idee der Immersion auf die gesamte virtuelle Welt von Intimität und Intimitätsaushandlung bezieht. Wenn „Präsenzkultur auf ein intensiveres Verhältnis zu Welt“ (Simanowski 2008, S. 254) abzielt und ein „verstärktes sinnliches Sich-selbst-Verspüren“ (ebd., S. 254) ausmacht, dann befinden wir uns im Zeitalter dauernder Ambivalenz von Präsenz/Referenz und Sich-real-Verspüren/Sich-digital-Verspüren. Das reizvolle an diesem Zustand für Individuen ist die Freiheit jederzeit zu wählen, in welchem Zustand sie sich befinden möchten. Sie haben die Wahl, wo und wann sie sich ins Virtuelle begeben und mit wem und wo sie dort interagieren wollen. „Mit wem“ meint hier nicht, mit welchem Anderen, sondern mit welchem Pseudonym oder Kollektiv sie sich in Austausch begeben. Es handelt sich um eine Fortsetzung der Individualisierungsthese, wenn bewusst wird, dass diese Freiheit zur individuellen Konstruktion von Zeit wird. Das Zusammenstellen der Zeitabschnitte, in denen das Individuum virtuell oder real existiert und virtuell oder real kommuniziert, wird zur Sache der/des Einzelnen und es wird zu einer Bequemlichkeit des sich Nicht-anpassen-Müssens. Virtuelle Orte können jederzeit besucht oder verlassen werden und die Reise ins Virtuelle und der

Umgang dort mit Fremden wird zur Wahl – ganz im Gegensatz zu Begegnungen des Alltags, die auch akzidentiell geschehen und denen man sich nicht durch Ziehen eines Steckers entwinden kann. Das aktive Eintreten in eine virtuelle Utopie ermöglicht die frei gewählte Auseinandersetzung mit einem Thema zum gewünschten Zeitpunkt. Wie Zeitblöcke, die das Individuum in den Tag bauen oder weglassen kann, wirken diese virtuellen Zeitabschnitte in das Ich und seine Identität hinein. Ist der Bedarf nach Intimität da, kann eine Heterotopie betreten werden und sie ist ohne Einschränkungen verfügbar – auch hier, ganz im Gegensatz zu Intimität im Realen. Denn eine Interaktion im Realen hängt von einem spezifischen Anderen ab, der an Intimität teilnehmen möchte oder nicht. Am virtuellen Ort ist für dieses Empfinden stets ein digital Anderer zugänglich. Und selbst wenn niemand zur gleichen Zeit online ist, hat die/der Einzelne Zugriff auf das angestaute intime Gedächtnis, das zeitlich asynchron durch digitale Ichs zusammengetragen wurde. Sie/er kann jederzeit Artefakte betrachten und damit intime Nahbeziehung empfinden. Hat die/der Einzelne beispielsweise das Bedürfnis, den Nahbeziehungen einer Fanfiction beizuwohnen und ein wohliges Gefühl der Nähe zu erleben, muss heute nicht aktiv ein Gegenüber im Realen gefunden werden, das zur gleichen Zeit am gleichen Ort den gleichen Wunsch äußert. Virtuelle Intimität ist immer verfügbar. Es zählt nicht länger das zwischenmenschliche Spüren und Abwägen des Wunsches des Anderen, sondern einzig der eigene Wunsch nach Nähe und das Betreten des Virtuellen. Das virtuelle Kollektiv, welches sich im Falle der Fanfiction um diesen Wunsch der Nähe zusammengefunden hat, besteht fort – ob ein Pseudonym anwesend ist oder nicht. Denn auch das Individuum selbst, tritt in seiner Abwesenheit – wenn es beispielsweise gerade in einem Park spazieren geht – nicht aus diesem Kollektiv aus. Die eigenen hinterlassenen Artefakte der Nähe und Beziehung sind für die Anderen ebenso jederzeit ortsunabhängig zugänglich, wie sie für das Ich zugänglich sind. Dies gibt körperlosen und sinnlosen Erfahrungen von Nähe im Virtuellen nicht nur

enorme Kraft zur Individualisierung des Einzelnen, sondern auch eine dauerhaft-dynamische Eigenschaft. Man kann in Anlehnung an Baumanns „*out of touch together*“ (Baumann 2008, S. 90; Übersetzung wörtlich: Gemeinsam ohne Berührung) formulieren: Virtuelle Intimität ist ergreifbare Ungreifbarkeit.

Das Erleben dieser Form von Intimität hängt, wie betrachtet wurde, nicht länger von körperlicher Anwesenheit ab, sondern bildet eine neue Form des Fühlens, welche der Mensch aktiv erfahren und proaktiv mitgestalten kann. Im gegenwärtigen medialen Zeitalter sind Individuen darauf trainiert, „trotz der Armut an sensorischen Stimuli“ (Lee 2004, S. 39), sensorische Hinweise in Form von Text oder Bild durch Erfahrung zu übersetzen und ein einnehmendes Gefühl von körperlichem Erleben zu kreieren. Kwan Min Lee nennt dies auch „kognitive Stimulation für Imagination“ (Lee 2004, S. 39). Was ein *Like*, also ein Daumen-Hoch, bedeutet oder auch bedeuten kann, wenn es nicht expliziert wird, ist ein Verständnis- und Aushandlungsprozess. Die eigene Vorstellungskraft anzuregen ist ein fortwährender Kampf, aber auch Genuss, im Virtuellen. Und genau in dieser Auseinandersetzung- und Interpretationsprozessen mit sich selbst und mit anderen – wo möglich – ist bereits Teil des Aufbaus von Intimität. Diese schleichende prozessuale Anlage von Verhandlung zwischen Ich, maskiertem Ich, digitalem Ich, digitaler/m Anderer/m, maskierter/m Anderer/m und der/dem Anderen ist das, was latente virtuelle Intimität ausmacht. Intimbeziehungen haben den Anspruch, „das Höchstpersönliche und eigene Innere mit einem Gegenüber zu verknüpfen, und die daraus resultierende Beziehung vereint das Subjektive mit dem Gemeinsamen, das sorgsam gehütete Selbst mit dem Gegenüber“ (Schwietring 2008, S. 4373). Das Mediale oder die mediale Inszenierung von Intimität beschleunigt diesen Prozess des Entstehens von menschlicher Nähe durch Spiegelung, „aber seine Triebkräfte liegen in der Konstitution des modernen Subjekts“ (ebd., S. 4382) – also letztendlich dem Wollen der Reisenden im Virtuellen. Wo manche Soziolog/innen, wie Eva Illouz, prognostizieren, dass das Virtuelle der „Parasit der lebendigen Körperlichkeit

des intimen Nahraums“ (Lieggl/ Stempfhuber 2014, S. 27) ist, könnte man positiver formulieren, dass durch das Virtuelle erst die Chance des neuen Inszenierens und Ausagierens von Intimität entsteht, indem es „die Inszenierung des Selbst inklusive seiner intimen Seiten vom Zwang zur Authentizität“ entkoppelt (Schwietring 2008, S. 4383). Damit ist nicht nur Intimität, sondern vielleicht auch „Sexualität zu guter Letzt ‚befreit‘“ (Giddens 1993, S. 38). Anthony Giddens sieht Sexualität als mitwirkender Wegbereiter bei der Herausbildung unterschiedlicher Lebensstile und partnerschaftlicher Verbindungen, was sich auch für virtuelle Formen der Intimität festhalten lässt. Sie ist nicht länger natürliche Bedingung, die unumstößlich mit dem Ich zusammenhängt und angenommen werden muss, sondern passt sich der Person an „als wesentliche Verbindung zwischen Körper, Identität und sozialen Normen“ (ebd., S. 25). Um hier der Diskussion des Begriffs „Sexualität“ aufgrund ihrer Assoziation mit dem Körper ein Stück weit zu entkommen, bietet es sich an, stattdessen von „Lust“ zu sprechen. Und diese Lust „muss ebenfalls Teil unserer Kultur sein. [...] Wir müssen neue Lüste erschaffen, dann wird das Begehren vielleicht folgen“ (Foucault 1982, S. 305). Das Einlassen auf neue Lüste oder neue Formen der Lust und die „Möglichkeit, unseren Körper als mögliche Quelle für eine Mannigfaltigkeit von Lüsten zu gebrauchen, ist etwas sehr Wichtiges“ (ebd., S. 304) und – man sollte ergänzen – unumstößlich geworden.

Mit dem Bewegen im Virtuellen als etablierte Form menschlicher Interaktion entwickelt sich Ko-Referenz zum neuen Standard der Anwesenheit und löst das Konzept der Ko-Präsenz ab. Während weder Körper noch Sinne im Virtuellen wirken, sondern nunmehr nur auf die Körperlichkeit und affektive Erfahrungen im Realen verweisen, lassen Individuen sich heute freiwillig und unreflektiert auf Nähe und Intimität im Virtuellen ein. Dies geschieht nicht aufgrund einer Unachtsamkeit der Einzelnen, sondern weil das Virtuelle als neue Realität menschlicher Nahbeziehung gesellschaftlich erprobt und zweckbestimmt

genutzt wird. Damit lässt sich zu Körper und Sinnen in der virtuellen Welt zusammenfassen:

(A7) Die Zerrüttung von Körper und Sinn im Virtuellen schafft neue Formen von (Nicht-)Präsenz, Nähe und Intimität. Diese sind für menschliche Nahbeziehung unerlässlich geworden.

(A8) Der Körper wird zum durchlässigen Rahmen, der sich an den Bildschirm anschmiegt, um im Virtuellen zu interagieren und virtuelle Intimität zu erleben.

Virtuelle Intimität ist Ausdruck von Nähe ohne Körper. Nahbeziehung ist in ihrem Interaktionscharakter anhand virtueller Kollektive betrachtet und das Erfordernis von Körper- und Sinnlosigkeit im Virtuellen anhand des Körperbegriffs und der Idee von Avataren und Pseudonymen hergeleitet worden. Was Goethes „entfernte Geliebte“ in „Die Leiden des jungen Werther“ ist, ist für Individuen heute das Streben nach Nähe zu Abwesenden. Während es wichtig war und ist herauszuarbeiten, welche Formen der (Nicht-)Körperlichkeit und Sinnlosigkeit im Virtuellen gelten und welchen Einfluss dies auf menschliches Erleben von Nähe hat, darf die Soziologie dies nicht länger nur als Risiko moderner Gesellschaften verstehen, sondern als Chance, dieses Entstehen virtueller Heterotopien und virtueller Kollektive weiter zu durchdringen und übertragbar zu machen. Daher bleibt nun der Versuch offen, einen ersten Beitrag zu leisten, den Begriff der „körperlosen Kollektive“ als Phänomen menschlicher Nähe und Intimität im Virtuellen zu prägen und diesen der Soziologie zur weiteren Untersuchung und Übertragbarkeit auf andere Phänomene des Virtuellen vorzulegen.

### 2.3 Körperlose Kollektive als Rahmen für virtuelle Intimität

In Kapitel 2.1 wurde der Begriff der Kollektive auf das Virtuelle Übertragen. Virtuelle Kollektive sind demnach Aktionsnetze nicht-menschlicher Akteur/innen beziehungsweise Aktanten, die sich entlang mindestens eines gemeinsamen Gegenstands mithilfe symbolischer Interaktion bilden und Räume affektiver Relationen und ritueller (Ent-)Grenzung – also Öffnung und Schließung – sein können. Kapitel 2.2 zeigte, dass die Zerrüttung von Körper und Sinn im Virtuellen neue Formen von Präsenz – Ko-Referenz – schafft, einen neuen Rahmen für Nähe und Distanz und eine neue Erscheinung von Intimität bietet, die für menschliche Nahbeziehung unerlässlich geworden ist. Wenn man sich also lossagt von der Kritik, dass ohne Körper und Sinne keine „wahre“ Nahbeziehung und damit Intimität im Virtuellen entstehen kann und den Körper und seine Eigenschaften als durchlässigen Rahmen versteht, der sich an den Bildschirm anschmiegt, um im Virtuellen zu interagieren und virtuelle Intimität zu erleben, steht man vor der Aufgabe das Wie noch näher zu beschreiben. Um das Agieren körperloser Kollektive zu verstehen, wird zunächst virtuelle Intimität als Hyperrealität im Sinne Baudrillards noch einmal zusammenfassend dekliniert. Denn nur, wenn der hyperreale Rahmen greifbar wird, in dem virtuelle Intimität sich bewegt, können körperlose Kollektive als Grundlage *und* Ergebnis virtueller Intimität weiter untersucht werden. Dies geschieht hier am Beispiel von Fanfiction-Communities und der in ihnen entstehenden latenten Intimität. Daraus ergeben sich jedoch Eigenschaften, die anschlussfähig erscheinen, körperlose Kollektive als ein weiter verbreitetes Phänomen des Virtuellen zu schildern.

Jean Baudrillards Konzept der Hyperrealität beschreibt die Verschmelzung von Realität und Simulation in der modernen Gesellschaft. Er argumentiert, dass Hyperrealität durch die überwältigende Präsenz von Simulationen und Zeichen entsteht, die unsere Wahrnehmung der Realität – also des Realen – beeinflussen. In der Hyperrealität werden Simulationen zu autonomen Realitäten, die die

