

RECLAM 
Denkraum

Gabriele Klein

Katharina Liebsch

Ferne Körper

Berührung im digitalen Alltag

RECLAM 

Denkraum

2022 Philipp Reclam jun. Verlag GmbH,
Siemensstraße 32, 71254 Ditzingen
Umschlaggestaltung: Herr K | Jan Kermes
Druck und Bindung: CPI books GmbH, Birkstraße 10, 25917 Leck
Printed in Germany 2022
RECLAM ist eine eingetragene Marke
der Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart
ISBN 978-3-15-011412-4

Auch als E-Book erhältlich

www.reclam.de



Inhalt

1 Einleitung: Wie ferne Körper sich berühren 7

Digitalisierte Alltagskulturen 10

Digitalisierung und Digitalität 13

Figurationen von Berührung 16

Zur Architektur des Buches 19

Der selbstreflexive Blick 20

2 Digitale Alltagswelten 23

Es sich schmecken lassen: hybrid essen 23

Zusammen essen. Digitale Geselligkeiten und hybride
Essgemeinschaften 25

Genießen. Das Auge isst mit 31

Schmecken und Geschmack 36

Auf der Suche nach Erregung und Befriedigung:

Online-Sex 39

Online-Sex: Markt der Möglichkeiten 41

Digitale Berührungen 44

Sexuelle Fantasie und sexuelle Begegnung 52

Zu Hause arbeiten: Homeoffice und Videomeeting 54

Homeoffice 56

Videomeetings 61

Affektiv arbeiten 66

In Bewegung bleiben: digital Sport treiben und tanzen 69

Körperliche Aktivität technisch unterstützt erleben:
Selbstvermessung 71

Digitales Körpertraining im Wohnzimmer 74

Sportbilder posten – sich sehen lassen 77

Dis-Tanzen: Das (Mit-)Empfinden imaginieren 80

Sich bewegen in virtuellen Umgebungen 83

Alt und pflegebedürftig werden: Digital Care	86
Pflege zwischen funktionalen Berührungen und Care-Technologien	87
In Kontakt bleiben: Tele-Care, Sturzsensoren, Notfallknöpfe	89
Körperkontakte – Digitale Körperüberwachung spüren und empfinden	93
Räumliche Ferne, technische Allgegenwärtigkeit	98
Dabeisein ist alles ...: Pop und Theater virtuell	101
Live is Life is Live ... Pop leben	104
Sein oder Nichtsein. Präsenzerfahrungen im Theater	108
Dabeisein – Zuschauen bei digitalen Live-Events	113
3 Präsenz, Community, Einfühlung.	
Herausforderungen eines hybriden Alltags	119
Die Verflechtung von On- und Offline-Kommunikation	121
Bilder, Zeichen, Symbole	123
Raum, Zeit, Atmosphäre	125
Körperliche Absenz und sinnliche Präsenz	130
Der User und seine Community	133
Resonanz, Widerstand, Widerfahrnis	134
Illusion, Fiktion, Virtualität	136
Eigenwelt und digitale Community	142
Menschliche Sinne und digitaltechnische Sensorik	145
Digitale Geräte spüren – die Bedeutung des Tastsinns	146
Digitalität empfinden – Affizierung	150
Anmerkungen	155
Literaturhinweise	159
Dank	164

1 Einleitung: Wie ferne Körper sich berühren

»Metaverse« heißt das Projekt der Technologieunternehmen Epic Games, Microsoft und Facebook, das die nächste Stufe des digitalen Zeitalters ankündigt: eine Lebenswelt im virtuellen Raum, in der Körperlich-Sinnliches und Digitales miteinander verwoben sind. Menschen können dort eigenständig neue Welten und Räume aufbauen, in denen sie sich virtuell bewegen, agieren und mit anderen treffen – etwa in die Hamburger Elbphilharmonie gehen und ein Konzert anhören, auch wenn man gerade in Brasilien ist, oder mit den Eltern, die andernorts im Seniorenheim wohnen, im Metaverse spazieren gehen, in 3D auf einer Party abtanzen, Teammeetings nicht mehr über Videochats, sondern gemeinsam am virtuellen Tisch durchführen, im Metaverse zur Schule oder zur Uni gehen und

auf den Fidschi-Inseln Urlaub machen. Und das sind nur einige der Zukunftsvisionen der Macher:innen. Sie knüpfen damit an die Idee von Flugsimulatoren und VR-Brillen an, zielen nun aber darauf, die sinnliche Wahrnehmung deutlich umfassender mit einzuschließen.

