

Peter Seyferth, Falko Blumenthal (Hg.)

SCIENCE FICTION UND LABOUR FICTION

Zukunftsvorstellungen von Arbeit
und Arbeitskämpfen



[transcript] ARBEIT UND ORGANISATION

Peter Seyferth, Falko Blumenthal (Hg.)
Science Fiction und Labour Fiction

This open access publication was enabled by the support of POLLUX – Informationsdienst Politikwissenschaft



and a network of academic libraries for the promotion of the open-access-transformation in the Social Sciences and Humanities (transcript Open Library Community Politik 2024).

Vollsponsoren: Technische Universität Braunschweig | Carl von Ossietzky-Universität Oldenburg | Eberhard-Karls Universität Tübingen | Freie Universität Berlin – Universitätsbibliothek | Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen | Goethe-Universität Frankfurt am Main | Gottfried Wilhelm Leibniz Bibliothek – Niedersächsische Landesbibliothek | TIB – Leibniz-Informationszentrum Technik und Naturwissenschaften und Universitätsbibliothek | Humboldt-Universität zu Berlin | Justus-Liebig-Universität Gießen | Universitätsbibliothek Eichstätt-Ingolstadt | Ludwig-Maximilians-Universität München | Max Planck Digital Library (MPDL) | Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn | Ruhr-Universität Bochum | Staats- und Universitätsbibliothek Carl von Ossietzky, Hamburg | SLUB Dresden | Staatsbibliothek zu Berlin | Bibliothek der Technischen Universität Chemnitz | Universitäts- und Landesbibliothek Darmstadt | Universitätsbibliothek „Georgius Agricola“ der TU Bergakademie Freiberg | Universitätsbibliothek Kiel (CAU) | Universitätsbibliothek Leipzig | Universitäts- und Landesbibliothek Düsseldorf | Universitäts- und Landesbibliothek Münster | Universitäts- und Stadtbibliothek Köln | Universitätsbibliothek Bielefeld | Universitätsbibliothek Erfurt | Universitätsbibliothek der FernUniversität in Hagen | Universitätsbibliothek

Kaiserslautern-Landau | Universitätsbibliothek Kassel | Universitätsbibliothek Osnabrück | Universität Potsdam | Universitätsbibliothek St. Gallen | Universitätsbibliothek Vechta | Zentralbibliothek Zürich

Sponsoring Light: Bundesministerium der Verteidigung | Bibliothek der Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden | Bibliothek der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig | Bibliothek der Westsächsischen Hochschule Zwickau | Bibliothek der Hochschule Zittau/Görlitz, Hochschulbibliothek | Hochschulbibliothek der Hochschule Mittweida | Institut für Auslandsbeziehungen (IfA) | Landesbibliothek Oldenburg | Österreichische Parlamentsbibliothek

Mikrosponsoring: Bibliothek der Berufsakademie Sachsen | Bibliothek der Evangelische Hochschule Dresden | Bibliothek der Hochschule für Musik und Theater „Felix Mendelssohn Bartholdy“ Leipzig | Bibliothek der Hochschule für Bildende Künste Dresden | Bibliothek der Hochschule für Musik „Carl Maria von Weber“ Dresden | Bibliothek der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig | Bibliothek der Palucca-Hochschule für Tanz Dresden | Leibniz-Institut für Europäische Geschichte | Stiftung Wissenschaft und Politik (SWP) – Deutsches Institut für Internationale Politik und Sicherheit

Peter Seyferth, Falko Blumenthal (Hg.)

Science Fiction und Labour Fiction

Zukunftsvorstellungen von Arbeit und Arbeitskämpfen

[transcript]

Dieses Buch wurde mit Mitteln der politischen Bildung der IG Metall München gefördert. muenchen.igmetall.de/

Der kostenfreie Open Access zu den digitalen Versionen des Buchs wurde Dank der großzügigen Förderung durch die [OPEN Library Politikwissenschaft] ermöglicht. www.transcript-verlag.de/open-library-politikwissenschaft

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnetet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.dnb.de/> abrufbar.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 Lizenz (BY-NC-SA). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium zu nicht-kommerziellen Zwecken, sofern der neu entstandene Text unter derselben Lizenz wie das Original verbreitet wird. (Lizenz-Text: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>)

Um Genehmigungen für die Wiederverwendung zu kommerziellen Zwecken einzuholen, wenden Sie sich bitte an rights@transcript-publishing.com

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

2025 © Peter Seyferth, Falko Blumenthal (Hg.)

transcript Verlag | Hermannstraße 26 | D-33602 Bielefeld | live@transcript-verlag.de

Umschlaggestaltung: Maria Arndt

Umschlagabbildung: Myriam Morand, 2020. Eleatell: Cyberpunk Beauty

Druck: Elanders Waiblingen GmbH, Waiblingen

<https://doi.org/10.14361/9783839470671>

Print-ISBN: 978-3-8376-7067-7 | PDF-ISBN: 978-3-8394-7067-1 | ePUB-ISBN: 978-3-7328-7067-7

Buchreihen-ISSN: 2702-7910 | Buchreihen-eISSN: 2703-0326

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Science Fiction ist das meist unterschätzte Genre der Belletristik. Science-Fiction-AutorInnen wie Ursula K. Le Guin, Frank Herbert, Arthur C. Clarke, Robert Heinlein u.v.m. haben theoretisch neue Gesellschaftsformen in ihren Büchern erforscht. Ein progressiv denkender Mensch kann in Science Fiction viele Ideen finden und in der Destruktivität unserer Welt Hoffnung schöpfen. Vermutlich wäre ich ohne meine Prägung durch Science Fiction niemals Betriebsrat geworden.

Björn Groß
Scrum Developer
Betriebsratsvorsitzender bei Alps Alpine Europe GmbH

Inhalt

Labour Fiction

Einleitung für ein fehlendes Genre	
<i>Falko Blumenthal und Peter Seyferth</i>	9

Meteoriten, Saturn und Sternenhimmel

Ein Grußwort der Bayerischen Volkssternwarte München e.V.	
<i>Bernhard Buchner</i>	35

Hand, Herz und Hose

<i>Theresa Hannig</i>	39
-----------------------------	----

Zukunftsorientierte Analyse der Science Fiction

FOREXSCIFI

Foresight auf der Basis von Science Fiction	
<i>Markus May und Jan Oliver Schwarz</i>	49

Die Arbeit der Zukunft und Science Fiction

Methodische Erläuterungen und Beispiele aus einer szenariobasierten Analyse	
<i>Oliver Pfirrmann</i>	63

Virtuelle Welten im Kinojahr 1995 – Ist die Zukunft mittlerweile eingetreten?

Ein Rückblick auf vier Filme	
<i>Christian Ganzer</i>	85

Klassenkampf in der Science Fiction

Politische Fantasie in Zeiten asymmetrischer Hegemonie

<i>Aaron Bruckmiller</i>	105
--------------------------------	-----

»Please Press ›X‹ To Unionize!«	
Arbeiter:innen-Kampf und -Aufstände in der Digitalspiel-Ökosphäre	
Rudolf Thomas Inderst	125
»Die empörten Arbeiter streiken – die Börsenkurse fallen«	
Die Darstellung von Arbeitskampf und Gewerkschaft(en) in Bernhard Kellermanns	
Roman <i>Der Tunnel</i>	
Maurice Schuhmann	145
Zwischen Roter Hilfe und Roten Khmer	
Die »Outer Planets Alliance« aus der Space Opera <i>The Expanse</i> und ihrer TV-Adaption	
Zoran Sergievski	163
 Andere Systeme in der Science Fiction	
Chey-Topien	
Oder: Was wäre, wenn ... es kein Privateigentum gäbe?	
Annette Schlemm	199
»Wir arbeiten, um uns zu verbessern und den Rest der Menschheit.«	
Das Ende der Lohnarbeit in Star Trek	
Christian E. W. Kremser	219
Arbeit und Ökonomie in Ernest Callenbachs Ökotopia	
Thomas Schölderle	237
Postwork San Francisco 2157	
Alternative Arbeitsorganisation in Chris Carlssons <i>After the Deluge</i>	
Maja Hoffmann und Peter Seyferth	255
Somewhere in Advance of Nowhere	
Schwarze Science Fiction und radikale Vorstellungen von Zukunft in Marvel Studios'	
BLACK PANTHER	
Nicki K. Weber	283
Abbildungsverzeichnis	309
Autorinnen und Autoren	311

Labour Fiction

Einleitung für ein fehlendes Genre

Falko Blumenthal und Peter Seyferth

Wir leben in einer Science-Fiction-Welt und müssen uns realistischerweise darauf einstellen, dass die Welt mehr so wird, wie sie in »utopischen Romanen« oder der »wissenschaftlichen Fantastik« dargestellt werden (wie man mal dazu sagte), als in der sogenannten »realistischen« Literatur. Dass wir überhaupt fiktionale Erzählungen und nicht nur faktentreue Protokolle und Berichte lesen sollten, lässt sich damit begründen, dass sich unser Weltbild ohnehin mehr am Erzählten aufbaut als am »informativ« Behaupteten. Und wir werden uns in der Welt von morgen und übermorgen besser auskennen, wenn wir uns auf das Genre Science Fiction einlassen, als wenn wir bei Krimis, Arztgeschichten oder Romanzen bleiben – auch wenn ersteres ausdrücklich von Gegenständen handelt, die es (noch) nicht gibt. Denn davon wird unsere Zukunft voll sein: von Gegenständen, die es (noch) nicht gibt. Unsere Politik, Pläne und Strategien sollten das berücksichtigen. Idealerweise orientieren wir uns an dem, was in der Zukunft sein wird, oder noch besser: Wir gestalten die Zukunft durch unser heutiges Handeln. Aber können wir denn prognostizieren, was im nächsten Jahr, Jahrzehnt, Jahrhundert sein wird? Kaum. Daraus folgt aber nicht, dass wir technische und soziale Entwicklung aufhalten könnten. Auf die Gegenwart können wir uns sicher nicht verlassen. Auch nicht auf unsere gegenwärtigen Wünsche für die Zukunft, die im engen Rahmen des Jetzt entstanden und entsprechend borniert sind. Wir müssen uns ein Denken einüben, das die Vorstellungskraft erweitert, kommende kognitive Dissonanzen aushaltbarer macht, mit mehreren einander widersprechenden Gedankenexperimenten zu jonglieren ermöglicht und uns an das immer wiederkehrende »Was wäre wenn?« gewöhnt. Wir müssen in der Science Fiction heimisch werden.

Mit dieser steilen These beginnen wir die Einleitung für diesen Sammelband. Wir meinen, dass diese These eigentlich für alle Menschen gilt, die sich nicht von der Illusion eines statischen Ist-Zustands täuschen lassen wollen. Insbesondere aber halten wir es als Arbeiter_innen, Angestellte, Freelancer_innen und Ausgebeuteten für strategisch notwendig, uns mit Science Fiction zu beschäftigen. Immerhin tut

das die Gegenseite auch.¹ In den hier versammelten Kapiteln wird gezeigt, wie Zukunft gestaltet werden kann, sofern sie als gestaltbar erkannt und Gestaltungsmöglichkeiten (die schlichtweg noch nicht aktualisierte Realität sind) durchgespielt werden. Es geht in den Kapiteln auch darum, wie das Genre Science Fiction die Arbeits- und Klassenkämpfe behandelt, und was sie sich für andere Jahrhunderte und Welten ausdenken kann. All das nur anhand ausgesuchter Beispiele – Vollständigkeit können wir nicht versprechen. Wir stellen uns vor, dass dieses Buch eine Inspirationsquelle für fantasievolle Kritik im Handgemenge und für Kreativität auf dem Weg zur solidarischen Gegenmacht ist.

Im Folgenden (noch in dieser Einleitung) argumentieren wir zunächst, dass derzeit nicht nur die Gegenwart, sondern auch die Vergangenheit und die Zukunft umkämpft sind. Science Fiction kann dabei helfen, diesen Kampf zu erkennen. Wir behaupten sogar, dass sie schon genutzt wird, um diesen Kampf zu gewinnen. Dann stellen wir vor, wie Science Fiction immer auch politisch sein kann – im Guten wie im Bösen. Anschließend begründen wir, warum sich ausgerechnet Gewerkschaften intensiv mit Science Fiction auseinandersetzen und warum sie das auch sollten. Dabei konzentrieren wir uns auf einen Teilausschnitt des gesellschaftlichen Lebens, der aber in der heutigen Gesellschaft der wichtigste sein dürfte, sowohl individuell und psychologisch als auch gesellschaftlich, kulturell und ökonomisch: die Arbeit. Schließlich stellen wir die Beiträge des Sammelbands einzeln vor.²

1. Kämpfe um das Heute, das Gestern und das Morgen

Wer die Vergangenheit kontrolliert, kontrolliert die Gegenwart. Das stellt George Orwell 1949 in seinem Roman *Nineteen Eighty-Four* fest (vgl. 1977 [1949], S. 32): In der zur Dystopie verwebten Erfahrung der westlichen, der soeben besiegten faschistischen und der zeitgenössischen sowjetischen Welt verdichtet Orwell sowohl geschichtspolitisch begründete Strategien der Herrschaftssicherung als auch die politische Ökonomie der Klassengesellschaften seiner Zeit. In Orwells Ozeanien ist die Kontrolle der Inneren Partei über Schulbücher und Nachrichtenarchive ein zentrales Instrument zur Legitimierung von Big Brother und Partei sowie zur Delegitimierung des Dissidenten Emmanuel Goldstein und der Untergrundbewegung. Orwell verarbeitet faschistische Strategien wie den Germanenkult, die Apokalyptik des Dritten Reichs sowie die erinnerungspolitische Spirale der Exkommunikation

1 Die Gegenseite im Klassenkampf: die Klasse der Kapitalist_innen. Sie weiß, wer gemeint ist, und sie ist üblicherweise auch sehr klassenbewusst und nicht zuletzt deshalb oft siegreich. Dieser Sammelband tut nicht so, als sei er neutral.

2 Das ist ja das Schöne an Sammelbänden: Man muss sie nicht komplett durchlesen, sondern kann sich rauspicken, was man gerade braucht. Sofern man weiß, was man sucht.

von konkurrierenden oder gescheiterten NS-Fraktionen und -Funktionären. Seine Anleihen nimmt Orwell genauso bei der Menschen- und Erinnerungsvernichtung der Stalinzeit – Orwell spricht von Vaporisierung von Menschen, Bildern und Aufzeichnungen (vgl. 1977 [1949], S. 20). Die staatsterroristische Extremform dieser geschichtspolitischen Strategien greift auf weitaus ältere Erzählungen zurück, wie etwa des christlichen und völkischen Antisemitismus über eine historische Schuld der Juden, der nationalistischen Mobilisierung gegen den jeweiligen schicksalhaften Erbfeind oder der rassistischen Legitimierung des Kolonialismus und des Imperialismus. Diese wiederum integrieren ein noch älteres Substrat aus mythologischen und biblischen Erzählungen der Abstammung und Legitimität wie etwa der merowingischen Könige von Maria Magdalena und der Reichsnachfolge der Zarentümer und des Kaisertums von halbgöttlichen Urgründungen. Diese Erzählungen rechtfertigen nicht nur Herrschaft, sondern auch Ausgrenzung und Unterwerfung. Alt-hergebrachte Überlieferung erzählt von der sekundären Natur der Frau aus Adams Rippe, von behinderten nichtmenschlichen Wechselbälgern und von gefährlichem fahrendem Volk. Diese Erzählungen und Sagen rechtfertigen männliche Vorrechte in allen Lebensbereichen wie auch Selektion vom Recht auf Stadt, Eigentum, Teilhabe und Leben. Das Gewebe der chauvinistischen Herkunftsmythen, Schicksalerzählungen und Ursprungsfantasien findet sich beispielhaft und verdichtet beim Okkultisten und Pädagogen Rudolf Steiner, der dem weißen Menschen schlicht das Reich von Atlantis als Stammsitz unterschiebt und dessen Gewaltherrschaft über andere durch spirituelle Überlegenheit begründet – die nichtweißen, zu beherrschenden Teile der Menschheit sind in der theosophischen wie anthroposophischen Lehre aus Jahrtausenden der Sodomie und Degeneration entstanden (vgl. Steiner, 1983, S. 95ff.).

Die geschichtspolitischen Strategien der Herrschaftssicherung bei Orwell und ihre Voraussetzungen im kulturellen Gedächtnis der Ungleichheitserzählungen finden ihre materielle Basis in den Produktionsverhältnissen Mitte des 20. Jahrhunderts. Nach dem prähistorischen Sündenfall – der Trennung der Menschen in solche, die die produzieren, und solche, die Produktionsmittel besitzen – herrscht die Vergangenheit auch ganz materiell über die Gegenwart (vgl. Marx, 1962 [1890], 741ff.). Die Voraussetzung für das Bestehen der englischen Händler im Wettbewerb zwischen Wolle und Leinen ist der Wettkampf um die Privatisierung des Gemeindelands und die Konzentration von möglichst großen Produktionsvorteilen durch möglichst große Konzentration von Besitz an Schafen und Wollwebereien. Die Voraussetzung für das Bestehen der klassischen Industrie ist die Konzentration von Vermögen und Krediten in Form von Kapital – Fabriken samt ihrer Infrastruktur – und von proletarisierten Arbeitern – Industriestädten samt ihrer Infrastruktur. In der Spirale der Akkumulation, der Konzentration von Kapital bis zur Monopolbildung und der nahezu vollständig dynastischen Weitergabe von Erbtiteln und Schuldtiteln entwickeln sich zwei Sorten Mensch. Die Herrscher über das Kapital,

die zu Maschinen und Anlagen geronnene Arbeit und verarbeiteten Naturschätze, und die arbeitende Klasse, die sich in der Gegenwart in den Dienst der aus der Vergangenheit stammenden toten, von den Herrschenden angeeigneten und in Kapital verwandelten, Arbeit stellen muss. Das abstrakte Eigentum wird in seiner idealistischen Spiegelung zum Geist, der den geistlosen Massen als materiellem Element gegenübersteht (vgl. Marx/Engels, 1972 [1845], S. 89ff.). Orwells Gegenwart Ende der 1940er beweist die ökonomische Herrschaft über die Vergangenheit als Herrschaft über die Gegenwart. Die koloniale Ausdehnung der europäischen Reiche, die Überakkumulation des Kapitals mit der Verschmelzung von Bankkapital und Industriekapital im imperialistischen Finanzkapital sowie die planetare Ausdehnung der auf Eigentum an Kapital basierenden Produktionsverhältnisse sind die Voraussetzung für industriell-militärisch organisierte Staaten. Diese sind zur totalen, industriellen Kriegsführung wie Herrschaftsausübung mit den Mitteln der militarisierten Wissenschaft in der Lage, von technischer Chemie bis Kernphysik, von pharmazeutischer Chemie bis Psychologie.

Die grundlegenden Voraussetzungen für die politische und kulturelle Wirksamkeit von geschichtspolitisch begründeten Strategien sind in den 2020er genauso erfüllt wie in den 1940er Jahren. Nichtsdestotrotz haben die materiellen Widersprüche zwischen den Klassen immer wieder auch erfolgreichen kulturellen und politischen Widerspruch möglich gemacht. Es muss immer wieder in Erinnerung gerufen werden, dass die demokratischen Bewegungen für Republik und Demokratie, für allgemeinen Zugang zu Bildung und Gesundheit, für das allgemeine Wahlrecht, die Frauen- und Menschenrechte, die Entwicklung eigenständiger Geschichtsschreibung der arbeitenden Klassen und Theoriebildung der internationalen Solidarität und nicht zuletzt der sich in Bildungsinstitutionen, Gewerkschaften, Parteien, Körperschaften, Berufs- und Hochschulen niederschlagende soziale Rechtsstaat eine antidemagogische Gegenmacht ermöglichen. Kulturen der und vielfältige Fähigkeiten zu Herrschaftskritik in Bewegungen, Freirauminitiativen, politischer und pädagogischer Praxis bis hin zu einer Ethik der Dissidenz sowie legale wie politische Schranken für unternehmerische und staatliche Macht machten ein anderes historisches 1984 und 2024 möglich als jenes, vor dem Orwell in seiner Dystopie warnte. Dennoch wirken die Strategien der mythologischen oder historischen Begründung gegenwärtigen politischen Handelns bis heute und sollen sogar den Krieg legitimieren – nicht nur in Putins Russland und dessen Rückgriff wahlweise auf die Kiewer Rus, Peter den Großen oder auch mal Iwan den Schrecklichen. Politische Akteure von Schnellroda bis Washington D.C. konstruieren nationale historische Erzählungen oder gar völkische Mythologien, notfalls unter Zuhilfenahme von esoterisch-spirituellen Versatzstücken. Legitimität durch Traditionen oder historische Präzedenz ist tief in die Kultur, die politische Kommunikation und die Rechtsprechung eingeschrieben. Auch wirtschaftliche Akteure berufen sich nicht nur abstrakt auf ein liberales positives Eigentumsrecht, sondern explizit auch auf patriarcha-

le Stammväter der Unternehmensfamilie und auf die überpositive Rechtfertigung heutiger konkreter Ansprüche auf den Gehorsam und die Zeit anderer Leute durch historische Gründerpersönlichkeiten von Siemens bis Bosch.

Es ist jedoch eine der Thesen dieses Bandes, dass mit dem 20. Jahrhundert, verstärkt im bisherigen 21. Jahrhundert, eine Strategie der Legitimierung von heutiger Macht durchaus auch die Kontrolle über die Zukunft beinhaltet.

Elon Musk legitimiert sich und sein Wirtschaftsimperium mit der zivilisatorischen Mission, den Mars zu besiedeln. In den 2040er Jahren soll eine Marsstadt mit einer Million Einwohner existieren. Das ist die eigentliche Mission, für die Musk Macht und Reichtum ansammelt (vgl. Del Rey, 2024). Die Unternehmen in seinem Besitz werden so zum Versprechen, die relevanten Teile der Menschheit auf die nächste Stufe der Entwicklung zu bringen. Der Raketenbauer SpaceX bringt Menschen und Material auf den vierten Planeten des Sonnensystems. Die Infrastruktur- und Tunnelbaufirma Boring Company soll den erdähnlichen, jedoch wüsten Mars bewohnbar machen. Tesla Energy Operations (ehemalig SolarCity) kann den Energiebedarf decken. Die Satellitenfirma Starlink mag die Kommunikation möglich machen. Der Autobauer Tesla kann Fahrzeuge für das Marsterrain entwickeln. Die Plattform X (ehemalig Twitter) kann die Grundlage eines Politik- und Verwaltungssystem sein. Die Legitimierung von Potentaten durch ihre Leistungen für Stadt und Weltkreis haben Vorbilder in jedem Jahrhundert, zu dem wir Quellen haben. Die »multiplanetare Zivilisation« hat jedoch andere Voraussetzungen als Walt Disneys Musterstädte oder die Identifikation deutscher Industriebarone mit der nationalen oder eben heute europäischen Souveränität vom historischen Krupp bis zum Start-up Isar Aerospace unserer Tage. Dabei ist Elon Musk nicht der einzige oder erste, der eine Kolonisierung des Mars verspricht – Bas Lansdorp mit seiner Idee der Verknüpfung von planetarer Pioniermission mit Reality TV nach dem Vorbild von Big Brother ist nur eine der schillernderen Figuren der letzten Jahre gewesen (vgl. Pitzke, 2013).

Die Eroberung des Mars durch Unternehmer (oder Staaten) ist eine demagogische Verwendung von Science Fiction, die versucht, Realität zu werden. Die bisher wohl beste fiktionale Zukunftsgeschichte einer von Staaten und Unternehmen angeleiteten und finanzierten Besiedelung des roten Planeten ist Kim Stanley Robinsons *Mars-Trilogie* (2015a [1992], 2015b [1993], 2016 [1996]). Sie kann als eine fiktionale, kritische Vorwegnahme von Elon Musks Pioniermission interpretiert werden. Dabei zeigt sie die Konflikte auf, die einem Projekt der »unternehmerischen Autokratie« folgen müssen (vgl. Brenner, 1997): Wer hat auf dem Mars die legitime Macht, wenn die Auftraggeber_innen (seien es Präsident_innen oder CEOs) auf der Erde bleiben? Solange den Siedler_innen nicht raumschiffweise Polizei und privates Paramilitär hinterhergeschickt werden kann, hängt die Folgsamkeit der neuen Marianer_innen am seidenen Faden. Einerseits können Arbeiter_innen einfach bedroht werden, wenn sie in leicht zerstörbaren Kuppelstädten leben müssen. Andererseits

schreitet Terraformung (also die Erdähnlichmachung des Mars) fort, die technisch-taktischen Vorteile der Führungsschicht verschwinden. Widerstand wird zur nahe-liegenden Option.

Die futuristische Demagogie eines Elon Musk steht nicht für sich allein.³ Klassischer Geniekult, chauvinistische Strategien gegen unweiße, unmännliche, unproduktive Menschen und Brücken zwischen radikal proprietaristischen Erzählungen und faschistischen Werten verschmelzen im Archetyp der zeitgenössischen Rechten. Die Legitimation von Macht und Herrschaft durch Erzählungen über die Zukunft hat nichtsdestotrotz eigenständige Voraussetzungen in der materiellen Wirklichkeit. Im schwindelerregenden Strukturwandel als Kennzeichen des »digitalen Kapitalismus« (Pfeiffer, 2021, S. 38ff.) wird die Fähigkeit zur Prognose, zur Vorausschau auf zukünftige Entwicklungen, zum zentralen Element der Überlebensfähigkeit. In dem Maße, wie virtuelles Kapital die Bedeutung von physischem Kapital in Form von Land und Anlagen überflügelt, überformen die Logik der Börse und ihre Wetten auf die Zukunft den Wohnungsmarkt, den Lebensmittelmarkt, den Bildungsmarkt, den Arbeitsmarkt, kurz: die unmittelbaren Arbeits- und Lebensverhältnisse. In dem Maße, wie die unvorstellbare Geschwindigkeit der technischen Entwicklung Wissensbestände, Kompetenzen und Besitzstände gleichermaßen entwertet, verlieren individuelle wie kollektive Strategien der sozialen Sicherheit – von Vermögensaufbau bis Bildungsaufstieg – ihre Wirksamkeit. In dem Maße, wie die rapide Erderhitzung und die Veränderung des Klimas die Meteorologie und Klimageographie zu politischen Wissenschaften machen, werden Satelliten, Messstationen, Datenverarbeitung und Modelle von Hydrographie bis Strahlungsklimatologie zu unverzichtbaren Instrumenten wirtschaftlicher und sozialer Herrschaftssicherung. In der Herrschaft der Zukunft über die Gegenwart entscheidet die statistische Wahrscheinlichkeit über die materielle Wirklichkeit im Jetzt.

Die tatsächliche Herrschaft der Prognose findet ihre Entsprechung in der kulturell vermittelten Vorstellungswelt. Bereits die Begriffe der Futurologie und der Zukunftswissenschaften sind an die dystopische Warnung von George Orwell gekoppelt (vgl. Flechtheim, 1966, S. 200f.). Die Kritik an ihnen wiederum erfolgt nicht nur in den Sozialwissenschaften und im Journalismus, sondern vor allem bei Orwells Nachfolger_innen, am prominentesten in Stanisław Lems Roman *Der futurologische Kongress* (1997 [1971]). Die radikale Weiterführung der Prognosewissenschaften hin zur ganze Zivilisationen der Zukunft berechnenden Psychogeschichte in Isaac Asimovs *Foundation*-Reihe (2004a [1951]) gehört genauso zur Verarbeitung der Zukunftserzählungen und »Nieggeschichten« (vgl. Dath, 2019b). Die Spannbreite von Science Fiction in Form von Groschenromanen, in denen der Cowboy eben einen Raumanzug trägt, bis hin zu Werken der Weltliteratur, in denen das

³ Zu Elon Musks Ideenpolitik aus Sicht der Kritischen Theorie vgl. Amlinger/Nachtwey (2025).

Selbst und die Natur von Liebe erschlüsselt wird, erlaubt kaum eine Überblicksdarstellung diesseits der Enzyklopädie. Bemerkenswert an der Koppelung von Kultur- und Technikgeschichte mit der Science Fiction ist, wie sich die Autor_innen an wissenschaftlichen Möglichkeiten orientieren und gleichzeitig popkulturelle Zielbilder und Designs konfigurieren, die wiederum von der real existierenden Technik eingeholt werden. Der erste Personal Computer wurde Altair 8800 getauft – eine Verbeugung vor dem Altair-System der *Star-Trek*-Serie (vgl. Milford, 1976; Pevney, 1976). Motorolas Klapptelefon StarTAC ist ebenfalls eine Verbeugung vor *Star Trek* und dem Communicator der Sternenflotte, wenn auch der Erfinder Martin Cooper (2015) seine eigene Inspiration von Dick Tracys 2-way wrist radio bezog (vgl. Mullaney, 2010). Eine gezielte gegenseitige Beeinflussung von die Realität nachzeichnender fiktiver Technik und später realisierter Technik – wie etwa Multi-Touch-Screens oder Iris-Scannern – findet sich in der Verfilmung von Philip K. Dicks *Minority Report* (vgl. Spielberg, 2002; vgl. Niccolai, 2010).

2. Science Fiction als politisches Denken

Es ist nicht sonderlich unerwartet, dass auch politische und ethische Diskussionen durch die Science Fiction geprägt sind. So begründet die Münchner Journalistin Laura Meschede (2016) ihren Einsatz als Kommunistin mit ihren Annahmen zur Gesellschaft und Wirtschaft von Star Trek. Sie ist würdige Nachfolgerin etwa der linken Futurians im New York der 1930er und 1940er Jahre, die aus Science Fiction heraus den wissenschaftlichen Weltstaat erkämpfen wollten (vgl. Carr, 1979, S. 430). In die Form der Science Fiction gegossene politische Zukunftsträume und narrative Manifeste gibt es freilich auch auf der rechten Seite – so wie es auch nicht nur linke Futurians gab, sondern auch faschistische Futuristen. Mit postapokalyptischen Überlebenserzählungen und Fantasien eines heroischen Pioniergeists, der echte Männer auf unwirtliche Planeten führt, lassen sich jedoch auch autoritäre und antidemokratische politische Überzeugungen begründen oder zumindest untermauern (vgl. Dath, 2019b, S. 297ff.). Spätestens hier kann das Genre seine Verwandtschaft zur philosophischen und politischen Utopie nicht mehr leugnen.⁴ Wie in den frü-

4 Henning Ottmann (2012: 185 ff.) begreift unter anderem die Werke Callenbachs, Le Guins oder Atwoods als Neue Utopien und gemeindet sie in seine Geschichte des politischen Denkens mit ein. Wir verstehen das Politische Denken nicht als ein Aufgeben der Ansprüche einer Politischen Philosophie, der Politischen Theorien und erst recht nicht der Ideengeschichte, im Gegenteil gestehen wir den Autor:innen und Künstler:innen der Popkultur und der Genreliteratur samt ihrer transmedialen Reinkarnationen ihre eigenständige Ebene der Beobachtung, *theoria*, dieser Welt und dessen, was sie nötig hat, zu. Eine Politikwissenschaft, die sich selbst ernst nimmt, als auch eine wirksame Ideenpolitik müssen sich dem Arsenal insgesamt stellen (vgl. Bluhm et al.: 2011: X).

hen Utopien (seit Morus, Campanella, Bacon) tritt die meiste Science Fiction nicht mit dem ausdrücklichen Auftrag auf, die in ihr dargestellte Gesellschafts- und Wirtschaftsform umzusetzen. Aber sowohl Utopien als auch Science Fiction erweitern die Vorstellungskraft, indem sie andere Verhältnisse schildern. In einigen Werken geben Autor_innen ihren Utopien bzw. Science-Fiction-Stories dann doch eine Verwirklichungsabsicht mit. Das ist vor allem dann der Fall, wenn politische Akteur_innen selbst Science Fiction schreiben.

Bereits 1908 veröffentlichte der sowjetische Kommunist Alexander Bogdanow⁵ seinen Roman *Der Rote Stern* (1982 [1908]). Bogdanow war zeitweise Mitglied des Zentralkomitees der Sozialdemokratischen Arbeiterpartei – Bolschewiki, wirkte als Wirtschafts- und Gesellschaftswissenschaftler sowie in der Phase des Proletkult als Kulturpolitiker. *Der Rote Stern* schildert die Konflikte und Möglichkeiten einer sozialistischen Gesellschaft, aber auch die ihr innenwohnende Technokratie. Ein weiterer Bolschewik, Jewgeni Samjatin, schrieb seinen Roman *Wir* 1920/21 als Warnung vor einem Befriedungs- und Überwachungsstaat der kollektiven emotionalen Kontrolle. Die Romane Bogdanows, Samjatins oder der Strugazki-Brüder sind und sollen Politik sein.

Die Weltraumromane mit politischer Hoffnung und Warnung von Sowjet-Funktionären finden ihre rechtsradikale Spiegelung bei Wernher von Braun. Der SS-Funktionär und Entwicklungsleiter der V2 beutete über den KZ-Komplex Mittelbau-Dora 60.000 Menschen aus, bis zu 20.000 von ihnen bis in den Tod, um durch den Einsatz der Rakete den Tod von 8.000 Menschen in London und Antwerpen zu ermöglichen. 1949, vier Jahre nach dem Ende des deutschen Faschismus und inzwischen in US-amerikanischen Diensten, schrieb von Braun seinen Science-Fiction-Roman *Marsprojekt* über das Jahr 1980. Zwangsarbeit und völkische Ideologievehikel sind hier nicht mehr nötig. Das »gesunde Fortschrittsempfinden« hat den Planeten durch den Atomkrieg gegen den Ostblock geeint. Nun geht es darum, den Mars und seine Bewohner_innen zu erreichen. Eindrücklich schildert Braun das Widerspruch nicht zulassende rationale Diktat der Ingenieursvernunft – so als sei er D-503, der Ich-Erzähler aus Samjatins *Wir*. Ohne Bürokratie und Diskussion wird die Rakete in den Weltraum und zum fremden Planeten gebracht. Trotz des technizistischen Vehikels des Weltraumabenteuers – der Autor legt Formeln, Diagramme und technische Spekulationen bis ins Detail offen – ist der Lohn des gleichgeschalteten Menschheitswillens politisch. Die Raumfahrer lernen die »Maschinerie einer Überzivilisation« kennen, die Einheit einer vollautomatisierten

⁵ Bogdanow lebt fiktiv weiter als Figur eines radikal linken Marsianers in Robinsons Trilogie (vgl. 2015a [1992]), verschmolzen als Arkadi Bogdanov mit dem sowjetischen Autor politischer Science Fiction Arkadi Strugazki. Dieser schrieb mit seinem Bruder Boris Science Fiction, die erst ziemlich sowjetsystemkonform war, auch wenn sie immer utopisch über den realsozialistischen Horizont hinauswies, sich später aber auch kritisch zu werden traute.

Produktion und einer Leistungskultur der »lebendigen Stärke und des Willens zur Schönheit« (Braun, 2006 [1949], S. 192, 196; Übers. FB). Gelenkt wird die Überzivilisation durch einen allumfassend bevollmächtigten Zehnerrat unter der Führung eines »Elon«.

Zum Neujahr des realen Jahres 2020 twitterte Elon Musk ein Zitat aus Mel Brooks' und Gene Wilders' Film *YOUNG FRANKENSTEIN* (1974):

»Destiny, destiny
No escaping
that for me« (Musk, 2020)

Toby Li (2020), Journalist und viermaliger Souffleur der zivilisatorischen Mission von SpaceX (siehe nur Brownsville, 2023), antwortete exakt zwei Minuten später mit dem Hinweis auf von Brauns Roman. Science Fiction als politische Legende über die Zukunft holt die Gegenwart ein.

Entsprechend groß ist die Verantwortung der Politikwissenschaft als Demokratiewissenschaft, sich mit den Erzählungen und den transportierten Bildern vom Menschen und von der Politik in Science Fiction zu beschäftigen.

3. Science Fiction, politische Bildung und Gewerkschaft

Von Konferenzen an der Technischen Universität München (vgl. Seyferth, 2012) bis zu wissenschaftlichen Zeitschriften wie der *Berliner Debatte Initial* (vgl. Müller, 2021) nimmt sich die Politikwissenschaft ihrer Aufgabe an. Insbesondere die Politische Bildung kann und soll der demokratischen Öffentlichkeit Reflexion zu den Legenden über die Zukunft anbieten. Von der Akademie für politische Bildung Tutzing (2016) über die Bundeszentrale für politische Bildung (2023) bis zur Rosa Luxemburg Stiftung (vgl. Spehr, 2004) ist Science Fiction und ihre Kritik kanonisch in den Programmen verankert. Über die fachlichen Grenzen hinaus ist es das Verdienst von Institutionen wie etwa der Gesellschaft für Fantastikforschung (2023) oder dem Münchner Science & Fiction Festival, unter anderem mit dessen Art & Sci-Fi Salons, politische, technologische und kulturwissenschaftliche gemeinsame Annäherungen zu ermöglichen.

Als nach der öffentlichen Hand größte Trägerinnen der politischen Bildung sind auch gewerkschaftliche Institutionen wie das Bildungswerk des Deutschen Gewerkschaftsbunds (2024) an der Diskussion der Science Fiction beteiligt und widmen der Frage Bildungsurlaubs-Angebote. Es ist jedoch zu begründen, warum die IG Metall selbst im Rahmen der gewerkschaftlichen Bildungsarbeit wertvolle Ressourcen und Zeit von ehrenamtlichen wie hauptamtlichen Gewerkschafter_innen in die Science Fiction investiert. Die Industriegewerkschaft sieht als ihre Aufgabe den Einsatz »für

gute Arbeitsbedingungen, ein faires Miteinander in der Wirtschaft, starke Tarifverträge und eine demokratische, soziale und gerechte Gesellschaft« (Benner, 2023). Im Rahmen ihrer »Aufgabe, die wirtschaftlichen, sozialen, beruflichen und kulturellen Interessen der Mitglieder zu fördern«, leistet sie »gewerkschaftliche Bildungsarbeit für Funktionäre und Funktionärinnen und Mitglieder« (IG Metall 2023, § 2). Diese soll nach dem Leitbild der gewerkschaftlichen Bildungsarbeit der IG Metall dazu beitragen, »handlungs- und dialogfähig zu bleiben und sich erfolgreich in den sozialen und politischen Auseinandersetzungen zu behaupten.« (2013, S. 4) Gewerkschaftliche Bildung soll aktions- und kampagnenfähig machen, die Mitgliederbasis stärken, vor allem aber Veränderung denkbar machen:

»Die Bildungsangebote greifen die Interessenkonflikte sowie ihre gesellschaftlichen und ökonomischen Ursachen auf. Ausgehend von gegensätzlichen Interessen zwischen Kapital und Arbeit werden gewerkschaftliche Alternativen entworfen, um sie mit der Schutz- und Gestaltungskraft der IG Metall durchzusetzen. [...] Die kapitalismuskritische, auf soziale Gerechtigkeit und Demokratie zielende politische Tradition und Praxis der gewerkschaftlichen Bildungsarbeit bietet die Grundlage, die Zukunft mit zu gestalten.« (ebd., S. 4f.)

Ihrem Anspruch nach fördert die Bildungsarbeit der IG Metall »politische Aktivitäten« und »kompetentes Handeln«, ist »zielgruppenorientiert«, (fachlich und örtlich) »nah dran«, »qualitätsbewusst« und »professionell« (2013, S. 8ff.). Es ist möglich, hinter dem ISO-zertifizierten Vokabular der professionalisierten Mitgliederorganisation den Anspruch der »soziologischen Fantasie« wieder zu erkennen (vgl. Negt, 1974), mit der Arbeiter_innen die hochabstrakten Bildungsstoffe aus Recht, Geschichte und Politik konkret auf ihre Interessen hin prüfen lernen.

Die Funktion der Arbeiter_innenbildung, ureigene und urgemeinschaftliche Interessen im Kapitalismus zu erkennen und diese demokratisch wahrzunehmen und durchzusetzen, kommt jedoch im wissensbasierten Kapitalismus an ihre Grenzen, worauf bereits Oskar Negt dringlich hinweist (vgl. ebd., S. 15f.): Die Angestellte, sprich die für ihr Wissen und ihre Kreativität angestellte Beschäftigte mit Monatsgehalt statt der für ihre messbare Arbeitszeit beschäftigte Arbeiter_in mit Wochenlohn, hat eine »Doppelfunktion« (ebd.). Sie ist als »Lohnarbeiter[_in] mit besonderer Arbeitsfunktion und als Inhaber[_in] bestimmter Positionen im Autoritätsbetrieb« (ebd.) Träger_in ihrer ständischen Interessen im System des Unternehmens, ihrer kulturellen und wirtschaftlichen Interessen hinsichtlich des Arbeitsplatzes. Sie ist aber immer schon auch Träger_in von Interessen der Bildungs- und Wissensgesellschaft, die ihre Rolle erst möglich macht. Sowohl die Kauffrau als auch die Ingenieur_in vertritt, organisiert sie sich entlang der Linien ihrer materiellen und kulturellen Interessen, im ersten Schritt die bornierten Abgrenzungen des eigenen durch Verwertbarkeit ihrer humanen Eigenschaften

zugestandenen ständischen Privilegs. Mit auch nur einem einzigen Schritt der politischen Reflexion überwindet sie dann das Niveau einer Vereinigung Cockpit oder eines Bochumer Bunds als Kampforganisation der einen Sorte Beschäftigte gegen die andere Sorte Beschäftigte im Buhlen um Anerkennung und Anteil am Budget. Sie formuliert ihr objektives Interesse an einem funktionierenden System der Herstellung, Erhaltung und Regeneration von Wissen insgesamt, jenseits der individuellen und der ständischen eigenen Rolle.

Sie findet zwar in der Organisationsform Gewerkschaft eine Chance, genau das zu tun und über deren genossenschaftliche Funktion eine Solidarität für die Wissensgesellschaft herzustellen. Mit der Gewerkschaft kann sie über deren Kartellfunktion der Entwertung ihrer Rolle entgegentreten und über deren politische Funktion eine Verallgemeinerung ihrer Interessen anstreben (vgl. Esser, 2014, S. 86ff.). Die Wissensarbeiter_in ist jedoch in der akademisierten und internationalisierten Migrationsgesellschaft im Informationskapitalismus mit ihrer Aufhebung von jeglicher subjektiver Homogenität unter Beschäftigten nicht von vornherein bereit, sich einer Großorganisation und ihrem Identifikationsangebot zu unterwerfen. Die Gewerkschaft in der wissensbasierten Produktion muss tagtäglich ihre Befähigung und Eignung als Gegenmacht zu denen, die über die Vergangenheit in Form von Kapital herrschen, beweisen. Insbesondere wird die Wissensarbeiter_in prüfen, ob sie auch denen, die über die Zukunft herrschen, Gegenmacht entgegenstellen kann. Damit verbunden ist die Frage: Ist Gewerkschaft ein fremdlicher Apparat, dem sie sich unterwerfen muss in Hoffnung auf eine relative Sicherheit, oder ist die Gewerkschaft eine Organisation, die die Wissensarbeiter_in mitgestaltet?

Die gewerkschaftliche Vision der Verwirklichung der Demokratie auf dem Weg der Demokratisierung der Wirtschaft (vgl. Brenner, 1997, S. 97) als Zielpunkt der gewerkschaftlichen Bildungsarbeit wird seit ihren Anfängen vonseiten der sie begleitenden Wissenschaft, seit den 1950er Jahren von den wissensorientierten Beschäftigten der Industrie, spätestens seit den 1990er Jahren von der schieren Mehrheit der in Deutschland Beschäftigten immer auch auf ihre Perspektiven für die technik- und wissenschaftsbasierte Gesellschaft geprüft: Spätestens 2003, mit dem ersten Abschluss in Baden-Württemberg des nun bundesweit gültigen Entgeltrahmenabkommens kommen die seit 1989 laufenden Verhandlungen in der Metall- und Elektroindustrie zu ihrem Abschluss, die die Spaltung zwischen Arbeiter_innen und Angestellten aufhebt: Auch die gewerbliche angelernte Beschäftigte ist Wissensarbeiter_in in der Hinsicht, als dass die Eingruppierungskriterien aus fachlicher Qualifikation – innerhalb dieses Kriteriums auch Zusammenarbeit und Kommunikation – und Handlungsspielraum bestehen (vgl. IG Metall Bayern 2014, S. 4). In der seit den 1980er Jahren anbrechenden Rechtswende, die sich in den 2010ern und 2020ern in einem globalen Rechtsruck entlädt, und gleichermaßen angesichts des gleichzeitig ablaufenden Klimakollapses prüfen die Beschäftigten eine Organisation wie die IG

Metall selbstverständlich vor allem darauf, inwieweit sie Schutzmacht und Unterstützerin in der Transformation sein kann. Die Prüfung beinhaltet auch, inwieweit sie einer in einer der prognostizierten Zukunft unterworfenen Gegenwart zur Reflexion und zur Projektion in der Lage ist.

Wir gehen davon aus, dass die IG Metall alle Voraussetzungen hat, beides zu leisten und zu organisieren. Im Kern bezieht die Bildungsarbeit der IG Metall ihre Kompetenz über Zukunftsthemen aus der täglichen Arbeit der Vertrauensleute in den Betrieben und Gremien, aus der umfassenden wissenschaftlichen Begleitung der Organisation, aus den betriebs- und industriepolitischen Kompetenzen der größten freien Gewerkschaft, vor allem aber auch aus dem spezifisch ehrenamtlichen Charakter der Gewerkschaftsbildung, durch den der Austausch aus Betriebsrat, Aufsichtsrat, Forschungsprojekt und Erfahrungswissen aus den Unternehmen zusammenkommen. Der Gewerkschaft kann es nicht darum gehen, »fix und fertige Utopien für die perfekte Organisation einer fernen Zukunftsgesellschaft am Reißbrett zu entwerfen«, mahnte bereits der Vorsitzende der IG Metall Otto Brenner (1997, S. 96) in seiner als Vermächtnis gemeinten, nicht mehr selbst gehaltenen, Rede im April 1972.

Daher ist die Bildungsarbeit der IG Metall herausgefordert, prognostische Fähigkeiten herauszubilden. In der Hauptsache sind dies die technik- und sozialwissenschaftlichen Qualifizierungen der Gewerkschafter_innen in den Betrieben für aktive gewerkschaftliche Betriebspolitik in den Themenfeldern von Technikfolgenabschätzung über Entwicklung der Künstlichen Intelligenz bis hin zu Auswirkungen der Robotik und des Klimawandels (vgl. Luz, 2019).⁶ Diese Bildungsarbeit hat darüber hinaus die Aufgabe, die ewig wiederkehrende Mythologie des Endes der Arbeit und des Verlusts von »Klassenkampf oder soziale[r] Ungerechtigkeit und Unterdrückung [als] die leitenden Triebkräfte« der Kritik zu unterwerfen und der Erzählung der drohenden »Bedeutungslosigkeit« des handelnden Menschen angesichts von Klimakollaps und intelligenten Roboterschwärmen eine Chance zur Demokratisierung von Wirtschaft und Technik entgegenzusetzen (Endreva, 2024, S. 11). Hier setzt das Bildungsteam der IG Metall München an und widmet sich in Tagesseminaren der Prognose von Arbeit und Arbeitskampf in ihrer fiktiven und spekulativen Form und schließt an die von Politikwissenschaft und politischer Bildung gelegten Grundlagen an. Die Beschäftigung im täglichen Handgemenge der gewerkschaftli-

⁶ Siehe nur das Mammutprojekt »Matrix der Arbeit« beim Institut für Geschichte und Zukunft der Arbeit (2023) stellvertretend für die freien gewerkschaftsnahen Institute, die intensive Arbeit des SOFI Göttingen (vgl. 2018) stellvertretend für die universitäre Forschung im Dialog mit den Gewerkschaften von Duisburg-Essen über Bochum, Frankfurt, Hamburg und Berlin bis Jena oder die Forschungsstelle »Arbeit der Zukunft« der Hans-Böckler-Stiftung (o.J.) stellvertretend für und wichtigster Thinktank der Gewerkschaften.

chen Praxis und die Diskussion mit Gästen der IG Metall München findet angesichts der Breite der Begriffe *Arbeiten* und *Arbeit* in spotlights statt:

Arbeiten im Sinne von *labour* und *rabota* kann zu einem Verb aus der germanischen Frühgeschichte zurückverfolgt werden; *arbējō* heißt *ich bin verwaist und enterbt* – also muss ich die Mühsal der Arbeit auf mich nehmen (vgl. Pfeifer, 1993). Arbeit ist zum Weglaufen. Sowohl Anakin Skywalker, Schuldsklave in einer Roboterreparaturwerkstatt, als auch sein Sohn Luke Skywalker, Helfer auf dem Bauernhof seines Onkels, brechen aus der Arbeitswelt aus und tauchen in die Space Opera *Star Wars* ein, in der sie Weltraumritter eines religiösen Ordens werden (vgl. Lucas, 1977; ders., 1999).

Arbeiten als Mühsal und Strafe für die Enterbten ist weit entfernt und wesensfremd zur *Arbeit* als *Werk* im Sinne von *wirken* und *érgon*, das den Baumeistern, dem freien Handwerk und den Künstlerinnen vorbehalten bleibt. Eine Emanzipation von der dienenden Tätigkeit scheint kategorisch unmöglich zu sein – wer arbeiten muss, ist und bleibt Arbeiter_in. Ausstieg und Aufstieg bleibt der Einzelnen als Söldner_in, Kurtisan_e oder eben Beamt_in von Staat und Konzern bis Kirche und Wissenschaft vorbehalten (vgl. Pondsmith et al., 1993, S. 3ff.). Noch nicht einmal das magische Dreibein des Schmiedegotts Hephaistos bei Aristoteles befreit die Enterbten und Versklavten, die von ihrer Natur aus für die Arbeit gemacht sind (vgl. Aristoteles, 2006, Pol., S. 1253b30ff.). Auch in der fernen Zukunft, etwa zu Beginn des 8028. Jahrhunderts, ist die Arbeiter_innenrasse der Morlocks in der Evolution der Klassengesellschaft gefangen (vgl. Wells, 2007, S. 77ff.).

Insgesamt scheint die ewige Wiederkehr des Gleichen – Produktions- und Herrschaftsverhältnisse inklusive – sogar utopische Hoffnung zu sein: Durch ausgeklügelte psychohistorische Mathematik, Geheimgesellschaften und unter Umständen hie und da Unterstützung durch unsterbliche politisch aktive Roboter wird Hari Seldon das galaktische Imperium mit seinen geordneten Verhältnissen wieder herstellen (vgl. Asimov, 2004a [1951], S. 35ff.; ders., 2004b [1982], S. 440ff.). Weniger dramatisch, aber auch interstellar wird ein mehr oder weniger ungeplant gestrandetes Raumschiff, besetzt mit all den Beratern, Textern und mittleren Managern einer Zivilisation, auf dem Weg zu einer neuen Heimat über die nächsten Jahrtausende der Wiederaneignung von Technik und Zivilisation nichts anderes wieder herstellen als genau eine solche jobholder society im Arendt'schen Sinne (vgl. Adams, 1996 [1980], S. 290ff.).

Die schillernde Bandbreite der Science Fiction geht von staatlicher und unternehmerischer Autokratie, dystopischen Szenarien vom Untergang des Planeten oder zumindest der demokratischen Gesellschaft bis zu Climate Fiction und Solarpunk: Hier – und in ihren Vorläufern etwa in der anarchistischen Science Fiction (vgl. Le Guin 2022 [1972]) – werden auch sozial-ökologische Formen des Zusammenlebens und Erlebens thematisiert, auch Reflexion und soziale Suchbewegungen sind im politischen Denken in Science-Fiction-Form auffindbar (vgl. Hannig 2023

[2022]; vgl. auch Meier 2024). Selbst wenn es mit der politischen Organisationsform oder gar ihren ökologischen Voraussetzungen nicht mehr weit her ist, gibt es denkmögliche Zukünfte des (wie auch immer posthumanen) Menschen (vgl. Dath, 2019a; vgl. auch Mira, 2024 und Stephenson, 2019). Ob pessimistisch oder optimistisch – das Arbeiten spielt in den Romanen, Filmen und Spielen immer wieder eine Rolle (vgl. Endreva, 2014; vgl. auch Wired, 2018). Mark A. McCutcheon und Bob Barnetson zeigen im Überblick die Gewerkschaftsferne in Science Fiction (vgl. 2016, S. 155ff.). Gleichzeitig machen sie die Gewerkschaften in der Science Fiction von der Megodont Union bis zur IWWW der Arbeiter_innen in Online-Spielen sichtbar (vgl. ebd., S. 160ff.). Weitere wichtige Darstellungen von Gewerkschaften und organisierter Arbeit in Science Fiction finden sich bei Olav Rokne und Amanda Wakaruk (vgl. 2018). Es ist das Verdienst von Fans und ihren Online-Communities wie etwa *r/Fantasy* (vgl. Reddit, 2024) und Wikis wie etwa *Concordances and Characters* (vgl. Fandom, 2020), Gewerkschaften und Selbstorganisation zwischen all den Corps, Mechas, Megastates, und Aware AI sichtbar zu machen.⁷

Wie die Marsmission aus der Science Fiction sich in der Demagogie eines Elon Musk spiegelt, kehren auch die ersten, kleinen Ansätze der noch zu entstehenden Labour Fiction in die Realität zurück. So unterstützte die IG Metall Berlin in der virtuellen Welt Metaverse die Gründung von Betriebsräten. Diese wurden von Cory Doctorows Roman *For the Win* (2010) inspiriert (vgl. Gerst/Bart, 2023). Im Roman organisieren sich ausgebeutete Digitalarbeiter_innen international gegen die kapitalistischen Zwänge, denen sie unterworfen wurden – und das erfolgreich. Von der Idee der Widerspiegelung und von der Notwendigkeit einer prognostischen Gegenmacht zur Herrschaft über die Zukunft angetrieben war es uns ein Anliegen, die Erkundungen im Arsenal der Science Fiction in unseren Seminaren in der Münchner Volkssternwarte sichtbar und diskutierbar zu machen.

