



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 57, Nr. 4, 2019
doi: 10.21243/mi-04-19-03
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Ödipus im Digitalen: Psychoanalytische Perspektiven auf Subjektivierung im technologischen Wandel

Andreas Beinsteiner

Der Beitrag rekonstruiert die Debatte, die knapp vor der Jahrtausendwende über die Effekte des Cyberspace auf den Ödipuskomplex geführt wurde. Medienpädagogisch wurde die Diskussion, ob digitale Medien den Eintritt in die symbolische Ordnung suspendieren, vollstrecken oder diesbezüglich eine ambivalente Rolle einnehmen, insbesondere mit Blick auf den erzieherischen Stellenwert von Computerspielen geführt. Heute, vor dem Hintergrund einer Lebenswelt, die massiv von digitalen Technologien und spielerischen Elementen durchdrungen ist, muss die Frage nach dem Verhältnis von digitalen Medien und symbolischer Ordnung in neuer Weise gestellt werden.

The paper reconstructs a debate that took place before the millennial turn about the effects of cyberspace for the Oedipus complex. In the context of media education, the discussion whether digital media suspend or realize entry to the symbolic order, or whether they assume an ambivalent role, was taken up particularly with regard to the educational significance of computer games. Today, against the backdrop of a lifeworld massively permeated by digital technologies and gamification, the question concerning the relation of digital media and symbolic order needs to be posed in a different manner.

1. Einleitung

Psychoanalytische Kulturtheorie hat die Emergenz digitaler Medien von Anfang an reflektierend begleitet. Prominenz erlangt haben in diesem Zusammenhang insbesondere die Studien von Sherry Turkle, die Transformationen des menschlichen Selbstverständnisses im Umgang mit *neuen Technologien* über die Zeitintervalle mehrerer Jahrzehnte beforschte (vgl. Turkle 1999, 2005, 2011), sowie die Debatte darüber, welcher Status dem Ödipuskomplex bzw., allgemeiner formuliert, Formen psychoanalytischer Triangulierung unter Bedingungen digitaler Medien zukomme. An eine von Slavoj Žižek (1999) vorgeschlagene Kartografie diesbezüglicher Positionen wurde in medienpädagogischen Zusammenhängen – insbesondere mit Blick auf den bildungsbezogenen Stellenwert von Computerspielen – mehrfach angeknüpft (Pelletier 2005, Raessens 2009), wobei der von Žižek eingebrachte Standpunkt einer „interpassiven“ Deutung des „Cyberspace“ hinsichtlich seiner politisch-pädagogischen Implikationen favorisiert wird:

Die Unnachgiebigkeit der Regeln, denen der Avatar sich zu unterwerfen hat, mache deren *Artificialität* intelligibel, wodurch in weiterer Folge die phantasmatische Basis – und damit die *Virtualität* – auch der Realität unseres Alltagslebens offenbar werden könne.

Der vorliegende Beitrag rekonstruiert zunächst diese Kartografie, um dann auf eine Voraussetzung der dort verankerten Argumente hinzuweisen, die spätestens mit dem Web 2.0 ihre Gültigkeit verloren hat: nämlich die Getrenntheit der Sphäre des Digitalen von der des „wirklichen Lebens“, die nach Auffassung von Turkle und Žižek dem *Cyberspace* zuvor innegewohnt und insbesondere dessen Engführung mit dem Spiel gerechtfertigt hatte.

Genau die Starrheit der Regeln von *Cyberspace* und Spiel nämlich, welche jene *Überidentifikation* ermöglicht und einfordert, der Žižek um die Jahrtausendwende noch befreiende Effekte zuschreiben konnte, ist im Zuge der zunehmenden digitalen Durchdringung von Alltagswelten auf letztere übergegangen. Angesichts von *ubiquitous computing*, *Internet der Dinge*, *augmented* und *mixed realities* verschwimmen die Grenzen von Digital und Analog ebenso wie die von Spiel und Nichtspiel (Stichwort *gamification*). Die ideologisch-phantasmatischen Schemata, die der *Cyberspace* in deren konstitutiven Funktionen für unsere wahrgenommene Wirklichkeit aufweisbar machte, schreiben sich nunmehr in eben-diese Wirklichkeit selbst ein (vgl. Lash 2011, Žižek 2016). Die subjektivierenden Effekte digitaler Technologien müssen vor diesem Hintergrund einer Neubewertung unterzogen werden.

2. Vom modernen zum postmodernen Computergebrauch

Unserem heutigen Gebrauch von *mobilen Geräten, Internetplattformen, Streamingdiensten* etc. mutet eine Selbstverständlichkeit an, die leicht vergessen lässt, wie massiv sich das Verhältnis der Userinnen und User zu ihren *computational devices* in den wenigen Jahrzehnten, seit diese aufgekommen sind, transformiert hat. Ein kurzer Blick zurück in die Geschichte des *personal computing* ist hilfreich, um sich von scheinbaren Selbstverständlichkeiten des Nutzungsverhaltens zu lösen. In den 1980er Jahren, so Sherry Turkle, war der Computer etwas Neues, Unbekanntes. Ihr Buch *Das zweite Selbst* begleitete die ersten Begegnungen von Menschen mit Personal Computern (PCs) sowie die emergierenden Weisen des Umgangs mit diesem neuen Gerät. Dieser Umgang war zunächst von einem Ethos geprägt, das Sherry rückblickend (2005) als *modern* bezeichnet, insofern der Computer als eine regelgesteuerte Maschine betrachtet wurde, deren Verhalten aufgrund ebendieser Regeln verstehbar war.