Schon jetzt ist es möglich, mit einer AR-Brille auf der Nase, analoge und digitale Wahrnehmungen und Aktivitäten in einer Augmented Reality (AR), d. h. einer computergesteuerten Erweiterung der Realitätswahrnehmung, miteinander zu verknüpfen. Zukünftig wird es normal sein, Schuhe digital anzuprobieren, indem der reale Fuß mit einer algorithmisch erzeugten Repräsentation eines Schuhs überzogen wird. Bereits heute orientieren sich viele Unternehmen am Metaverse. Modelabel wie Ralph Lauren und H&M, Händler wie Walmart und Kaufland sowie der Sportartikelhersteller Nike haben Anfang 2022 virtuelle Filialen eingerichtet: Kaufland hat die Metaverse-Insel »Kauf Island« in der erfolgreichen Spielwelt »Animal Crossing« gekauft, wo der kulleräugige und Hütchen tragende Avatar »Phil Leita« (angelehnt an »Filialleiter«) kurzweilig über Nachhaltigkeit im Lebensmittelhandel plaudert. All dies ist keine Spielerei, sondern – ebenso wie der Immobilienboom im Metaverse – eine Investition in neue Märkte und Welten.

Bislang ist das Metaverse ein Zukunftsprojekt, vor allem weil die Fülle und Differenziertheit sinnlicher Wahrnehmung (noch) nicht technisch simuliert werden können. Sinne aber sind für die Wahrnehmung unerlässlich. Soziales Miteinander basiert auf wechselseitiger sinnlicher Wahrnehmung, auf Berührungen, die taktil und affektiv, funktional und emotional sein können. Berührungen bestimmen den Zugang zur Welt und helfen, diese im wahrsten Sinne des Wortes zu »be-greifen«. Sie sind durch Empfindungen motiviert und lösen diese zugleich auch aus. Sie transportieren Bedeutung, schaffen Orientierung, geben Halt und erzeugen Nähe und Vertrauen. Sie können aber auch das Gegenteil bewirken: Distanz, Abwehr, Ekel.

Ohne Berührungen – über Hand, Haut, Geste, Mimik, Stimme, Blick oder Körperbewegung – ist ein soziales Miteinander nicht denkbar. Dies ist unabhängig davon, ob sich Menschen gemeinsam an ein- und demselben Ort aufhalten oder ob das vis-à-vis medientechnisch vermittelt ist.

Weil Berührung so elementar für den Zugang zur Welt ist, wird in der hauseigenen Forschungsabteilung von Meta, wie der Facebook-Konzern seit der Ankündigung von Metaverse heißt, unter anderem intensiv an der Herstellung künstlicher Haut gearbeitet, mit der User¹ fühlen können. In eine ähnliche Richtung gehen auch die Forschungen an der Universität in Singapur, wo »Digital Lollipops« entwickelt werden. Das sind Elektroden, die im Mund die Zunge berühren und dem Gehirn verschiedene Geschmacksrichtungen – salzig, sauer, süß – signalisieren. »Digital Lollipops« sind Teil einer Forschung zu Geschmackstechnologien, die darauf abzielt, den Geschmack und das Gefühl der Beschaffenheit von Speisen und Getränken im Mund zu simulieren. Diese Lebensmittel sollen, ohne dass sie real verfügbar sind, wie reale Objekte berührt, ertastet, gefühlt und gespürt werden können. Damit würde eine virtuelle Welt, in der physische Orte unwichtig sind und zudem materiale Güter wie Bücher, Schallplatten oder Geldscheine nicht mehr existieren, ein sinnlich erfahrbares Fundament erhalten.

Derzeit befindet sich die technische Entwicklung im Übergang zwischen Web 2.0 und Web 3.0. Jedoch sind auch heute schon Wahrnehmungsweisen und Berührungsbeziehungen eng mit digitaler Technik verbunden. Die Verflechtungen zwischen Analogem und Digitalem, On- und Offline-Welten, von Körpern und Sinnen mit digitalen Medientechnologien sind Thema dieses Buches. Wir wollen wissen, wie weit die Digitalität von Alltagskulturen vorangeschritten ist. Dabei interessieren wir uns weniger für Techno-Szenarien des Transhumanismus oder die Versprechen von Biotechnologie und KI-Forschung, als vielmehr dafür, wie sich heute die durch digitale

Kommunikationsmedien alltäglich gewordene Verflechtung von On- und Offline-Kommunikation auf die Art und Weise auswirkt, wie Menschen sich begegnen, sich berühren, wie sie affiziert werden – und wie sie sich darüber allmählich auch auf das Web 3.0 vorbereiten.

Kulturpessimistische Befürchtungen, die durch digitale Medien eine grundlegende Entkörperlichung und den Verlust von Berührung beklagen oder negative Auswirkungen für das soziale Miteinander und die psychische Gesundheit betonen, teilen wir nicht. Auch im Unterschied zu medientheoretischen Positionen richten wir unseren Blick weder auf eine Erweiterung noch auf eine Einschränkung der kommunikativen Möglichkeiten in digitalen Settings. Wir fragen vielmehr danach, wie die Verschränkung von On- und Offline-Kommunikation das soziale Miteinander und das Empfinden verändert. Es geht in diesem Buch also nicht um ein Mehr oder Weniger oder um Gewinne und Verluste. Vielmehr interessiert uns, wie der allorts festzustellende digitale Umbau der Gesellschaft das körperlich-sinnliche Fundament des sozialen Miteinanders, die Körper- und Berührungsverhältnisse, umgestaltet. Wir zeigen: Berührung und Berührungsintensitäten hängen nicht von physisch vor Ort anwesenden Körpern ab, sondern von der Möglichkeit und Fähigkeit zu sinnlicher Präsenz. Unter sinnlicher Präsenz verstehen wir eine einfühlende, mitfühlende und empfindende Wahrnehmung, und diese kann auch medial vermittelt sein.

