

## » Bildberührungen. Elektronische Bilder zwischen Teilhabe und Überwachung



Dr. Serjoscha Wiemer

Medienwissenschaftler  
Universität Paderborn  
Institut für Medien-  
wissenschaften  
swiemer@campus.uni-  
paderborn.de

Elektronische Bilder umgeben uns mehr als je zuvor. War vor wenigen Jahrzehnten oftmals noch der Fernseher der einzige alltagsrelevante Bildschirm, erstrahlen heute elektronische Bilder am Arbeitsplatzbildschirm, auf Laptops und Tablets und überall, wo Menschen un-

terwegs sind, drücken sie auf die Bildschirme von Smartphones. Die Ubiquität von Bildschirmen bedeutet aber mehr als die bloße Vermehrung von Bildern, denn die neuen Bilder erfordern auch eine neue Art zu sehen und zu denken. Deutlich wird dies darin, dass wir in immer engeren Kontakt mit Bildern treten, dass wir Bilder im Wortsinne berühren und über Bilder vermittelt handeln.

Angesichts der sich verändernden visuellen Medienkultur besteht meines Erachtens die zentrale Herausforderung darin, die *neue Gleichzeitigkeit von Teilhabe und Kontrolle*, von Intimität und Öffentlichkeit, wahrzunehmen und zu gestalten.

Im Folgenden verdeutliche ich einige Unterschiede zwischen zeitgenössischen elektronischen und traditionellen Bildern und lege dabei das Hauptaugenmerk auf veränderte Seh- und Handlungsgewohnheiten. Darauf aufbauend wird in einem zweiten Schritt dann erläutert, wie sich diese neuen Gewohnheiten mit ebenfalls neuen Kontroll- und Überwachungslogiken verknüpfen.

### I. Non-stop-Visualität

In den hochindustrialisierten Gesellschaften spielen technische Bilder eine immer umfassendere Rolle. Doch erst im Zuge der Digitalisierung wurde allmählich deutlich, dass die neuen elektronischen Bilder auf eine ganz neue Weise die menschlichen Welt- und Selbstverhältnisse prägen. Eine der entscheidenden Veränderungen betrifft das Verhältnis von Sehen und Handeln: Die Bedeutung von traditionellen Bildern besteht in erster Linie darin, betrachtet zu werden. Ihr Bezug zur Welt ist diskontinuierlich. Traditionelle Bilder sind nicht nur räumlich, als eine begrenzte Fläche, durch Abstand und Unterbrechung definiert, sondern auch zeitlich. Was im traditionellen Bild an Handlungen, Geschehnissen und Bewegungen in Szene gesetzt wird, ist aus der Zeit herausgehoben und wird paradoxerweise als abgeschlossen oder unverän-

derlich präsentiert. Es ist darum durch eine räumliche und zeitliche *Unterbrechung* charakterisiert, die es von der Welt des alltäglichen und gesellschaftlichen Handelns trennt. Diese Begrenzung und Stillstellung kommt darin zum Ausdruck, dass eine bevorzugte Umgangsweise mit traditionellen Bildern darin besteht, zu Betrachtungen, Reflexionen oder gar zu einer Kontemplation einzuladen. Derartige soziokulturelle Verhaltensweisen sind heute fast nur noch für ‚besondere Bilder‘ reserviert. Sie überdauern vor allem in musealen Räumen, in der Begegnung mit Kunst oder in der Betrachtung religiöser Ikonen.

Freilich, ästhetische Erfahrung, symbolische Interpretation und kontemplative Betrachtung bleiben weiterhin wichtige und mögliche Zugänge zu Bildern, und es ist Aufgabe kultureller Erwachsenenbildung, diese traditionellen Umgangs- und Verstehensdimensionen im Erwachsenenalter zu entwickeln, die Logik technischer Bilder folgt jedoch ganz anderen Spielregeln.