Wer einen Computer benutzen wollte, musste das Gerät selbst mittels Programmierung instruieren, welche Befehle es ausführen sollte. Dies geschah über eine Eingabekonsolle; grafische Benutzerrinnen und Benutzerschnittstellen waren noch nicht vorhanden. Programmieren und Hardwarebasteln erforderten gewisses Know-How und wurden folglich zu sozialen Aktivitäten, die Computernutzerinnen und -nutzer miteinander in Beziehung brachten. Der Quellcode selbstgeschriebener Programme wurde zu einem Medium, in das Computernutzerinnen und -nutzer ihr Selbst

projizieren konnten. Die Erfahrung der Autorschaft von Programmen gab ihnen ein Gefühl der Kontrolle: Sie waren befähigt, am Computer Mikrowelten zu konstruieren, die präzise auf ihre persönlichen Bedürfnisse abgestimmt waren (vgl. Turkle 2005: 6).

Die genuin moderne Qualität dieses Bastlerethos manifestierte sich laut Turkle in einem spezifischen Verständnis von Transparenz: Die Userinnen und User hatten das Gefühl, in „contact with the ‚bare machine‘“ zu stehen (Turkle 2005: 7), sie verstanden, welche Instruktionen der Computer abarbeitete und vermochten dessen tatsächliches Verhalten zu kontrollieren. Zentral hierbei war die Auffassung: „the machine only does what you tell it to, nothing more, nothing less“ (Turkle 2005: 8). In der Tradition von Freud, Marx oder Darwin ging es darum, die nicht unmittelbar sichtbaren Mechanismen hinter den Geschehnissen zu ergründen. Dem entsprach auch ein (etwa von Seymour Papert am MIT repräsentierter) medienpädagogischer Ansatz, der die Nachvollziehbarkeit der logischen Operationen, die im Computer abliefen, in den Mittelpunkt stellte.

Bereits in den 1990er Jahren setzte sich jedoch eine andere Auffassung von Transparenz durch, die das genaue Gegenteil dieses modernist ethos verkörperte: Der Umgang mit Computern, so wurde gefordert, solle keinerlei Kenntnisse der technischen Abläufe im Gerät voraussetzen. Mit dem Macintosh wurde die Konsoleneingabe von Kommandos überflüssig; die Manipulation von Oberflächensimulationen ersetzte diese. Intuitiv gestaltete grafische Userinnen- und User-Interfaces ermöglichten, dass der PC

zu einem Konsumprodukt wurde, das eine enorme Verbreitung fand – jedoch um den Preis, dass jegliches Verständnis für die tatsächlich im Gerät ablaufenden Prozesse verloren ging. Transparenz bedeutete nunmehr „making things work without going below a screen surface of attractive icons and interactive dialogue boxes“ (Turkle 2005: 9). An die Stelle der Autorschaft und Gestaltung von Programmen trat das Navigieren auf vorprogrammierten Benutzerinnen- und Benutzeroberflächen.¹

Auch im medienpädagogischen Bereich setzte sich eine Auffassung von computer literacy durch, die Ansprüche auf ein Tiefenverständnis von Datenverarbeitungsprozessen preisgab und sich auf die erfolgreiche Nutzung von Programmoberflächen für Textverarbeitung, Präsentationssoftware usw. beschränkte. Die einsetzende Vernetzung und der rasche Ausbau der Internetinfrastruktur stellten immer weitläufigere Räume für das Surfen auf Oberflächen bereit. Einem in diesem Sinne postmodernen Ethos entsprach auch ein neues Medium, in das Userinnen und User ihr Selbst projizieren konnten: dieses waren nicht mehr die selbstgeschriebenen Quellcodes, sondern die vielfältigen Avatare, die Userinnen und User erstellen konnten, um sich durch diverse Online-Environments zu bewegen. Die Multiplizität von Cyber-Environments und -Avataren bildet jenen Hintergrund, vor dem sich vor der Jahrtausendwende eine Debatte um ein Ende des Ödipuskomplexes im Cyberspace formierte.² Diese spezifische Situation ist zu beachten, bevor nach den medienpädagogischen Implikati-

onen dieser Debatte für die gegenwärtige Situation gefragt werden kann.

3. „Cyberspace“: Ende oder Fortsetzung des Ödipuskomplexes?