Digitalisierte Alltagskulturen

Ob beim Online-Einkauf, in der Telemedizin, in Dating-Portalen, im Homeoffice, beim Self-Tracking oder Computerspiel – Menschen sind im Alltag beständig digital unterwegs. Eine Trennung zwischen einer ›wirklichen Wirklichkeit‹ und einer ›medialen Realität‹ ist kaum mehr möglich. Bezeichnungen wie »Online Community«, »Microblogging«, »Geotagging«,

»Self-Tracking« oder »Lifelogging« sind nicht länger Fachjargon, sondern Teil der Alltagssprache geworden. Heute nutzen Menschen digitale Navigationssysteme, googeln den nächsten Schuster, posten ihre Gastronomieerlebnisse, bestellen Bücher im Versandhandel, suchen Freund:innen und Partner:innen auf Online-Portalen, spielen in der S-Bahn die Fußballsimulation »Fifa«, sprechen mit Siri oder Alexa und interagieren – oft unwissentlich – mit Social Bots, die liken, teilen, retweeten und als menschliches Gegenüber erscheinen, indem sie menschliches Verhalten simulieren.

All diese Aktivitäten geschehen nicht ohne und auch nicht gegen den Willen der Beteiligten. Vielmehr schaffen diese mit ihrem Verhalten selbst die Datenbasis: Im digitalen Raum hinterlassen Menschen fortwährend über Bilder und Daten ihre Spuren, die wiederum von Systemen der künstlichen Intelligenz verwertet werden. Sie empfinden ihr Mobiltelefon, das sämtliche persönlichen Daten speichern kann und dessen Profildaten auch für Technologieunternehmen abrufbar sind, als Teil ihres Körpers bzw. ihres Gedächtnisses. Einige stellen täglich unter Beweis, dass digitale Kommunikationsräume für ihr Selbstwertgefühl elementar sind, dass sie die Posts und Tweets der Social Media brauchen, um ihren Gefühlen und Ansichten freien Lauf zu lassen und sich in eine Gemeinschaft eingebunden zu fühlen. Andere gründen Selbsthilfegruppen in den sozialen Medien, suchen und spenden einander Trost, engagieren sich für andere, werben für Spenden, schreiben Petitionen, organisieren soziale Bewegungen oder politischen Protest.

Menschen bringen ihre Wünsche und Befürchtungen, Hoffnungen und Enttäuschungen, Zu- und Abneigungen, Sehnsüchte und Fantasien, Fürsorge und Feindseligkeit, Zuwendung und Abscheu digital zum Ausdruck. In digitaler Kommunikation äußern sie Mitgefühl, Vertrauen, Begehren, Misstrauen, Ekel, Wut und Hass – sie berühren andere und lassen sich von ihnen in digitalen Settings berühren. Einstmals ferne

Erfahrungswelten rücken über das weltweite Netz in greifbare Nähe. All dies bringt die Berührungsbeziehungen in Bewegung. So schützt die räumliche Distanz digitaler Kommunikation zwar vor zudringlichen, übergriffigen, demütigenden und züchtigenden körperlichen Berührungen. Diese äußern sich in digitalen Settings nicht mehr in der Face-to-Face-Kommunikation, also in direkten Begegnungen vor Ort, sondern treten nun vermehrt in Schrift und Bild, Zeichen und Symbolen in Erscheinung. Einige der häufig anonymisierten Posts und Tweets zeigen, dass Höflichkeit, Respekt, Anstand und Achtsamkeit aus den Fugen geraten sind und Beleidigungen und Verleumdungen an Schärfe zugenommen haben – und zwar so sehr, dass das Bundesverfassungsgericht im Februar 2022 in einem weitreichenden Urteil darauf hinwies, dass in sozialen Netzwerken die Grenze zwischen Meinungsfreiheit und strafbarer Hetze klar gezogen werden muss.