Ursprünglichen verdrängen und ersetzen. In dieser neuen Realität werden Zeichen und Symbole nicht mehr als Repräsentationen der Realität betrachtet, sondern haben eine eigene Existenz und Bedeutung. Simulationen werden als authentischer wahrgenommen als die Realität selbst. In der Hyperrealität vermischen sich also Fiktion und Wirklichkeit. Virtuelle Intimität bezieht sich auf das Erleben von emotionaler, romantischer oder sexueller Nähe, die Individuen über digitale Kommunikationskanäle und virtuelle Plattformen zugänglich wird. Durch Messaging-Apps, soziale Netzwerke, Videochats, virtuelle (Spiele-)Welten oder Communities können Individuen interagieren und eine Verbindung herstellen – völlig unabhängig von räumlicher Distanz. Diese Form der Intimität ermöglicht es Menschen, sich auszudrücken, Gefühle zu teilen und persönliche Informationen auszutauschen, ohne dass Ko-Präsenz, also körperliche Anwesenheit, länger erforderlich ist. Baudrillard sieht die Gefahr, dass Hyperrealität zu Verlust von Bedeutung und Authentizität führt. Die Unterscheidung von Realem und Simuliertem wird verwischt und Menschen leben zunehmend in einer Welt des Scheins, in der Simulationen die Kontrolle übernehmen. Unauthentisches wird als wahr und alternativlos bejaht. Baudrillard nimmt jedoch keine grundsätzlich negative Haltung zur Hyperrealität ein. Er betrachtet sie als Charakteristik der Moderne und ermutigt, die in ihr vorhandenen Illusionen weiter zu untersuchen (vgl. Baudrillard 1994, S. 86ff). Wenn Hyperrealität also Auswirkungen auf die Wahrnehmung, das Erleben und die Beziehung zur Welt in modernen Gesellschaften hat, dann lohnt vor allem auch ein Blick auf die positiven Aspekte dieser Illusionsräume. Zu den positiven Auswirkungen der Hyperrealität „virtuelle Intimität“ gehören: Optionalität, Kontrolle, Inklusion, Kreativität und neue Kommunikationsmöglichkeiten. Virtuelle Intimität eröffnet neue Optionen der zwischenmenschlichen Verbindung. Sie hilft Individuen, Beziehungen zu knüpfen, Netzwerke fernab ihrer realen Umgebung aufzubauen und damit Intimität zu erleben, die ihnen sonst nicht zur Verfügung stünde. Dies ermöglicht

neue Perspektiven für Freundschaften, romantische oder sexuelle Beziehungen und kulturellen Austausch. Individuen haben dabei jedoch ein gewisses Maß an Kontrolle über ihre Selbstdarstellung und eine bestimmte Version von sich – als ein gewähltes digital authentisches Ich – anderen zur Verfügung zu stellen. Informationen können selektiv geteilt oder verheimlicht werden, Aussehen – im Sinne der Anschlussfähigkeit an den realen Körper – wird frei definierbar und Individuen können ihr eigenen Geschichten erzählen. Dies heißt nicht zwangsläufig, dass das digitale Ich dadurch unauthentisch wird, sondern, dass Inklusionen und Exklusionen aus der konstruierten – simulierten – Identität jederzeit möglich sind.<sup>151</sup> Da Beziehungen über geografische und auch körperliche wie ethnische und kulturelle Grenzen oder Barrieren hinweg geknüpft und erlebt werden können, kann virtuelle Intimität darüber hinaus auch als inklusiv verstanden werden. Auch Individuen mit sozialer Angst können im Virtuellen leichter Interaktion eingehen, ohne sich ihre Einschränkungen in Bezug auf sozial-gesellschaftliche Erwartungen regelmäßig vor Augen zu führen. Dies ermöglicht nicht nur eine größere soziale Integration in virtuelle Gruppen, sondern kann auch eine Stärkung des Selbstvertrauens hervorrufen. Hierbei kann es auch bewusst zu Überschreitungen des Denkbaren kommen, die wiederum zur Emanzipation des Selbst führen.<sup>152</sup> Zudem erlaubt virtuelle Intimität Kreativität, einerseits durch das Kreieren des digital authentischen Ichs, andererseits das Teilen künstlerisch-kreativer Werke, in denen es seine Persönlichkeit zum Ausdruck bringen kann. Dies ist unter anderem auch bei Fanfiction-Texten oder Kunstwerken der Fall. Virtuelle Intimität erlaubt dadurch auch eine Bereicherung mit neuen

---

<sup>151</sup> Diese Ausführung will nicht verbergen, dass es durchaus in Hyperrealität zum Verlust von Authentizität kommen kann. Die Möglichkeit, die eigene Präsentation frei zu inszenieren und zu filtern, liegt vor und wird genutzt. Eine Entfremdung von der realen Identität könnte als Resultat vermutet werden. Hier wird jedoch argumentiert, dass die virtuelle Identität Teil des modernen Menschen ist und damit jede/r das Recht hat, Identität in unterschiedlichen Interaktionspunkten unterschiedlich zu konstruieren – was laut Goffman im Realen durchaus bereits geschieht.

<sup>152</sup> Dazu mehr in den drei Prinzipien körperloser Kollektive im Verlauf des Kapitels 2.3.

Kommunikationsmöglichkeiten. Wo im Realen vor allem die Sinne angesprochen werden und zu Interaktion führen und damit Nähe bedingen, können im Virtuellen weitere Möglichkeiten in Anspruch genommen werden, die entweder das reale Repertoire anreichern oder in seiner Unzulänglichkeit ersetzen können. Dazu gehört der Gebrauch von *Emoticons*, *GIFs*, *Memes*, Links oder anderen medialen Informationsträgern, die reine Textkommunikation erweitern. Diese Aspekte bieten den hyperrealen Rahmen virtueller Intimität. Für lose virtuelle Gemeinschaften ist vor allem das (selektive) Teilen von Informationen beziehungsweise der eigenen Geschichte und die damit einhergehenden Freiheiten im Virtuellen zentral. Soziologe Andreas Metzner-Szigeth unterscheidet dabei unterschiedliche Arten virtueller Gemeinschaften. Sie reichen von „digitaler Nachbarschaft“ bis zu „globaler Interessengemeinschaft“ (Metzner-Szigeth 2008, S. 25) und man sollte nun hinzufügen – körperlosen Kollektiven. Ist das Loseste die Ansammlung virtueller Identitäten, ist das Nächste die Ansammlung virtueller Mitglieder bei ihm (vgl. ebd., S. 25). Für körperlose Kollektive ist es dann die zweckbestimmte Versammlung von Aktanten. Für das körperlose Kollektiv, welches virtuelle Intimität bietet, sind es konsequenterweise die intentionalen Intim-Aktanten. Für körperlose Kollektive, so sie als engste virtuelle Aktionsnetze verstanden werden und die in Räumen affektiver Relationen bewusst entlang eines Gegenstands wiederholt interagieren, sind neben den Geschichten und Freiheiten vor allem die Aspekte der dauerhaften Anreicherung mit Geschichten, das Auslassen von Informationen und das Überschreiten des Denkbaren zentral.

Hier wird daher der Gedanke in den Raum gestellt, dass ein körperloses Kollektiv sich durch drei zentrale Ordnungsprinzipien auszeichnet: Gedächtnis, Geheimnis und Grenzafront.

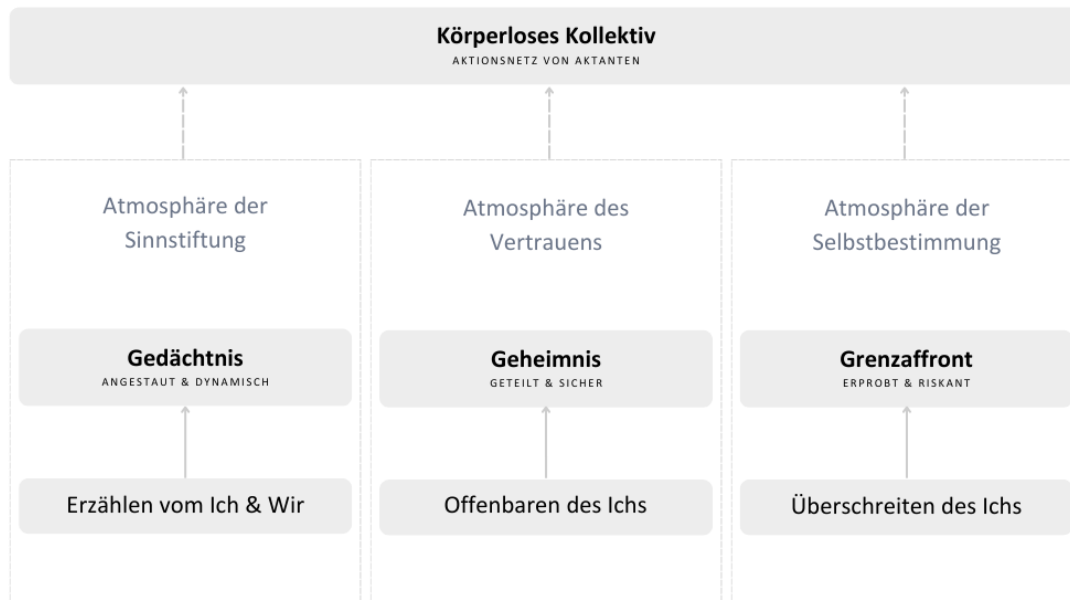


Abbildung 2: Konstituierung eines körperlosen Kollektivs

Ein körperloses Kollektiv ist in Grundzügen dann konstituiert, wenn drei Atmosphären erlebbar werden – die der Sinnstiftung, die des Vertrauens und die der Selbstbestimmung. Der Atmosphärenbegriff stützt sich an dieser Stelle auf Martina Löws raumsoziologische Auslegung als unsichtbare Seite sozial konstruierter Räume. „Diese an sich nicht sichtbaren Gebilde – man sieht die sozialen Güter und deren Platzierung, aber nicht den Raum als Ganzes – sind dennoch stofflich wahrnehmbar. Man kann den ein- oder ausschließenden Charakter von Räumen und auch das Ende von Räumen spüren. [...] Räume entwickeln demnach eine eigene Potentialität, die Gefühle beeinflussen kann. Diese Potentialität der Räume werde ich im folgenden ‚Atmosphäre‘ nennen“ (Löw 2019, S. 204f.).<sup>153</sup> Um diese Potentialitäten zu verstehen, werden im Folgenden die drei ihnen zugrunde liegenden Prinzipien der Ordnung – Gedächtnis, Geheimnis, Grenzafront – näher erklärt.

<sup>153</sup> Löw orientiert sich damit stark an Gernot Böhmes „Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik“ (1995, 2017). Hier wird kein Versuch angestellt, den Begriff der „Atmosphäre“ umfassend – und vor allem philosophisch – zu betrachten. Zum Verständnis körperloser Kollektive reicht die Übereinkunft, dass Atmosphäre „die gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und Wahrgenommenen“ (Böhme 1995, 2017, S. 24) ist.

„Ein junger, frischer, in Bibliotheks- und Archivgeschäften wohlbewandeter Mann hat es diesen Sommer über dergestalt geleistet, daß [...] die Tagebücher, eingegangene und abgesendete Briefe in einem Archiv beschlossen sind, worüber nicht weniger ein Verzeichniß [...] vor mir liegt, so daß mir sowohl jede vorzunehmende Arbeit höchst erleichtert, als auch den Freunden, die sich meines Nachlasses annehmen möchten, zum besten in die Hände gearbeitet ist“ (Goethe 1823, S. 28). Diese Organisation von Nachlass, das Archivieren von Information und Wissen ist deutlich älter als der Buchdruck. Selbst das mündliche Überliefern von Geschichten stellte schon eine Art Archivierungsprozess dar. Was Goethe hier beschreibt, ist die Idee, dass Geschichte organisiert werden muss, um für Nachfolgende zum Gedächtnis zu werden – jedoch auch für das Selbst. Spätestens seit Soziologe Maurice Halbwachs und Kunsthistoriker Aby Warburg in den 1920er Jahren in ihrer Auseinandersetzung mit dem kollektiven beziehungsweise sozialen Gedächtnis „das Problem der Kontinuierung kollektiv geteilten Wissens aus der Biologie in die Kultur“ (Assmann 1988, S. 9) verlagert haben, wird Gedächtnis zum „Sammelbegriff für alles Wissen, das im spezifischen Interaktionsrahmen einer Gesellschaft Handeln und Erleben steuert“ (ebd., S. 9). Interessant sind Halbwachs' Einlassungen hier insbesondere, weil ein körperloses Kollektiv einen Rahmen haben muss, indem es Gedächtnis speichert. „So gibt es kein kollektives Gedächtnis, das sich nicht innerhalb eines räumlichen Rahmens bewegt. Der Raum indessen ist eine Realität, die andauert: unsere Eindrücke jagen einander, nichts bleibt in unserem Geist haften, und es wäre unverständlich, daß wir die Vergangenheit wiedererfassen können, wenn sie nicht tatsächlich durch das materielle Milieu aufbewahrt würde, das uns umgibt“ (Halbwachs 1939, S. 336). Da virtuelle Intimität eine Heterotopie, also ein anderer Raum, ist, erscheint dies passend. Körperlose Kollektive speichern und organisieren ihr Wissen in dem jeweils von ihnen kreierten virtuellen (anderen) Raum, der zugänglich ist für jene, die dem Kollektiv angehören – also entlang eines gemeinsamen Gegenstands interagieren. Ein Merkmal des

kollektiven Gedächtnisses wäre demnach die „Identitätskonkretheit“ (Assmann 1988, S. 13) oder Bezogenheit auf die Gruppe. Wissensvorrat ist das, worauf das körperlose Kollektiv zugreifen kann, einerseits um sich das „Wir“ bewusst zu werden, andererseits um sich vom „Nicht-Wir“ abzugrenzen. Der „gepflegte Wissensvorrat ist gekennzeichnet durch eine scharfe Grenze, die das Zugehörige vom Nichtzugehörigen, d.h. das Eigene vom Fremden trennt“ (ebd., S. 13) – was wiederum auf die Eingrenzungs- und Entgrenzungsmechanismen virtueller Kollektive verweist. Gedächtnis schafft also Identität, Rückbezug, Verständnis des Selbst beziehungsweise des Kollektivs (vgl. auch Fuchs 2014, S. 63). Immer dann, wenn Individuen im Kollektiv auf etwas Archiviertes stoßen, stoßen sie damit auf eine „mit ihm verbundene Unternehmung der Gruppe“ (Halbwachs 1939, S. 336). Andreas Dieberger hat zu Beginn der 1990er Jahre in diesem Kontext das Internet als *information city* bezeichnet und die Struktur der Informationen mit einer *cognitive map* gleichgesetzt, die einer Stadtstruktur ähneln. Dort werden Gebäude zu Wissensvorräten und die Bewegung – was hier zuvor als Wandern oder Reisen beschrieben wurde – von einem zum anderen Informationsort zu Daten-Autobahnen. Insofern ist Nutzer/innen der Zugang zu Gedächtnis nur dann möglich, wenn sie wissen, wohin sie reisen müssen (vgl. Apprich 2009, S. 2). Das Speichern von Wissen ist also zweiseitig. Besuchende tragen zum kollektiven Gedächtnis bei, sind aber auch darauf angewiesen, dass ihnen dieses wiederum zugänglich ist. Wird ein sorgsam recherchierter Wikipedia-Eintrag verfasst, ist dies für die/den Verfasser/in nur dann Kollektivwissen, wenn sie/er diesen über entsprechende Suchleiste im Anschluss wiederfindet. Schreibt ein/e Fanfiction-Autor/in einen Beitrag, ist dies in der Hoffnung, dass sie/er selbst diesen und die darunter entstehende Kommunikation jederzeit wieder einsehen kann. Im Falle der Fanfiction-Community ist davon auszugehen, dass mit jeder Geschichte und jedem Beitrag, jedem Austausch unter einer Geschichte, sich mehr und mehr Gedächtnis anstaut. Dennoch ist dieses als dynamisch zu verstehen. Zwar sagt man im