In den 1980er Jahren diskutierte der französische Soziologie und Medientheoretiker Jean Baudrillard die Umwälzungen in der Bildlogik noch unter dem Stichwort ‚Video‘.<sup>1</sup> Heute spricht man von ‚digitalen Bildern‘, doch Baudrillards Diagnose nimmt vieles vorweg, was für zeitgenössische technische Bilder kennzeichnend ist. Er richtet den Blick auf die identitätsbildende und subjektkonstituierende Dimension visueller Praxis. Folgt man Baudrillards Diagnose, dann ist die Situation der Bildschirmmedien eine, in der die Praxis der ‚Betrachtung von Bildern‘ durch den ‚Bildschirm als Interface‘ abgelöst ist. Bildschirme sind Informationsdisplays geworden, sie helfen uns, durch Datenstrukturen zu navigieren, Maschinenfunktionen zu handhaben und verschränken visuelle Technik mit sozialer Interaktion. Für Baudrillard produzieren Bildschirmmedien eine neue Qualität technischer wie sozialer Beziehungen, die er als „Struktur der Angeschlossenheit“<sup>2</sup> bezeichnet. Der Bildschirm als Interface fungiert zunehmend als eine Art identitätsbildende Prothese und erlangt eine anthropologische Dimension.

Im Zuge dieser Umfunktionalisierung sichtbarer Oberfläche stellen die technischen Bilder keine Unterbrechung mehr dar, weder zeitlich noch räumlich, sondern sind durch ein „hautnahes Aneinanderstoßen von Auge und Bild“<sup>3</sup> gekennzeichnet. Indem die neuen Bilder eine sinnliche Oberfläche

<sup>1</sup> Vgl. Baudrillard, J. (1991): Videowelt und fraktales Subjekt. In: K. Barck (Hrsg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig, S. 252–264.

<sup>2</sup> S. o. A., S. 261.

<sup>3</sup> S. o. A., S. 257.

für die Exploration von Datenstrukturen werden, bilden sie eine entscheidende Kontaktfläche zwischen der sozialen Welt und ihrer datenlogischen Erfassung und Veränderung.

Die Konsequenz aus dem skizzierten Wandel der Visualität kann sicher nicht nur eine Klage über den Verlust von Distanz und Rahmung sein. Vielmehr steht auch die Erwachsenen- und Weiterbildung vor der Herausforderung, die visuellen Veränderungen zu überblicken und adäquat darauf zu reagieren. Die Handlungsdimension, die Bildern verstärkt zukommt, wirft die Frage auf, wie die neuen Bildschirm- und Datenwelten unser Handlungsvermögen vergrößern oder vermindern können.

## II. Die kapitalistische Informationsökonomie braucht Zeitkristallisationsmaschinen

### a) Visuell rhythmisierte Affekte

Angesichts von synthetischen Bildern, die in elektronischen Wellen und Impulsen codiert werden, hat der Medientheoretiker und Soziologe Maurizio Lazzarato die überzeugende These formuliert, dass interaktive Videobilder weniger durch ihre optische Erscheinung, sondern durch ihre zeitliche Strukturierung zu begreifen sind.<sup>4</sup> Nach Lazzarato zeichnen sich Videoapparaturen – worunter im weitesten Sinne alle Formen von Bildschirmmedien zu zählen sind – wesentlich durch ihre Fähigkeit aus, Zeit zu modulieren und zeitliche Prozesse in Wahrnehmungsprozesse zu transformieren. Bilder sind in der Lage, Aktionen zu empfangen und zu verzögerten (Re-)Aktionen umzuformen. Und wenn Zeit als Rohstoff, Ausgangspunkt und Material von elektronischen Bildern angesehen wird, so wird deutlich, warum Bildschirmmedien eine Schlüsselrolle innerhalb der zeitgenössischen ‚Informationsökonomie‘ einnehmen. Sie bewerkstelligen fortwährend Überblendungen und Verschmelzungen von technischen, ökonomischen und sozialen Ebenen, als zentraler Bestandteil der Wertschöpfungsprozesse organisieren sie die Herstellung, Formung, Zirkulation, Kontrolle und Reproduktion von Wissensströmen, Verhaltensweisen, Affekten, Wünschen und Einstellungen. Lazzaratos Theorie der zeitgenössischen Informationsökonomie geht davon aus, dass der ‚Wert‘, der hier produziert wird, tendenziell anderen Mechanismen unterworfen ist als bei materiellen Waren: Bildtechnologien richten sich auf die Veränderung von Wahrnehmungsweisen und betreffen damit insbesondere mentale Zustände, Gefühle, Erfahrungen, Gedächtnis und Erinnerung. Das heißt auch:

Eine kritische Perspektive auf Bildschirmmedien muss von der affektiven Dimension von Bildern ausgehen.



