

Editorial

Jens Fehrenbacher, Kristin Flugel,
Jane Lia Jürgens, Stefan Laser,
Marco Lorenz, Fabian Pittroff

Ein *Vokabular des Virtuellen* kann anfangen, aber nicht abschließen. Mit dem vorliegenden Band beginnen wir ein Vokabular als Lexikon – als Nachschlagewerk, das Einträge in alphabetischer Reihenfolge versammelt. Dieses Lexikon ist durchaus eine Aktualisierung des Vokabulars des Virtuellen, doch »jedes Aktuelle umgibt sich mit einem Nebel von virtuellen Bildern« (Deleuze 2007: 249). Hier geschieht etwas. Das Virtuelle, so Gilles Deleuze, ist nicht Gegenteil des Realen, wie es in den (digitalisierten) Lebenswelten des 21. Jahrhunderts häufig verhandelt wird. Es steht vielmehr dem Aktuellen entgegen. Das Virtuelle muss sich nicht realisieren, weil es schon real ist, sondern allenfalls aktualisieren (vgl. Deleuze 1989: 122). Das Virtuelle hat eine eigene Form der Wirksamkeit (vgl. Peirce 1920: 763), ist ein eigener Modus der Existenz (vgl. Souriau 2015 [1943]: 135), der nicht losgelöst von Lebenswelten vorkommt, sondern Teil von ihnen ist (→ Virtualität).

Doch was passiert, wenn wir abstrakte, vordigitale Konzepte mit unseren gegenwärtigen Lebenswelten konfrontieren, in denen Virtualität vornehmlich unter dem Vorzeichen digitaler Technologien verhandelt wird? (→ Digitalität) Während das Schlagwort der virtuellen Realität (VR) impliziert, diese stehe in Opposition zu einer wie auch immer gearteten eigentlichen Realität, scheint es uns produktiver mit Verhoeff und Dresscher (vgl. 2020: 483) von einer Durchdringung unterschiedlicher Realitätsebenen unter Beteiligung digitaler Medientechnologien ausgehen

(→ Reality, augmented, → Reality, virtual). Auch Hayles beschreibt Virtualität nicht als von der Realität abgegrenzt, sondern als ein Amalgam; »eine Ansammlung heterogener Komponenten, eine materiell-informative Entität, dessen Grenzen einer ständigen Konstruktion und Rekonstruktion unterliegen« (Hayles 1999: 3; Übersetzung d. Hg.).

Das vorliegende Vokabular ist in unserem gemeinsamen Arbeitszusammenhang entstanden, im Early Career Forum (ECF) des SFB 1567 *Virtuelle Lebenswelten* an der Ruhr-Universität Bochum (RUB) (→ 1567, → Arbeitspraktiken, → Bete, rote, → Early Career Forum, → Folienstift, → Kommunikationskanäle, → Lab of Unfinished Thoughts, → Lebenswelt, → Situationsanalyse, situierte, → Universität Bochum, Ruhr-, → Xtended Room). Die Krux, mit der wir kollektiv und individuell in unserer Forschungspraxis umgehen, besteht darin, Virtualität als einen Begriff mit weitreichender Tradition aufzunehmen und der derzeit populären Verengung auf VR gegenüberzustellen. Gleichzeitig bleibt anzuerkennen und aufzugreifen, dass technologische Entwicklungen dem Topos der Virtualität neue Brisanz und Dringlichkeit verleihen. Deshalb hat unser Lexikon nicht zum Ziel, die Spannung zwischen unterschiedlichen Begriffstraditionen durch eine noch umfassendere Theorie des Virtuellen aufzuheben. Stattdessen spüren wir gegenwärtigen Multiplizierungen und Hybridisierungen nach, die uns in Lebenswelten begegnen.