Volksmund „das Internet vergisst nie“ und dies trifft sicher auf das generelle Speichern von Daten zu, doch können Geschichten gelöscht, Kommentare entfernt werden, was dazu führt, dass das Kollektiv keinen Zugriff mehr auf das für die Gemeinschaft bereitgestellte Wissen hat. Nun kommt es gerade in Fanfiction-Communities vor, dass auf sozialen Netzwerken Beiträge entstehen, die genau dies thematisieren. Beispielsweise werden bestimmte Geschichten gesucht, die einem im Gedächtnis geblieben sind, jedoch nicht wiedergefunden werden. Hier wird also das Wissen anderer im Kollektiv abgefragt – und oft die entsprechende Geschichte in der Tat mit vereinten Kräften wiedergefunden, der Wissensvorrat also neu organisiert. Der Interaktionsprozess ähnelt dann ein Stück weit der virtuellen Spurensuche. Technisch gesehen ist die digitale Spurensuche abhängig von *Cookies*. *Cookies* „sind unscheinbare Textdateien eines Umfangs von maximal 256 Zeichen“ (Moritz 2004, S. 294), die mit jeder digitalen Bewegung angelegt werden.<sup>154</sup> Aus soziologischer Sicht ist die digitale Spurensuche jedoch mehr als das. Sie ist ein Interaktionsprozess innerhalb eines Kollektivs, der Verbindlichkeit schafft durch das Aufeinander-Angewiesen-Sein. „Durch den Bezug auf ein normatives Selbstbild der Gruppe ergibt sich eine klare Wertperspektive und ein Relevanzgefälle, das den kulturellen Wissensvorrat und Symbolhaushalt strukturiert. Es gibt wichtige und unwichtige, zentrale und periphere, lokale und interlokale Symbole, je nach der Funktion, die ihnen in der Produktion, Repräsentation und Reproduktion dieses Selbstbildes zukommt“ (Assmann 1988, S. 14). Nicht nur jeder Anstauprozess von Gedächtnis, sondern auch jeder Aushandlungsprozess des Zugriffs darauf trägt so zur Sinnstiftung des körperlosen Kollektivs bei. Aus diesen Aushandlungsprozessen wiederum entsteht Nähe zwischen den Aktanten des Kollektivs. Für Intim-Aktanten ist dies von besonderer Bedeutung. Jeder Aushandlungsprozess, der Nähe zwischen Aktanten erzeugt – durch Hilfe, Aufklärung oder Teilhabe an Wissen – speist durch zunehmende Nähe wiederum in die latente virtuelle Intimität ein. Latente

---

<sup>154</sup> Arne Moritz bezeichnet *Cookies* daher auch als ein „expandierter Körper“ (Moritz 2004, S. 294).

virtuelle Intimität entsteht beispielsweise in Fanfiction-Communities also nicht nur durch die konkreten geteilten Geschichten, die einem Fandom entspringen, sondern durch die Interaktionen rund um das Suchen und Finden von Geschichten, die Diskussionen über die Relevanz und Qualität und den Austausch über die Hintergründe und Erfahrungen der anderen Aktanten in diesem Aktionsnetz. Und all dieser Austausch ist entweder rein digital – durch Artefakte in Form von Text oder Bild – oder in der Erinnerung der Intim-Aktanten gespeichert. Dies zeigt bereits, dass Zugriff auf Text einfacher ist als auf Wissen eines anderen Aktanten im Aktionsnetz. Wobei digitaler Text ebenfalls ein Aktant ist, weswegen es hier korrekterweise heißen muss, dass Zugriff auf den Aktanten „Text“ einfacher ist als auf Wissen eines menschlichen Aktanten des Kollektivs. Dies lässt auf zwei weitere Merkmale kollektiven Gedächtnisses im Virtuellen schließen – „Geformtheit“ und „Organisiertheit“ (Assmann 1988, S. 14). Gedächtnis nimmt sprachliche (oder textliche), bildliche oder rituelle Formen an. Die Organisation des Gedächtnisses institutionalisiert durch das Kollektiv selbst und spezialisiert, also bezugnehmend auf den Inhalt des kollektiven Gegenstands. Darüber hinaus ist zu beachten, dass sowohl einzelne menschliche Aktanten mit Erzählung zum kollektiven Gedächtnis beitragen als auch das Kollektiv an sich. Jede/r Besucher/in des körperlosen Kollektivs hat ein individuelles Gedächtnis, welches in die Gruppe eingebracht werden kann. Bei Fanfiction wäre dies beispielsweise die aus der eigenen Erfahrung und Fantasie entsprungene Geschichte, sowie die durch das eigene Vorwissen angestrebte Interaktion in den Kommentarspalten. Durch das gemeinsame Fortschreiben von Geschichten aber auch die Interaktion zwischen den Aktanten an sich entsteht zudem kollaborative Erinnerung. Austausch wird zu gemeinsamem Wissen und wird zu kollektivem Gedächtnis dann, wenn es digital und im Wissen der einzelnen Aktanten abgespeichert wird. Das Erzählen vom Ich erneuert sich aus den Individuen, das Erzählen vom Wir erneuert sich aus sich selbst heraus. Das so angestaute und dynamische Gedächtnis des körperlosen Kollektivs schafft

einen gemeinsamen Sinn. Insofern wird die Atmosphäre der Sinnstiftung sowohl für das Kollektiv als auch für die Individuen in ihm erlebbar.

Das zweite zugrunde liegende Prinzip der Ordnung körperloser Kollektive ist das Geheimnis. Dass Schwietring zu widersprechen ist, wenn er sagt „wenn eine Nutzerin oder ein Nutzer zahlreiche Bekanntschaften auf sich zieht, handelt es sich letztlich doch immer nur um 1:1-Beziehungen zwischen zwei Personen beziehungsweise Profilen. Eine Gruppe oder verschiedene Formen der geteilten Öffentlichkeit und gemeinsamen Präsenz entstehen nicht“ (Schwietring 2008, S. 4381), zeigt sich insbesondere, wenn man sich das Teilen von Geheimnissen in körperlosen Kollektiven näher ansieht. Mit der Interaktion entlang von Geheimnissen entsteht im Virtuellen eine Atmosphäre des Vertrauens, in der weitere Geheimnisse geteilt und zusammengetragen werden. Dabei bildet sich eine gewisse Abhängigkeit voneinander in einem Kollektiv, weil das Anvertrauen von Geheimnissen keine Selbstverständlichkeit ist und einer persönlichen Offenbarung vor oder in der Gruppe gleicht. Diese Vertrauensatmosphäre wird zur geteilten „Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen“ (Böhme 1995, 2017, S. 24), sobald sich Individuen darauf einlassen und partizipieren – an der Offenbarung der Anderen und am Offenbaren des Ichs. Ähnlich wie bei dem in Kapitel 1.1 angedeuteten freiwilligen Offenbaren durch das Öffnen der Vorhänge der eigenen Wohnung, handelt es sich immer um Interaktion. Der Zweck des Aufziehens der Vorhänge ist es, gezielte Einblicke in das Innere, das Private, zu bieten und gleichzeitig mit dem nicht aufgezogenen Teil des Vorhangs sich selbst oder den eigenen Intimraum vom Außen, dem Öffentlichen, abzuschirmen. Der bereitgestellte gerahmte Einblick erlaubt es Vorbeischlendernden das zur Schau gestellte Private wahrzunehmen. Anders als in diesem verwendeten Beispiel, sind in körperlosen Kollektiven keine Vorbeischlendernden anwesend, sondern Aktanten des Aktionsnetzes, die sich zumindest durch selbst dargebotene Offenbarung als des Einblicks würdig erwiesen haben. Dieses Prozessuale zeigt

aber auch, dass das Aufschieben der Vorhänge im Virtuellen eher graduell geschieht und Einblicke nur mit der Zeit und Zugehörigkeit zum Kollektiv größer werden. Dann handelt es sich um latente virtuelle Intimität.<sup>155</sup> Letztendlich entsteht hier für das Funktionieren der gegenseitigen Einblicke eine Abhängigkeit vom Willen von Ich und Andere/r sich auf das Öffnen der Vorhänge einzulassen. Eine solche und zuvor angesprochene Abhängigkeit wird in modernen Gesellschaften eher als pathologisch, denn als normal oder richtig angesehen. „In diesem Licht wird schützend-abhängige Liebe als schwach und rückschrittlich gesehen“ (Layder 2009, S. 14). Um solche Tendenzen abzuwenden – die hier im Zitat auf Liebe bezogen sind, aber so auch für virtuelle Nahbeziehungen gelten –, sollte man erwachsene Zuneigung, Intimität und auch Liebe als etwas verstehen, in dem Schutz oder Sicherheit des Anderen im Zentrum steht – eben genau dann, wenn Individuen den Mut aufbringen, Geheimnisse miteinander zu teilen (vgl. ebd., S. 14). „Alle Beziehungen von Menschen untereinander ruhen selbstverständlich darauf, daß sie etwas voneinander wissen“ (Simmel 1908, S. 256). Das Teilen von Geheimnissen in virtuellen Gemeinschaften erfordert Mut und Vertrauen – wie in realen Beziehungen – und gleichzeitig ist dieses Sich-einander-Gewisswerden als Voraussetzung und Selbstverständlichkeit virtueller Nähe inhärent. Es gleicht einer Offenbarung des Ichs vor oder in der vertrauten Gruppe und damit in diesem Fall dem körperlosen Kollektiv. Wie Simmel betont: „Wenn A eine andere Vorstellung von M hat, als B sie besitzt, so braucht dies durchaus nicht Unvollkommenheit oder Täuschung zu bedeuten, sondern wie A nun einmal seinem Wesen und den gesamten Umständen nach zu M steht, ist dieses Bild von M für ihn Wahrheit, ebenso wie für B ein inhaltlich abweichendes“ (Simmel 1908, S. 257). Auch diese Ausführung verdeutlicht, dass die Wahrnehmung und Interpretation von Geheimnissen subjektiv ist und von individuellen Vor-

---

<sup>155</sup> Siehe die Ausführungen dazu in Kapitel 1.3.

Erfahrungen abhängt.<sup>156</sup> In der virtuellen Welt, in der die direkte Begegnung mit anderen eingeschränkt ist, entwickeln Menschen verschiedene Vorstellungen voneinander basierend auf den Informationen, die sie austauschen und den Eindrücken, die sie gewinnen. Jedes Ich schafft ein eigenes „Bild“ der/s digital authentischen Anderen, das durch seine individuellen Perspektiven und Interaktionen geprägt ist und sich mit jedem weiteren Teilen tiefer verwurzelt. Das Teilen von Geheimnissen im Virtuellen, im körperlosen Kollektiv, ermöglicht damit den nachhaltigen Aufbau von Vertrauen, den fortführbaren Austausch persönlicher Gedanken und Gefühle sowie letztendlich die Entwicklung und das Erleben von emotionaler Verbundenheit. Simmel argumentiert, dass das „Wahrheitsideal“, das sich in der Vorstellung eines Ichs von einem Anderen manifestiert, auch als Ideal ein anderes ist als das des anderen Ichs. Es enthält die seelische Eigenart und das besondere Verhältnis zwischen den Individuen (vgl. Simmel 1908, S. 257). Im körperlosen Kollektiv tritt dieses „Wahrheitsideal“ durch das Teilen von Geheimnissen zutage. Es schafft eine gemeinsame Basis des Verständnisses und der Unterstützung, die die Beziehungen zwischen den Aktanten im Aktionsnetz stärkt. Darüber hinaus fördert das Teilen von Geheimnissen im Virtuellen nicht nur die individuell empfundene Intimität, sondern auch die soziale Kohäsion innerhalb des Kollektivs. Simmel betont, dass die Eintracht und Zusammenwirksamkeit – was er auch Harmonie nennt – als sozialisierende Kräfte angesehen werden, jedoch müssen sie von Distanz und Konkurrenz durchbrochen werden, um die wahre Konfiguration der – in seinem Fall – Gesellschaft und damit des Kollektivs zu ergeben (vgl. Simmel 1908, S. 262). Wenn Aktanten einander Geheimnisse anvertrauen, entsteht eine gemeinsame Verantwortung und ein Gefühl der Verbundenheit. Das Kollektiv wird zu einem Rahmen, in dem sowohl die individuelle Identität gefestigt als auch eine dauerhaftes Kollektiv aufgebaut

---

<sup>156</sup> Insofern gibt es hier auch ein Stück weit einen Rückbezug auf das Ansammeln von Gedächtnis im körperlosen Kollektiv, das dann sowohl das individuelle Gedächtnis als auch das Kollektiv-Gedächtnis zur Interpretation fremder Geheimnisse nutzbar macht.

wird, das auf gegenseitigem Vertrauen und Verständnis beruht. Das Wissen voneinander, das die Beziehungen in virtuellen Gemeinschaften positiv beeinflusst, setzt jedoch nicht nur Wissen an sich voraus. Es erfordert auch ein gewisses Maß an Nichtwissen und wechselseitiger Verborgenheit. Das „Wissen umeinander [...] tut dies doch nicht schon für sich allein - sondern, wie sie nun einmal sind, setzen sie ebenso ein gewisses Nichtwissen, ein, freilich unermesslich wechselndes Maß gegenseitiger Verborgenheit voraus" (Simmel 1908, S. 262). In der virtuellen Welt, in der Informationen selektiv geteilt werden können, entsteht daher ein Spannungsverhältnis zwischen Offenheit und Geheimhaltung. Das Teilen von Geheimnissen ermöglicht es Aktanten eines virtuellen Kollektivs, sich stufenweise zu öffnen und Vertrauen langsam aufzubauen, während gleichzeitig ein gewisses Maß an Verborgenheit und persönlicher Privatsphäre gewahrt bleibt – wenn gewünscht. Das Teilen von Geheimnissen erfordert damit den Willen, sich auf Intimität einzulassen, die potenziell entstehen kann. Es ermöglicht individuelle Perspektiven, Erfahrungen und Gefühle zu teilen und eine tiefere Verbindung herzustellen. Es erfordert durch das notwendige Maß an Offenbarung aber auch Verletzlichkeit, da das Teilen von Geheimnissen das Risiko von Missverständnissen, Urteilen und Ablehnung birgt. Doch der Wunsch nach einem verstärkten Gefühl der Zugehörigkeit, des Vertrauens und des gegenseitigen Verständnisses scheint oft größer. Simmels „Wahrheitsideal“ und die damit einhergehenden Interpretationen des Bildes vom Anderen, dessen reale Begegnung unwahrscheinlich ist, da direkte Begegnungen – insbesondere auch im Falle einer Fanfiction-Community – begrenzt sind, führt dazu, dass alle Individuen mit der Interpretation der Bilder der Anderen, einen Rahmen schaffen, in dem diese mannigfaltigen Bilder virtuell aufeinandertreffen. Wenn Roland Barthes (1989) die Erfindung der Fotografie als einer Erfindung des Abbildes auf einer flachen Oberfläche betrachtet und dem so entstehenden Objekt mangelnde Tiefe und Intimität bescheinigt – weil es immer nur sich selbst zeige und nie darüber hinausweise – so handelt es sich bei diesen digitalen