Als Ödipuskomplex wird in psychoanalytisch grundierten Theoriezusammenhängen jener Prozess bezeichnet, durch den wir unseren Platz in der Gesellschaft als eigenständige Wesen einnehmen. Dieser ist einerseits mit der Akzeptanz des Mangels verbunden, der darin besteht, nicht mehr Teil einer symbiotischen Einheit mit der Mutter zu sein, andererseits in einer Identifikation mit dem Vater, welcher mit Kastration droht. Weder der Vater noch Kastration sind hierbei wörtlich zu verstehen (und der beschriebene Zusammenhang auch nicht als auf das männliche Kind beschränkt). Mit dem Vater ist vielmehr die symbolische Autorität gemeint, durch den wir Zugang zu sozio-symbolischen Signifikanten wie Sprache, sozialer Status oder Gender erhalten. Kastration bezieht sich auf die Unterwerfung unter das Gesetz, d. h. die Einfügung in eine bestimmte gesellschaftliche Rolle und die damit verbundenen Beschränkungen der eigenen Identität. Ödipalisierung bezeichnet somit den Eintritt in die *symbolische Ordnung*. Neuere Ansätze sprechen statt Ödipalisierung auch von Triangulierung (vgl. Grieser 2003), um die Öffnung der Dyade zwischen Kind und primärer Bezugsperson auf ein Drittes, auf eine *Alterität* hin, die mit der Einbindung in gesellschaftlich-kulturelle Zusammenhänge zwangsläufig einhergeht, generischer zu fassen.

B. in *multi-user dungeons* (MUDs) realisieren konnten, in Frage gestellt. Die Tendenz zum fragmentierten und wandelbaren Selbst passte nach Turkles Einschätzung einerseits mit zeitgenössischen Anforderungen zunehmender Flexibilisierung zusammen (vgl. 415), andererseits schien sie auch die Dekonstruktion des Selbst im französischen Poststrukturalismus in die gesellschaftliche Praxis umzusetzen: „Computer verkörpern die Theorie der Postmoderne und holen sie auf den Boden der Wirklichkeit.“ (24) Darin, dass sich mit dem Cyberspace ein „Raum wechselnder multipler und sozialer Identitäten“ eröffnete, konnte in diesem Sinne eine „Befreiung von der Vorherrschaft des patriarchalischen Gesetzes“ (Žižek 1999: 105) gesehen werden; andererseits konnte die gleiche Diagnose unter umgekehrten Vorzeichen ebenso gut als Dystopie gedeutet werden. Žižek präsentiert Jean Baudrillard und Paul Virilio als Exponenten dieser Deutung, die den Cyberspace als immersiven Erlebnisstrom betrachten, in dem den Userinnen und Usern die Möglichkeit abhanden kommt, aus dem Wahrgenommenen Sinn zu machen.

Die Userinnen und User verlieren das Minimum an symbolischem Abstand, das zu Kritik oder Reflexion befähigt, und regredieren in einen infantilen bzw. psychotischen Zustand. Dass keine Möglichkeit mehr bestehe, die eigene Identität in etwas Stabilem – sei es der persönliche Charakter, eine verbindliche Ethik oder kritisches Bewusstsein – zu verankern, wird in dieser Lesart also keineswegs als Befreiung gewertet. Trotz dieser unterschiedlichen Wertungen kommen Baudrillard und die Sherry Turkle der 1990er Jahre dem-

nach in der Diagnose überein, dass der Cyberspace eine neue, post-ödipale libidinöse Ökonomie ins Werk setze.

„Does psychoanalysis come with an expiration date, circa 2000?“, fragte angesichts dessen Jerry Aline Flieger (2003: 409), um genau dies zu verneinen: Cyberspace wird von ihr gerade umgekehrt als „the scene of the constitution of subjectivity“ (409) gefasst. Welche Identität ich in einem MUD auch wähle, ich bin doch gezwungen, eine zu wählen. Hinzu kommt, dass der Avatar an das gebunden ist, was das Programm zulässt, wie andere Teilnehmerinnen und Teilnehmer (re-)agieren usw. Die ödipale Struktur bleibe also gewahrt: Nur, weil auch im Cyberspace das Spiel der Identitäten beschränkt ist, kann es Online-Identitäten überhaupt geben.

Diese Kartografie der Dis-/Kontinuität von Ödipus und Cyberspace, der Žižek als Alternative seine eigene – *interpassive* – Konzeptualisierung entgegenhielt, ist nach der Jahrtausendwende in medienpädagogischen Zusammenhängen vor allem zur Theoretisierung der Bildungsrelevanz von Computerspielen herangezogen worden.³ Caroline Pelletier (2005) überträgt Žižeks Einteilung auf dieses Feld. Kenntnisreich bringt sie Einsichten psychoanalytischer Kulturtheorie zur Anwendung auf Positionen, die *game-based learning* als befreiende Alternative zu den „repressiven“ Mechanismen des tradierten Bildungssystems präsentieren. Wird das „natürliche“ Lernen von Kleinkinder und Tieren etwa bei Autoren wie Marc Prensky im Spiel lokalisiert, so weist Pelletier mit Lacan auf, wie hierbei Genuss gerade mit einem ursprünglichen Zustand assoziiert wird, der durch die symbolische Autorität entzo-