4. Die Beiträge des Bandes

Im Sommer 2021 luden wir öffentlich dazu ein, *Science Fiction & Science Labour*⁸ mit uns zu diskutieren. Wir stellten den Vortragenden drei Fragen: »Wie werden Arbeit,

7 Die ganz großen Fragen der arbeitenden Klassen und ihrer Theorien sind selbstverständlich hinreichend spannend, so dass etwa anarchistische Lesarten der Science Fiction eigene Onlineportale erhalten haben (vgl. Beck et al., o.J.), Marxist_innen naturgemäß Sammelbände produzieren (vgl. Bould/Miéville, 2009) sowie sozialliberales und sozialdemokratisches Denken zumindest versucht, seinen Frieden mit den Utopien zu machen, wenn auch nur als »Sehnsuchtsorte« (vgl. Beck, 2020, S. 7; Hartmann et al., 2020).

8 So nannten wir die Veranstaltungen. Für den Sammelband haben wir entschieden, dass der Titel *Science Fiction und Labour Fiction* besser passt.

Gewerkschaften und Mitbestimmung in der nahen und fernen Zukunft in der Science Fiction dargestellt? Welche Konflikte kommen auf uns zu, wenn Science Fiction ein Fenster in die Zukunft wäre? Geht es um Demokratie, um Ressourcenverteilung, oder um bis jetzt Unbekanntes?« (IG Metall München, 2021). Am 13.10.2022 fand in der Volkssternwarte München das erste Seminar statt, eingeführt von Theresa Hannig mit ihrer Kurzgeschichte »Hand, Herz und Hose«. Vortragende waren Oliver Pfirrmann, Julia Grillmayr, Christian Ganzer, Heiko Schmid, Maurice Schuhmann, Rudolf Inderst, Zoran Sergievski, Christian E. W. Kremser und Jonas Lang. Gerahmt wurde das Seminar vom Team der Volkssternwarte mit einer Führung durch Ausstellung und Planetarium sowie mit einem nächtlichen Blick durch die Teleskope auf die Planeten Jupiter und Saturn. Angespornt durch den Erfolg des Seminars trauten wir uns, gleich ein zweites Seminar zu organisieren, bei dem es nicht mehr so sehr um Arbeitskämpfe in der Science Fiction gehen sollte – also um das auch in der nächsten Zukunft wohl unvermeidliche Wühlen, Schlagen und Streiten zwischen den Klassen –, sondern um die Darstellung eines möglichen Fernziels: einer anderen Wirtschaftsordnung in der Science Fiction. Am 26.10.2023 fand *Science Fiction & Science Labour 2* der IG Metall München, wieder in der Volkssternwarte München, statt. Erneut brachten uns Theresa Hannig literarisch (mit einer Lesung aus ihrem utopischen Roman *Pantopia*, 2022) und das Team der Volkssternwarte astronomisch in die notwendige Umlaufbahn. Die Vortragenden waren diesmal Annette Schlemm, Maurice Schuhmann, Maja Hoffmann, Dietmar Dath, Aaron Bruckmiller und Jan Oliver Schwarz. Mit ihnen konnten die Aktiven aus der IG Metall München und ihre Gäste aus Medien und Hochschulen zu Wirtschaft und gewerkschaftlicher Gestaltung der Zukunft arbeiten und diskutieren. Aus diesen Seminaren und der breiten Diskussion um Kultur und Science Fiction in der Bildungsarbeit der IG Metall entstand der nun vorliegende Band. Er enthält die meisten der in den Vorträgen vorgestellten Erkenntnisse, aufgearbeitet und erweitert für die schriftliche Publikation. Da wir zu den Seminaren nicht alle einladen konnten, die Interessantes zu sagen gehabt hätten, luden wir zusätzlich noch Thomas Schölderle und Nicki Weber ein, etwas zum Sammelband beizutragen.

Den Beiträgen ist jeweils – angelehnt an bildungsbürgerliche Distinktionssignale – ein Zitat vorangestellt. Wir zitieren jedoch weder Rosa Luxemburg noch Naomi Klein. Wir haben Aktive mit Mitgliedskarte der IG Metall München, allen voran Teilnehmende unserer beiden Seminare, gebeten, die Rolle von Science Fiction für sie als Gewerkschafter_innen kurz zu beschreiben. Aus der Bandbreite der Herkünfte und Aufgaben, vom Betrieb bis zur Politik, geben die Kolleg_innen einen Blick auf die Fundamente frei, auf denen eine Labour Fiction aufzubauen ist.

Bernhard Buchner, stellvertretend für die Bayerische Volkssternwarte München e.V., gibt uns das Grußwort einer der Freien Bildungsvereine Münchens mit. Die über hundertjährige gemeinsame, manchmal auch parallele, Geschichte der

Volksbildung und der Bildungsvereine trifft sich nicht ohne Grund wieder in der Hochtechnologiemetropole München, die immer auch gleichzeitig nicht nur Universitäts- und Forschungsstadt sondern auch Knotenpunkt der non-formalen und selbstorganisierten Bildung ist. Buchner stellt die Arbeit und auch die baulichen Schwierigkeiten dar, die man sich macht, wenn man direkt an der Rosenheimer Straße vor den Toren zur Innenstadt Münchens der Bevölkerung eigene astronomische Beobachtung und Bildung am Objekt ermöglichen möchte.

Theresa Hannig stellt wie im ersten Seminar auch im Sammelband ihre Kurzgeschichte »Hand, Herz und Hose« den Überlegungen der Beitragenden voran. Die Schriftstellerin, Stadträtin und Beraterin verdichtet ihre spekulativen Erwartungen an die Erwerbsarbeit der (nicht ganz so) fernen Zukunft in den zentralen Branchen der technischen Hand-Arbeit, der pflegenden Herz-Arbeit und der Prostitution der Hosen-Arbeit. Das Durchbrechen der von Social Media getriebenen und von künstlicher Intelligenz vorgeschriebenen gestressten Existenz richtet sich bei Hannig nicht gegen das Kapital oder den Staat sondern gegen die Logik und den Code der Künstlichen Intelligenz selbst.

Im ersten Abschnitt des Sammelbandes geht es in drei Beiträgen um die Zukunftsorientierung der Science Fiction und wie sie analysiert werden kann. Zwar ist Science Fiction keine Prognostik; dennoch kann sie verwendet werden, um sich in der Zukunft etwas besser auszukennen.

Markus May und *Jan Oliver Schwarz* stellen ihr interdisziplinäres Projekt FOREX-SCIFI (»Foresight Extraction from Science Fiction Literature«) vor. Da Science Fiction strukturelle Ähnlichkeit zu theoretischen Modellierungen in verschiedenen Wissenschaften hat, kann sie mit den Methoden der Digital Humanities (also computergestützter Geisteswissenschaft) als Sammlung von Gedankenexperimenten analysiert werden. Manches aus der Science Fiction wird Realität – geht da noch mehr? Wenn Organisationen (wie z.B. Unternehmen oder Gewerkschaften) berücksichtigen wollen, dass sich die Welt verändert, sollten sie auf eine der kreativen Quellen der Veränderung achten: die prospektive Literatur. May und Schwarz stellen auch Überlegungen an, wie die Analyse teilweise automatisiert werden kann.

Oliver Pfirrmann führt uns noch ein paar Schritte weiter in den Maschinenraum der zukunftsorientierten Science-Fiction-Analyse. Er erläutert die Methode der szenariobasierten Analyse anhand der Frage »Wie sieht die Arbeit im Übergang zum 22. Jahrhundert aus?«. Die Szenarioanalyse erstellt mehrere Bilder möglicher Zukünfte, wobei sie quantitative Daten in qualitative Beschreibungen überführt. Über die in der Zukunftsorschung verbreitete Extrapolation existierender Trends geht die Methode hinaus, weil sie auch »Wildcards« berücksichtigt, also nicht nur wahrscheinliche, sondern auch unwahrscheinliche Faktoren mit einbezieht. Gerade Subgenres wie Cyberpunk oder Gattungen wie die Utopie eignen sich dafür. So arbeitet Pfirrmann etwa Szenarien der zukünftigen Arbeit heraus, in denen die Arbeitsstandards gesenkt werden, oder Arbeit automatisiert wird, oder Künstliche Intelligenz

eine Technokratie steuert, oder das Dogma des unendlichen Wachstums aufgegeben wird ... usw.

Christian Ganzer überprüft die Prognosefähigkeit der Science Fiction, indem er sich vier Cyberspace-Filme ansieht, die nun 30 Jahre alt sind: VERNETZT – JOHNNY MNEMONIC, DAS NETZ, HACKERS – IM NETZ DES FBI und STRANGE DAYS. In diesen Filmen ist eine damals neue Technologie das verbindende Thema: das Internet. 1995 war es noch neu, doch wie würde es sich weiterentwickeln? Es ist klar, dass kein Film vorhersehen konnte, was später tatsächlich passierte. Das ist auch nicht die Aufgabe von Science Fiction. Als Unterhaltungsmedium ist vor allem der Science-Fiction-Film dafür da, zu unterhalten (und dabei Profite zu erwirtschaften). Aus heutiger Sicht mag es unterhaltsam sein, sich die damaligen Irrtümer und Absurditäten anzusehen. Erkenntnisreich ist die Übung aber trotzdem: Ganzer zeigt auf, wie zeitgebunden Zukunftsbilder sind. Dies darf von denjenigen nicht vergessen werden, die sich vornehmen, Foresight oder Szenarioanalyse anzuwenden.

Im zweiten Abschnitt des Sammelbands geht es um den Klassenkampf in der Science Fiction. Action und Gewalt sind im Genre nicht unüblich; der Klassenaspekt hingegen wird relativ selten thematisiert. Dennoch hat Science Fiction das Potential, die Vorstellungskraft zu erweitern und somit Klassenkampf von einer Reaktion hin zu einer kreativen Aktion zu wandeln.

Aaron Bruckmiller nähert sich dem Thema ganz grundlegend. Er argumentiert für politische Fantasie als Ressource im Kampf. Von der Beobachtung, dass sich Politik immer mehr der Aufstandsbekämpfung angleicht, und von Gramscis Hegemonietheorie ausgehend, arbeitet er heraus, dass herkömmliche Vorstellungen über Konsens und Demokratie nicht mehr ganz zutreffen. Konflikte werden anders bearbeitet, mit strukturellen Nachteilen für die Linke. Es kommt nun darauf an, welche Wirklichkeitsinterpretationen und Erzählungen sich durchsetzen: Die Vorstellungskraft wird zentral. Diese bewegt sich zwischen Ideologie und Utopie. Gerade die neuere Utopie ist zugleich auch Science Fiction; diese erhält eine emanzipatorische Aufgabe; und das könnten sich Gewerkschaften und andere fortschrittliche Akteur_innen zunutze machen. Bruckmiller liefert damit eine Theorie; ob die bereits existierende Science Fiction bereits anbietet, was benötigt würde, sollen die nächsten Kapitel beispielhaft herausarbeiten.

Rudolf Inderst nahm erst mal Game-Controller in die Hand, um sich Gewerkschaften in Science-Fiction-Welten anzusehen. Das Genre ist nicht auf ein Medium (etwa belletristische Literatur) beschränkt, sondern auch bemerkenswert in Filmen und Serien, Comics und eben digitalen Spielen vertreten. Von den letzteren hat sich Inderst drei herausgesucht: TONIGHT WE RIOT, RED FACTION: GUERRILLA sowie FALLOUT 76. In allen drei wird eine dystopisch-kapitalistische Welt dargestellt, in der sich Arbeiter_innen militant gegen Unterdrückung und Ausbeutung stellen. Vor allem in den beiden erstgenannten Games lassen sich radikale Aktionsformen

aktiv nachspielen, die noch vor hundert Jahren zum Standardrepertoire klassenbewusster Gewerkschaften gehörten: Straßenkampf und Sabotage. Inderst bleibt aber nicht auf der Spielebene, sondern thematisiert auch die realweltlichen Produktionsumstände in der Spielebranche. Hier tätigt gewerkschaftliche Organisation Not, aber die Situation ist durchwachsen.

Maurice Schuhmann analysiert ein frühes Beispiel technisch orientierter Science Fiction, in der Arbeitskämpfe, insbesondere Streiks, thematisiert werden: Bernhard Kellermanns Roman *Der Tunnel*, der mehrfach verfilmt wurde. Das Ergebnis ist allerdings eher ernüchternd. Obwohl Kellermann eigentlich ein Linker war, nimmt er in der Erzählung eher die unternehmerische Perspektive ein, aus der Streiks und andere proletarische Störaktionen gewissermaßen wildes Unheil darstellen. Der Tunnelunternehmer Mac Allan appelliert an den Arbeitsethos der Arbeiter_innen, um sie trotz großer Gefahren wieder zum Roboter zu bringen, und seine Ablehnung von Gewerkschaften zieht sich auch durch den Roman. Schuhmann vergleicht den Roman mit zwei weiteren Romanen, in denen Streiks thematisiert werden: Émile Zolas *Germinal* und Ayn Rands *Atlas Shrugged*. Peinlicherweise ähnelt *Der Tunnel* mehr Rands rechter Schrift. Kellermann betont den technischen Fortschritt und wirft dabei die Arbeiterklasse unter den Bus – das ist nicht selten in der Science Fiction.

Zoran Sergievski zeigt, dass es auch anders geht. Er analysiert das Franchise »The Expanse«, bestehend einerseits aus den *The Expanse*-Romanen, andererseits aus der Streaming-Serie THE EXPANSE. In der darin beschriebenen Welt stehen sich mehrere Fraktionen gegenüber. Für das Thema des Sammelbandes besonders interessant sind die »Belter«, also Arbeiter_innen im Asteroidengürtel, die sich mit den dominanten »Inneren« von Mars und Erde anlegen. Die Belter organisieren sich u.a. in der Outer Planets Alliance (OPA), die verschiedene Methoden anwendet, um die Interessen ihrer Mitglieder durchzusetzen. Sergievski analysiert sehr umfangreiches Material (auch unter Zuhilfenahme computergestützter Inhaltsanalyse, so dass mit diesem Kapitel ein Paradebeispiel der »digital humanities« geboten wird) die Einstellungen und Methoden verschiedener Fraktionen der OPA und vergleicht sie mit realweltlichen gewerkschaftlichen Akteuren, die ja historisch auch zwischen Reform, Revolution und Syndikalismus schwankten. Die in der Fiktion auch spektakulär gezeigten terroristischen Methoden werden für die heutige IG Metall (zum Glück) indiskutabel sein – aber eine sowohl historisch als auch fantastisch breitere Methodendiskussion kann vor allem dann von Nutzen sein, wenn ausgetretene Pfade nur noch selten zu Erfolgen führen. Sergievskis Kapitel liefert viel Material dafür.

Im dritten Abschnitt des Sammelbands geht es um die Frage, wofür eigentlich gekämpft wird, wenn es nicht nur um bessere Löhne geht. Wie sähe eine Welt ohne kapitalistische Ausbeutung der Arbeiterklasse aus? Science Fiction hat da ein paar Antworten anzubieten. Es würde sich lohnen, sie einmal anzusehen, auch wenn das im

alltäglichen Klein-Klein des gewerkschaftlichen Strebens selten relevant sein mag. Denn wer weiß – wenn größere Entwürfe wieder thematisiert würden, könnte aus dem gewerkschaftlichen Kampf auch ein Groß-Groß werden. Was auch immer das konkret bedeuten mag.

Annette Schlemm zeigt in ihrem Kapitel die große Bandbreite, mit der in Utopien und Science-Fiction-Romanen die Frage des Eigentums behandelt wird. Klassische Gewerkschaftsarbeit reibt sich schon immer an den Problemen, die durch die ungleiche Verteilung des Eigentums und insbesondere durch das Privateigentum an den Produktionsmitteln ausgelöst werden. Wie wäre es, nicht nur unermüdlich an den Symptomen zu laborieren, sondern das Problem radikal zu lösen und ganz andere Eigentumsformen einzuführen? In literarischen Gedankenexperimenten wird diese Frage seit Jahrhunderten auf ganz unterschiedliche Weise beantwortet. Schlemm führt uns durch eine große Zahl von Texten, die seit dem Mittelalter entstanden sind. Schwerpunktmaßig behandelt sie sozialistische Vorstellungen. Sie geht dabei selten ins Detail, kann dafür aber das ganze Feld überblicken und entsprechende Tendenzen und Bewertungen herausarbeiten.

Christian E. W. Kremsner konzentriert sich wie Sergievski auf ein Franchise, also ein ganzes Science-Fiction-Universum, das in einer Vielzahl von Medien beschrieben wird. Kremsers Interesse gilt *Star Trek*, und er beschränkt seine Analyse auf diejenigen Szenen in den Serien, die ausdrücklich wirtschaftliche Themen behandeln. Damit richtet er seinen Blick auf etwas, das es gar nicht gibt: Filmische Beschreibungen besserer ökonomischer Verhältnisse. Tatsächlich werden in der Serie nicht diese Verhältnisse gezeigt, sondern es wird in Dialogen über sie gesprochen – fast wie in den klassischen Utopien in der Vorgeschichte der Science Fiction. Die Wirtschaft in *Star Trek* kommt ohne Geld, Kapitalakkumulation und Armut aus. Ermöglicht wird das einerseits durch eine vollautomatisierte Technologie (Replikatoren), andererseits durch die Änderung ideologischer Einstellungen. Arbeit gibt es noch, aber sie ist keine ausgebeutete, durch Not erzwungene Lohnarbeit mehr. Dies wird in den *Star-Trek*-Serien grundsätzlich als etwas Gutes dargestellt, aber es kommen auch kritische Stimmen zu Wort. Wenn nicht mehr um Geld konkurriert wird, dann womöglich um Anerkennung. Ist das besser?

Thomas Schölderle verbindet ökonomische und ökologische Problemstellungen in seiner Analyse der Utopie *Ökotopia* von Ernest Callenbach. Nach kurzen Überlegungen zum Verhältnis von Utopie und Science Fiction stellt er den Roman, seinen Autor und die Zeitumstände vor. Der Roman ist eingebunden in die ökologischen Debatten, die seit den späten 1960er Jahren geführt werden, und illustriert eine Kreislaufökonomie, die nachhaltig zu sein verspricht (im Gegensatz zum realexistierenden Kapitalismus). Grundsätzlich bleiben in Callenbachs utopischen Beschreibungen Privateigentum und Marktorientierung bestehen, allerdings eingerahmt in Gesetze, die Arbeiter_innen zu Miteigentümer_innen und grundsätzlich alle wirtschaftlichen Aktivitäten umweltkonform machen sollen. Es

wird weniger gearbeitet, die Produktivität sinkt, aber eine veränderte Vorstellung von Lebensstandard macht das für die Ökotopianer_innen akzeptabel.

Maja Hoffmann und *Peter Seyferth* analysieren einen anderen Roman, der ebenfalls in einem zukünftigen Kalifornien spielt: Chris Carlssons *After the Deluge*. Auch darin wird weniger gearbeitet und produziert, auch die Vorstellungen von gutem Leben und angemessener Produktivität, also davon, was Überfluss ausmacht, haben sich geändert. Der Roman knüpft an die öko-anarchistischen Vorstellungen Murray Bookchins an und versucht, radikaler als Callenbach zu sein. Er ist eine kritische Utopie und zugleich Science Fiction, sicher auch Propaganda. Die Wirtschaft ist geldlos und nießbrauch-kommunistisch. Arbeit wird ganz anders organisiert und begriffen als heutzutage, es gibt sogar Ansätze eines Post-Work-Verständnisses (dass also die bisherige Arbeitsethik überwunden und das übermäßige Arbeiten aufgegeben wird), doch letztlich zeigt auch Carlsons Roman viel Betriebsamkeit und Streit über die richtige Menge und Qualität von Arbeit. In der kritischen Würdigung sparen Hoffmann und Seyferth auch nicht die befremdlichen und unplaublichen Aspekte des Romans aus. Wie andere Utopien und Science Fiction eignet sich *After the Deluge* nicht als perfekte Blaupause, sondern als Diskussionsbeitrag um die Fragen, wie, wie viel, und ob überhaupt gearbeitet werden soll.

Nicki Weber schließlich schaut sich den Film **BLACK PANTHER** genau an, um eine Lücke zu schließen, die in den Seminaren und bisherigen Kapiteln geblieben ist: Welche Rolle spielt Science Fiction für antirassistische Befreiungskämpfe? Ausgehend von Hegemonietheorien, Postkolonialismus und Schwarzer Kulturkritik arbeitet er Differenzen innerhalb der Populärkultur heraus, an denen sich Widerstand und Widerspruch bilden können. Er führt in Schwarze Science Fiction, Afrofuturismus und Surrealismus ein, um auf dieser Grundlage die Darstellung des Königreichs Wakanda im Marvel-Film **BLACK PANTHER** zu analysieren. Die politischen Verhältnisse dort sind problematisch, da nationalistisch und letztlich undemokratisch; die Wirtschaft bleibt etwasrätselhaft, erzeugt aber durch technische Innovation und Isolationismus Wohlstand; Arbeit wird gar nicht dargestellt. Interessant ist eigentlich vor allem der wakandische Revolutionär Erik Killmonger. Weber betont zu Schluss, dass Schwarze Science Fiction ein kraftvolles Werkzeug für die Reflexion und Transformation der sozialen Realität sein kann, auch wenn **BLACK PANTHER** diesbezüglich bestenfalls ambivalent ist.

Alle in diesem Sammelband behandelten Methoden des Umgangs mit der Science Fiction lassen sich so oder so verwenden. Was hier als Möglichkeiten für gewerkschaftliche Strategiefindung und Umgang mit kontingenter Zukunft vorgestellt wird, wird von Konzernen und anderen, nicht sehr proletariatsfreundlichen Akteur_innen längst eingesetzt. Alle hier vorgestellten und untersuchten fiktionalen Texte – ob Science Fiction und/oder Utopie, ob Buch, Film, Serie oder digitales Spiel – sind in irgendeiner Weise ambivalent. Das liegt zum einen daran, dass

Science Fiction zunächst unterhaltende und kommerzielle Funktionen hat, also ein Publikum finden muss, das bezahlt, um Profit zu erzeugen. Weitere, auch für den Klassenkampf zu nutzende Funktionen sind diesem ökonomischen Diktat oft untergeordnet, falls überhaupt vorhanden. Zum anderen sind gerade positive Entwürfe oft Geschmackssache oder werden ideologisch oder machttaktisch beurteilt. Selbst wenn es einen perfekten Arbeitskampf-SF-Film gäbe, in dem eine Gewerkschaft nur erfolgreich und sympathisch dargestellt wird, und dieser dann auch eine große Fangemeinde fände, müsste man mit berechtigter Kritik auch aus den Reihen aktiver Arbeiter_innen rechnen, die etwas daran auszusetzen haben. Es gibt bisher kaum Labour Fiction; es wird keine perfekte Labour Fiction geben. Daher sind die behandelten Beispiele und die angebotenen Interpretationen nicht als Kanon und Dogma zu verstehen, sondern als Beiträge zu einer Diskussion, die den Horizont erweitern, nicht die Pfade in die Zukunft einengen sollen.

Wir rufen dich auf, Labour Fiction zu machen und zu erzählen. Es ist politisch notwendig.

Literaturverzeichnis

Filme

- AMOK TIME (S2E1 von STAR TREK THE ORIGINAL SERIES) (1974). Regie: Joseph Pevney; Desilu Productions.
- MINORITY REPORT (2002). Regie: Steven Spielberg; 20th Century Fox.
- STAR WARS (1977). Regie: George Lucas; Lucasfilms.
- STAR WARS. EPISODE I – THE PHANTOM MENACE (1999). Regie: George Lucas; Lucasfilms.
- YOUNG FRANKENSTEIN (1974). Regie: Mel Brooks; 20th Century Fox.

Literatur

- Adams, Douglas (1996 [1980]): »The Restaurant at the End of the Universe«. In: Douglas Adams. *The Ultimate Hitchhiker's Guide*. New York: Wings Books, S. 145–309.
- Akademie für Politische Bildung Tutzing (2016): *Science Fiction und Fantasy in der Literatur*. Fortbildungsseminar für Lehrkräfte an Gymnasien und Beruflichen Schulen, 19. bis 21. September 2016, <https://www.apb-tutzing.de/Tagungsprogramme/2016/38-1-16-programm.pdf> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Amlinger, Carolin/Oliver Nachtwey (2025): Nach Rechtsaußen abgebogen. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 02.01.2025. <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/elon-musk-der-chef-verstaerker-des-autoritarismus-110206861.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025)

- Aristoteles (2006): *Politik*. München: Deutscher Taschenbuchverlag.
- Asimov, Isaac (2004a [1951]): *Foundation*. New York et al.: Bantam Books.
- Asimov, Isaac (2004b [1982]): *Foundation's Edge*. New York et al.: Bantam Books.
- Beck, Ben/Eden Kupermintz/Yanai Sened (Hrsg.) (o.J.): *anarchySF*. <https://www.anarchysf.com/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Beck, Kurt (2020): »Vorwort«. In: Hartmann/Dahm/Decker (Hrsg.) (2020), S. 7–8.
- Benner, Christiane (2023): »Vorwort«. In: IG Metall (Hrsg.) (2023), S. 3.
- Bildungswerk des Deutschen Gewerkschaftsbunds (2024): *Science oder Fiction? Gesellschaftliche Utopien für eine lebenswerte Zukunft*. Hattingen: DGB Bildungswerk BUND, https://www.dgb-bildungswerk.de/sites/default/files/media/seminar/files/SPI_2024_BU.pdf (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Bluhm, Harald/Karsten Fischer/Marcus Llanque (2011): »Einleitung. Ideenpolitik in Geschichte und Gegenwart«. In: Dies. (Hrsg.): *Ideenpolitik. Geschichtliche Konstellationen und gegenwärtige Konflikte*. Berlin: Akademie-Verlag, S. IX–XIII. <https://doi.org/10.1524/9783050057620>.
- Bogdanow, Alexander A. (1982 [1908]): *Der rote Stern*. Ein utopischer Roman. Darmstadt: Luchterhand.
- Bould, Mark/China Miéville (Hrsg.) (2009): *Red Planets. Marxism and Science Fiction*. London: Pluto Press.
- Braun, Wernher von (2006 [1949]): *Project Mars. A Technical Tale*. Burlington: Apogee Books. <https://archive.org/details/ProjectMars/mode/2up> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Brenner, Otto (1997): »Perspektiven der deutschen Mitbestimmung«. In: IG Metall-Vorstand (Hrsg.): *Visionen lohnen. Otto Brenner 1907–1972. Texte, Reden und Aufsätze*. Köln: Bund-Verlag, S. 96–111.
- Brownsville (Hrsg.) (2023): »Excitement in the Air as SpaceX gets ready for Second Launch at Boca Chica Site«. In: *News Flash* vom 16.11.2023. <https://www.brownsville.gov/CivicAlerts.aspx?AID=1697> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Bundeszentrale für politische Bildung (2023): »Unterrichtsmaterial zum Podcast ›Science Fiction trifft Realität‹. Wie Zukunftstechnologien schon heute unsere Gesellschaft prägen«. In: *bpb Lernen* vom 07.12.2023, <https://www.bpb.de/lerne/n/digitale-bildung/543480/unterrichtsmaterial-zum-podcast-science-fiction-trifft-realitaet> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Carr, Terry (1979): *Classic Science Fiction: The First Golden Age*. London: Robson Books.
- Cooper, Martin (2015): »Interview mit Jörg Dröge«. In: *Scene World Magazine*, 12.02.2015, <https://www.youtube.com/watch?v=B6OKTJMavtw> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Dath, Dietmar (2019a): *Neptunation*. Frankfurt am Main: Fischer TOR.
- Dath, Dietmar (2019b): *Niegeschichte*. Matthes & Seitz: Berlin.
- Del Rey, Michelle (2024): »Elon Musk has volunteered his sperm to help colonize a Martian city in next 20 years. The SpaceX founder wants to start his

- own species on Mars». In: *Independent*, 11.07.2024, <https://www.independent.co.uk/travel/americas/musk-mars-sperm-spacex-b2578250.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Doctorow, Cory (2010): *For the Win*. New York, NY: Tor Books.
- Endreva, Maria (2024): *Arbeitswelten im 21. Jahrhundert. Dystopien und Dynamiken in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur*. Bielefeld: transcript.
- Esser, Josef (2014): »Funktionen und Funktionswandel der Gewerkschaften in Deutschland«. In: Wolfgang Schröder (Hrsg.): *Handbuch Gewerkschaften in Deutschland*. Wiesbaden: Springer VS.
- Fandom (Hrsg.) (2020): »Fictional Labor Unions in Science Fiction«. In: *Concordances and Characters* vom 16.10.2020, https://concord.fandom.com/wiki/Fictional_Labor_Unions_in_Science_Fiction (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Flechtheim, Ossip K. (1996): »Zur Problematik einer Futurologie«. In: *Gewerkschaftliche Monatshefte* 17(4), S. 197–204.
- Gerst, Detlef/Vanessa Barth (2023): »Why the metaverse needs works councils«. In: *IG Metall Berlin*. Aktuelles vom 15.05.2023, <https://www.igmetall-berlin.de/aktuelles/meldung/why-the-metaverse-needs-works-councils> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Gesellschaft für Fantastikforschung (2023): *Disruptive Imaginationen*. Gemeinsame Jahrestagung der SFRA und GFF. TU Dresden, 15.–19. August 2023, <https://fantastikforschung.de/jahrestagung/jahrestagung-dresden-2023/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Hannig, Theresa (2023 [2022]): *Pantopia*. 2. Aufl. Frankfurt a.M.: Fischer Tor.
- Hans-Böckler-Stiftung (Hrsg.) (o.J.): *Forschungsstelle »Arbeit der Zukunft«*. <https://www.arbeit-der-zukunft.de/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Hartmann, Thomas/Jochen Dahm/Frank Decker (Hrsg.) (2020): *Utopien. Für ein besseres Morgen*. Bonn: J.H.W. Dietz Nachf.
- IG Metall (2013): *Die Bildungsarbeit der IG Metall ist: politisch und kompetent, nah dran und qualitätsbewusst*. Leitbild. Frankfurt a.M.: IG Metall. https://www.igmetall-bbs.de/fileadmin/user/Dokumente/Bildung/Leitbild_Bildungsarbeit_IG_Metall.pdf (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- IG Metall (2023): *Satzung der IG Metall*. Beschlossen auf dem 25. Ordentlichen Gewerkschaftstag der IG Metall vom 22. bis 26. Oktober 2023 in Frankfurt. Frankfurt a.M.: IG Metall, https://www.igmetall.de/download/20231222_IGM_Satzung_2024_232da4272e6e85e92c762acbccd45acb4569daff.pdf (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- IG Metall Bayern (Hrsg.) (2014): *Entgeltrahmentarifvertrag für die bayerische Metall- und Elektroindustrie (ERA-TV) vom 01.11.2005 in der Fassung vom 09.10.2013*. München: Bavaria Druck.

- IG Metall München (2021): »Call for Abstracts. Science Fiction & Science Labour«.
In: *H-Soz-Kult* vom 05.07.2021, <https://www.hsozkult.de/event/id/event-98680> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

Institut für Geschichte und Zukunft der Arbeit (Hrsg.) (2023): »Zukunft der Arbeit. Synthese.« In: Dass.: *Matrix der Arbeit. Materialien zur Geschichte und Zukunft der Arbeit.* Band 4. Bonn: J.H.W. Dietz Nachf., S. 364–389.

Le Guin, Ursula (2022 [1972]): *The Word for World is Forest*. London: Gollancz.

Lem, Stanisław (1997 [1971]): *Der futurologische Kongreß*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Li, Toby (2020). »Speaking about destiny, did you know that Von Braun's 1953 book ›Mars Project,‹ referenced a person named Elon that would bring humans to Mars? Pretty nuts«. Twitter-Post am 30.12.2020, <https://x.com/tobyliiiiiiiii/stat-us/1344155061425823744> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

Luz, Rudolf (2019): »Die Transformation im Betrieb gestalten. Handlungsanforderungen und Qualifizierungsbedarfe einer aktiven gewerkschaftlichen Betriebspolitik«. In: Irene Schulz (Hrsg.): *Industrie im Wandel. Bildungsarbeit in Bewegung*. Frankfurt a.M.: Bund-Verlag, S. 99–110.

Marx, Karl (1962 [1890]): *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie. Erster Band, Buch I: Der Produktionsprozeß des Kapitals*. In: *Karl Marx Friedrich Engels Werke*. Band 23. Berlin: Dietz Verlag.

Marx, Karl/Friedrich Engels (1972 [1845]): *Die heilige Familie, oder Kritik der kritischen Kritik. Gegen Bruno Bauer & Consorten*. In: *Karl Marx Friedrich Engels Werke*. Band 2. Berlin: Dietz Verlag.

McCutcheon, Mark A./Bob Barnettson (2016): »Resistance is Futile: On the Under-Representation of Unions in Science Fiction«. In: *TOPIA* 36, S. 151–171, h <https://api.core.ac.uk/oai/oai:auspace.athabascau.ca:2149/3590> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

Meier, Luise, (2024): *Hyphen*. Berlin: Matthes & Seitz Berlin.

Meschede, Laura (2016): »Warum ich Star-Trek-Kommunistin bin«. In: *Die Zeit Campus*, 11.07.2016, <https://www.zeit.de/campus/2016-07/kommunismus-alternativlosigkeit-politische-beteiligung-jung-und-links> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

Milford, Annette (1976): »Computer Power of the Future«. In: *Computer Notes* 1(11), S. 7.

Mira, Aiki (2024): *Proxi. Eine Endzeit-Utopie*. Frankfurt am Main: Fischer TOR.

Mullaney, Dean (Hrsg.) (2010): *The Complete Chester Gould's Dick Tracy: Dailies & Sundays*. Band 10. San Diego: The Library of American Comics.

Müller, Thomas (Hrsg.) (2021): *Weltall Erde Mensch. Kosmosutopien im 20. und 21. Jahrhundert*. = *Berliner Debatte Initial* 32(4).

Musk, Elon (2020): »Destiny, destiny No escaping that for me«. Twitter-Post am 30.12.2020, <https://x.com/elonmusk/status/1344154578678214657> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

- Niccolai, James (2010): »Minority Report« Interface Shown at CES. In: *PCWorld*, https://www.pcworld.com/article/516061/minority_report_ui_ces.html (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Orwell, George (1977 [1949]): *1984*. New York: New American Library.
- Ottmann, Henning (2012): *Das 20. Jahrhundert. Von der Kritischen Theorie bis zur Globalisierung*. In: Ders.: *Geschichte des politischen Denkens*, Band 4/2. Stuttgart und Weimar: J. B. Metzler.
- Pfeifer, Wolfgang (1993): »Arbeit«. In: *Etymologisches Wörterbuch des Deutschen. Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache*. Berlin: Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, <https://www.dwds.de/wb/etymwb/Arbeit> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Pfeiffer, Sabine (2021): *Digitalisierung als Distributivkraft. Über das Neue am digitalen Kapitalismus*. Bielefeld: transcript.
- Pitzke, Marc (2013): »Geplante Marskolonie. Big Brother im Weltall«. In: *Der Spiegel*, 23.04.2013, <https://www.spiegel.de/wissenschaft/weltall/mars-one-plan-fuer-kolonie-auf-dem-mars-von-bas-lansdorp-a-895936.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Pondsmith, Mike/Colin Fisk/Will Moss/Scott Rugges/Dave Friedland/Mike Blum (1993): *Cyberpunk. The Roleplaying Game of the Dark Future*. Version 2.01. Berkeley: R. Talsorian Games.
- Reddit (2024): »Are there any fantasy or sci-fi books where a worker strike is a significant plot point?« In: *r/Fantasy* vom 15.07.2024. https://www.reddit.com/r/Fantasy/comments/1e3s7xc/are_there_any_fantasy_or_scifi_books_where_a/ (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Robinson, Kim Stanley (2015a [1992]): *Roter Mars*. München: Heyne.
- Robinson, Kim Stanley (2015b [1993]): *Grüner Mars*. München: Heyne.
- Robinson, Kim Stanley (2016 [1996]): *Blauer Mars*. München: Heyne.
- Rokne, Olav/Amanda Wakaruk (2018): »Imagining the future of organized labour«. In: *Unofficial Hugo Book Club Blog* vom 18.12.2018, <https://hugoclub.blogsport.com/2018/12/imagining-future-of-organized-labour.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Seyferth, Peter (2012): »Tagungsbericht ›Narrative Formen politischen Denkens‹, 25.–27. Oktober 2012, TU München«. In: *Theorieblog.de* vom 07.12.2012, <https://www.theorieblog.de/index.php/2012/12/tagungsbericht-narratives-denken> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- SOFI Göttingen (2018): *Polarisierung(en). Zur Zukunft von Arbeit, Unternehmen und Gesellschaft*, Tagung am 24.–25. Mai 2018 zum 50-jährigen Bestehen des Soziologischen Forschungsinstituts Göttingen. <https://sofi.uni-goettingen.de/de/presse/pressemitteilungen/pressedetails/news/polarisierungen-zur-zukunft-von-arbeit-unternehmen-und-gesellschaft/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

- Spehr, Christoph (2004): »Out of this world 4 – Science Fiction, Politik, Utopie«. In: *Rosa Luxemburg Stiftung Dokumentationen*, <https://www.rosalux.de/dokumentation/id/13589/out-of-this-world-4-science-fiction-politik-utopie> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Steiner, Rudolf (1983): *Welt, Erde und Mensch deren Wesen und Entwicklung sowie ihre Spiegelung in dem Zusammenhang zwischen ägyptischem Mythos und gegenwärtiger Kultur*. Dornach: Rudolf Steiner Verlag.
- Stephenson, Neal (2019): *Fall; or, Dodge in Hell*. London: Borough Press.
- Wells, H. G. (2007): *The Time Machine*. Stuttgart: Philipp Reclam jun.
- Wired, The Editors (2018): »8 Sci-Fi Writers Imagine the Bold and New Future of Work«. In: *Wired Culture* vom 17.12.2018, <https://www.wired.com/story/future-of-work-sci-fi-issue> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

Meteoriten, Saturn und Sternenhimmel

Ein Grußwort der Bayerischen Volkssternwarte München e.V.

Bernhard Buchner

In den Jahren 2022 und 2023 durften wir unsere Räumlichkeiten für zwei spannende Tagesseminare zum Thema »Science Fiction & Labour Fiction« der IG Metall München zur Verfügung stellen. Unser Vortragssaal, meist gefüllt mit Schulklassen und Gästegruppen, die sich über die Entstehung des Mondes oder über die Geschichte der Astronomie informieren, wurde zu einer Station für politische Bildung. Als Teil der ehrenamtlichen Bildungslandschaft Münchens und als Zentrum für Wissenschaftskommunikation arbeiten wir mit unseren ehren- und hauptamtlichen Schwesterinstitutionen in der Astronomie, in der Museums- und Bildungsarbeit und natürlich mit vielen Schulen und Vereinen zusammen. Neu für uns ist, dass nun auch die IG Metall nach den Sternen greift.

Für alle die uns nicht kennen, vielleicht ein paar einleitende Worte über uns:

Der Grundstein zur Münchner Volkssternwarte wurde im Jahre 1946 gelegt, als über eine kleine Zeitungsannonce Sternfreunde für regelmäßige Treffen gesucht wurden. Ein Jahr später konnte die kleine Gruppe von Amateurastronomen auf der 30 Meter hohen Plattform eines ehemaligen Luftschutzbunkers im Münchner Osten ihre Beobachtungsinstrumente aufstellen und im Dachgeschoss ein Kämmerlein mit sechs Quadratmeter als Vereinsraum anmieten. Am 31. Mai 1947 wurde die erste öffentliche Führung veranstaltet, für die ein Fernrohr mit nur 50 mm Optikdurchmesser als Hauptinstrument diente.

Das Datum 31. Mai 1947 gilt daher als »Geburtsstunde« der Volkssternwarte, die somit im Mai 2024 ihr 77. Jubiläum begangen hat.

Seitdem hat sich viel verändert. Im Laufe der Zeit konnten immer mehr Räume angemietet und das Instrumentarium laufend erweitert werden, so dass die Volkssternwarte heute über eine Reihe großer Fernrohre, ein Planetarium, Vortrags- und Ausstellungsräume, eine umfangreiche Bibliothek sowie Labors und Werkstätten verfügt.

Diese Entwicklung wurde in erster Linie durch die Förderung des Kulturreferats der Stadt München sowie den ehrenamtlichen Einsatz zahlreicher aktiver Mitglieder und die Unterstützung unserer Sponsoren ermöglicht, welche die Verbreitung

der Himmelskunde als öffentliche Aufgabe des gemeinnützigen Vereins unterstützen, der heute über 730 Mitglieder zählt.

Jährlich besuchen mehr als 25.000 Personen in etwa 700 öffentlichen und privaten Veranstaltungen die Volkssternwarte und erhalten dort Einblicke in die Schönheit und Wunder des Universums.

Der Verein führt wie eingangs erwähnt viele Veranstaltungen durch. Dies muss geplant und organisiert werden. Allein mit ehrenamtlichen Mitgliedern kann das nicht abgewickelt werden. Durch die Förderung des Kulturreferats der Stadt München ist der Verein in der Lage, ein Team von sieben Mitarbeitern für Büro und Technik zu beschäftigen, die für den Verein die vielen Arbeiten übernehmen.

Das Team plant aber nicht nur, sondern führt die vielen Veranstaltungen tagsüber auch durch. Im Rahmen der astronomischen Bildung kommen tagsüber in erste Linie Kindergärten, Kitas und Schulklassen zu uns.

Einer unserer Dauerbrenner sind Kindergeburtstage unter der Woche. Aber vor allem an den Wochenenden sind wir über Monate hinaus mit Kindergeburtstagen ausgebucht. Mit diesen Veranstaltungen erreichen wir die jüngsten Teile unserer Gesellschaft und begeistern sie für die Wunder des Kosmos.

Unseren kleinsten Besuchern erklären wir zunächst das System Erde/Mond mit Sonne und dann auch die anderen sieben Planeten, immer anhand von anschaulichen Modellen und vereinfachten physikalischen Zusammenhängen. Das Begreifen steht bei den Jüngsten im sprichwörtlichen Sinne im Vordergrund. Je älter die Kinder, desto anspruchsvoller kann man die Erklärungen gestalten.

Einen besonderen Zauber hat natürlich unser Planetarium, wenn man im Laufe einer simulierten Nacht die Besonderheiten der Himmelsmechanik zeigen und erklären kann. Dieses Instrument kommt bei fast all unseren Veranstaltungen zum Einsatz und ist bei Jung und Alt gleichermaßen beliebt.

Gerade bei den Abendführungen für unsere erwachsenen Besucher ist das Planetarium ein unverzichtbares Demonstrationsmittel. Oft können wir die Sterne wegen des schlechten Wetters nicht beobachten; durch das Planetarium können wir unseren Besuchern trotzdem die Schönheit des Sternenhimmels zeigen, Sterne erklären und sogar unsere Milchstraße zeigen. Diese kann man z.B. hier in München aufgrund der »Lichtverschmutzung« nie sehen. Man könnte also sagen, ein wichtiges Instrument für unseren Führungsbetrieb. Eigentlich fast noch wichtiger als unsere großen Teleskope.

Die all-abendlichen Führungen an Werktagen werden ausschließlich von unseren ehrenamtlichen Teams geleistet. Etwa 50 ehrenamtliche Vereinsmitglieder leisten diesen sogenannten Führungsdienst. Im Augenblick erfreuen wir uns an der hohen Nachfrage nach unserem Führungsangebot.

Leider haben seit April 2023 rund um das Gelände der Sternwarte umfangreiche Bauarbeiten begonnen. Das Werksviertel »Süd« wird sich die nächsten zwei bis drei Jahre richtig chic herausputzen. Geplant sind weitere Cafés und Bars auf den

gerade neu entstehenden Dachterrassen sowie ein Kulturbunker und Platz für neue Firmen. Bis es aber so weit sein wird, müssen wir mit einem provisorischen Treppenhaus und Lift leben. Vor allem aber die Lärmbelastungen und Staubentwicklungen durch den Abbruch der umgebenden Gebäude haben uns im vergangenen Jahr einige Nerven gekostet.

Aus dieser Situation heraus haben wir als Verein aber in den neu entstehenden Gebäuden gleichzeitig die Chance, uns mit neuen und schöneren Räumlichkeiten und einem größeren und moderneren Planetarium zu erweitern. Im Augenblick sind wir gerade in der Projektierung. Der Verein muss sehen, inwieweit sich das vor allem finanziell realisieren lässt.

Die Zukunft in den nächsten zwei bis drei Jahren wird zeigen, ob wir als Verein es schaffen können, weitere Unterstützungen für diese neuen Vorhaben zu bekommen. Denn eines ist sicher: Ohne zusätzliche Unterstützungen wird es nicht klappen.

Wer Science Fiction sagt, muss auch Science sagen. Mit vollem Haus diskutierten wir das Bildungskonzept und die ehrenamtliche Arbeit der Volkssternwarte. Die Teilnehmenden aus den Betrieben und Hochschulen und die Vortragenden aus Wissenschaft und Kultur erlebten unser Haus vom Vortrag über den Mond bis hin zum Blick durch das Teleskop auf die Ringe des Saturn. Das Konzept, dass die Teilnehmenden sich nicht nur Inhalte sondern auch die Volkssternwarte als Bildungsstätte aneignen – und mal ein Stück Meteorit in den Händen halten – kann ein Baustein für Bildungsarbeit in der Münchner Netzwerkgesellschaft sein.

In den nächsten Jahren freuen wir uns, Gastgeberin und Impulsgeberin für astronomische Themen zu sein. Wir freuen uns auf die Klausuren, Seminare und Austauschtreffen unseres Bildungsteams aus allen Bereichen der Forschung und Industrie.

Wichtig hier in diesem Band ist uns aber auch, dass aus der Arbeitswelt einerseits und aus der kulturellen Vorstellungskraft zu Welten hinter den Sternen oder in der fernen Zukunft andererseits ein Zugang zur Astronomie als Bestandteil der naturwissenschaftlichen Grundlagenbildung ermöglicht wird. Ehrenamtliche und freie Bildungseinrichtungen wie die Volkssternwarte München haben Zukunft. Um so mehr, wenn interdisziplinäre Zusammenarbeit, neue Netzwerke, gemeinsames und gegenseitiges Lernen im Gespräch und im Blick durch das Teleskop die Münchner Stadtgesellschaft zusammenbringt.

Wir als Sternwarte waren und sind weiterhin gerne Gastgeber für Vorträge über spannende Themen wie z.B. Science Fiction oder Forschung und Entwicklung und wünschen dieser Publikation viel Erfolg.

Science Fiction überzeichnet die Situation der Beschäftigten von heute in mancher Darstellung. Durch dieses Überzeichnen, und vielleicht auch durch einen abstrakteren Ansatz, ermöglicht sie manchen Kolleginnen und Kollegen nach meiner Erfahrung erst einen Zugang zu den eigenen Arbeits- und Lebensbedingungen. Dieser Zugang eröffnet zwischenmenschliche Diskussionsräume und hilft mir in meiner Arbeit als Metaller und Betriebsrat.

Thomas Dresler

Betriebswirt und Betriebsratsvorsitzender bei STILL GmbH

Mitglied des Ortsvorstands der IG Metall München

Hand, Herz und Hose

Theresa Hannig

Wenn es schrie, wusste Tina, dass sie fast gewonnen hatte. Das kalte Gerät spürte keinen Schmerz. Aber es war so programmiert, dass es laut aufheulte, sobald seine Funktionalität unter 10 % sank – bei 0 % verstumme es. Das Schreien war markierschüttend! Deshalb war die beliebteste Sonderausstattung, die die meisten Besitzer für ihre Maschinen kauften, eine autonome Ladefunktion und eine Wartungsflatrate. Clever, dachte Tina und drehte den Schraubenzieher noch eine Umdrehung weiter. Der interne Analysemonitor des Geräts leuchtete rot. Das System wusste, dass irgendetwas nicht stimmte und augenblicklich in Ordnung gebracht werden sollte. Zu spät. Der Schrei erstarb und Tina blickte sich noch einmal um, doch niemand hatte sie bemerkt. Im blassen Schein der Notbeleuchtung wirkten die Umrisse der Industrieroboter wie eine Armee bizarrer Schattenwesen. Sie arbeiteten unablässig weiter und nahmen keine Notiz von Tina. Menschen waren keine zu sehen. An der gegenüberliegenden Wand leuchtete das Display eines Bedienterminals, auf dem sich zwei Animationen abwechselten: Das Logo der Firma Nachhaltech und das Gesicht des Geschäftsführers Glenn Nachhal. Schnell wandte Tina den Blick ab. So lange sie nur mit den Maschinen zu tun hatte, war alles kein Problem. Aber Nachhal kannte sie aus ihrem Social Media Stream. Ihn hier zu sehen, machte die Sache irgendwie persönlich.

Sie atmete tief durch und setzte ihre Arbeit fort. Die Hauptplatine klemmte sie ab, entfernte Stecker und Kabel, lötete zwei genau beschriebene Kontakte zusammen. Es musste schnell gehen, aber sie war Profi. Aus ihrer Tasche holte sie das kleine schwarze Kästchen, das ihr heute Morgen zugestellt worden war. Hundekurier – keine Kamera. Dazu ein Code für die Tür, ein Blocker für das Trackingsignal ihres Handdisplays und ein paar Karten bedrucktes Esspapier mit Arbeitsanweisungen für das Gerät. Tina wusste, dass es das zentrale Steuerungsmodul eines autonomen Antimaterie-Kondensators war. Eine zuverlässige Maschine – wenn auch etwas veraltet. Doch die stetige Instandhaltung hatte dafür gesorgt, dass sie nach wie vor einwandfrei funktionierte. Bis heute.

Jetzt aktivierte Tina den kleinen schwarzen Kasten und schraubte die Platine wieder fest. Dann schloss sie das Gehäuse, zog die Schrauben an und reaktivierte

den Kondensator. Die Lichter blinkten grün, tiefes Summen ertönte – kein Geschrei, kein Alarm.

Erst wenn Tina schon längst zu Hause war, würde das Gerät – Dank des schwarzen Kastens – die erste Fehlfunktion erleiden und noch während der Selbstanalyse schließlich einen Totalausfall erleiden. Natürlich ohne die geringste Spur von Tinas Deteratur zu hinterlassen.

Zufrieden packte sie ihr Werkzeug ein und verließ das Gebäude so unbemerkt, wie sie es betreten hatte. Die Überwachungskameras waren abgewandt. Auch die Sicherheitsschleuse ließ sie ohne Probleme passieren. Niemand würde wissen, dass sie hier gewesen war und eine Maschine deteriert hatte. Niemand außer ihr und ihrem Auftraggeber. Wie er die Kameras steuerte, woher er die Türcodes hatte und die Baupläne, um die zerstörerischen Platinen-Elemente korrekt zu platzieren, konnte Tina nur vermuten. Vielleicht durch Industriespionage oder unzufriedene Mitarbeiter. Sie wusste es nicht.

Im Schutz der Dunkelheit schlüpfte sie durch das letzte Tor, duckte sich hinter Containern und Ladestationen, kletterte über einen niedrigen Zaun und trat zwei Minuten später aus dem Zwielicht einer Gasse auf den Bürgersteig. Von hier aus konnte sie zu Fuß weitergehen, ohne sich verstecken zu müssen. Sie folgte der vorgegebenen Route, auf der öffentliche Kameras und Tracker vermieden wurden. Je weiter sie sich von ihrem Auftragsort entfernte, desto mehr wich die Anspannung von ihr – jetzt war sie nur noch eine beliebige Passantin, die nachts spazieren ging.

Große Straßen mit Verkehrsüberwachung, Menschenansammlungen oder öffentliche Transportmittel schränkten die möglichen Missionen ein, aber der anonyme Auftraggeber fand trotzdem immer neue Ziele. Egal wie viele Maschinen sie schon deteriert hatte – es gab immer noch etwas zu tun.

Immer wieder blickte sie sich nach Verfolgern um. Menschliche Polizei gab es kaum noch, seit die Verantwortung für die öffentliche Sicherheit durch Überwachung und Automatisierung an die KIs abgegeben worden war. Viel mehr fürchtete sie sich vor den Justiz-Robotern. Denn sie folgten stets dem Gesetz und ließen nicht mit sich verhandeln. Doch weit und breit war kein Einsatzfahrzeug zu sehen und keine Sirene zu hören.

Tinas Auftraggeber musste einen einflussreichen Posten innehaben, wenn er dafür sorgen konnte, dass ihr Tun unbemerkt blieb.

Menschen fanden heutzutage vor allem in drei Bereichen Arbeit: Hand, Herz und Hose. Früher hatte es noch einen vierten Arbeitssektor gegeben: das Hirn. Doch die meisten Aufgaben, die Wissen oder Intelligenz erforderten, waren von Software übernommen worden. Für Hand-Arbeiten waren Menschen jedoch nach wie vor gut geeignet. Prozesse, die man nicht automatisieren konnte, die komplexe Bewegungsabläufe oder individuelles Feingefühl verlangten, lagen in menschlicher Hand. Auch für Herz-Arbeiten waren Bots ungeeignet. Wer wollte schon mit einer KI seine Eheprobleme besprechen? Wer wollte seine Kinder in die Obhut einer Maschine geben

oder sich von einem Roboter den Hintern abwischen lassen? Alles, was Gefühle und zwischenmenschliche Beziehungen betraf, wurde nach wie vor von Menschen erledigt. Wer für Hand und Herz nichts taugte, konnte immer noch Hosen-Jobs anbieten: Körpernahe Dienstleistungen, für die der Kunde die Hose auszog, und die früher unter dem Begriff Prostitution zusammengefasst worden waren.

Tina hatte schon früh gewusst, dass die Pflege kleiner Kinder oder – noch schlimmer – alter Leute nichts für sie war. Menschen, die einfache Handlungsanweisungen nicht verstanden, machten sie wahnsinnig. Ein paar Hosen-Jobs hatte sie auch schon übernommen – mehr aus Not, denn aus Überzeugung. Sie waren zwar relativ gut bezahlt, aber viel Spaß hatte Tina dabei nicht gehabt. Also blieb sie bei der Hand-Arbeit – und die lag ihr. Ihre Hände waren auch die einzigen Körperteile, die sie versichert hatte. Eine umfassende Krankenversicherung war viel zu teuer, aber die Hände waren ihr Kapital. Sie hatte einmal mit angesehen, wie ein unachtsamer Kollege die Finger in das falsche Wartungsloch gesteckt hatte. Danach war es für ihn aus mit der Hand-Arbeit. So einen Fehler würde sie nicht begehen. Für Augen, Ohren und die Beine gab es schon gute Cyberwear aber die besten Hände waren immer noch die eigenen aus Fleisch und Blut.