Identitäts- und Intimitätsbildern um eine neue Art digitales Bild-Artefakt, welches durch das Hin- und Herweisen zwischen Abbildender/m und Abgebildeter/m Nähe herstellt zwischen Individuen und dem körperlosen Kollektiv als Gesamtes (vgl. Barthes 1989, S. 16 ff/ Streisand 2001, S. 338f.). Dieser Rahmen fördert gleichzeitig das kollektive Erleben und die individuelle Entfaltung. Über Simmels Ausführungen hinaus ist jedoch zu bedenken, „dass sowohl die fremde als auch die eigene Identität *immer verborgen* sind. Im Zentrum der kollektiven Identität steht [...] auch ein geheimnisvoller Signifikant, dessen Inhalt wir aber für *prinzipiell aufklärbar* halten“ (Giesen 2013, S. 42; Hervorhebungen im Original). Etwas aufzudecken ist Aufgabe der Aktanten, die Nähe erzeugen wollen. In diesem Falle sind also Wissensträger/innen aufgerufen, gemeinsam das Ich und Andere zu offenbaren. Es schwingt ein gemeinsames Hoffen mit, dass alle Aktanten darauf bedacht sind, sich zu öffnen und gleichzeitig das Offenbaren anderer wertzuschätzen und mit Wohlwollen zu betrachten. Auch dies stärkt den Charakter der Vergemeinschaftung und verweist gleichzeitig auf das Geheimnis. Denn nur, wenn es ein Gegenteil dessen gibt und dieses erreichbar erscheint – oder wie Giesen es nennt dieser geheimnisvolle Signifikat „aufklärbar“ (ebd., S. 42) ist – wird das Kollektiv sich der Bedeutung des Geheimnisses bewusst. Konstante gemeinsame Arbeit an virtueller Intimität im körperlosen Kollektiv ist also auch Ausdruck des Sichbewusst-Machens der Signifikanz von Geheimnissen. Was hier unterstellt wird ist, dass der Wunsch nach Nähe besteht und an der Erfüllung dieses gearbeitet wird. Unterschieden werden kann aber zwischen verschiedenen Rollen der Aktanten, bei denen manche *report-talk* (sich Informationen geben) bevorzugen und andere *rappport-talk* (sich näherkommen) (vgl. Layder 2009, S. 70). Auch Fanfiction-Communities und die darin befindlichen Aktanten als körperloses Kollektiv, bieten beide Optionen. Durch den Gegenstand des Austauschs, der sich häufig um die Simulation von Nahbeziehungen in Form von fiktionalen Geschichten dreht, ist davon auszugehen, dass ein Bestreben nach Nähe im

Kollektiv herrscht. Diese Community und die darin graduell aufgebaute Intimität durch das Teilen von Geheimnissen, das sich gegenseitige Offenbaren, entspricht Layders Idee der *protective dependency* oder *protective alliance* – also einem Rahmen der Sicherheit für die Aktanten (ebd., S. 14). Es ist ein struktureller Gegenentwurf zu zunehmender Individualisierung im Realen und Virtuellen und daher ein Schutzraum für alle, die sich in die Gefahr der Nähe und Zuneigung zu Fremden begeben wollen. Was hier als Gefahr bezeichnet wird, ist nicht als grundsätzlich negativ zu verstehen im Sinne von blindem Vertrauen und dem damit einhergehenden Risiko, ausgenutzt, nicht anerkannt oder ausgeschlossen zu werden – kurz: Das Risiko, dass das Einlassen auf Intimität einseitig ist und bleibt. Was als Gegenentwurf zu Individualisierung gedacht ist, impliziert nicht, dass es keinen Kampf und Anerkennung und Selbständigkeit in dieser dynamischen virtuellen Vergesellschaftungsform gäbe.<sup>157</sup> George Herbert Mead sieht es als Impuls des Menschen, sich von allen anderen Interaktionspartner/innen zu unterscheiden, „um zu einem Bewußtsein individueller Einzigartigkeit zu gelangen“ (Honneth 1994, 2021, S. 126/ vgl. Mead 1968, 2020, S. 187 ff). Dabei kommt es zunächst auf den Versuch an, im körperlosen Kollektiv durch sich selbst das Handeln anderer vorzusehen. So wird das soziale Reaktionsverhalten erweitert um die perspektive normativer Handlungszusammenhänge und das Ich verwandelt sich „von einem kognitiven in ein praktisches Selbstbild der eigenen Person“ (Honneth 1994, S. 123). Das gegenseitige Übernehmen der normativen Perspektive der/des Anderen – oder das Sich-Hineinversetzen in diese – führt auf das Ich zurück. Das Individuum versteht die „moralischen Wertbezüge und wendet sie auf das praktische Verhältnis zu sich selber an“ (ebd., S. 123). Das Lernen also, Auffassungen und Bilder signifikant Anderer im körperlosen Kollektiv zu übernehmen oder

---

<sup>157</sup> An dieser Stelle kann weder Georg Wilhelm Friedrich Hegels Denkmodell eines „Kampfes um Anerkennung“ wiedergegeben werden, noch ist angestrebt eine vollständige Betrachtung von Axel Honneths Einlassungen zum Thema als Weiterführung George Herbert Meads wechselseitiger Anerkennung und Intersubjektivität darzubieten.

mindestens neben sich zu tolerieren, kann als wechselseitige Anerkennung verstanden werden. Denn so wie Individuen die Normen und Werte des Kollektivs verinnerlichen und durch die eigene Teilnahme – Interaktion im Aktionsnetz – Einstellungen anerkennen und durch die Offenbarung des eigenen Ichs bestätigen, können sie „sich selbst als Mitglied des sozialen Kooperationszusammenhangs anerkannt wissen“ (ebd., S. 126). Am konkreten Beispiel hieße dies, dass wenn ein Fanfiction-Community-Mitglied während einer Art Sozialisierungsphase im körperlosen Kollektiv, die Einstellungen anderer zur Offenheit über Liebe, Nähe, Sexualität – Intimität in allen Ausprägungen – erlernt, anerkennt und sich zur Offenbarung im Rahmen dessen bereit zeigt, also Geheimnisse teilt über die eigenen Einstellungen und Vorstellungen bis hin zu geheimen Fantasien, kann dieses Mitglied sicher sein, in der Gruppe anerkannt zu werden. Die Intim-Aktanten schaffen so wechselseitige Anerkennung, eine Basis des offenbarenden Austauschs und letztendlich eine gemeinsame Atmosphäre des Vertrauens im körperlosen Kollektiv.

Was hier angeklungen ist, ist auch das gemeinsame Streben des Kollektivs nach dem Erproben von Grenzen des Sagbaren. Während das Denkbare von Individuen erprobt werden muss, ist das Sagbare gemeinsame Aufgabe des Kollektivs. Und nur durch diese Erprobung stärkt das Kollektiv sich in sich und bietet einen Sicherheitsrahmen, der selbst bei Ablehnung des Außen – der Öffentlichkeit – dem Innen einen zuverlässigen (anderen) Raum zur Abweichung organisiert. Was in Kapitel 1.3 zum Grundsatz der virtuellen Intimität als Heterotopie aufgezeigt wurde, ist im körperlosen Kollektiv weiterhin zentral. Eine Abweich-Heterotopie ermöglicht es, ohne den Druck sozialer und realer Normen zu interagieren und keine Rechtfertigungshaltung für ein abweichendes Verhalten einnehmen zu müssen, da Individuen jederzeit davon ausgehen können – ist die Atmosphäre des Vertrauens einmal hergestellt –, sich im Raum Gleichgesinnter zu bewegen. Das dritte zugrunde liegende Prinzip der Ordnung

körperloser Kollektive ist daher der Grenzafront. Die Thematiken Grenzziehung und Entgrenzung wurden an verschiedenen Stellen zuvor behandelt – beispielsweise im Rahmen der Betrachtung von Intimität zwischen Öffentlichkeit und Privatheit als Vorrücken der privaten Schamgrenze, die Abgrenzung zwischen Menschen und ihren Körpern, die Wandlungen von (Sexual-) Beziehungen als Einklammerung hinter den Kulissen des Sichtbaren, oder auch den Öffnungs- und Schließmechanismen von Kollektiven. „Eine Aura der Peinlichkeit, Ausdruck der soziogenen Angst“ (Elias 1969, S. 247), umgibt die/den Einzelne/n in vielen Sphären des Lebens. Abgrenzung ist immer der Versuch, das, was nicht anerkannt scheint, zu verbergen. Eingrenzung ist das, was innerhalb eines vertrauten Kreises, wie einem körperlosen Kollektiv, zu offenbaren, um eine vereinigte Abgrenzung nach Außen zu erwirken. Hier wird nicht impliziert, dass es sich dabei immer um bewusste Interaktion handelt. Das Suchen nach dem Erleben einer Vertrauensatmosphäre kann von Zufall und Wagemut, von Fehlern und Ablehnung geprägt sein. Doch ist das für das Ich passende Kollektiv gefunden, verlässt das es die von Elias beschriebene Angst vor der Aura der Peinlichkeit und das Kollektiv kann gemeinsam an einer Stärkung der Außengrenze arbeiten. (Nicht-)Äußerung ist immer optional, doch der Wunsch unter Ähnlichen oder vertrauten Anderen Grenzen zu überschreiten, bewegt Individuen im Aktionsnetz aktiv zu werden. Um dem gewählten Begriff des dritten Ordnungsprinzips für körperlose Kollektive *Grenzafront* gerecht zu werden, werden im Folgenden bewusste Grenzerprobungen beleuchtet, die insofern ein Affront sind, als sie eben beabsichtigt gesellschaftliche Normen und Tabus überschreiten. Dies ist einerseits als riskant zu bezeichnen, weil die Abweich-Heterotopie im Virtuellen zwar einen Rahmen der Sicherheit bietet, jedoch mit der Gefahr verbunden, dass Offenbarungen nach Außen dringen. Andererseits kann eine Grenzerprobung auch als erprobt bezeichnet werden, weil Heterotopien wie „virtuelle Intimität“ Grenzerfahrungen bereits zum Gegenstand machen und verschiedene Aktanten

Grenztellungen erprobt und erlebt haben. Der Kern des Grenzaffronts als Ordnungsprinzip körperloser Kollektive ist also erstens das dauernde Überschreiten des Ichs – und der damit einhergehenden Erprobung des Sagbaren – und zweitens das gemeinsame Testen von normativen Reglementierungen des Realen als eben gerahmten Gegenentwurf zu anderen – anderen Kollektiven, anderen virtuellen Orten, anderen realen Orten der Tabus und Einschränkungen, denen die Individuen sich widersetzen wollen. Widersetzen soll an der Stelle nicht bedeuten, dass beispielsweise das körperlose Kollektiv einer Fanfiction-Community ein Rahmen politischer Auflehnung ist – auch wenn einige Teilnehmende durchaus eine politische (Ein-)Stellung beziehen. Es ist vielmehr zurückgezogener, leiser Protest gegen tabuisierte Themen in der Gesellschaft, ein vorsichtiges Herantasten an das, was den Individuen im Virtuellen möglich ist – auch im direkten Abgleich zu dem, was ihnen im Realen nicht möglich oder erlaubt ist. So kommt es, dass der Grenzaffront insbesondere aus feministischer Perspektive interessant erscheint. Bleibt man beim konkreten Beispiel der Fanfiction, fühlt man sich an Virginia Woolfs „A Room of One’s Own“ erinnert – ein eigens für sich selbst als Frauen\* identifizierende Personen – und durch sie selbst – geschaffener anderer Raum zur Selbsterfahrung.<sup>158 159</sup> „Anonym, der so viele Gedichte geschrieben hat, ohne sie zu unterschreiben, war oft eine Frau“ (Woolf 1929, 2015, S. 38; im Original noch prägnanter: „Anon, who wrote so many poems without signing them, was often a woman“), schrieb Woolf 1929 in ihrem Essay und deckt damit etwas auf, was Fortbestand in der heutigen Zeit hat. Frauen\* haben eine starre Grenze des Unsagbaren – neben dem analogen „Untubaren“ –, die ihnen gefühlt oder offenkundig vorgegeben wird, um

---

<sup>158</sup> Die nachfolgenden Aussagen simplifizieren den Fakt, dass auch Individuen, die sich als Cis-Männer identifizieren, Fanfiction schreiben. Auch sie können Grenzen und Beschränkungen im Denk- und Sagbaren unterliegen. Für die Anschlussfähigkeit des Ordnungsprinzip Grenzaffront zur Untersuchung anderer körperloser Kollektive ergibt sich auch die Aufgabe, zu untersuchen, inwiefern der Grenzaffront universell für die Konstituierung körperloser Kollektive gilt.

<sup>159</sup> Es erscheint bei Betrachtung von Woolfs Essay-Titel nicht ganz zufällig, dass eine der beliebtesten Fanfiction Plattformen den Namen „Archive of Our Own“ trägt.

gesellschaftliche Tabus nicht zu überschreiten, die ihnen in ihrer Rolle als Frau\* zugesprochen sind.<sup>160</sup> Für das Entstehen virtueller Intimität ist insbesondere das Überschreiten des Ich, also das Sich-selbst-Überschreiten um neue Erfahrungen machen zu können, Fantasien auszuleben und die daraus dann entstehenden Offenbarungen des Selbst mit dem Kollektiv zu teilen, ausschlaggebend. Es kommt zur „In-Frage-Stellung von Normalität“ (Dander 2012, S. 7) und Provokation dessen, was dem Ich erlaubt ist oder erlaubt sein sollte. Insbesondere junge Frauen\* finden so in Fanfiction ihren Zugang zum besseren Verständnis ihres Begehrens. „Die Kunst ist eine Vermittlerin des Unausprechlichen“ (Goethe 1827, S. 46), brachte Goethe hervor. Was zu seiner Zeit noch alles umfasste, was im weitesten Sinne mit Sexualität zu tun hat, ist heute für (junge) Frauen\* alles, was nicht gesellschaftlicher Norm sexuellen und intimen Verhaltens einer jungen züchtigen Frau\* entspricht (vgl. Stauffer 2022, S. 354 f.). In Kapitel 1.2 wurde beleuchtet, dass die in Fanfiction verfassten Geschichten häufig tabuisierte Themen behandeln, was zur Dekonstruktion von Tabus beitragen kann – indem eben bestimmte Handlungen, Partnerschafts-Verhältnisse, Vorlieben, Formen des Begehrens durch wiederholtes Schreiben, Lesen und die Interaktion mit Angehörigen des Kollektivs normalisiert werden. Der Wunsch nach diesem authentischen (digitalen) Selbsterleben – abseits von gesellschaftlich vorgeschriebenen Normen oder Vorstellungen ist „zu einem Messwert von gelungener Individualität“ (Govrin 2019, S. 187) geworden. Das körperlose Kollektiv ist bei dieser Aushandlung des Ichs eine Art „progressives Panoptikum von Individuen [..], die wechselseitig ihr jeweiliges Begehren

---

<sup>160</sup> Dies ist auch ein Grund, warum sogenanntes *gender-swapping* in Fanfiction-Communities vorzufinden ist, also die „Übernahme eines fiktiven Geschlechts“ (Alkemeyer 2000, S. 187). Da dies jedoch auch Ausdruck einer gerade in diesem Moment gewünschten Körperkonstruktion ist und zuvor angedeutet wurde, dass die Entgrenzung des Körpers und das Anschmiegen an das Display ohnehin eine neue Definition von Körper im Virtuellen hervorbringt, wird das von der Soziologie und Medienwissenschaften im Rahmen der Fanfiction gerne untersuchte Phänomen des *gender swapping* hier nicht näher beleuchtet. Es beinhaltet auch den Fakt, dass Fanfiction-Geschichten selbst mit der Idee spielen, Hauptcharakteren ein anderes Geschlecht zuzuordnen als es von der/dem ursprünglichen Autor/in oder Urheber/in angedacht war.

aushandeln“ (ebd., S.193).<sup>161</sup> Für Intim-Aktanten in Fanfiction-Communities wird das Überschreiten des Ichs einzelner nur offenbar, wenn diese sich anvertrauen – oder selbst Geschichten teilen. Dann jedoch ist es für alle sichtbares Ergebnis von Aushandlungen mit dem Selbst. Der emanzipierende Effekt durch das Schreiben und Lesen von Fanfiction, die weiblich-homosexuelle Handlungen zwischen Figuren mit großem Alters- und Machtunterschied ins Zentrum rückt, wurde in Kapitel 1.2 als Priestly-Effekt bezeichnet. Während weibliche Homosexualität in einigen Kulturkreisen weniger Ressentiments unterlegen ist als männliche Homosexualität, finden sich die Intim-Aktanten in Fanfiction hier durch den Fokus auf eine unausgeglichene – im Sinne von Macht und Alter – Intimbeziehung sexueller Art durchaus im bewussten Affront gesellschaftlicher Grenzen. Als beispielsweise 2015 die Liebesbeziehung der amerikanischen Schauspielerinnen Holland Taylor und Sarah Paulson öffentlich wurde, lag der Fokus der Diskussion – neben der durchaus auch positiven Berichterstattung – vermehrt auf der Frage, wie groß ein Altersunterschied in einer Nahbeziehung zwischen zwei Frauen\* sein darf.<sup>162</sup> Weniger kritisch wird dies in heterosexuellen Partnerschaften diskutiert, in denen der männliche Partner älter ist als der Weibliche. Sicher gibt es auch hier mediale Kritik, die sich in erster Linie auf Machtunterschiede bezieht – die Sichtbarkeit im öffentlichen Raum dieser Nahbeziehungskonstruktionen ist jedoch weitaus deutlicher, weswegen eine

---

<sup>161</sup> Jule Govrin benutzt den Begriff des Panoptikums im Zusammenhang der Nutzeroberfläche von Tinder im Gegensatz zu dem dahinterliegenden kriegerischen Begehrenmodell, „das darauf ausgelegt ist, sich gegenüber Kontrahent\_innen durchzusetzen, um einen besseren sozialen Status zu erlangen und erotisches Kapital zu akkumulieren“ (Govrin 2019, S. 193). Sie lehnt sich damit an an Byung-Chul Hans Essay zur „Transparenzgesellschaft“ (2012), in dem er auf das Internet als Raum der Freiheit als digitales Panoptikum hinweist.