gen worden ist (vgl. Pelletier 2004: 319f). Wenn nun – wie im Fall von *educational games* – genau diese Instanz gebietet, das („pädagogisch sinnvolle“) Spielen zu genießen, so wird der Reiz der Spiele schnell schwinden, da das Begehren gerade durch das Verbot der Autorität aufrechterhalten wird. Aus psychoanalytischer Perspektive völlig konsistent sei es daher, wenn die *British Educational Communications and Technology Agency* (Becta) Lehrenden empfiehlt, die spielerische Aktivität von Zeit zu Zeit zu unterbrechen, um die Lernenden an die tatsächlichen Lernziele zu erinnern. Nur durch das Verbot des Spielgenusses kann dieser nämlich erhalten werden.

Nach Pelletiers Einordnung werden Computerspiele in diesen beiden Fällen als postödipal verstanden: vorbehaltlos positiv als Befreiung von repressiven Lehrmethoden bei Prensky oder mit Vorbehalten hinsichtlich der sinnlichen Ablenkung der Spiele vom eigentlichen Lerninhalt im Fall der Becta. Diese Zuordnung ist jedoch insofern fragwürdig, als – wie Pelletier selbst beobachtet (vgl. Pelletier 2005: 320) – die Autorität des Gesetzes nicht tatsächlich aufgehoben, sondern nur andernorts reinstanciiert wird: in den Sachzwängen des konsumorientierten Hochgeschwindigkeitskapitalismus, angesichts dessen spielerisches Lernen aus wirtschaftlichen Effizienzgründen zur Notwendigkeit erklärt wird. Eine Kontinuität mit dem Ödipuskomplex lässt sich deshalb nicht nur bei jenen Autorinnen und Autoren feststellen, die Pelletier an dieser Stelle explizit anführt, sondern von vorneherein stets, wenn Spiele zu Ausbildungszwecken in Dienst genommen werden

sollen. Insbesondere ist dies der Fall bei den sogenannten *serious games* – Computerspielen mit explizit intendiertem erzieherischem Mehrwert – die Joost Raessens (2009) unter Bezug auf Žižek, Pelletier und den psychoanalytischen Filmtheoretiker Jean-Louis Baudry in den Blick nimmt. Wann immer Spiele ihrer Zwecklosigkeit beraubt werden und in den Dienst der Einübung einer sozialen Rolle gestellt werden, bleibt Postödipalität ein Oberflächenpostulat. Bevor wir auf diese grundsätzliche Frage des Verhältnisses von Cyberspace und Spiel zum „wirklichen“ Leben zurückkommen, sei Žižeks „interpassive“ Alternative zur Debatte um die Dis-/Kontinuität der Ödipalisierung dargestellt.⁴

4. Das Begehren eines Anderen erfüllen

Die Lust, die Spielerinnen und Spieler von *educational games* empfinden, wird vielfach auf die größere *agency* zurückgeführt, die das interaktive Spielsetting ihnen im Gegensatz zum traditionellen Unterricht einräumt, bei welchem sie bloß passive Empfängerinnen bzw. Empfänger von Expertinnen und Expertenwissen seien. Die banale Gegenüberstellung von Aktivität und Passivität, wie sie der üblichen Konzeption von Interaktivität zugrunde liegt, hat Robert Pfaller (2009) in Frage gestellt: „[D]ie vielfältigen aktiven Aspekte des Betrachtens (z. B. das Interpretieren, Gegen-den-Strich-Lesen, das Einnehmen kritischer Distanz etc.) wurden von der sehr vereinfachenden Terminologie, die der Diskurs der Interaktivität propagierte, oft übersehen“ (48). Einen Gegenentwurf bildet das von Pfaller im Austausch mit Žižek entwickelte Konzept

der *Interpassivität*, der Delegation von Genießen und Passivität an Andere, insbesondere an Dinge.

Auf die volle Komplexität dieses Konzepts und seiner kulturtheoretischen Implikationen kann an dieser Stelle nicht eingegangen werden (vgl. dazu Pfaller 2000). Wesentlich im vorliegenden Zusammenhang ist, dass nach Žižek die Lust an der Aktivität im Cyberspace daher rührt, *das Begehren eines Anderen zu erfüllen*: Spielziele und -regeln sind vom Computerspiel vollständig vordefiniert; die Spielerinnen und Spieler können keinerlei Handlung setzen, die von den Gamedesignerinnen und -designern nicht vorgesehen worden war: „In a game like The Sims, for example, all that the player does is respond to the needs of the different in-game characters. In a shooter game like Deus Ex, the player completes the pre-determined primary and secondary objectives. He or she has some control over how to do this, but cannot perform any action that has not already been anticipated by the game designer. The pleasure of gaming could therefore be described as being able to ‘do what you are told’, in other words, fulfilling the desires of another“ (Pelletier 2005: 322).