Zuvorderst kann sich Kritik nicht an den Inhalten und am Dargestellten festmachen, nicht an dem, was sichtbar wird, sondern sie muss daran ansetzen, wie Sichtbarkeit und Aufmerksamkeit hergestellt, in welcher Weise kulturelle, affektive Praktiken mit ökonomischen, technischen Abläufen zusammenschaltet werden.

Laut Régis Debray ist es nicht zu empfehlen, die neuen Bildschirmmedien isoliert zu betrachten. Im Sinne seiner gleichsam medienökologischen Perspektive ist jedes Medium eingebettet in kulturelle Konfigurationen und soziopolitische Machtgefüge und damit stets Bestandteil von komplexen, widersprüchlichen Aneignungsweisen.<sup>5</sup> Demzufolge bestehen die positiven oder negativen Effekte von Bildschirmmedien vor allem in ihren Vermittlungen, in ihren ‚Mediationen, die sowohl technischer als auch sozialer und kultureller Natur sind.‘<sup>6</sup> Was hier Vermittlung bedeutet, lässt sich anhand von zwei Beispielen anschaulicher machen: Betrachten wir konkret das Bildhandeln in Video- und Computerspielen sowie das Herstellen und Teilen von Fotos und Videos durch Mobiltelefone.

### b) Gleichzeitiges Handlungs- und Betrachtungserleben in Videospielen

Video- und Computerspiele sind ein besonders in pädagogischer Hinsicht sehr kontrovers diskutierter Gegenstand. Wiederkehrend sorgen vor allem gewalttätige Inhalte einzelner Spiele für öffentliche Erregung. Dies blockiert leider die viel spannendere Diskussion, in welcher Weise Video- und Computerspiele als Versuchsanordnungen für neue Wahrnehmungs- und Handlungsweisen funktionieren.

Ein übergreifendes Merkmal von Computerspielen ist es, unterschiedliche Körper, Wahrnehmungen und Bewegungen eng aufeinander zu beziehen und über die Definition von spielerischen Herausforderungen unter ein bestimmtes ‚Anforderungsprofil‘ zu stellen. So gesehen sind Computerspiele auch Lernarrangements, die sich durch das Einüben bestimmter Wahrnehmungs- und Handlungsabläufe bewältigen lassen. In sinnlich-spielerischer Weise machen sie erfahrbar, was elektronische Bilder für neue Wahrnehmungsbedingungen haben. Sie sind das erste Medium, dem es gelingt, Bilder grundlegend als Handlungsaufforderungen und Hand-

<sup>4</sup> Vgl. Lazzarato, M. (2002): Videophilosophie. Zeitwahrnehmung im Postfordismus. Berlin.

<sup>5</sup> Vgl. Debray, R. (1999): „Für eine Mediologie“. In: C. Pias u. a. (Hrsg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Stuttgart, S. 67–75.

<sup>6</sup> S. o. A., S. 72.

lungszusammenhänge zu gestalten, als Experimentieranordnungen, in denen der oder die Spielende *Kontrolle* über die Bilder erlangen muss. Nicht zufällig hießen die traditionellen ‚Joysticks‘ im Englischen von Anfang an auch ‚Controller‘. Es verweist darauf, dass sich der Umgang mit Bildern in diesem Bildschirmmedium wesentlich nach der Logik von Kontrolle gestaltet – und zwar nicht nur auf der Inhaltsebene von Spielen, wenn es darum geht, Kontrolle über den Ablauf der sich entfaltenden Spielhandlung zu gewinnen, sondern vor allem auch als *Haltung* gegenüber dem Bild, dessen Veränderungen durch den Spieler partiell kontrolliert werden sollen. Versteht man Computerspiele in diesem Sinne als *Einübungen in Kontrollordnungen*, macht es Sinn, nach dem Abstand zwischen den Aktionen und Reaktionen zu fragen, der den Spielenden gewährt wird. Da jede Kontrollhandlung der Spielenden gegenüber dem Bild durch das Spiel direkt oder verzögert beantwortet wird, geht es um die Frage, wie in Computerspielen mit Zeit umgegangen wird, welche Möglichkeiten für Distanz, Reflexion und sinnliche Erfahrung geboten werden, inwieweit Bildhandeln sich im Kurzschluss von Aktion und Reaktion erschöpft. An dieser Stelle kann nicht ausführlich auf die vielschichtige Formentwicklung von Computerspielen eingegangen werden. Wichtig ist mir jedoch, festzuhalten, dass das Paradigma der ‚Kontrolle‘ hier vielfachen Brechungen, Durchkreuzungen und Umkehrungen ausgesetzt ist. Es geht in Computerspielen keineswegs durchgängig um ein Einüben in ‚visuelle Herrschaftsformen‘.<sup>7</sup>