<sup>162</sup> Das Paar hat einen Altersunterschied von 32 Jahren.

stärkere Normalisierung zu erwarten ist.<sup>163</sup> In Fanfiction-Communities sind jedoch genau diese Konstellationen Anreiz, Fantasien zu explorieren und einen offenen Austausch darüber zu führen, ob diese Abweichung von gesellschaftlichen Beschränkungen eigener Empfindungen und Wünsche „falsch“ oder verboten sei. Diese Interaktion im körperlosen Kollektiv und die gegenseitige Bestätigung des Sicherheitsraumes, gibt jungen Frauen\* ein verstärktes Gefühl der Ermächtigung über die eigenen Gedanken und letztendlich den eigenen realen Körper und sein Begehren.<sup>164</sup> Es kann insofern als Affront aufgefasst werden, als dass das bewusste Angreifen der Grenzen des Erlaubten für Frauen\* angestoßen oder durchbrochen werden, um eine neue sexuelle Freiheit des Begehrens und der Lust zu ermöglichen – wenn auch nur im Verborgenen des frei gewählten körperlosen Kollektivs. Daraus ergibt sich jedoch auch, dass der Prozess des Überschreitens von Grenzen eine begrenzte Dauer hat. „Erfüllt die Beziehung nicht die hohen Ansprüche, gerät sie etwa in Konflikt zur Selbstverwirklichung, bietet sich als Alternative immer die Auflösung“ (Schwiering 2008, S. 4376) und „wenn die Liebe das Begehren ist, das Schöne zu haben, so wird sie nur lebendig bleiben, solange man es noch nicht hat bzw. solange der Besitz gefährdet ist“ (Böhme 1995, S. 300). Auch der Zustand des Begehrens ist also dynamisch, vorübergehend, da „wir selbst Vorübergehende sind“ (ebd., S. 300) – oder ins Virtuelle Verreiste. Doch auch über die Nahbeziehung der Intim-Aktanten hinaus gilt: Nur so lange Ressentiments bestehen und Normen, die es für das Kollektiv zu provozieren

---

<sup>163</sup> Oder zumindest gab es weniger medialen „Aufschrei“ im Sinne der Kritik, dass es sich um einen Vaterkomplex handle als dies bei der Bekanntmachung der Beziehung von besagter Holland Taylor und Sarah Paulson der Fall war. Frau Paulson hat sich in diversen Interviews (u.a. mit *People Magazine*, *Out* und *Insider*) gesellschaftlich dazu getrieben gefühlt, die Beziehung als „normal“ (*normal*, *natural*) und nicht mit Mutterkomplex behaftet zu erklären. Siehe dazu beispielsweise: <https://people.com/movies/sarah-paulson-relationship-holland-taylor-not-about-mommy-issues/> [online, abgerufen 01.06.2023]; <https://www.out.com/celebs/2020/9/23/sarah-paulson-will-cut-bitch-over-wife-holland-taylor> [online, abgerufen am 02.03.23].

<sup>164</sup> Dies unterstellt nicht, dass alle Schreibenden oder Leser/innen entsprechender Fanfiction den Wunsch haben, die in den Geschichten dargestellten sexuellen Neigungen selbst erleben zu wollen. Aber es gibt einen Sicherheitskontext und Zusicherung gegenüber denen, die entsprechende Fantasien verfolgen.

gilt, kann es sich dieser Aufgabe gemeinsam widmen. Im Falle der Fanfiction ist nicht davon auszugehen, dass beispielsweise homosexuelle Beziehungen zweier Frauen\* mit großem Macht- und Altersgefüge in absehbarer Zeit zur Norm der realen Gesellschaft gehören werden. Sollte dies der Fall sein, wird sich zeigen, ob es dem Kollektiv gelingt, den bisherigen Raum der Abweichung von Norm aufrecht zu erhalten und in eine virtuelle Gemeinschaft mit einem gemeinsamen Gegenstand zu überführen, oder ob das Kollektiv zerbricht, weil der Grenzafront nicht länger notwendig erscheint. Die aus diesen gemeinsamen Erfahrungen entstandene latente virtuelle Intimität schafft insgesamt ein Kollektivgefühl und Erleben des Gefühls von Selbstbestimmung – oder wie es im Sinne der Konstituierung von körperlosen Kollektiven formuliert werden soll: Eine Atmosphäre der Selbstbestimmung. Das Ordnungsprinzip „Grenzafront“ erscheint auf andere körperlose Kollektive übertragbar, was hier nur beispielhaft genannt und zur weiteren Untersuchung vorgeschlagen wird: Der Aufruf zu Demonstrationen gegen bestimmte gesellschaftliche Normen oder politisch anerkanntes Handeln (beispielsweise *Fridays for Future* oder die *Anonymous Hacker Group*) oder Crowdfunding für Zwecke, die im Realen nicht finanziell unterstützt werden (beispielsweise der aktuelle Aufruf von Medienrepräsentant/innen wie der Komikerin Carolin Kebekus zur finanziellen Unterstützung der vermeintlichen Opfer sexualisierter Gewalt durch den Sänger Till Lindemann oder der *me too*-Bewegung).<sup>165</sup>

Die Atmosphären der Sinnstiftung, des Vertrauens und der Selbstbestimmung helfen der Konstituierung des körperlosen Kollektivs. Dies wurde hier exemplarisch aufgezeigt. Die Idee scheint jedoch anschlussfähig für andere Phänomene kollektiven Zusammenschlusses im Virtuellen, wie beispielsweise

---

<sup>165</sup> Hier wird „vermeintliche Opfer“ verwendet, weil es sich um ein ungeklärtes Verfahren handelt für dessen Eröffnung erst im Internet finanzielle Mittel gesammelt werden, weil die Anklägerinnen nicht über entsprechende Ressourcen verfügen. Siehe dazu weiterführend: <https://www.stern.de/kultur/musik/rammstein--promis-unterstuetzen-spenden-aktion-fuer-betroffene-frauen-33566864.html> [online, abgerufen am 17.06.2023].

politische Gruppierungen oder Kunstgemeinschaften. Ein Beitrag zur weiteren Untersuchung solcher potenzieller körperloser Kollektive soll zusammenfassend daher lauten:

(A9) Körperlose Kollektive zeichnen sich durch drei zentrale Ordnungsprinzipien aus: Gedächtnis, Geheimnis und Grenzafront. Aus ihnen entsteht eine Atmosphäre der Sinnstiftung, des Vertrauens und der Selbstbestimmung, welche körperlose Kollektive in sich erlebbar machen.

Körperlose Kollektive, so wurde gezeigt, sind also einerseits Grundlage virtueller Intimität, weil ohne den Zusammenschluss entlang des gemeinsamen Gegenstandes und die darin geteilten Geschichten, die Offenbarungen von Geheimnissen und der gemeinsame Grenzafront kein Kollektivbewusstsein entsteht, in dem sich latente virtuelle Intimität entwickeln kann. Andererseits sind sie aber auch Ergebnis virtueller Intimität, weil sie sich aus sich selbst heraus entlang des gemeinsamen Gegenstandes weiterentwickeln und enger – also näher – zusammenschließen, um sich nach Außen abzugrenzen und einen Schutzraum um ihre Abweich-Heterotopie bilden. Nur wenn virtuelle Intimität in ihnen entsteht, entwickelt sich das Kollektiv mit Rückbezug auf sich selbst weiter. Körperlose Kollektive sind damit Grundlage und Ergebnis virtueller Intimität. Im nun folgenden Fazit werden die zentralen Fäden virtueller Intimität als menschliche Nähe ohne Ort und Körper noch einmal fester zusammengewoben, um das Wo und Wie virtueller Intimität als Phänomen des Heute anschlussfähig zu machen für die weitere soziologische Untersuchung und Theoriebildung.

## Fazit

Das Was, das Wo, das Wer, das Wie: Ziel der vorliegenden Arbeit war es, virtuelle Intimität als menschliches Erleben von Nähe entlang dieser vier Ws zu betrachten und zu erläutern. Ausgegangen wurde dazu konkret von den Fragen, *was* ist virtuelle Intimität, *wo* findet sie statt und *wer* beteiligt sich *wie* an ihrer Konstituierung? Als zu untersuchende These ergab sich, dass virtuelle Intimität menschliche Nähe ohne Ort und Körper ist. Die Arbeit positionierte sich damit an der Schnittstelle zwischen Techniksoziologie, Raumsoziologie und Körpersoziologie und strebte eine Beleuchtung zentraler Forschungsliteratur aus ebendiesen Bereichen an, die anschlussfähig für die Übertragung auf das Virtuelle erschienen. Grenzen der beschriebenen Methode zeigten sich insofern, dass, während es in vielen großen soziologischen Werken Hinweise auf Netzwerke, Interaktion, Akteur/innen, kulturelle Normen und Werte, Individualisierungstendenzen, Räume und Grenzziehungen gibt, ebenjene ausgewählt werden mussten, die besonders anschlussfähig für das Übertragen aufs Virtuelle erschienen, sodass sie exemplarisch an virtueller Intimität exerziert werden konnten. Sei es die Akteur-Netzwerk-Theorie Latours oder die Einlassungen Simmels zu Geheimnissen, die Ideen Sennetts zum Verfall der Öffentlichkeit oder Foucaults andere Räume – in ihnen fanden sich zentrale Anker für das menschliche und nicht-menschliche Interagieren im Virtuellen. Doch auch neuere Betrachtungen der Raumsoziologie beispielsweise bei Löw oder in Houbens Ausführungen zur Ko-Referenz ist das Virtuelle mitgedacht, nicht aber eins zu eins anwendbar auf das spezielle untersuchte Phänomen – was wiederum sicher inhärent für soziologische Literaturstudien ist. Doch genau in dieser Hürde lag auch der Reiz: Die Arbeit ist der Versuch, einen ersten Beitrag zur Theoriebildung virtueller Intimität zu leisten.

Die Einordnung von Intimität im Spannungsfeld zwischen Öffentlichkeit und Privatheit zeigt, dass Intimität ein mit intentionaler Kommunikation gefüllter Raum von mindestens zwei Wesenheiten ist, der sich für die Nahbeziehung

zweckbestimmt bewegt. Dabei spielt nicht nur das Vorrücken der Schamgrenze und das sich Abgrenzen nach Innen und Außen eine Rolle, sondern auch der damit einhergehende Mechanismus der Maskerade der/des Einzelnen. Fremde, die sich im öffentlichen Raum bewegen, sind zunehmend isoliert von allen anderen Bewegten und gleichzeitig durch technische Objekte in der Lage, Kontakt mit anderen zu halten oder neu einzugehen. Individuen finden sich heute in einem dauernden Paradoxon von Sichtbarkeit und Isolation. Darüber hinaus zeigt sich die virtuelle Welt als ein sich verändernder, temporärer, durchwanderter Nicht-Ort im Spannungsfeld zwischen Einsamkeit und Nähe. Sie ist angereichert mit Simulationen, jedoch ohne eigene Geschichte und Identität. Das Virtuelle an sich ist dabei bereits eine Simulation alles Dagewesenen. So ist auch Nahbeziehung, also ein virtuelles Netzwerk von (mindestens) Zweien eine Simulation zweiten Grades, weil das Goffmansche maskierte Ich und maskierte/r Andere/r, erst zu einem digital authentischen Ich und Anderen werden muss, bevor es ein virtuelles Netzwerk durch symbolische Interaktion herstellen kann. Die virtuelle Welt, in der diese Interaktionen stattfinden können, ist wiederum ein Nicht-Ort im Sinne Augés, ein anonym durchwanderter Raum. Innerhalb dieses Nicht-Ortes, so hat die Untersuchung virtueller Intimität gezeigt, können jedoch Heterotopien entstehen. Virtuelle Intimität insbesondere als das Erleben menschlicher beziehungsweise zwischenmenschlicher Nähe weist zentrale Eigenschaften einer Heterotopie in Foucaults Sinne auf. Sie entspricht den sechs Grundzügen der kreierten Krisen- und Abweich-Heterotopien, der Veränderung mit und entlang der Gesellschaft, des Bestehens als Ort mehrerer Orte, des Bruchs mit Zeit und der Akkumulation von Zeit, dem Entwickeln eines Systems der Öffnung und Schließung und dem Bereitstellen einer Illusion oder Kompensation. Virtuelle Intimität findet an keinem Ort statt, sondern kann für Besuchende zu annähernd erlebbarer Utopie werden. In dieser speziellen Heterotopie gilt auch: Das wandernde Individuum im Virtuellen ist das dauernd verreiste Ich. Virtuelle Intimität kann in ihrer

Ausprägung für diese Verreisten intentional, unilateral oder latent sein. Virtuelle Intimität ist in Bezug auf das Was also eine Heterotopie, die im Bezug auf das Wo in der virtuellen Welt, also an einem Nicht-Ort, stattfindet und für Interagierende und wiederkehrende Besucher/innen zu erlebbarer Utopie wird. Sie kann damit als Simulation ohne Ort verstanden werden.