Aber wie soll das gehen? Im Netz findet sich vieles und vieles durcheinander: Urlaubsfotos stehen neben Kriegsfotos, Werbung neben Spendenaufrufen, evidenzbasierte Information neben Verschwörungstheorien. Fotos und Videos, ob Familienidylle oder Flüchtlingsalltag, können echt, retuschiert oder Fake sein. Politiker:innen erscheinen als Superhelden oder Superschurken, als wären sie in einem Videospiel. Was ›viral geht‹, muss nicht zwangsläufig das zeigen, was es vorgibt zu zeigen. Desinformation und Falschinformation durchziehen millionenfach gelikte Posts, angeklickte Videos, heruntergeladene Clips, Memes und weitergeleitete Links. Die Digitalisierung hat eine Kultur der Digitalität hervorgebracht, in der Themen nicht inhaltlich kontextualisiert, sondern Zusammenhänge algorithmisch gesteuert nach individuellen Vorlieben und bloßer Häufigkeit sortiert sind.

Digitalisierung und Digitalität

Digitalisierung ist keine technische Entwicklung, die den sozialen Verhältnissen übergestülpt wird, »von außen« in Lebenswelten eindringt, sie angreift und abrupt verändert. Digitalisierung meint den Transfer vom Analogen zum Digitalen, die Transformation von Aktivitäten in binär codierte, statistisch auswertbare, maschinell berechenbare Vorgänge. Digitalisierung bezeichnet somit die Art und Weise, *wie* Daten produziert und gespeichert werden.

Die Datenerhebung selbst setzt aber nicht erst mit der Digitalisierung oder mit der modernen Gesellschaft und ihren bürokratischen Strukturen ein – schon zur Geburt Christi gab es Volkszählungen und mit ihnen eine institutionalisierte daten-gestützte Kontrolle der Bevölkerung. Zur Digitalisierung gehören auch das Wissen und die Kompetenz, digitale Technik zu nutzen. Sie ist vergleichbar mit dem Prozess der Alphabetisierung: Beide Kulturtechniken mussten zunächst ermöglicht und erlernt werden, und beide Prozesse schufen die Grundlage, um neue Wahrnehmungsformen, Denk- und Handlungsmuster zu etablieren.

Im Gegensatz zum technischen Begriff der Digitalisierung ist Digitalität ein kultur- und sozialwissenschaftlicher Begriff, der die Verflechtungen von Analogem und Digitalem zu fassen versucht und sie als Kennzeichen von Kultur ausweist. Digitalität bezeichnet also eine Kulturerscheinung der Gegenwarts-gesellschaft, die einerseits an bestehende Gewohnheiten anknüpft und andererseits den Alltag der Menschen, die Art, wie sie miteinander kommunizieren und sich informieren, entscheidend verändert hat.

Digitalisierung und Digitalität verhalten sich zueinander wie Alphabetisierung und eine durch den Buchdruck entstandene Wissenskultur. Während Digitalisierung den Prozess der technischen Verbreitung bezeichnet, meint Digitalität die durch digitale Technik gestifteten Verflechtungen zwi-

schen Menschen, Menschen und Objekten sowie zwischen Objekten.

Mit diesem Verständnis knüpfen wir an den Kultur- und Medienwissenschaftler Felix Stalder² an, der davon ausgeht, dass die Digitalisierung schon im Jahr 2000 so weit vorangeschritten war, dass sie die alltägliche Kultur grundsätzlich neu formte. Indem Alltag zunehmend über digitale Medien organisiert und Digitalisierung zu einem Bestandteil von Alltagswelten wurde, entstand Digitalität und mit ihr eine Kultur, die neue Kulturtechniken und andere Wissensformen mit sich bringt und erforderlich macht. Denn während die Buchkultur durch Linearität, logische Zusammenhänge, Ursache- und Wirkungsverhältnisse, kanonisches, objektiv relevantes Wissen gekennzeichnet ist, ist die Kultur der Digitalität charakterisiert durch Nichtlinearität, Assoziativität, Parallelität, Gleichzeitigkeit und Kontextabhängigkeit. Dadurch werden Bedeutung und Sinn, also Kultur, anders generiert, und Menschen lernen, ihre Wahrnehmung und Wissensformen an diese Veränderung anzupassen.

Digitale Technologien stehen den Alltagswelten nicht feindlich gegenüber und fallen auch nicht völlig überraschend vom Himmel. Vielmehr bauen sie auf etablierten kulturellen Verhältnissen auf und knüpfen an vorhandene soziale Beziehungsmuster an – etwa an soziale Verhältnisse von Distanz, die angelehnt an feudale Umgangsformen im 19. Jahrhundert in die bürgerliche Gesellschaft ein- bzw. überführt wurden, oder an Normen und Gewohnheiten in den sozialen Beziehungen, so im Sprachverhalten, oder an bisherige mediale Kommunikationsformen, wie das Briefeschreiben, das Telegrafieren und Telefonieren. Und sie werden nicht nur als befremdlich und gewöhnungsbedürftig, sondern auch als Bereicherung empfunden.