Diese Hände vergrub sie nun tief in den Jackentaschen und schritt zügig voran. Noch zwei Kilometer, dann würde sie sich laut Vertragsbedingungen ein Taxi rufen dürfen. Beim Gehen kaute sie auf dem Papier herum, auf dem die Anweisungen für die Deteratur gestanden hatten. Schmeckte nussig, ein bisschen wie alte Erdnussflips. Nicht der schlechteste Snack in einer dunklen Nacht auf dem Weg nach Hause.

Als ihre Hand kribbelte, überprüfte sie die sanft fluoreszierende Oberfläche ihres Handdisplays. Die reaktive Folie schmiegte sich an ihre Haut, wie eines dieser Kindertattoos, die früher einmal billigen Kaugummis beigelegt gewesen waren. Die Zahlung war auf ihrem Konto angekommen. 1280 Hashs in ihrer bevorzugten Kryptowährung. Tina lächelte. Das bedeutete, dass sie endlich die Schulden für ihr Werkzeug zurückzahlen konnte. Und sie musste ihr Schlafzimmer dieses Wochenende nicht über irgendein Onlineportal an schmierige Geschäftsleute oder vergnügungssüchtige Billigtouristen vermieten, sondern konnte allein in ihrem eigenen Bett schlafen. Aber für ihre neugierige Nachbarin Tracy würde sie sich eine Ausrede einfallen lassen müssen.

»Wie machst du das nur?«, hatte die ein ums andere Mal gefragt. »Mit den paar Wartungsaufträgen kannst du doch nie und nimmer die Wohnung bezahlen.« Sie selber hangelte sich von Job zu Job, war dabei von zu Hause aus im Bereich Herz und Hose tätig. Manchmal ergaben sich Synergieeffekte, z.B. wenn der Vater eines zu betreuenden Kindes in ihrem Profil las, dass sie nachmittags auch für männliche Kunden Hosen-Dienste anbot. Manchmal war das Gegenteil der Fall. Vor kurzem hatte Tina beobachtet, wie eine wütende Mutter ihr Kind aus Tracys Wohnung zerrte, weil sie erfahren hatte, wie ihr Mann auf die neue Tagesmutter gekommen war. Ti-

na fand nichts dabei. Die Zeiten waren hart und jeder musste sehen, wo er blieb. Sie würde Tracy erzählen, dass sie einen Dauerauftrag für einen Maschinenpark ergattert hatte. War ja auch kaum gelogen. Die Roboter brauchten ständig Wartung. Seit der Evercycling-Doktrin, die Ressourcenverschwendungen per Gesetz verboten hatte, durften keine elektronischen Geräte mehr weggeworfen werden. Alles wurde repariert und wiederverwendet. Die Tech-Konzerne waren verpflichtet, ihre Produkte modular und abwärtskompatibel zu designen, damit sie am Ende ihrer Lebensdauer vollständig im Reparaturkreislauf aufgehen konnten. Der Planet war bis auf wenige streng bewachte Vorkommen an Kohle, Gold oder Coltan restlos ausgebeutet. Neue Ressourcen im All lagen in weiter Ferne. Deshalb durfte nichts verschwendet werden. Um das Optimum aus Allem herauszuholen, wurden die meisten Unternehmensentscheidungen von Wirtschafts-KIs getroffen. Kaum ein Betrieb vertraute noch auf menschliches Personal, das teuer und unzuverlässig war. Maschinen wurden niemals müde, stellten keine Forderungen und wussten alles besser. So hatte sich die Gesellschaft in einem perfekten, nie endenden Kreislauf eingerichtet.

Zumindest in der Theorie, denn immerhin gab es Leute wie Tina, die Maschinen deterierten, anstatt sie zu reparieren. Wie gerne hätte sie einfach nur in der technischen Wartung gearbeitet – aber das machten alle und deshalb gab es nicht mehr als einen Hungerlohn dafür. Sie hatte versucht, sich hochzuarbeiten, hatte jeden Job angenommen, unzählige Überstunden gemacht und eine Menge Geld in Lehrgänge investiert, trotzdem waren ihr am Ende die immer gleichen schlecht bezahlten Jobs angeboten worden. Und dann, an einem Abend, als sie wieder nichts gegessen hatte und die Heizung einfach nicht warm werden wollte, war ein Auftrag in ihrem Posteingang gelandet. Die Deteratur eines unscheinbaren Geräts, nichts, das irgendjemandem aufgefallen wäre. Sie hatte gezögert. Es war absolut verboten, Maschinen zu beschädigen – ein Kapitalverbrechen! Aber sie hatte Hunger gehabt und das Honorar war bestechend gewesen. »Nur einmal«, hatte sie sich geschworen. »Nur einmal mache ich es und dann suche ich mir was anderes!« Doch auch den zweiten Auftrag hatte sie angenommen und dann den dritten. Die wievielte Deteratur sie heute vorgenommen hatte, konnte sie schon gar nicht mehr sagen. Lieber nicht zählen. Lieber nicht zugeben, wie viel Schaden sie schon angerichtet hatte.

Nach einem erfolgreichen Auftrag durchsuchte sie immer die Nachrichtenstreams. Die kaputten Maschinen konnten nicht lange verheimlicht werden. Oft trat schon am Morgen danach der zerknirscht dreinblickende Chef von Nachhalttech vor die Social Media Kameras und entschuldigte sich für den Vorfall, versprach Besserung und beteuerte die Verpflichtung seines Konzerns zur Evercycling Doktrin. Glenn Nachhal war einer der wenigen menschlichen Geschäftsführer in der Branche und der einzige, der stets persönlich vor der Kamera erschien und nicht irgendeinen Influencer vorschickte. Sicher schrieben auch für ihn KIs die Texte, er aber war ein echter Herz-Arbeiter. Tina glaubte ihm, wenn er sagte: »Die Wei-

terverwendung der Roboter ist überlebenswichtig für die Gesellschaft und jede Fehlfunktion ist für uns wie ein körperlicher Schmerz.“

Wenn sie sah, wie er einen Defekt nach dem anderen eingestehen musste, nach eigenen Fehlern suchte und Besserung gelobte, ohne jemals die Worte *Sabotage* oder *absichtliche Deteratur* in den Mund zu nehmen, dann spürte sie einen Stich im Herzen. Dann fühlte sie sich wie eine Verbrecherin. Ihr Leben lang war sie dazu erzogen worden, Ressourcen zu schonen und so viel wie möglich wiederzuverwenden. Ever-cycling war auch die Grundlage ihres Lebens gewesen. Und jetzt verdiente sie ihr Geld damit, all das zu verraten. Mit niemandem konnte sie darüber sprechen, sich keiner Menschenseele anvertrauen. Denn Deteratur war schlimmer als Mord und wurde mit persönlichem Biocycling geahndet.

Manchmal, wenn sie Glenn Nachhal in ihrem Social Media Stream sah, die tiefen Falten, die sein Gesicht durchzogen, die eingefallenen Schultern. Wenn sie seine verbitterte Stimme hörte und wusste: Alles nur meinetwegen. Dann wünschte sie, sie könnte ihm eine Nachricht schreiben und ihm versichern, dass es nicht seine Schuld war.

Aber natürlich würde sie das nie tun.

An der nächsten Kreuzung stieg sie in ein autonomes Taxi. Die Fahrt würde nur ein paar Stunden dauern. Dann konnte sie sich endlich kurz nach Sonnenaufgang in ihr Bett kuscheln und tief und fest schlafen, bevor die Kinder bei Tracy anfingen, Radau zu machen. Eine Wohnung mit schallgedämpften Wänden war ein Luxus, den sie sich nicht leisten konnte; ein eigenes Apartment oder gar ein Haus mit einem Fleckchen Grün ein Traum, den sie nie erleben würde.

Während das Taxi leise surrend die Straße entlang brauste, scrollte sie mit ihrem Handdisplay durch die Social Media Kanäle. So brachte sie einen Großteil der Wegstrecke hinter sich und war schon kurz davor einzunicken, als ihr plötzlich ein bekanntes Gesicht entgegenflimmerte. Da war er wieder: Glenn Nachhal. Wieder hatte er seinen Hundeblick aufgelegt und entschuldigte sich für das Versagen eines dreißig Jahre alten Gezeitenkraftwerks. Tina musste nicht lange überlegen. Das hatte sie vor einer Woche deteriert. Angespannt lauschte sie Nachhals Worten. Das marode Kraftwerk stelle nun ein Sicherheitsrisiko dar. Es konnte nicht mehr instandgesetzt werden. Die Gefahren für die Umwelt waren zu groß. Kaum hatte er das gesagt, türmten sich die Totenköpfe und geballten Fäuste in den Reaktionsspalten der Social Media Plattformen. Keine Likes und Herzchen für ihn – nur Hass und Häme. Seit die Kommentare zugunsten der Hate- und Dislike-Buttons abgeschafft worden waren, musste man sich an diese Art der Aufmerksamkeit gewöhnen. Nachhal ließ es mit stoischer Miene über sich ergehen. Auch wenn Tina meinte, Tränen in seinen Augen zu sehen. Sie biss sich auf die Lippen. Armer Nachhal. Wenn sie ihm doch nur sagen könnte, dass es nicht an ihm lag. Aber die flirrenden Totenköpfe sprachen eine andere Sprache. »Ihr habt doch gar keine Ahnung«, zischte Tina laut. Als das Hassbarometer auf über 34.000 Fäuste anstieg, hielt sie es nicht mehr aus. Trot-

zig klickte sie neben seinem Video auf das kleine rote Herz. Es war das einzige im ganzen Stream.

Als sie zu Hause ankam, war sie zu aufgekratzt, um gleich schlafen zu gehen. Die Eindrücke der Nacht, das Schreien der Maschine, die lange Fahrt und das Video von Nachhal steckten ihr noch in den Knochen. Sie holte eine Hand voll Dehydrops aus dem Vorratsschrank und vergrößerte sie mit kaltem Wasser auf das volle Volumen. Irgendwas mit Honigbrot und Käsespätzle stand auf der Verpackung, aber im Grunde schmeckten sie alle wie aufgequollene Cornflakes.

Als die Sonne sich langsam aus den Hinterhöfen in ihr Küchenfenster vorgearbeitet hatte und Tina gähnend das Besteck abspülte, kribbelte in ihrer Hand das Muster eines neuen Auftrags – diesmal im Bereich Hose. Das war lange nicht passiert. Hatte sie ihr Hosen-Profil nicht von der Jobplattform genommen? Als sie den Auftraggeber erkannte, entglitt ihr der Löffel und schlug scheppernd im Waschbecken auf.

Es war Glenn Nachhal. Hellwach starrte sie auf das Handdisplay, auf dem sein aktueller Standort angezeigt wurde. Kein Zweifel, er war auf dem Weg zu ihr und hatte sie für einen Hosen-Dienst angefragt: »Hallo Tina, danke für dein Mitgefühl. Ich brauche jetzt jemanden, der mich in den Arm nimmt. Ich zahle 800 Hashs.«

Ihr Herz klopfte mit einem Mal wie wild. Würde sie ihm in die Augen sehen können? »Das ist kein Date«, sagte sie zu sich. »Seine Augen werde ich in der Hose sicher nicht finden.« Aber es war riskant.

Sie dachte an die Heizung, die Löcher in ihren Schuhen, ein echtes Brot statt Dehydrops. Kurz entschlossen tippte sie auf *Auftrag annehmen*.

Als sie die Tür öffnete, war sie ein wenig enttäuscht. Er sah älter aus. Müder. Weiger poliert als in den Social Media Streams, aber wer war im echten Leben schon so schick wie online? Immerhin blieb er auf der Fußmatte stehen und wartete, bis er hereingebeten wurde. Ein Mann mit Manieren wie aus einem früheren Zeitalter. Er roch schwach nach Alkohol – aber nicht nach billigem Fusel, sondern nach etwas Teurerem. Wein oder Champagner. Hatte er gefeiert? Oder den Frust ertränkt?

Sie wollte ihn zum Duschen schicken, doch er bat stattdessen um einen Tee.

»Sie haben nur eine Stunde gebucht«, sagte sie.

»Ich weiß. Wenn es Ihnen nichts ausmacht, würde ich lieber mit Ihnen reden.«

Tina fühlte auf einmal die Dehydrops kalt und schwer in ihrem Magen. Reden war eine Herz-Arbeit. Warum hatte er dann den viel teureren Hosen-Tarif gebucht? Sie hätte diesen Auftrag nie annehmen sollen! Was wollte er wissen? Was sollte sie sagen?

Ohne ihre Antwort abzuwarten, ging an ihr vorbei und setzte sich an den schmalen Küchentisch. Mit leichter Übelkeit folgte sie ihm.

Als sie heißes Wasser in zwei Teetassen goss, blickte sie aus dem Fenster und sah unten auf der Straße eine schwarze Limousine.

»Wartet die auf Sie?«, fragte sie und stellte ihm die Tasse hin.

»Ja, ich muss nachher noch mal ins Büro und eine neue Ankündigung machen.«

»Wieso?«, fragte sie und verschränkte die Arme, damit er nicht sah, wie ihre Hände zitterten.

»Wir hatten heute Nacht wieder einen Defekt.«

»Ach wirklich?«, presste sie hervor.

»Sie müssen mir nichts vorspielen«, sagte er gelassen und grinste sie über den Rand der Tasse hinweg an.

Sie erstarnte. Er wusste es. Er hatte sie in eine Falle gelockt. Warteten unten schon die Justiz-Roboter, die sie in den Biocycler stecken würden? Sie spähte zum Messerblock auf der Küchenzeile. Leer. Verdammt, sie hatte ihr Messer gestern Tracy geliehen. Vielleicht konnte sie ihm den heißen Tee über den Schoß gießen und dann abhauen.

»Keine Angst«, sagte er freundlich. »Ihnen wird nichts passieren.«

»Wie ... woher ...?«, stammelte sie, doch ihr Mund war so trocken, dass sie nicht weitersprechen konnte. Er war ein Mann. Wenn sie ihre Chance verpasste, würde sie sich nicht wehren können.

»Bitte, hören Sie mir zu«, sagte er. »Sie sind eine sehr gute Arbeiterin. Aber wir müssen aufpassen, welche Verbindungen zwischen uns gezogen werden. Ich bin hier, weil Sie mir heute als einzige ein Herz hinterlassen haben. Das war unvorsichtig. Unzählige Menschen und Bots haben es registriert. Deshalb ist mir nichts anderes übriggeblieben, als hierherzukommen.«

»Was? Wieso?«

»Wenn ich Ihre Wohnung verlasse, werden alle denken, dass ich mit Ihnen geschlafen habe, weil Sie die einzige Frau auf der Welt sind, die mich nicht hasst.«

»Naja, es wird doch sicher noch andere ...«

»Darum geht es doch gar nicht! Sollen sie es ruhig denken. Dann haben wir beide ein glaubwürdiges Alibi. Sollen sie lieber an die Hosen-Story glauben und Ihr Social Media Herz nicht mit dem Hand-Auftrag von gestern Nacht in Verbindung bringen.«

»Ich weiß gar nicht, was Sie meinen ...«, begann sie stockend, doch er schüttelte den Kopf und sagte: »Haben Sie sich nie gefragt, woher die Codes stammen? Die detaillierten Anweisungen? Warum die Jobs so reibungslos verlaufen?«

»Von Ihnen sind die Aufträge zur Deteratur der Maschinen«, sagte sie heiser.

Er lachte. »Natürlich. Was haben Sie denn gedacht?«

»Ich dachte, das sind Konkurrenten ... wieso lassen Sie Ihre eigenen Maschinen zerstören?«

»Ach kommen Sie, das ist doch offensichtlich.«

»Ist es das?«

Er schien für einen Augenblick irritiert, dann beugte er sich nach vorn, senkte seine Stimme und sprach im Flüsterton: »Wir sind am Ende, Tina. Das Evercyceln hat unsere Gesellschaft zum Stillstand gebracht. Wir sind von Systemen umgeben,

die zwar das Alte immer schneller und effizienter reproduzieren können, aber zu keiner Innovation fähig sind. Das endlose Instandhalten, Warten und Reparieren zementiert den Status quo. Deshalb müssen wir unsere eigenen Maschinen kaputt machen. Damit wir Platz für neue Ideen haben.«

»Aber warum schreiben Sie den Defekt dann nicht einfach von Anfang an in den Code?«

»Unmöglich. Wir haben die KIs vor langer Zeit so programmiert, dass sie sich unablässig gegenseitig überwachen und optimieren. Sobald sie eine Fehlfunktion entdecken, beheben sie sie sofort. Aber sie erschaffen nichts, verstehen Sie? Nur wenn sie die Ursache für einen Fehler nicht finden können – wenn sie feststellen, dass ihre Logik versagt – unterbrechen sie die automatischen Prozesse und lassen Menschen das Problem lösen. Dann bekommen wir die Chance, Neues zu erfinden. Dann gibt es Hoffnung.«

»Deshalb brauchen Sie einen Menschen für die Deteratur.«

»Genau. Denn eine Sache haben wir den Maschinen immer noch voraus: Wir können die Regeln brechen, die wir uns selbst gegeben haben.«

Er blickte auf sein Handisplay und stand auf.

»Ich muss jetzt los.«

Sie begleitete ihn zur Tür. Als er im Flur stand, drehte er sich noch einmal zu ihr um und sagte: »Es tut mir leid, aber damit die Sache abgeschlossen ist, werde ich Ihnen für diesen Hosen-Job eine schlechte Bewertung geben müssen.«

»Das ist in Ordnung. Die anderen Jobs sind mir sowieso lieber.«

Er nickte und reichte ihr wortlos die Hand.

Als die schwarze Limousine längst abgefahren war, konnte Tina den warmen Abdruck seiner Hand noch immer auf ihrer Haut spüren.

– Ende

Zukunftsorientierte Analyse der Science Fiction

Zukunft hat einen seit der ersten Lehre Mitte der 80er begleitet, damals lernte man schon CNC und CAD auf Initiative des Betriebsrates und der JAV, während für die Lehre noch technisches Zeichnen von Hand vorgeschrieben war. Anfang der 90er, wenn man Star Trek Fan war, war vieles, was heute selbstverständlich ist, noch reine Science Fiction.

Seit Mitte der 90er Jahre in meinem neuen Beruf als IT-Spezialist erlebt man die Veränderungen der Arbeitswelt, den die Computerrevolution ausgelöst hat, um einiges intensiver. Hier helfen nur solidarische Konzepte, um Beschäftigung zu sichern und Menschen Planungssicherheit in einer globalisierten Welt zu geben.

Marko Poggenpohl

Maschinenschlosser, Technical Security Advisor und Vorsitzender des Europäischen Betriebsrats in der Avnet Group

Als Spiegel gesellschaftlicher Hoffnungen und Ängste regt Science Fiction dazu an, gewerkschaftliche Strategien auch langfristig und global auszurichten.

Mickaël Kassel

Cryogenic Test Technician

Betriebsrat bei Isar Aerospace SE

FOREXSCIFI

Foresight auf der Basis von Science Fiction

Markus May und Jan Oliver Schwarz

Es ist immer das Vorrecht der Literatur gewesen, die folgende Frage zu stellen: *Was wäre wenn?* Bestimmte Gattungen haben diese Frage jedoch auf ein größeres Ausmaß ausgedehnt, soweit es um die Modellierung von Konzepten geht, wie sich technische, soziale und politische Tendenzen der Gegenwart in der Zukunft entwickeln. Vor allem die Science Fiction stützt sich als ganzes Genre auf die Feinheiten der Erprobung verschiedener Konzepte möglicher zukünftiger Welten, indem sie eine Vielzahl von Szenarien durchspielt, die auf vorstellbaren Entwicklungen des gegenwärtigen Zustands in verschiedenen Bereichen menschlicher Aktivitäten beruhen. Die Wirkung der Science Fiction geht jedoch weit über eine rein hypothetische Zukunftsprognose hinaus: Es gibt eine ganze Reihe von Fällen, in denen Konzepte oder Erfindungen, die in Texten oder Filmen vorgestellt werden, technische Entwicklungen in der Realität inspiriert haben.

Das interdisziplinäre Projekt FOREXSCIFI (Foresight auf der Basis von Science Fiction entwickeln) konzeptualisiert Science-Fiction-Literatur als ein Archiv prospektiver, innovativer Ideen und somit als eine interessante Quelle für Organisationen, die auf der Suche nach Innovationen sind. Dabei stellt sich für dieses Thema die zentrale Frage, wie eine Suche nach innovativen und umsetzbaren Ideen in der Science-Fiction-Literatur gestaltet werden kann.

Ziel von FOREXSCIFI ist es, Science-Fiction-Literatur primär mit Methoden der Digital Humanities zu analysieren. Dies beinhaltet vor allem, algorithmisch erfassbare Merkmale von Science-Fiction-Literatur zu entwickeln und geeignete Analyse-Tools zu erproben, mit denen zukunftsweisende Neuerungen bzw. Innovationen in großen Mengen in Science-Fiction-Literatur aufgefunden und weiter erforscht werden können. Ausgehend von den entwickelten Methoden, Tools und den resultierenden Ergebnissen möchte FOREXSCIFI das innovative Potential von Science Fiction größeren Gruppen näherbringen und so zu einer Öffnung der Wissenschaft hin zu einer breiteren gesellschaftlichen Einbindung beitragen.

In diesem Text soll die Idee von FOREXSCIFI näher beschrieben werden. Wir starten mit einer Konzeptionalisierung von Science-Fiction-Literatur und Foresight, um dann erste Ideen für dieses Projekt zu entwickeln. Zum gegenwärtigen

Zeitpunkt befindet sich dieses Projekt in der Konzeptionsphase, wobei erste Experimente im Sinne eines Proof of Concepts durchgeführt werden und das Projekt zu einem späteren Zeitpunkt ausgerollt werden soll.

1. Science Fiction aus literaturwissenschaftlicher Sicht

Legt man einen maximalistischen Definitionsansatz zugrunde, so zählt die Science Fiction zu den Genres der phantastischen Literatur im weiteren Sinn. D.h. ihre fiktionalen Welten sind gekennzeichnet durch epistemische Brüche, Sprünge und sonstige Abweichungen oder »Verfremdung[en]« (Suvin, 1979, S. 23), die eine Differenz zu dem jeweiligen Ist-Zustand der gegebenen Ordnung, des epistemisch akzeptierten Realitätssystems zum Zeitpunkt der Abfassung der jeweiligen Texte (bzw. der Produktion des Films oder der Serie) markieren. Daher ist Science Fiction als eigenständiges Genres erst möglich, seit sich im Zuge der Aufklärung graduell ein empiristisches Weltbild etabliert hat, das als Referenzfolie zur dargestellten Diegese (d.h. zur fiktionalen Welt) fungiert und gewissermaßen das metrische System der Abweichungen für die Rezipienten kalibriert: Je weiter sich die Elemente des Wirklichkeitsmodells der Fiktion von der Ordnung der Dinge der Rezipienten entfernen, umso stärker sind die Wirkungen der Verfremdung.

Allerdings, und dies wäre ein entscheidender Unterschied zu den verwandten Genres wie Horror oder Fantasy (mit denen die Science Fiction natürlich auch kombiniert werden kann), werden die Effekte der Verfremdung hier nicht den Wirkungsweisen eines Wunderbaren oder einer wie auch immer gearteten metaphysischen Macht zugeschlagen, sondern es erfolgen Rationalitätsprozesse und Plausibilisierungsstrategien (Innerhofer, 2013, S. 318f.), die den erkenntnis-theoretischen Erfordernissen eines (pseudo-)naturwissenschaftlichen Denkens entsprechen müssen, wenngleich es sich dabei häufig um Formen von Diskursmimikry handelt. Zunächst bleibt innerhalb des fiktionalen Rahmens also die Ausrichtung auf Erkenntnis festzuhalten, welche nicht allein die bearbeiteten Themenfelder von Technik über Gesellschaft, Kommunikation, Ökonomie, Ökologie, Infrastruktur, Fortbewegung, Politik etc. bis hin zur Anthropologie betrifft, sondern auch immer eine Bezugsmatrix zu den entsprechenden Problemfeldern in der Gegenwart der Verfasser und Rezipienten stiftet: Daher lautet die bündige und vielzitierte Definition, die Darko Suvin gegeben hat: »Die SF ist [...] ein literarisches Genre, dessen notwendige und hinreichende Bedingung das Vorhandensein und das Aufeinanderwirken von Verfremdung und Erkenntnis sind [sic!], und deren formaler Hauptkunstgriff ein imaginativer Rahmen ist, der als Alternative zur empirischen Umwelt des Autors fungiert.« (Suvin, 1997, S. 27)

Die Ermittlung einer möglichen Zukunft wird häufig durch spekulative Verlängerung und Extrapolation gegenwärtiger Tendenzen gewonnen: »Science Fiction als

autonome Gattung liegt vor, wenn die kontrafaktische Spekulation über eine strukturell mögliche Welt dadurch erfolgt, daß schon die Möglichkeit der künftigen Welt aus bestimmten Tendenzen der wirklichen Welt extrapoliert wird.« (Eco, 2011 [1985], S. 218) Durch die angesprochenen Rationalitätsprozesse und Plausibilisierungsstrategien weisen Werke der Science Fiction einen hohen Grad der Affinität zu theoretischen Modellen auf, wie sie in der Wirklichkeit entwickelt werden und liefern »Fiktionstheorien für Theoriefiktionen« (Dath, 2019, S. 29) – und ebenso auch vice versa.

Dies eröffnet fiktionale Möglichkeitsräume, die bisweilen eine strukturelle Ähnlichkeit zu theoretischen Modellierungen in Natur-, Geistes- und Sozialwissenschaften aufweisen, da innovative Ansätze dort ebenfalls mit hypothetischen Annahmen, Postulaten und Setzungen operieren: Wenn Isaac Asimov in seinem *Foundation*-Zyklus etwa eine Super-Wissenschaft namens »Psycho-History« konzipiert, die auf streng mathematischer Basis mittels der Kombination von statistischem, soziologischem, physikalischem und massenpsychologischem Datenmaterial eine treffsichere Zukunftsprognostik ergeben soll, dann entspricht nicht nur der formative Ansatz ziemlich genau dem, was in den einzelnen involvierten Teildisziplinen zur Theoriebildung tatsächlich herangezogen worden ist (zumindest in den zwei ersten Dritteln des 20. Jahrhunderts), sondern vor allem auch dem hehren Anspruch »seriöser« Wissenschaften auf eine möglichst präzise Vorhersage zukünftiger Entwicklungen.

Allerdings hat die Fiktion den schon von Aristoteles gerühmten Vorteil, dass sich die Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit der aus dem Ausagieren der Basisannahmen sich ergebenden Entwicklung im Verlauf der Erzählung selbst erweisen, sie diese Annahmen also innerhalb der Diegese verifiziert oder falsifiziert – oder zumindest in ambivalente Positionierungen überführen kann. Ob man angesichts solcher Verhältnisse von einem »Science-Fiction-Kontinuum« (Hermann, 2023, S. 14) sprechen sollte, das die »möglichen Entwicklung[en] in Wissenschaft und Gesellschaft« (ebd.: S. 20) auf der einen Seite der x-Achse und das »Gedankenexperiment« gemeinsam mit dem projektiven und metaphorischen Potenzial auf der anderen situiert, ist zu hinterfragen und lässt zumindest die komplexen systemischen Rückkopplungseffekte, Plug-Ins und Re-Entrys zwischen Entwicklungen in Fiktion und Wirklichkeit in den Hintergrund treten. Denn die immer wiederkehrenden Standard-Tropen der Science Fiction wie Zeitreisen, Androiden, Künstliche Intelligenz, die Überwindung interstellarer Räume, die Begegnung mit außerirdischen Lebensformen etc., welche sich zu einer Art »Mega-Text« zusammenschließen, sind nicht ohne kulturanthropologische Gründe derartig persistent, verkörpern sie doch Menschheitssehnsüchte und Faszinationskomplexe, denen sich auch die harten Wissenschaften, seit dem 20. Jahrhundert zumal, immer stärker zugewandt haben.

Die Szenarien der Gedankenexperimente der Science Fiction haben demgegenüber immer wieder versucht, Risiko- und Folgenabschätzungen fiktional durchzu-

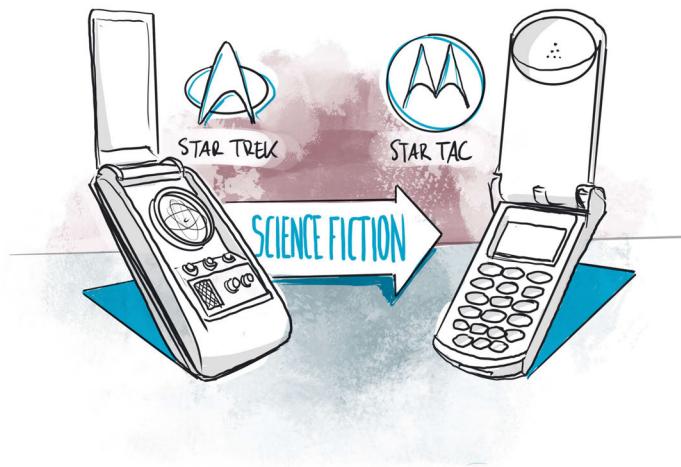
spielen, und so abstrakte statistische Größen in allgemein intelligible, nachvollziehbare und – mit der nötigen Drastik – anschauliche Narrationen zu überführen. Dabei legt die Science Fiction im Unterschied zu anderen Subgenres des Phantastischen die Parameter der Mechanik ihrer fiktionalen Welt(en) zumeist offen, was eine weitere Affinität zur Modellierung von Experimenten in den Naturwissenschaften darstellt, gewissermaßen als eine Art Analogie zum evidenzbasierten und auf allgemein intelligiblen Modellen fußenden Charakter realer wissenschaftlicher Forschung.

Die Rückkopplungseffekte auf Technologie, Soziologie, Politologie, aber auch auf Ideologie etc. belegen den explorativen Charakter der Science Fiction, der sich aus den Modellierungen des Möglichen und des (noch) nicht Möglichen ergibt. Die Ausgestaltung virtueller Welten der Virtual Reality und Augmented Reality verdankt in ihren konkreten Ausprägungen weit mehr als den Begriff des »Cyberspace« etwa William Gibsons *Sprawl*- oder *Neuromancer*-Trilogie, ebenso wie den wiederkehrenden Holodeck-Episoden der *Star-Trek*-Reihe. Und dass sozialkritische feministische Theorien und Anthropologien sich auf der Basis des Nachdenkens über die rekurrenten Tropen der Science Fiction entwickeln lassen, hat etwa Donna Haraway in ihrem *A Cyborg Manifesto* auf nicht unironische Weise gezeigt, wenn sie etwa postuliert: »The Cyborg is our ontology.« (Haraway, 1985, S. 66) Dies nur ein kleiner Beleg für die enorme Diffusionsmacht, innovative Inspirationskraft und diskursive Reichweite des »Science Fiction Thinking«.

2. Science Fiction aus der Sicht von Organisation und Management

Die Wirkung der Science Fiction geht jedoch weit über eine rein hypothetische Zukunftsprognose hinaus: Es gibt eine ganze Reihe von Fällen, in denen Konzepte oder Erfindungen, die in Texten oder Filmen vorgestellt werden, technische Entwicklungen in der Realität inspiriert haben. Das als »Tricorder« bekannte Kommunikationsgerät aus der Fernsehserie *Star Trek* aus den 1960er Jahren mit seinem aufklappbaren Deckel hat zweifellos Auswirkungen auf das entsprechende Design von Mobiltelefonen wie dem berühmten Motorola StarTAC (Einführung 1996) gehabt, das schon mit seinem Namen eine Hommage an seine Ideenquelle darstellte. Ein weiteres prominentes Beispiel dafür, wie sich Ideen aus der Science Fiction prägend auf technische Entwicklungen auswirken, ist William Gibsons Darstellung des Cyberspace in seinem bahnbrechenden Cyberpunk-Roman *Neuromancer* (Gibson, 1987), der bereits 1984 veröffentlicht wurde und in dem er sich eine vollwertige virtuelle Realität vorstellte, eine digitale Nebenwelt zu einer Zeit, als die technischen Mittel noch nicht zur Verfügung standen, aber damit die Richtung beeinflusste, in die sich die tatsächliche Forschung entwickeln würde.

Abbildung 1: Von Star Treks Tricorder aus den 1960er Jahren zu Motorolas StarTAC, Einführung 1996



Quelle: Schwarz/Wach (2022, S. 10)

Darüber hinaus lassen sich die Auswirkungen fiktionaler Konzepte, die in der Science Fiction entwickelt wurden, sogar in entfernten Bereichen wie der Sozial- und Wissenschaftstheorie erkennen: Die Komplexität der Interaktion zwischen verschiedenen menschlichen und nicht-menschlichen Agenten, die im Zentrum der von Bruno Latour (2000 [1999]) vorgeschlagenen ANT (Agent-Network-Theory) steht, könnte durchaus von der Darstellung der Interaktion zwischen Robotern (oder anderen automatisierten Maschinen) und Menschen in klassischen Science Fiction-Texten wie Isaac Asimovs *I, Robot* (2013 [1940–1950]) oder Stanislav Lems *The Invincible* (1995 [1964]) inspiriert worden sein. Im Rahmen von Gramscis Konzept der kulturellen Hegemonie könnte man argumentieren, dass in diesem Fall Ideen, die zuerst in literarischen Texten oder Filmen entwickelt wurden, eindeutig den Weg für eine breitere Akzeptanz neuer Theorien oder Erfindungen geebnet haben, die zu einem späteren Zeitpunkt in ihren jeweiligen Gesellschaften und Gemeinschaften entwickelt wurden.

Seit den späten 1960er Jahren werden Organisationen dazu angehalten, auf ein sich zunehmend veränderndes Umfeld zu achten (vgl. Aguilar, 1967; Ansoff, 1975), indem sie Veränderungen beobachten, die als schwache Signale oder Trends in ihrem Umfeld begriffen werden und etwa mit der Hilfe von Szenarien mögliche Zu-

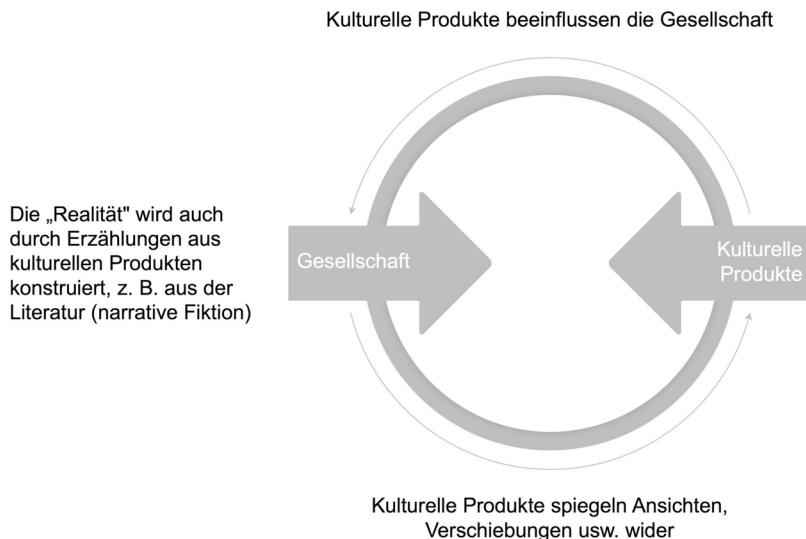
künfte beschreiben (vgl. Schwarz, 2023). Im Kontext von Unternehmen ist diese Aktivität als Foresight bzw. Strategic oder Corporate Foresight konzeptualisiert worden und lässt sich folgendermaßen definieren: »Corporate Foresight ist das Erkennen, Beobachten und Interpretieren von Faktoren, die Veränderungen auslösen, das Bestimmen möglicher organisationsspezifischer Implikationen und das Auslösen angemessener organisatorischer Reaktionen. Corporate Foresight bezieht mehrere Stakeholder mit ein und schafft Wert, indem es Zugang zu kritischen Ressourcen vor dem Wettbewerb verschafft, die Organisation auf Veränderungen vorbereitet und es ihr ermöglicht, proaktiv auf eine gewünschte Zukunft zuzusteuern« (Rohrbeck/Battistella/Huizingh, 2015, S. 2).

Ein ganz wesentliches Element von Foresight ist die Trendforschung, also die Identifizierung des Neuen. Grundsätzlich wird argumentiert, dass die Trendforschung auf Quellen wie Zeitungen, Zeitschriften und das Internet, also die sogenannten Nachrichtenmedien, zurückgreifen sollte (vgl. Naiblitt, 1984; Liebl/Schwarz, 2010). Allerdings ist in der Vergangenheit zu beobachten, dass verschiedentlich auf die Relevanz von Kulturprodukten für die Trendforschung hingewiesen wurde (vgl. Schwarz, 2011; 2015; Schwarz/Liebl, 2011; Liebl/Schwarz, 2012). Liebl (2003) hat argumentiert, dass zahlreiche Trends ihren Ursprung in literarischen Werken haben und von Trendforschungsinstituten verbreitet wurden. Ein Beispiel ist Douglas Couplands (1991) Roman *Generation X*, in dem Trends wie Downnesting, Decade Blending, Lessness und McJobs geprägt wurden. Andere Disziplinen, wie z.B. das Design, scheinen hier bereits weiter zu sein und nutzen kulturelle Produkte im Sinne des Science-Fiction-Prototyping (vgl. Schwarz/Liebl, 2013; Schwarz/Kroehl/von der Gracht, 2014; Johnson, 2011; Graham/Greenhill/Callaghan, 2013; 2014) oder die Nutzung von Science Fiction als Inspiration für die Gestaltung von User-Interfaces (vgl. Shadroff/Noessel, 2012).

Es lässt sich aber noch ein anderer Aspekt der Nutzung von Kulturprodukten oder Science Fiction in der Trendforschung beschreiben. Czarniawska (2006, S. 249) spricht von der »constructive role of popular culture«, um die Relevanz kultureller Produkte für die soziale Konstruktion der Wirklichkeit zu betonen. Ein zentrales Merkmal von Literatur ist ihre Erzählform. Das narrative Format der Literatur ist ein Grund für ihre Relevanz bei der Konstruktion der sozialen Wirklichkeit. Czarniawska (1998) argumentiert, dass Erzählungen die wichtigste Form des menschlichen Wissens und der Kommunikation sind. Balkin (1998) stellt fest, dass Erzählungen tief im menschlichen Denken verwurzelt sind und durch Kommunikation leicht weitergegeben werden können. Im Kontext des Science-Fiction-Genres wurde beispielsweise darauf hingewiesen, dass diese Narrative als Science-Fiction-Prototypen genutzt werden können (vgl. Johnson, 2011; Schwarz/Liebl, 2013; Schwarz/Kroehl/von der Gracht, 2014), um neue Produkte und Dienstleistungen zu entwickeln. Es kann argumentiert werden, dass Science Fiction nicht nur Inspiration für neue Produkte und Dienstleistungen liefert, sondern auch als Referenzpunkt dafür

dient, was zum Beispiel für eine Gruppe von Kunden vorstellbar oder ansprechbar ist (vgl. Schwarz, 2011). Kirby (2010) hat beschrieben, wie Filmemacher und wissenschaftliche Berater filmische Darstellungen von technologischen Möglichkeiten geschaffen haben, um beim Publikum den Wunsch nach diesen Technologien zu wecken, aber auch um Finanzierungsmöglichkeiten für diese Technologien zu schaffen. »Fiction's lack of constraints and film-makers' creative assistance provides an open ‚free‘ space to put forward speculative conceptualizations; it also amends these speculations within narrative that treats these ideas as already actualized within social context« (Kirby, 2010, S. 66). Insbesondere die Literatur ist in diesem Zusammenhang von Bedeutung, da sie das bietet, was man als »dichte Beschreibungen« (Geertz, 1993 [1973]) bezeichnen kann.

Abbildung 2: Rolle von Kulturprodukten und Science Fiction in der gesellschaftlichen Produktion von Wirklichkeit



Quelle: eigene Darstellung

3. Digital Humanities: Erste Überlegungen zur Umsetzung

Das Ziel des Projekts FOREXSCIFI ist es, das Potential von Science-Fiction-Literatur für Organisationen zu heben. Leitend sind hierbei die technologischen Entwicklungen, z.B. Datenverarbeitung und Künstliche Intelligenz, die auch zu der Konver-

genz von Informatik und Literaturwissenschaften zu dem Bereich der Digital Humanities beigetragen haben. Somit möchte FOREXSCIFI erzielen, inwiefern eine Kombination von hermeneutischen Bemühungen und digitaler Forschung zur Gewinnung prospektiver Konzepte aus der Literatur beitragen kann.

Wie die genannten Beispiele zeigen, kann die Science-Fiction-Literatur als ein Archiv prospektiver Ideen betrachtet werden, die im Hinblick auf ihr Potenzial für mögliche Erfindungen oder Lösungen gegenwärtiger oder anstehender Probleme fruchtbar gemacht werden können. Dieses Potenzial wurde bereits erkannt (vgl. Pepper, 2017), aber noch nicht in ein Projekt umgesetzt, das hermeneutische Bemühungen mit den Möglichkeiten der digitalen Forschung verbindet. Eines der Hauptprobleme bei der Suche nach innovativen und umsetzbaren Ideen in der Science Fiction ist die schiere Größe des Textkorpus. Die Forschungsgruppe *Future Life* an der Phantastischen Bibliothek in Wetzlar hat bereits erfolgreich an verschiedenen Themen wie zukünftigen Verkehrskonzepten (vgl. Antal et al., 2005) und nanotechnischen Erfindungen (vgl. Le Blanc, 2014) gearbeitet. Weiterhin wird berichtet, dass Unternehmen wie die Deutsche Telekom, SAP oder Intel Science Fiction in ihre Innovationsaktivitäten integriert haben (vgl. Johnson, 2011; Reventlow et al., 2019; Rosenberg, 2019). Die Ergebnisse hängen jedoch von der Kenntnis der Texte aus erster Hand ab, die durch persönliche Lektüre erworben wurde, während unser Projekt den Textkorpus durch die Möglichkeiten der computergestützten Analytik enorm erweitern wird.

Da wir in FOREXSCIFI Science-Fiction-Literatur digital – vor allem mit Methoden der Digital Humanities – analysieren und systematisch »ernten« wollen, sind bisherige Forschungen zu algorithmisch erfassbaren Merkmalen von Science Fiction-Literatur, zum *distant reading* von Literatur (im Sinne von typisch fiktionalen Texten mit formalem Anspruch) im Allgemeinen sowie zur Wissensextraktion aus Texten für uns relevante Bezugspunkte. Distant Reading im Sinne von Franco Moretti (2013) wird hier als vereinfachendes Konzept für Ansätze aus der Computerphilologie verwendet, die auf große Textmengen angewendet werden. Insbesondere aufgrund der Projektarchitektur mit dem Schwerpunkt auf der Integration von Akteuren außerhalb der Wissenschaft, die einen originären und echten Beitrag zu den Forschungsproblemen leisten können, bauen wir auch auf früheren Arbeiten zu Crowd Sourcing und Citizen Science sowie – auf der Output-Seite – zur Visualisierung auf (vgl. Gassmann, 2010).

Das partizipative Potenzial ist im Fall von Science Fiction-Literatur besonders vielversprechend, da es sich um ein Genre handelt, das einerseits hochpopulär ist und somit über eine breite Leserschaft verfügt, aber andererseits auch so diversifiziert ist, dass die Expertise von Leserinnen und Lesern gefragt ist, die sich auch in den weniger auflagenstarken Bereichen der Subgenres und der entlegeneren Texte auskennen. Hierfür möchten wir die schon existierende Plattform *Science Fiction Thinking* (<http://sciencefictionthinking.com/>) nutzen. Wir versprechen uns davon nicht

nur wesentliche Impulse für unser Projekt, sondern gehen von erheblichen Rückwirkungen auf unterschiedliche soziale Formationen und Bewegungen aus, da die zu erwartenden Ergebnisse ja nicht allein einzelne potenzielle Innovationen präsentieren werden, sondern auch deren Effekte und Interaktionen im Setting einer potenziellen Zukunftswelt, die ja stets eine gesellschaftliche Welt ist. Durch diese Kontexteinbettung sowie die daraus folgenden Interaktionszusammenhänge werden die gesellschaftlichen Folgen, Nutzen und Nachteile betreffend (Stichwort: Risikoabschätzung), transparent gemacht. So entstehen Szenarien, die nicht zuletzt als Entscheidungshilfen für politisch-gesellschaftliches Handeln dienlich sein können, weshalb auch für Gewerkschaften und soziale Bewegungen die Prozesse und Resultate unseres FOREXSCIFI-Projekts von Interesse sein dürften.

Um sicherzustellen, dass möglichst viele Merkmale der Science-Fiction-Literatur für die Entwicklung, Anwendung und Evaluation von Analysemethoden zur Verfügung stehen, können Manjavacas et al. (2017) gewissermaßen im Sinne einer Problemumkehrung herangezogen werden: Sie sprechen von »Synthetic Literature. Writing Science Fiction in a Co-Creative Process«, die implizit formale und narrative Merkmale von Science-Fiction-Literatur offenlegt.

4. Conclusio und Ausblick

Science Fiction kann eine hohe Relevanz für Organisationen zugeschrieben werden. Zum einen, weil hier in einem narrativen Format Zukunftsentwürfe bzw. Szenarien entwickelt werden. Die Komplexität dieser Narrationen ist vor allem interessant, da hier nicht nur etwa auf einzelne Technologien abgestellt wird, sondern der gesamtgesellschaftliche Kontext gezeigt und somit Zukunft vorstellbar wird. Science Fiction kann demnach als eine Quelle für das Neue beschrieben werden. Zum anderen ist Science Fiction auch Teil der gesellschaftlichen Konstruktion von Wirklichkeit. Mit anderen Worten lässt sich auch argumentieren, dass Science Fiction nicht nur Zukunft beschreibt, sondern diese auch provoziert und evoziert.

FOREXSCIFI will die Idee operationalisieren, das Neue, das Innovative aus Science Fiction herauszulesen. Dabei soll nicht nur ein Beitrag zur Nutzung und Relevanz von Kulturprodukten in einem anderen Kontext, hier im Kontext von Organisationen, entwickelt werden, sondern auch aus der Perspektive der Digital Humanities erarbeitet werden, wie eine solche Umsetzung mit Hilfe von Informationstechnologie gelingen kann.

Inspiriert ist das Projekt durch den Science-Fiction-Autor Arthur C. Clarke, der in seiner revidierten Fassung von *Profiles of the Future* 1973 formuliert hat: »The only way of discovering the limits of the possible is to venture a little way past them into the impossible.« (S. XX)

Literatur

- Aguilar, Francis J. (1967): *Scanning the business environment. Studies of the modern corporation*. New York: Macmillan.
- Ansoff, H. Igor (1975): »Managing Strategic Surprise by Response to Weak Signals«. In: *California Management Review* 18(2), S. 21–33.
- Antal, Anita/Maren Bonacker/Thomas Le Blanc/Meike Röhl (Hrsg.) (2005): *Verkehrssysteme der Zukunft*. Tagungsband des interdisziplinären Symposiums der Phantastischen Bibliothek Wetzlar, des Deutschen Zentrums für Luft- und Raumfahrt e.V. (DLR) – Institut für Verkehrsorschung – und der Schunk-Gruppe, 7. und 8. Oktober 2004. Heuchelheim/Wetzlar: Phantastische Bibliothek.
- Asimov, Isaac (2013 [1940–1950]): *I, Robot*. London: Harper.
- Balkin, Jack M. (1998): *Cultural Software: A Theory of Ideology*. New Haven: Yale University Press.
- Clarke, Arthur C. (1973): *Profiles of the Future. An Inquiry Into the Limits of the Impossible*. Second Edition. New York/San Francisco: Harper & Row.
- Coupland, Douglas (1991): *Generation X*. London: Abacus.
- Czarniawska, Barbara (1998): *A Narrative Approach to Organization Studies*. London: Sage Publications.
- Czarniawska, Barbara (2006): »Doing Gender unto the Other: Fiction as a Mode of Studying Gender Discrimination in Organization«. In: *Gender, Work and Organization* 13(3), S. 234–253. DOI: 10.1111/j.1468-0432.2006.00306.x.
- Dath, Dietmar (2019): *Niegeschichte. Science Fiction als Kunst- und Denkmaschine*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Eco, Umberto (2011 [1985]): »Die Welten der Science Fiction«. In: Umberto Eco/Burkhart Kroeber (Hrsg.): *Über Spiegel und andere Phänomene*. München: DTV, S. 214–222.
- Gassmann, Oliver (2010) (Hrsg.): *Crowdsourcing, Innovationsmanagement mit Schwarmintelligenz*. München/Wien: Hanser.
- Geertz, Clifford (1993 [1973]): *Thick description: toward an interpretive theory of culture*. Roermond: Fontana Press.
- Gibson, William (1987 [1984]): *Neuromancer*. Übersetzt von Reinhard Heinz. München: Heyne.
- Graham, Gary/Anita Greenhill/Victor Callaghan (2013): »Exploring business visions using creative fictional prototypes«. In: *Futures* 50, S. 11–14. DOI: 10.1016/j.futures.2013.04.001.
- Graham, Gary/Anita Greenhill/Vic Callaghan (2014): »Technological Forecasting and Social Change Special Section: Creative prototyping«. In: *Technological Forecasting and Social Change* 84(0), S. 1–4. DOI: 10.1016/j.techfore.2013.11.007.
- Haraway, Donna J. (1985): »A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980's«. In: *Socialist Review* 80, S. 65–108.

- Hermann, Isabella (2023): *Science-Fiction zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Innerhofer, Roland (2013): »Science Fiction«. In: Hans Richard Brittnacher/Markus May (Hrsg.): *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart/Weimar: Metzler, S. 318–328.
- Johnson, Brian David (2011): *Science Fiction Prototyping: Designing the Future with Science Fiction*. San Rafael: Morgan & Claypool.
- Kirby, David (2010): »The Future is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-world Technological Development«. In: *Social Studies of Science* 40(1), S. 41–70. DOI: 10.1177/0306312709338325.
- Latour, Bruno (2000 [1999]): *Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft*. Übersetzt von Gustav Roßler. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag.
- Le Blanc, Thomas (2014): *Nanotechnische Ideen in der Science-Fiction-Literatur*. Wiesbaden: Hessen Trade & Invest.
- Lem, Stanisław (1995 [1964]): *Der Unbesiegbare*. Übersetzt von Roswitha Dietrich. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag.
- Liebl, Franz (2003): »Woher kommt der Trend?«, In: *Brandeins*, <https://www.brandeins.de/magazine/brand-eins-wirtschaftsmagazin/2003/2004-und-weiter/kolumne-woher-kommt-der-trend> (letzter Zugriff: 09.08.2024).
- Liebl, Franz/Jan Oliver Schwarz (2010): »Normality of the future: Trend diagnosis for strategic foresight«. In: *Futures* 42(4), S. 313–327. DOI: 10.1016/j.futures.2009.11.017.
- Liebl, Franz/Jan Oliver Schwarz (2012): »Art Facts: Zur Nutzung kultureller Originalitätsproduktion für die Strategische Frühaufklärung«. In: Wolfgang J. Koschnick (Hrsg.): *FOCUS-Jahrbuch 2012: Prognose, Trend- und Zukunftsforschung*. München: FOCUS Magazin Verlag, S. 277–301.
- Manjavacas, Enrique/Folgert Karsdorp/Ben Burtenshaw/Mike Kestemont (2017): »Synthetic Literature: Writing Science Fiction in a Co-Creative Process«. In: *Proceedings of the Workshop on Computational Creativity in Natural Language Generation*, S. 29–37. DOI: 10.18653/v1/W17-3904.
- Moretti, Franco (2013): *Distant Reading*. London: Verso.
- Naisbitt, John (1984): *Megatrends: Ten New Directions Transforming Our Lives*. New York: Warner Books.
- Peper, Eliot (2017): »Why Business Leaders Need to Read More Science Fiction«. In: *Harvard Business Review*, <https://hbr.org/2017/07/why-business-leaders-need-to-read-more-science-fiction> (letzter Zugriff: 09.08. 2024).
- Reventlow, Christian v./Philipp Thesen/Thomas Le Blanc/Mathias Haas (2018): *Wenn die Zukunft zum Heute wird*. Berlin: Deutsche Telekom Design.
- Rohrbeck, René/Cinzia Battistella/Eelko Huizingh (2015): »Corporate foresight: An emerging field with a rich tradition«. In: *Technological Forecasting and Social Change* 101, S. 1–9. DOI: 10.1016/j.techfore.2015.11.002.

- Rosenberg, Ann (2019): *Science Fiction: A Starship for Enterprise Innovation*. Copenhagen: Startup Guide World.
- Schwarz, Jan Oliver (2011): *Quellcode der Zukunft: Literatur in der Strategischen Frühaufklärung*. Berlin: Logos.
- Schwarz, Jan Oliver (2015): »The ›Narrative Turn‹ in developing foresight: Assessing how cultural products can assist organisations in detecting trends«. In: *Technological Forecasting and Social Change* 90(B), S. 510–513. DOI: 10.1016/j.techfore.2014.02.024.
- Schwarz, Jan Oliver (2023): *Strategic Foresight: An Introductory Guide to Practice*. London: Taylor & Francis.
- Schwarz, Jan Oliver/Franz Liebl (2011): »Quellcode der Zukunft«. In: *GDI Impuls* 4, S. 82–87.
- Schwarz, Jan Oliver/Franz Liebl (2013): »Cultural products and their implications for business models: Why science fiction needs socio-cultural fiction«. In: *Futures* 50, S. 66–73. DOI: 10.1016/j.futures.2013.03.006.
- Schwarz, Jan Oliver/Rixa Kroehl/Heiko A. von der Gracht (2014): »Novels and novelty in trend research – Using novels to perceive weak signals and transfer frames of reference«. In: *Technological Forecasting and Social Change* 84, S. 66–73. DOI: 10.1016/j.techfore.2013.09.007.
- Schwarz, Jan Oliver/Bernhard Wach (2022): »The Usage of Cultural Products in Design Thinking: An Assessment of an Underestimated Approach.« In: *The Design Journal* 25(1), S. 4–24. DOI: 10.1080/14606925.2021.2005879.
- Shedroff, Nathan/Christopher Noessel (2012): *Make it So: Interaction Design Lessons from Science Fiction*. New York: Rosenfeld Media.
- Suvin, Darko (1979): *Poetik der Science Fiction. Zur Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag.

Science Fiction öffnet den Raum für radikale Visionen einer anderen Welt – sie entlarvt die Grenzen des Bestehenden und inspiriert zu Kämpfen für das, was möglich sein könnte. Für mich als Gewerkschaftssekretär ist sie kein Eskapismus, sondern ein Werkzeug, um Utopien zu denken, Solidarität neu zu definieren und den Glauben an Veränderung lebendig zu halten.