Erkennbar jedenfalls wird an zahlreichen Computerspielen, dass hier das Handeln *am* Bild fortwährend ein Handeln *im* Bild beinhaltet. Die Spielenden werden in Wahrnehmungs- und Handlungssituationen gebracht, in denen sie selbst auf gewisse Weise Teil des Bildes werden und dabei intensiv zwischen Einbindung und Distanz hin und her pendeln. Britta Neitzel hat dies als ‚Gleichzeitigkeit von Handlungs- und Beobachtungsperspektive‘ beschrieben.<sup>8</sup> Eingübt wird eine Haltung gegenüber Bildern, die eine Selbstverortung sowohl im Bild als auch gegenüber dem Bild ermöglicht. Laut Neitzel legen es Computerspiele zumeist darauf an, den Spielenden das Gefühl zu geben, „Zentrum der Bedeutungsgebung“ und vor allem das „aktive Zentrum der Handlungsführung“ zu sein.<sup>9</sup>

Diese einfache Feststellung, dass für Computerspiele eine „Doppelrolle von Beobachtung und Teilnahme“<sup>10</sup> charakteristisch ist, hat weitreichende Konsequenzen. Anders als etwa Baudrillard, der, wie eingangs dargestellt, bei Bildschirmmedien von einem radikalen Distanzverlust, einem Kurzschluss zwischen Bild und Betrachter ausgeht, wird angesichts von Computerspielen erkennbar, wie Nähe und Distanz keine sich ausschließenden Eigenschaften im Umgang mit den neuen Bildern sein müssen. Wir werden vielmehr aufmerksam auf neue Wahrnehmungs- und Handlungsweisen, die Überblen-

dungen von Nähe und Distanz erfordern, und nur in einer doppelten Perspektive zu verstehen sind.

### c) **Mobile Medien**

Durch die Verbreitung der mobilen Medien, insbesondere der Smartphones, ist das Teilen von medialen Inhalten, vor allem der Austausch von Fotos und Videos, zu einer dominanten Praxis geworden. Wir sind gegenwärtig Teil einer geschichtlich beispiellosen Demokratisierung der Bilderproduktion. Noch nie zuvor waren so viele Menschen selbst Produzentinnen und Produzenten von Bildern. Smartphones ermöglichen das Aufnehmen und Teilen von Bildern oder Videos mit nur wenigen Berührungen und Steuergesten. Praktisch jedes heute im Umlauf befindliche Gerät bietet dafür die notwendigeameratechnik und entsprechende Apps sind meist bereits vorinstalliert. Bilder aus dem privaten Nahraum zirkulieren in kürzester Zeit, wobei diese visuelle Praxis in der Regel das Gefühl sozialer Bindung und Nähe intensiviert und auf Freundschaften und Familienbeziehungen abzielt. Mobile Medien geben damit dem Bedürfnis Raum und Zeit, mit anderen, räumlich und zeitlich distanzierten Menschen in Kontakt zu sein. Sie sind ein zentrales Element der (Re-)Produktion des Sozialen geworden.