Die Form des Lexikons erlaubt es uns, Begriffe, Objekte und Gedankengänge nebeneinanderzustellen und für sich stehen zu lassen, ohne gleich eine verbindende Dramaturgie oder Kohärenz zu unterstellen. Abseits konventioneller Aufsatzstrukturen und Argumentationsketten ermöglicht die knappe Form des Lexikonartikels,

über Lemmata Phänomene und Konzepte anzusteuern und pointiert darzustellen. Zugleich lädt ein Lexikon zum Schlendern ein, zum plötzlichen Hängenbleiben an einem Begriff oder Bild, zu Einblicken in andere Perspektiven auf vertraute Begriffe oder Gegenstände, zur Überraschung durch Spezialfälle und Kuriositäten. Die Verweisstruktur eines Lexikons provoziert nicht-lineare Lesepraktiken, ein Springen zwischen Texten und unterschiedliche Lese- und Rezeptionspfade durch das Buch. Das alphabetisch sortierte Nebeneinander von Artikeln fächert die Vielgestaltigkeit von Virtualität auf. Jedoch sind Lexika nicht selten Instrumente, die mit einem Anspruch auf Universalität und Vollständigkeit vereinheitlichende Setzungen vollziehen. Um solche Schließungsbewegungen zu problematisieren, bricht unser Lexikon mit konventionellen Ansprüchen in zweifacher Hinsicht: durch die Auswahl der Gegenstände sowie die Situierung ihrer Darstellung.

Zum einen lässt sich der Anspruch auf Vollständigkeit konterkarieren, indem nicht die vermeintlich zentralen Begriffe systematisch durchgegangen und historisch kontextualisiert werden. Stattdessen beschäftigen sich unsere Artikel mit partikularen Phänomenen und Details, die vor dem Hintergrund der Virtualität an Relevanz gewinnen. Scheinbar gewichtige Begriffe des gegenwärtigen Virtualitätsdiskurses (→ Daten, → Media, social) besprechen wir nicht zentralisiert, sondern verteilt auf mehrere Artikel, unter unterschiedlichen Fragestellungen und hinsichtlich heterogener Facetten. Manche Schlagworte bleiben bewusst unberührt. Allen voran aktualisieren wir den Begriff der Virtualität, um ihn je nach konzeptueller und begrifflicher Rahmung unterschiedlich auszufächern. Zentraler Aspekt dieses Vorgehens ist es, die un-

tersuchten Konzepte und Begriffe an die Orte, Zeiten und Akteur:innen unserer Forschung zurückzubinden, an unsere Forschung im ECF des SFB 1567 *Virtuelle Lebenswelten* an der RUB.

Zum anderen, und als Konsequenz dessen, verstehen wir unser Lexikon als situiert, insofern es weder auf Vollständigkeit noch Objektivität im klassischen Sinne abzielt, sondern die Multiplizität und Fluidität von Erfahrungen und Praktiken anerkennt. Wir folgen Donna Haraways (1995) Vorschlag, situiertes Wissen zu verfertigen, das die panoptische Geste und den »erobernden Blick von nirgendwo« (ebd.: 80) klassischer Lexika unterläuft. Das Lexikon folgt der Überzeugung, dass wir an konkrete Orte gehen und spezifischen materiell-semiotischen Praktiken folgen müssen, um zu entfalten, was der SFB *virtuelle Lebenswelten* (vgl. Rieger/Schäfer/Tuschling 2021) nennt. Entsprechend geht das Lexikon dem Projekt eines »situierte[n] Schreiben[s]« (Gramlich/Haas 2019) nach, indem wir unsere eigenen Positionen und Praktiken offenlegen und produktiv machen, ohne sie zu fixieren (→ Situierung, → Text, plain). Wir schreiben aus unterschiedlichen Interessen heraus, haben unterschiedliche Biografien und verfügen über unterschiedliche Privilegien hinsichtlich wirkmächtiger Differenzkategorien wie *race*, *class*, *gender* oder *disability* (→ Behinderung, virtuelle). Wir befinden uns zudem an unterschiedlichen Positionen im akademischen System und wissenschaftlichen Feld. Aus diesen Offenlegungen sollen Sensibilitäten für mögliche Ausschlüsse und Asymmetrien im Schreiben resultieren, aber auch die Situierung als produktive Geste verstanden werden: Die partiellen Perspektiven situieren Virtualität anhand konkreter und lebensweltlich relevanter Gegenstände und Praktiken,

die ein facettenreiches Gegengewicht zu großen Narrativen des Virtuellen bilden – von den entkörpernten Virtualitätsfiktionen des Cyberpunk bis hin zu aktuellen Marketing-Versprechen des *Metaversum* (→ Meta, → Großinvestition).