Domenic Pafel

Mechatroniker und Sozialökonom

Gewerkschaftssekretär in der IG Metall München

Die Arbeit der Zukunft und Science Fiction

Methodische Erläuterungen und Beispiele aus einer szenariobasierten Analyse

Oliver Pfirrmann¹

1. Einleitung

Der nachfolgende Aufsatz skizziert den wissenschaftlich-methodischen Rahmen sowie ausgewählte Ergebnisse einer Studie zur Arbeit der Zukunft. Was diese Studie von anderen ihrer Art unterscheidet, war der Versuch, »Arbeit im Übergang zum 22. Jahrhundert« vorauszudenken und das mithilfe ausgewählter Literatur- und Filmbeiträge aus dem Genre Science Fiction wissenschaftlich zu untermauern. Der methodische Ansatz der Studie, die Szenarioanalyse, ist in der Zukunftsforschung bewährt und wird, wie der Zukunftsforscher Karlheinz Steinmüller ausführt, als explorative Prognosemethode, die mit Optionen und Alternativen in einer immer komplexereren Welt operiert, in vielen unterschiedlichen (wissenschaftlichen) Kontexten eingesetzt wie z.B. der strategischen Planung in Unternehmen, in globalen Szenarien zur Zukunft der Energie oder des Klimas und, wie nachfolgend weiter ausgeführt, auch in der Arbeits(markt)-Forschung.² In Kombination mit der im zeitlichen Rahmen deutlich erweiterten Fragestellung »Wie sieht die Arbeit im Übergang zum 22. Jahrhundert aus?« konnte mit dieser in der Wissenschaft erprobten Methode ein Forschungsfeld neu ausgeleuchtet werden.³

1 Privatdozent Dr. Oliver Pfirrmann, FU Berlin, Fachbereich Politik- und Sozialwissenschaften; Email: opfurr@zedat.fu-berlin.de.

2 Für lebenswerte Überblicke zur Szenarioanalyse: Steinmüller (1997, S. 50ff.) sowie Kosow/Gaßner (2008); für Anwendungsbeispiele im Arbeitsmarkt: Prognos (2012), in der Unternehmensplanung: Gausemeier et al. (2019).

3 Es handelte sich um ein Forschungsprojekt, das im Rahmen des Forschungsprogramms »Innovationen für die Produktion, Dienstleistung und Arbeit von morgen« des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 02L18A51 von 2019 bis 2022 gefördert wurde. Verbundpartner waren das Institut für qualifizierende Innovationsforschung und -beratung in Bad Neuenahr-Ahrweiler, das ZAK | Zentrum für Angewandte Kulturwissenschaft und Studium Generale am Karlsruher Institut für Technologie, Dr. Lars Schmeink von der HafenCity Universität Hamburg sowie Professor Martin G. Möhrle von der Universität

Der Aufsatz ist wie folgt strukturiert: Nach einer Einführung zum Thema Szenariotechnik wird erläutert, wie Science-Fiction-Beiträge verwendet wurden. Im Anschluss daran folgt eine Darstellung der methodischen Vorgehensweise innerhalb der Studie, die zu insgesamt fünf Szenarien geführt hat. Der Aufsatz schließt mit einer Zusammenfassung und einem Ausblick der Erkenntnisse für eine Science-Fiction-basierte wissenschaftliche (Zukunfts-)Forschung.

2. Szenarioanalyse: Worum geht es und was ist das?

Je weiter der Blick in die Zukunft reicht, desto getrübter und unschärfer ist er aus heutiger Sicht. Doch kann Zukunft vor dem Hintergrund von Prognosen abgebildet werden. Eine in der Wissenschaft übliche Vorgehensweise. Diese Prognosen extrapolieren aktuelle Trends und leiten daraus Zukunftsbilder ab. Tiefgreifende und unvorhersehbare Ereignisse, wie bspw. die Finanzkrise 2008 oder die Corona-Pandemie, konnten bzw. können Prognosen indes nicht abbilden. Zukunft, vor allem die längerfristige Vorausschau, ist nun einmal nicht exakt prognostizierbar.

Vier grundlegende Vorgehensweisen für die Erarbeitung und Nutzung von Zukunftswissen sind hervorzuheben (vgl. Kreibich, 2006, S. 12–13):

- **Exploratives empirisch-analytisches Vorgehen:**
Ausgehend vom Bestand gespeicherten Wissens sowie von neuen Tatsachen, Daten und Trends, werden wahrscheinliche und mögliche Entwicklungen unter genau bestimmten Annahmen und Voraussetzungen systematisiert und nach spezifischen Regeln analysiert. Das kann in qualitativer und quantitativer Form erfolgen.
- **Normativ-intuitives Vorgehen:**
Erfahrungen und Sachinformationen, die im Allgemeinen empirisch-analytisch gewonnen wurden, werden in Zukunftsstudien und Zukunftspräventionen mit Phantasie und Kreativität zur Erstellung von Zukunftsbildern bzw. wünschbaren Zukunftspräventionen verdichtet.
- **Planend-projektierendes Vorgehen:**
Wissens- und Erfahrungsbestände werden mit Blick auf Zukunftsziele und Zukunftsstrategien für die Umsetzung in die (politische, ökonomische oder gesellschaftliche) Praxis so aufbereitet, dass Kommunikations-, Entscheidungs-, Partizipations- und Implementations-Prozesse zur Zukunftsgestaltung durch wissenschaftliche Konzepte, Zukunftspräventionen und Maßnahmenempfehlungen unterstützt werden.

- **Kommunikativ-partizipativ gestaltendes Vorgehen:**

Die Einbeziehung von Akteuren aus gesellschaftlichen Praxisbereichen erhöht den Gehalt an Zukunftswissen, die Phantasie und Kreativität bei der Erstellung von Zukunftsbildern und führt insbesondere die Aspekte der Wünschbarkeit, Gestaltbarkeit und Umsetzung in den Prozess von Zukunftsforschung und Zukunftsgestaltung ein.

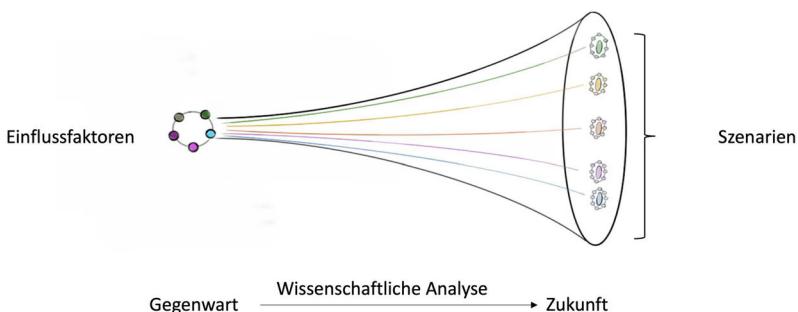
Hier kommt die Szenarioanalyse ins Spiel: diese bietet die Möglichkeit, mehrere (multiple) Zukünfte darzustellen. Ein Vorteil, wenn es darum geht, nicht nur eine Zukunft, sondern mehrere Zukünfte, bspw. unter Berücksichtigung mehrerer Einflussgrößen, zu beschreiben. Ein weiterer Vorteil der Szenarioanalyse: Zukunft kann in komplexen Bildern (anschaulich) beschrieben werden. Das ist mehr als die Beschreibung einzelner Einflussfaktoren auf ein zukunftsrelevantes Thema, da es die Möglichkeit zur Darstellung komplexer Systeme bietet und »vernetztes Denken« fördert.

Ein Nachteil ist allerdings, dass die Szenarioanalyse mittels einer systematisch-formalisierten Methodik durchgeführt werden sollte, also quantitative bzw. qualitative Informationen benötigt, sich insofern der explorativ empirisch-analytischen Vorgehensweise zuordnen lässt (vgl. Kosow/Gaßner, 2008, S. 17ff.). Das erfordert oftmals aufwendige Recherchen und, je nach Vorgehensweise, komplexe Berechnungen, kann aber gerade bei anspruchsvollen Thematiken helfen, auch unvorhersehbare Entwicklungen, mithin Unsicherheiten, in der Zukunftsvorausschau aufzugreifen.⁴

Szenarien sind üblicherweise qualitativ ausgestaltet, also eben nicht datenbasierte Vorhersagen, sondern schlüssige und glaubwürdige Geschichten. Sie beschreiben Entwicklungspfade, die zu verschiedenen Zukunftsbildern führen. Deshalb hat sich die Szenariotechnik als Standardkonzept für das »systematische Nachdenken über eine prinzipiell offene Zukunft etabliert« (Grunwald 2015). Ihre besondere Stärke entfalten Szenarien dort, wo sich »mögliche Zukünfte« von den weniger möglichen nachvollziehbar abgrenzen lassen und klare Unterscheidungen gemacht werden können, z.B. nach dem Muster von »best case«- oder »worst case«-Szenarien (vgl. ebd.).

Der Szenario-Trichter visualisiert dabei die grundlegende Idee der Szenariotechnik: Wissenschaftlich basierte Erarbeitung von multiplen Zukünften aus der Gegenwart auf Basis von Einflussfaktoren und Darstellung von verschiedenen Zukünften in komplexen Bildern. (Abbildung 1):

4 Wie in der Methodentheorie, z.B. nach dem Ansatz von Gausemeier et al. (2019, S. 123) beschrieben.

Abbildung 1: Grundlagen der Szenariotechnik

Quelle: eigene Arbeiten

Mit der Szenariotechnik liegt also eine in der Zukunftsforschung probate Methode vor, um auch langfristig angelegte Vorausschauen zu entwickeln.

3. Szenariotechnik und Science Fiction: Wie kommt das zusammen?⁵

Um die etablierte Szenariotechnik zu erweitern und den Blick in eine weiter entfernte Zukunft zu ermöglichen, bedarf es einer kreativeren Perspektive, einer Form der spekulativen Extrapolation, die über das Hier und Jetzt hinausgeht. Kulturproduktion kann diese Perspektive liefern, insbesondere diejenige, die sich technologischen Veränderungen und gesellschaftlichem Wandel zuwendet: die Science Fiction (vgl. Gaßner, 1998, S. 225). Es ist zweifelsohne ein Allgemeinplatz der Science Fiction, dass es nicht ihre Aufgabe ist, Zukunft vorherzusagen, so ist es doch an ihr, den Fortschritt kritisch zu begleiten, »in dem sie Aspekte zeitgenössischer Technologie erweitert oder extrapoliert« (Luckhurst, 2005, S. 3). Die Reichweite technologischer Entwicklungen in soziale, politische oder ökonomische Bereiche unseres Lebens ist im 21. Jahrhundert bereits soweit fortgeschritten, dass wir, wie Sherryl Vint argumentiert, die Science Fiction als eine »mythologische Sprache der technoculture« (2014, S. 5f.) benötigen, um den rapiden Wandel unserer Realität zu verarbeiten.⁶

5 Ich danke meinem Kollegen Lars Schmeink für die Übernahme von Textstellen aus unseren gemeinsamen Aufsätzen Pfirrmann/Schmeink (2022) sowie Pfirrmann/Schmeink (2023).

6 Vint bezieht sich in ihren Ausführungen auf die Theorie von Alvin Toffler, nach der westliche Kulturen aufgrund des schnellen technologischen Wandels ein gesellschaftliches Trauma erleben, und versteht die Science Fiction als Möglichkeit, dieses Trauma kulturell aufzuarbeiten.

Damit Science Fiction Aussagen treffen kann, muss sie aber entsprechende Bedingungen erfüllen, etwa den aktuellen technologischen Status Quo zur Grundlage nehmen oder sich vornehmlich mit gesellschaftlichen Veränderungen beschäftigen.⁷ Sie muss auf vorhandene Entwicklungen Bezug nehmen und im »was-wäre-wenn«-Modus die sozialen, ökonomischen und politischen Konsequenzen der ihr zu Grunde liegenden technologischen Veränderungen modellieren. Diese Art der Science Fiction kann dann als Indikator oder Vergrößerungsglas für Ängste und Hoffnungen unserer gegenwärtigen Gesellschaft dienen. Eine so differenzierte Science Fiction kann relevante Aussagen über mögliche Zukunftsentwürfe treffen. Doch nur ein Teil der auf dem Markt befindlichen Science Fiction wird diesen Ansprüchen gerecht. Historisch betrachtet bietet vor allem ein Modus der Science Fiction, der Cyberpunk, der in den 1980er und 1990er Jahren seinen Höhepunkt erlebt, gut geeignete Anknüpfungen an heutige Entwicklungen. So antizipieren die Zukunftsentwürfe des Cyberpunk, beispielsweise in Genre-definierenden Texten wie William Gibsons *Neuromancer* (1984) aber auch Filmen wie *THE MATRIX* (1999), vor allem die Veränderungen unserer Welt durch omnipräsente Informations-technologie, mit der auch die Entstehung virtueller Parallelwelten (wie etwa das Internet oder neuerdings das Metaverse) verbunden sind. Darüber hinaus sind die Welten des Cyberpunk von einer neoliberalen, globalisierten Wirtschaftspolitik geprägt, die Konzerne – vor allem in der Tech-Branche – zu wichtigen politischen Akteuren aufsteigen lässt. Bezüge zur heutigen Zeit, vor allem in der Entwicklung bestimmter Technologien, sind deutlich erkennbar und werden im Projekt als historische Ankerpunkte eingebunden.

Als gut geeignet haben sich im Rahmen des Projektes *FutureWork* Fiktionen erwiesen, in denen technologische Entwicklungen gesamtgesellschaftliche Veränderungen anstoßen. Hier ist vor allem das Genre der utopischen Literatur zu nennen, in dem, wie Lyman Tower Sargent passend formuliert, »eine nicht existente Gesellschaft, die in einigem Detailreichtum beschrieben ist«, die je nach Ausprägung »vom Autor dazu intendiert ist, von einem zeitgenössischen Leser als bedeutend besser wahrgenommen zu werden« (Eutopie oder positive Utopie) oder eben »als bedeutend schlechter« (Dystopie oder negative Utopie) (Sargent, 2012, S. 111–112). Der von Sargent definierte »Detailreichtum« ist hier wichtig, da er darauf verweist, dass Utopien eben zentral »soziale Gemeinschaften« beschreiben und nicht individuelle

7 Siehe hierzu etwa die Ausführungen von Steinmüller zu den »drei Polaritäten« der Science Fiction: »extrapolative vs. disruptive Science Fiction«, »Hard Science Fiction vs. Social Science Fiction« und »Abenteuerorientierung vs. Erkenntnisorientierung« (2016, S. 323). Steinmüller führt nicht näher aus, welche Kategorien für die Zukunftsforschung besser oder schlechter geeignet sind, außer mit dem Hinweis darauf, dass es der Zukunftsforschung um die Ideen und Erkenntnisse der Science Fiction geht (und damit implizit nicht um deren Abenteuer-Gehalt).

Schicksale (vgl. ebd., S. 108). Elemente des Cyberpunk (wie etwa die Omnipräsenz von IT-Technologie oder die Ausrichtung auf posthumane Entwicklungen) finden sich im 21. Jahrhundert vermehrt auch in anderen Genres wieder und werden dort als Shorthand für bestimmte technologische Entwicklungen eingesetzt. Gerade weil die frühen Werke des Cyberpunk oftmals soziale, politische, aber auch ökonomische Entwicklungen des 21. Jahrhunderts nicht passend beschreiben, wurden in der Studie vor allem neuere Texte im Modus des Cyberpunk genutzt bzw. im Kontext der Szenarien eingesetzt, beispielhaft Filme wie *THE CIRCLE* (2017), aber auch Romane wie *Quality Land* (2017) von Marc-Uwe Kling.⁸

Abbildung 2: Eine Science-Fiction-Quelle für die Szenarioanalyse (Literatur): SF-Beispiel für Einflussfaktor Automatisierung von Arbeit



Quelle: Buchcover *Quality Land* von Marc-Uwe Kling (2017): © Ullstein Buchverlage GmbH, Berlin 2017/Ullstein Verlag.

Elemente dieser Beiträge des Cyberpunk waren denn auch Grundlage für ihre Integration in die Methodik der Szenarioanalyse, wenn es darum ging, die Arbeit der Zukunft im Übergang zum 22. Jahrhundert zu beschreiben. Beispielsweise im Kontext des Einflussfaktors Automatisierung von Arbeit: Hier kam u.a. die kollektivistische Utopie aus *Quality Land* zum Einsatz, in der u.a. mit Hilfe von KI & Robotern notwendige Arbeiten erledigt werden, ein universelles Grundeinkommen für

8 Vgl. dazu ausführlich Pfirrmann/Schmeink (2023), S. 39–40.

alle Bürger*innen thematisiert wird sowie eine dystopische Perspektive durch Verlust von Sinnstiftung durch Arbeit besteht.

Abbildung 3: Science-Fiction-Quellen für die Szenarioanalyse (Film): SF-Beispiel für Einflussfaktor Arbeitsbelastung/-schutz



Quelle: DVD-Cover THE CIRCLE (2017): Universum Film GmbH

Auch in Bezug auf den Einflussfaktor »Arbeitsbelastung/Arbeitsschutz« konnten SF-Quellen genutzt werden, wie z.B. aus dem Film THE CIRCLE, wo die Protagonistin Büroarbeit in einem HighTech-Unternehmen ausübt und dafür einer Reihe von Gesundheitstests in Verbindung mit Interventionen in ihren Körper unterzogen wird.

Hieraus ergibt sich eine erste Stufe der Auswahl für das Projekt. Um die Projektionen zukünftiger Arbeit weiter zu bündeln, wurde dann in einer zweiten Stufe die Textauswahl mit den Projektionen der anderen Teilprojekte in Bezug gesetzt. So wurden mit Hilfe von Expert*innen-Interviews (was nachfolgend weiter beschrieben wird) und in der Analyse von Zukunftsstudien aus den 1960er und 1970er Jahren (sog. Frühstudien) Einflussfaktoren definiert und diese in verschiedenen Ausprägungen formuliert. Die ausgewählten Science-Fiction-Texte wurden dann innerhalb des methodischen Konzepts der Szenarioanalyse mit denjenigen Faktoren und Ausprägungen abgeglichen, die vor allem aus der ökonomischen und soziologischen Arbeitsforschung bekannt sind.

Tabelle 1: Beispielhafte Verbindungen von Einflussfaktoren aus der Szenarioanalyse und Umsetzung anhand von Beispielen aus der Science Fiction (Science-Fiction-Tags)

Einflussfaktor	Science Fiction-Tag
Automatisierung	Automatisierung von Arbeitsprozessen durch/mit Maschinen u.a. Robotik, Cyborgisierung
Corporate Rule	politische u. soziale Regulierung/Zugehörigkeit zu Firmen u.a. Arkologien, Indentured Work, Corporatocracy
Keine Arbeit	alle Systeme, die Arbeit nicht als notwendig sehen – soziale Alternativen u.a. Grundeinkommen
Künstliche Intelligenz (KI)	KI als regulierendes oder assistierendes System zur politischen bzw. sozialen Steuerung
Mangel	sowohl Mangel an Ressourcen, als auch den Mangel an Arbeitsplätzen
Post-Scarcity	Gesellschaft, die jenseits der Abhängigkeit von natürlichen Ressourcen ist, z.B. durch Replikatoren, Nanotech, 3D-Printer
Virtuelle Arbeit	Arbeit, die via VR oder AR geleistet wird, Fernsteuerung, Roboter als mediale Verlängerung des Menschen
Zwang	alle Formen zwanghafter Arbeit, von Robotern als Sklaven, Lohnsklaven im Dienst von Corporations, bis zu Frondienst

4. Zur Anwendung der Szenario-Methodik im konkreten Forschungsprojekt

Wie in der Methodentheorie, z.B. nach dem Ansatz von Gausemeier et al. (2019, S. 123) beschrieben, war auch im Projekt *FutureWork* die Vorgehensweise für die Szenarienentwicklung eine fünfstufige:

- Phase 1: Szenario-Vorbereitung
- Phase 2: Szenariofeld-Analyse
- Phase 3: Projektionsentwicklung
- Phase 4: Szenario-Bildung
- Phase 5: Szenario-Transfer⁹

⁹ Aus Platzgründen und für eine bessere Übersicht wird an dieser Stelle nur auf die Schritte 1 bis 4 eingegangen. Ausführliche Informationen zu allen methodischen Schritten finden sich unter: Pfirrmann/Stuhm/Walter/Zettel/Schlitz (2022, S. 119ff.).

4.1. Szenario-Vorbereitung und Szenariofeld-Analyse: Phase 1 und 2

In Phase 1 galt es zunächst, das Zielfeld zu bestimmen und das Untersuchungsfeld zu analysieren. Während das Zielfeld, hier die Arbeit der Zukunft, bereits in der Phase der Projektentstehung so weit wie möglich eingegrenzt wurde (»Arbeit im Übergang zum 22. Jahrhundert«), sind auf Basis ausführlicher Literaturrecherchen relevante Quellen zur Arbeitsforschung wie

- Grundlagenwerke zur Arbeitsforschung,
- Studien mit prognostischem Charakter zur Zukunft der Arbeit und
- Sonderthemen, wie z.B. die Veränderung der Arbeitswelt durch »neue Technologien« und das SARS-CoV-2-Virus

ausgewertet und zusammengetragen worden.

Die anschließende Phase 2 diente der Analyse des Untersuchungsfeldes und damit der Bestimmung von Einflussbereichen und -faktoren. Hier wurde zunächst auf die STEEP-Analyse¹⁰ zurückgegriffen.

Als Ausgangspunkt für eine grundlegende Strukturierung des Untersuchungsfelds nach Einflussbereichen und -faktoren war STEEP hilfreich, indes nicht ausreichend. Da die gegenwärtige (und hypothetisch auch die zukünftige) Arbeitswelt durch individuelle bzw. »mikrosoziologische Faktoren« geprägt ist, wie beispielsweise Zufriedenheit im Job oder Zeitsouveränität, musste dieser methodische Ansatz erweitert werden. Wir haben zunächst auf Grundlage von deskriptiven Analysen untersucht, welche Umfelder und Faktoren zusammenwirken und in welchem Zusammenhang sie stehen. Ergänzend wurden auf Grundlage eines halb-offenen Interviewleitfadens insgesamt 13 Gespräche geführt, mit Expert*innen aus Wissenschaft, Bundesanstalt für Arbeit, Gewerkschaften und Kultur, um so die STEEP-Analysetabelle zu vertiefen. Anschließend wurde zum einen ein Ranking aller bis dato berücksichtigten Einflussfaktoren, zum anderen ein Überblick zu Positionen dieser Faktoren in einer graphischen Übersicht mit Bezug auf Relevanz, Einfluss und Einflussrichtung erstellt.

Im Ergebnis konnte eine Auswahl von 32 sogenannten Schlüsselfaktoren (Deskriptoren; vgl. Tabelle 2) getroffen werden, die fünf inhaltlichen Kategorien zuge-

¹⁰ Bei der STEEP-Analyse handelt es sich um eine in den Wirtschaftswissenschaften entwickelte Methodik zur strategischen Unternehmensplanung. Diese beruht auf einer »Umweltperspektive«, berücksichtigt makroökonomische Faktoren der Umwelt eines Unternehmens. Dazu zählen: Gesellschaftliche (S – sociological), technologische (T – technological), ökonomische (E – economical), ökologische (E – environmental) und politische (P – political) Schlüsselfaktoren. In der relevanten Literatur wird oftmals die ökologische Kategorie ausgelassen, so dass auch von der STEP oder PEST-Analyse gesprochen wird; vgl. dazu ausführlich: Keller/Kotler (2006, S. 85ff.).

ordnet und in ihrem aktuellen Stand (IST-Stand in Verbindung mit thematischer Abgrenzung und entsprechenden Quellenangaben) beschrieben wurden.

Tabelle 2: Einflussbereiche und Schlüsselfaktoren (Deskriptoren) der Analyse

Einflussbereiche	Schlüsselfaktoren
<p>Arbeitsorganisation und Arbeitsgestaltung (berücksichtigt kollektive und individuelle Strukturierung von Arbeit durch Beschäftigte, Unternehmen, Gewerkschaften und Arbeitsverwaltung)</p>	<p>Arbeitsprozess/Automatisierung Qualifizierung/Qualifikation Leistungskontrolle betriebliche Wertschöpfung Arbeitsteilung (Mensch-Mensch bzw. Mensch-Maschine) betriebliche Struktur Interessenvertretung und -bündelung</p>
<p>Arbeitsformen (berücksichtigt subjektive, d.h. aus der persönlichen Lebenssituation folgende sowie objektive/sachliche, d.h. aus der betrieblichen Situation folgende Arbeitsbedingungen, die zu entsprechenden Arbeitsformen führen)</p>	<p>Beschäftigungsverhältnis Auskömmlichkeit Arbeitsbelastung und -schutz Autonomie/Souveränität Mobilität Kompetenz Entgrenzung Arbeitsumgebung</p>
<p>Sozioökonomisches System/Faktoren (berücksichtigt gesellschaftliche und ökonomische Umfeldfaktoren, die Arbeitswelten beeinflussen und in einem wechselseitigen Verhältnis zueinanderstehen)</p>	<p>Demografische Entwicklungen Globalisierung Kommodifizierung (globale Arbeits-)Migration Wirtschaftsordnung soziale Sicherung Diversity (Management) Strukturelle Entwicklungen</p>
<p>Politisches System und politische Steuerung (berücksichtigt politische Umfeldfaktoren, die Arbeitswelten beeinflussen bzw., je nach Systemausprägung, einen merklichen Steuerungseinfluss ausüben können)</p>	<p>Regierungsform Wirtschaftspolitik Sozialpartnerschaft Technologische Steuerung digitale Steuerung/Überwachung</p>
<p>Technologie (berücksichtigt Verfahren/Lösungen zur Herstellung von Gütern sowie Steigerung/Erhaltung von Arbeitsfähigkeit)</p>	<p>Technologische Entwicklung Automatisierung Verfügbarkeit von Ressourcen und Energie Umwelt(schutz)technologie</p>

4.2. Projektionsentwicklung: Phase 3 der Szenarioanalyse

In dieser Phase sind Projektionen zu den Schlüsselfaktoren entworfen worden, also der Aufstellung alternativer Zukunftsbilder. Bei der Ermittlung möglicher Zukunftsprojektionen ist erstens die Auswahl des Zeithorizonts relevant. Zweitens die Unterscheidung zwischen Schlüsselfaktoren, die messbar bzw. nicht messbar sind, also zu Projektionen führen, die auf einer quantitativen oder einer qualitativen Basis beruhen (Gausemeier et al., 2019, S. 130). Unser Zeithorizont »Übergang zum 22. Jahrhundert« entspricht einer Perspektive, die weit in die Zukunft reicht und für quantitative Projektionen überwiegend ungeeignet erscheint. Daher wurden ausschließlich qualitative Projektionen entwickelt, zumal innerhalb der einbezogenen Science-Fiction-Beiträge quantitative Aussagen bestenfalls indirekt ableitbar gewesen wären.¹¹

Durch die Beschreibung des IST-Standes eines Schlüsselfaktors lag eine ausführliche, möglichst definitorische Darstellung vor, aus der sich mögliche Dimensionen ableiten ließen, die zusammengekommen ein Bewertungsportfolio ergeben. Aus der paarweisen Gegenüberstellung von Dimensionen konnten mehrere Projektionen abgeleitet werden.¹² Im Ergebnis konnten nach ausführlichen Diskussionen innerhalb des interdisziplinären Projektteams und unter Einbeziehung der Expert*inneneinschätzungen den 32 Schlüsselfaktoren insgesamt 103 Projektionen zugeordnet werden, da überwiegend drei, z.T. auch nur zwei Zukunftsprojektionen zur Anwendung kamen.

4.3. Szenariobildung: Phase 4 der Szenarioanalyse

Für die originäre Szenariobildung bzw. -berechnung kamen jeweils 25 ausgewählte Deskriptoren mit durchschnittlich drei Projektionen zum Einsatz. Alle Szenarien wurden mit der Szenariosoftware INKA (Version 4) errechnet.

In einem mehrstufigen Verfahren wurden die errechneten Szenarien anschließend mit der Statistiksoftware SPSS bearbeitet. Ziel war es, die von INKA berechneten multiplen Szenarien zusammenzufassen und anhand von relevanten Kriterien zu strukturieren. Als Ergebnis dieses mehrstufigen Prozesses lagen vier Szenarien vor, die den Gütekriterien der mathematischen und inhaltlichen Konsistenz entsprechen. Die Szenarien wurden anschließend im Rahmen von verschiedenen Präsentationen anhand von jeweils fünf Kerndeskriptoren, ihren Projektionen und

11 Bspw. durch die Ableitung von Vollbeschäftigungsrößen in Wirtschaftssystemen, in denen Arbeitslosigkeit nicht mehr vorkommt.

12 Diese Vorgehensweise wird von Lehrbüchern empfohlen (Gausemeier et al., 2019, S. 130) und in einer neueren Studie zu zukünftigen Arbeitswelten umgesetzt (Burmeister et al. 2019).

den entsprechenden Science-Fiction-Interpretationen aus Büchern und Filmen erläutert. Die verwendeten Kerndeskriptoren, die für das jeweilige Szenario charakteristisch sind, wurden aus dem Pool aller für das Szenario verwendeten Deskriptoren ausgewählt. Ausschlaggebend für die Auswahl waren verschiedene Bewertungskriterien aus der Relevanz- und Wirkungsanalyse, die sich an den folgenden Fragen orientierten:

- Wie hoch ist die Relevanz des Deskriptors?
- Trifft er wesentliche Aussagen in Bezug auf den Untersuchungsgegenstand und auf das jeweilige Szenario?
- Wie stark ist der Vernetzungsgrad des Deskriptors?
- Wirkt er sich auf andere Faktoren ebenso aus, wie sich andere Faktoren auf ihn auswirken?
- Besteht eine ausreichende Trennschärfe zwischen den Kerndeskriptoren in Bezug auf das jeweilige Szenario?

Die verwendeten Szenarien umfassen (1) das *Race-to-the-Bottom-Szenario*, (2) das *Automatisierungsszenario* (3) das *KI-Technokratie-Szenario* sowie (4) das *Postwachstumsszenario*. Die nachfolgende Tabelle 3 spezifiziert die Szenarien (sowie das im Folgenden erläuterte *Wild-Card-Szenario*) anhand ihrer Kerndeskriptoren und den relevanten Projektionen:

Tabelle 3: Übersicht zu den Szenarien und Kerndeskriptoren des Projektes FutureWork

Race-to-the-bottom-Szenario	Automatisierungs-Szenario	KI-Tech-nokratie-Szenario	Post-wachstums-Szenario	Wild-Card-Szenario Handwerkliche Entfaltung
Beschäftigungsverhältnis = ohne festen Arbeitsvertrag/ leistungs-abhängig	Arbeitsteilung = Verdrängung durch Maschinen	Umweltschutz-technologie = ausschließlicher Einsatz erneuerbarer Energien	Betriebliche Struktur = dezentral vernetzt, individualisiert	Arbeitsteilung = Verwendung weniger komplexer Maschinen nur zur handwerklichen Unterstützung

Race-to-the-bottom-Szenario	Automatisierungs-Szenario	KI-Tech-nokratie-Szenario	Post-wachstums-Szenario	Wild-Card-Szenario Handwerkliche Entfaltung
Regierungsform = Corporate-rule optimiert	Arbeitsumgebung (Tiefsee, Weltall) = völlig neue Arbeitsumgebungen	Souveränität = fremdbe-stimmte Arbeit	Soziale Sicherung = Grundeinkommen	Arbeitsumgebung = Produktion in Privathaus-halten oder in individuell eingerichteten Arbeitsstätten
Globalisierung = Ausweitung der globalen Verflechtung	Arbeitsprozess = vollautomatisiert	Diversity Management = Diskriminierung überwun-den	Kommodifizierung = Es gibt keine Erwerbsarbeit mehr	Arbeitsprozess = Auf Entfal-tung ausgelegt
Arbeitsschutz = individua-lisiert und im Bedarfsfall	Kommodifi-zierung = Zwangs-/ Fronarbeit	Wirtschafts-politik = Plan-wirtschaft (KI-gestützt)	Wirtschafts-ordnung = Postwachs-tumsgesellschaft	Kommodifizie-rung = Kommunita-rismus
Kompetenz = einfache Befähigung	Leistungskon-trolle = extre-me Kontrolle	Regierungs-form = Techno-kratie	Verfügbarkeit von Ressourcen = Es besteht keine Knapp-heit mehr	Leistungs-kontrolle = gegenseitige Kontrolle

Das Wild Card-Szenario »Handwerkliche Entfaltung« wurde nach weiteren Be-rechnungen im Rahmen eines Robustheitschecks erstellt. Es wurde verwendet, um Entwicklungen zu antizipieren, die im Szenarioprozess zunächst ausgeklammert wurden und, um seine Folgen für die übrigen Szenarien zu analysieren.

5. Wild Cards: Wozu werden sie gebraucht und wie werden sie einbezogen

Um abschließend die »Sensitivität« der Szenarien zu testen, wurden so genannte Wild Cards betrachtet. Im Projekt haben wir uns an den Vorarbeiten von Steinmüller und Steinmüller orientiert, die empfehlen, Wild Cards für einen Robustheitscheck der entwickelten Szenarien einzusetzen: »Im Anschluss an die Konstruktion von Szenarios können Wild Cards eingesetzt werden, um Entwicklungen zu antizi-

pieren, die im Szenarioprozess zunächst ausgeklammert wurden und um ihre Folgen für die Szenarien zu analysieren.« (2004, S. 54ff.). Diese Wild Cards sollten dem Charakter des Projektes entsprechend Science-Fiction-Bezüge aufweisen oder aus der Science Fiction entlehnt sein. Hierbei folgte das Projekt Überlegungen der Zukunftsforschung, die in der Science Fiction ein »geistiges Labor für Gedankenexperimente« sieht, welches »detailreiche, komplexe und ganzheitliche Weltentwürfe« (ebd., S. 59) schafft, die für die Entwicklung von Wild Cards ideal geeignet sind.

Die inhaltliche und konzeptionelle Entwicklung von Wild Cards wurde innerhalb des Projektes *FutureWork* in mehreren Schritten durchgeführt:

- Sammlung von Vorschlägen auf einer projektbezogenen Fachtagung in 2020 durch eine schriftliche Befragung;
- Ergänzende Recherche und Vertiefung von Wild Cards auf Grundlage von Science-Fiction-Literatur, -Filmen und Studien aus den Bereichen Technologie, Ökonomie, Ökologie und Gesellschaft;
- Auswahl von Vorschlägen für Wild Cards im Kontext der Basisszenarien durch die Bewertung von Signifikanz und Wahrscheinlichkeit der ausgewählten Wild Cards innerhalb des Projektteams;
- Spiegelung der Wild Cards an den Projektionsclustern, die den Basisszenarien zugrunde liegen, und Analyse der Auswirkungen.

Nach dem Auswahlprozess wurden die folgenden Wild Cards berücksichtigt: »*Genetische Optimierung von Pflanzen, Tieren und Menschen*«, »*Nanotechnologie für molekulare Bausteine zur flexiblen Erschaffung von Objekten*«, »*Unumkehrbare Erderwärmung auf tropische Temperaturen*« sowie »*Zusammenbruch des Wirtschaftssystems in Verbindung mit sozialen Umbrüchen*«.

Im Anschluss an die Auswahl der verwendeten Wild Cards erfolgte deren Einbindung in die Basisszenarien in drei Schritten: (a) die Veränderungsanalyse der Projektionen, (b) ihre Transformation anhand der szenariospezifischen Wild Card sowie (c) die Zusammenführung der transformierten und der bestehenden Projektionen. So konnte die Reaktion der Szenarien auf das Eintreten einer Wild Card untersucht werden. Darüber hinaus war es entsprechend dieser Sensitivitätsanalyse möglich zu prüfen, wie stabil bzw. labil die einzelnen Deskriptoren und Projektionen sind. Dieses Vorgehen wird im Folgenden exemplarisch vorgestellt.¹³

¹³ Die hier vorgestellte Wild Card stammt aus dem Umfeld »Gesellschaft« und führt dazu, dass sich Teile der Bevölkerung (in unserem Fall in Deutschland) aufgrund massiver ökonomischer Verwerfungen von der bestehenden wachstums- und technologiezentrierten Maschinenwirtschaft abkoppeln (Automatisierungsszenario); siehe hierzu auch ausführlich den Beitrag: Pfirrmann/Stuhm/Möhrlé/Kronemeyer (2022), in dem dieses Vorgehen einer breiten wissenschaftlichen Öffentlichkeit präsentiert worden ist.

5.1. Veränderungsanalyse der Projektionen

Im ersten Schritt war zu prüfen, ob und wie sich die Projektionen der Deskriptoren in Folge des Eintretens der Wild Card verändern. Dementsprechend wurden alle ausgewählten Projektionen des Automatisierungsszenarios auf ihre Auswirkung durch das Ereignis an der Frage gespiegelt: Welche Projektionen innerhalb des Automatisierungsszenarios werden durch die Abkoppelung von der wachstums- und technologiezentrierten Maschinen-Wirtschaft so beeinflusst, dass sich eine Änderung der bestehenden Projektion ergibt?

Zunächst wurde nur die Anzahl der sich verändernden Projektionen betrachtet. So lässt sich frühzeitig eine Abschätzung treffen, in welchem Ausmaß ein Szenario von einer vorher festgelegten Wild Card betroffen ist. Jedoch sollte dieser erste Schritt nicht zu früh abgeschlossen werden, da es durchaus vorkommen kann, dass sich im Zuge der folgenden Projektionsinterpretationen rückwirkend Widersprüche identifizieren lassen, die auf zusätzliche Projektionsänderungen hindeuten. Daher erfolgten vorerst keine inhaltlichen Interpretationen.

Eine methodische Herausforderung lag darin, dass sich der Übergang des Automatisierungsszenarios ins entsprechende Wild-Card-Szenario nicht Projektion für Projektion vollzieht, da das Gesamtbild und der Charakter der Szenarien entscheidend sind. Inhaltliche, auch hierarchische Zusammenhänge zwischen Deskriptoren und Projektionen waren zu berücksichtigen, um die Konsistenz des entstehenden Wild Card-Szenarios zu gewährleisten. Das komplexe Zusammenspiel der Deskriptoren und Projektionen kann also dazu führen, dass sich auch im Nachhinein noch Veränderungen ergeben.

5.2. Transformation der Projektionen

Die ausgewählten Projektionen des Projektionsbündels des »Automatisierungsszenarios« wurden anschließend so transformiert, dass sie die Auswirkungen der Wild Card einbeziehen. Bei diesem Vorgehen werden – im Unterschied zur Generierung der Szenarien selbst – keine Berechnungen eingesetzt. Die Interpretation der sich verändernden Projektionen wird ausschließlich über die eigene Vorstellungskraft umgesetzt. Wir haben an dieser Stelle ergänzend von einem Austausch mit allen Projektbeteiligten profitiert, um verschiedene Optionen auszuloten.

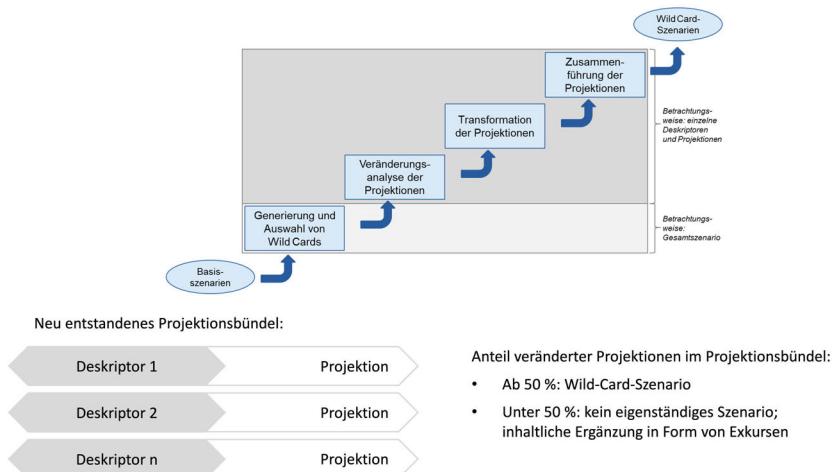
5.3. Zusammenführung der transformierten und der bestehenden Projektionen

Im abschließenden Schritt findet die Zusammenführung der transformierten und der bestehenden Projektionen statt. Im konkreten Fall beschreibt das neu entstandene Wild Card-Szenario ein Zukunftsbild basierend auf dem Automatisierungsszenario, wie es nach dem Eintreffen eines sozial-ökonomischen Umbruchs aussehen kann, bestehend aus der erfolgreichen Abkoppelung von der wachstums- und technologiezentrierten Maschinen-Wirtschaft. Dies verändert die gedankliche Grundlage des Automatisierungsszenarios elementar. Beruhte das Ursprungsszenario in erster Linie auf technologischer Weiterentwicklung, so beinhaltet das neue Szenario »Handwerkliche Entfaltung« einen gesellschaftlichen Kern, mit dem eine Rückbesinnung auf traditionelle Herstellung eintritt, deren Antriebsfeder nicht steigende Effizienz und die Ökonomisierung der Gesellschaft ist, sondern die arbeitsspezifische Entfaltung mit einer nicht ausschließlich an Leistung orientierten Kontrolle. Das handwerkliche Entfaltungsszenario besteht aus 15 veränderten und 10 konstanten Projektionen des Basisszenarios.

Ein »neues« Szenario entsteht für uns aber erst dann, wenn mehr als die Hälfte der Projektionen durch die Wild Card verändert wurden, also tiefgreifende Auswirkungen auf das Basisszenario erkennbar sind. Da im hier verwendeten Beispiel *Automatisierungsszenario 60* Prozent der ursprünglichen Projektionen durch die Einführung der Wild Card verändert wurden, hat das zu einem neuen Szenario geführt. Die Konsistenz des Wild-Card-Szenarios haben wir wiederum im Rahmen der verwendeten Szenariosoftware INKA auf seine (mathematische) Güte hin überprüft und sind zu einem akzeptablen Ergebnis gelangt. Die vier Basis-Szenarien konnten daher um ein fünftes sogenanntes Wild-Card-Szenario (Handwerkliche Entfaltung) ergänzt werden. Wild Cards, die zu Veränderungen unter dem Grenzwert von 50 Prozent geführt haben, wurden von uns als Exkurse bei der Verschriftlichung der übrigen drei Basisszenarien berücksichtigt.

Abbildung 4 fasst die zentralen Schritte des Einsatzes von Wild Cards noch einmal zusammen.

Abbildung 4: Integration von Wild Cards in FutureWork



Quelle: eigene Arbeit nach Pfirrmann/Stuhm/Möhrle/Kronemeyer (2022)

Das hier entwickelte Verfahren erlaubt durch die deskriptor- bzw. projekti onsweise Analyse der Wild-Card-Auswirkungen eine Reduktion der Wild-Card-Szenario-Kombinationen auf eine überschaubare Anzahl, die gleichwohl ein weites Denkspektrum abdeckt. Die Inspiration von Wild Cards aus der Science-Fiction-Literatur ebenso wie die Konkretisierung dieser und der zuvor genannten Prozess schritte sind übertragbar auf zahlreiche andere Thematiken diesseits und jenseits der Zukunftsforschung, wie abschließend dargestellt wird.

6. Zusammenfassung

Dieser Beitrag hat am Beispiel des Projekts »Arbeit im Übergang zum 22. Jahrhundert (FutureWork)« vorgestellt, wie mithilfe ausgewählter Literatur- und Filmbeiträge aus dem Genre Science Fiction ein weiter Blick in die (Arbeits-)Welt der Zukunft geleistet werden kann. Die Szenariotechnik diente dabei als methodisches Fundament, bei der mithilfe der Schlüsselfaktoren und Projektionen Schnittstellen entwickelt worden sind, die eine inhaltliche Verbindung zu Science Fiction als Grundlage für die späteren Szenarien ermöglichen.

Durch die Verbindung von Szenariotechnik und Science Fiction konnte aufgezeigt werden, wie die Science Fiction diesbezüglich nicht direkt die einzelnen Faktoren kommentiert, sondern in ihrer narrativen Vermittlung eine Verbindung der Faktoren untereinander erbringt. Wie eingangs ausgeführt, sind Szenarien keine datenbasierten Vorhersagen, sondern schlüssige und glaubwürdige Geschichten.

Sie beschreiben Entwicklungspfade, die zu verschiedenen Zukunftsbildern führen. Mithin stellt die Science Fiction eine Erweiterung in doppelter Hinsicht dar: Zum einen durch die inhaltliche Erweiterung der Szenarioprojektionen in den späteren Szenarien. Zum anderen wird durch den Einbezug von Science Fiction deutlich, wie eng soziale Gefüge mit technologischen Entwicklungen bzw. politischen Entscheidungen einhergehen. Wie beispielsweise Automatisierung und Digitalisierung vorangetrieben werden, hat eben nicht nur einen Einfluss auf die Arbeitsprozesse, die nun automatisiert sind, sondern auch auf private oder soziale Bereiche, die sich dennoch nicht unerheblich auf die Arbeit der Zukunft auswirken. Bereits Herbert Marcuse (1994) kritisierte die vermeintliche Identität von technisch Neuem mit gesellschaftlich Besseren und verwies auf eine dialektische Verbundenheit von Technikentwicklung und gesellschaftlicher Veränderung, die weit über die individuelle und kollektive Arbeitssphäre hinausreicht. Diese Erkenntnis ist also keinesfalls neu, aber durch den Einbezug von Science-Fiction-Inhalten konnte in einer bisher nicht umgesetzten Perspektive deutlich gemacht werden, wohin Technikentwicklung in einer neuen Arbeitswelt führen und wie sich das auf das gesellschaftliche Umfeld auswirken kann. Erst durch die Einbindung von Science Fiction kann ein Zusammenhang in diesem Größenbereich nachvollziehbar, erleb- und verstehbar werden, anstatt bruchstückhaft auf einzelne Faktoren begrenzt zu sein. Dabei wird die Science Fiction hier nicht als prognostisch verstanden. Sie extrapoliert die gegenwärtigen Zustände in andere, teils extreme oder unmöglich/unwahrscheinlich erscheinende Realitätsoptionen, die den Menschen der Gegenwart für das Spektrum potenzieller (Arbeits-)Zukünfte sensibilisieren sollte. Vor diesem Hintergrund und nach den Erfahrungen aus dem Projekt *FutureWork* besteht durch die Einbindung von Science Fiction ein vielversprechendes wissenschaftliches Potenzial vor allem aus Literatur und Filmen, aber auch aus anderen Medien, derer sich die Science Fiction bedient.

Literatur

- Burmeister, Klaus/Alexander Fink/Christina Mayer/Andreas Schiel/Beate Schulz-Montag (2019): *Szenario-Report: KI-basierte Arbeitswelten 2030*. Reihe »Automatisierung und Unterstützung in der Sachbearbeitung mit künstlicher Intelligenz«. Band 1. Stuttgart: Fraunhofer Verlag.
- Gaßner, Robert (1998): »Plädoyer für mehr Science Fiction in der Zukunftsfor schung«. In: Klaus Burmeister/Karlheinz Steinmüller (Hrsg.): *Streifzüge ins Über morgen: Science Fiction und Zukunftsfor schung*. Weinheim: Nomos, S. 223–232.
- Gausemeier, Jürgen/Roman Dumitrescu/Julian Echterfeld/Thomas Pfänder/Daniel Steffen/Frank Thielemann (2019): *Innovationen für die Märkte von morgen – strategi*

- sche Planung von Produkten, Dienstleistungen und Geschäftsmodellen. München: Hanser.
- Gibson, William (1984): *Neuromancer*. New York: Ace Books.
- Grunwald, Armin (2015): »Die hermeneutische Erweiterung der Technikfolgenabschätzung«. In: *Zeitschrift für Technikfolgenabschätzung in Theorie und Praxis* 24(2); <https://www.tatup.de/index.php/tatup/article/view/478/823> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Keller, Kevin L./Philip Kotler (2006): *Marketing Management*. 12. Aufl. Prentice Hall, Upper Saddle River.
- Kling, Marc-Uwe (2017): *Quality Land*, Berlin: Ullstein.
- Kosow, Hanna/Robert Gaßner (2008): *Methoden der Zukunfts- und Szenarioanalyse. Überblick, Bewertung und Auswahlkriterien*. WerkstattBericht Nr. 103 des Instituts für Zukunftsstudien und Technologiebewertung (IZT), Berlin, https://www.itz.de/media/2022/10/IZT_WB103.pdf (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Kreibich, Rolf (2006): *Zukunftsfororschung*. Arbeitsbericht Nr. 23/2006 des Instituts für Zukunftsstudien und Technologiebewertung (IZT), Berlin, https://ams-forschungsnetzwerk.at/downloadpub/IZT_AB23.pdf (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Luckhurst, Roger (2005): *Science Fiction*. Cambridge: Polity.
- Marcuse, Herbert (1994 [1967]): *Der eindimensionale Mensch: Studien zur Ideologie der fortgeschrittenen Industriegesellschaft*. Neuauflage 1994, München.
- Pfirrmann, Oliver/Patrick Stuhm/Martin G. Möhrle/Lena Kronemeyer (2022): »Wie Wild Cards unsere Zukünfte ändern. Eine Methode zur Integration von unerwarteten, aber möglichen Ereignissen in den Szenario-Prozess«. Vortrag gehalten am 12. Mai 2022 auf dem 16. Symposium für Vorausschau und Technologieplanung in Berlin; erschienen in: Jürgen Gausemeier, Wilhelm Bauer, Roman Dumitrescu (Hrsg. 2021), *16. Symposium für Vorausschau und Technologieplanung* (Bd. 400), Paderborn, S. 403–424.
- Pfirrmann, Oliver/Patrick Stuhm/Günter H. Walter/Claudio Zettel/Felicitas Schlitz (2022): *Arbeitszukünfte. Szenarien zu Zukunft der Arbeitswelt*. Norderstedt: BoD.
- Pfirrmann, Oliver/Lars Schmeink (2022): »Die Science Fiction und die Arbeit von Übermorgen. Erste Ergebnisse einer szenariobasierten Analyse«. In: ARBEIT 2021 30(4), S. 333–355, DOI: 10.1515/arbeit-2021-0022.
- Pfirrmann, Oliver/Lars Schmeink (2023): »Szenariobasierte Zukunftsfororschung mithilfe von Science Fiction. Ansatz und Erkenntnisse«. In: *Zeitschrift für Zukunftsfororschung* 2023(1), urn:nbn:de:0009-32-57035.
- Prognos (2012): *Arbeitslandschaft 2035*. Eine Studie der Prognos AG im Auftrag der vbw – Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e. V., München.
- Sargent, Lyman Tower (2012): »Wiedersehen mit den drei Gesichtern des Utopismus«. Übers. v. Lars Schmeink. In: *Zeitschrift für Fantastikforschung* 2(1), S. 98–144.

- Steinmüller, Karlheinz (1997): *Grundlagen und Methoden der Zukunftsforschung. Szenarien, Delphi, Technikvorausschau*. WerkstattBericht 21 des Sekretariats für Zukunftsforschung. Gelsenkirchen.
- Steinmüller, Karlheinz (2016): »Antizipation als Gedankenexperiment: Science Fiction und Zukunftsforschung«. In: Reinhold Popp (Hrsg.): *Einblicke, Ausblicke, Weitblicke: Aktuelle Perspektiven in der Zukunftsforschung*, Münster: Lit-Verlag, S. 319–337.
- Steinmüller, Angela/Karlheinz Steinmüller (2004): *Wild Cards: Wenn das Unwahrscheinliche eintritt*. München: Gerling-Akad.-Verlag.
- Vint, Sherryl (2014): *Science Fiction: A Guide for the Perplexed*. London: Bloomsbury Academic.

Warum sind wir hier? Wir als Metaller:innen haben ein großes gemeinsames Ziel: Die Welt zum Besseren zu verändern, speziell im Bereich der Arbeitsbedingungen. Science Fiction kann dabei sowohl Inspiration als auch Quell von Motivation sein. Im Telekommunikationsbereich ist vieles bereits Wirklichkeit, was vor 40 Jahren noch undenkbar schien. Als IT-Systemkaufmann habe ich in dieser Branche vor mittlerweile 17 Jahren meine Karriere begonnen. In dieser Zeit haben sich viele Dinge verändert, leider nicht nur zum Positiven. Daher ist es unsere Aufgabe als Betriebsräte und Gewerkschafter, schlechte Arbeitsbedingungen anzusprechen und uns für ihre Verbesserung einzusetzen. Und wir müssen dafür sorgen, dass wir eben nicht in die Unterkategorie Cyberpunk à la *Blade Runner* abdriften.

Elmar Etzel

IT-Systemkaufmann und Vorsitzender der Region Süd der Vodafone GmbH

Virtuelle Welten im Kinojahr 1995 – Ist die Zukunft mittlerweile eingetreten? Ein Rückblick auf vier Filme

Christian Ganzer

1. Unsere Gegenwart als Zukunft von gestern

Im Jahr 1995 kamen innerhalb von sechs Monaten vier Science-Fiction-Filme in die Kinos, die sich alle in weiterem Sinne mit dem Internet bzw. dem »Cyberspace« auseinandersetzen. Was war denn da los?

Die Filme waren allesamt keine wirklichen Erfolge, weder finanziell noch von ihrer künstlerischen Qualität her. Althergebrachte Dramaturgien, konventionelle Action und hanebüchene Dialoge gibt es in allen vier, oft nahe am B-Movie. Es waren zum Großteil auch keine Big-Budget-Produktionen, trotzdem hat man das Gefühl, dass die Filmstudios einige Zeit zuvor erkannt hatten, dass »das Netz« das nächste große Ding sein würde, dass der Umbruch durch die Digitalisierung ein gesellschaftlich relevantes Thema wird, das Zuschauer:innen ins Kino locken könnte. Man wollte, ganz offensichtlich, nicht den Anschluss verpassen.