Mobile Medien führen uns aber auch deutlich vor Augen, wie visuelles Handeln unter den Bedingungen digitaler Vernetzung mit Kontrollordnungen verflochten ist. Die Verflechtungen reichen von der Logik der Bedienung der Geräte (den ‚Touch-Displays‘, wodurch die User ihre ‚smarten‘ Geräte mittels Berührungen von Bildoberflächen kontrollieren können), bis hin zu den politisch aufgeladenen Diskussionen um Überwachungsszenarien (um die als ‚Datensammelwut‘ kritisierte Praxis von Staaten und ihren Geheimdiensten sowie von Großunternehmen). Smartphones sind also nicht nur mobile Aufzeichnungsgeräte für Textnotizen, Ton, Fotos, Videos, sie ermöglichen zugleich die Überwachung ihrer Nutzer/innen, indem sie deren Verhalten, Vorlieben und Bewegungsprofile in einem zuvor unbekanntem Ausmaß aufzeichnen und an globale Netzwerke übermitteln.

### III. **Überwachung für alle?!**

Der ‚Skandal‘ an Smartphones ist nicht bloß, dass hinter dem Rücken der Nutzer/innen Informationen automatisch gesammelt und verwertet werden, sondern wie die je subjektive, fast alle privaten und familiären Lebensbereiche durchdringende Medienpraxis in hochkomplexer Weise abhängig wird von technologischen, ökonomischen und kulturellen Bedingungen. Smartphones sind einerseits Nahraum-Medien, sie werden eng am Körper getragen und sind mittlerweile wesentlicher Bestandteil der Intimsphäre; andererseits ist diese persönliche Kommunikation an weltweite Infrastrukturen und Datenpools, an soziotechnische und ökonomische Verwertungslogiken gebunden. Smartphones ver-

<sup>7</sup> Weiterführend hierzu: Wiemer, S. (2014): Das geöffnete Intervall. Medientheorie und Ästhetik des Videospiels. Paderborn/München.

<sup>8</sup> Vgl. Neitzel, B. (2008): Medienrezeption und Spiel. In: J. Distelmeyer/C. Hanke/D. Mersch (Hrsg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld, S. 95–113.

<sup>9</sup> S. o. A., S. 99.

<sup>10</sup> S. o. A.

binden den Nahraum Einzelner faktisch mit dem Großraum von Markt- und Staatsinteressen.<sup>11</sup> Welche Konsequenzen eine solche Verkopplung hat, ist noch weitgehend unverstanden, dennoch oder gerade deswegen sind diese Entwicklungen mit großen Ängsten und Sorgen verbunden. Die Kontrolle und Überwachung ist ein großes Thema geworden und zwar in zweierlei Hinsicht: Auf der einen Seite steht die Furcht vor einer ‚unkontrollierten Verbreitung‘ persönlicher Bilder, sodass die Einzelnen aufgefordert sind, Vorsorge zu treffen, mehr individuelle Datenkontrolle auszuüben. Auf der anderen Seite wird den Nutzerinnen und Nutzern zunehmend bewusst, in welchem Ausmaß sie selbst online benutzt werden, wie schnell sie also ungefragt zum Objekt von Kontrolle und Überwachung werden (können).

Dem dänischen Technikphilosophen Albrecht Anderslund verdanken wir den Begriff einer ‚partizipativen Überwachung‘, womit sich einige Aspekte der fortschreitenden *Individualisierung von Kontrolle* verdeutlichen lassen.<sup>12</sup> Anderslund stellt fest, dass in den sozialen Netzwerken Kontrolle selbstverständlicher Bestandteil der sozialen Kommunikation geworden ist. Nutzer/innen etwa von Facebook durchforschen fortwährend die Identitätsprofile anderer und ziehen daraus Konsequenzen für die Inhalte, die sie selbst zugänglich machen wollen, öffentlich teilen können. Die Konstruktion einer sozialen Netzwerkidentität ist laut Albrechtslund tiefgehend von einer Logik gegenseitiger Kontrolle bestimmt, doch sollte dies seiner Ansicht nach nicht negativ beurteilt werden. Die Verallgemeinerung der allgemein geteilten Kontrolllogik sei im Gegenteil als Demokratisierung und Selbstermächtigung der Nutzer/innen zu werten. Soziale Teilhabe, so könnte man Albrechtslund zugespitzt wiedergeben, erfolgt unter der Bedingung, dass jeder jeden überwachen kann und gestaltet sich derart, dass jeder den überwachenden Kontrollblick der anderen verinnerlicht und für die eigene Kommunikation antizipiert.