Ganz ähnlich schätzt auch Turkle retrospektiv die Problematik der postmodernen digitalen Welt der 1990er Jahre ein: Während diese reiche Möglichkeiten des Spielens und Experimentierens mit Identitäten bot, waren die Spielregeln (im Gegensatz zur programmieraffinen Computernutzung der 1980er) von jemandem anderen festgelegt: „In each of these simulation games the goal is to make a working system from complex, interrelated parts. In no

case does the user design or modify the algorithms that underlie the game. Success comes rather from developing an understanding, through trial and error, of a system designed by others“ (Turkle 2005: 13) .

Genau der Umstand, dass die Spielerinnen und Spieler durch Versuch und Irrtum versuchen, eine vorgegebene Logik zu verstehen und sich ihr anzupassen, wird bei *serious games* bewusst instrumentalisiert, um den Spielerinnen und Spielern gewisse Wirklichkeitsvorstellungen nahezu legen: „Claiming that the gamer is in control, as theorists often do, can hide a specific symbolic order from view in which the gamer is inscribed when playing the game [...].“ (Raessens 2009: 22). Das Spiel versucht einen spezifischen *epistemic frame* zu etablieren, durch welchen die Spielerin bzw. der Spieler die Welt betrachten soll – angesichts dessen eine angebliche *agency* der Spielerin bzw. des Spielers hervorzuheben, scheint irreführend.

Žižeks Pointe besteht nun jedoch gerade darin, dass Lacan zufolge das Subjekt grundsätzlich genau dadurch konstituiert wird, das Begehren eines Anderen zu erfüllen: Das Subjekt ist ein fundamentaler Mangel, ein leerer Raum, der in Bezug auf die symbolische Ordnung (*den großen Anderen*) definiert wird – in Bezug auf jene Strukturen von Sprache und sozialen Regeln, mit denen wir der Realität Sinn geben. Die Lücke, „die den Bereich der symbolisch vermittelten und dadurch ontologisch *konstituierten Realität* von dem schwer fassbaren und unheimlichen Realen, das jener vorausgeht, abtrennt“ (Žižek 1999: 118), versucht die Phantasie zu

schließen. In diesem Sinne wird eine Analogie zwischen dem Spiel, in dem das Subjekt sich in einer phänomenalen Welt bewegt, die durch die Ordnung des Programmcodes strukturiert ist, und der wirklichen Welt aufweisbar, deren Phänomenalität durch die *symbolische Ordnung* strukturiert ist. Diese beiden Ordnungen stehen nach Žižek nicht einfach in Kontinuität oder Diskontinuität zu einander, sondern in einem ambivalenten Verhältnis.

Der *Cyberspace*, so Žižek, könnte nämlich die Möglichkeit bieten, „den Einfluß der Phantasie auf uns durch Überidentifikation zu subvertieren“ wegen seines Vermögens, „unsere intimsten Phantasien in all ihrer Inkonsistenz zu externalisieren“ (Žižek 1999: 119). Pelletier (2005) konkretisiert, inwiefern eine solche *Überidentifikation* gerade bei Computerspielen vorgenommen werden kann: nämlich aufgrund der Starrheit der Regeln, die deren *Artificialität* offenbart und so das Spiel als solches erkenntlich macht (323). Dieser *Artificialität der Ordnung des Spiels* entspricht auf Seiten der Spielerin bzw. des Spielers eine rein mechanische Identifikation mit dem Avatar: „When we kill enemies or cast magic spells in a game, our identification is not with the act of killing or using supernatural powers but with gaining extra points. It is not just that we do not identify with the in-game characters, it is that we cannot – if we did, we could no longer be playful with them, for example, by risking their lives in dangerous situations“ (324).

Durch den Status des „als ob“, der die spielerische Identifikation kennzeichnet, wird den Phantasmen eine Bühne gegeben, auf der *das Begehren des Anderen* explizit und in vollem Bewusstsein er-

füllt wird. Die offensichtliche Künstlichkeit der virtuellen Realität ermöglicht es so, auch die Virtualität unserer „realen“ Realität zu erkennen – nämlich deren phantasmatisch-ideologische Basis: *„The virtue of video games lies in their ability to highlight the rules by which reality appears real; the purpose is not just to become aware of such rules or to acknowledge their fabricated nature, but precisely to treat them in a playful way [...]“* (Pelletier 2005: 324)

Virtuelle Welten könnten so zu einer Distanzierung beitragen, die uns befähigt, auch mit der alltäglichen Wirklichkeit spielerischer umzugehen. Žižek betont allerdings, dass der *Cyberspace* ein solches „Durchqueren der Phantasie“ (Žižek 1999: 120) keineswegs als Automatismus mit sich bringe. Welche der diskutierten Effekte der *Cyberspace* auf die Ödipalisierung bzw. Triangulierung ausübt (Dis-/Kontinuität oder Durchquerung), ist für Žižek nicht aus dessen technischen Eigenschaften ableitbar: „Das Netzwerk der soziosymbolischen Verhältnisse von Macht und Beherrschung ist eher das Scharnier, das immer und immer schon (über-)bestimmt, auf welche Weise uns der *Cyberspace* angeht“ (121).