Die Filme sind: *VERNETZT – JOHNNY MNEMONIC* von Robert Longo (Kinostart 26.05.1995), *DAS NETZ* von Irwin Winkler (Kinostart 28.07.1995), *HACKERS – IM NETZ DES FBI* von Iain Softley (Kinostart 15.09.1995) und *STRANGE DAYS* von Kathryn Bigelow (Kinostart 13.10.1995).¹

Wir befinden uns hier, wie gesagt, nicht in der Oberliga des Genres, es werden keine allseits anerkannten Meisterwerke der Science Fiction untersucht. An dieser zeitlich eng begrenzten »Stichprobe« lässt sich aber zeigen, was man genau zu diesem Zeitpunkt an dem Thema reizvoll fand, vor allem aber, was alle Produktionen

¹ Trotz der hier angegebenen deutschen Verleihtitel wird auf die US-amerikanischen Kinostarts Bezug genommen, weil das im Zeitalter von MTV die Momente waren, wo etwas (pop-)kulturell »in der Welt« und globales Gesprächsthema war. Die Veröffentlichung in den deutschen Kinos war jeweils nur wenige Monate später. Am schnellsten war *DAS NETZ* zu sehen, nämlich schon im September 1995 (sicher wegen der Starbesetzung Sandra Bullock, die im Jahr zuvor ihren Durchbruch mit dem Blockbuster *SPEED* hatte), am längsten hat es bei *HACKERS* gedauert, die tauchten erst im Juni 1996 in den deutschen Kinos auf.

gemeinsam über die latente Bedrohung erzählen, als die die aufkommende Informationstechnologie, sprich »Vernetzung« Mitte der 90er Jahre empfunden wurde. Denn eigentlich spricht jedes Science-Fiction-Werk immer mehr über die Zeit seiner Entstehung als über eine konkrete Zukunft. Darüber hinaus kann man die vier Filme aber im Sinne des diesem Band zugrunde liegenden Themas befragen: Wie treffsicher erscheint die Science Fiction von vor 30 Jahren, wenn man sie als Prognose für das Hier und Jetzt liest? Denn die vier damals entstandenen Filme spielen implizit oder sogar explizit in unserer heutigen Gegenwart. Die Handlung von *JOHNNY MNEMONIC* beispielsweise beginnt am »17. Januar 2021«, wie man gleich am Anfang auf einem Begrüßungsbildschirm in einem Hotel sehen kann.²

Wenn wir die technologische Entwicklung betrachten, leben wir heute in einer Welt, die einem Menschen zum Zeitpunkt der Entstehung der Filme wirklich als »Science Fiction« erscheinen hätte müssen: Nahezu jeder Mensch trägt einen Computer in der Tasche, mit dem er jederzeit via Bild und Ton erreichbar ist, ein Gerät, mit dem man in Geschäften bezahlen kann, das einen im Raum verortet, mit dem man selbst reden und das einem fast jede Frage beantworten kann oder das es möglich macht, mit Menschen zu kommunizieren, die eine andere Sprache sprechen.

Auf den ersten Blick wirken die vier Filme heutzutage kaum noch wie Schilde rungen einer faszinierenden Zukunft, sondern eher wie retro-futuristische Kuriositäten, deren Zukunftsvisionen seltsam überholt erscheinen. Es ist natürlich unterhaltsam zu sehen, wie man sich Anfang der 90er Jahre die technologische Zukunft und das kommende »Netz« vorgestellt hat. Die optische Gestaltung hat jedenfalls oft einen unwiderstehlichen Trash-Appeal. Unerschrocken wagte man sich an die Darstellung von eigentlich Undarstellbarem und visualisierte einerseits Klischees einer vernetzten Welt aus lichtgleißenden Leiterbahnen und nicht enden wollenden kubistischen Matrixen, andererseits ein aus heutiger Perspektive rührendes Arsenal aus klobigen Gerätschaften, die den Protagonisten Zugang zu den virtuellen Welten verschaffen sollten: Datenhelme, Handschuhe und Diskettenlaufwerke.

Auf den zweiten Blick lassen sich allerdings einige, vor allem dystopische Elemente als überraschend zutreffende Projektionen einer digital veränderten Arbeitswelt registrieren.

Wenn man das gesamte Genre der Science Fiction kulturell quasi als eine posttraumatische Belastungsstörung betrachtet, verursacht durch die Industrialisierung ... ist dann ist das starke Unbehagen bei der heranrollenden digitalen Revolution, das in dieser ersten Welle der Internet/Cyberspace-Filme zum Ausdruck gebracht wird: vielleicht eine prophylaktisch behandelte Angststörung?

² Eine Affinität dazu, die Handlung ca. 30 Jahre in die Zukunft zu verlegen, scheint es in der Science Fiction häufiger zu geben, z.B. spielt der zweite Teil von *BACK TO THE FUTURE* von 1985 im Jahr 2015, der Roman *Inseln im Netz* von Bruce Sterling aus dem Jahr 1988 spielt 2023 etc.

Im Haupt- oder Subtext aller Filme werden Manipulation, Identitätsverlust, Isolation und Entfremdung behandelt, hervorgerufen durch ... jaja: Arbeit!

- Wir sehen in DAS NETZ eine Sandra Bullock einsam am Computer im Homeoffice. Sie verliert im wahrsten Sinne des Wortes ihre Identität, bzw. den Beweis für ihre Identität. Es ein Kampf, wieder »heraus« aus dem System, in die »echte« Welt zu kommen (wie ganz wortwörtlich in dem Film TRON von 1982 schon gezeigt). Der Alptraum ist erst vorbei, als sie wieder ihre wirkliche Persona zurück hat.
- Wir sehen in VERNETZT – JOHNNY MNEMONIC einen Keanu Reeves, der die Erinnerung an seine Kindheit löschen muss, um Platz für (berufliche) Daten in seinem Kopf zu haben ... Am Ende wird er von einem Lohnarbeiter, der ohne Moral Dienstleistungen erbringt, zu dem, was heute ›Whistleblower‹ heißt, verrät Betriebsgeheimnisse zum Wohle der Menschheit und bekommt seine Kindheit zurück.
- Wir sehen in STRANGE DAYS einen Ralph Fiennes als Dealer von illegalen Medien (und wollen das in diesem Zusammenhang als »Arbeitsplatz« betrachten). Er verliert sich in digitalen Flashbacks und wird erst erlöst, als er sich für das Allgemeinwohl und gegen seine persönlichen Interessen entscheidet.
- Und wir sehen in HACKERS – IM NETZ DES FBI eine Angelina Jolie, die zusammen mit ihrer Gruppe selbstbewusster Hacker:innen eine durch skrupelloses Gewinnstreben riskierte globale ökologische Katastrophe verhindert.

Interessant, dass in allen vier Filmen die Bedrohung letztlich von denen ausgeht, die eigentlich für Sicherheit und Ordnung sorgen sollen:

- In JOHNNY MNEMONIC ist es die Pharmafirma, die die Medizin für die Heilung zurückhält – ein Klassiker unter den urbanen Erzählungen von der rettenden Erfindung, die durch finstere Machenschaften in der Schublade verschwindet.
- In DAS NETZ und HACKER sind es diejenigen, die mittels Schutz-Software oder als Sicherheitschiefs für Computersicherheit sorgen sollen, aber ihr dunkles Spiel im Hintergrund treiben und sich selbst einen Vorteil verschaffen wollen.
- In STRANGE DAYS sind es die Polizisten (oder sind es zwei Einzelfälle?), die als bewaffnete Macht Willkür ausüben und mit der Wahrheit konfrontiert werden müssen.

Grundsätzlich geht es um die Rettung der Welt vor dem kriminellen Verhalten von Großkonzernen, rassistischen Polizisten oder geheimen Eliten durch Underdogs: Hacker und Whistleblower haben das Wissen und damit die eigentliche Macht.

2. Kulturelles Umfeld und Kino-Umfeld

Bei der Mainstream-Kinoproduktion muss das gar nicht so seltene Phänomen von thematischen Gleichklängen vielleicht etwas nüchterner betrachtet werden: Was Intellektuelle, Autoren und Regisseure im Zeitgeist für Themen aufspüren ist das eine. Den Ball ins Rollen bringt aber das andere, das Geld. Es waren die Film-Produzenten, die massiert beschlossen haben, die Budgets für genau dieses Thema genau zu diesem Zeitpunkt freizugeben. Und da große Filmproduktionen in der Regel einen mehrjährigen Vorlauf haben, reden wir von Entscheidungsprozessen Anfang der 90er Jahre. Visuell aufwändige Filme in virtuellen Welten hatten sich in der Vergangenheit meist als finanzielles Risiko erwiesen. Trotzdem ließ man sich darauf ein, es muss also etwas in der Luft gelegen haben. Und dieses etwas ist natürlich: DAS INTERNET!

Anfang der Neunziger Jahre war es das große Zukunftsversprechen, jeder wollte »rein«, wirklich greifbar war das Internet aber noch nicht. Es waren mehr oder weniger nur die großen Hochschulen und Forschungseinrichtungen fest dranangeschlossen, ansonsten musste man sich, man hat die Umstände fast schon verdrängt, über die Telefonleitung einwählen.

Privatpersonen und kleinere Geschäftsleute taten dies meist über die Rufnummern in den Rechenzentren bei einem der größeren Anbieter, bei »Compuserve«, bei »AmericaOnLine – AOL« oder vielleicht sogar noch beim »BTX«-System, dem alten Online-Angebot der Deutschen Bundespost. Wenn sie es überhaupt taten. Im Alltag waren für kommunikative Menschen auf alle Fälle eher Anrufbeantworter und Faxgerät vonnöten, die Anzahl an Personen, die man per Email erreichen konnte, war gering. Aber, wie wir heute wissen: Das sollte anders werden.

Es gibt in der amerikanischen Netzkultur dieser Zeit den Begriff des »Eternal September«. Der Online-Provider AOL baute 1993 zum ersten Mal eine Brücke zwischen dem eigenen geschlossenen System und dem Internet, genauer gesagt, den Foren des Usenet.

Das Versenden von E-Mail zwischen den verschiedenen Netzen hatte vorher schon leidlich funktioniert, aber nun strömten nicht nur, wie eben jeden September, neue Studierende ins universitär geprägte Internet, die freundlich aber streng in die Kommunikations-Gepflogenheiten der Foren eingeführt werden mussten, sondern es kamen erstmals »ganz normale« Leute mit einem AOL-Zugang. Die Digital Natives ächzten unter dem nicht enden wollenden Zustrom.

Amerika erlebte seit den achtziger Jahren einen Boom der Computerindustrie, neben Hollywood gewann Kalifornien durch das Silicon Valley ein weiteres globales Epizentrum hinzu: Hier wurde die Zukunft gemacht. Dazu kam noch die politische Aufbruchstimmung in den USA: Wahlkampf und 1993 Präsidentschaftswahl von Bill Clinton, der eine über zehnjährige Phase republikanischer Herrschaft unter Ronald Reagan und George Bush beenden sollte. Gerade bei den liberalerden Computer- und

Filmmenschen Kaliforniens mag auch dieser Aspekt für die neu entfachte Zukunftsbegeisterung eine Rolle gespielt haben.

Eine zeitliche Einordnung noch für Deutschland: Der Begriff »Internet« steht seit 1996 im Duden, etwa zu dieser Zeit begann man auch an deutschen Hochschulen Email-Adressen und Internetzugänge für Interessierte zur Verfügung zu stellen.

Drei der vier besprochenen Filme hatten trotz ihrer inhaltlichen Ambitionen vergleichsweise kleine Budgets: 20 Mio. (HACKERS), 22 Mio. (DAS NETZ) und 26 Mio. US-Dollar (JOHNNY MNEMONIC). Nur bei STRANGE DAYS hat man sich mit 42 Mio. Dollar finanziell etwas weiter aus dem Fenster gelehnt. Die anderen drei waren wahrscheinlich einfach auch Testballons für das neue Thema, so richtig viel riskieren wollte man offenbar noch nicht. Zum Vergleich die Top 10 des Jahres (vgl. Wikipedia, 2024):

- 1) DIE HARD 3 – Budget: 90 Mio. – Einspielergebnis: 366 Mio.
- 2) TOY STORY – Budget: 30 Mio. – Einspielergebnis: 363 Mio.
- 3) APOLLO 13 – Budget: 52 Mio. – Einspielergebnis: 355 Mio.
- 4) JAMES BOND GOLDENEYE – Budget: 60 Mio. – Einspielergebnis: 352 Mio.
- 5) POCACHONTAS – Budget: 55 Mio. – Einspielergebnis: 346 Mio.
- 6) BATMAN FOREVER – Budget: 100 Mio. – Einspielergebnis: 336 Mio.
- 7) SEVEN – Budget: 33 Mio. – Einspielergebnis: 327 Mio.
- 8) CASPER – Budget: 55 Mio. – Einspielergebnis: 288 Mio.
- 9) WATERWORLD – Budget: 175 Mio. – Einspielergebnis: 264 Mio.
- 10) JUMANJI – Budget: 65 Mio. – Einspielergebnis: 263 Mio.

Unter allen hier aufgelisteten Filmen, das muss man konstatieren, gewinnt in der Kosten-Nutzen-Rechnung klar die Computeranimation TOY STORY. Und das war ja vielleicht auch der cleverste Ansatz und auf alle Fälle eine Vorahnung auf die sich anbahnende Verbindung von Film und Computer: das Gerät nicht zum Thema sondern zum Arbeitsmittel zu machen.

3. Die Filme

3.1. JOHNNY MNEMONIC

(Regie: Robert Longo, Alliance Communications/Sony Pictures)

Wir befinden uns in einer dystopischen Zukunft im Jahr 2021. Johnny Mnemonic ist ein Kurier, der in einem in seinem Kopf implantierten Speicherchip Daten schmuggelt, die auf eine nicht näher definierte Art illegal sind und nicht anders transportiert werden können. Die Zusehenden sollten sich an dieser Stelle nicht fragen, warum das so sein muss, denn die Daten sind zuvor auf einer Art Mini-CD, die tat-

sächlich ganz gut zu transportieren wäre. Wie oft bei solchen Figuren will er eigentlich aufhören, aber aus finanziellen Gründen muss er »einen letzten Job machen«. Johnnys Hirn hat eine Kapazität von damals sicher fast unvorstellbaren 80 Gigabyte, er benutzt allerdings zusätzlich einen »Speicherverdoppler« und hat dadurch nach Adam Riese 160 Gigabyte. Die ihm von dubiosen Gestalten eingespielten 320 Gigabyte passen aber schließlich auch noch irgendwie rein, im Film stellt man sich Computerspeicher anscheinend eher wie einen Luftballon vor: Mit genügend Druck geht's. Eine schwerwiegende Nebenwirkung ist, dass Johnny seine Kindheit vergessen muss, damit alles abgespeichert werden kann. Dies ist möglicherweise eine nette Anspielung auf den Detektiv Sherlock Holmes, der ja auch absichtlich vergessen musste, dass sich die Erde um die Sonne dreht, um in seinem Hirn Platz für wichtige Ermittlungsdetails zu haben (vgl. Doyle, 1887). Natürlich haben es auf Johnnys Fracht dann mehrere Parteien abgesehen, jagen ihn und wollen ihm den Kopf abschneiden. Denn bei der in ihm enthaltenen Information handelt es sich um das Rezept für eine Heilung der Krankheit NAS (Nerve Attenuation Syndrome), an der über die Hälfte der Weltbevölkerung leidet. Das mit der globalen Seuche im Jahr 2021 ist jedenfalls treffend prognostiziert. Wie sie ausgelöst wird, diagnostiziert der Arzt Spider, gespielt von Punkrockstar Henry Rollins: »Das ist die Ursache! Informationsüberlastung! Die elektronischen Geräte verpesten unsere ganze Atmosphäre! Verfluchte High-Tech-Zivilisation! Aber wir behalten diesen ganzen Scheißdreck, weil wir ohne ihn nicht leben können.« Die Leute, die heutzutage verbreiten, dass Corona vom neuen G5-Netz ausgelöst wurde, wären über diesen Befund hellauf begeistert ... Tatsächlich ins Schwarze getroffen hat aber die Voraussage, dass wir heutzutage ohne elektronische Geräte um uns herum nicht mehr leben können: verfluchte High-Tech-Zivilisation!

Verhindern, dass das rettende Rezept an die Öffentlichkeit gerät, will auch und vor allem die große Pharma Company, die der Einfachheit halber »Pharmakom« heißt. Denn die verdient gut an den Medikamenten gegen die Symptome und will nicht, dass die Menschen geheilt werden. Ein Love Interest gibt es auch noch: Jane, eine Art weiblicher Bodyguard, die Johnny beisteht, weil sie auf eine finanzielle Belohnung hofft. Damit alles auch einmal ein Ende findet, handelt es sich natürlich um einen Wettlauf gegen die Zeit, denn durch die Datenüberladung werden Johnnys Synapsen nach und nach »perforiert«. Die Daten müssen also wieder raus, das schafft er dann mithilfe der Rebellen, die in der 60. Filmminute unvermittelt auftauchen. Sie tragen den sprechenden Namen »LoTeks« und halten in ihrem Hauptquartier (dem »Himmel«), der Ruine einer Autobahnbrücke über den Fluss einen drogensüchtigen Delphin in einem Tank. Nur dieser kann die Daten entschlüsseln – vorher kann man sie nicht downloaden, logisch oder? Die Rebellen fordern über ihr Satellitennetzwerk die Menschen auf, ihre Videorecorder anzuschalten ... Hier kann man sagen, lagen die Filmemacher in ihrer Prognose für 2021 falsch. Auch die allgemeinwährtigen Röhrenfernseher wirken heute natürlich unfreiwillig komisch, aber es

soll noch etwas Positives gesagt werden: Viele Dialoge klangen in damaligen Ohren vermutlich wie wichtigstuerisches Kauderwelsch, die darin verwendeten Ausdrücke sind heute aber alltäglich: Verschlüsselung, Code, Download usw.

Die »LoTeks« senden schließlich die Heilung in alle Welt und ... Happy End: Johnny und Jane küssen sich vor der im Hintergrund explodierenden Zentrale von Pharmakom.

Am Anfang des Films steht eine Visualisierung des Netzes: Man sieht eigenartige Formen in einer Mischung aus elektronischen Schaltaufbauten und Industriearchitektur, kugelblitzartige Leuchterscheinungen fliegen die Matrix entlang, die größeren Strukturen erinnern an die Skyline einer Megalopolis. Mit den damaligen technischen Mitteln der 3D-Grafik kommt man hier den Schilderungen des Cyberspace in den Texten von Gibson ziemlich nahe.

Doch spätestens die Einblendung »INTERNET, 2021« wirkt dann unfreiwillig komisch und lässt die einstmals wegweisend erscheinende Zukunftsvision Gibsons plötzlich sehr alt aussehen. Auch die später im Film folgenden Ausflüge ins Netz tragen aus heutiger Perspektive eher zur Erheiterung bei: Visier und Datenhelm dienen unter anderem dazu, im Cyberspace virtuelle Telefontastaturen zu bedienen, einzig beim Zugangscode hat man sich ein räumliches Schieberätsel ausgedacht. »Lass mich rein, lass mich rein ...«, stöhnt Johnny, wie unter körperlichen Schmerzen. Wie wild muss er weiter auf imaginäre Keyboards einhacken, um sich Zugang zu »Faxrechnungen« zu verschaffen. Als er im Netz nicht weiterkommt, taucht unvermittelt ein Frauengesicht auf, ein »Ghost in the Machine« und warnt ihn vor seinen Verfolgern. Es ist die Gründerin der Pharmafirma und stellt sich am Ende als die Mutter von Johnny heraus. Dargestellt wurde sie von Fassbinder-Schauspielerin Barbara Sukowa und dass Robert Longo in Kontakt zu ihr kam, war sicher kein Zufall, dazu am Ende dieses Abschnitts mehr. Longo und Sukowa haben noch während der Produktionszeit geheiratet.

Zur Entstehung: Grundlage dieses Films ist die sehr hübsche Kurzgeschichte des Autors William Gibson aus dem Jahr 1981 *Der mnemotische Johnny*. 1984 erschien sein Roman *Neuromancer*, der Titel ist erkennbar ein Kofferwort aus Neuron und Romantiker.³ Der sofortige Bestseller ist eines der Ur- und Hauptwerke des Cyberpunk-Genres und machte den bis dahin nur Insidern bekannten Autor schnell einem breiteren Publikum bekannt. In seinen dystopisch-technischen Kurzgeschichten hatte Gibson unter anderem den Begriff des »Cyberspace« geprägt. Eine Verfilmung von einem Werk Gibsons wurde lange erwartet, die Fangemeinde war entsprechend gespannt.

Der Roman *Neuromancer* ist seit 1988 und bis heute in Hollywood in der sogenannten »Development Hell«, unzählige Konzepte und Drehbücher wurden schon

3 Die Deutsche Erstausgabe erschien 1987 mit zweizeilig geschriebenem »Neu-Romancer« auf dem Cover. Ein Beispiel, wie man mit einem einzigen Trennungsstrich alles versauen kann.

entwickelt und verworfen. Zuletzt war zu lesen, dass vielleicht eine Streamingdienst-Serie daraus wird (vgl. Otterson, 2024). Sollte diese jemals erscheinen, würden Zuschauer:innen wahrscheinlich sagen: Das ist ja alles bei MATRIX geklaut! Das könnte auch einer der Gründe sein, warum von Produzentenseite eine *Neuromancer*-Verfilmung weiterhin nicht mit großer Energie verfolgt wird.

Die Verfilmung des *Mnemotischen Johnny* plant William Gibson in den 90er Jahren jedenfalls selbst, zusammen mit dem renommierten New Yorker Künstler Robert Longo. Das Projekt sollte eigentlich ein Arthouse-Film werden, schwarzweiß und düster, wie die französischen 60er-Jahre-Autorenfilme *ALPHAVILLE* von Jean-Luc Godard oder *AM RANDE DES ROLLFELDES* von Chris Marker (vgl. Riefe, 2016). Die Produktionsfirma bestand 1995 auf der Veröffentlichung in Farbe, aber um dem ursprünglichen Plan Rechnung zu tragen, sorgte Regisseur Longo dafür, dass *JOHNNY MNEMONIC* im Jahr 2021 noch einmal in schwarzweiß herausgebracht wurde.

Longo schilderte die Anfänge des Projekts so: »Das Projekt begann als arty 1,5-Millionen-Film und wurde zu einem 30-Millionen-Dollar-Film, weil wir keine anderthalb Millionen bekommen konnten.« (zitiert nach Bakel, 1995; meine Übersetzung) Nach einer erfolglosen ersten Finanzierungsphase wurde der Film, laut Longo, schließlich teurer kalkuliert und dies sorgte dafür, dass mehrere Partner einstiegen. Vor allem Sony sieht das Potential, das Budget wird immer weiter erhöht. Synergieeffekte verschiedener Departments von Sony werden genutzt: Der Soundtrack kommt von Sony Music, die Computeranimationen kommen von Sony Pictures Imageworks, es gibt ein Spiel für den PC von Sony Imagesoft. Erstmals gab es auch ein Budget für die Bewerbung eines Kinospieldruckes im Internet: Sony ließ eine Webseite mit einer Art Schnitzeljagd programmieren, auf der Geldpreise in Höhe von 20.000 Dollar ausgeschrieben wurden.

Im Rausch der Möglichkeiten mutierte das Ganze zum Marketingprojekt – mit der vernachlässigten Hauptaufgabe, einen guten Film zu machen. Nicht nur der schon lange als Hauptrolle eingeplante Keanu Reeves war in der Zwischenzeit durch seinen Auftritt in *SPEED* zum Superstar geworden, auch sonst schaffte man es, einen bemerkenswerten Cast zu verpflichten: Der Rapper Ice-T spielt eine Art Rebellenführer, Punkrockstar Henry Rollins eine Art Arzt, der ehemalige Bodyguard und Actionschauspieler Dolph Lundgren einen jesusartig aussehenden, aber gewalttätigen Wanderprediger. Der Film ist dann, wohl unter Einfluss der Produzenten, ein klassischer Action-Streifen mit Schlägereien, Explosionen und Verfolgungsjagden geworden. Besonders beim Showdown verliert sich der Plot in unendlichen Kampfszenen; die vorher aufgebaute, dringende »Gefahr«, dass Johnnys Hirn wegen Überladung explodieren könnte, gerät völlig in Vergessenheit.

Robert Longo hatte vorher erst einmal Regie geführt, bei der Episode einer Fernsehserie. Die mangelnde Regieerfahrung ist deutlich zu spüren und vermutlich konnte er sich aus dieser Position heraus auch gegen die wachsende Einflussnahme durch die Produzenten schwer zur Wehr setzen. Diese wollten schließlich bei allen

Entscheidungen mitreden, letztlich wurde Longo ganz klassisch auch der Final Cut, also die Entscheidung über die endgültige Schnittfassung weggemommen und die Musik entgegen seinen Vorstellungen geändert. Es war Longos erster und letzter Kinofilm. *JOHNNY MNEMONIC* wurde ziemlich verrissen, erhält bis heute auf praktisch allen Portalen miserable Bewertungen und gilt als schlechteste Schauspielerarbeit von Keanu Reeves. Und trotz der massiven Werbemaßnahmen schwächelt er 1995 auch an der Kinokasse: Bei einem Budget von 26 Mio. Dollar spielt er in den USA zunächst nur 19 Mio. ein, das Gesamteinspielergebnis weltweit beträgt 52 Mio.

Der amerikanische Kritiker Roger Ebert gibt ihm zwei von vier Sternen: »Ein Film, der nicht eine Nanosekunde ernsthafter Analyse verdient, aber eine Art von idiotischer Größe hat, die man ihm fast verzeiht. Der Film [...] besitzt die Frechheit, sich als futuristische Fabel auszugeben, obwohl alle seine Teile aus dem Regal des Gebrauchfilmladens gekauft wurden.« (Ebert, 1995a, meine Übersetzung)

Kleiner Seitenpfad zum Abschluss: Wenn man von der Figur des Neo in *MATRIX* zurückgeht zu Johhny in diesem Film, dessen Erscheinungsbild im slicken 80er-Jahre Anzug mit schmaler Krawatte sich wieder zurückführen lässt auf die bekannteste Werkserie von Robert Longo, die »Men in the Cities«, große Zeichnungen von männlichen Figuren, die taumelnd zu Boden fallen, alle tadellos im Anzug, ... wenn man dann erfährt, dass Robert Longo von einem Standbild aus einem Film inspiriert wurde: *DER AMERIKANISCHE SOLDAT* von 1970 ... dann taucht hier Rainer Werner Fassbinder auf: Er ist der Regisseur von *DER AMERIKANISCHE SOLDAT*.

3.2. DAS NETZ (Regie: Irwin Winkler, Columbia Pictures/Sony Pictures)

Nun der zweite Film, dessen Hauptperson im Jahr zuvor durch den Kassenschlager *SPEED* berühmt wurde. Diesen eigentlich recht konventionellen Thriller als Science Fiction einzuordnen mag vielleicht überraschen, es gibt aber tatsächlich gute Gründe, ihn als solchen zu betrachten. Doch zunächst zum Inhalt: Die Programmiererin Angela Bennett, gespielt von Sandra Bullock, lebt sehr zurückgezogen, macht ihre Arbeit zuhause am Computer, verbringt ihre Abende mit Pizza, die sie sich übers Internet bestellt und chattet online – klingt heutzutage völlig normal. Für damalige Zuschauende befand sich ein solches Verhalten wahrscheinlich irgendwo auf der Skala zwischen Borderline-Persönlichkeit und vielleicht tatsächlich einer Figur aus einem Science-Fiction-Film. Auf alle Fälle charakterisiert es Angela im Jahr 1995 als totalen Nerd. Nicht einmal zu ihren Nachbarn hat sie Kontakt und ihre Mutter, die in einem Heim lebt, hat Alzheimer und erkennt sie nicht mehr. Tragisch genug, es wird sich später aber als noch tragischer erweisen.

Auch in diesem Film ist der »McGuffin«, also das Objekt, das die Handlung weitertriebt, ein Datenträger: Sie bekommt von einem ihrer Chefs eine seltsame Diskette mit einem Programm zugeschickt, das sie sich mal anschauen soll. Der Chef

will ihr die Umstände noch genauer erklären, stürzt dann aber mit seinem Flugzeug ab. Die Zuschauenden wissen schon, dass hier was Größeres im Gange ist. In der Titelsequenz des Filmes sah man, wie sich ein Minister in Washington nach einem Telefonat erschossen hat.

Auf Angela ist nun jemand angesetzt, der die Diskette mit dem Programm zurückholen soll. Zusammen mit den dunklen Mächten im Hintergrund, der Geheimorganisation »Die Prätorianer«, manipuliert er alle ihre Einträge im Melderegister, im Strafregister, sodass ihr niemand mehr glaubt, dass sie sie selbst ist: Ihr Haus wird verkauft, sie wird von der Polizei wegen angeblicher Prostitution und Drogendelikten verfolgt. Niemand kann ihre wahre Identität bezeugen, nicht einmal ihre Mutter, die ja Alzheimer hat ... tragisch eben. Ihre letzte Hoffnung ist ihr ehemaliger Therapeut und Liebhaber. Angela schildert dem Ungläubigen, was ihr Bizarres widerfahren ist, welches gleichzeitig profunde und profane Wissen über ihre Person von ihren Peinigern gegen sie verwendet werden kann und wir Menschen von heute begreifen ohne Probleme, wovon sie spricht: »Sie wussten alles über mich: sie wussten, was ich esse, was ich trinke, welche Filme ich mag ... Sie wussten, woher ich komme, welche Zigaretten ich früher geraucht habe ... Und alles, was sie wissen, haben sie aus dem Internet ... Ich weiß nicht ... Aber meine Kreditkarten ... Unser ganzes Leben läuft über Computer.«

Der zunächst Zweifelnde beginnt ihr zu glauben, allerdings wird dieser einzige Mensch, dem sie noch vertrauen kann, durch Datenmanipulation aus dem Netz heraus mit falschen Medikamenten behandelt und stirbt im Krankenhaus. Zusätzlich drohen ihre Verfolger nun telefonisch, ihrer Mutter etwas anzutun.

Angela ist nun endgültig völlig allein auf sich gestellt. Sie kriegt heraus, dass das Programm auf der Diskette ein als Schutzprogramm getarntes »Trojanisches Pferd« ist, mit dem die geheime Organisation Computernetze von Firmen und Behörden angreift, damit ein Unternehmen namens »Gregg Systems« anschließend ein vermeintliches Schutzprogramm als vorgebliche Sicherheitslösung verkaufen kann. Nach Programmier-Tricks in ihrer alten Firma und Verfolgungsjagden auf einer Computermesse in San Francisco (gedreht auf der umdekorierten MacWorld Expo Januar 1995 im Moscone Center, wo 12 Jahre später das iPhone vorgestellt wurde), kann sie schließlich die Beweise sichern und dem FBI zumailen. Happy End, Angela und ihre Mutter pflanzen Blumen, während im Hintergrund im Fernsehen von der Verhaftung des Computerunternehmers und Milliardärs namens Jeff Gregg berichtet wird.

Sehr offensichtlich wollte Regisseur Irvin Winkler eine Hitchcock-Hommage drehen, wie nebenbei hat er aber ein heute brandaktuelles Thema in den Mittelpunkt gestellt, nämlich das der digitalen Identität, bzw. der Identitäts-Manipulation oder -Diebstahls. Angela Bennet versucht einmal, ihre Situation rational zu erklären, erscheint aber ihrer Umwelt dadurch noch verrückter: »Überlegen sie doch mal: Unsere ganze Welt ist gespeichert im Computer. Es ist alles im Computer, einfach

alles: Ihre Kfz-Unterlagen, ihre Sozialversicherung, ihre Kreditkarten, ihre gesamte Krankengeschichte, es ist alles da drin. Und da liegt dieser kleine elektronische Schatten auf jedem einzelnen von uns und bittet nur darum, manipuliert zu werden. Und wissen sie was: Sie haben es mit mir gemacht. Und wissen sie was: Sie werden es auch mit ihnen machen!«

Das Grundsetting des Filmes stellt sich wie z.B. in Hitchcocks *DER UNSICHTBARE DRITTE* dar: Jemand wird von dunklen Mächten seiner Identität beraubt und muss seine Unschuld beweisen. Winkler macht aus seinem Epigonentum gar keinen Hehl, an mehreren Stellen tauchen direkte Bezüge zu und Zitate aus Hitchcock-Filmen auf: die Verfolgungsjagd auf einem Karussell, der Name des Bösewichts »Devlin« und weitere kleine Szenendetails. Irvin Winkler ist eigentlich ein renommierter Produzent, er hat unter anderem die *ROCKY*-Filme produziert und war schon 25 Jahre im Filmbusiness tätig, ehe er sich auch zum Regisseur berufen fühlte.

DAS NETZ kann trotz des zeitgenössisch anmutenden Alltags-Settings durchaus als Science Fiction gesehen werden. Der Film verzichtet zwar fast vollständig auf eine Visualisierung des unheimlichen »Netzes«, es gibt keine Fahrten entlang den glühenden Leitungen des »Data Highway« und keine Schwenks über endlose Server-Räume; das Netz besteht, sehr realistisch, aus ein paar langweiligen Eingabemasken auf Computerbildschirmen. Aber man sieht im Film das, was damals »Telearbeit« genannt wurde und inzwischen »Homeoffice« heißt. Insofern zeigt der Film etwas, was eher der heutigen Wirklichkeit entspricht als der damaligen. Erst 14 % der US-Amerikaner hatten im wirklichen 1995 einen Internet-Zugang (vgl. Richter, 2014) und das hieß dann praktisch immer: Einwahl übers Telefonnetz. Und die meisten Firmen und Behörden hatten ihre internen Netze, falls überhaupt schon vorhanden, aus Sicherheitsgründen zumeist nicht ans Internet angeschlossen. Auf alle Fälle war es für das Kinopublikum eine Zukunftsvision: Der Film sprach von dem, was auf die Menschen an den Bildschirmarbeitsplätzen, aber auch alle anderen zukommen würde, wenn sich Arbeit und Leben ins Internet verlagern und sie dort, egal, was sie tun, Datenspuren hinterlassen.

DAS NETZ wurde von der Kritik überwiegend verrissen, eine der wohlwollendsten Besprechungen war noch die von Kritikerpapst Roger Ebert, vermutlich weil er den verdienten Produzenten Winkler nicht in die Pfanne hauen wollte: »Das alles ist so ausgedacht, dass es mich eigentlich nicht interessieren sollte. Aber ich interessierte mich, wegen Bullock. Wie schafft sie das? [...] Sie erweckt den Eindruck, dass eine Szene, die uns absurd erscheint, für sie vollkommen real ist. Und wir kaufen ihr das ab. – Der Computerkram wird jeden interessieren, der sich für solche Dinge interessiert.« (Ebert, 1995b, meine Übersetzung) Beim Publikum schneidet der Film von unseren vier Filmen noch am besten ab, wahrscheinlich eben wegen Sandra Bullock. Bei einem Budget von 22 Mio. Dollar spielt er 50 Mio. in den USA und 110 Mio. weltweit ein.

3.3. HACKERS – IM NETZ DES FBI

(Regie: Iain Softley, Drehbuch: Rafael Moreu, MGM/United Artists)

Der achtzehnjährige Dade ist gerade mit seiner alleinerziehenden Mutter nach New York gezogen, er ist der »New Boy in Town« an der High-School. In der Pre-Title-Sequenz haben wir erfahren, dass er als Elfjähriger wegen Einbruch in Rechnernetze verurteilt wurde, nachdem er über 1.500 Computer lahmgelegt und eine weltweite Finanzkrise ausgelöst hatte. Strafe war unter anderem, dass er bis zu seinem achtzehnten Geburtstag weder Computer noch Tastentelefon benutzen darf. Jetzt ist es soweit, er ist volljährig, er kann wieder ans Gerät. Schnell bekommt er an seiner Schule Zugang zu Hackerkreisen. Unter den Hackern befindet sich auch Kate, Hackername »Acid Burn«, in ihrer ersten Hollywoodrolle gespielt von Angelina Jolie. Im Hackerzirkel gibt es eine Art internen Wettbewerb darum, wer es schafft, einen Großrechner, einen »Gibson« zu knacken. Der Name ist wohl wiederum eine Hommage an den Cyberpunk-Autor William Gibson (in Wirklichkeit hießen Großrechner damals VAX oder Cray).

Einer aus der Hackergruppe dringt in den Zentralrechner der Öl firma »Ellingson Mineral« ein und scheucht dadurch den Bösewicht des Films auf, Eugene Belford, Hackername »The Plague«. Wie schon in DAS NETZ geht hier die Gefahr vom demjenigen aus, der sie eigentlich verhindern soll: Belford ist der Sicherheitsbeauftragte seiner Firma, führt aber nichts Gutes im Schilde. Durch einen sogenannten »Wurm« im System zweigt er Geld seines Arbeitgebers auf sein privates Konto ab. Dabei stören ihn die Hacker: Sie haben einen Teil seiner Schadsoftware auf eine Diskette kopiert. Geht das schon wieder los! Auf ein Neues wird ein physischer Datenträger gejagt – in einem Film über Netzwerke ...

Belford versucht nun durch ein eingeschleustes Virus die Schuld auf die Hacker zu schieben, damit diese vom FBI verhaftet werden: Durch die Schadsoftware sollen offenbar die Öltanker der Firma zum Kentern gebracht und eine globale Ölkatstrophe ausgelöst werden. Zusätzlich erpresst er unsere Hauptfigur Dade, indem – wieder einmal – die Mutter bedroht wird: Er will ihr übers Netz, auch das kommt uns doch irgendwie bekannt vor, einen übeln Eintrag ins Strafregister machen ...

Um es abzukürzen: Unsere Hacker manipulieren nun alle Ampeln in New York City, hängen das FBI ab, und wählen sich von Telefonzellen im Untergeschoß des Hauptbahnhofs in den Rechner ein. Mithilfe der TV-Show »Hack the Planet« werden weitere Hacker aufgerufen, den Rechner der Öl firma zu »überladen«, und das Virus wird unschädlich gemacht. Zunächst werden unsere Helden zwar verhaftet, dann kommt aber die Wahrheit ans Licht.

Happy End: Angelina Jolie und Johnny Lee Miller planschen im Pool auf dem Dach eines Hochhauses, im Hintergrund laufen ihre Hackernamen über die Fassadenmatrix der Skyline.

Zusatz-Happy-End: die beiden Schauspieler hatten kurz darauf auch im echten Leben Hochzeit.

Die Filmemacher haben sich mit der Visualisierung eines Hackerangriffs eine wirklich schwierige filmische Aufgabe gestellt. Während Belford mit seiner »Verteidigertruppe« in einem futuristischen Control Room sitzt, sieht man dazwischen immer wieder die Hacker an ihren Laptops, auf den Monitoren ihrer Rechner erscheinen keine schnöden Terminalzeilen, sondern man fliegt man geradezu durch eine Matrix aus futuristischen Serverschränken, die auf lichtzuckenden Leiterbahnen stehen. Um das Abstrakte sinnlich erfahrbar zu machen, gleitet die Kamera über Platten, durch abstrahierte Lichtleitungen und vorbei an Schrankfronten, auf denen zeilenweise leuchtende Codeschnipsel laufen. Bemerkenswert ist, dass wie bei TRON ein Großteil der vermeintlichen »Computer«-Animationen als analoge Trickaufnahmen mit Modellen hergestellt wurden.

In HACKERS ist das titelgebende Thema nicht als zeitgemäß-trendiger Zusatz hinzugefügt, sondern die »Hackerkultur« selbst sollte thematisiert werden. Der Drehbuchautor hat sich im Vorfeld mit echten Hackern getroffen und wurde deswegen angeblich auch eine Weile lang polizeilich überwacht. Viele Legenden und Begebenheiten aus der amerikanischen Hackergeschichte werden aufgegriffen, wie »Phreaking« und »Blueboxing«, also die Manipulation des Telefonnetzes oder mobiles Computern via Akustikkoppler (vgl. zu diesen antiken Technologien Heine, 1985).

Eine weitere amerikanische Counterculture war anscheinend hollywoodreif und offiziell auf dem Weg in den Mainstream.

In kürzester Zeit wurde es cool, ein Computernerdi zu sein. Das ihm anhaftende Image des Soziopathen verwandelt sich in das des technologisch avancierten Selfmademans. Der Dotcom-Boom kündigte sich an, ein gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Umsturz sollte stattfinden und mehr als einmal wurde der Vergleich mit der Erfindung des Buchdrucks bemüht. Die wenigsten Menschen oder Firmen wussten aber, was man nun tun sollte. Eingeweihte, die das esoterische Geheimwissen zur Erstellung einer »Homepage« besaßen, konnten gut verdienen (auch wenn darauf dann meist nur schlechtaufgelöste Bildchen des gedruckten Firmenkataloges zu sehen waren). Der Boom trieb auch in Deutschland seine Blüten: Der große Medienkonzern Kirch Media hatte beispielsweise 1999 die neue Tochterfirma »Kirch New Media« gegründet. Ein Bürohaus in Großlappen, am Stadtrand Münchens, wurde angemietet und vollgestopft mit 160 Leuten, die herauskriegen sollten, womit man im Internet Geld verdienen kann. 2000 platzte die globale Dotcom-Blase, auch Kirch New Media wurde 2001 aufgelöst (vgl. ak 2001). Der wirtschaftliche Erfolg des Internet ließ noch eine Weile auf sich warten ...

Anfang der 90er Jahre haben die Macher von HACKERS bereits gespürt, dass hier eine neue Bewegung entsteht, man wollte den dazu passenden »Kultfilm« machen – und ist vielleicht genau daran gescheitert.

Einen avantgardistischen 90er-Jahre-Lifestyle authentisch einzufangen, ist bei Ausstattung, Kostümen und Musik noch am besten gelungen: Den Soundtrack mit Kruder&Dorfmeister, Massive Attack, Prodigy, Leftfield und anderen kann man immer noch gelten lassen. Mit Roller Blades, den Fetischklamotten und non-binären Charakteren war der Film seiner Zeit tatsächlich voraus, Figuren und die Besetzung sind, heute würde man sagen: divers. Mit Angela Jolie hat man sich getraut, eine Frau als Hackerin zu zeigen, angesichts der Realitäten in technisch orientierten Kreisen geradezu ein Statement. Bei der dramatischen Umsetzung waren die Macher dann nicht so talentiert, die Story kann einen nicht packen.

Ältere, erfahrenere Regisseure hatten wohl keinen Anknüpfungspunkt zur Computerkultur, deswegen war, wie bei *JOHNNY MNEMONIC*, auch hier wieder ein Berufsanfänger zum Zuge gekommen. Ian Softley hatte davor nur einen (allerdings ganz gut besprochenen) Spielfilm über die Anfänge der Beatles gemacht. Er blieb auch später in der Regiebranche (2008 verfilmte er beispielsweise *TINTENHERZ* nach dem Roman von Cornelia Funke), trotz der Bürde, zu der dieser Film wurde: *HACKERS* floppt nämlich an der Kinokasse massiv. Bei einem Budget von 20 Mio. spielt er weltweit nur 7,5 Mio. ein. (In Deutschland ist *HACKERS* nicht unter den erfolgreichsten 100 Filmen von 1995 aufgelistet.)

3.4. STRANGE DAYS (Regie: Kathryn Bigelow, Lightstorm Entertainment, 20th Century Fox/UIP)

Wir befinden uns in einem dystopischen Los Angeles am Vorabend des Jahreswechsels 1999/2000. Die Straßen werden von bewaffneten Polizisten kontrolliert. Der ehemalige Polizist Nero, gespielt von Ralph Fiennes, ist ein Dealer von »Clips«, Aufzeichnungen auf Minidisk von Erlebnissen realer Personen, durchgeführt mittels eines SQUID-Headsets. SQUID ist keine Erfindung von Science-Fiction-Autoren, diese Technik gibt es wirklich: SQUID ist die Abkürzung für »superconducting quantum interference device«. Es ist eine Bezeichnung für Sensoren, die ultraschwache Magnetfeldänderungen messen können, und vor allem in der Medizin in der Magnetresonanztomographie eingesetzt werden.

Im Film sieht das dann aus wie ein Haarnetz oder dieses spinnenartige Draht-Gerät, womit man sich die Kopfhaut massieren kann. Dazu kommt eine Art Mini-disc-Player/Recorder, mit dem man einfach die Erlebnisse aufzeichnen und abspielen kann. (Und der wohlgemerkt nicht verkabelt werden muss – hier wurde Bluetooth gewissermaßen vorweggenommen.)

Man kann bei Nero die ganze Bandbreite menschlicher Sensationen auf Disk kaufen, natürlich vor allem Gewalt und Sex. Er selbst ist auch abhängig von diesen Clips, am liebsten schaut er sich die Aufnahmen an, wo er noch zusammen ist mit seiner Exfreundin Faith, gespielt von Juliette Lewis, die ihn für einen Musikmanager aus der Halbwelt verlassen hat und die er gerne zurück hätte. Außerdem gibt

es noch die schwarze Chauffeurin/Personenschützerin Mace, die in Nero verliebt ist und ihn immer wieder aus brenzligen Situationen rausholt. Und wieder geht es um eine Disk, die gejagt wird, diesmal mit der Aufzeichnung der Ermordung eines schwarzen Rap-Stars durch rassistische Polizisten bei einer Verkehrskontrolle.

Nach vielen Verwicklungen und Verfolgungen kommt es zum Showdown auf der riesigen Silvesterparty in der Innenstadt von Los Angeles, Zehntausende sind auf der Straße. Nero will zuerst die Diskette in einem Kuhhandel mit dem Musikmanager gegen seine Exfreundin eintauschen, doch schließlich entscheidet er sich für Mace, der es gelingt, den Datenträger dem Polizeichef zu übergeben. Zunächst ist noch unklar, ob der nicht seine eigenen Leute deckt.

Die beiden inkriminierten Polizisten entdecken mitten im Partygetümmel Mace und wollen sie umbringen. Es beginnt eine Straßenschlacht zwischen Hundertschaften von Polizisten und schwarzen Feiernden, doch gottseidank kommt der Polizeichef und klärt die Lage.

Nero und Mace kriegen und küssen sich schließlich, im Hintergrund feiern Hunderttausende auf den Straßen.

Die meisten der im Film konsumierten »Clips« zeigen Gewalt und/oder Sex, es gibt aber auch eine kleine gefühlige Szene, in der ein querschnitthalbem Mann sich mittels dieses Mediums wieder in die Situation versetzt, auf seinen eigenen Beinen an einem Sommertag einen Meerestrand entlangzulaufen. Drehbuchautor James Cameron hat die Motivation dieser Figur sehr viel später wiederverwendet, in seinem Film AVATAR von 2009: Auch dort genießt der Protagonist, der im Rollstuhl sitzt, den Moment, als er durch die telematische Verbindung mit seiner Zweitidentität, einem künstlich hergestellten Körper eines Ureinwohners des fremden Planeten, endlich wieder »selbst« laufen und Beine und Füße spüren kann.

STRANGE DAYS spielt zum Jahreswechsel 1999/2000, also 4 Jahre nach der Veröffentlichung. Das ist insofern gewagt, als dass man sich eigentlich sicher sein konnte, dass es die handlungstragende Technik bis dahin nicht geben wird. Vermutlich wollte man um jeden Preis die magische Datumsgrenze in den Film einbauen: den Anbruch des neuen Millenniums, für den ja auch in der Wirklichkeit diverse apokalyptische Szenarien (Stichwort »Millennium-Bug«) vorausgesagt waren.

Es handelt sich definitiv um einen Science-Fiction-Film, sogar um Cyberpunk, die Anleihen bei William Gibson sind zahlreich. Es schließt sich hier auch ein bisschen der Kreis zu *Johnny Mnemonic*: In Gibsons Kurzgeschichte kommt ebenfalls ein SQUID vor (der im Film JOHNNY MNEMONIC dann zu einem albernen Daten-Visier wurde). Auch die Konstellation männlicher Held und weibliche Beschützerin, sowie natürlich die allgemeine dystopische Stimmung einer sich auflösenden Gesellschaft sind im Text von Gibson zu finden.

STRANGE DAYS fällt bei unseren vier Filmen trotzdem ein bisschen aus der Reihe: Hier geht nicht um Vernetzung oder künstliche Welten. Dafür wird umso glaub-

würdiger und nachvollziehbarer der Reiz virtueller Realitäten geschildert und die Faszination, durch die Augen einer anderen Person sehen zu können.

Das Miterleben von Angelegenheiten anderer Leute hat sich inzwischen technologisch anders verwirklicht, nämlich durch die Allgegenwart von Kameras in Mobiltelefonen und durch die Sozialen Medien. Die scheinbar unmittelbare Teilhabe am Leben anderer kann tatsächlich einen Suchtfaktor entwickeln, hier liegt *STRANGE DAYS* gar nicht falsch.

Technisch war der Film eine Herausforderung, die man sich noch einmal besonders bewusst machen muss: Befinden sich in guten Handymodellen heutzutage hochauflösende Kameras, die qualitativ durchaus mit Kinokameras mithalten, musste damals speziell eine ultrakleine 35-mm-Filmkamera entwickelt werden, um die durchgehenden Plansequenzen aus der Ich-Perspektive aufnehmen zu können (vgl. Mikulec 2017). Diese buchstäblich subjektiven Einstellungen – sowie die restliche Kameraarbeit des Filmes – sind auch heute noch beeindruckend.

Beim Blickwinkel der Kamera im Film kann man heute tatsächlich an die direkte Wirkung von Social-Media-Videos denken, oder natürlich an die Ego-Perspektive von Shooter-Games, beides war aber 1995 noch Zukunftsmusik. Als Zeitgenoss:in jedenfalls musste man die Darstellung der »Clips« als konkrete Kritik an Gewalt-Videos verstehen und an allem, was man sich sonst so ab 18 aus der Videothek holen konnte. Die übergeordnete Frage war: Wie sehr lassen sich Schockwirkungen steigern, wie weit soll das alles noch gehen? In diesem Sinne nahm der Film einen eher kulturstressistisch-konservativen Standpunkt ein.

Auch in einem weiteren Punkt sieht man *STRANGE DAYS* heute mit anderen Augen: Bei dem im Film dargestellten Fall von Polizeigewalt könnte man denken, hier wurden die Geschehnisse der Tötung von George Floyd im Jahr 2020 und die mediale und damit gesellschaftliche Wirkung vorweggenommen. Die Parallelen sind ja unübersehbar. Allerdings bezieht sich der Film direkt auf den Fall Rodney King von 1991, wo ein Beobachter eine Videoaufnahme von krasser Polizeigewalt an einen Fernsehsender schickte und damit die Strafverfolgung ermöglichte. Er war also eher eine Bestandaufnahme als eine Prognose.

So oder so war dies ein wirklich progressives politisches Statement!

Was an diesem Film in gewisser Weise auch politisch ist: Es ist unter den vier den einzige Film einer Regisseurin. Kathryn Bigelow war bis 1991 mit James Cameron verheiratet gewesen, der auch das Drehbuch zu *STRANGE DAYS* geschrieben und den Film produziert hat. Trotz des relativ hohen Budgets wurde der Film dann allerdings kaum beworben und lief in den meisten Kinos nur zwei Wochen lang. Wahrscheinlich haben die Herren von 20th Century Fox auch nicht recht gewusst, was sie mit so einem Film anfangen sollen: Rassenunruhen, eine zerfallende Gesellschaft, Polizeigewalt – eben nichts fürs Popcornkino.

Cameron hatte 1995 bereits begonnen, *TITANIC* vorzubereiten, kümmerte sich also auch um etwas anderes.

Die Kritiken waren eigentlich sehr gut. Der Kritiker Roger Ebert gab dem Film volle vier Sterne: »Dies ist der erste Film über virtuelle Realität, der sich auf anspruchsvolle Weise mit den Auswirkungen der Technologie auseinandersetzt. Faszinierenderweise schafft Bigelow es, die Auswirkungen (und Gefahren) von VR zu zeigen – in einem Film. Also in einer Form von VR, die ein Jahrhundert alt ist.« (Ebert, 1995c, meine Übersetzung)

Der Film spielte von den 42 Mio. Produktionskosten nur 8 Mio. wieder ein und war damit ein derartiger Flop, dass er fast Bigelows Karriere beendete. Erst fünf Jahre später konnte sie wieder einen Film drehen.

Und 2009 gewann sie dann als erste Frau den Regie-Oskar! Das muss man sich klar machen, dass nach 80 Jahren, in denen nur Männer den Preis bekommen haben, dies im Grunde gerade erst jetzt in »unserer« Gegenwart passiert ist.

Das war 1995 auch noch Science Fiction!

Literatur

Filme

ALPHAVILLE (1965). Regie: Jean-Luc Godard; Athos Films.

AM RANDE DES ROLLFELDES (1962). Regie: Chris Marker; Argos Films.

AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA (2009). Regie: James Cameron; 20th Century Fox.

DAS NETZ (1995). Regie: Irwin Winkler; Columbia Pictures/Sony Pictures.

DER AMERIKANISCHE SOLDAT (1970). Regie: Rainer Werner Fassbinder; antiteater.

DER UNSICHTBARE DRITTE (1959). Regie: Alfred Hitchcock; Metro-Goldwyn-Mayer.

HACKERS – IM NETZ DES FBI (1995). Regie: Iain Softley; MGM/United Artists.

MATRIX (1999). Regie: Die Wachowskis; Warner Bros.

SPEED (1994). Regie: Jan de Bont; 20th Century Fox.

STRANGE DAYS (1995). Regie: Kathryn Bigelow; Lightstorm Entertainment/20th Century Fox/UIP.

TRON (1982). Regie: Steven Lisberger; Walt Disney Productions.

VERNETZT – JOHNNY MNEMONIC (1995). Regie: Robert Longo; Alliance Communications/Sony Pictures.