Der Untertitel unseres Bands, der Ausweis unseres Vokabulars als *situiertes Lexikon*, erzeugt also eine Spannung zwischen dem situierten Partiiellen und der zentrierenden Geste eines Lexikons. Diese Spannung wollen wir nicht tilgen, sondern fortwährend mitführen. Durch die Darstellung unterschiedlicher Virtualitäten sowie Virtualitätsverständnisse und ihrer forschungspraktischen Anwendung werden Unterschiede und Überschneidungen sichtbar und in der Folge adressierbar. Viele Artikel sind kollaborativ entstanden. Alle haben ein kooperatives Begutachtungsverfahren durchlaufen, um inhaltliche Verbindungslinien auszuweisen, aber auch Grenzen der Verständlichkeit zu verstehen. Wir folgen mit dieser Realisierung des Lexikons sozial- und geisteswissenschaftlichen, teils queer-feministischen Vorbildern, die in Gemeinschaftsarbeit und durch Multiplizität Neues freisetzen und mit Poesie und Spekulation Alternativen ermöglichen (etwa: Pinkus 2016; Howe/Anand 2020; Maguire/Winthereik 2023). Kurzum, mit dem Gerüst eines Lexikons lässt sich gut denken. Und irritieren. In Handbüchern und Taxonomien der Virtualität findet in den vergangenen Jahren eine Kanonisierung der Literatur statt (z.B. Kasprowicz/Rieger 2020; Grimshaw 2013). Wir nehmen daran teil, streichen den Kanon aber zugleich durch, um die kontroverse Gestalt des Virtuellen offenzuhalten. Erhalten möchten wir den Denk- und Handlungsraum, der dem Begriff innewohnt und der uns in Zeiten ökonomischer, sozialer und ökologischer Unsicherheit hilfreich erscheint. So lie-

fert das Lexikon kein vereinheitlichendes Verständnis des Virtuellen. Es präsentiert eine Collage gegenseitiger Bezüge, die dadurch zum Thema gemacht und diskutiert werden können.

Wenn wir ansetzen, ein *Vokabular des Virtuellen* auszubuchstabieren, geht es also nicht darum, dem Gespräch über Virtualität ein systematisierendes Raster zugrunde zu legen. Wir wollen keinen Wortschatz mit definierten Bedeutungen festzurren. Wir wollen ein gemeinsames Sprechen ermöglichen – ohne Sprachregeln vorzugeben, die feststellen, was klar, diskutabel oder erweiterbar ist. Bestenfalls gelingt es uns, deutlich zu machen, inwiefern Differenzen in der Forschungspraxis und Theoretisierung des Virtuellen produktiv werden können: Manchmal hat Virtualität auf den ersten Blick nichts mit digitaler Medientechnologie zu tun (→ Insel, virtuelle, → Klappkiste, → Normenräume); manchmal lohnt es sich, den populären Anwendungsfall einer über eine VR-Brille vermittelten Realität auf seine Potenziale hin abzuklopfen (→ Anerkennung, virtuelle, → Bodies, playing, → Experience, → Zeitreise, virtuelle). In der Zusammenschau der Artikel wie auch in einzelnen Texten zeigt sich obendrein, dass Virtualität ein griffiges Konzept ist, um Kontinuitäten zwischen Medienformationen aufzuspüren und zu analysieren, vom Buch über den Film bis zu VR-Anwendungen (→ Emersion). Das Ergebnis ist ein Mosaik spezifischer, partieller und involvierter Positionen des Virtuellen. Das ist ein Anfang (→ Anfänge). Wie die Forschung im ECF und am SFB soll sich auch das *Vokabular des Virtuellen* weiterentwickeln. – Wir, die Herausgeber:innen, bedanken uns bei allen bisherigen Autor:innen (→ Autor:innen, Liste der) und künftigen Mitwirkenden. Unser besonderer Dank gilt Benjamin Braamt, Sylvia Kokot und Lynn Werner, die

uns bei der Schlussredaktion unterstützt haben.