Zur Frage des Wer zeigt sich, dass virtuelle Kollektive eine zentrale Rolle beim Entstehen und Aufrechterhalten virtueller Intimität spielen. Kollektive sind Aktionsnetze menschlicher und nicht-menschlicher Akteur/innen sind, die sich entlang mindestens eines gemeinsamen Gegenstands herausbilden. Zur Entstehung und zum Fortbestand brauchen sie dazu symbolische Interaktion und Räume affektiver Relationen, sowie Rituale von Begrenzung und Entgrenzung. Für die Untersuchung relevanter ist jedoch die Erkenntnis, dass Kollektive auch im Virtuellen entstehen und fortbestehen. Da im Virtuellen alles nur Abbild des Realen sein kann, sind virtuelle Kollektive Aktionsnetze nicht-menschlicher Akteur/innen, die sich entlang eines gemeinsamen Gegenstands mithilfe symbolischer Interaktion herausbilden und Räume affektiver Relationen und ritueller Ent- und Begrenzung sein können. Das diesen virtuellen Kollektiven Eigene, insbesondere im Vergleich zu Kollektiven im Realen, ist ihre Körperlosigkeit. Die Zerrüttung von Körper und Sinn im Virtuellen schafft neue Formen von (Nicht-)Präsenz, Nähe und Intimität. Diese Formen sind für zwischenmenschliche Nahbeziehung unerlässlich geworden. Das ständige Spannungsfeld zwischen im Realen existierendem Körper, den im Virtuellen noch oder besonders aktiven Sinnen und wiederum das Zurückwirken des digital Erlebten auf den realen Körper fordern Individuen in virtueller Intimität heraus. Insbesondere Sehen (Beobachten) und Fühlen (Taktilität) stellen sich als die zentral herausgeforderten Sinne bei der Wahrnehmung von virtueller Intimität dar. Im Zusammenführen der Erkenntnisse von (Nicht-)Körper und (Nicht-)Sinnen beim Erleben virtueller Intimität zeigt sich: Virtuelle Intimität ist ergreifbare Ungreifbarkeit. Die regelmäßige Ausweitung – räumlich gedacht –

von Individuen in das Virtuelle, bedingt, dass sie beim Hineinwandern ihren Körper zurücklassen und gleichzeitig einige Teil des Selbst mitnehmen und neue Teile eines Selbst im Virtuellen hinzufügen. Der Körper ist nicht länger nur Raum, er wird zum durchlässigen Rahmen, der sich an den digitalen Bildschirm anschmiegt, um virtuelle Intimität erleben zu können. Das Anschmiegen dieser voll auflösbaren Körperhülle wird wahrscheinlicher mit jeder Erfahrung von Nähe, die auf den Körper im Realen affektiv zurückwirkt.

Das Zusammenführen der Erkenntnisse um virtuelle Kollektive und die notwendige Körperlosigkeit ebendieser führt zu einer ersten Definition der Konstituierung körperloser Kollektive. Ein körperloses Kollektiv ist ein Aktionsnetz von Aktanten und zeichnet sich durch drei zentrale Ordnungsprinzipien aus: Gedächtnis, Geheimnis und Grenzafront. Aus ihnen entsteht eine Atmosphäre der Sinnstiftung, des Vertrauens und der Selbstbestimmung, welche ein körperloses Kollektiv in sich erlebbar machen. Das Anstauen eines gemeinsamen Wissensarchivs, das sich um den gemeinsamen Gegenstand bildet, entsteht aus dem Erzählen vom Ich und Wir im Kollektiv. Das Teilen von Geheimnissen als Offenbarung des Ichs führt im körperlosen Kollektiv zu Vertrauen in einem als sicher empfundenen Kontext. Der Grenzafront, also das bewusste Überschreiten des Ichs, wird, trotz des riskanten Unterfangens, weil mit gesellschaftlichen Normen und Werten gebrochen werden soll, gemeinschaftlich erprobt und zu einem gemeinsamen Ziel der Bestimmung des Kollektivs und der Abgrenzung nach außen.

Was abstrakt klingt, zeigt jedoch nicht nur bei den in der Untersuchung aufgezeigten Beispielen Alltagsrelevanz. Dass Fanfiction-Communities, Online-Spiele Mehrerer und Dating-Seiten Auslöser von virtueller Intimität sein können, deutet an, dass viele andere Phänomene außer-körperlicher menschlicher und nicht-menschlicher Zusammenkunft potenziell virtuelle Intimität hervorbringen können. Kunstkollektive, politische Vereinigungen, Crowdfunding-Engagierte und virtuelle Arbeitsteams sind nur einige Beispiele für Zusammenkünfte, die

entlang (mindestens) eines gemeinsamen Gegenstandes versuchen, Kollektivbewusstsein und gemeinsame Sinnstiftung im Virtuellen zu schaffen. Der innige Austausch, das Offenbaren und Verletzlich-Zeigen der/des Einzelnen und das gemeinsame Kämpfen gegen Reglementierungen des realen Alltags, sowie das Erleben von Nähe zu ebendiesen mit ihnen verkehrenden Akteur/innen bietet Potential für virtuelle Intimität. Was hier vornehmlich an positiven Beispielen von virtuellen Zusammenschlüssen aufgezeigt wird und das Erleben von Nähe in den Fokus der Aufmerksamkeit rückt, blendet Zusammenschlüsse mit gesamtgesellschaftlich negativen Einflüssen aus. Körperlose Kollektive, so kann man argumentieren, können auch ein Ort der Sinnstiftung werden, die gegen demokratische politische Systeme oder gegen bestimmte Ethnien oder Randgruppen in Gesellschaften arbeiten. Die Ansammlung von Gedächtnis, das gegenseitige Offenbaren und der gemeinsame Grenzaufbau mögen hier auch stattfinden, wirken aber entgegen dem, was Politik und Gesellschaft als richtig und wichtig definiert und zum großen Teil im Grundgesetz verankert haben. Doch auch für jede/n Einzelne/n stellen sich Fragen im Alltag, zu deren Beantwortung möglicherweise Hinweise in dieser Arbeit gefunden werden können. Jede/r die/der sich ins Virtuelle begibt und dort auf digitale Andere trifft, sieht sich mit der eigenen Aushandlung von Offenheit und Privatheit konfrontiert. Wie geht man mit den Fremden im Virtuellen um? Was gibt man preis, was behält man für sich? Wie sehr verstellt man sich selbst, um diesem Grad an Öffnung oder Schließung des Selbst gerecht zu werden? Wie sehr möchte man sich auf Nähe zu Unbekannten einlassen? Darüber hinaus hat die Pandemie gezeigt, dass die Fortführung vorhandener Beziehungen im Virtuellen immer unvermeidbarer wird. Der Austausch über Video-Telefonie, das In-Kontakt-Bleiben mit Geliebten am anderen Ende der Welt, das wichtige Gespräch mit der/dem Vorgesetzten – die Frage nach zugelassener Nähe und (bewusst) aufgebauter Distanz, die sich jede/r fast täglich stellen muss, gewinnt an Relevanz. Auch in der Wirtschaft wird das Herstellen von Nähe über digitale

Kanäle wichtiger. Auch wenn es Marken bereits seit langem bewusst ist, dass sie Kund/innen-Nähe durch Medien herstellen müssen – wie durch TV-Werbung oder direkte, kreative Ansprache in Annoncen – digitale Werbekanäle werden heute von vielen Unternehmen sehr gezielt eingesetzt. Auch sieht man sich regelmäßig vor der Aufgabe, möglichst große Nähe aufzubauen, wenn doch eigentlich ein Bildschirm das direkte Empfinden ebendieser viel mehr einschränkt als es in einem Ladengeschäft mit direkter Verkäufer/innen-Ansprache möglich wäre. Daher beschäftigt sich auch die Marktforschung seit längerer Zeit mit dem Herstellen möglichst zugänglicher Online-Communities, in denen entlang eines gemeinsamen Themas geforscht wird. Die Teilnehmenden werden häufig nach gemeinsamen demografischen Merkmalen ausgewählt und mit Hilfe von monetären Anreizen bewegt, sich möglichst offen zu einem Produkt oder Service zu äußern. Doch dass dies nur gelingen kann, wenn ein Raum der Offenheit und des gegenseitigen Vertrauens geschaffen wird, in dem jede/r sich berücksichtigt und angehört fühlt, das Gefühl von Wertschätzung der eigenen möglicherweise abweichenden Meinung hat, beschäftigt Marktforschungsexpert/innen intensiv. Soziale Netzwerke wie Facebook, Instagram und TikTok haben bereits vor langem verstanden, dass insbesondere die Nähe und Zuneigung der Nutzer/innen untereinander auf ihrem Austausch miteinander aufbaut, weswegen diese Plattformen möglichst viel Raum für Interaktion bieten und sich dabei insbesondere darauf fokussieren, dass Nutzer/innen möglichst viel Zeit an diesem Ort voller verschiedener Aktionsnetze verbringen. Anwendungsfähig erscheinen die Ergebnisse auch für Entwickler/innen künstlicher Intelligenz (KI). Insbesondere der zuletzt auf vielen Plattformen integrierte Service ChatGPT, ein KI-Chat, der mit Nutzer/innen über textbasierte Nachrichten kommuniziert und auf vorhandene Daten im Internet zurückgreift, um Antworten zu generieren, die logisch und relevant klingen, ist ein Beispiel dafür, dass Entwickler/innen solcher Systeme in Zukunft vor allem auch dem Thema „menschliches Vertrauen in Systeme und Maschinen“ –

insbesondere in KI – annehmen müssen, wenn sie die dauerhafte Nutzung sichern wollen. Neben diesen Alltagsbeispielen und wirtschaftsrelevanten Fragen, die hier auszughaft angeboten werden, sind aber auch Anschluss Themen entstanden, denen sich weitere akademische Forschung widmen sollte. Während die Arbeit sich der Untersuchung einer speziellen Heterotopie, der virtuellen Intimität, verschrieben hat, ist für die Raumsoziologie oder nahe Fächer zu klären, ob es weitere Heterotopien im Virtuellen gibt und wie diese konstituiert werden. Wo bisher vornehmlich auf „das Internet“ als gesamter Raum oder auf einzelne Orte, wie spezielle Spielumgebungen, geschaut wurde, sollte es lohnenswert erscheinen einerseits verschiedene Heterotopien zu untersuchen, um zu belegen, dass die Begriffsprägung „virtuelle Heterotopie“ als Erweiterung von Foucaults Heterotopie-Konzept relevant ist. Andererseits sollte auch betrachtet werden, wie verschiedene virtuelle Aktionsnetze miteinander zusammenhängen oder sich voneinander abgrenzen, um insgesamt das Virtuelle zu bilden. Wo tauschen sich diese Systeme aus, wo sind sie angreifbar, wieso – falls es der Fall ist – schließen sie sich zusammen oder kapseln sich voneinander ab? Wo die vorliegende Arbeit also eine Lücke füllt, indem sie eine Heterotopie definiert und ausdekliniert und sich fragt, *wie* und durch *wen* sie entsteht und fortlebt, entstehen neue Lücken, deren Betrachtung äußerst relevant erscheint – insbesondere, weil, wie gezeigt wurde, das sehr regelmäßige Verreisen ins Virtuelle Alltag vieler geworden ist. Auch die Techniksoziologie findet hier einen Anknüpfungspunkt, zu untersuchen, welche Rolle dem Aktanten Maschine in diesem Geflecht der Heterotopien und deren räumlicher und interaktionsrelevanter Verknüpfung zukommt. Wo wiederum aufgezeigt wurde, dass körperlose Kollektive entstehen können, indem sie Gedächtnis aufbauen, Geheimnisse austauschen und den Grenzaufbruch probieren, könnte die Internetsoziologie sich weiter fragen, wie Sicherheit und Privatsphäre – auch unabhängig von den technischen Möglichkeiten – sich auf die Atmosphäre des Vertrauens Teilnehmender auswirken. Es sollte eine ethische Aufgabe sein zu

beleuchten, wie Räume geschaffen werden können, die nicht einzig zum Zwecke der Kommerzialisierung eingerichtet und mit bestimmten Sicherheitsmechanismen versehen werden, um Bemühen von Seiten der Entwickler/innen zu zeigen, sondern wirkliche Plattformen entstehen zu lassen, in denen es primär um das Bereitstellen von Abweich- beziehungsweise Krisen-Heterotopien für Menschen in Angst oder Not geht. Und letztendlich bietet die Untersuchung eine erste Plattform für die Soziologie, virtuelle Intimität in weiterer Tiefe auf ihre verschiedenen Ausprägungen in intentional, unilateral und latent weiter zu analysieren. Die Theoriebildung virtueller Intimität sollte Anliegen aller sein, die sich mit der Zukunft von Nähe im Zeitalter des Virtuellen auseinandersetzen.

## Literatur

Alkemeyer, Thomas (2000): Zeichen, Körper und Bewegung. Aufführungen von Gesellschaft im Sport. Habilitation am Fachbereich Erziehungswissenschaft und Psychologie der Freien Universität Berlin. Berlin.

Aller, Katja (2015): Die Vermessung des grenzenlosen Raumes. Die Bestimmung und Analyse virtueller Heterotopien unter Anwendung raumtheoretischer Ansätze von Michel Foucault und Marc Augé. Academia.edu.  
<https://rb.gy/vx30h>. [online, abgerufen am 08.02.2023].

Apprich, Clemens (2009): Urban Heterotopia: Zoning Digital Space. In: In/visibility: Perspectives on Inclusion and Exclusion. Wien: IWM Junior Visiting Fellows' Conferences. Vol. 26. S. 1-8.

Arendt, Hannah (1960): Der Raum des Öffentlichen und der Bereich des Privaten. In: Dünne, Jörg/ Günzel, Stephan (Hrsg.) (2006): Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. S. 419-432.

Ariès, Philippe (1990): Geschichte der Kindheit. München: dtv Sachbuch.

Assmann, Jan (1988): Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität. In: Assman, Jan/ Hölscher, Tonio (Hrsg.) (1988): Kultur und Gedächtnis. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. S. 9-19.

Augé, Marc (1994, 2019): Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. 5. Auflage. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.

Bächle, Thomas (2017): Das Smartphone, ein Wächter. Selfies, neue panoptische Ordnungen und eine veränderte sozialräumliche Konstruktion von Privatheit. In: Beyvers, Eva et al. (Hrsg.) (2017): Räume und Kulturen des Privaten. Wiesbaden: Springer VS. S. 137-164.

Bachleitner, Reinhard/ Weichbold, Martin (2015): Zu den Grundlagen der visuellen Soziologie: Wahrnehmen und Sehen, Beobachten und Betrachten. In: Forum Qualitative Sozialforschung. Ausgabe 16(2), Art. 10. <https://rb.gy/zu9l5>. [online, abgerufen am 11.02.2023].

Bacon-Smith, Camille (1992): Enterprising Women. Television Fandom and the Creation of Popular Myth. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Barthes, Roland (1989): Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Baudrillard, Jean (1983): Simulations. Los Angeles: Semiotexte[e].

Baudrillard, Jean (1994): Simulacra and Simulation. Ann Arbor: The University of Michigan Press.