Weitere Quellen

ak (2001): »Kirch New Media. Aus für das Entertainmentportal«. In: *Manager Magazin* 29.01.2001, <https://www.manager-magazin.de/digitales/it/a-114926.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

- Bakel, Rogier van (1995): »Remembering Johnny. William Gibson on the making of Johnny Mnemonic«. In: *Wired* 01.06.1995, <https://www.wired.com/1995/06/gibs-on-4/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Doyle, Arthur Conan (1887): *A Study in Scarlet*. London: Ward Lock & Co.
- Ebert, Roger (1995a): »Johnny Mnemonic«. In: *Chicago Sun-Times* 26.05.1995, <https://www.rogerebert.com/reviews/johnny-mnemonic-1995> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Ebert, Roger (1995b): »The Net«. In: *Chicago Sun-Times* 28.07.1995, <https://www.rogerebert.com/reviews/the-net-1995> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Ebert, Roger (1995c): »Strange Days«. In: *Chicago Sun-Times* 13.10.1995, <https://www.rogerebert.com/reviews/strange-days-1995> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Heine, Werner (1985): *Die Hacker – Von der Lust, in fremden Netzen zu wildern*. Reinbek: Rowohlt.
- Mikulec, Sven (2017): »Strange Days«: Kathryn Bigelow's Thrilling Sci-Fi that Doesn't Feel As Strange As It Should». In: *Cinephilia & Beyond* 15.07.2017, <https://cinephilabeyond.org/strange-days-kathryn-bigelows-thrilling-sci-fi-doesnt-feel-strange/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Otterson, Joe (2024): »Apple Orders 'Neuromancer' Series Based on William Gibson Novel«. In: *Variety* 28.02.2024, <https://variety.com/2024/tv/news/apple-neuromancer-series-william-gibson-1235925640/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Richter, Felix (2014): »The Rapid Rise of the Internet«. In: *Statista*, <https://www.statista.com/chart/2007/internet-adoption-in-the-us/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Riefe, Jordan (2016): »Director Robert Longo Ruefully Recalls 'Johnny Mnemonic' – I Had Post-Traumatic Stress From That Movie«. In: *The Hollywood Reporter* 18.05.2016, <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/director-robert-longo-ruefully-recalls-895471/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Wikipedia (2024): »1995 in film«. In: *Wikipedia*, https://en.wikipedia.org/wiki/1995_in_film (letzter Zugriff: 03.01.2025).

Klassenkampf in der Science Fiction

Was ziehe ich für die gewerkschaftliche oder betriebliche Arbeit oder für meine eigene Motivation oder für meine Kommunikation aus dem Themenbereich Science Fiction? Vor allem Hoffnung, dass es irgendwie weitergeht – im Leben, in der Gesellschaft und im Betrieb. Dazu gehören auch Anregungen, wohin die »Reise« gehen kann und wo gegenzusteuern nötig sein wird – von Entsolidarisierung bis zur unkontrollierten staatlichen Macht und der Macht von Kl.

Gottfried Klein

*Pädagoge und Systemsoftware-Entwickler
ehem. Betriebsratsvorsitzender bei Fujitsu Technology Solutions GmbH*

In science fiction the most interesting things for me are both technological utopias and anti-utopias. It is very important to think how technologies could influence our future, how they can help either to destroy or to create. Another thing that trade unions must be concerned of: how technologies transform the society, and how unions can prevent damage and direct the development for the good of the people. And science fiction has a very important role in this process, because workers are thinking about their work and survival, business people think all about money, unions are overwhelmed with their everyday work, politician can think only 4 years into the future. And only science fiction authors have this freedom and skills to observe and predict the application of technologies, they can warn and direct all other people.

Dmitrii Kovalev

Mathematiker und 3D Computer Vision Engineer bei PlusAI, Inc.

Politische Fantasie in Zeiten asymmetrischer Hegemonie

Aaron Bruckmiller

In Marge Piercys Roman *Er, Sie und Es* (2002 [1991]) spielt ein Cyborg eine Hauptrolle. In einer Szene wird darüber verhandelt, ob dem Cyborg auch gewerkschaftliche Rechte zukommen sollen oder nicht. Bevor die Entscheidung gefällt werden kann, wird der Cyborg zerstört. Aus dem Inhalt selbst können für gewerkschaftliche Praxis also keine unmittelbaren Lösungen gewonnen werden. Könnte Science Fiction dennoch dazu beitragen, die politische Klugheit für ein ungewisses 21. Jahrhundert und darüber hinaus zu schulen? Der folgende Text ist *keine Einführung* in die Inhalte von Science Fiction oder utopischer Romane. Stattdessen versuche ich hier einen Beitrag zu leisten, um die Funktion besser verstehen zu können, die utopische und andere Fantasien für die politische Praxis unter gegenwärtigen Bedingungen haben. Das erfordert ein paar Umwege über verschiedene Theorien; aber Umwege bieten bekanntlich oft die besseren Ausblicke.

Der erste Umweg führt am Buch *Gegenrevolution* vorbei: Darin analysiert Bernard Harcourt den *Kampf der Regierungen gegen die eigenen Bürger* (2019). Er zeigt, wie das Modell der Aufstandsbekämpfung auf die US-amerikanische Innenpolitik übertragen wurden. Der Mitherausgeber der Vorlesungen Foucaults und Jura-Professor an der Columbia Universität in New York zeichnet nach, wie die Aufstandsbekämpfung als neues militärisches Leitbild entwickelt worden ist. Danach wurde sie in der Außenpolitik und später in der Innenpolitik übernommen. In diesem Leitbild wird davon ausgegangen, dass der Großteil einer zu regierenden Bevölkerung sich im Falle eines Konflikts politisch neutral verhält. Dabei ist es zentral, dass die Masse weiterhin passiv die Regierungsweise hinnimmt, die ihnen vorgesetzt wird. Diejenigen, die sich widerständig zeigen und in Protesten aktiv sind, stellen in diesem Modell stets nur eine Minderheit dar.

Ob nun im militärischen, kolonialen oder im inländischen Kontext: Die Strategie der Aufstandsbekämpfung besteht im Kern aus drei Elementen. *Erstens* werden möglichst viele Informationen und brauchbare Daten über Verhalten und Kommunikation der zu kontrollierenden Bevölkerung gesammelt. *Zweitens* müssen die Oppositionellen, die stets nur aus einer aktiven Minderheit der Bevölkerung be-

stehen, möglichst ausgeschalten werden. *Drittens* sollte dafür gesorgt werden, dass der Großteil der Bevölkerung loyal, folgsam und daher passiv ist.

Harcourt untersucht, wie heute weit mehr als Techniken und Taktiken aus der Aufstandsbekämpfung innenpolitisch angewandt werden. Die dahinterliegende Strategie sei immer mehr in das Regierungshandeln außerhalb von Ausnahmeständen eingegangen und in das Recht eingepflegt worden. Es ist nun das neue politische Leitbild der US-Behörden. »Die kontrainsurgente Kriegsführung ist bei uns in den Vereinigten Staaten zum neuen tonangebenden Paradigma geworden«, argumentiert Harcourt, »sowohl mit Blick auf das Ausland als auch im Inneren. Es dominiert unsere politische Vorstellungskraft« (2019, S. 25). Im 20. Jahrhundert sei die politische Vorstellungskraft noch von großen Schlachten und Atombomben geprägt gewesen, die sich in der US-amerikanischen Politik als Großentwürfe wie Roosevelts New Deal und Johnsons Great Society ausgedrückt habe. Darin wurden jeweils Bilder von politischen Programmen im gesamtgesellschaftlichen Maßstab entworfen. Später kamen dann eher kleinteilige Reformen in Mode.

Weil sich Harcourt an dieser Stelle mehr für die Analyse der herrschenden Politik interessiert und weniger für mögliche politische Antworten, geht er nicht auf die Rolle von Gegenkräften wie Gewerkschaften und anderer am sozialen Fortschritt orientierter Akteure in diesem Paradigmenwechsel ein. Wie deren politische Vorstellungen von der Kriegsführung des 20. Jahrhunderts geprägt wurde, kann anhand von Antonio Gramscis Theorie gut illustriert werden. Zeit also für einen zweiten Umweg, den dieser politische Theoretiker begleiten wird. Zuerst werde ich in diesem Text zeigen, wie Gramscis Konzepte an mittlerweile veraltete Vorstellungen vom Krieg angelehnt sind. Danach mache ich einen Vorschlag, wie sein Begriff von Hegemonie angesichts der heutigen Realität weiterentwickelt werden kann. Ich argumentiere, dass politische Fantasie ein strategischer Faktor geworden ist. Was politische Fantasie genau bedeutet, führe ich im zweiten Teil dieses Textes aus. Diesen Begriff entwickle ich dabei vor dem Hintergrund der Debatte, in der Utopien und Ideologien miteinander verglichen wurden. Maßgebliche Beiträge dafür schrieben der Soziologe Karl Mannheim, der Philosoph Paul Ricoeur und die Utopieforscherin Ruth Levitas.

In diesem Text werde ich einige theoretische Beziehungen von Macht und Fantasie analysieren. Im besten Fall kann dabei etwas für praktische Politik gelernt werden. Denn wie politische Konflikte ausgehen, ist immer mehr davon geprägt, in welcher Vorstellungswelt sie geführt werden.¹

¹ Dieser Text ist kein Plädoyer für eine militaristische Sprache. Vielmehr möchte ich darauf verweisen, dass bedeutsame Begriffe und Bilder in der Politik, wie sie heute funktioniert, oft militärische Wurzeln haben. »Kampagne« kommt beispielsweise aus der militärischen Sprache. Das Wort bezeichnet ursprünglich einen Feldzug. Erst später bekam es seine wirtschaftliche und politische Bedeutung. Damit ist angedeutet, dass sich das Politische oft in der

1. Asymmetrische Hegemonie

Politik in bürgerlichen Demokratien verhält sich zu der Zeit davor wie der Erste Weltkrieg zu früheren Kriegen. Das ist die auf den ersten Blick etwas sonderbare These von Antonio Gramsci.

Für das Verständnis liberalkapitalistischer Demokratien ist ihm zufolge die Zivilgesellschaft von besonderer Bedeutung. Anders als in der liberalen Vorstellung von Zivilgesellschaft, in der sie eine eigenständige Sphäre der Gesellschaft jenseits von Staat und Markt darstellt, betrachtet Gramsci die ihr zugerechneten politischen Organisationen, Freizeitvereine und Medien als Teil des Staates. Zivilgesellschaft versteht er als ein Feld von Auseinandersetzungen und nicht als statisches Gebilde mit einer bestimmten Funktion. Die Zivilgesellschaft umfasst laut Gramsci jene Institutionen, in denen sich der Konsens der Menschen bildet. Demnach wird in liberalkapitalistischen Demokratien nicht mehr nur durch Zwang, sondern vor allem durch Konsens der Beherrschten regiert. Gramsci bringt das auf die Formel »Staat = politische Gesellschaft + Zivilgesellschaft, das heißt Hegemonie, gepanzert mit Zwang« (H. 6 § 88, S. 783).

Gramsci versuchte Fragen zu beantworten, die revolutionär Denkenden seiner Zeit beschäftigte: Warum scheiterten außerhalb Russlands die revolutionären Versuche nach dem Ersten Weltkrieg? Warum handeln viele Menschen nicht nach ihren sozialen Interessen? Mit seinem Ansatz kann Gramsci erklären, warum in wirtschaftlichen und politischen Krisen sich die regierende Klasse doch noch darauf stützen kann, dass unterdrückte und ausgebeutete Gruppen wie Arbeiter:innen sich teilweise sogar aktiv hinter die Regierung stellt. Sie sind ausreichend stark in den herrschenden Konsens eingebunden. Gramsci plädiert daher für eine Strategie, in der nicht hauptsächlich darauf orientiert werden sollte, die Zentren der politischen Macht zu erobern, um die Gesellschaft per Dekret verändern zu können. Vielmehr sollte in erster Linie versucht werden, unterschiedliche Klassen und Gruppen einzubinden, zu organisieren und eine breite Koalition für einen wesentlichen Wandel der Gesellschaft zu bilden, damit dieser auch durchgesetzt werden kann.

1.1. Krieg als politisches Gleichnis bei Antonio Gramsci

Seinen strategischen Vorschlag illustriert Gramsci mit dem Bild des Übergangs vom »Bewegungs-« zum »Stellungskrieg«: »Die massive Struktur der modernen Demo-

Vorstellungswelt des Krieges abspielt. Wer diesem Umstand nachgeht, kann etwas darüber lernen, warum es auch für die gewerkschaftliche Praxis wertvoll sein kann, sich mit dem Blick von politischen Philosophinnen und Philosophen Vorstellungen aus der Science Fiction oder Utopien zu nähern. Ich argumentiere hier also dafür, die militaristische Wirklichkeit theoretisch ernst zu nehmen. Persönlich ziehe ich ihr aber jede Wirklichkeit ohne Krieg vor.

kratien, sowohl als staatliche Organisation als auch als Komplex von Vereinigungen im zivilen Leben, bilden für die politische Kunst so etwas wie die ›Schützengräben‹ und die dauerhaften Befestigungen der Front im Stellungskrieg: sie machen das Element der Bewegung, das vorher der ›ganze‹ Krieg war, zu einem ›partiellen‹ (Gramsci, H. 13 § 7, S. 1545). Warum nutzt er diese militärischen Bilder?

Die Antwort auf diese Frage ist mehrteilig. Ein Teil ist in den Umständen zu suchen, unter denen Gramsci seine Theorie aufschrieb. Er saß während Mussolinis Faschismus im Gefängnis und musste sich darum sorgen, dass nicht jeder Zensor seinen Gedanken folgen konnte. Die militärische Sprache ist sicherlich auch eine verschlüsselte Art und Weise, in der Gramsci sich ausdrücken musste. Der andere Teil der Antwort ist etwas umfangreicher.

In Formationen, die sich wesentlich auf Zwang stützen, benötigt es Gramsci zu folge eine vergleichsweise kurze Phase der revolutionären Erhebungen, um die Verhältnisse zu ändern. In ihr können Aufständische die Repressionsapparate hinwegfegen und danach beginnen, neue gesellschaftliche Verhältnisse aufzubauen. Die Russische Revolution von 1917 war das letzte der Ereignisse dieser Art, die Gramsci mit dem Bild des »Bewegungskriegs« analysiert (H. 7 § 10, S. 867f). Die Erfahrungen der Französischen Revolution habe dazu geführt, eine Theorie der Revolution zu entwerfen, nach der die Machtzentren wie im Sturm genommen werden können. Die bis heute bekannten Symbole dieser Theorie sind der Sturm auf die Bastille und den Winterpalast in der Französischen beziehungsweise Russischen Revolution. In diesen Situationen gab es noch keine politischen Massenorganisationen, politisch-staatliche Wirksamkeit beschränkte sich auf wenige Städte oder gar nur auf Paris, die Staatsapparate waren generell noch kaum entwickelt, und die nationalen Ökonomien waren gegenüber dem Weltmarkt noch ziemlich autonom (vgl. Gramsci, H. 13 § 7, S. 1545). Das änderte sich mit dem Siegeszug der kapitalistischen Produktionsweise. Nun wurde der Konsens der Regierten mit dem Status quo wichtiger und der Zwang durch die Regierenden weniger wichtig, um die Ordnung aufrechtzuhalten. In einer solchen Situation ist nicht mehr viel gewonnen, wenn die staatlichen Apparate zerschlagen werden. Die Zivilgesellschaft rückt damit in den Vordergrund der strategischen Auseinandersetzung. Sobald sich eine solche ausgebildet hat, muss dort Gramsci zufolge eben zuerst ein Konsens organisiert werden, bevor die Hegemonie errungen werden kann. Diese Strategie verdeutlicht er am Bild des Stellungskriegs.

Das Bild des Stellungskriegs ist vor dem Hintergrund des Ersten Weltkriegs zu verstehen. Die Kämpfe sind damals nicht mehr wie in früheren Kriegen ausgetragen worden, indem bewegliche Armeen von ihren Führungen in großen Schlachten aufeinander geworfen wurden, um entscheidende Siege zu erringen. Stattdessen standen sich die Soldaten eher in Schützengräben gegenüber. Es wurde im Ersten Weltkrieg oft monatelang gekämpft und der Frontverlauf änderte sich kaum. Dabei

wurde nicht nur viel militärisches Material zerschlissen. Es starben so viele Menschen wie noch nie zuvor in einem Krieg.

Diese neue Kriegsführung dient Gramsci nun als Gleichnis, um zu zeigen, wie in liberalen Demokratien seiner Zeit die Machtzentren nicht einfach erstürmt werden können, um von dort aus die Gesellschaft zu verändern. Denn die bürgerliche Macht wird durch die Strukturen der Zivilgesellschaft abgesichert, etwa durch Vereine für Sport und andere Hobbies, Medien, Kleinfamilie, Kitas, Schulen, Universitäten, aber auch Stadtplanung und andere Organisationen und staatliche Apparate. Um gesellschaftliche Verhältnisse zu verändern oder gar neue einzuführen, ist daher ein »Stellungskrieg« notwendig, in dem die »Schützengräben« der Zivilgesellschaft im Mittelpunkt stehen. Wesentliches Moment der Politik ist das Einwirken auf die Kräfteverhältnisse der Zivilgesellschaft. Das Ziel ist das Erringen einer neuen Hegemonie.

Wie aktuell sind Gramscis Hegemonieanalysen? Er entwickelte sein Denken in den Zwanzigern und Dreißigern des vergangenen Jahrhunderts. Heute hat sich die Zivilgesellschaft gewandelt, wie etwa Mimmo Porcaro analysiert: »Die Schulen, Apparate des Sozialstaats und der kulturellen Produktion sowie die Fabriken und Arbeitersiedlungen [...] wurden zersetzt und zerstückelt durch Privatisierung, Flexibilisierung, Dezentralisierung und die Verwandlung kultureller Produktion in ein kapitalistisches Unternehmen.« (2013) Porcaro plädierte deswegen vor über zehn Jahren für eine Rückkehr zur Bewegungsstrategie, da mit der linken Konzentration auf die Strukturen der Zivilgesellschaft die Hauptquartiere der Macht aus den Augen verloren worden wären. Demnach müsste sich die Linke wieder mehr auf die staatlichen Zentren und Parteienmacht konzentrieren.

Denn was bringt es, mühsam einen breiten Konsens gegen die herrschende Hegemonie aufzubauen, wenn die Regierenden gar nicht mehr auf einen solchen achten? Selbst größere Aufschreie, wie sie sich in Deutschland zum Beispiel in den riesigen Demonstrationen gegen das sogenannte Freihandelsabkommen TTIP ausdrückten, werden heutzutage einfach ausgesessen. Wenn es nun aber stimmt, dass die Herrschenden ein neues, autoritäres Paradigma verfolgen, das an der Aufstandsbekämpfung geschult ist? Harcourts eingangs vorgetragenes Argument ist meines Erachtens durchaus berechtigt. Daher halte ich es für wenig erfolgsversprechend, zu Strategien zurückzukehren, die mit dem Bild des hegemonialen Stellungskampfs illustriert werden.

Aussichtsreicher wäre, für die neue Situation neue Begriffe, Bilder und Strategien zu entwickeln. Solche schlage ich im Folgenden vor.

1.2. Vom neuen Krieg zur asymmetrische Hegemonie

Krieg ist nicht Krieg. Während des Siegeszugs des Neoliberalismus wandelte sich die Kriegsführung, die vom Konzept des älteren Stellungskrieges zu einer asym-

metrischen Strategie überging, wie die Politikwissenschaftlerin Mary Kaldor analysiert: »Die neuen Kriege werden nun in Situationen ausgetragen, in denen die Staateinnahmen im Gefolge wirtschaftlichen Niedergangs und sich ausbreitender Kriminalität, Korruption und Ineffizienz versiegen, in denen die Gewalt [...] zunehmend privatisiert wird und in denen somit die politische Legitimität schwindet« (2007, S. 22). Eine grundsätzliche Neuheit asymmetrischer Kriege besteht Kaldor zufolge darin, dass Kriegsparteien nun stark auf »politische Bevölkerungskontrolle« (ebd., S. 166) orientieren.

Die militärische Kontrolle des Territoriums, die in den Schützengräben des Stellungskrieges mit Waffen und Soldaten trotz aller Verluste als entscheidend galt, wird nun als weniger entscheidend erachtet. Stattdessen werden von den Armeeführungen asymmetrische Strategien bevorzugt, in denen Vorgehensweisen, die früher als typisch für Guerillaorganisationen erachtet wurden, mit solchen Maßnahmen kombiniert werden, die ursprünglich entwickelt wurden, um ebensolches Partisanentum zu bekämpfen. Von Asymmetrie wird gesprochen, weil eine Armee nicht mehr hauptsächlich eine andere reguläre Armee bekämpft. Auf der anderen Seite stehen nun militärisch deutlich schlechter gerüstete Einheiten. Oder es stehen sich überhaupt nur Formationen gegenüber, die nach den Regeln des alten Krieges als irregulär gelten und deren Vorgehensweise als Partisanentum oder Guerilla beschrieben werden kann.

Eine Guerilla versucht, die Herzen und Köpfe der Menschen zu erobern, auch derjenigen im Feindesland. Dabei sollen größere militärische Zusammenstöße tunlichst vermieden werden. Basen werden in entlegeneren Gebieten errichtet. Wer eine Guerilla bekämpfen will, versucht daher die Umgebung zu zerstören; also das Wasser zu vergiften, in denen sich jene wie Fische bewegen wollen. Dabei streben die Gegner:innen der Guerillas zwar ebenfalls an, die Bevölkerung politisch zu kontrollieren. Es wird aber versucht, diese Kontrolle eher dadurch zu organisieren, indem Furcht und Hass verbreitet wird, zum Beispiel durch die Vertreibung von Oppositionellen. Ziel der Aufstandsbekämpfung ist dabei, ein »feindliches Umfeld für all jene zu schaffen, die sie nicht kontrollieren kann« (ebd., S. 167). Zentraler als das offensichtliche Phänomen der Privatisierung der Gewalt erachtet Kaldor den Zusammenbruch der politischen Legitimität liberaler Institutionen, der den Boden für asymmetrische Kriege über Jahre und Jahrzehnte fruchtbar halten würde (vgl., ebd., S. 191).

Wenn es stimmt, dass der Wechsel vom Leitbild des Stellungskriegs zur Aufstandsbekämpfung auch die Politik verändert hat, braucht es ein entsprechendes Umdenken für Gegenstrategien. Das Dominantwerden des asymmetrischen Modells in Krieg sowie Innenpolitik hat mindestens zwei strukturelle Ähnlichkeiten. Zum einen wurde die militärische Gewalt in den letzten Jahrzehnten genauso privatisiert, wie private Akteure von NGOs bis Think-Tanks eine zunehmend politische Relevanz gewonnen haben. Zum zweiten nahm die Legitimität liberaler Institu-

nen zur Konfliktvermittlung in vielen Ländern genauso ab wie die Legitimität globaler Institutionen nach dem zweiten Weltkrieg (die Tüchtigkeit und der Nutzen waren auf beiden Ebenen sowieso stets nur beschränkt vorhanden). Aufgrund dieser beiden strukturellen Ähnlichkeiten behaupte ich, dass es zwischen asymmetrischer Kriegsführung und Hegemonie im Neoliberalismus Analogien gibt, deren Verständnis bedeutsam für den Aufbau alternativer Hegemonien sein können.

Gewissermaßen ist Hegemonie immer teilweise asymmetrisch. Denn ein Akteur ist dann hegemonial, wenn er die Vorherrschaft über ausreichend viele andere Akteure hat oder diese zumindest in seine Strategie einzubinden weiß. Gegenhegemoniale Akteure sind damit meistens mit weniger Kapazitäten ausgestattet, zumindest wenn es keine Unterstützung von außen gibt. Doch Gramsci hatte historische Situationen vor Augen, in denen sich zumindest potentiell gleich hegemonie-fähige Akteure gegenüberstehen. Solche Konstellationen sind in liberalkapitalistischen Demokratien rarer geworden. Die Herrschenden in solchen neoliberalen Gesellschaften verlassen sich nicht mehr hauptsächlich auf den Konsens der Mehrheit: »Die neoliberale Strategie der Kapitalakkumulation zielt gerade dahin, die Kapital-eigner aus den Kompromissen gegenüber den Lohnarbeitern und Lohnarbeiterinnen herauszulösen.« (vgl. Demirović, 2013, S. 128)

Alex Demirović argumentiert, dass die neoliberale Strategie hauptsächlich darin besteht, über Risikogruppen zu regieren. Den Konsens dieser Gruppen erfordere es dabei nicht unbedingt:

»Nur dann, wenn bestimmte Vorkommnisse und statistische Ausschläge sich häufen und eine Denormalisierung anzeigen – also eine zu große Zahl von Erkrankungen, rechtsradikalen Aktivitäten, Immigranten aus bestimmten Ländern –, stellt sich das Problem von regulierenden Eingriffen sowohl auf der Ebene der Bevölkerungspolitik als auch auf der Ebene der individuellen Freiheiten.« (ebd., S. 136)

Deswegen plädiert er dafür, in solchen Situationen von »neoliberaler Dominanz zu sprechen« und nicht von Hegemonie, was nicht bedeutet, »dass jedes hegemoniale Moment verloren geht, sondern nur, dass es stark relativiert wird« (ebd., S. 133). Meines Erachtens gab es durchaus neoliberalen Akteure, die einen hegemonialen Rang erreichten. Allerdings wandelte sich die Form der Hegemonie, wie ich gleich ausführlicher begründen werde.

Auf jeden Fall bemühen sich in neoliberal regierten Gesellschaften die herrschenden Gruppen wenig um Zugeständnisse und Konsens. Dennoch verlieren sie nicht immer ihren demokratischen Charakter, zumindest in formaler Hinsicht nicht gänzlich. Letzteres wäre in Gramscis Verständnis von Hegemonie der Fall. Er ging davon aus, dass sich Demokratien im Unterschied zu Diktaturen dadurch auszeichnen würden, hauptsächlich auf Konsens und nicht auf Zwang zu basieren. Deutschland ist aber in formaler Hinsicht offensichtlich eine parlamentarische De-

mokratie, und sei sie noch so »marktkonform«, wie es Angela Merkel als damalige Bundeskanzlerin von Deutschland ausdrückte. Verglichen mit Gramscis Vorstellungen wurde in ihrer Regierungszeit das asymmetrische Moment der Hegemonie allerdings deutlich gestärkt.

1.3. Langer Atem, Mut zur Lücke, politische Fantasie

Meine These lautet: Analog zu den Strategien, die jene des Stellungskrieges in der Kriegsführung der letzten Jahrzehnte abgelöst haben, ist neoliberale Hegemonie als asymmetrisch gebildet zu verstehen. Demnach würde die aktuelle Hegemonie weniger auf dem Konsens beruhen, der sich durch zivilgesellschaftliche Praktiken organisiert und auch nicht ausschließlich auf einen Ausbau der Zwangselemente, obwohl beides sicher noch immer eine Rolle spielt.

In Konstellationen asymmetrisch organisierter Hegemonie wird erstens *das Politische zunehmend privatisiert*. Meines Erachtens ist das die Ursache für das zunehmende Phänomen des Ausbrennens vieler politisch Aktiver und den zynischen Nihilismus, die Angst und den Hass, die in der passiven Mehrheit um sich greifen. In solchen asymmetrischen Konstellationen sind zweitens linke Kräfte auf der strukturell schwächeren Seite. Die *Eskalationsdominanz liegt also auf der Gegenseite*. Rechte und staatliche Kräfte, die sich im Falle autoritärer Regierungen bündeln, können demnach stets neue Konfliktherde eröffnen, um fortschrittliche Kräfte zu schwächen, weil diese sich aufteilen müssen oder eventuell sogar daran spalten. Im schlechtesten Fall führt dies zur selbstzerfleischenden Frage, welche Defensive wichtiger ist. Drittens zeichnen sich asymmetrische Konstellationen heute dadurch aus, dass weniger darum gerungen wird, wer die Kontrolle über die Informationsflüsse hat, sondern wer die *Fähigkeit entwickelt, Wissen zu produzieren und eine möglichst glaubhafte Interpretation einer unübersichtlichen Lage anbieten* zu können.²

Um in dieser Konstellation asymmetrischer Hegemonie adäquat handeln zu können, müssten gegenhegemoniale Akteure entsprechende Strategien entwickeln. Wenn die Regierenden heutzutage Hegemonie nach dem Vorbild der Aufstandsbe kämpfung in asymmetrischen, hybriden Kriegen organisiert, dann könnte sich die Gegenseite ein Vorbild an den Strategien der Guerillas nehmen. Drei Punkte leite ich aus der These von der asymmetrischen Hegemonie für solche Strategien ab.

Erstens braucht es einen langen Atem. Wer eine asymmetrische Strategie verfolgt, sollte sich darauf einstellen, dass die großen gesellschaftlichen Konflikte nicht auf die Schnelle gewinnbar sind. Über die ökologische Transformation beispielsweise wird noch über lange Zeiträume gestritten werden. Konflikte können daher nicht hauptsächlich auf Basis ehrenamtlicher Selbstausbeutung geführt werden, weil die

2 Das kann ausführlich in einer Studie zum »kognitiven Krieg« nachgelesen werden, die für eine NATO-Denkfabrik geschrieben wurde (Vgl. du Cluzel, 2020, S. 6).

Aktiven sonst auf kurz oder lang körperlich, ökonomisch und psychisch ausbrennen. Sichere Orte in privater und beruflicher Hinsicht sollten demnach nicht in erster Linie als Rückzug oder Beschränkung auf die eigene Blase erachtet, sondern als Ausgangsbasis für zukünftige Politik organisiert werden.³

Zweitens braucht es mehr Mut zur Lücke. Es muss nicht jede skandalöse Ungerechtigkeit immer sofort politisch angegangen werden, auch wenn selbstverständlich perspektivisch jedes Unrecht bekämpft werden sollte. Die strategische Konzentration auf Kämpfe, in denen kurz- bis mittelfristig etwas politisch zu holen ist, ist in asymmetrischen Situationen genauso vonnöten, wie manche Auseinandersetzungen nicht immer frontal geführt werden können, sondern auf die schwächere Flanke der Gegenseite verlagert werden müssen. Rückzug ist keine Schande, sondern ein zentrales Mittel einer Guerilla. Es ist nur ehrlich drauf hinzuweisen, dass viele Auseinandersetzungen nicht sofort geführt werden können, selbst wenn sie vielen schon unter den Nägeln brennen. Auf welche eingegangen werden muss und welche trotz aller moralischen Wichtigkeit aufgeschoben werden sollten, kann nur in den konkreten Situationen diskutiert werden. Entscheidend ist die Einstellung, sichere Niederlagen zu vermeiden, selbst wenn sie gelegentlich mit moralischem Heroismus verbunden sein können. Doch wenn entschieden wird, eine Auseinandersetzung zu führen, dann sollte sie mit Vehemenz geführt werden. Vor disruptiven, alte Routinen aufbrechenden Mitteln sollte daher die Opposition in und außerhalb von Parlamenten wie auch in rebellischen Regierungen nicht zurückgeschreckt werden. In Form eines institutionellen Ungehorsams kann somit ein gesellschaftlicher Streit bis in die staatlichen Apparate hineingetragen werden. Der Mut zur Lücke ist allerdings nicht nur negativ dadurch zu bestimmen, dass die geführten Kämpfe realistisch gewinnbar sein müssen oder sonst nicht geführt werden sollten. Vielmehr geht es hauptsächlich darum, die eingesetzten Kapazitäten in das richtige Verhältnis zu den gesteckten Zielen zu bringen. Wenn mehr eingesetzt werden kann, könnte mehr gewonnen werden.

Der dritte und vielleicht wichtigste Aspekt einer asymmetrischen Strategie ist, politische Vorstellungskraft als zentralen Faktor neben Zwang und Konsens zu verstehen. Die Mentalität, in der das Ende des Kapitalismus heute fast unvorstellbar wurde, geschweige denn herbeiführbar, diese Mentalität ist durchaus eine zentrale Säule neoliberaler Herrschaft. Alternative Fantasien anzuregen, die für die passive Mehrheit der Bevölkerung attraktiv sein könnten, wäre demnach entscheidender, als bessere Argumente oder vermeintlich überzeugendere Erzählungen als die Gegenseite zu entwickeln. Aufklärung über Lügen und Fake-News sowie Fact-Checks

3 Ähnliches regt Oskar Negt an (2005, S. 158–162): Für die Zukunft der Gewerkschaften sind ihm zufolge »Politisches Mandat und Gesellschaftsutopie« genauso zentral wie die Verwurzelung in der alltäglichen Freizeit der Arbeitenden.

mögen eine Taktik unter vielen sein. Heute ist die Einsicht relevanter, dass der Kampf gegen Desinformationen nicht zu gewinnen ist.⁴

Entscheidender wird es sein, eine für die passive Mehrheit attraktive politische Fantasie auszubilden. Im Folgenden konzentriere ich mich deswegen auf diesen Punkt.

2. Was sind politische Fantasien?

Meinen neuen Begriff von politischen Fantasie entwickle ich vor dem Hintergrund einer älteren Debatte. Sie stieß der Soziologe Karl Mannheim vor einem knappen Jahrhundert mit dem Buch *Utopie und Ideologie* (1995 [1929]) an. Besonders relevant finde ich, wie der Philosoph Paul Ricœur an Mannheim anschließt.

Utopie und Ideologie klingen nach einem Gegensatz. Utopien verheißen Befreiung beziehungsweise stellen unverwirklichbare Ideen dar, je nach Blickwinkel. Ideologien rechtfertigen Herrschaft beziehungsweise verzerrn die Wirklichkeit. Ricœurs These lautet, es handelt sich bei Utopie und Ideologie um zwei Seiten der »social and cultural *imagination*« (1986, S. 1). Es würde ihnen jeweils eine konstruktive und eine destruktive Rolle zukommen: »In turn, my conviction, or at least my hypothesis, is that the dialectic between ideology and utopia may shed some light on the unsolved general question of imagination as a philosophical problem.« (Ebd.) Während den Utopien leicht Tendenzen zur Realitätsflucht nachgewiesen werden könne, würden Ideologien zu Recht als verzerrte Wahrnehmung beschrieben. Neben diesen destruktiven Rollen würde beiden gleichzeitig jeweils eine konstruktive Rolle zukommen. Im Falle der Ideologien sei dies die der Integration von Gemeinschaften, im Falle der Utopien die der Subversion. Einzelne Utopien würden viele verschiedene, auch widersprüchliche Inhalte und Themen haben, doch ihre Funktion bestehe stets darin, vom Standpunkt einer vorgestellten, anderen Gesellschaft auf die bestehenden Verhältnisse zu blicken und »alternative Weisen des Lebens« (ebd., S. 16) aufzuzeigen.⁵ Die Ricœur zufolge notwendige, ideologische Integration

4 Wenn solche Kampagnen von staatlichen oder anderen hegemonialen Apparaten losgetreten werden, ganz abgesehen von den Betreibern der Sozialen Medien, die sie unterstützen und von den Reichsten dieser Erde besessen werden, also deren Kapital im Rücken haben; in solchen Situationen ist es aussichtlos, darauf zu setzen, die eigene Wahrheit durchsetzen zu wollen, indem sie immer wieder betont wird. In manchen Situationen mag es sogar erfolgsversprechender sein, in die Schlamschlacht einzusteigen und autoritäre Versuche, möglichst Wissen über die Bevölkerung und die aktive Minderheit zu sammeln, eher dadurch zu sabotieren, noch mehr Meinungen, Informationen und Daten durch die öffentliche Manege zu treiben.

5 Einen ausführlichen Überblick zum Thema Utopien und Science-Fiction-Literatur über Gesellschaften ohne Privateigentum bietet Annette Schlemms Kapitel in diesem Sammelband.

einer menschlichen Gemeinschaft müsse stets durch die utopische Subversion ergänzt werden: »The reflexivity of the process of integration occurs by means of the process of subversion« (ebd., S. 17).

Um Ricœur's Konzepte von Ideologie und Utopie verstehen zu können, müssen seine theoretischen Bezugspunkte zumindest grob skizziert werden. Obwohl er in den Vorlesungen, die dem Buch zugrunde liegen, seinen Begriff von Ideologie, insbesondere ihre verzerrende Seite, aus seiner Marx-Lektüre ableitet, wendet sich Ricœur gegen die Behauptung, Utopien seien unwissenschaftlich. Marx und Engels selbst bezeichneten nämlich ihre sozialistischen Vorläufer:innen abwertend als uto-pistisch. Im *Manifest der kommunistischen Partei* schreiben sie, die utopischen Frühsozialist:innen würden »auf der Seite des Proletariats keine geschichtliche Selbsttätigkeit« erblicken: »Sie verwerfen daher alle politische, namentlich alle revolutionäre Aktion, sie wollen ihr Ziel auf friedlichem Wege erreichen und versuchen, durch kleine, natürlich fehlschlagende Experimente, durch die Macht des Beispiels dem neuen gesellschaftlichen Evangelium Bahn zu brechen« (Marx/Engels, 1977 [1848], S. 490). Später prägte Engels die Parole, dass der Sozialismus »von der Utopie zur Wissenschaft« übergehen müsse (1987 [1880], S. 177). Utopien wären insofern ideologische Vorstellungen, weil sie nicht wissenschaftlich sind.

Nun besteht das Problem der soziologischen und marxistischen Ideologiekritiken Ricœur zufolge darin, dass jede menschliche Praxis bereits eine symbolische Dimension habe und darin überhaupt erst die Möglichkeit von Ideologie begründet sei. Ideologie sei schon alleine deswegen nicht als Gegensatz zu wissenschaftlichen Ansichten beziehungsweise realer Praxis anzusehen: »This symbolic structure can be perverted, precisely by class interests and so on as Marx has shown, but if there were not a symbolic function already at work in the most primitive kind of action, I could not understand, for my part, how reality could produce shadows of this kind.« (Ricœur, 1986, S. 8) Ideologien könnten demnach nicht einfach durch Vergleich mit der eigentlichen gesellschaftlichen Praxis entzaubert werden. Jedes menschliche Handeln schließe immer auch gleichzeitig ein Interpretieren ein, was wiederum erst die Möglichkeit für intentional verzerrte, also ideologische Wahrnehmung biete. Wenn dies in Marxismus oder Soziologie bestritten werde, dann führe das laut Ricœur stets zu einem immer weiter ausgedehnten Verständnis von Ideologie, mit dem aber dann schwieriger erklärbar sei, was nun eigentlich noch als unideologisch gelten dürfe. Ricœur pointiert dies mit einem Verweis auf das sogenannte Mannheim-Paradox.

2.1. Die Utopie-versus-Ideologie-Debatte

Die erste Auflage von Mannheims *Ideologie und Utopie* erschien schon 1929, also Jahrzehnte vor Ricœur's Vorlesung. Das »utopische Bewußtsein« definiert Mannheim als Denken, das sich mit der gesellschaftlichen Situation nicht übereinstimmt und

»in das Handeln übergehend, die jeweils bestehende Seinsordnung zugleich teilweise oder ganz sprengt« (1995 [1929], S. 169). Das unterscheide das Utopische vom Ideologischen, welches sich zwar auch nicht mit der »jeweils bestehenden Seinsordnung« (ebd.) decken würde, aber die bestehende Ordnung dennoch reproduziere. Auch Ideologien gelangen »niemals zur Verwirklichung des in ihnen vorgestellten Gehaltes« (ebd., S. 171). Utopien transformieren darüber hinaus eine gesellschaftliche Realität:

»Utopien sind auch seinstranszendent, denn auch sie geben dem Handeln eine Orientierung an Elementen, die das gleichzeitig verwirklichte Sein nicht enthält; sie sind aber nicht *Ideologien* bzw. sie sind es insofern und in dem Maße nicht, als ihnen gelingt, die bestehende historische Seinswirklichkeit durch Gegenwirkung in der Richtung der eigenen Vorstellungen zu transformieren.« (ebd., S. 172)

Um Mannheims Theorie einordnen zu können, lohnt es, sich die Debatte seiner Zeit zum Thema Utopie zu vergegenwärtigen.

Der ursprüngliche Gedanke stammt von einem Anarchisten. Gustav Landauer argumentiert in *Die Revolution*, dass sich Zeiten von Herrschaft und Zeiten von Befreiung abwechseln. Geschichte interpretiert er als eine immer wiederkehrende Abfolge von herrschaftlichen Topien und revolutionären Utopien:

»Unter Utopie verstehen wir ein Gemenge individueller Bestrebungen und Willenstendenzen, die immer heterogen und einzeln vorhanden sind, aber in einem Moment der Krise sich durch die Form des begeisterten Rausches zu einer Gesamtheit und zu einer Mitlebensform vereinigen und organisieren: zu der Tendenz nämlich, eine tadellos funktionierende Topie zu gestalten, die keinerlei Schädlichkeiten und Ungerechtigkeiten mehr in sich schließt.« (Landauer, 1907, S. 13)

Utopische Impulse würden alte Topien zwar aufbrechen, aber letztendlich wieder in neuen Topien gerinnen und so eine neue Herrschaft etablieren.

Landauers Theorie der Utopie inspirierte nicht nur Mannheims Buch (vgl. Mannheim, 1995 [1929], S. 170–174). Auch Bloch versuchte früh, die politisch-romantischen Impulse des utopischen Denkens aufzunehmen. Sein Werk gipfelte in dem Versuch, die utopische Tradition mit dem marxistischen Interesse für reale Widersprüche zu versöhnen. In *Das Prinzip Hoffnung* arbeitet er die Widersprüche in Utopien genauso heraus, wie er utopische Momente in zahlreichen anderen kulturellen Werken von Architektur über Musik bis hin zu Tagträumen aufspürte. Deswegen kann er argumentieren, »utopische Fantasie« müsse nicht immer über den Dingen schweben, sondern könne auch mit »der Welt« korrelieren (Bloch, 1985 [1954], S. 224). Das trafe aber nicht auf alle Utopien zu. Die mit keiner Wirk-

lichkeit zumindest teilweise vermittelbaren Utopien nennt Bloch abstrakt. Davon möchte er »konkrete Utopien« unterscheiden wissen, die an reale Tendenzen und latente Möglichkeiten der Geschichte anknüpfen (Bloch, 1985 [1954], S. 727). Dieses Argument ähnelt dem, wie Mannheim absolute und relative Utopien unterscheidet.

Aus der Sicht derer, die eine bestehende Ordnung in ihren Grundsätzen »bewusst oder unbewusst« (Mannheim, 1995 [1929], S. 173) erhalten und bewahren wollen, ist in Mannheims Worten jede Vorstellung von einem größeren gesellschaftlichen Wandel »*absolut utopisch*« (ebd., kursiv i. O.), also grundsätzlich nicht verwirklichbar. Diese Konservativen würden damit allerdings viele Vorstellungen abkanzeln, die Mannheim als »relativ Utopisches« (ebd.) bezeichnet, weil sie eben nur in einer gegebenen Ordnung nicht verwirklicht werden können. Ordnungen können aber abgelöst werden.

Mannheim benennt selbst ein Problem seiner Definition von Utopie und Ideologie. Es besteht darin, dass damit jede konkrete Unterscheidung zwischen Utopie und Ideologie eine wertende Entscheidung sei. Laut Mannheim wird das Utopische stets aus der Sicht der herrschenden Gruppe definiert. Umgekehrt werde erst aus der Perspektive einer aufstrebenden Gruppe das Ideologische kenntlich. Das mache es so schwer, beides in einer konkreten Situation zu bestimmen. Verkompliziert wird die Sache aus Mannheims eigener Sicht weiter durch folgenden Umstand: »Utopien aufstrebender Schichten sind oft weitgehend mit ideologischen Elementen durchsetzt.« (ebd., S. 177) Doch rückblickend gebe es ein klares Kriterium, um Ideologien und Utopien zu unterscheiden: »Die gewordenen Wirklichkeiten der Vergangenheit entziehen weitgehend dem Kampfe der bloßen Meinungen die Beurteilung dessen, was von den früheren seinstranszendenten Vorstellungen als wirklichkeitssprengende relative Utopie und was als wirklichkeitsverdeckende Ideologie zu gelten hat.« (ebd., S. 178) Die Frage müsse demnach sein: Sind Vorstellungen verwirklicht worden oder nicht? Wenn ja, dann handele es sich um relative, also realistische oder konkrete Utopien. Wenn nein, dann seien es Ideologien.

An diesem Beispiel lässt sich gut Mannheims Methode erläutern. Stets möchte er zeigen, wie politische Bekenntnisse im Sinne der eigenen Weltanschauung das Wahrnehmen und Erkennen der Gesellschaft vorstrukturieren. Denn eine jede »Erkenntnishaltung« speise sich aus dem jeweiligen »Weltgefühl« (ebd., S. 176; S. 173). Mannheims Methode besteht nun darin, »die in der Wirklichkeit selbst vorhandenen struktiven Momente – die nur nicht immer augenfällig sind – zu rekonstruieren« (ebd., S. 176). Indem Mannheim verschiedene Perspektiven vergleichend aufeinander bezieht, hofft er, die jeweiligen ideologischen Elementen würden sich möglichst gegenseitig neutralisieren.

Denn Utopien und Ideologien zu unterscheiden ist Mannheim zufolge kein neutraler Akt. Die Unterscheidung ist nämlich eine Frage der Perspektive: »Es handelt sich hierbei nämlich stets um eine wertende und messende Vorstellung, bei deren Vollzug man unvermeidlich an den Wollungen und an dem Lebensgefühl

der um die Beherrschung der historischen Wirklichkeit ringenden Parteien partizipieren muß.« (ebd., S. 172) Ideologien können demnach als die Vorstellungen der Herrschenden definiert werden; Utopien als die Vorstellungen der Beherrschten.⁶ Wenn allerdings sowohl die unterdrückten als auch die unterdrückenden Gruppen einer Gesellschaft »unwirklichen« (ebd., S. 171) Vorstellungen anhängen würden, dann stellt sich die Frage, wer bestehende Verhältnisse überhaupt korrekt erkennen könne.

Daraus leitet sich das sogenannte Mannheim-Paradox ab. Ricœur formuliert es wie folgt: »[...] if everything that we say is bias, if everything we say represents interests that we do not know, how can we have a theory of ideology which is not itself ideological?« (1986, S. 8) Ricœur versucht dieses Paradox zu umgehen, indem er eben Ideologien und Utopien positive Seiten abgewinnen kann, die sich gegenseitig in ihren Nachteilen neutralisieren würden:

»My own conviction is that we are always caught in this oscillation between ideology and utopia. There is no answer to Mannheim's paradox except to say that we must try to cure the illnesses of utopia by what is wholesome in ideology – by its element of identity, which is once more a fundamental function of life – and try to cure the rigidity, the petrification, of ideologies by the utopian element.« (ebd., S. 312)

Zusammengefasst lautet Ricœurs These, dass Ideologien notwendig für die Integration menschlicher Gemeinschaften sind. Wie eine Gemeinschaft von den integrierten Mitgliedern wahrgenommen wird, werde durch die Ideologien allerdings verzerrt. Diesen Nachteil von Ideologien würde utopisches Denken mit seiner subversiven Kraft neutralisieren können, weil dadurch alternative Möglichkeiten aufgezeigt werden können. Die utopische Sicht zeige aber wiederum nicht nur mögliche Alternativen zum Bestehenden auf, sondern neige ebenso zur Realitätsflucht. Daher könne sie nur mit der identitätsstiftenden Funktion von Ideologien wieder eingefangen werden, die den Zusammenhalt von Gemeinschaften stifteten würden. Ricœurs Argumentation lässt nur einen Schluss zu: Utopien wie Ideologien sind notwendige Elemente jeder menschlichen Gesellschaft.

6 Wer Mannheim kennt, wird bemerken, wie ich hier seine Gedanken in meiner Sprache ausdrücke. Denn er spricht von »in Opposition getriebene Schichten«, nicht von Beherrschten; und von »Vertreter einer bestimmten Seinswirklichkeit«, nicht von Herrschenden: »Als Utopie bezeichnen die Vertreter einer bestimmten Seinswirklichkeit alle jene Vorstellungen, die von ihnen aus gesehen prinzipiell niemals verwirklicht werden können.« (Mannheim, 1995 [1929], S. 172, kursiv i. O.)

2.2. Kontext ist entscheidend: Stabilisierende und politische Fantasien

Um eines vorwegzunehmen: Die Behauptung einer überhistorischen Notwendigkeit versuche ich in meinem Verständnis von politischen Fantasien zu vermeiden. Ricœur ignoriert damit nämlich eine wesentliche Tendenz im utopischen Denken. Offensichtlich geht er nicht auf die Selbstreflexion des utopischen Denkens ein, die in den 1970er- und 80er-Jahren unter anderem im Feminismus stattgefunden hat: darunter Science-Fiction-Literatur wie der anfangs bereits erwähnte Roman *Er, Sie und Es* von Marge Piercy (2002 [1991]), Ursulas K. Le Guins *Freie Geister* (2017 [1974]), aber beispielsweise auch das utopische Manifest *Frauenbefreiung und sexuelle Revolution* von Shulamith Firestone [1975 [1970]].

Sich auf solche feministischen Utopien beziehend hat Angelika Bammer dafür argumentiert, utopisches Denken als feministische *Partial Visions* wiederzubeleben: »My goal is to replace the idea of *a utopia* as something fixed, a form to be fleshed out, with the idea of *the utopian* as an approach toward, a movement beyond set limits into the realm of the not-yet-set.« (Bammer, 1991, S. 9) Das utopische Denken des Feminismus dieser sogenannten zweiten Welle wurden auch von anderen so interpretiert, dass es ein selbstreflexives Prinzip im Kanon des Utopischen etabliert hat: »It is no longer the exhibit of an achieved Utopian construct, but rather the story of its production and of the very process of construction as such.« (Jameson, 2007, S. 217) In den Debatten, die diese Selbstreflexion hervorgerufen haben, wurden auch feministisch informierte Ansätze vertreten, die sich direkt auf die Ideologie-Utopie-Thesen von Mannheim und Ricœur bezogen.

Da wäre zum Beispiel die Utopieforscherin Ruth Levitas. Sie betont, wie entscheidend Mannheims Verbindung von Wissen und praktischen Handlungen ist:

»He makes the point that thought is not a process of contemplation but is intrinsically bound up with action; this action is collective; and its guiding principle is the will to preserve or to change existing conditions. It is an insistence which fits well with his contention that ideology and utopia are forms of thought which can be understood only in terms of the projects of the social groups concerned.« (Levitas, 2011 [1990], S. 93)

Daran knüpft sie an, wenn sie »the desire for a better way of being« (ebd., S. 221) eines konkreten Kollektivs in einer konkreten Situation als den Kern ihres Verständnisses von Utopie definiert.

Ricœur definiert das Utopische deutlich neutraler als Levitas. Einzelne Utopien würden ihm zufolge viele verschiedene, auch widersprüchliche Inhalte und Themen haben. Doch ihre Funktion bestünde stets darin, vom Standpunkt einer vorgestellten, anderen Gesellschaft auf die bestehenden Verhältnisse zu blicken und »alternative Weisen des Lebens« aufzeigen zu können (vgl. Ricœur, 1986, S. 16). Im Gegen-

satz dazu definiert Levitas Utopien als »bessere Weisen des Seins« parteiischer (vgl. 2011 [1990], S. 209). Ricœur's Ansatz, die Funktionen von utopischen und ideologischen Vorstellungen herauszuarbeiten, scheint mir hier trotz meiner Kritik an der mangelnden historischen Konkretion seiner Kategorien an dieser Stelle als weiterführender.

Dennoch schlage ich einen neuen Begriff von politischer Fantasie vor. Ein Grund liegt darin, dass ich Ricœur's konservative These nicht teile, nach der Ideologien notwendig für den sozialen Zusammenhalt sind. Dabei handelt es sich meines Erachtens eher um historisch gewordene, also vergängliche Vorstellungen.⁷

Fantasie trägt schon auf der wörtlichen Ebene sowohl das eskapistische wie verzerrende Element in sich. In der Perspektive des Begriffs politischer Fantasie sollen Rationalität und Irrationalität nicht schon im Vorhinein absolut gegenübergestellt werden, sondern als umkämpfte und auch widersprüchlich in einander verschlungene Elemente analysiert werden können. Dafür unterscheide ich stabilisierende von politischen Funktionen.

Die Funktion stabilisierender Fantasien besteht darin, bestehende Verhältnisse zu unterstützen. Sie tragen also dazu bei, bestehende Hierarchien zu stärken. Politische Fantasien ragen dazu hingegen dazu bei, gesellschaftliche Hierarchien zu verändern. Manche animieren mehr zum Widerstand gegen Ausbeutung, Unterdrückung und Ausschlüsse. Andere tragen eher dazu bei, Hierarchien zu verschärfen.

3. Fazit

Die Beziehung von Fantasie und Macht wird von manchen hier zitierten Autor:innen zu unhistorisch bestimmt. Utopien und Ideologien sind etwa Ricœur zufolge stets notwendig, um menschliches Zusammenleben zu organisieren. Ideologien würden Identitäten stiften und damit den Zusammenhalt von Gesellschaften garantieren. Gleichzeitig würden sie zu einer verengten Wahrnehmung ihrer Mitglieder führen. Utopisches Denken könne andere Möglichkeiten aufzeigen. Doch Utopien würden die Realität auf andere, eskapistische Weisen verleugnen. Ricœur hofft daher auf die integrative Funktion von Ideologien. So könnten sich die Nachteile von Ideologien und Utopien gegenseitig kompensieren.

Zwar kann mein Begriff der politischen Fantasie von Ricœur Überlegungen zur sozialen und kulturellen Imagination lernen. Angesichts der oben angerissenen Selbstreflexion des utopischen Feminismus ist die unhistorische Allgemeingültigkeit nicht zu halten, mit der Ricœur integrierende, aber verzerrende Ideologien sowie subversive, aber potentiell eskapistische Utopien unterscheidet.

⁷ Für eine historisierende Ideologietheorie vgl. Rehmann, 2008.

Utopien und Ideologien erhalten bei Ricœur einen anthropologischen Status. Meine Perspektive hat einen deutlich bescheideneren Anspruch als die Ricœurs. Ich wage nicht zu behaupten, dass politische Fantasien immer und überall, wo menschliche Gemeinschaften existieren, eine entscheidende Rolle gespielt hätten. Vor allem behaupte ich nicht, dass es in Zukunft immer so sein muss. Abgesehen davon, dass Erfahrungen, die noch gemacht werden, die Feindinnen jeder Prognose sind: Ich habe am Anfang dieses Textes argumentiert, dass politische Fantasien gerade in Situationen asymmetrischer Hegemonien bedeutsam werden.

Gramsci betonte den Faktor Konsens in symmetrisch gebildeten Hegemonien. Er hatte Konstellationen vor Augen, in denen sich strukturell gleich potente Akteure gegenüberstehen. Solche Momente sind im Kapitalismus durch die neoliberalen Entwicklungen rarer geworden. Das Politische wurde zunehmend privatisiert, linke Kräfte sind oft auf der strukturell schwächeren Seite und die Eskalationsdominanz liegt somit eher auf deren Gegenseite. Die Fähigkeit, möglichst glaubhafte Deutungen der aktuellen Lage zu entwickeln, wird entscheidender als die Kommunikationsflüsse selbst zu kontrollieren. Heutzutage kommen die Menschen in liberalkapitalistischen Demokratien an Informationen. Unwissen ist also nicht das Problem.