5. Die Entgrenzung von Digitalität und Spiel in der Post-Postmoderne

Es drängt sich jedoch die Frage auf, ob hier die soziosymbolischen Machtverhältnisse nicht zu sehr von deren technisch-materieller Basis getrennt gesehen werden. Insbesondere hat sich diese Frage mit der voranschreitenden Vernetzung verschärft, welche die technische Entwicklung der letzten beiden Jahrzehnte bestimmte,

seit Žižek seine Überlegungen zum *Cyberspace* entwickelt hat. Wie Jodi Dean (2014) feststellt, ist es vor allem die *Konzeption des Cyberspace* als einer vom „wirklichen“ Leben separierten Dimension, die Žižeks Position – und wir können hinzufügen, die gesamte Debatte um die (post)ödipale Verfasstheit dieser Dimension – aus heutiger Sicht inadäquat erscheinen lässt: „There is no cyberspace that persists as its own domain. Rather, the networks of global communications connect through a variety of devices, technologies, and media – Internet, mobile phones, television, global positioning systems, game platforms, and the like“ (223).

Nicht zufällig kommt der Terminus *Cyberspace* selbst heute kaum mehr zum Einsatz. Die digitale Sphäre ist spätestens mit dem *Web 2.0* voll und ganz in die Sphäre unserer alltäglichen Lebenswelt diffundiert. Manifestierte sich der *Cyberspace* für Turkle (1999) noch insofern als von der Wirklichkeit unterschiedene Sphäre, als Userinnen und User mit Avatararen eine Pluralität alternativer Selbstentwürfe spielerisch erkunden konnten, ohne Konsequenzen im „wirklichen“ Leben fürchten zu müssen, so steht das auf *Facebook* oder *Instagram* präsentierte *Selbst* in Kontinuität zu dieser Wirklichkeit.

Exakt das gleiche Schicksal hat das Spiel ereilt. War es seiner traditionellen Bestimmung nach durch einen *magic circle* von der Alltagswirklichkeit abgegrenzt, so hat sich mit der digitalen Durchdringung der Lebenswelt auch deren *gamification* (vgl. dazu. etwa Schrape 2014) vollzogen: Hierbei werden Spielelemente (z. B. Punktesammeln) in spielfremden Kontexten eingesetzt, um be-

stimmtes Verhalten (meist eine Steigerung von Konsum oder Leistungsbereitschaft) zu stimulieren.

Wie jedoch könnte die Unerbittlichkeit programmierter Regeln heute noch deren *Artifizialität* evident machen, wenn *augmentierte und gemischte Realitäten* uns in der alltäglichen, physischen Welt ein diskretes Spektrum von Handlungsoptionen vorgeben – mit der gleichen Selbstverständlichkeit, wie dies vormals ein Computerspiel tat?⁵ Wie könnten wir heute noch eine spielerische Als-ob-Haltung zu unserer wirklichen Alltagswelt einnehmen, wenn die Konkurrenz am Arbeitsmarkt und die Jagd auf Rabatte die Form eines Spiels annehmen – eines Spiels mit handfesten beruflichen und finanziellen Folgen?

Žižek selbst (2016) sind diese Entgrenzungen der digitalen Sphäre und des Spiels nicht entgangen. Das *Augmented-Reality-Spiel* „Pokémon Go“ nimmt er zum Anlass, die „unmittelbare wechselseitige Durchdringung“ von *physischer Realität* und *virtueller Welt* zu thematisieren. Hatte er zuvor den *Cyberspace* als Analogie dafür in Dienst genommen, „dass der ‚große Andere‘ – das dichte symbolische Gewebe des Wissens, der Erwartungen, der Vorurteile und so weiter – in der alltäglichen Wirklichkeitserfahrung ständig die Lücken unserer Wahrnehmung ausfüllt“, so sieht er diese Funktion ideologischer Phantasmen nunmehr an die *Augmented-Reality-Technologie* ausgelagert: „Pokémon Go läuft auf nichts anderes hinaus als auf eine Externalisierung des Grundmechanismus von Ideologie – in ihrem Kern ist Ideologie, also falsches Bewusstsein, die ursprüngliche Version [...] der erweiterten Realität.“

Wenn jedoch dank dieser digitaltechnisch realisierten Ideologie die Dinge „unablässig ihre eigene Interpretation zu offenbaren“ (ebd.) scheinen, insofern z. B. relevante Zusatzinformationen zu physischen Objekten im Sichtfeld automatisch digital ergänzt werden,⁶ kann mit dem Soziologen Scott Lash (2011) konstatiert werden, dass Macht nach der Postmoderne vornehmlich *posthegemonial* operiert. *Hegemoniale Macht* war durch die *symbolische Ordnung* wirksam, in die wir durch den Ödipuskomplex eingebettet wurden.