Während Albrechtslund damit auf den Bereich ‚freiwilliger und gleichberechtigter Kontrolle‘ verweist, lassen seine Untersuchungen offen, inwiefern die selbstermächtigten Nutzer/innen Kontrollhandlungen und Überwachungslogiken ausgesetzt sind, die durch asymmetrische Machtverhältnisse charakterisiert sind. Als erstes ist hier an Machtkons-

tellationen zu denken, in denen die Einzelnen oder Gruppen durch Unternehmen, Institutionen oder staatliche Organe identifiziert und kontrolliert werden. Doch die Kontrolllogik schlägt auch auf gesellschaftliche Mikrostrukturen durch, beispielsweise, wenn Erziehungsberechtigte aufgefordert werden, zu überwachen, was Jugendliche im Netz teilen, mit wem sie welche Bilder austauschen. Eine besondere Rolle spielen dabei Bilder, die mit Gewalt oder mit körperlicher Intimität und Sexualität verbunden sind, da hier breiter pädagogischer Konsens herrscht und Kontrolle diesbezüglich als unbedingt notwendig und gerechtfertigt angesehen wird.

Zahlreiche technische ‚Lösungen‘ werden zu diesem Zweck angeboten, es gibt Filtersoftware namens „NetNanny“, „Safe Eyes“ oder „Cybersitter“. Diese Anwendungen werden als spezifische Anwendungen für die Filterung von Netzpornografie verkauft, gehen in ihren Funktionen indes weit darüber hinaus und bieten Eltern Einblick in die sozialen Netzwerke ihrer Kinder beziehungsweise verhindern den Zugang zu Tauschbörsen, Chat-Rooms oder anderen unerwünschten Kontakten. Die Technologie hinter dieser Art von Software ist von Zensur- und Spionagesoftware prinzipiell nicht zu unterscheiden. In solcherart technologischen Reaktionen wird für die Medienwissenschaftlerin Eugenia Siapera deutlich, wie sehr unsere Verhaltensweisen bestimmt sind durch eine umfassende ‚Kultur der Sicherheit‘.<sup>13</sup> Das Sicherheitsbedürfnis wächst und mündet immer häufiger in Formen der Kontrolle und Überwachung, was auch auf gesellschaftliche Mikrostrukturen durchschlägt, nämlich in gesteigerten Formen internalisierter Selbstkontrolle (siehe beispielsweise den anhaltenden Self-Tracking-Trend) sowie in gesteigerten Überwachungsansprüchen (wobei eigene Freunde oder Kinder zunehmend ähnlich behandelt werden wie die als Bedrohung empfundenen ‚Anderen‘).

So wenig, wie die medientechnologischen Veränderungen der letzten Jahre die ausufernde Logik von Kontrolle verursacht haben, so wenig lässt sich von den technologischen ‚Lösungen‘ erwarten, sie könnten das ausufernde Sicherheitsbedürfnis maßgeblich beruhigen.

Wenn Bildberührungen soziale Handlungen geworden sind, die Grenzen zwischen Teilen und Mitteilen verschwimmen und dies in seinen Konsequenzen zunehmend zu Bewusstsein kommt, dann kann Überwachung und Misstrauen nur eine erste und in der Folge zu relativierende Reaktion darauf sein. Angesichts der neuen Relationen von Nähe und Distanz, die wir durch elektronische Bilder erleben, sind reflektierte Umgangsweisen gefragt und vor allem die Erwachsenen-/Weiterbildung ist hier gefordert, sich den aktuellen kulturellen und soziopolitischen Herausforderungen zu stellen.



<sup>11</sup> Vgl. Green, N. (2009): „Mobility, Memory, and Identity“. In: G. Goggin (Hrsg.): *Mobile Technologies: from telecommunications to media*. New York, S. 266–282.

<sup>12</sup> Albrechtslund, A. (2008): „Online Social Networking as Participatory Surveillance“. *First Monday* 13/3, [http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2142, 11.10.2014]. Vgl. weiterführend C. Fuchs u. a. (Hrsg.) (2011): *Internet and surveillance: the challenges of Web 2.0 and social media*. New York.

<sup>13</sup> Vgl. Siapera, E. (2012): *Understanding New Media*. London.