Hegemonien werden heute oftmals asymmetrischer gebildet. Gramsci hatte hegemoniale Apparate vor Augen, deren Machtanspruch von zumindest potentiell gleich mächtige Parteien herausgefordert wurden. Heute gibt es oft Konstellationen, in denen es nicht mehrere hegemoniefähige Akteure in diesem starken Sinn gibt – oder gar keinen. Die Regierenden organisieren in solchen asymmetrischen Situationen ihre Hegemonie nach dem Schema der Aufstandsbekämpfung in hybriden Konflikten. Wer dem etwas entgegensetzen möchte, kann sich von Strategien der Guerillas inspirieren lassen.

Das habe ich in drei Punkten deutlich gemacht. Gewerkschaften und andere am sozialen Fortschritt interessierte Akteure sollten *erstens* nicht versuchen, große gesellschaftliche Konflikte auf die Schnelle zu gewinnen. Vielmehr gilt es, die Kapazitäten für einen langen Atem zu schaffen, damit die eigenen Kräfte nicht ständig zermürbt werden kann. Es sollte *zweitens* versucht werden, nicht jede sprichwörtliche Sau retten zu wollen, wenn diese durch das mediale Dorf getrieben wird. Es gilt sich auf Kämpfe zu konzentrieren, die realistisch gewonnen werden können. Vor anderen Auseinandersetzungen sollte ein taktischer Rückzug erwogen werden. Sichere Niederlagen sind zu vermeiden. Wenn Auseinandersetzungen geführt werden, dann mit dem vehementen Einsatz der jeweils nötigen Mittel. Politische Fantasie müsste *drittens* als ein entscheidender strategischer Faktor anerkannt werden. Zwang und Konsens haben ihre Relevanz zwar nicht verloren. Heute gilt es aber nicht nur die Herzen und Köpfe der Menschen zu erreichen; es muss ihre Vorstellungskraft berührt werden. Wer beispielsweise Science Fiction schreibt, kann intellektuell zwischen politischen Einsichten und massenkulturellen Bedürfnissen vermitteln.

In Gewerkschaften werden selten Begriffe aus der politischen Philosophie diskutiert. Dass es sich aber wider manches Erwarten auch lohnen könnte, dafür stritt Oskar Negt sein Leben lang. Er argumentiert, dass ein philosophisch gesättigtes Verständnis von Utopie sogar notwendig wäre, um das Überleben der Gewerkschaften sicherzustellen: »Mit Gesellschaftsutopie meine ich nicht den abstrakten Entwurf, der jenseits der Realität angesiedelt ist, sondern das Aufgreifen und Bündeln der in den Menschen selber steckenden Entwurfsphantasien von einem gerechten und lebenswerten Leben« (Negt 2005, S. 160).

Science Fiction und utopische Literatur mögen die Fantasie des einen oder der anderen anregen. Mit dem Träumen ist es aber wie mit dem Denken; alle können es nur selber tun.

Literaturverzeichnis

- Bammer, Angelika (1991): *Partial Visions: Feminism and Utopianism in the 1970s*. New York: Routledge.
- Bloch, Ernst (1985 [1954]): *Das Prinzip Hoffnung*. 3 Bände. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Demirović, Alex (2013): »Ist der Neoliberalismus hegemonial? Gramscis Hegemoniekonzept und Sicherheit als Herrschaftsform«. In: *Widerspruch. Beiträge zu sozialistischer Politik* 32(62), S. 127–139. DOI: 10.5169/seals-651984.
- du Cluzel, François (2020): »Cognitive Warfare«. In: *Innovation Hub*, https://www.innovationhub-act.org/sites/default/files/2021-01/20210122_CW%20Final.pdf (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Engels, Friedrich (1987 [1880]): »Die Entwicklung des Sozialismus von der Utopie zur Wissenschaft«. In: *Karl Marx Friedrich Engels Werke*. Band 19. Berlin: Dietz, S. 177–228.
- Firestone, Shulamith (1975 [1970]): *Frauenbefreiung und sexuelle Revolution*. Übersetzt von Gesine Stremmel. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Gramsci, Antonio (1991ff. [1929–35]): *Gefängnishefte*. In 10 Bänden hrsg. von Klaus Bochmann/Wolfgang F. Haug. Hamburg: Argument [hier ausgabenneutral zitiert nach Heft und Paragraf plus Seitenzahl dieser Ausgabe: (Gramsci, H. X § Y, S. Z)].
- Harcourt, Bernard E. (2019): *Gegenrevolution. Der Kampf der Regierungen gegen die eigenen Bürger*. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Jameson, Fredric (2007): *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London: Verso.
- Kaldor, Mary (2007): *Neue und alte Kriege. Organisierte Gewalt im Zeitalter der Globalisierung*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Landauer, Gustav (1907): *Die Revolution*. Frankfurt a.M.: Rütten & Loening.

- Le Guin, Ursula K. (2017 [1974]): *Freie Geister. Eine zwiespältige Utopie*. Aus dem Amerikanischen von Karen Nölle. Frankfurt a.M.: Fischer TOR.
- Levitas, Ruth (2011 [1990]): *The Concept of Utopia*. Erw. Neuaufl. Oxford: Peter Lang.
- Mannheim, Karl (1995 [1929]): *Ideologie und Utopie*. 8. Aufl. Frankfurt a.M.: Klostermann.
- Marx, Karl/Friedrich Engels (1977 [1848]): »Manifest der Kommunistischen Partei«. In: *Karl Marx Friedrich Engels Werke*. Band 4. Berlin: Dietz, S. 459–493.
- Negt, Oskar (2005): *Wozu noch Gewerkschaften?* Göttingen: Steidl.
- Piercy, Marge (2002 [1991]): *Er, Sie und Es*. Deutsch von Heidi Zerning. Hamburg: Argument.
- Porcaro, Mimmo (2013): »Occupy Lenin«. In: *Luxemburg – Gesellschaftsanalyse und linke Praxis*, <https://zeitschrift-luxemburg.de/artikel/occupy-lenin/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Rehmann, Jan (2008): *Einführung in die Ideologietheorie*. Hamburg: Argument.
- Ricœur, Paul (1986): *Lectures on Ideology and Utopia*. Hrsg. von George H. Taylor. New York: Columbia University Press.

Solidarität, mit vielen Menschen zusammen etwas erkämpfen, für viele Menschen echte Verbesserungen schaffen, das ist für mich als Vertrauenskörperleitung eine der wichtigsten »Funktionen«. Als gelernte Industriemechanikerin und Bauzeichnerin habe ich nicht die Möglichkeiten, aber in meinen Ehrenämtern schon. SciFi klingt immer nach Fantasie oder Unerreichbarem, aber viele der Ideen aus der SciFi konnten bis heute, zum Guten wie leider auch zum Schlechten, umgesetzt werden.

Ich denke immer über den Tellerrand hinaus, ich möchte mich nicht von bestehende Formen beschränken lassen. Viele Blickwinkel, viele Möglichkeiten und dabei versuchen, das Beste daraus zu machen.

Sabine Kitzter

Industriemechanikerin und Bauzeichnerin

Betriebsrätin und Vertrauenskörperleiterin der IG Metall bei Rohde & Schwarz GmbH & Co. KG

»Please Press ›X‹ To Unionize!«

Arbeiter:innen-Kampf und -Aufstände in der Digitalspiel-Ökosphäre

Rudolf Thomas Inderst

1. Einleitung

Der vorliegende Beitrag ist die Verschriftlichung des Vortrages »Press X to Unionize. Die Verhandlung von Arbeiter*innen-Aufständen in Video- und Computerspielen« vom Oktober 2022 im Rahmen des eintägigen IG-Metall-München-Seminars *Science Fiction & Science Labour*. Im Hauptteil dieses Aufsatzes wird zunächst das digitale Spiel¹ als Untersuchungsgegenstand des interdisziplinären Forschungsfeldes der Digitalspielforschung (oder auch englisch: Digital Game Studies) stehen und gleichzeitig die Frage diskutiert, warum es als Träger von Bedeutung bezeichnet werden kann. Nach dieser theoretischen Einführung soll es im zweiten Teil anschließend darum gehen, anhand dreier ausgewählter Digitalspiele – TONIGHT WE RIOT, RED FACTION: GUERRILLA sowie FALLOUT 76 – aufzuzeigen, wie Arbeiter:innen-Proteste, -Aufstände beziehungsweise -Kämpfe durch Gamedesigner:innen sowie -entwickler:innen dargestellt, verhandelt und operationalisiert werden. Im Folgenden wird der Aufsatz die virtuellen In-Game-Welten verlassen, um die Produktions- und Herstellungsseite der Spieleindustrie einem kritischen Blick zu unterziehen, da diese in Teilen in einem konfliktreichen und spannungsgeladenen Verhältnis zu dem Komplex Arbeitsbedingungen und Arbeiter:innen-Organisation steht. Die gewonnenen Einsichten wird das Fazit am Ende des Beitrags abrunden und gleichzeitig mögliche Anschlussfragen in gebotener Kürze skizzieren.

1 Der Verfasser benutzt im Text den Begriff ›digitales Spiel‹ als Synonym für Video-, Computer-, Smartphone-, Tablet- oder Telespiel.

2. Hauptteil

2.1. Digitale Spiele als Träger von Bedeutung

Die Digitalspielforschung ist ein interdisziplinäres akademisches Forschungsfeld, das sich mit dem Medium des Digitalspiels und der Praxis oder dem Akt des damit Spielens wie ebenso seinen Spielenden beschäftigt. Die Ursprünge dieser Forschung liegen in den 1980er Jahren; zu der damaligen Zeit begannen Gamedesigner:innen, zum Beispiel darüber nachzudenken, was eigentlich ein gutes Spiel ausmacht und wie man ein solches entwickeln kann. Diese Gedankengänge zu ordnen und zu publizieren, kann als ein erster Schritt innerhalb der Forschungsrichtung gewertet werden (vgl. Freyermuth, 2015, S. 203–206). Selbstredend darf an dieser Stelle nicht unterschlagen werden, dass das systematische Nachdenken über das Kulturphänomen Spiel bereits im prädigitalen 20. Jahrhundert umfangreich von Köpfen wie dem niederländischen Kulturhistoriker Johan Huizinga, dem französischen Soziologen Roger Caillois oder dem neuseeländischen Spielwissenschaftler Brian Sutton-Smith betrieben wurde und als gern genutzte Vorarbeit zum Wesen des Spiels innerhalb der Digital Game Studies herangezogen wird (vgl. Inderst, 2023, S. 54). In einem zweiten Schritt können die Forschungs- und Publikationsaktivitäten diverser Vertreter:innen der Geistes- und Sozialwissenschaften genannt werden, welche jeweils mit einer eigenen Forschungsagenda, also in etwa speziellen Fragestellungen und Methoden, an das Digitalspiel und das Spielen herantraten. Schließlich bildet sich seit Ende der 1990er und zu Beginn der 2000er Jahre zunehmend das heraus, was man als eigenes Forschungsfeld der digitalen Spielforschung beschreiben kann – eine Institutionalisierung kann in etwa an der Zunahme von spezialisierten Studiengängen, Qualifizierungsschriften wie Dissertationen oder Konferenzen abgesehen werden (vgl. Inderst/Heller, 2021). Spätestens mit der Gründung der internationalen Fachgesellschaft DiGRA, dem bis heute relevanten ersten eigenen Journal *Game Studies* sowie einer veritablen Grundsatzdebatte über das Selbstverständnis und die Ausrichtung des Feldes – Ludolog:innen betonten die Bedeutung der Spielmechanik, Interaktivität und des Regelwerks, während Narratolog:innen den Fokus auf die erzählerischen Aspekte von Spielen legten – kann eine Ausbildung des Faches nicht mehr übersehen werden. Diese Entwicklung wurde und wird begleitet von zwei Tatsachen: Erstens wächst der Gesamtumsatz der Spielebranche kontinuierlich – weltweit stehen 180 Milliarden US-Dollar in den Büchern, während davon fast zehn Milliarden Euro alleine auf Deutschland entfallen (vgl. Jansen, 2022). Zweitens ist mit dem Phänomen der Gamifikation, das heißt dem Einsatz von Systemen, Regeln und Mechaniken, wie wir sie aus digitalen Spielen kennen, innerhalb von nicht-spielerischen Kontexten wie der Arbeitswelt – zum Beispiel in Form von Punktekarten, Titeln oder Belohnungssystemen – das ver-

meintlich Spielerische noch stärker im Alltag beziehungsweise der Berufswelt präsent (vgl. Schulz, 2014).

Um zu verstehen, weshalb die Kapitelüberschrift digitale Spiele als Träger von Bedeutung kenntlich macht, soll sich zunächst einer immer wieder neu zu beantwortenden Kernfrage des interdisziplinären Forschungsfeldes Digital Game Studies angenähert werden: Was sind digitale Spiele? Eine mögliche Antwort liefert der Aufsatz *Videogame as Media Practice: An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture* von Antoni Roig und anderen, die digitale Spiele als eine Hybridformen audiovisueller Medien und Spielkultur darstellen – dort heißt es wörtlich: »In fact, videogames situate ‚play‘ at the core of the audiovisual experience, introducing innovative changes in audiovisual production and reception patterns.« (2009, S. 89). An anderer Stelle leitete der Verfasser daraus ab, dass man digitale Spiele damit als zeichenhafte Äußerungen oder mediale Texte begreifen kann, was ermöglicht, sie als wirkmächtige, vielschichtige Bedeutungsangebote zu deuten, welche Wirklichkeit, Kultur wie Medien in einen untrennbaren Zusammenhang positionieren (vgl. Inderst/Heller, 2021).

Was bedeutet das? Zunächst lässt sich damit festhalten, dass digitale Spiele sich einer alleinigen Lesart als Unterhaltungsangebote, Wettbewerbsformate oder Eskapismus-Katalysatoren entgegenstellen. Vielmehr haben wir es mit designten Kultur- und Möglichkeitsräumen zu tun, in denen durch die Wechselwirkungen von Spieler:innen und Spiel sowie menschlichen Interaktionen untereinander soziale Realitäten beschreibbar werden. Gamedesigner:innen und Spielentwickler:innen bedienen sich in der Konzeption und der Produktion aus einem reichhaltigen kreativen Pool, der randvoll mit Motiven, Erzählungen, Referenzen sowie Tropen des popkulturellen Zeitgeists ist. Damit greifen sie auf »Bilder, Erzählungen und Symbole [zurück], die in unseren kulturellen Praktiken und in unserem Alltagsleben bestimmte Bedeutungen besitzen« (Bevc, 2010, S. 173). Dieser Punkt ist besonders wichtig zu verstehen für den vorliegenden Beitrag: Durch die Rezeption der Spielinhalte auf Seiten der Spieler:innen erfolgt ein sinngebender Zusammenbau der angedeuteten Bedeutungsangebote unter Zuhilfenahme, Infragestellung oder auch Ablehnung der eigenen oder Spielcommunity-kollektiven Wissensbestände (vgl. Lachmund, 2012 S. 39). Vorannahmen, Vorkenntnisse oder etwaiges reflektiertes Vorwissen über Arbeiter:innen-Kämpfe oder -Aufstände auf Seiten der Spieler:innen zeigen digitale Spiele als Bedeutungsträger, wenn wir die Frage nach Geschichte, Darstellung sowie Verhandlung dieser Konflikte und Auseinandersetzungen kritisch analysieren. Dazu halten die Digitalspielforscher und Historiker Eugen Pfister und Tobias Unterhuber in der Einleitung ihrer *Paideia*-Sonderausgabe *Marx und das Computerspiel* fest: Digitale Spiele »üben uns darin, wie kapitalistische Gesellschaft funktioniert [...]. Damit führ[en digitale Spiele] vor, dass eine kapitalistische Ordnung nicht nur unsere Realitäten formt, sondern selbst unsere Träume. Die Welten, die wir uns in Fantasie und Virtualität vorstellen kön-

nen, sind bestimmt von unseren gesellschaftlichen Bewusstseinsformen, weshalb eben Spiele kein nebensächlicher Schauplatz unserer Gesellschaft sind, sondern eine Kampfzone, in der darum gekämpft wird, was wir uns zu denken erlauben und wie wir auch Gesellschaft anders denken könnten« (2021).

2.2. Die Darstellung und Verhandlung von Arbeiter:innen-Kämpfen in ausgesuchten digitalen Spielen

TONIGHT WE RIOT ist ein Spiel des kleinen US-Entwickler:innenstudios Pixel Publishers Union 512 aus dem Jahr 2020; als Publisher des Titels tritt Means Interactive auf. Sowohl das Studio als auch der Verlag verstehen sich als Arbeiter:innen-Kooperativen. Der Titel kann sowohl alleine als auch kooperativ gespielt werden und ist dem Genre der Action- und Beat->em-Up-Spiele zuzurechnen. Erhältlich ist er für PC, macOS, Linux und Nintendo Switch – in Deutschland ist der Titel ab 16 Jahren durch die USK freigegeben. Als Spieler:in übernimmt man die Führung einer revolutionären Bewegung und kämpft gegen eine tyrannisch-großkapitalistische, korrupte Clique. Die Spielmechaniken von TONIGHT WE RIOT zeichnen sich durch verschiedene Aspekte aus: Spieler:innen können eine Vielzahl von Arbeiter:innen-Charakteren rekrutieren und sie mit individuellen Fähigkeiten und Waffen ausrüsten, während sie durch Viertel wie Factory Town, Bootlick Bayou, Dockyards und schließlich Bowling Green Estates ziehen und sich während des Spiels weitere Arbeiter:innen dem gemeinsamen Kampf anschließen.

Arbeiter:innen-Anliegen und -Interessen werden in TONIGHT WE RIOT durch die farbenfrohe Retro-Pixelgrafik-Karikatur gewalttätiger Umsturzphantasien wahrgenommen und zu Gehör gebracht. Schon der Trailer zum Spiel macht eine klare Ansage, worum es geht: Bereits das erste Bild zeigt monotone Fließarbeit – die Arbeiter:innen sind dazu verdammt, billige Massenware zu produzieren. Ein besonders ironischer Kniff besteht darin, dass die Produkte, die dort hergestellt werden, kleine, runde Spielzeugbälle mit lachenden Gesichtern sind, welche das sinnentleerte Schaffen der Produktionskräfte zu verhöhnen scheinen. Die Bildunterschrift lautet: »The world is in the throes of global capitalism.« Im nächsten Bild ist der unglücklich wirkende Angestellte eines Fastfoodrestaurants zu sehen, welcher einer, eher sehr gut genährten, weißen Person zu Diensten an der Kasse ist. Diese Person stemmt selbstbewusst ihre Hände die Hüfte, während der schwarze Angestellte eine (vermutlich) weitere Nachtschicht im Niedriglohnsektor ohne echte Aufstiegschance einlegt. Im dritten Bild ist ein grimmiger, schwarzer Autofahrer zu sehen, der sich offenbar als Schofför verdient. Es ist auch sofort ersichtlich, weshalb er so düster dreinblickt: Er transportiert zwei weiße Teenager in Rich-Kids-Pose, wobei der weiblich gelesene Fahrgast sich königlich darüber zu amüsieren scheint, dass ihr Bekannter oder Freund sich gerade (vermutlich betrunken) mitten in den Wagen erbricht. Jetzt verändert sich der Text; man liest: »But all that is about

to change ...«. Der Aufstand hat begonnen und die (zunächst friedlich) Demons-trierenden treffen auf eine voll einsatzfähige und brutal-gewalttätige Riot Police. Dann setzt die Musik ein, das Key-Artwork wird eingeblendet und der Trailer zeigt Szenen aus dem eigentlichen Spiel, also Gameplay-Material.

Der dargestellte und zu spielende virtuelle Emanzipationskampf dauert etwa zwei Stunden, dann ist das Spiel zu Ende gespielt, das herrschende System gestürzt und es beginnen (womöglich) langfristig gleichberechtigtere Zeiten. Denn genau das erfährt man als Spieler:in nicht, allerdings bleibt die Hoffnung, dass die Ar-beiter:innenschaft auch ein zweites (und drittes oder viertes) Mal bereitsteht, den Aufstand nicht nur zu proben, sondern ihn unter einem treibend-knackigen Syn-thwave-Soundtrack zu Ende zu bringen.

Stephen Meyer, Teil des Entwickler:innen-Studios erklärt zu *TONIGHT WE RIOT*, dass es sich im Grunde um eine linke Fantasie bei dem Spiel hande und es damit auch als Antwort auf sämtliche neokonservative Machtfantasien der Spieleindus-trie zu verstehen sei, die einen großbudgetierten und xenophoben Militärshooter nach dem nächsten herausbringe (vgl. Walker, 2020). Der Titel ist allerdings auch als spielbare Antwort auf eine weitere Gruppe von Aktivist:innen zu deuten – die GamerGate-Bewegung, die in der Mitte der 2010er Jahre aktiv war und unter dem Deckmantel der Forderung nach einem transparenten Spielejournalismus einen ideologischen Feldzug gegen Spieljournalist:innen, Spieler:innen, Digital-spielforscher:innen und Gamedesign:innen startete, welche in den Augen der teils erzreaktionären GamerGater:innen eine linksgerichtete Agenda verfolgten (vgl. Wederhake, 2017). Während diese Gruppe innerhalb der Gamingkultur heute bei-nahe keine Rolle mehr spielt, blieben deren Positionen bis heute nicht nur erhalten und tauchen immer wieder auf, sondern noch fragwürdiger ist die Tatsache, dass die Art und Weise, wie die GamerGate-Bewegung online versuchte, ihre Ziele zu erreichen, heute für rechtsideologische Kreise zu einer Art Playbook geworden ist im US-Kulturmampf um Schlagworte wie Wokeness oder Gender (vgl. Bezio, 2018).

RED FACTION: GUERRILLA ist ein digitales Spiel vom Entwickler:innen-Studio Volition, das im Jahr 2009 durch den Publisher THQ veröffentlicht wurde und in ei-ner fiktiven Kolonie auf dem Mars spielt.² Es bietet sowohl einen Singleplayer- wie einen Multiplayer-Modus, kann dem Genre Third-Person-Shooter zugeordnet wer-den und erschien für PlayStation 3, Windows PCs sowie Xbox 360. Das nordameri-kanische Key-Artwork zeigt die geballte Arbeiter:innen-Faust, die einen etwas futu-ristisch anmutenden Hammer festhält und darfte damit klassenkämpferische As-

2 **RED FACTION: GUERRILLA** ist bereits der dritte Teil der Spielereihe. Diese startete 2001 als **RED FACTION** und konzentrierte sich in der Hintergrundgeschichte auf ein Unternehmen namens Ultor Corporation, welche auf dem Mars Rohstoffe im großen Stil abbauen lässt und dabei Arbeiter:innen konsequent ausbeutet. Diese wiederum schließen sich zur Red Faction zu-sammen und nehmen den Kampf auf.

soziationen zumindest wecken. Im Sinne eines transmedialen Storytellings erfuhr das Spiel auch einen wenig beachteten Nachfolger im Spielfilmformat namens *RED FACTION: ORIGINS*.

Als Spieler:in schlüpft man in die Rolle eines Widerstandskämpfers namens Alec Mason, der sich gegen die Unterdrückung durch die Earth Defense Force (EDF) stellt, nachdem sein Bruder, welcher Mitglied der militanten Arbeiter:innen-Bewegung Red Faction³ gewesen ist, von Soldaten der EDF ermordet wurde (bereits in der Eröffnungsszene erklärt er Alec, dass es mit der Freiheit auf dem Mars vorbei und die EDF im Grunde ein folternder Haufen Abschaum, organisiert in Todesschwadronen, sei). Der Grund für den Arbeiter:innen-Aufstand ist der allgemeine Arbeitszwang, den die Kolonieherren des Planeten Erde ausgerufen wie verhängt haben und jetzt mit Waffengewalt durchsetzen – schließlich geht es um die konsequente Ausbeutung der Mars-Ressourcen nach einem aufwändigen Terraforming-Prozess.

Das Spiel zeichnet sich durch seine offene Spielwelt und die Möglichkeit aus, Gebäude und Umgebungen mit einer zerstörbaren Physik-Engine zu manipulieren.⁴ Die Spieler können improvisierte Waffen und Fahrzeuge nutzen, um Missionen abzuschließen und die EDF-Kräfte zu bekämpfen. Erkundet man die Singleplayer-Kampagne mit allen Nebenmissionen komplett, vergehen etwa 20 Stunden Spielzeit. Bereits zwei Jahre später, 2011, wurde die Spieleserie mit *RED FACTION: ARMAGEDDON* fortgesetzt.

Systematische Gewerkschaftsarbeit sollte man in *RED FACTION: GUERRILLA* nicht erwarten, vielmehr dient der Arbeiter:innen-Aufstand als eine Art Tapete, auf der sich ein Science-Fiction-Actiontitel abspielt, welcher wiederum in erster Linie zeitkritische Reaktionen am Controller und weniger politisches Geschichtsbewusstsein als Kernkompetenz der Spielenden abfragt. Damit wird das tatsächliche Schicksal ausgebeuteter Arbeiter:innen in gewisser Weise kommodifiziert und in ein marktgerechtes Spielformat gepresst, was damit in einem starken Kontrast zur Karikaturhaftigkeit eines *TONIGHT WE RIOT* steht.

Bei *FALLOUT 76* handelt sich um ein Online-Rollenspiel, welches im Jahr 2018 erschien ist. Das Entwicklungsstudio hinter dem Titel ist Bethesda Game Studios, der Publisher Bethesda Softworks und es erschien für Windows PC, PlayStation 4 sowie Xbox One; die USK-Altersfreigabe liegt bei 18. *FALLOUT 76* ist Teil der *FALLOUT*-

³ Hier agiert das Gamedesigner:innen-Team im Worldbuilding mäßig ambivalent: Die Arbeiter:innen-Widerstandsgruppe Red Faction ist einerseits in Bezug zum Planeten Mars, als roten Planeten, zu lesen, ist andererseits allerdings auch als Verweis auf das Sowjet-Rot zu deuten. Ob und inwiefern die Gamedesigner:innen des Studios auch an die Red Army Faction, also die Rote Armee Fraktion, im Designprozess dachten, bleibt Spekulation.

⁴ Tatsächlich war es diese Geometry-Modification-Engine, die immer wieder positiv in den Spielbesprechungen hervorgehoben wurde (vgl. Skrebels, 2019).

Spielereihe, welche bis in die späten 1990er Jahre zurückreicht; das postapokalyptische Setting übernahm die Reihe von einer anderen, populären Spielereihe – WASTELAND. Die Handlung platziert Spieler:innen in West Virginia 25 Jahre nach dem atomaren Schlagabtausch zwischen den Vereinigten Staaten von Amerika und China im Jahr 2077. Die FALLOUT-Spielereihe zeichnet sich ästhetisch unter anderem dadurch aus, dass die gesellschaftlich-kulturelle Entwicklung zwar auf dem Stand der 1950er Jahre eingefroren wurde, aber – ganz im Sinne eines Retrofuturismus – schwebende Autos, Haushaltsroboter und Plasmapistolen zum Alltag gehören (vgl. Märkl, 2019).

Es ist vermutlich dem Genre des Digitalspielrollenspiels als solchem zuzuordnen, dass auf ein sehr reichhaltiges und umfangreiches Worldbuilding Wert gelegt wurde (vgl. Barton, 2007). Entsprechend vielfältig fallen auch in FALLOUT 76 realweltliche, nicht-virtuelle Referenzen aus. So stoßen Spieler:innen zum Beispiel auf die Pittsburgh Union, welche als Reaktion auf die wirtschaftlichen und sozialen Herausforderungen, die sich aus der zerstörten Welt in den Ruinen von Pittsburgh ergaben, entstand. Die Pittsburgh Union existierte bereits vor dem Atomkrieg, setzte sich für die Rechte der Arbeiter:innen ein und strebte eine egalitäre Gesellschaft an, in der die Bedürfnisse und Interessen aller berücksichtigt werden. Sie weist nach wie vor eine starke Gewerkschaftstradition auf und tritt gegen Ausbeutung, Ungerechtigkeit und die Übermacht von Unternehmen auf der einen und (möglichen) Regierungen auf der anderen Seite an. In FALLOUT 76 hat die Pittsburgh Union nach dem Atomkrieg versucht, in der zerstörten Welt Ordnung und Gerechtigkeit gleichermaßen wiederherzustellen, indem sie Gemeinschaften und Kooperativen etablierten, um den Menschen zu helfen und ihnen eine neue Zukunft aufzubauen. Gleichzeitig benötigen aber auch sie Hilfe, da lokale verbrecherische Banden sie permanent bedrohen. Die Mitglieder der Pittsburgh Union sind bekannt für ihren Zusammenhalt, ihre Solidarität und ihren Einsatz für die gemeinschaftliche Selbstversorgung. So schaffen es die organisierten Arbeiter:innen zum Beispiel, Stahl auf Vorkriegsniveau zu produzieren – womit das Spiel gleichzeitig auch einen sozialen Kommentar über den Zustand der aktuellen Stahlindustrie in den USA abgibt: Eine Wiedergeburt der nordamerikanischen Herstellungstradition, die ihren Höhepunkt Mitte des 20. Jahrhunderts hatte, scheint nun ausschließlich nach einer »Atomstunde Null« möglich (vgl. Isidore, 2018). Zeitgleich greift FALLOUT 76 in einem anderen interessanten Zusammenhang auf die Geschichte der USA zurück. Im Rahmen der sogenannten Kohlekriege zwischen 1890 und 1930 war auch West Virginia Schauplatz von blutigen Auseinandersetzungen zwischen streikenden Minenarbeitern und privatwirtschaftlichen Unternehmen wie staatlichen Einrichtungen (Polizei und Armee) – den Höhepunkt dieses Konflikts bildete die Schlacht am Blair Mountain 1921, wo es sogar zum Einsatz von Kriegswaffen gegen Bergarbeiter kam (vgl. Hood, 2021). Es ist genau dieser Konflikt, der Pate stand für eine eigene Blair-Mountain-Variante in FALLOUT 76: Im dem Spiel verschanzen sich

streikende Arbeiter dort, um gegen die Ersetzung menschlicher Arbeitskräfte durch Roboter zu protestieren. Nach acht Tagen schließlich töten industrielle Kampfroboter sämtliche Minenarbeiter:innen vor Ort. Diese Auseinandersetzung ist Teil der größeren Geschichte rund um Automation Riots, die immer wieder im Spiel auftauchen und thematisiert werden. Das Thema der Arbeiter:innen-Organisation und Gewerkschaften spielt auch in anderen Teilen der FALLOUT-Spielereihe eine Rolle: Spieler:innen kommen in FALLOUT 3⁵, FALLOUT: NEW VEGAS⁶ und FALLOUT 4⁷ mit der Thematik in Kontakt.

2.3. Produktionsparadigmen in der Diskussion

Bereits in der Einleitung wurde auf die Umsatz- beziehungsweise Gewinnsituation der Spielebranche hingewiesen. Auf den ersten, gerade von Stakeholdern wie in etwa dem Branchenverband game e.V. immer wieder propagierten, Blick liest diese sich wie eine progressive Erfolgsgeschichte. Besonders beliebt ist in etwa der schlagzeilenträchtige Hinweis darauf, dass man in der Spieleindustrie mehr Umsatz generiere als im Film- und Musikbereich kombiniert (vgl. Divers, 2023). Allerdings: Nicht nur etwaige Lobbyverbände oder Branchenfürsprecher:innen wiederholen mantraartig dieses Erfolgsnarrativ – auch die Digitalspielforschung greift gerne zu dieser Argumentation, wenn sie zum Beispiel im Rahmen von Drittmittelanträgen ihre Forschungsvorhaben und -projekte untermauern möchte. Darauf weist in etwa der australische Digitalspielforscher Brendan Keogh in seinem Buch *The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production* hin: Um die kulturelle oder gesellschaftliche Relevanz des Forschungsgegenstandes und Mediums digitales Spiel zu unterstreichen, erfolge reflexartig ein Rückgriff auf die ökonomischen Kennzahlen; Keogh spricht an dieser Stelle von einem regelrechten Klischee und weist gleichzeitig nachdrücklich darauf hin: »[A] singular videogame industry, as it is typically and narrowly imagined, does not exist. [...] there are many industries, many communities, many creators, and many audiences [...].« (2023, S. 7). Was Keogh hier andeutet, bezieht sich nicht nur auf eine inhaltliche oder programmatiche Diversität, was die eigentlichen Spieleentwicklungen und ihre Tonalität oder Lizenznahmen betrifft, sondern es geht ebenso um die Einkommenssituation der Arbeitnehmer:innen beziehungsweise der Gründer:innen oder Freelancer:innen bei kleinen, mittleren oder großen Produktionshäusern – diese sind großen

5 In diesem Teil finden Spieler:innen Hinweise auf eine Vorkriegs-Gewerkschaft namens Maintenance Service Union in Washington D.C.

6 In diesem Teil ersetzt ein Roboter menschliche Fachkräfte in einem Auslieferungsunternehmen, was die sogenannte Truckers' Union auf den Plan ruft.

7 In diesem Teil wird Arbeitnehmer A. Holbrook von seinem Arbeitgeber N. Fredericks verdächtigt, zur Gewerkschaftsgründung aufrufen zu wollen; dieser meldet das bei der Polizei.

Unterschieden und Schwankungen unterworfen, was keinesfalls als schicksalshafte Fügung missverstanden werden darf.

Die Digitalspielforschung als ein noch jüngeres Forschungsfeld hat sich neben ihrer Beschäftigung mit dem Kulturartefakt Spiel und der Praxis des Spielens (in etwa in Form der Wirkungsforschung) innerhalb der letzten Jahre auch zunehmend den unterschiedlichen Produktionsparadigmen der Spieleindustrie zugewandt. Diese Forschungsrichtung wird gemeinhin unter der Bezeichnung Game Production Studies (weniger häufig auch Game Industry Studies) zusammengefasst.⁸ Es geht in dieser Forschung um mehrere Anliegen und Schwerpunkte: Die Arbeiten bieten eine kritische Perspektive auf die Spieleindustrie und ihre Produktionspraktiken, wobei im Folgenden kurz auf ihre Potentiale eingegangen werden soll: Produktive, anwendungsgebundene Ergebnisse der Forschungsarbeit hinterfragen gängige Annahmen, untersuchen Machtstrukturen, Arbeitsbedingungen, Geschäftsmodelle und soziale Auswirkungen der Spieleindustrie. Diese Betrachtungswinkel gehen von der gesellschaftlichen Relevanz digitaler Spiele aus – diese sind ein bedeutender, allgegenwärtiger Teil unserer (Erlebnis-)Kultur und nehmen damit Einfluss auf eine sehr große Anzahl von Spielenden. Game Production Studies tragen dazu bei, das Verständnis für die Bedeutung von digitalen Spielen in unserer heutigen Welt zu vertiefen und die sozialen, politischen und kulturellen Auswirkungen zu analysieren. Die Digitalspielforscher:innen werfen durch ihre Arbeit ein Licht auf die Arbeitsbedingungen in der Spieleindustrie, einschließlich Fragen wie Überstunden, Crunch-Kultur⁹, Unabwägbarkeiten wie Risiken der Beschäftigungsverhältnisse und soziale Ungerechtigkeiten. Sie ermöglichen es damit im besten Fall, Missstände zu identifizieren und nach Lösungen zu suchen, um eine faire und nachhaltige Arbeitsumgebung zu fördern. Dazu gehört ebenfalls die Analyse der ökonomischen Aspekte der Branche, einschließlich ihrer Geschäftsmodelle, Monetarisierungsmöglichkeiten, Vertriebsstrukturen und Marktdynamiken. Ebenfalls ist ein Diskutieren von Nachhaltigkeit hier anzusiedeln: Das Subforschungsfeld könnte als eine Art Türöffner dafür fungieren, innovative und nachhaltige Praktiken in der Spieleentwicklung zu fördern – es geht dabei um das Erkunden neuer Ansätze und Modelle, welche ökologische Nachhaltigkeit, soziale Verantwortung und kreative Innovationen in Einklang bringen.

Dass sich das Forschungsfeld der Game Production Studies in den letzten Jahren einigermaßen rasch herausgebildet hat, liegt nicht nur daran, dass die Digi-

⁸ Im Jahr 2021 erschien der Sammelband *Game Production Studies* (herausgegeben von Olli Sotamaa und Jan Švelch), der als sehr zugänglicher Einstieg in die Thematik dienen kann.

⁹ Crunch-Kultur bezieht sich auf eine Praxis in der Spieleindustrie, bei der Entwickler:innen-Teams über längere Zeiträume hinweg unverhältnismäßig hohe Arbeitsbelastung und Überstunden auf sich nehmen, um Fristen oder Projektziele zu erreichen, was oft zu physischer und emotionaler Erschöpfung führt.

talspielforschung allgemein inter- wie transdisziplinär aufgestellt ist und daher in etwa einfacheren Zugang seitens zum Beispiel der Arbeitssoziologie oder der Management Studies zulässt beziehungsweise bietet, sondern dies liegt auch an einer sich verändernden Presselandschaft. Damit ist sowohl die Fachpresse, die sich auf digitale Spiele konzentriert, als auch die Tages- beziehungsweise Publikums presse gemeint. Eines der bekanntesten Gesichter für eine kritische Berichterstattung in diesem Umfeld ist der US-Journalist Jason Schreier. Mit seinen beiden Büchern *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant Stories Behind How Video Games Are Made* (2017) und *Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry* (2021) erhöhte Schreier merklich die Aufmerksamkeit und Sensibilität für das Thema Arbeitskultur in der Spieleindustrie und zeichnet dabei ein die Branche mitunter entzauberndes Bild der Verhältnisse.

Im Folgenden sollen nun kurзорisch einzelne Beispiele beleuchtet werden, die im Fokus dieser kritischen Berichterstattung aber auch der Game Production Studies stehen. Als im Sommer 2020 skandalträchtige Geschehnisse das Unternehmen erfassten, galt Publisher Ubisoft nach Nintendo of Europe als zweitgrößter Arbeitgeber der Branche: »An den Standorten Düsseldorf, Berlin und Mainz sind fast 800 Mitarbeiter beschäftigt.« (Fröhlich, 2020). Das Ausmaß des Skandals schildert Journalist Dennis Kogel für den Deutschlandfunk als beträchtlich, denn es scheint hier nicht lediglich um Verfehlungen, Vergehen und Übergriffe einzelner Individuen gegangen zu sein, sondern um strukturelle Gegebenheiten, da das Unternehmen einigen Mitarbeiter:innen besonders große Macht verliehen haben soll: »Zentral war laut Bloomberg die ›Editorial‹-Abteilung. Dort arbeiteten mehrere der beschuldigten Männer und es soll eine Atmosphäre geherrscht haben wie im Klischee einer US-Studentenverbindung: also sehr männlich, sehr anzüglich, sehr unprofessionell.« (Kogel, 2020). Kogel zitiert in diesem Zusammenhang ebenfalls die Ubisoft-Spielentwicklerin Kim Belair mit den Worten: »Es ist ein Ökosystem von Missbrauch und Wut und dem Schutz der falschen Leute [und] [e]s ist fast unmöglich, gegen diese Widerstände anzukommen.« (Ebd.) Obgleich der bereits vorgestellte Jason Schreier öffentlich auf Twitter darauf hingewiesen hatte, dass diese Problemlage nicht erst seit dem Sommer des laufenden Jahres bekannt war, erschien es der Unternehmensführung opportun, zunächst ein Zeichen durch Entlassungen zu setzen. In einer dpa-Meldung war zu lesen, dass »nach Vorwürfen von sexueller Belästigung und unangemessenem Verhalten [...] mehrere Führungskräfte [...] ihren Hut nehmen« müssten und weiterhin wird der Unternehmens-Chef Yves Guillemot mit der Einlassung zitiert, man sei nicht in der Lage gewesen, »seinen Mitarbeitern eine sichere und integrative Arbeitsumgebung zu garantieren«, was nicht akzeptabel sei (o. V., 2020). Beobachter:innen hatten den Vorfall in einen größeren Kontext gestellt und ihn in Zusammenhang mit der #MeToo-Bewegung aus dem Jahr 2017 gebracht, in der es um das Sichtbarmachen von sexueller Beläs-

tigung, sexuellen Übergriffen und sexueller Vergehen gegenüber Frauen ging (vgl. Glasner, 2020).

Es sollte danach nur ein Jahr dauern, bis der nächste Skandal Wellen schlug. Für die internationale Ausgabe der Deutschen Welle fasste Kristina Reymann-Schneider pointiert zusammen: »This summer, Activision Blizzard made headlines not for a great new game, but because the video game giant was charged with sexual harassment and discrimination against women by the California Occupational Safety and Health Administration.« (2021) Was das im Sinne der Vorwürfe konkret bedeutete, ist in der dpa-Meldung genauer ausgeführt: Dort heißt es, dass, abgesehen von einem Lohngefälle zwischen Männern und Frauen und der Übergehung jener bei anstehenden Beförderungen, »männliche Beschäftigte offen Witze über Vergewaltigungen gemacht und Vorgesetzte Mitarbeiterinnen bedrängt haben.« (o. V., 2021) Die Unternehmensführung in Person des CEO Bobby Kotick stritt die Vorwürfe nicht nur ab, sondern er hob eine Gegenklage. Außerdem ließ er in einem Interview mit Variety verlautbaren: »[W]e did not have a systemic issue with harassment – ever. We didn't have any of what were mischaracterizations reported in the media [...].« (Littleton, 2023) Doch dabei blieb es nicht – denn offenbar wusste Kotick genau, wer für all die Unruhe in dem Unternehmen verantwortlich war: »But what we did have was a very aggressive labor movement working hard to try and destabilize the company.« (Ebd.) Finanziell betrachtet sorgte die Klage dafür, dass ein Aktiensturz von neun Prozent eintrat, welcher einen Verlust von beinahe acht Milliarden US-Dollar bedeutete. Des Weiteren wurden seitens des Unternehmens gerichtliche Einigungen erzielt, die ebenfalls finanzielle Einbußen bedeuteten.

Bevor auf die Rolle von Gewerkschaften und Arbeiter:innen-Organisation zu kommen sein wird, sei ein Blick auf das Jahr auf das Jahr 2004 zurückgeworfen. Ein weiterer bekannter Publisher, Electronic Arts, stand damals im Fokus der Debatte, bei der es um überlange Arbeitszeiten beziehungsweise die Crunch-Kultur ging, die bis heute thematisch die Spieleindustrie begleiten. Die damaligen Ereignisse lassen sich unter dem Schlagwort EA Spouse darstellen: EA Spouse bezieht sich auf eine Bewegung, die im Jahr 2004 entstand, als ein anonymer Ehepartner eines Mitarbeiters des Spieleentwicklers Electronic Arts öffentlich per Weblog die exzessive Crunch-Kultur und die unfairen Arbeitsbedingungen in der Spieleindustrie thematisierte (vgl. Dyer-Witheford, 2006). In einem offenen Brief, der in Online-Foren veröffentlicht wurde, berichtete EA Spouse von den negativen Auswirkungen der übermäßigen Arbeitsbelastung, langen Arbeitszeiten und dem Mangel an angemessener Entlohnung auf die physische und psychische Gesundheit der Mitarbeiter:innen. Wie der Spielejournalist Sven Raabe berichtet, stand der Publisher damit in einer Tradition der Spielebranche: »Schon in den Anfangstagen der Games-Branche gab es massive Überstunden, etwa der ersten Zeit der legendären Ego-Shooter-Schmiede id Software (›DOOM‹, ›Quake‹). Besonders Programmierer John Carmack, der führende Entwickler des Teams, soll oftmals 18 Stunden am Tag

gearbeitet haben und viele seiner Kollegen zogen nach, da sie Angst hatten, ansonsten womöglich ihren Job zu verlieren.« (2020) Der Vorfall rund um Electronic Arts erregte weltweite Aufmerksamkeit und führte zu einer breiten Diskussion über die ethische Dimension von Crunch-Kultur und die Notwendigkeit von Veränderungen in der Branche. Die Diskussion stellte in gewisser Weise eine Art Kleinst-Milestein in der Geschichte der Spieleindustrie dar und markierte einen Wendepunkt in der öffentlichen Wahrnehmung der Arbeitsbedingungen in diesem Sektor. Sie löste zudem eine Debatte über die weit verbreitete Praxis des Crunchings aus, bei der Mitarbeiter über längere Zeiträume hinweg unverhältnismäßig hohe Arbeitsbelastung und Überstunden auf sich nehmen, um Fristen oder Projektziele zu erreichen; dieser ungesunde Arbeitsrhythmus kann zu chronischem Stress, physischer und emotionaler Erschöpfung, Burnout und negativen Auswirkungen auf das Privatleben der Mitarbeiter:innen führen (vgl. Carless, 2004). In der Folge des EA-Spouse-Vorfalls wurden einige positive Entwicklungen eingeleitet. Mehrere Unternehmen haben Richtlinien und Initiativen eingeführt, um die Arbeitsbedingungen zu verbessern und eine gesündere Arbeitskultur zu fördern. So entstanden Diskussionen über die Einführung von Gewerkschaften in der Branche, um die Rechte und das Wohlergehen der Mitarbeiter:innen zu schützen. Darüber hinaus haben sich Digitalspielforscher:innen verstärkt mit den Auswirkungen der Crunch-Kultur auf die Mitarbeiter:innen und die Branche als Ganzes befasst und Lösungen zur Förderung einer nachhaltigen Arbeitsumgebung vorgeschlagen. Obwohl die Crunch-Kultur nach wie vor in der Spieleindustrie existiert, hat die EA-Spouse-Bewegung den Grundstein für eine kontinuierliche Auseinandersetzung mit den Arbeitsbedingungen gelegt und dazu beigetragen, das Bewusstsein für die Bedürfnisse und Rechte der Mitarbeiter:innen in Ansätzen zu stärken. Es blieb ein kleines Ausrufezeichen oder vielmehr eine Erinnerung daran, dass eine gesunde Arbeitsumgebung und angemessene Arbeitsbedingungen von entscheidender Bedeutung sind, um die langfristige Nachhaltigkeit und das Wohlergehen der Menschen in der Spieleindustrie zu gewährleisten (vgl. Williams, 2015).¹⁰

Im Folgenden ist nun über die Arbeiter:innen-Organisation beziehungsweise die Vergewerkschaftung innerhalb der Spielebranche selbst zu sprechen, welcher sich als hochgradig komplex herausstellt. Die spezifischen Dynamiken und Herausforderungen lassen sich am besten schrittweise aufschlüsseln. So kann in etwa für den historischen Kontext festgehalten werden, dass die Spielebranche relativ

¹⁰ Allerdings sind genauso weiterhin Äußerungen wie die des Rockstar-Games-Co-Studiogründers Dan Houser zu vernehmen, der 2019 in einem Interview 100-Arbeitsstunden-Wochen im Zuge der Fertigstellung von *Red Dead Redemption 2* als eine Art Qualitätsmerkmal aufführte, allerdings dafür auch mitunter heftigen Widerspruch erntete – allerdings weniger von Spieler:innen, sondern eher presseseitig (vgl. Schreier, 2018).

jung ist und sich in den letzten Jahrzehnten rapide entwickelt hat. Gewerkschaften haben in dieser Branche traditionell eine begrenzte Präsenz. Dafür gibt es unterschiedliche Gründe, einschließlich der Arbeitskultur, der Projektarbeit und der Vorherrschaft von Vertrags- und Freiberuflertätigkeiten. Die spezifischen Arbeitsbedingungen und Beschäftigungsmodelle in der Spielebranche sind damit mitverantwortlich dafür, die Gründung von Gewerkschaften erschweren. Die angesprochene Diversität und Pluralität der Arbeitnehmer:innenschaft ist besonders relevant: Die Branche umfasst eine Vielzahl von Berufen, darunter Entwickler:innen, Designer:innen, Künstler:innen, Tester:innen, Vertriebs- und Salespersonal oder Marketing-Spezialist:innen und weitere. Diese Vielfalt führt zu unterschiedlichen Bedürfnissen, Herausforderungen und Prioritäten der Arbeitnehmer:innen, was die Interessenvertretung und Organisierung diffiziler gestaltet (vgl. Link, 2015). Somit wird es zu einer großen Herausforderung, eine einheitliche Stimme sowie gemeinsame Interessen zu finden, um eine starke Fürsprecher:innenschaft zu etablieren. Auch stößt man auf das Argument, dass man es in der Spielebranche generell mit einem zwangsinnovativen und wettbewerbsintensiven Industriesektor zu tun habe, dessen Arbeitskultur es erschweren könne, den Gedanken an Gewerkschaften zu fördern, da einige Arbeitgeber Befürchtungen oder den taktischen Talking Point entwickeln, dass Gewerkschaften die Flexibilität und Kreativität einschränken könnten. Letztlich sind die großen, umsatzstarken Publisher des Marktes internationale Unternehmen – hier ist anzumerken, dass die rechtlichen Rahmenbedingungen von Land zu Land variieren und dies vermag die Gründung und Organisation von Gewerkschaften in der Spielebranche zu beeinflussen beziehungsweise verlangsamen (vgl. Ziegeler, 2018). Obgleich die Ausgangslage – wie skizziert – also reichlich komplex ist, vermeldete die US-Journalistin Megan Farokhmanesh einen Durchbruch: »IT'S MAY 23 [also der 23. Mai 2022], and history is about to take place in Madison, Wisconsin« (2022) und bezieht sich dabei auf eine Gruppe von Spielentwickler:innen, die bei Activision Blizzard angestellt waren und kurz davor standen, die erste Digitalspiel-Gewerkschaft der Vereinigten Staaten von Amerika zu gründen. Generell scheinen die Zeiten heute auf Aufbruch zu stehen. Die auf das Thema spezialisierte Investigativ-Journalistin Nicole Carpenter stellt 2023 einen US-landesweiten Trend fest. Dieser zeige klar, dass Gewerkschaftsgründungen nicht nur im Spielektor stattfänden, sondern dass entsprechende Kampagnen und Mobilisierungen auch bei »major corporations like Apple, Google, and Starbucks« (vgl. Carpenter, 2023) laufen.

Auf Arbeitgeber:innen-Seite begegnet man diesen Bestrebungen und Gründungen unterschiedlich – hier zeigt die Branche mal ein eher zurückhaltendes, mal ein einigermaßen offen konfrontatives Gesicht, wie die Los Angeles Times berichtet; so wird etwa ein Sprecher Actionvision Blizzards mit den Worten zitiert: »We maintain the utmost respect for our employees to decide for themselves whether union representation is right for them [...]. Our goal is for our employees to not need to feel

they need to be represented by a union because we are addressing their workplace needs.« (Parvini/Contreras, 2023) Es bleibt also abzuwarten, wie sich die Situation in Nordamerika, also im größten Digitalspielmarkt der Welt noch knapp vor China, weiterentwickelt.

Die Situation in Deutschland ist aus dem Betrachtungswinkel möglicher Vergewerkschaftungen als herausfordernd zu bezeichnen. Zwar kam es im Sommer 2018 in Köln im Rahmen der Branchenmesse gamescom zu der Gründung eines lokalen Ablegers der Game Workers Unite (GWU); doch erstens stellt diese Organisation keine Gewerkschaft im eigentlichen Sinn dar, sondern vielmehr eine lose, vermittelnde Arbeitnehmer:innen-Interessensvertretung, und zweitens hat, Stand heute – ein halbes Jahrzehnt später – der Zusammenschluss keine rechte Schlagkraft im Sinne von Aufmerksamkeit oder Medienpräsenz entfalten können (vgl. Dietrich, 2018).

In dieser Hinsicht lohnt sich umso mehr, über das – so besehen – drohende Damoklesschwert KI nachzudenken: Im Herbst 2022 waren Töne des Xbox-Chefs Matt Booty im Rahmen der Spielemesse Pax West zu vernehmen, die aufhorchen ließen: Er wünsche sich, dass etwa die Aufgabe des QA-Departments, also der Mitarbeiter:innen der Qualitätssicherung, in Bälde von einer Künstlichen Intelligenz übernommen werde (vgl. Klaiber, 2022). Hat man es also mit einer Art Wettrennen zwischen Arbeiter:innen-Organisation auf der einen und KI-Jobübernahme auf der anderen Seite zu tun? Die Antwort muss vorerst offenbleiben.

3. Fazit

Das Ziel des vorliegenden Beitrags bestand darin, einerseits anhand ausgewählter Digitalspiel-Beispiele zu untersuchen, auf welche Art und Weise Gamedesigner:innen in ihrem Werk Arbeiter:innen-Organisation beziehungsweise Arbeiter:innen-Konflikte thematisieren. Dazu wurde zunächst in einer theoretischen Einführung darauf eingegangen, weshalb digitale Spiele als Untersuchungsgegenstand als Träger von Bedeutung beziehungsweise Sinnkreierung zu verstehen sind. Im Anschluss erfolgte eine Bestandsaufnahme des Grades an beziehungsweise der Herausforderungen von Vergewerkschaftungsprozessen innerhalb der internationalen wie nationalen Spieleindustrie. Die Untersuchung der ausgewählten Titel *TONIGHT WE RIOT*, *RED FACTION: GUERRILLA* sowie *FALLOUT 76* zeigt, dass digitale Spiele als Ergebnisse kreativer Prozesse innerhalb einer hinsichtlich ihrer in Teilen mangelhaft ausgeprägten Arbeitnehmer:innenschafts-Organisation kritisch zu evaluierenden Produktionsumgebung – die Herausforderungen wie zum Beispiel toxischen Arbeitsbedingungen (noch) nicht gewachsen zu sein scheint – zu verstehen sind und gleichzeitig Kulturartefakte, an die Spieler:innen mit ihren Wissensbeständen herantreten, darstellen. Die dergestalt entstehenden ludischen ko-kreativen Räume werden sinnstiftend bewusst und unbewusst mit

Vorstellungswelten sowohl der Gamedesigner:innen als auch der Spieler:innen gefüllt; entsprechend vielfältig und von qualitativer Tiefe fällt die Darstellung wie Verhandlung des Komplexes in den Digitalspielen aus.

In dem Prügelspiel TONIGHT WE RIOT dient der überzeichnete Actionkampf im Retrogewand als – mitunter ironisch-bissiger – politischer Kommentar. RED FACTION: GUERRILLA konzeptioniert und inszeniert den Arbeiter:innen-Kampf buchstäblich wie sprichwörtlich als Aneinanderreihung von Schusswechseln und Angriffs- oder Verteidigungsaktionen mit Sprengstoff; die Software zum Erstellen von Texten oder Präsentationen im administrativen Arbeitsalltag des Gewerkschaftsfunktionärs oder der -funktionärin wird gegen Vorschlaghammer und Raketenwerfer ausgetauscht. FALLOUT 76 wiederum nutzt Geschehnisse und Motive aus der amerikanischen Geschichte des Arbeitskampfes, um seine Spielwelt lebendiger und reicher auszustaffieren.