Gebrauchsanweisung, keine

Die Lexikon-Form des vorliegenden *Vokabulars des Virtuellen* lädt zu einem eigenständigen Gebrauch ein. Wer das Editorial bis hierhin übersprungen hat oder es gar nicht liest, sondern gezielt Artikel ansteuert oder die PDF-Version nach einem Wort durchsucht, macht nichts falsch – die eine *richtige* Umgangsweise mit dem Lexikon gibt es nicht. Die oft knapp gefassten Artikel ermöglichen einen Einblick in das wachsende situierte Wissen zu und um Virtualität. Lesende sollen an Titeln von Artikeln, Abbildungen, einzelnen Sätzen oder Querverweisen hängen bleiben und so ihren eigenen Lese- und Denkweg durch das Buch finden, der mutmaßlich von Vor- und Rückgriffen sowie Unterbrechungen gezeichnet ist. Aufgrund der Vielgestaltigkeit des Virtuellen haben wir als Herausgebende dazu aufgerufen, mit Beitragsformaten zu experimentieren, um Momente der Überraschung und Widerfahrnisse möglich zu machen. So wird das klassisch rigide Format des Lexikons auch dadurch zu durchkreuzen versucht, dass längere Artikel (empirisch und konzeptionell gesättigte Analysen) begleitet werden von randständigen Einträgen (Klärungen, Querverweise oder Irritationen, geschrieben von uns Herausgeber:innen: → 1567, → C#, → Daten, → Digitalität, → Early Career Forum, → INF, → Jahr, → Media, social, → Meta, → Objekt, virtuelles, → Reality, augmented, → Reality, virtual, → Universität Bochum, Ruhr-, → Vokabular des Virtuellen, → Wording, → Y-Achse) und Gedichten (freie Gedankengänge, Assoziationen, Öffnungen, siehe: → entgegnung, → Experience, → Kursieren, → Lebenswelt).

Die Formate und ihre Komposition tragen dazu bei, eine Arretierung des Virtualitätsbegriffs zu hinterfragen.

Literatur

- Howe, Cymene/Pandian, Anand (Hg.) (2020): *Anthropocene Unseen: A Lexicon*, Santa Barbara: Punctum Books.
- Deleuze, Gilles (1989): *Henri Bergson zur Einführung*, Hamburg: Junius.
- Deleuze, Gilles (2007): »Das Aktuelle und das Virtuelle«, in: Peter Gente/Peter Weibel (Hg.): *Deleuze und die Künste*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 249–253.
- Gramlich, Naomi/Haas, Annika (2019): »Situierendes Schreiben mit Haraway, Cixous und graue Quellen«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 20, S. 38–52.
- Grimshaw, Mark (Hg.) (2013): *The Oxford Handbook of Virtuality*, Oxford: Oxford University Press.
- Haraway, Donna (1995): *Die Neuerfindung der Natur: Primaten, Cyborgs und Frauen*. Hrsg. und eingeleitet von Carmen Hammer und Immanuel Stieß. Frankfurt a.M./New York: Campus Verlag.
- Hayles, Katherine N. (1999): *How we became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Kasprowicz, Dawid/Rieger, Stefan (Hg.) (2020): *Handbuch Virtualität*, Wiesbaden: Springer VS.
- Maguire, James/Winthereik, Britt Ross (Hg.) (2023): *Reclaiming Technology: A poetic-scientific vocabulary*, Copenhagen: Ctrl+Alt+Delete Books.
- Peirce, Charles Sanders (1920): »Virtual«, in: James Mark Baldwin (Hg.): *Diction-*