Zugleich zeichnet sich die Digitalität von Alltagskulturen durch neuartige Berührungsbeziehungen aus, die die mensch-

liche Wahrnehmung und Kommunikation verändern, etwa wenn Face-to-Face-Kommunikation seltener wird und digital vermittelte Kommunikation zunimmt. Wir gehen davon aus, dass diese Wahrnehmungstransformation ein zugleich gesellschaftlicher und körperlich-leiblicher Vorgang ist, der in Alltagssituationen sinnhaft und sinnhaft hervorgebracht wird. Anders formuliert: Digitale Sozialität wird alltäglich, indem Routinen etabliert werden, Menschen diese gewohnheitsmäßig ausüben, die Erfahrungen mit den digitalen Geräten allmählich als gewiss, selbstverständlich und natürlich erleben, weil sie sich schrittweise in die Körper einschreiben und sukzessiv die sinnliche Wahrnehmung steuern: Chatten, Twittern, Mailen, Googeln sind zu alltäglichen sozialen Gewohnheiten geworden, an denen sich Sinne und Sinn ausrichten.

Digitalität ist regional unterschiedlich weit fortgeschritten und Digitaltechnik beispielsweise in den Ländern Asiens anders in die Alltagswelten eingebunden als in denen Afrikas oder Lateinamerikas. Solche kontinentalen Unterschiede können wir in diesem Buch nicht berücksichtigen. Unser Blick richtet sich auf die Alltagskulturen in Westeuropa. Hier haben sich die Menschen daran gewöhnt, dass ihr Gebrauch analoger Medien – ob sie Briefe schreiben, telegrafieren, telefonieren oder faxen – mit Datenerhebung und Datensammlung gekoppelt ist. Entsprechend selbstverständlich wurde es für sie auch, Sinneseindrücke und Gefühle im Abgleich mit Daten zu entwickeln und zu beglaubigen. Ob Cholesterinspiegel, Laktosewerte, tägliche Schrittzahl, abendliche Kalorieneinnahme, »überdurchschnittlicher« Weinkonsum oder »abweichende« Sexpraktiken: Datenbasiertes Wissen steuert die Wahrnehmung und das Alltags-handeln, weil Menschen das eigene Spüren, Fühlen und Empfinden zu diesem in Beziehung setzen und sich von den Daten beeindrucken und beeinflussen, also berühren lassen.

Um die Verflechtung von Berührungen mit digitaler Technik, die Neufigurierung von Wahrnehmung und die Art und

Weise des sozialen Miteinanders in den Alltagskulturen der Digitalität zu fassen, ziehen wir den Begriff der ›Figuration‹ heran, den der Soziologe Norbert Elias geprägt hat.

Figurationen von Berührung

Elias will mit dem Begriff der Figuration auf die grundsätzliche Verflechtung der Menschen unter- und miteinander aufmerksam machen. Das Leben – auch das Leben individualisierter Einzelner – findet in sozialen Beziehungsgeflechten statt, und diese haben zwar eine bestimmte Struktur, sind zugleich aber immer in Bewegung und niemals statisch.³ Von Figurationen zu sprechen, bedeutet, relational zu denken und die Verwobenheit von Menschen mit dem Anderen⁴ und seinen Umwelten in den Blick zu nehmen. In Anknüpfung daran verstehen wir Berührungsfigurationen als dynamische, prozesshafte Gebilde, die sich historisch und kulturell ändern, sozial unterschiedlich sind (z. B. generations- und altersspezifisch) – Menschen mit Menschen, aber auch mit Dingen (dem Auto), mit Tieren (dem Haustier), mit Medien (dem Smartphone), mit Smart Speakern (Alexa oder Siri) oder mit Natur (einer Landschaft). Sie gestalten die Art und Weise des sozialen Miteinanders – wie Mitgefühl gezeigt, Macht ausgeübt und Affekte kontrolliert werden. In den Figurationen von Berührung kommen Wahrnehmung, inneres Erleben und Gefühlswelten – also das Spüren, Fühlen und Empfinden – mit dem körperlichen Ausdruck – also Mimik, Gestik, Körperhaltung und körperliche Bewegung – zusammen.

In der Digitalität der Alltagskulturen verändern sich auch die Berührungsfigurationen prozesshaft und allmählich. Sie knüpfen an die Struktur etablierter Wahrnehmungsmuster und kultureller Gewohnheiten an und setzen diese fort: Durch Briefeschreiben, Romanlesen, Telefonieren, den Besuch von Kinoproduktionen oder das Fernsehen haben Menschen allmählich gelernt, sich vermittelt über Medientechnologien berühren zu lassen und als Gestalter:innen ihr Publikum zu berühren. Mit

dem in den 1970er Jahren entwickelten Personal Computer, der ab den 1980ern Eingang in den Alltag fand, haben sich Menschen nach und nach daran gewöhnt, in ihrem beruflichen wie privaten Alltag digital vermittelt miteinander zu kommunizieren, zu surfen, mailen, tweeten, posten, twittern oder zu tindern. Dabei haben sie das, was sie spüren, fühlen und empfinden, an die spezifische Medialität der digitalen Technik angepasst.