Hegemoniale Machttypen waren fundamental kantianisch geprägt, insofern sie davon ausgingen, dass der Mensch Kategorisierungen und Interpretationsschemata braucht, um sich in der Welt seiner Sinneseindrücke zurechtzufinden. Entsprechend bestand *hegemoniale Machtausübung* darin, bestimmte Interpretationsschemata mittels Propaganda, mittels religiöser Institutionen oder auch über Bildungseinrichtungen durchzusetzen, um die gewünschten Verhaltensweisen der Menschen sicherzustellen. Diese historisch-transzendentalen Schemata – Žižeks ideologische Phantasmen – beginnen dank *augmented reality, ubiquitous computing, Internet der Dinge, digitalen Sprachassistenten, etc.*, auf die Dinge selbst überzugehen: Die Dinge selbst scheinen ihre Interpretation schon fertig bereitzustellen. Nicht mehr wir nehmen Interpretationen und Klassifikationen auf Basis variabler und deshalb stets umkämpfter Schemata vor, sondern diese Schemata werden automatisiert von Algorithmen vorgegeben. Wir haben es somit mit einer grundlegenden Rekonfiguration von Macht zu

tun, deren subjektivierungstheoretische Implikationen – die insbesondere mit einer gewandelten Erfahrung von Materialität zusammenhängen (vgl. Beinsteiner im Erscheinen) – nicht unterschätzt werden dürfen.

6. Conclusio

Bevor adäquate medienpädagogische Strategien für eine digital durchdrungene Lebenswelt, wie sie sich mehr und mehr abzeichnen beginnt, formuliert werden können, wäre es ein Desiderat, diese Lebenswelt überhaupt erst einmal in ihrer spezifischen Qualität zu umreißen: Aus psychoanalytischer Perspektive wäre vor diesem Hintergrund eine Verschränkung von Kontinuität und Diskontinuität zwischen Ödipalisierung und Digitalisierung auf noch einmal neue Weise zu denken. Können digitale Medien noch zu einer Durchquerung der Phantasmen beitragen, wenn die Kontrasterfahrung des Nichtdigitalen mehr und mehr aus unserem Erfahrungshorizont verschwindet? Welcher Stellenwert kommt Symbolisierung zu in einer Welt, in der jedes Ding schon selbst seine Interpretation liefert? Und entwickelt die symbolische Ordnung nicht eine noch nie dagewesene Unerbittlichkeit, wenn sie in Algorithmen festgeschrieben wird, anstatt der Dynamik gesellschaftlicher Aushandlungsprozessen unterworfen zu sein? Entfaltet sie, algorithmisch automatisiert, nicht tatsächlich jene materielle Wirkmächtigkeit, die ihr bislang (vgl. Žižek 1999: 108) einzig das psychotische Subjekt zugeschrieben hatte?

1 Wenngleich, wie Marcus Burkhardt (2015) in Anknüpfung an die Unterscheidung zwischen Oberfläche und Tiefe des Computers bei Niklas Luhmann argumentiert, „auch

Softwareentwickler keinen unmittelbaren Zugriff auf die unsichtbar in der Tiefe des Computers ablaufenden Prozesse“ haben (89), so ist doch in Rechnung zu stellen, dass „Software bedingt, welche Befehle zur Verfügung stehen, um welche Oberfläche mit welcher Tiefe in Verbindung zu bringen“ (87). Die Fähigkeit, Software (um)zuschreiben, bedeutet entsprechend eine grundsätzliche qualitative Ausweitung des Gestaltungsspielraums und der Kontrolle, welche die Userinnen und User hinsichtlich der am Rechner ausgeführten Prozesse haben.

- 2 Den weitläufigeren Kontext bildeten breitere gesellschaftliche Tendenzen zum Abbau von Hierarchien, zur Auflösung traditioneller Familienstrukturen sowie eine immer vielfältigere Landschaft von Konsumprodukten bei gleichzeitiger neoliberaler Homogenisierung der Politik.
- 3 Computerspiele bilden die Schnittmenge von softwaregenerierten Environments und Spielen. Eine zentrale Gemeinsamkeit der Interaktion mit Computerprogrammen und Spielen im Sinne von game (im Gegensatz zum play) bildet, dass beide durch Regeln definiert und organisiert werden. So, wie Cyberspace und Spiel von den hier besprochenen Autorinnen und Autoren verstanden werden, kommen sie weiters darin überein, dass sie einen eigenen, vom alltäglichen und „wirklichen“ Leben klar abgrenzbaren Raum definieren. Aufgrund dieser Abgrenzung kommt dem Handeln im Cyberspace wie im Spiel der Charakter eines bloßen „als ob“ zu. Die im nächsten Abschnitt nachgezeichnete Argumentation stützt sich auf diese drei Charakteristika (Regelgeleitetheit, Unterscheidbarkeit vom Wirklichen, fiktionale Qualität des Handelns).
- 4 Eine genauere Lektüre hätte zu zeigen, wie Žižeks hierbei unterscheidet zwischen der perversen Inszenierung des Gesetzes und dem Durchqueren der Phantasie – eine Differenz, die von Pelletier und Raessens fallengelassen wird.
- 5 Abgesehen von ihrer anders gearteten Materialität hebt sich diese Vorgabe diskreter Handlungsoptionen durch Computerprogramme von älteren Standardisierungsformen des Handelns etwa in Bürokratie oder Fließbandarbeit dadurch ab, dass sie nur selten explizit als repressiv erlebt wird. Wie Todd McGowan (2013) argumentiert, bezieht sie aber genau daraus eine noch stärkere Macht: „The universal law is more powerful in cyberspace [...], insofar as it remains outside of our [...] capacity for recognizing it. One gains purchase on the law – one gains freedom – only when one sees the contours of one’s subjection to it“ (65).
- 6 Um diesen Punkt zu verdeutlichen, beschreibt Žižek (2004) eine fiktive, „einer sexistischen Männerfantasie“ entsprungene Augmented-Reality-Anwendung: „Man sieht eine Frau [...] und das Gerät liefert im Handumdrehen eine Beschreibung ihrer wesentlichen Eigenschaften – geschieden, leicht zu verführen, mag Jazz und Dostojewski, versteht sich auf Fellatio etc.“ Insofern Augmented-Reality-Anwendungen danach streben, Userinnen und Usern die Orientierung in der Welt zu erleichtern, nehmen