- Baumann, Zygmunt (2008): *Flüchtige Zeiten. Leben in der Ungewissheit*. Hamburg: Hamburger Edition.
- Becker, Barbara (1997): *Virtuelle Identitäten. Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre*. In: Becker, Barbara/ Paetau, Michael (Hrsg.) (1997): *Virtualisierung des Sozialen. Die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung*. Frankfurt am Main: Campus Verlag. S. 163–184.
- Berger, Peter L./ Luckmann, Thomas (1966, 2013): *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*. 25. Auflage. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Bigl, Benjamin (2016): *Virtuelle Computerspielwelten. Rezeption und Transfer in dynamisch-transaktionaler Perspektive*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Black, Rebecca (2008): *Adolescence and online fan fiction*. New York: Peter Lang Verlag.
- Böhme, Gernot (1995, 2017): *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. 3. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Boothe, Brigitte/ Heigl-Evers, Annelise (1996): *Psychoanalyse der frühen weiblichen Entwicklung*. München: Ernst Reinhardt.
- Bourdieu, Pierre (1987, 1979): *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. 29. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Bourdieu, Pierre (1998): *Praktische Vernunft. Zur Theorie des Handelns*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Braun, Andreas (2012): *Das Internet als >anderer Raum<*. In: Löw, Martina (Hrsg.) (2014): *Vielfalt und Zusammenhalt. Verhandlungen des 36. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Bochum und Dortmund 2012*. Frankfurt am Main: Campus Verlag. <https://rb.gy/6rjxb>. [online, abgerufen am 03.01.2023].
- Bublitz, Hannelore (2010): *Im Beichtstuhl der Medien. Die Produktion des Selbst im öffentlichen Bekenntnis*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Burow, Johannes (2022): *Beieinander an getrennten Orten. Leibliche Interaktion in Videokonferenzen*. Baden-Baden: Nomos Verlag.
- Bury, Rhiannon (2005): *Cyberspaces of Their Own: Female Fandoms Online*. Bern: Peter Lang.
- Cachopo, João Pedro (2022): *The Digital Pandemic. Imagination in Times of Isolation*. London: Bloomsbury.
- Certeau, Michel de (1988): *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve.
- Clarke, Laura Hurd (2011): *Facing Age. Women Growing Older in Anti-Aging Culture*. Plymouth: Rowman & Littlefield Publishers.

- Cohen, Jean/ Arato, Andrew (1994): *Civil Society and Political Theory*. Cambridge: MIT Press.
- Connerton, Paul (1989): *How Societies Remember*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Corts, Alicia B. (2013): *Discovering the 'I' in Avatar: Performance and Self-therapy*. In: Teigland, Robin/ Power, Dominic (Hrsg.) (2013): *The Immersive Internet. Reflections on the Entangling of the Virtual with Society, Politics, and the Economy*. London: Palgrave Macmillan. S. 106-113.
- Dander, Valentin (2012): *Sich Selbst Überschreiten. Heterotopologische Erkundungen am Medienkunstprojekt Zone\*Interdite*. In: MEDIENIMPULSE. Ausgabe 4/2012, Soziale und mediale Räume. <https://rb.gy/ioprn>. [online, abgerufen am 20.04.2023].
- Dander, Valentin (2014): *Zones Virtopiques*. Innsbruck: innsbruck university press.
- Degeling, Martin/ Othmer, Julius/ Weich, Andreas (2017): *Profile. Interdisziplinäre Beiträge*. Lüneburg: meson press.
- Delitz, Heike (2018). *Kollektive Identitäten*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Duerr, Hans Peter (1994): *Intimität. Der Mythos vom Zivilisationsprozeß*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Duffett, Mark (2013): *Understanding Fandom. An introduction to the study of media fan culture*. New York: Bloomsbury.
- Dellwing, Michael (2014): *Zur Aktualität von Erving Goffman*. Wiesbaden: Springer VS.
- Durkheim, Émile (1977, 2019): *Über soziale Arbeitsteilung. Studie über die Organisation höherer Gesellschaften*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Elias, Norbert (1969): *Über den Prozess der Zivilisation I*. Bern/ München: Francke Verlag.
- Engelns, Markus (2014): *Vom Helden zum Mörder? Zur Herstellung einer 'Atmosphäre des Mordens' in The Elder Scrolls V: Skyrim*. In: Huberts, Christian/ Standke, Sebastian (Hrsg.) (2014): *Zwischen | Welten. Atmosphären im Computerspiel*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. S 117-152.
- Feng, Wu-chang/ Brandt, David/ Saha, Debanjan (2007): *A long-term study of a popular MMORPG*. In: *Proceedings of the 6th ACM SIGCOMM workshop on Network and system support for games (NetGames '07)*. New York: ACM. S. 19-24.
- Finkel, Eli et al. (2012): *Online-dating: A critical analysis from the perspective of psychological science*. In: *Psychological Science in the Public Interest [Magazin]*. Ausgabe 13. S. 3-66.

- Fischer, Joachim (2002): Simmels ‚Exkurs über die Soziologie der Sinne‘. Zentraltext einer anthropologischen Soziologie. Österreichische Zeitschrift für Soziologie. Volume 27, 2/22. S. 6-13.
- Foucault, Michel (1967): Andere Räume. In: Barck, Karlheinz/ Gente, Peter/ Paris, Heidi/ Richter, Stefan (Hrsg.) (1992): Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Ditzingen: Reclam. S. 34-46.
- Foucault, Michel (1976): Sexualität und Wahrheit: Der Wille zum Wissen. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Foucault, Michel (1982): Ein Interview: Sex, Macht und die Politik der Identität. In: Defert, Daniel/ Ewald, Francois (Hrsg.) (2005, 2017): Michel Foucault Analytik der Macht. 7. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. S. 301-315.
- Foucault, Michel (2006): Von anderen Räumen. In: Dünne, Jörg/ Günzel, Stephan (Hrsg.) (2006): Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. S. 317-327.
- Foucault, Michel (2012): Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften. Frankfurt/Main: Suhrkamp Verlag.
- Foucault, Michel (2013, 2021): Die Heterotopien. Der utopische Körper. Zwei Radiovorträge. 5. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Fuchs, Felix (2014): Erinnerung als heterotopischer Handlungsraum. Autobiographische Selbsterneuerung in Robert Pirsigs Zen and the Art of Motorcycle Maintenance. In: Helikon. A Multidisciplinary Online Journal. Ausgabe 3. S. 55-82.
- Fuchs-Heinritz, Werner/ Klimke, Daniela/ Lautmann, Rüdiger/ Rammstedt, Otthein/ Stäheli, Urs/ Weischer, Christoph/ Wienold, Hanns (Hrsg.) (2011): Lexikon zur Soziologie. 5. Auflage. Wiesbaden: Springer VS.
- Funken, Christiane (2018): Der Körper im Internet. In: Schroer, Markus (Hrsg.) (2018): Soziologie des Körpers. 3. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. S. 215-240.
- Genette, Gérard (1983): Perspektive. In: Günzel, Stephan (Hrsg.) (2013): Texte zur Theorie des Raums. Ditzingen: Reclam. S. 420-422.
- Geuss, Raymond (2002): Privatheit. Eine Genealogie. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Giddens, Anthony (1993): Wandel der Intimität. Sexualität, Liebe und Erotik in modernen Gesellschaften. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Giesen, Bernhard (1999, 2016): Kollektive Identität. Die Intellektuellen und die Nation 2. 3. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Giesen, Bernhard/ Seyfert, Robert (2013): Kollektive Identität. In: Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ). Ausgabe 13-14/ 2013. S. 39-43.

- Gill, Bernhard (2008, 2016): Über Whitehead und Mead zur Akteur-Netzwerk-Theorie. Die Überwindung des Dualismus von Geist und Materie – und der Preis, der dafür zu zahlen ist. In: Kneer, Georg/ Schroer, Markus/ Schüttpelz, Erhard (Hrsg.) (2008, 2016): Bruno Latours Kollektive. 2. Auflage. S. 47-75.
- Goethe, Johann Wolfgang von (1823): Archiv des Dichters und Schriftstellers. In: Sophie von Sachsen (1903): Goethes Werke. 41. Band, 2. Abtheilung. Weimar: Hermann Böhlaus. S. 25-28.
- Goffman, Erving (1953): Communication conduct in an island community. Chicago: University of Chicago.
- Goffman, Erving (1956, 2014): Wir alle spielen Theater. 14. Auflage. München: Piper Verlag.
- Goffman, Erving (1983): Interaction Order: American Sociological Association. 1982 Presidential Address. American Sociological Review [Magazin]. Ausgabe 48(1). S. 1-17.
- Goffman, Erving (2001): Interaktion und Geschlecht. 2. Ausgabe. Frankfurt am Main: Campus Verlag.
- Govrin, Jule (2019): More Substance Than a Selfie? Affektökonomien des Authentischen beim Onlinedating. In: Mühlhoff, Rainer/ Breljak, Anja/ Slaby, Jan (Hrsg.) (2019): Affekt Macht Netz. Auf dem Weg zu einer Sozialtheorie des Digitalen Gesellschaft. Bielefeld: Transcript Verlag. S. 183-202.
- Gugel, Elisabeth (1976): Sexualität und Identität der Frau. Zur Kritik der psychoanalytischen Auffassung von weiblicher Sexualentwicklung. Gießen: Focus-Verlag.
- Gutstein, Michelle/ Kneer, Svenja (2022): Soziale Medien als Feldzugang und Erkenntnisgegenstand. Von der digitalen Kontaktaufnahme zu Netzwerkinteraktionen in der Arbeitsmigration. In: Schmitz-Vardar, Merve/ Rumpel, Andrea/ Graevskaia, Alexandra/ Dinnebier, Laura (Hrsg.) (2022): Migrationsforschung (inter)disziplinär. Bielefeld: Transcript Verlag. S. 127-148.
- Habermas, Jürgen (1971): Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft. 5. Auflage. Neuwied/ Berlin: Luchterhand.
- Hahn, Kornelia (1998): Liebe im Film – Fiktionale Modelle intimer Beziehungen? In: Hahn, Kornelia (Hrsg.) (1998): Liebe am Ende des 20. Jahrhunderts. Studien zur Soziologie intimer Beziehungen. Opladen: Leske + Budrich. S. 155-174.
- Hahn, Kornelia (2014): E-Motion. Intimität in Medienkulturen. Wiesbaden: Springer VS.
- Hahn, Kornelia (2016): Medien auf Reise. Repräsentationen von Anwesenheit und Abwesenheit. In: Hahn, Kornelia/ Schmidl, Alexander (Hrsg.) (2016):

Websites & Sightseeing. Tourismus in Medienkulturen. Wiesbaden: Springer VS. S. 13-29.

Hahn, Kornelia/ Koppetsch, Cornelia (2011): Zur Soziologie des Privaten. Einleitung. In: Hahn, Kornelia/ Koppetsch, Cornelia (Hrsg.) (2011): Soziologie des Privaten. Wiesbaden: Springer VS. S. 7-16.

Hahn, Kornelia/ Schmidl, Alexander (2016): Making Time Count. Reisen in andere Zeiten. In: Hahn, Kornelia/ Schmidl, Alexander (Hrsg.) (2016): Websites & Sightseeing. Tourismus in Medienkulturen. Wiesbaden: Springer VS. S. 255-274.

Halbwachs, Maurice (1939): Das kollektive Gedächtnis und der Raum. In: Günzel, Stephan (Hrsg.) (2013): Texte zur Theorie des Raums. Ditzingen: Reclam. S. 336-339.

Hall, Stuart (2004): Die Frage des Multikulturalismus. In: Hall, Stuart (2013): Ideologie, Identität, Repräsentation. Ausgewählte Schriften. 4. Auflage. Hamburg: Argument Verlag. S. 167-187.

Han, Byung-Chul (2012): Transparenzgesellschaft. Berlin: Matthes & Seitz.

Harris, Cheryl/ Alexander, Alison (1998): Theorizing Fandom. Fans, Subculture and Identity. Cresskill: Hampton Press.

Heintz, Bettina (2000): Gemeinschaft ohne Nähe? Virtuelle Gruppen und reale Netze. In: Thiedeke, Udo (Hrsg.) (2000): Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag. S. 180-210.

Heldman, Caroline/ Wade, Lisa (2010): Hook-up culture: Setting a research agenda. In: Sexuality Research and Social Policy [Magazin]. Ausgabe 7. S. 323-333.

Hieber, Lutz (2007): Postmodernismus als Politisierung der Kunst – Kulturelle Implikationen der Protestbewegung in den USA. In: Hieber, Lutz/ Villa, Paula-Irene (Hrsg.) (2007): Images von Gewicht. Soziale Bewegungen, Queer Theory und Kunst in den USA. Bielefeld: Transcript Verlag. S. 17-46.

Hieber, Lutz/ Moebius, Stephan (2009): Avantgarden und Politik: Künstlerischer Aktivismus von Dada bis zur Postmoderne. Bielefeld: Transcript Verlag.

Hillmann, Karl-Heinz (Hrsg.) (2007): Wörterbuch der Soziologie. 5. Auflage. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag.

Hoffmann, Dagmar (2007): Rezension zu: Jean-Claude Kaufmann (2005). Die Erfindung des Ich. Eine Theorie der Identität. In: Forum Qualitative Sozialforschung. Volume 9, No. 1, Art. 27. <https://rb.gy/qpd38>. [online, abgerufen am 09.02.2023].

Honneth, Axel (1994, 2021): Kampf um Anerkennung. Zur moralischen Grammatik sozialer Konflikte. 11. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

- Houben, Daniel (2017): Von Ko-Präsenz zur Ko-Referenz – Das Erbe Erving Goffmans im Zeitalter digitalisierter Interaktion. In: Klemm, Matthias/ Staples, Ronald (Hrsg.) (2018): Leib und Netz. Sozialität zwischen Verkörperung und Virtualisierung. Wiesbaden: Springer VS. S. 3-20.
- Illouz, Eva (2011): Warum Liebe weh tut. Eine soziologische Erklärung. Berlin: Suhrkamp Verlag.
- Jamison, Anne (2013): Fic: Why Fanfiction is Taking Over the World. Dallas: BenBella Books.
- Jenkins, Henri (1992): Textual poachers: Television fans and participatory culture. New York: Routledge.
- Jones, Norma/ Bajac-Carter, Maja/ Batchelor, Bob (2014): Heroines of Film and Television. Portrayals in Popular Culture. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Jörissen, Benjamin (2005): Simulation des Körpers – Der moderne Körperbegriff nach Jean Baudrillard. In: Media Literacy Log. <https://rb.gy/unt3q>. [online, abgerufen am 01.02.2023].
- Jörissen, Benjamin (2008): The Body is the Message. Avatare als visuelle Artikulationen, soziale Aktanten und hybride Akteure. Paragrana. Band 17, Heft 1. S. 277-295.
- Jünger, Jakob (2018): Unklare Öffentlichkeit. Individuen in Situationen zwischen öffentlicher und nichtöffentlicher Kommunikation. Wiesbaden: Springer VS.
- Kaufmann, Jean Claude (2004): Die Erfindung des Ich. Eine Theorie der Identität. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Keller, Reiner/ Lau, Christoph (2008, 2016): Bruno Latour und die Grenzen der Gesellschaft. In: Kneer, Georg/ Schroer, Markus/ Schüttpelz, Erhard (Hrsg.) (2008, 2016): Bruno Latours Kollektive. 2. Auflage. S. 306-338.
- Klemm, Matthias/ Staples, Ronald (2015): Warten auf Antwort. Digitale Kommunikation im Spannungsfeld körperlicher und textueller Selbstrepräsentation. In: Hahn, Kornelia/ Stempfhuber, Martin (Hrsg.) (2015): Präsenzen 2.0. Körperinszenierungen in Medienkulturen. Wiesbaden: Springer VS. S. 113-134.
- Laist, Randy/ College, Goodwin (2011): Bullet-Time in Simulation City: Revisiting Baudrillard and The Matrix by way of the "Real 1999". Cork: Alphaville Journal of Film and Screen Media. S. 19-33.
- Layder, Derek (2009): Intimacy and Power. The Dynamics of Personal Relationships in Modern Society. Leicester: Palgrave Macmillan.
- Lemish, Dafne (1998): Spice Girls` Talk: A Case Study in the Development of Gendered Identity. In: Inness, Sherrie A. (1998): Millennium Girls. Today`s Girls Around the World. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers. S. 145-168.