Figurationen von Berührung waren jedoch schon immer medial, denn auch Sinne sind Medien, also: Vermittler von Sinn – man sieht die Welt durch die Augen, man hört Musik vermittelt über das Hörorgan, man spürt die Haut über den Tastsinn. Analoge Medien wie die Schrift haben die sprachliche Symbolisierung der körperlichen Kommunikation vorangetrieben (etwa in der Form eines Liebesbriefs), während Fotografie und Film die Verbildlichung des Körpers provoziert haben. Heute aber sind Figurationen von Berührung auch an die Software von Apps und Internetportalen gekoppelt. Wie hat sich damit im digitalen Alltag – auch gegenüber einem Umgang mit analogen Medien – das Verhältnis von Spüren, Fühlen und Empfinden verändert?

Um dieser Frage nachzugehen, können wir im Deutschen, anders als etwa im Englischen, Spanischen oder Französischen, also Sprachen, in denen mit *the body*, *el cuerpo* und *le corps* nur ein Wort zur Verfügung steht, auf die begriffliche Differenz zwischen Körper und Leib zurückgreifen. Mit dem Begriff »Körper« sind gemeinhin der physisch-materiale Körper, seine Anatomie und Physiologie, seine Gestalt, sichtbare Körperhaltungen und -bewegungen, aber auch seine Bildhaftigkeit gemeint. Den Körper kann man fotografieren, den Leib nicht. Über den Körper können Menschen verfügen, ihn gestalten, modellieren, operieren. Das Leibliche entzieht sich einer solchen Verfügbarkeit. Der Leib ist, anders als der Körper, nicht beherrschbar, auch nicht durch Achtsamkeitstrainings und Wahrnehmungsschulungen. Unter Leib versteht man das, was nicht sichtbar ist, das,

was weder zum Objekt noch zum Bild gemacht und auch kaum in Worte gefasst werden kann: atmosphärisches Spüren, inneres Erleben, affektive Bande, die Menschen miteinander wie unsichtbar verbinden.

Körper und Leib stehen einander nicht gegenüber, sondern sie sind in der jeweiligen Erfahrung immer miteinander verbunden. Dies zeigt sich beispielsweise beim Telefonieren: Es macht für das eigene Erleben und für den Verlauf des Gesprächs einen Unterschied, wo und wie man telefoniert, ob man einen Hörer in einer Telefonzelle am Ohr hält oder auf dem Sofa liegt, über iPods zuhört und laut in das Smartphone spricht. Und auch wenn der Körper des Anderen abwesend ist, man ihn bei einem Telefonat nicht sieht, bedeutet dies nicht, dass man nicht an der Stimme, der Tonlage, dem Atemrhythmus, an Sprechpausen oder dem Gesagten spüren könnte, wie es dem Anderen geht, was er fühlt oder empfindet.

Mit ›Spüren‹, ›Fühlen‹ und ›Empfinden‹ kennt die deutsche Sprache drei Begriffe für Gefühlswelten, die durch Berührungen erzeugt werden. Während Spüren darauf verweist, dass etwas mit den Sinnen erfahren wird (»Ich spüre den Wind in meinen Haaren«), bezeichnet Fühlen etwas Neuronales und Emotionales (»Ich lege die Hand an deine Stirn und fühle, dass du Fieber hast«, »Ich fühle mich schlapp«), während Empfinden Emotionen benennt, die mit Erfahrung verbunden werden (»Ich empfinde tiefe Trauer«). Spüren, Fühlen, Empfinden sind Modi der Wahrnehmung und sind als solche die Motoren und Gestalter von Berührungsfigurationen. Sie sind zugleich leibliche *und* körperliche Phänomene, also innere Sensationen, Affekte, Emotionen, Imaginationen und Fantasien, die körpersprachlich – in Gestik, Mimik, Blick, Körperhaltung und -bewegung – in Erscheinung treten. Auf diese Weise werden sie für die anderen sinnlich wahrnehmbar, so beispielsweise im Handschlag fühlbar, im Erröten sichtbar und in der Stimme und Tonlage hörbar.

Zur Architektur des Buches

Auf der Suche nach Antworten auf unsere Frage, wie sich Körper- und Berührungsverhältnisse im Alltag der Digitalität figurieren, verknüpfen wir bislang voneinander getrennte Diskussionszusammenhänge miteinander, und zwar einerseits die medientheoretischen und kulturkritischen Positionen, die von einer ›Entmaterialisierung‹ oder einer ›Entstofflichung‹ des Sozialen und einer ›Entkörperlichung‹ und einem ›Verlust des Leibes‹ sprechen, und andererseits leibphänomenologische Ansätze, die sich ausdrücklich mit der materialen, leiblich-sinnlichen Fundierung des Sozialen befassen. Ausgehend von unserer These, dass in den Kulturen der Digitalität Berührung und Berührungsintensitäten auf sinnlichen Präsenzen beruhen, erkunden wir an ausgewählten Beispielen des Alltags, wie alltägliche Begegnungen das soziale Miteinander und Berührungsfigurationen verändert haben und verändern. Wir durchstöbern mit Essen, Sex, Arbeit, Bewegung, Pflege und Kultur sechs Alltagsbereiche und zeigen, wie die digital vermittelte Kommunikation neue Verflechtungen von Sinnen und Technik hervorbringt, welche Vielfalt und Formen von Berührung und Berührtwerden, Ergreifen und Ergriffenwerden, Sehen und Gesehenwerden entstanden sind und wie diese sich voneinander unterscheiden.