sie ihnen die Einordnung und Deutung des physisch Wahrgenommenen ab und zeigen ihnen damit vor dem Hintergrund der dem jeweiligen Programm implizit zugrundeliegenden Sinnzusammenhänge und Zielvorstellungen zugleich Handlungs- und Interaktionsmöglichkeiten auf.

Literatur

Beinsteiner, Andreas (im Erscheinen): Digitale Durchdringung der Lebenswelt und posthegemoniale Macht, in: Beinsteiner, Andreas/Blasch, Lisa/Hug, Theo/Missomelius, Petra/Rizzolli, Michaela (Hg.): Medien – Wissen – Bildung: Augmentierte und virtuelle Wirklichkeiten, Innsbruck: innsbruck university press.

Burkhardt, Marcus (2015): Digitale Datenbanken. Eine Medientheorie im Zeitalter von Big Data, Bielefeld: Transcript.

Dean, Jodi (2014): The Real Internet, in: Flisfeder, Matthew/Willis, Louis-Paul (Hg.): Žižek and Media Studies. A Reader, New York: Palgrave Macmillan, 211–227.

Flieger, Jerry Aline (2003): Is Oedipus on-line? In: Žižek, Slavoj (Hg.): Jacques Lacan – Critical Evaluations in Cultural Theory. Volume III: Society, Politics, Ideology, London/New York: Routledge, 394–410.

Grieser, Jürgen (2003): Von der Triade zum triangulären Raum, in: Forum der Psychoanalyse 19(2).

Lash, Scott (2011): Posthegemoniale Macht: Cultural Studies im Wandel? In: Winter, Rainer (Hg.): Die Zukunft der Cultural Studies: Theorie, Kultur und Gesellschaft im 21. Jahrhundert, Bielefeld: transcript, 95–126.

McGowan, Todd (2013): Virtual freedom: The obfuscation and elucidation of the subject in cyberspace, in: Psychoanalysis, Culture & Society 18, 63–70.

Pelletier, Caroline (2005): Reconfiguring Interactivity, Agency and Pleasure in the Education and Computer Games Debate – using

Žižek's concept of interpassivity to analyse educational play, in: *E-Learning*, 2(4), 317–326.

Pfaller, Robert (2000): *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen*, Wien/New York: Springer.

Pfaller, Robert (2009): *Interpassivität, oder: Warum manche Leute keine Agency haben möchten*, in: *Paragrana* 18(2), 47–56.

Raessens, Joost (2009): *Serious games from an apparatus perspective*, in: Van den Boomen, Marianne/Lammes, Sybille/Lehmann, Ann-Sophie/Raessens, Joost/Schäfer, Mirko Tobials (Hg.): *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 21–34, online unter: <http://www.let.uu.nl/tftv/nieuwemedia/images/uploads/Digital-Material.pdf> (letzter Zugriff: 01.12.2019)

Schrape, Niklas (2014): *Gamification and Gouvernmentality*, in: Fuchs, Mathias/Fizek, Sonja/Ruffino, Paolo/Schrape, Niklas (Hg.): *Rethinking Gamification*, Lüneburg: meson press, 21–45.

Turkle, Sherry (1999): *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Turkle, Sherry (2005): *The Second Self: Computers and the Human Spirit (Twentieth Anniversary Edition)*, Cambridge/London: MIT Press.

Turkle, Sherry (2011): *Alone Together. Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, New York: Basic Books.

Žižek, Slavoj (1999): *Cyberspace. Von der Möglichkeit, die Phantasmen zu durchqueren*, in: Schade, Sigrid/Tholen, Georg Christoph (Hg.): *Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien*, München: Fink, 104–121.

Žižek, Slavoj (2016): *Augmented Reality – „Pokémon Go“ ist Ideologie!* In: *Die Zeit* Nr. 34., online unter: <http://www.zeit.de/>

[2016/34/augmented-reality-pokemon-go-slavoj-Žižek](#) (letzter Zugriff: 01.12.2019).