- Lévi-Strauss, Claude (1978, 2010): Einleitung. In: Mauss, Marcel (1978, 2010): Soziologie und Anthropologie. Band I. Frankfurt am Main: Ullstein Verlag. S. 7-41.
- Licoppe, Christian (2015): Contested norms of Presence. In: Hahn, Kornelia/ Stempfhuber, Martin (Hrsg.) (2015): Präsenzen 2.0. Körperinszenierungen in Medienkulturen. Wiesbaden: Springer VS. S. 97-112.
- Liegl, Michael/ Stempfhuber, Martin (2014): „Raum am Draht“: Empirische Beobachtung zur Soziologie der mediatisierten Anmache am Fallbeispiel von Grindr. In: Hahn, Kornelia (Hrsg.) (2014): E<sup>3</sup>Motion. Intimität in Medienkulturen. Wiesbaden: Springer VS. S. 19-38.
- Latour, Bruno (1999, 2002): Die Hoffnung der Pandora. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Latour, Bruno (2005): Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft: Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Lee, Kwan Min (2004): Presence, Explicated. Ausgabe 14/1. Hoboken: Communication Theory. S. 27-50.
- Löw, Martina (2019): Raumsoziologie. Frankfurt: Suhrkamp Verlag.
- Luca, Renate (1998): Medien und weibliche Identitätsbildung. Körper, Sexualität und Begehren in Selbst- und Fremdbildern junger Frauen. Frankfurt: Campus Verlag.
- Lucke, Doris (1995): Akzeptanz. Legitimität in der „Abstimmungsgesellschaft“. Wiesbaden: Springer VS.
- Luhmann, Niklas (1982, 2017): Liebe als Passion: Zur Codierung von Intimität. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Luhmann, Niklas (1984, 2020): Einführung in die Systemtheorie. Heidelberg: Carl-Auer.
- Mead, George Herbert (1968, 2020): Geist, Identität und Gesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Meulemann, Heiner (2001): Soziologie von Anfang an. Eine Einführung in Themen, Ergebnisse und Literatur. Wiesbaden: Springer VS.
- Metzner-Szigeth, Andreas (2008): Von Cyber-Identitäten, virtuellen Gemeinschaften und vernetzter Individualisierung – sozial-psychologische Überlegungen. Sic et Non, Zeitschrift für Philosophie und Kultur Im Netz. Ausgabe 9/ 2008. S. 1-35.
- Minsky, Marvin (1980): Telepresence. Ausgabe 2/ 1980. New York: Omni Magazin. S. 45-51.
- Moritz, Arne (2004): Mausclick und *cookie* – Erweiterungen des Körpers im Datenraum. In: Bieber, Christoph/ Leggewie, Claus (Hrsg.) (2004):

- Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt am Main: Campus Verlag. S. 289-306.
- Morus, Thomas (1516): Utopia. In: Heinisch, Klaus (Hrsg.) (1960, 2008): Der utopische Staat. 29. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag. S. 7-110.
- Muchow, Marta/ Muchow, Hans Heinrich (1935): Der Lebensraum des Großstadtkindes. In: Günzel, Stephan (Hrsg.) (2013): Texte zur Theorie des Raums. Ditzingen: Reclam. S. 330-335.
- Negroponte, Nicholas (1995): Being Digital. New York: Alfred A Knopf.
- Nies, Martin (2018): B/Orders – Schwellen – Horizonte. In: Nies, Martin (Hrsg.) (2018): Raumsemiotik. Räume – Grenzen – Identitäten. vzkf, Virtuelles Zentrum für kultursemiotische Forschung. Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik. Ausgabe 4/ 2018. S. 13-72.
- Niewerth, Dennis (2018): Dinge – Nutzer – Netze: Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Nitsche, Michael (2008): Video Game Spaces. Image, Play, and the Structure in 3D Game Worlds. Cambridge: The MIT Press.
- Plessner, Helmuth (1924, 2002): Grenzen der Gemeinschaft. Eine Kritik des sozialen Radikalismus. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Rauh, Susanne (1990): Wertewandel in der Familie – die Entwicklung der Intimität. Frankfurt am Main: Verlag Peter Lang.
- Reid-Steere, Elizabeth (2000): Das Selbst und das Internet: Wandlungen der Illusion vom einen Selbst. In: Thiedeke, Udo (Hrsg.) (2000): Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag. S. 265-283.
- Rittmann, Tim (2008): MMORPGs als virtuelle Welten. Immersion und Repräsentation. Boizenburg: Werner Hülsbusch Verlag.
- Rousseau, Jean-Jacques (1762, 1977): Vom Gesellschaftsvertrag oder Grundsätze des Staatsrechts. Ditzingen: Reclam.
- Rubin, Peter (2018): Future Presence. How virtual reality is changing human connection. Intimacy, and the limits of ordinary life. New York: Harper Collins.
- Sabbadini, Andrea/ Kogan, Ilany/ Golinelli, Paola (2019): Psychoanalytic perspectives on virtual intimacy and communication in film. New York: Routledge.
- Schäfer, Robert (2016): Zur fotografischen Vermittlung unmittelbarer Präsenz. In: Hahn, Kornelia/ Schmidl, Alexander (Hrsg.) (2016): Websites & Sightseeing. Tourismus in Medienkulturen. Wiesbaden: Springer VS. S. 63-84.

Schäfer-Biermann, Birgit/ Westermann, Aische/ Vahle, Marlen/ Pott, Valérie (2016): Foucaults Heterotopien als Forschungsinstrument. Eine Anwendung am Beispiel Kleingarten. Wiesbaden: Springer VS.

Schelsky, Helmut (1955): Soziologie der Sexualität. Über die Beziehungen zwischen Geschlecht, Moral und Gesellschaft. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Schmidl, Alexander (2018): Intensive Abwesenheit. Leibgebundene Emotionalität unter den Bedingungen entfernter Kopräsenz. In: Klemm, Matthias/ Staples, Ronald (Hrsg.) (2018): Leib und Netz. Sozialität zwischen Verkörperung und Virtualisierung. Wiesbaden: Springer VS. S. 97-114.

Schroer, Markus (2006, 2018): Räume, Orte, Grenzen. Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raumes. 6. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Schröter, Jens (2009): Die Ästhetik der virtuellen Welt. Überlegungen mit Niklas Luhmann und Jeffrey Shaw. In: Bogen, Manfred/ Kuck, Roland (Hrsg.) (2009): Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld: Transcript Verlag. S. 25-36.

Schuurke, Bettina (1999): Scham, körperliche Intimität und Familie. In: Zeitschrift für Familienforschung. Ausgabe 11 (2). Leverkusen: Budrich Journals. S. 59-83.

Schütz, Alfred (1972): Der Fremde. In: Schütz, Alfred (1972): Gesammelte Schriften (Bd.2). Den Haag: Nijhoff. S. 53-69.

Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1979): Strukturen der Lebenswelt. Band I. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Schwietring, Thomas (2008): Ich, du und alle die anderen: zum Wechselverhältnis von Intimität, Selbstbild und sozialer Bindung. In: Rehberg, Karl-Siegbert (Hrsg.) (2008): Die Natur der Gesellschaft: Verhandlungen des 33. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Kassel 2006. Teilband 1 und 2. Frankfurt am Main: Campus Verlag. S. 4372-4378.

Selke, Stefan (2020): Einladung zur öffentlichen Soziologie. Eine postdisziplinäre Passion. Wiesbaden: Springer VS.

Sennett, Richard (1986, 2004): Verfall und Ende des öffentlichen Lebens: Die Tyrannei der Intimität. 14. Auflage. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.

Simanowski, Roberto (2008): Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kultur – Kunst – Utopien. Reinbek: Rowohlt Verlag.

Simmel, Georg (1909): Brücke und Tür. In: Der Tag. Moderne illustrierte Zeitung Nr. 683. (15. September 1909). S. 1-3.

Simmel, Georg (1908): Soziologie: Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung. Leipzig: Duncker & Humblot.

Simmel, Monika (1987): Weibliche Sexualität. Von den Grenzen der Aufklärung und der Suche nach weiblicher Identität. Braunschweig: Gerd J. Holtzmeier Verlag.

Stauffer, Isabelle (2022): Resonanzräume für Begehren und Körperlichkeit. Mediale Funktionen von bildender Kunst und Musik in Fontanes Romanen *L'Adultera* und *Cécile*. In: Trilcke, Peer (Hrsg.) (2022): *Fontanes Medien (1819-2019)*. Berlin: De Gruyter. S. 354-374.

Streisand, Marianne (2001): *Intimität: Begriffsgeschichte und Entdeckung der Intimität auf dem Theater um 1900*. München: Wilhelm Fink Verlag.

Stempfhuber, Martin (2015): „Always on, but not always there“. Praktiken der Selbst-Absentierung im Web 2.0. In: Hahn, Kornelia/ Stempfhuber, Martin (Hrsg.) (2015): *Präsenzen 2.0. Körperinszenierungen in Medienkulturen*. Wiesbaden: Springer VS. S. 135-153.

Sturm, Gabriele (1997): Öffentlichkeit als Raum von Frauen. In: Bauhardt, Christine/ Becker, Ruth (Hrsg.) (1997): *Durch die Wand!: feministische Konzepte zur Raumentwicklung*. Pfaffenweiler: Centaurus. S. 53-70.

Sunderland, Maja (2014): Sozialer Raum (espace social). In: Bourdieu-Handbuch: *Leben—Werk—Wirkung (2014)*. Heidelberg: Springer VS. S. 219-225.

Sumter, Sindy/ Vandenbosch, Laura/ Ligtenberg, Loes (2016): Love me Tinder: Untangling emerging adults' motivations for using the dating application Tinder. In: *Telematics and Informatics [Magazin]*. Ausgabe 34. S. 67-78.

Suznjevic, Mirko/ Matijasevic, Maja (2010): Why MMORPG players do what they do: relating motivations to action categories. In: *International Journal of Advanced Media and Communication*. Vol 4, Number 4/ 2010. S. 405-424.

Suzuki, Kazuko (1998): Pornography or Therapy? Japanese Girls Creating the Yaoi Phenomenon. In: Inness, Sherrie A. (1998): *Millenium Girls. Today`s Girls Around the World*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers. S. 243-268.

Tibon-Cornillot, Michel (1982): Die transfigurativen Körper. Zur Verflechtung von Techniken und Mythen. In: Kamper, Dietmar/ Wulf, Christoph (Hrsg.) (1982): *Die Wiederkehr des Körpers*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. S. 145-164.

Virilio, Paul (1994): *Die Eroberung des Körpers. Vom Übermenschen zum überreizten Menschen*. München: Carl Hanser Verlag.

Von Hoff, Dagmar (2013): Performanz/Repräsentation. In: Von Braun, Christina/ Stephan, Inge (Hrsg.) (2013): *Gender(at)Wissen. Ein Handbuch der Gender-Theorien*. 3. Auflage. Köln: Böhlau Verlag. S. 275-298.

Wampfler, Philippe (2022): Empörungengagement und Desinformation – politische Kommunikation und die Dynamik digitaler Plattformen. In: Klein,

- Björn/ Schmidt, Robin (Hrsg.) (2022): Was macht die Digitalisierung mit der Politik? Einwürfe und Provokationen. Berlin: De Gruyter. S. 111-122.
- Wasserman, Stanley/ Faust, Katherine (1994): Social Network Analysis: Methods and Application. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wearing, Sadie (2012): Exemplary or Exceptional Embodiment? Discourses of Aging in the Case of Helen Mirren and Calendar Girls. In: Dolan, Josephine/ Tincknell, Estella (Hrsg.) (2012): Aging Femininities: Troubling Representations. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing. S. 145-157.
- Weber, Max (1920, 1980): Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriß der verstehenden Soziologie. 5. Auflage. Wiesbaden: Springer VS.
- Weber, Max (2011): Gesamtausgabe Abt. II: Briefe 1918-1920. Wiesbaden: Springer VS.
- Weigelt, Shirin (2019): Tasten. Taktilität als Paradigma des Digitalen. In: Mühlhoff, Rainer/ Breljak, Anja/ Slaby, Jan (Hrsg.) (2019): Affekt Macht Netz. Auf dem Weg zu einer Sozialtheorie der Digitalen Gesellschaft. Bielefeld: Transcript Verlag. S. 107-128.
- Weissensteiner, Elke/ Leiner, Dominik (2011): Facebook in der Wissenschaft: Forschung zu sozialen Onlinenetzwerken. Magazin für Medien und Kommunikationswissenschaft. Ausgabe 59(4). S. 526-544.
- White, Michele (2006): The body and the screen. Theories of internet spectatorship. Cambridge: MIT Press.
- Turkle, Sherry (1998): Das Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Weihe, Richard (2004): Die Paradoxie der Maske. Geschichte einer Form. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Williams, Rebecca (2015): Post-Object Fandom. Television, Identity and Self-narrative. New York: Bloomsbury.
- Wohlrab-Sahr, Monika (2011): Schwellenanalyse – Plädoyer für eine Soziologie der Grenzziehungen. In: Hahn, Kornelia/ Koppetsch, Cornelia (Hrsg.) (2011): Soziologie des Privaten. Wiesbaden: Springer VS. S. 33-52.
- Woolf, Virginia (1929, 2015): A Room of One's Own and Three Guineas. 7. Auflage. Oxford: Oxford University Press.
- Wuth, Marie (2019): Affektive Netze. Politische Partizipation mit Spinoza. In: Mühlhoff, Rainer/ Breljak, Anja/ Slaby, Jan (Hrsg.) (2019): Affekt Macht Netz. Auf dem Weg zu einer Sozialtheorie der Digitalen Gesellschaft. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Zielinski, Siegfried (1989): Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

## Dank

First, I'm going to thank Josi, because when you thank your wife at the end of the speech, they play her out with the music, and I want her to know that everything I value most in our lives, you've given me.

Darüber hinaus gilt ein großer Dank meiner Familie, meinen Freund/Innen, meiner Prüfungskommission und Kommiliton/innen und Kolleg/innen, die mir beratend und unterstützend zur Seite gestanden haben – mit Wissen, Liebe oder Verständnis. Ich habe es in dieser Zeit oft gesagt und ich wiederhole es gerne: Das kann ich nie wieder gutmachen.

That's all.