Bei unseren Erkundungen greifen wir zurück auf verschiedene Materialien und Quellen, so auf bereits vorliegende Studien und eigene Untersuchungen, Statistiken, Meinungsumfragen, Text- und Bildbeiträge von Webseiten und digitalen Plattformen sowie auf theoretische Texte. Wir konzentrieren uns auf den alltäglichen Gebrauch digitaler Medien und lassen andere wichtige Bereiche gesellschaftlicher Digitalisierung wie etwa Robotik, KI oder Bio- und Gentechnologien außen vor.

Im Abschlusskapitel bilanzieren wir unsere Beobachtungen aus den sechs Alltagsbereichen und stellen drei Aspekte heraus, die für die Verflechtungen von Digitaltechnik, Berüh-

rungen und Begegnungen im Alltag von zentraler Bedeutung sind: (1) die mit der Verschränkung von On- und Offline-Kommunikation einhergehende neue Balance von Präsenz und Abwesen der Körper, (2) die Verschiebung des Verhältnisses von *Ich* und dem *Anderen* in Richtung stärkerer Selbstreferenzialität und (3) die Relevanz von taktilen und affektiven Berührungen für die Ausbreitung von Digitalität als selbstverständlichem Bestandteil von (Alltags-)Kultur.

Der selbstreflexive Blick

Die Alltagspraktiken, die wir in diesem Buch beschreiben, erleben wir auch selbst, wir sind in sie involviert, werden von ihnen berührt. Und obwohl wir in dem Forschungs- und Schreibprozess dazu in Distanz treten, ist unser Blick doch durch die soziale Position bestimmt, von der aus wir schreiben – als Frauen, als einer Alters- und Berufsgruppe zugehörig. Dieses Spannungsverhältnis zwischen Involviertheit und Distanzierung macht es erforderlich, den eigenen Standpunkt sichtbar und damit einer Befragung und Reflexion zugänglich zu machen.

Wir gehören zu einer Generation, die seit Jahrzehnten das rasante Voranschreiten der Kommunikationstechnologien miterlebt. Und wir haben uns immer wieder daran gewöhnt. Der Festnetzanschluss war in unserer Kindheit noch ein schwarzer schwerer Kasten aus Bakelit, der auf dem Tisch stand oder an der Wand hing. Sehr wenig mobil. Es gab das Erste und das Zweite Deutsche Fernsehen – in Schwarz-Weiß. Mit Freunden in der Ferne pflegten wir Brieffreundschaften und warteten mitunter Wochen auf eine Antwort. Wir waren stolz, als wir die erste Reiseschreibmaschine bekamen, fertigten die Seminararbeiten in unserem Studium mit Durchschlägen über Kohlepapier an und überklebten die Originalblätter mit unseren Korrekturen, so dass unsere Hausarbeiten aussahen wie kleine Hügellandschaften. Als wir studierten, kam das Privatfernsehen und mit

ihm unzählige Sendeanstalten. Als wir begannen zu promovieren, kauften wir unseren ersten Computer und als wissenschaftliche Mitarbeiter:innen fingen wir an, per E-Mail zu kommunizieren. Mittlerweile hat sich die wissenschaftliche Debatte auf Videokonferenzen und Online-Portale, in digitale Zeitschriften und Social-Media-Kanäle erweitert. Das hat neue Spielräume und wieder neue Optionen geschaffen.

Als Soziolog:innen durchdenken und hinterfragen wir diese Entwicklungen, sind deren kritische Begleiter:innen. Unbestritten hat die digitale Kommunikation vielfältige Erleichterungen und Erweiterungen für Kontakt, Begegnung und Miteinander mit sich gebracht. Sie hat zugleich die Berührungsfigurationen verändert und mit ihnen auch das soziale Verstehen erschwert. Das soziale Verstehen ist eine Grundbedingung menschlichen Miteinanders, es ist – wie wir in diesem Buch zeigen wollen – angewiesen auf den intersubjektiven Austausch, der auf Hinsehen, Hinhören, Einfühlen, (Mit-)Empfinden beruht.