- ary of Philosophy and Psychology, New York: Macmillan Company, S. 763–764.
- Pinkus, Karen (2016): *Fuel: A speculative dictionary*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Rieger, Stefan/Schäfer, Armin/Tuschling, Anna (Hg.) (2021): *Virtuelle Lebenswelten. Körper – Räume – Affekte*, Berlin/Boston: De Gruyter.
- Souriau, Étienne (2015 [1943]): *Die verschiedenen Modi der Existenz*, Lüneburg: meson.
- Verhoeff, Nanna/Dresscher, Paulien (2020): »XR: Crossing and Interfering Artistic Media Spaces«, in: Larissa Hjorth/Adriana de Souza e Silva/Klare Lanson (Hg.), *The Routledge Companion to Mobile Media Art*, Milton: Taylor & Francis Group, S. 482–492.

Emersion

Robert Dörre, Matthias Preuss

»Emersion« ist ein seltenes Wort. Seine Frequenz ist seit dem Übergang ins 20. Jh. so gering, dass es praktisch nicht vorkommt.¹ Dennoch ist es sinnvoll, diese Rarität als Neologismus in die Diskussion virtueller Phänomene einzuführen, denn der Begriff »Emersion« erlaubt es, →Virtualität auf eine interessante Weise zu denken: als *Effekt eines dynamischen Widerstreits von emersiven und immersiven Zügen* und als jeweils spezifische räumliche, zeitliche und soziale *Konfiguration* von Realitäts- und Materialitätsebenen.

1 Vgl. die Wortverlaufskurven des Digitalen Wörterbuchs der deutschen Sprache: <http://www.dwds.de/wb/Emersion> (letzter Zugriff: 18.08.2023).

Diese spekulative Setzung ist ein Artefakt unserer Praxis: In der ersten Arbeitsphase des SFB *Virtuelle Lebenswelten*, in der wir immer wieder versuchten, Virtualität auf unterschiedliche Weise und in Bezug auf sehr verschiedene Gegenstände zu fassen, war in unseren Gesprächen wiederholt von »Emersion« oder »emersiven Techniken« die Rede. Diese Wörter tauchten auf und insistierten auf eigentümliche Weise, obwohl noch keine Einigung darüber bestand, was darunter zu verstehen sei. Üblicherweise stellen Lexika bereits vorhandenes Wissen zu einem Lemma synoptisch dar; dieser Eintrag hat dagegen eher spekulativen Charakter. Er trägt der Eigenmächtigkeit der Wörter im Forschungsprozess Rechnung, fasst sie selbst als Werkzeuge auf und tastet sich in das Gebiet unsicheren Wissens vor, indem er ausgehend vom Impuls der Emersion eine Perspektive auf Virtualität entwirft, die nicht wie in den 1990er Jahren von der Immersion ausgeht – also von einem metaphorischen Eintauchen in eine alternative oder gänzlich gegensätzliche Welt, deren Gestaltung selbst das Eintauchen noch Vergessen machen kann. »Emersion« ist hingegen zwar ein seltenes Wort, doch wo es vorkommt, *bezeichnet* es nicht nur ein Auftauchen, sondern *markiert* es immer auch zugleich. Die Durchdringung von Virtualität und Lebenswelt erfordert es, virtuelle Phänomene nicht auf ihre immersiven Aspekte zu reduzieren (→ Roboterliebe). In diesem Eintrag wird Emersion als praxisorientierte Theoriefigur vorgeschlagen, die es ermöglicht, Medien als *eingreifende Agenten* (Akteure, Aktanten) anhand inhärenter Brüche und Unterbrechungen zu verstehen und zu untersuchen.

Das Antonym »Immersion« hat eine lange Gebrauchs- und Theoriegeschichte. Im Gegensatz dazu gibt es nur wenige