2 Digitale Alltagswelten

Es sich schmecken lassen: hybrid essen

Essen steht dampfend auf dem Tisch und erscheint zeitgleich auf den Screens von Friends und Followern¹. Rezepte von Chefköchen und solchen, die es gern sein wollen, werden milliardenfach in sozialen Netzwerken, Messenger-Diensten und Online-Portalen geteilt, mit Empfehlungen versehen und in Beliebtheitsskalen eingeteilt. Sie werden von den Usern über einen »Merken«-Button gespeichert und mitunter niemals nachgekocht. Nahrungsmittelindustrie, Systemgastronomien und Hersteller:innen smarter Haushaltsgeräte kreieren digital immer neue Food-Trends – Slow Food, Insekten- und Phyto-Proteine, (Mit-)Ess-Zentralen – und beeinflussen unsere alltäglichen

Essensgewohnheiten. Millionen bestellen ihre Lieblingspizza per App und lassen sie sich von an den Börsen notierten Lieferdiensten nach Hause bringen. Blockchains und digitale Authentifizierungstechnologien sorgen dafür, die politische Anforderung nach Kennzeichnung der Herkunft von Nahrungsmitteln und Transparenz ihrer Produktionsweisen umzusetzen.

Digitalität der Essenskultur schafft neue Berührungsfiguren, die durch ein Ineinandergreifen von Online und Offline, eine Verschränkung von Sehen und Fühlen, Imagination und Bild gekennzeichnet sind. Während die einen im Supermarkt stehen, frischen Fenchel sehen, dessen Geschmack sie schon auf der Zunge spüren, ihr Smartphone zücken, das globale Arsenal von Fenchel-Rezepten googeln und dann die Zutaten für das gewählte Gericht kaufen, läuft anderen das Wasser im Mund zusammen, wenn sie sich für ihren Einkauf von Instagram-Posts inspirieren lassen. Wenn früher Mütter und Großmütter gezeigt haben, wie man einen Sauerteig ansetzt, helfen nun Video-Tutorials, während eine App Ratschläge für die ökotrophologische Wochenplanung erteilt. Manche ritualisieren die Verarbeitung von Lebensmitteln, bei anderen übernehmen smarte Multifunktions-Küchenmaschinen diese Aufgabe: Sie können Lebensmittel sowohl wiegen, zerkleinern, schälen, kneten, emulgieren, mahlen, schlagen, vermischen, rühren als auch auf je passende Art und Weise erhitzen, dünsten, kochen, kneten, karamellisieren oder anbraten. Wie auch immer man Essen auswählt und zubereitet: Die Digitalität des Essens ist mit Geschmack, Genuss und mit Fragen nach dem guten Leben verbunden.

Essen ist eine gesellige Angelegenheit, die in digitalen Esskulturen mit anwesenden und fernen Anderen gemeinsam erlebt, besprochen und geteilt wird. Essen ist sozial bedeutsam. »Das Essen ist mir egal, aber nicht, wer zum Essen eingeladen wird«, soll Alt-Bundeskanzler Helmut Schmidt anlässlich von Staatsbanketten gesagt haben.² Sozialer Austausch, geistige

Anregung und Festigung der Gemeinschaft sind ihm wichtiger als die physiologische Notwendigkeit des Essens oder die Gaumenfreuden beim Genuss köstlicher Speisen. An Schmidts Bonmot zeigt sich: Essen ist zugleich politisch, sozial und kulturell wie auch natürlich-stofflich, körperlich-existenziell und sinnlich. Essen ist notwendig, um uns am Leben zu halten, belebt die Sinne und ist sozial und kulturell bedeutend. Essen ist für alle Menschen Kultur und Natur, Notwendigkeit und Vergnügen, körperliches Verlangen und sinnliches Ereignis. Digitale Kommunikationsmedien bieten eine Fülle an Möglichkeiten, die facettenreiche Ausgestaltung der Nahrungsaufnahme und -zubereitung auszuschnücken und sich darüber auszutauschen: Wie werden Geselligkeit, das Genießen und der Geschmack in digitalen Esskulturen neu ausgerichtet, anders organisiert und strukturiert?

Zusammen essen. Digitale Geselligkeiten und hybride Essgemeinschaften

Zusammen essen ist ein elementarer Bestandteil des sozialen Miteinanders. Die Philosophin Susanne Langer versteht Essen als »die überzeugendste symbolische Geste«³ und den Esstisch als einen symbolischen Ort der Vergewisserung eines gemeinsam geteilten Geschmacks. Folgt man Langer, ist die ästhetische Inszenierung des Essens, die Dekoration der Speisen, das Essgeschirr und Besteck, der gedeckte Tisch, das Plating, Servieren und Platzieren des Gerichts, ästhetisierter und ritueller Ausdruck des kulinarischen Geschmacks. Beim gemeinsamen Essen wird das Grundbedürfnis nach Nahrung affektiv und symbolisch in eine kollektive Handlung eingebettet: Man befriedigt zusammen den Hunger, entwickelt gemeinsam Appetit, schmeckt gleichzeitig eine Speise, man hat also zeitgleich über den Geschmackssinn ähnliche Empfindungen, selbst wenn das Gericht dem einen zu salzig oder der anderen zu scharf ist. Beim Verzehr von Speisen, dem Fühlen und Schmecken ihrer