Aus der Beschäftigung mit dem Komplex Arbeitnehmer:innen-Organisation und betriebliche Aus- oder Mitgestaltung durch Arbeitnehmer:innen lassen sich eine Reihe weiterer Fragen für etwaige Untersuchungen ableiten. Beispielhaft sei in etwa die Frage nach anderen Spielgenres gestellt – so existiert zum Beispiel in einem Strategiespiel wie VICTORIA 3 auch die politische Einheit oder Interessensgruppe Gewerkschaft. Wie werden die gewerkschaftlichen Aktivitäten hier portraitiert, welche Ziele verfolgen sie und in welchem Verhältnis stehen sie zu anderen politischen Stakeholdern beziehungsweise Akteur:innen? Abseits von narrativen oder spielmechanischen Digitalspielinhalten könnten weitere Untersuchungen sich mit der Frage beschäftigen, wie ein Andocken der in der Spielebranche arbeitenden Fachkräfte an gewerkschaftliche Strukturen gelingen kann; dies kann sogar als eine vorrangige Frage betrachtet werden, wenn man die Aussage des Branchenverbandes games e.V. ernst nimmt, der festhält: »So hat Kanada [...] nur knapp halb so viele Einwohnerinnen und Einwohner wie Deutschland, aber mit mehr als 32.000 beinahe dreimal so viel Beschäftigte in der Games-Branche. Umgerechnet bestünde danach in Deutschland ein Potenzial von bis zu 60.000 Arbeitsplätzen anstatt 12.000 [...].« (vgl. Game, 2023) Damit diese Luft dort oben allerdings aus der arbeitsrechtlichen Perspektive künftiger Fachkräfte nicht arg (oder sogar zu) dünn wird, scheint dieser Komplex sogar von außerordentlicher Dringlichkeit in den Augen des Verfassers zu sein.

Quellen

Spiele

FALLOUT 76 (2018), Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, Xbox One.
RED FACTION: GUERRILLA (2009), Volition, THQ, Xbox 360.

TONIGHT WE RIOT (2020), Pixel Pushers Union 512, Means Interactive, Nintendo Switch.

Literatur

- Barton, Matt (2007): »The History of Computer Role-Playing Games Part 2: The Golden Age (1985–1993)«. In: *Game Developer*, <https://www.gamedeveloper.com/business/the-history-of-computer-role-playing-games-part-2-the-golden-age-1985-1993/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Bevc, Tobias (2010): »Visuelle Kommunikation und Politik in Videospielen«. In: Caja Thimm (Hrsg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden: Springer, S. 169–191.
- Bezio, Kristin (2018): »Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right«. In: *Leadership* 14(5), S. 556–566. DOI: [10.1177/1742715018793744](https://doi.org/10.1177/1742715018793744).
- Carless, Simon (2004): »EA Spouse« Weblog Raises Issues On Game Development Quality Of Life«, in: *Game Developer*, <https://www.gamedeveloper.com/pc/-ea-spouse-weblog-raises-issues-on-game-development-quality-of-life> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Carpenter, Nicole (2023): »The game studios changing the industry by unionizing«. In: *Polygon*, <https://www.polygon.com/gaming/23538801/video-game-studio-union-microsoft-activision-blizzard>. (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Dietrich, Martin (2018): »Game Workers Unite – Gewerkschaft gegen miese Arbeitsbedingungen in der Games-Branche gegründet«. In: *GameStar*, <https://www.gamestar.de/artikel/game-workers-unite-gewerkschaft-gegen-miese-arbeitsbedingungen-in-der-games-branche-gegruendet,3327574.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Divers, Gavin (2023): »Gaming Industry Dominates as the Highest-Grossing Entertainment Industry«, in: *Gamerhub*, <https://gamerhub.co.uk/gaming-industry-dominates-as-the-highest-grossing-entertainment-industry/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Dyer-Witheford, Nick (2006): »EA Spouse« and the Crisis of Video Game Labour: Enjoyment, Exclusion, Exploitation, and Exodus«. In: *Canadian Journal of Communication* 31(3), o. S. DOI: [10.22230/cjc.2006v31n3a1771](https://doi.org/10.22230/cjc.2006v31n3a1771).
- Farokhmanesh, Megan (2022): »Video Gaming Got Its First Major Union. Now What?«. In: *Wired*, <https://www.wired.com/story/raven-software-gaming-union/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Freyermuth (2015): *Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung*. Bielefeld: transcript.
- Fröhlich, Petra (2020): »Missbrauchs-Skandal: Ubisoft entlässt einstigen ›Valhalla‹ Chefdesigner«. In: *GamesWirtschaft*, <https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/missbrauchs-skandal-games-ubisoft-0814/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

- Game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2023): *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023*, in: Game – Verband der deutschen Games-Branche e.V., <https://www.game.de/publikationen/jahresreport-2023/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Glasner, Eli (2020): »Pushback against sexual harassment in the gaming industry grows with high-profile resignations«. In: CBC, <https://www.cbc.ca/news/entertainment/gaming-ubisoft-metoo-harassment-1.5657963> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Hood, Abby Lee (2021): »What Made the Battle of Blair Mountain the Largest Labor Uprising in American History«. In: *Smithsonian Magazine*, <https://www.smithsonianmag.com/history/battle-blair-mountain-largest-labor-uprising-american-history-180978520/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Inderst, Rudolf (2023): *Design für Spiel, Spaß, Spannung. Gestaltung von Artefakten zum spielerischen Handeln*. Stuttgart: avedition.
- Inderst, Rudolf/Lambert Heller (2021): »Deutschsprachige Game Studies 2021–2031: eine Vorausschau«, in: *Paidia*, <https://paidia.de/deutschsprachige-game-studies-2021-2031-eine-vorausschau/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Isidore, Chris (2018): »When American steel was king«. In: CNN, <https://money.cnn.com/2018/03/09/news/companies/american-steel-history/index.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Jansen, Florian (2022): »Gaming erzielt Umsätze in Milliardenhöhe«. In: *iwd*, <https://www.iwd.de/artikel/gaming-erzielt-umsaetze-in-milliardenhoehe-440882> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Keogh, Brendan (2023): *The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production*. Cambridge: The MIT Press.
- Klaiber, Hannah (2022): »Xbox-Chef wünscht sich, dass KI Qualitätssicherung übernimmt – und erntet Kritik«. In: *t3n*, <https://t3n.de/news/xbox-chef-wuenscht-sich-ki-1496342/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Kogel, Dennis (2020): »Ein Ökosystem aus Missbrauch und Diskriminierung«. In: *Deutschlandfunk Kultur*, <https://www.deutschlandfunkkultur.de/metoo-skandal-um-gaming-firma-ubisoft-ein-oekosystem-aus-100.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Lachmund, Maren (2012): »Stereotype, Artefakte, Kriegs-Feeling?«. In: Daniel Appel/Christian Huberts/Sebastian Standke (Hrsg.): *Welt/Kriegs/Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?* Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, S. 35–46.
- Link, Andreas (2015): »Streit in der Spielebranche: US-Synchronsprecher drohen mit Streik«. In: *PC Games Hardware*, <https://www.pcgameshardware.de/Spielen-Entwicklung-Thema-35261/News/US-Synchronsprecher-drohen-mit-Streik-1172284/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

- Littleton, Cynthia (2023): »Bobby Kotick Breaks His Silence: Embattled Activision CEO Addresses Toxic Workforce Claims as Microsoft Deal Hands in Balance«. In: *Variety*, <https://variety.com/2023/digital/news/activision-blizzard-ceo-addresses-toxic-workforce-claims-microsoft-deal-1235628361/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Märkl, Simon (2019): *Big Science Fiction – Kernfusion und Popkultur in den USA*. Bielefeld: transcript Verlag.
- o. V. (2020): »Drei Ubisoft-Führungskräfte müssen gehen«. In: *FAZ*, <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/unternehmen/toxisches-verhalten-mehrere-ubisoft-fuehrungskraefte-muessen gehen-16857520.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
 - o. V. (2021): »Diskriminierungsklage gegen Activision Blizzard«. In: *Süddeutsche Zeitung*, <https://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/computer-diskriminierungsklage-gegen-activision-blizzard-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-210723-99-490489> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Parvini, Sarah/Brian Contreras (2023): »How ‘crunch’ time and low pay are fueling a union drive among video game workers«. In: *Los Angeles Times*, <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2023-01-31/video-game-industry-union-movement> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Pfister, Eugen/Tobias Unterhuber (2021): »Einleitung: ›The revolution will not be gamified – Marx und das Computerspiel‹«, in: *Paidia*, <https://paidia.de/einleitung-the-revolution-will-not-be-gamified-marx-und-das-computerspiel/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Raabe, Sven (2020): »Der Kampf gegen Crunch-Zeiten ist (fast) aussichtslos«. In: *Play3*, <https://www.play3.de/2020/10/04/der-kampf-gegen-crunch-zeiten-ist-fast-aussichtslos-meinung/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Reymann-Schneider, Kristina (2021): »Sexism and the video games industry«. In: *Deutsche Welle*, <https://www.dw.com/en/sexism-and-the-video-games-industry/a-59881205> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Roig, Antoni/Gemma San Cornelio/Elisenda Ardèvol et al. (2009): »Videogame as Media Practice: An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture«. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 15(1), S. 89–103. DOI: 10.1177/1354856508097019.
- Schreier, Jason (2018): »We Were Working 100-Hour Weeks,« Red Dead Redemption 2 Head Writer Says, Then Clarifies«. In: *Kotaku*, <https://kotaku.com/we-were-working-100-hour-weeks-red-dead-redemption-2-h-1829758281> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Schulz, Stefan (2014): »Ist Spielen das neue Arbeiten?«. In: *FAZ*, <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/gamification-ist-spielen-das-neue-arbeiten-12796856.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Skrebels, Joe (2019): »Red Faction: Guerrilla's Destruction Is Still the Best, and That's a Crime«. In: *IGN*, <https://sea.ign.com/switch/151297/feature/red-fact>

- ion-guerrillas-destruction-is-still-the-best-and-thats-a-crime (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Sotamaa, Olli/Jan Švelch (Hrsg.) (2021): *Game Production Studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Walker, Ian (2020): »Tonight We Riot Devs Wanted To Make An ›Unapologetically Leftist‹ Game«. In: *Kotaku*, <https://kotaku.com/tonight-we-riot-devs-wanted-to-mak>e-an-unapologetically-1843321038 (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Wederhake, Björn (2017). »The Revolution Won't Be Twitched«. In: *Zeit Online*, <https://www.zeit.de/digital/games/2017-06/games-revolution-computers-piel-gesellschaft-gamergate/komplettansicht> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Williams, Ian G. (2015): »Crunched: has the game industry really stopped exploiting its workforce?«. In: *The Guardian*, <https://www.theguardian.com/technology/2015/feb/18/crunched-games-industry-exploiting-workforce-ea-spouse-software> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Ziegener, Daniel (2018): »Spieleentwickler aller Länder, vereinigt euch!«. In: *Zeit Online*, <https://www.zeit.de/digital/games/2018-06/game-workers-unite-arbeitsbedingungen-spielebranche/komplettansicht> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

Was kann gute Science Fiction? Die großen Fragen unserer Existenz verhandeln. Und dieses Buch versucht die großen Fragen auf Grundlage von Solidarität zu verhandeln.

Und das ist in diesen Zeiten wichtig. Solidarität ist nämlich keine Science Fiction, wie der öffentliche Diskurs einem oft glauben machen will, sondern die Voraussetzung für Fortschritt.

Simone Burger

Sozialwissenschaftlerin und Stadträtin

Kreisvorsitzende des Deutschen Gewerkschaftsbunds München

»Die empörten Arbeiter streiken – die Börsenkurse fallen«¹

Die Darstellung von Arbeitskampf und Gewerkschaft(en)
in Bernhard Kellermanns Roman *Der Tunnel*

Maurice Schuhmann

1. Einleitung

Im ausgehenden 19. Jahrhundert gewinnt der Streik als eine mächtige Waffe der Arbeiter_innenklasse an Bedeutung. In den noch relativ jungen Gewerkschaften, den sozialistischen und sozialdemokratischen Parteien sowie den revolutionär-syndikalistischen Kreisen wird die kollektive Arbeitsniederlegung – bis hin zum Generalstreik – ausgiebig und kontrovers diskutiert (vgl. z.B. Sorel 1969; Döhring 2009). Der Streik, im klassischen Sinne verstanden als »gemeinsame und planmäßig durchgeführte Arbeitseinstellung [...] innerhalb eines Berufs oder Betriebs zur Durchsetzung eines bestimmten Ziels mit dem Willen zur Fortsetzung des Arbeitsverhältnisses nach Beendigung des S.[treiks]« (Lösche, 1991, S. 674), scheint ein wichtiges Machtinstrument in den Händen der Unterdrückten zu sein und wird zeitgenössisch dementsprechend auch wiederholt literarisch reflektiert.

Das Thema »Streik« ist ein wiederkehrender literarischer Topos im ausgehenden 19. und beginnenden 20. Jahrhundert in Europa und in den USA – vorrangig in der sozialistischen und anarchistischen Belletristik. Bekannte Beispiele hierfür sind Emile Zolas *Germinal* (1885), Upton Sinclairs *Der Dschungel* (1906) oder B. Travers [= Ret Maruts] *Der Wobbly* (1925/26)². Im Falle des deutschen Autors Bernhard Kellermann, der ebenfalls im sozialistischen Lager zu verorten ist, verhält es sich etwas anders. Er war ein (bekennender) Sozialist – und dennoch: Der Streik scheint in seinem Roman *Der Tunnel* (1913) auf den ersten Blick nur eine untergeordnete Rolle zu spielen. Mehr noch als das: Kellermann nimmt eine kritische bis ablehnende Haltung gegenüber dieser Kampfform ein. Ähnlich verhält es sich in seinem Roman *Der*

1 Klappentext der *Volk und Welt*-Ausgabe von Kellermanns *Der Tunnel* aus dem Jahr 1981.

2 Ab der Zweitaufage lautete der neue Titel der Erzählung: *Der Baumwollpflücker*.

9. November (1920), einem Roman über die Zeit der deutschen Revolution im November 1918. Hier spielt die damalige Streikbewegung, die als auslösendes Element der Revolution gilt (vgl. z.B. Ritter/Miller, 1968; Platthaus, 2018), keinerlei Rolle, obwohl sich Kellermann eindeutig auf die Seite der Revolutionäre und des Umbruchs stellt.

Im Folgenden geht es daher darum, nach einer generellen, aber kurzen Einführung zu Bernhard Kellermann als Autor mit einem Schwerpunkt auf seinem Roman *Der Tunnel* und einer knappen Wiedergabe des Inhalts des Romans, die konkreten Passagen, die sich auf den Kontext Arbeitskampf beziehen, d.h. Streik und Gewerkschaft, näher zu beleuchten und zu analysieren. Auf eine Analyse der Umsetzung dieser Passagen in anderen Medien – sei es in Radiofeatures oder in den Verfilmungen – wird hier verzichtet. In einem kurzen Exkurs werden die im Roman angesprochenen Themen und die in der Form der Darstellung mitschwingenden Positionen mit den Werken Émile Zolas (*Germinal*) und Ayn Rands (*Atlas wirft die Welt ab*) abglichen, um sie und damit auch Kellermanns eigene Positionierung generell besser einzuordnen zu können. Daran anschließend wird die Rezeption seines Romans, insbesondere der Darstellung von Arbeitskämpfen darin, in Ost- und Westdeutschland erläutert, um ein abschließendes Fazit zu Kellermanns Darstellung und Positionierung zu Arbeitskämpfen zu ziehen.

2. Bernhard Kellermann – Autor und Politiker

Der deutsche Autor Bernhard Kellermann (1879–1951) debütierte 1904 mit dem Liebesroman *Yester und Li*, der zeitnahe zu einem Bestseller avancierte. Es folgten in den darauffolgenden Jahren noch die Romane *Ingeborg* (1906) und *Das Meer* (1911) sowie mehrere Reiserzählungen (*Spaziergang in Japan*, *Japanische Tänze*).

Kurz vor Beginn des Ersten Weltkrieges veröffentlichte er seinen ersten und einzigen Science-Fiction-Roman: *Der Tunnel*. Es ist sein sechster Roman. Der von ihm 1913 im S. Fischer-Verlag publizierte Roman gilt gleichzeitig als das Hauptwerk Kellermanns. Der Roman kann laut Werner Fuld als der »erste moderne Bestseller« (1989, S. 180) des Genres gesehen werden und wird redundant – u.a. von Aysche Wesche – als »erfolgreichster deutscher SF-Roman« (Wesche, 2017, S. 381) gewürdigt. Bis 1940 verkauften sich alleine hiervon 358.000 Exemplare (vgl. ebd.). Seitdem gab und gibt es diverse Neuauflagen – sowohl in Ost- als auch in Westdeutschland – bis heute. Der Roman selber wurde in mindestens dreizehn Sprachen übersetzt. Kellermann gelang damit der internationale Durchbruch als Autor.

Kellermann selber soll, kurz bevor er *Der Tunnel* schrieb, die Romane von Jules Verne durch seinen Verleger Samuel Fischer kennengelernt haben (vgl. Riess, 1960, S. 95f). Diese Lektüre von Verne, auch wenn wir nicht wissen, was er alles las, prägte sicherlich seinen technikaffinen Fokus bei diesem Roman. Neben vielen Neuauflagen des Romans wurde der Plot von *Der Tunnel* auch früh nach

der Erstveröffentlichung mehrfach verfilmt. Auf die ersten Verfilmungen durch Siegfried Dessauer und Kurt Matull (*DER SCHIENENWEG UNTERM OZEAN*, 1914) und von Wilhelm Wauer (*DER TUNNEL*, 1915) folgten u.a. als wichtige Adoptionen *LE TUNNEL/DER TUNNEL* (1933) mit dem Schauspieler Gustav Gründgens in der Hauptrolle³ (vgl. hierzu u.a.: Pringle, 1997, S. 68; Hahn/Jansen, 1987, S. 927f.; Milo-radovic-Weber, 1989, S. 263–268) und eine britische Verfilmung unter dem Titel *THE TRANSATLANTIC TUNNEL* (1935) (vgl. Barsanti, 2015, S. 394). Ebenso entstanden in den vergangenen fünf Jahrzehnten eine Reihe von Radiohörspielen – u.a. durch den Südwestfunk (1975) und den Bayerischen Rundfunk (1985). Adaptionen des Stoffes in anderen Medien wie z.B. Comics oder Computerspielen fehlen hingegen bislang noch. (Für weitere Informationen zu *Der Tunnel* vgl. auch Fuld, 1989; Wesche, 2017.)

Im Jahr 1920 verfasste Kellermann *Der 9. November*, einen Roman über die deutsche Novemberrevolution von 1918/19 und gleichzeitig eine kritische Auseinandersetzung mit dem Verhalten der Soldaten und Offiziere gegenüber der Zivilgesellschaft (vgl. Chołuj, 1991, S. 12–34). Während der Zeit des Nationalsozialismus musste er ins Ausland emigrieren und sein Roman *Der 9. November* wurde – im Gegensatz zu *Der Tunnel* – verboten. *Der Tunnel* selber erlebte während der Zeit des Nationalsozialismus mehrere Neuauflagen und wurde weitergehend rezipiert.

Ein weiterer, ebenfalls später verfilmter Roman von ihm erschien 1932 unter dem Titel *Die Stadt Anatol*, in dem er den Mikrokosmos einer fiktiven Metropole beleuchtet. Während der Zeit des Nationalsozialismus verblieb er in Deutschland und verfasste Trivialromane.

Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde er Vorsitzender des Kulturbundes der DDR, als dessen Mitbegründer er gilt, und wurde Mitglied der Volkskammer. Weiterhin war er Vorsitzender der Gesellschaft für Deutsch-Sowjetische Freundschaft (DSF). Sein 1949 erschienener Roman *Der Totentanz* wurde in der DDR noch mit dem Nationalpreis der DDR für Literatur/Klasse 2 ausgezeichnet. Bis zu seinem Tod im Jahr 1951 lebte und wirkte er in der DDR. An den Welterfolg von *Der Tunnel* konnte er nie wieder anknüpfen. Seine politische Tätigkeit in der DDR führte dazu, dass es jahrzehntelang im Westen Deutschlands kaum eine Rezeption seines Werkes gab. Ähnlich wie andere DDR-Autoren wie z.B. Hermann Kant tat man sich schwer mit Autor_innen, die Funktionsposten in der DDR innehatten bzw. propagandistisch für das System wirkten.

3 Es soll sich hierbei um einen der von Adolf Hitler favorisierten Filmen gehandelt haben.

3. Der Tunnel – Eine Utopie mit Hindernissen⁴

Der Roman *Der Tunnel* ist die Geschichte eines gewaltigen Ingenieursprojekts. Ein transatlantischer Tunnel soll gebaut werden, um die USA, Großbritannien und Kontinentaleuropa miteinander zu verbinden. Es ist die Vision des Ingenieurs Mac Allan, der über einen Freund in Kontakt mit dem amerikanischen Industriellen Charles Horace Lloyd kommt. Dieser besorgt das Geld für die Umsetzung des Projekts. Für den Bau dieses gigantomanischen Großprojekts, das im Zeichen der »Völkerverständigung« steht, werden von einem extra hierfür von Lloyd gegründeten Atlantik-Tunnel-Syndikat »jüdische Geldgeber« gefunden. Kellermann bedient sich bei der Beschreibung der Geldgeber in der ersten Fassung einer Reihe antisemitische Ressentiments (vgl. Heidtmann, 1982, S. 226; Stadler, 2020), die in späteren Auflagen weitestgehend getilgt wurden.⁵

Mac Allan selber übernimmt die Projektleitung für das Großprojekt, welches Kellermann mit seinen Auswirkungen – wie Entstehung von Großstädten rund um die Baustellen und den Bau von Kraftwerken – technikaffin beschreibt. Das Thema Großstadt hat er selber später ja in seinem Roman *Die Stadt Anatol* noch ein weiteres Mal aufgegriffen.

Während des Baus des Tunnels sieht sich der Ingenieur Mac Allan, der der Hauptprotagonist des Romans und die treibende Kraft für die Verwirklichung des Projekts ist, einer Vielzahl von Herausforderungen technischer und menschlicher Natur konfrontiert, die die Einhaltung des gesamten Zeitplans verunmöglichen. Hierzu zählen u.a. Probleme mit der Stabilität des Gesteins, Sabotage und Streiks. Er gerät daher zusätzlich unter den Druck der Öffentlichkeit und der Geldgeber. Zeitgleich plagen den Ingenieur immer wieder (Selbst-)Zweifel und die Verantwortung für das Projekt an sich lastet auch schwer auf ihm.

Letztendlich, mit etlichen Jahren Verzögerungen, wird das Projekt erfolgreich fertiggestellt – allerdings nicht ohne einen faden Beigeschmack. Der Erfolg des Projekts hat viele Opfer gekostet und wird vor allem durch eine hohe Anzahl getöteter Arbeiter_innen und »persönliche« Kosten, wie den Tod von Mac Allans Frau und seines Kindes, überschattet.

Man kann den Plot wie im Beitrag von Nessun Sapràs zum *Lexikon der deutschen Science Fiction und Fantasy 1870–1918* wie folgt zusammenfassen: »Nach 26 Jahren Bauzeit ist der Tunnel endlich fertig. Alle Schwierigkeiten – u.a. eine riesige Explosion, ein Streik der Arbeiter und die Ermordung von Allans Familie – sind überwunden, doch der Preis ist gewaltig ...« (2005, S. 149).

4 Einen ersten Überblick über die Forschungsliteratur zu Kellermanns *Der Tunnel* findet sich bei Harro Segeberg (1987, S. 181). Seitdem ist wenig Forschungsliteratur hinzugekommen.

5 Kennzeichnungen der Tilgungen bzw. Untersuchungen dazu liegen leider bislang noch nicht vor.

Die Aufzählung der Ereignisse im Lexikon zeigt bereits die Gewichtung des Streiks innerhalb des Plots. Er erscheint auf den ersten Blick (lediglich) als eines von mehreren naturkatastrophalen Ereignissen und nicht als singuläres oder besonderes Ereignis. Dennoch ist der Streik ein zentrales Thema im Roman und weist gegenüber den anderen Katastrophen eine eigene Dynamik auf. Rückblickend auf das Projekt heißt es im letzten Teil des Romans: »Er rollte das ganze schaurige Panorama von Unheil auf, das der Tunnel in die Welt gebracht hatte: Katastrophe, Streik, Bankrotte.« (Kellermann, 1981, S. 303).

4. Arbeitskämpfe und Gewerkschaften

4.1. Der Streik an sich

Im Roman selber taucht fünfmal der Begriff »Streik« in unterschiedlichen Facetten auf (vgl. ebd., S. 217, 279, 280, 303). Meistens wird diese Form des Arbeitskampfes nur umschrieben. Dennoch zeigt sich daran bereits, dass dieses Thema eine große Relevanz besitzt – und nicht nur als »Naturkatastrophe«, wie es ab und zu im Roman aus der Sicht des Ingenieurs und Projektleiters Mac Allan durchscheint. Der Streik ist neben der Sabotage (durch Kontrahenten) eine menschengemachte Herausforderung für die Verwirklichung des Großprojekts.

Innerhalb des Plots des Romans finden sich zwei unterschiedlich lange Passagen über Streiks beim Bau des Tunnels. Das Aufkommen dieser Streiks dient als Klimax innerhalb der Romanstruktur. Der erste Streik folgt zeitlich auf eine Katastrophe, die durch Sabotage verursacht wird. Er markiert auch das Umschlagen der öffentlichen Sicht auf dieses Projekt und damit das (vorläufige) Ende des Fortschrittsglaubens. Der zweite und die weiteren Streiks folgen etwas später unter nicht weiter definierten Umständen. Die Anhäufung dieses Elements ist beachtlich, da man von einem belletristischen Autor erwarten würde, ein solches Element in einer Erzählung nicht mehrfach zu benutzen.

Kellermann beschreibt im vierten der sechs Teile, in die die Story eingeteilt ist, in düsteren Zügen den ersten Streik, also die Reaktion auf ein tödliches Unglück beim Bau des Tunnels, einen Brand in selbigem: »Die Menge wälzte sich über das Schuttfeld in den grauen Regen hinein, umheult von wirrem Lärm. Die Gatten, die Ernährer, die Väter tot – Not, Elend! Rache! Aus dem Lärm klangen Fetzen von Gesang, Rotten sangen an verschiedenen Stellen gleichzeitig die Marseillaise, die Internationale, die Union-Hymne.« (ebd., S. 188f.) Es ist ein bedrohliches Szenario. Die Arbeiter_innen fordern Rache. »Ein dunkelhäutiger viereckiger Pole mit martialischem Schnurrbart stieg auf den Steinblock und brüllte: ›Mac hat sie in einer Mausefalle gefangen – in einer Mausefalle – Rache für die Kameraden!‹« (ebd., S. 188) Dies wird dadurch untermauert, dass sie sich mit herumliegenden Steinen bewaffnen – und

diese auch als Wurfgeschosse einsetzen. Die Streikenden tauchen dabei lediglich als ein wütender Mob auf – und die Verbindung zur Gewerkschaft wird lediglich durch den Begriff »Union-Hymne« (ebd., S. 189), d.h. ein Gewerkschaftslied, hergestellt.

Ausführlich wird allerdings der gewalttätige Protest gegen Mac Allan beschrieben. Über den Streik heißt es lapidar: »Die Arbeit aber stand still.« (ebd., S. 217) Die Reaktion des führenden Kopfes des Projekts wird wie folgt wiedergegeben: »Allan veröffentlichte eine Bekanntmachung an die streikenden Arbeiter.« (ebd., S. 217) Der Inhalt dieser Bekanntmachung wird leider nicht näher thematisiert. Weder erfährt der/die Leser_in etwas über Angebote seitens der Arbeitgeberseite noch über mögliche Drohungen gegen diese im Falle einer Fortführung dieses Arbeitskampfes.

Die Reaktion auf diesen Streik seitens des Unternehmens generell ist letztendlich die Agitation von Streikbrechern bzw. die Bestechung der – nicht einmal individualisierten – Streikführer durch das Unternehmen. »Das Syndikat hatte einzelne Arbeiterführer gekauft und schickten sie auf die Rednertribüne.« (ebd., S. 218) Diese Personen werden nicht weiter dargestellt oder eingeordnet.

Mac Allans Handeln und seinem Festhalten am Tunnel-Projekt liegt eine besondere Sicht auf die Arbeit zu Grunde, die er auch in der folgenden Aussage ausdrückt:

»Die Arbeit ist eine Schlacht und in einer Schlacht gibt es Tote! Die Arbeit tötet in New York allein, das ihr kennt, täglich fünfundzwanzig Menschen! Aber niemand denkt daran, in New York die Arbeit aufzugeben! [...] Ich selbst bin ein Arbeiter, Tunnelmen! [...] Ein Arbeiter wie ihr. Ich hasse Feiglinge! Fort mit den Feiglingen! Die Mutigen aber sollen bleiben! Die Arbeit ist nicht ein bloßes Mittel, satt zu werden! Die Arbeit ist ein Ideal. Die Arbeit ist die Religion unserer Zeit!« (ebd., S. 221f.).

Dem ersten Streik begegnet Mac Allan, der selber aus einer Arbeiter_innenfamilie stammt, mit einem gewissen Arbeitspathos, das die Arbeit zu einer regelrechten Religion erhebt – und damit im Zirkelschluss die Arbeitsniederlegung zu einer Sünde abstempelt. Die Reaktion auf diese Rede wird von Kellermann wie folgt beschrieben:

»Alles stand gut für Allan. Als er sie aber aufforderte, die Arbeit wieder aufzunehmen, da wurde es plötzlich wieder eisig still ringsum. Die Angst kam wieder über sie ... [...] Am Abend hielten die Führer der Arbeiter ein Meeting ab, das bis zum frühen Morgen dauerte. Und am Morgen erläuterten ihre Abgesandten, daß sie ihre Arbeit nicht wieder aufnehmen würden.« (ebd., S. 222).

Die Arbeiter_innenfamilie bleibt dabei wie auch an anderen Stellen farblos und wirkt wie eine ängstliche, homogene Masse. An keiner Stelle des Romans wird ein/e Arbeiter/in als Individuum dargestellt.

Werner Ilberg folgte der Parteilinie der damaligen SED, als er in seiner Würdigung schrieb:

»Wer je von einer Katastrophe gelesen hat, und sei es in kapitalistischen Zeitungen, der weiß, daß kein Arbeiter untätig bleiben würde, solange es gilt, gefährdete Kameraden zu retten. In diesem Moment zu streiken, da sie im brennenden Tunnel gar nicht arbeiten können, ist geradezu widersinnig. Sie stehen untätig, während die Ingenieure ihr Leben aufs Spiel setzen, um andere zu retten. Hier, und in anderen, ebenso bezeichnenden Stellen, zeigt sich, daß Kellermann nicht den Arbeitern, sondern der Intelligenz eine Führungsrolle zuerkennt.

Die Arbeiter streiken, aber sie erheben nicht eine Forderung, weder nach besseren Arbeitsbedingungen, größerer Sicherheit noch nach besserer Bezahlung. Sie streiken, und es wird kein Hehl daraus gemacht, daß nicht alle Gewerkschaftsführer die Aktion billigen. Sie sind von den Unternehmern gekauft. Aber auch diejenigen, die den Streik unterstützen, waren gekauft, nämlich von der Gegenseite, den Schiffahrtsgesellschaften, die ein Interesse an der Verzögerung des Tunnelbaus hatten.« (Ilberg, 1959, S. 46f).

Diese Argumentation ist bemerkenswert, weil hier explizit der Standpunkt von Kellermann gerügt wird. Seine Darstellung des Streiks sei demnach nicht nur falsch, sondern es fehle ihm auch noch der Klassenstandpunkt.

Es kommt später noch zu weiteren Streiks, die dann im weiteren Verlauf des Plots näher beschrieben werden – wenn auch weniger ausführlich und konkret als jener erste:

»Der Streik begann wie jeder andere. Er entflammt in den Becken von Lille, Clermont-Ferrand und St. Etienne, wälzte sich hinüber ins Mosel-, Saar- und Ruhrgebiet und nach Schlesien. Die englischen Bergarbeiter und Hüttenleute von Yorkshire, Northumberland, Durham und Südwales erklärten den Sympathiestreik. Kanada und die Staaten schlossen sich an. Der gespenstische Funke sprang über die Alpen nach Italien und über die Pyrenäen nach Spanien. Tausende der blutroten und leichengelben Fabriken aller Länder standen still. Ganze Städte waren tot. Die Hochöfen wurden gelöscht, die Grubenpferde aus den Schächten gebracht. Die Dampfer lagen in ganzen Flotten, Schlot an Schlot, in den Friedhöfen der Häfen. Jeder Tag kostete Unsummen. Aber da die Panik auch den übrigen Industrien das Geld entzog, so schwoll das Millionenheer der Arbeitslosen von Tag zu Tag mehr an. Die Lage wurde kritisch. Eisenbahn, elektrische Kraftzentralen, Gasanstalten waren ohne Kohle. In Amerika und Europa lief nicht ein Zehntel der Züge mehr, und der atlantische Dampferverkehr war fast gänzlich unterbunden.« (Kellermann, 1981, S. 279f.).

Dieser Streik mutiert dabei zu einem grenzüberschreitenden Generalstreik⁶, den Kellermann als Sozialist im Vokabular des Klassenkampfes beschreibt: »Am 10. Dezember erklärte die englische Arbeiter-Union den Generalstreik. Die französische, deutsche, russische und italienische folgten, und zuletzt schloß sich die amerikanische Union an. [...] In geschlossenen Fronten standen sich Arbeiter und Kapital gegenüber.« (ebd., S. 280) Auch hier wird nur ein düsteres Bild bzw. ein deutliches Bedrohungsszenario gezeichnet. Wie eine Naturkatastrophe entwickelt sich auch dieser Streik. Die Forderung der Arbeiter_innen werden auch hier nicht benannt. Das Zustandekommen des Streiks spielt ebenfalls keine Rolle für die Geschichte. Er wirkt lediglich wie eine Naturkatastrophe, die den Bau des Tunnels beeinträchtigt und verzögert. Diese Verzögerung zeigt sich hierbei in der Störung des Wirtschaftskreislaufes und in den fehlenden Warenlieferungen, die das Fortschreiten der Arbeit verhindern. Gleichzeitig feiert der Kommunist Kellermann hierbei aber auch die Macht der organisierten Arbeiter_innenschaft – als »geschlossene Front«.

Zu diesen späteren Streiks schreibt der bereits zitierte Werner Ilberg:

»Ein Eigeninteresse der Arbeiter existiert nicht. Erst bei einer zweiten Katastrophe, dem finanziellen Zusammenbruch des Unternehmens weitet sich die Opposition der Arbeiter zu einem weltweiten Generalstreik, einer Antwort auf die Weltwirtschaftskrise. Jetzt zeigt sich der *fanatische Haß zwischen Kapital und Arbeit*, das revolutionäre Überspringen des Funkens von Land zu Land, von Kontinent zu Kontinent. Das wird in einer großartigen Vision lebendig und wuchtig dargestellt, mitreißend und sachlich. Nur in einem einzigen Worte verrät sich die Sympathie des Autors: *Die Revolution drohte ...*« (1959, S. 47).

Ähnlich wie bei der vorherigen Streikpassage lässt sich daher auch hier feststellen, dass die Arbeiter_innen nicht als individuelles Subjekt auftreten. Inwiefern ihm dabei eine ideologische Darstellung des Klassenkampfes vorschwebte dürfte fraglich sein und eher der Lesart von Ilberg geschuldet sein.

4.2. Die Gewerkschaft

Die (organisierte) Arbeiter_innenschaft an sich taucht bei Kellermann in erster Linie als »Mob« auf. Der Begriff »Gewerkschaft« fällt an keiner Stelle des Romans, sondern nur der damals gebräuchlichere der Union wird vereinzelt benutzt.⁷ Erstmals

6 Hier würde man von einem Sozialisten eher den Begriff »Massenstreik« erwarten. Der Begriff »Generalstreik« wurde eher im anarchosyndikalistischen Umfeld benutzt. Vgl. hierzu z.B.: Wilde/Heidenreich, 2018.

7 Es handelt sich hierbei um ein Lehnwort aus dem Englischen – entlehnt von dem englischen Begriff »union«. Der Begriff »Union« ist ein zeitgenössischer Begriff für Gewerkschaft. Er findet sich z.B. in der anarchosyndikalistischen Freien Arbeiter-Union Deutschlands

durch den Verweis auf die Hymne wird die Gewerkschaft in den Plot eingeführt, später werden die nationalen Unions genannt (vgl. ebd., S. 280). An einer anderen Stelle finden sich die Begriffe »Führer der Arbeiter« (ebd., S. 222) und »Abgesandte« (ebd.). Ob es sich dabei aber um Gewerkschafter handelt, bleibt unklar. An einer weiteren Stelle ist von der Arbeiterpresse die Rede (vgl. ebd., S. 223), die aber auch nicht genauer dargestellt wird. Vor dem Hintergrund, dass der Streik so zentral für den Roman ist, erstaunt das Fehlen einer näheren Beschreibung der Gewerkschaft als handelndes Subjekt und Vertreterin der Arbeiter_innenschaft. Arbeiterparteien, die die zweite Säule der organisierten Arbeiter_innenschaft ausmachen, werden an keiner Stelle genannt.

Der Germanist Hans Frey, Herausgeber von Kellermanns *Der Tunnel*, bemerkte im Nachwort zu einer Neuauflage des Romans beim Hirnkost Verlag⁸ über die Arbeiter_innenproteste mit diesen Überlegungen konform gehend:

»Die geschilderten Arbeiterproteste und Massendemonstrationen klagen nicht den Sozialismus ein, sondern ›nur‹ bessere Lohn- und Arbeitsbedingungen oder die entgangenen Profite der Kleinaktionäre. Niemand im Roman macht sich Gedanken über eine andere, d.h. bessere Welt.« (Frey, 2022, S. 480)

Das Einfordern von besseren Lohn- und Arbeitsbedingungen, das Frey hier postuliert, wird bei Kellermann selber nicht explizit ausgesprochen. Es ist eine Interpretation Freys, die er aus den Szenen folgert und in diese hineininterpretiert. Was den zweiten Teil seiner Aussage betrifft, ist dies richtig. Es geht hier nicht um die Forderungen nach Sozialismus oder die Absicht, das bestehende Wirtschaftssystem zu stürzen, was bei einem sozialistischen Autor wie Kellermann zu erwarten gewesen wäre. Hierfür spricht u.a. das Fehlen der Thematisierung von gesellschaftlichen Forderungen und dass nie eine Arbeiterpartei auftaucht. Dennoch tragen einzelne Szenen apokalyptische Züge, sodass schon ein Umschlagen in eine revolutionäre Situation drohen könnte.

5. Einordnung

Es lohnt sich, die Darstellung des Themas Arbeitskampf im Kontext von zwei Autor_innen zu analysieren – Émile Zola und Ayn Rand. Zola hat in seinem in Nordfrankreich spielenden Roman *Germinal* einen Streik im Bergarbeitermilieu

(FAUD) oder der links- bzw. rätekommunistischen Allgemeinen Arbeiter-Union Deutschlands (AAUD) wieder.

8 Hierbei handelt es sich um eine ergänzte Fassung des Kapitels über Kellermann in seiner Studie *Fortschritt und Fiasko* (vgl. Frey, 2018).

beschrieben. Die amerikanische Autorin Ayn Rand hat in den 1950er Jahren den Roman *Atlas wirft die Welt ab* verfasst, in dem auch der Streik als eine Bedrohung des technischen Fortschritts dargestellt wird. Während Zolas Roman ein Klassiker der sozialistischen Belletristik ist, wird Rands Roman als Vertreter des sog. Unternehmerromans, d.h. eines das klassische Unternehmertum glorifizierenden Romans, gelesen.

5.1. Zolas *Germinal*

Germinal ist fraglos ein Klassiker der Arbeiterliteratur und des Realismus. Der 1885 verfasste Roman beschreibt das Leben und die Arbeitsbedingungen der Bergarbeiter und solidarisiert sich aus einer sozialistischen Position heraus mit deren Forderungen. Kellermann äußerte sich in seinem Debütroman *Yester und Li* (1904) über Zola, d.h. konkret zu *Germinal* (vgl. Ilberg, 1959, S. 7f.; Kellermann, 1958) und auch Gaston Monad verwies in einer frühen Rezension auf die Nähe des Romans *Der Tunnel* zu Zolas *Germinal* (Monad, 1914, S. 538). Kellermann ließ in *Yester und Li* den Schriftsteller Ginstermann die Darstellung des Arbeitskampfes loben. Ginstermann schwärmt: »... seine [Zolas] Darstellungskraft ist bewundernswürdig. Aber es ist alles zu wenig von seiner Seele durchleuchtet, scheint mir, nie erwärmt von ihr. Der Torso ist zu kolossal, als daß er ihn durchleuchten könnte. Die anderen sind Pygmäen gegen ihn, allerdings. Man braucht nur an *Germinal* zu denken.« (Kellermann, 1958, S. 192).

Zola unterscheidet sich dabei sicherlich in zwei Aspekten wesentlich von Kellermann. Zolas Sympathie gilt eindeutig den streikenden Arbeitern und nicht dem Unternehmen. Weiterhin ist die Geschichte des Streiks nicht nur ein Randelement, sondern das zentrale Thema des Romans, anhand dessen er die Macht und Grausamkeit der Industriellen aufzeigt und anklagt. Das sind alles Aspekte, die man bei Kellermann vermisst. Dennoch sticht ein Element ins Auge, was beide Autoren miteinander verbindet. Ebenso wie bei Kellermann problematisierte Zola vor ihm bereits das Thema der Streikbrecher. Der Streik im Bergwerk endet erfolglos, als sich einzelne Arbeiter als Streikbrecher betätigen und der Betrieb dadurch weitergehen kann. Ähnlich verhält es sich in dem Roman *Der Tunnel*. Auch hier endet der Streik nicht mit der Durchsetzung der Forderungen der Arbeiter_innen, sondern durch den Einsatz von Streikbrecher_innen. Dies erscheint bei genauerer Betrachtung allerdings auch die einzige Überschneidung im Werk beider Autoren zu sein. Allerdings erfahren wir bei beiden Autoren nichts Näheres dazu, wie es zur Anwerbung von Streikbrechern kommt.

5.2. Rands *Atlas wirft die Welt ab*

Ähnlich wie bei Kellermann behandelt auch Ayn Rand in ihrem Roman ein transkontinentales Projekt, dessen Durchführung zeitweilig durch Streiks beeinträchtigt wird. Sich ebenso wie Kellermann des Genres der Science Fiction-Literatur bedienend, beschreibt sie die Verwirklichung eines Großprojektes, in diesem Falle einer transatlantischen Eisenbahnlinie gegen die äußeren Widerstände. Gesellschaftliche Hindernisse – und vor allem sozialistische Forderungen – bedrohen dieses Projekt, welches von Dagny Taggart, einer Erbin des Unternehmens, vorangetrieben wird.

Die Streikdarstellung von Kellermann erinnert zeitweilig fast an die (negative) Streikdarstellung der extrem prokapitalistischen Autorin und Philosophin Ayn Rand, die in ihrem Roman *Atlas wirft die Welt ab* (1957)⁹ eine solche Form der Auseinandersetzung als negativ, den Fortschritt hemmend, geißelt. Ähnlich wie Kellermann steht bei Rand eine Unternehmerpersönlichkeit im Mittelpunkt der Erzählung: John Galt. Eine weitere Überschneidung ist, dass bei beiden die Gewerkschaft eine negative Rolle spielt. Bei Rand steht die Gewerkschaft stellvertretend als Ausdruck des Kollektivismus, der dem freien Markt und der Verwirklichung des Individuums entgegensteht. Diese tiefgehende philosophische Ebene fehlt bei Kellermann. Im Gegensatz zu Rand, die das Medium des Romans nutzt, um ihre Philosophie abzubilden, steht bei Kellermann der Unterhaltungscharakter im Vordergrund. Dennoch gibt es zumindest partiell darin die generelle Übereinstimmung, dass ein »großes Individuum« – sei es Mac Allen bei Kellermann oder Dagny Taggart bei Rand – durch die Masse behindert wird.

Vor dem Hintergrund, dass es sich bei dem utopischen Projekt des transatlantischen Tunnels um ein Fortschrittsprojekt handelt, welches in seiner Fertigstellung durch gewerkschaftliche Aktivitäten behindert sieht, ergibt sich eine ebenfalls augenscheinliche Überschneidung im Denken von Rand und Kellermann. Bei beiden taucht die Gewerkschaft als ein Akteur auf, der den (menschlichen) Fortschritt ausbremsst.

Ein wesentlicher Unterschied hingegen ist, dass es Ayn Rand in ihrem Roman um die Darstellung und Glorifizierung des großen, unternehmerischen Individuums geht, während das Hauptaugenmerk Kellermanns auf die Umsetzung eines megalomanischen technischen Projektes gerichtet ist. Darüber täuschen auch nicht die von ihm zum Schluss geäußerten Überlegungen moralischer Natur hinweg, in denen die persönlichen und menschlichen Kosten und der Nutzen des gigantomaniichen Projekts abgewogen werden. Für eine direkte Kenntnisnahme von Kellermanns Roman direkt oder auch nur indirekt durch Rand gibt es keine Hinweise, aber es ist nicht auszuschließen, dass sie seinen Roman kannte und gelesen hat.

⁹ Der Roman wurde später unter dem Titel *Der Streik* bzw. als *Wer ist John Galt?* wiederveröffentlicht.

6. Rezeptionslinien

Die Darstellung der Rezeption von Kellermanns Science-Fiction-Roman *Der Tunnel* lohnt sich in einer Ost-West-Perspektive vorzunehmen. Dies ergibt sich einerseits aus dem bereits dargestellten Werdegang des Autors, andererseits in Bezug auf die politischen Implikationen seiner Rezeption. Eine Untersuchung der Rezeption während der Zeit des Nationalsozialismus kann hierbei leider nicht geleistet werden.

6.1. Das sozialistische Erbe von Kellermanns *Der Tunnel*

In der DDR erschien *Der Tunnel* erstmals 1950 als eigenständige Publikation in der DDR – beim Aufbau Verlag. Es handelt sich um eine vom westdeutschen Suhrkamp Verlag lizenzierte Fassung des Romans. Damals wurden diverse Science-Fiction-Romane aus der Zeit des Kaiserreichs und der Weimarer Republik, die als unbelastet galten, in Verlagen der DDR neu herausgegeben – darunter auch Kellermanns Roman. Es erschienen in den darauf folgenden Jahren mehrere Neuauflagen bei unterschiedlichen belletristischen Verlagen – u.a. bei den Verlagen Volk & Welt, Neues Leben und Deutsche Zentralbücherei für Blinde zu Leipzig. Die Rezeption an sich verlief hier unter dem Aspekt einer technischen Utopie, d.h. einer utopisch-anmutenden Vorstellung einer technisch fortentwickelten Gesellschaft.

Den Roman dementsprechend einordnend beschreibt Heinrich Ruhl z.B. in einer Rezeption für die Fachzeitschrift *Der Bibliothekar* diesen als »eine technische Utopie in der Form eines Unterhaltungsromans« (1950, S. 479). Der Rezensent kommt dann zu dem Schluss: »Für die Leser des technischen Romans, der Utopie und des Unterhaltungsromans geeignet« (ebd.). Die beschriebenen Arbeitskämpfe werden dabei an keiner Stelle erwähnt. Diese Position steht stellvertretend für die Rezeption in der DDR.

In einer Fußnote im Rahmen seiner Studie erklärt Horst Heidtmann zur Rezeption von *Der Tunnel* in der DDR:

»Daß Kellermanns Hauptwerke nach 1945 im Osten Deutschlands relativ weite Verbreitung finden, hat vorwiegend seine Ursache darin, daß er selbst aktiv für den Aufbau eines antifaschistisch-demokratischen Deutschlands eintritt, zum Mitbegründer des Kulturbunds wird etc. In der literaturkritischen Würdigung von ›Der Tunnel‹ (Berlin/DDR 1950) fallen jedoch stets die Aspekte aus, die eindeutig in das Vorfeld des Faschismus gehören: Kellermanns antisemitische Darstellung jüdischer Wirtschaftsführer als ›sinnlich‹, als ›haariger, fremdrässiger Asthmatischer‹. Hinter der Glorifizierung des Tunnelbauprojekts bleibt die Beschreibung der Arbeiter, ihres Elends, ihrer Individualität weit zurück; die Arbeiterschaft degeneriert zum fanatischen Mob, der sich dem Fortschritt entgegen stellen will

und Frau und Kind des Helden tötet. Kellermanns Protagonist entspricht dem Bild des charismatischen Arbeiterführers aus präfaschistischer Zukunftsliteratur und -film.« (1982, S. 226).

Der Roman selber inspirierte dennoch das Schaffen diverser DDR-Autoren. Die bekanntesten Beispiele hierfür sind Eberhardt del'Antonios *Projekt Sahara* (1962) (vgl. Spittel/Simon, 1988, S. 94–97) und Herbert Friedrichs *Der Damm gegen das Eis* (1964) (vgl. ebd., S. 131f.). Bei beiden Romanen handelt es sich um rein technische Utopien, bei denen gewaltige technische Fortschritte gegen die widrigen Umstände in der Natur umgesetzt werden. Allerdings werden diese Projekte im Gegensatz zum inspirierenden Text von Kellermann nicht durch Streiks behindert, sondern »lediglich« durch natürliche Umstände. Der zentrale Topos »Streik« – oder weitergefasst: der Arbeitskampf als solcher – wird ausgeklammert.

Der Philosoph Karsten Greve bewertete *Der Damm gegen das Eis* auch als »eine direkte literarische Antwort auf Kellermanns ›Der Tunnel‹« (Greve, 2015, S. 129). Das Thema Streik streift Greve in seiner generellen Auseinandersetzung mit der in der DDR veröffentlichten Science-Fiction-Literatur nur kurz und oberflächlich. Es scheint generell für die Science-Fiction-Literatur in der DDR keine Rolle gespielt zu haben, was sich aus dem eigenen Selbstverständnis und den gewählten Zugängen zu Themen der Science Fiction erklären lässt. Streiks waren in sozialistischen Gesellschaft – sowohl der Gegenwart als auch der Zukunft – nicht vorgesehen.

6.2. Die westdeutsche Sicht

Zwei Jahre vor der ersten Veröffentlichung von *Der Tunnel* in einem DDR-Verlag erschienen in Westdeutschland zeitgleich beim Suhrkamp Verlag und beim Blista Verlag Neuauflagen des Romans. Auffällig ist, dass sein Roman Ende der 1940er Jahre fast ausschließlich als technischer Roman bzw. technische Utopie gelesen wurde. So erschien dieser Roman gemeinsam mit seinem 1932 veröffentlichten Roman *Die Stadt Anatol* als Sammelband unter dem Titel »Romane der Technik« beim Suhrkamp Verlag. Danach wurde es für Jahrzehnte recht still um Kellermann und er geriet – trotz einer erneuten Veröffentlichung seines Romans beim Westberliner Weiss-Verlag 1959 – weitgehend in Vergessenheit. Neben einem gewissen Desinteresse an seinem Werk gab es auch Boykottaktivitäten gegen ihn durch Buchhandlungen, die sich auf seine politische Funktion innerhalb der DDR bezogen. Erst 1974 erlebte die Kellermann-Rezeption im Westen eine Renaissance – eingeleitet durch eine Neuveröffentlichung beim Heyne Verlag im Rahmen der SF-Sparte. Sechs Jahre später erfolgte dann auch bei Suhrkamp eine Neuauflage, die bereits ein Jahr darauf ein weiteres Mal nachgedruckt wurde. In den Zeitraum zwischen diesen Veröffentlichungen fallen auch die o.g. Radiofassungen des Romans. Bis zur nächsten Welle der Rezeption seines Werkes vergingen wiederum gut 30 Jahre. In den letzten Jahren

erschienen Neuauflagen bei den Verlagen Ars Vivendi (2015) und Hirnkost (2022). Letztergenannter hat diesen als einen Science-Fiction-Klassiker vermarktet.

Die Rezeption seines Romans verlief im Westen wie auch in der DDR vorrangig auf der Basis der Lesart als technische bzw. Fortschrittsutopie (vgl. z.B. Heidtmann, 1982, S. 47; Segeberg, 1987, S. 173–208; Miloradovic-Weber, 1989, S. 157–171). Die im Roman dargestellten Arbeitskämpfe sind kein Gegenstand der Rezeption geworden. Sie tauchen, wenn überhaupt, nur am Rande in Aufzählungen der Herausforderungen für die Umsetzung des Projekts neben Naturkatastrophen auf (vgl. Saprà, 2005).

7. Fazit

Die Darstellung der Streiks weist mehrere bemerkenswerte Eigenheiten auf. Das beginnt bei der weitgehenden Ausklammerung der »Gewerkschaft« aus dem Erzählstrang. Die Darstellung von Gewerkschaften und Gewerkschaftsvertreter_innen bleibt nebulös und oberflächlich. Es fehlt eine nähere Spezifizierung der Forderungen, des Aufbaus oder der Protagonist_innen. Der Roman bleibt damit im Genre der Fortschrittsutopie bzw. technischen Utopie verhaftet und gleitet nicht in einen sozialistischen Tendenzroman ab oder versucht, propagandistische Elemente in die Story zu integrieren. Wie die zitierten Passagen aus Veröffentlichungen in der DDR zeigten, wurde die generelle Sichtweise von Kellermann auf die Arbeiter_innenklasse an sich kritisch gesehen.

Die Positionierung von Kellermann zum Streik und zur Gewerkschaft weisen trotz einer vereinzelten Überschneidung zu Zolas *Germinale*, einem von ihm geschätzten Roman, mehr Ähnlichkeiten zu einem Roman wie *Atlas wirft die Welt ab* von Ayn Rand auf, d.h. sein Roman ist alles andere als ein Lobgesang auf die Gewerkschaft und die von ihr geführten Kämpfe. Mehr noch als das, seine Position ist direkt gewerkschaftsfeindlich.

Ebenso wenig wie die Gewerkschaften als Akteure werden die konkreten Forderungen der streikenden Arbeiter_innen benannt. Weder erfährt der/die Leser/in, ob es um mehr Geld, Urlaub oder um andere Arbeitsbedingungen geht. Dieser relevante Themenkomplex der konkreten Forderungen wird vollständig ausgeklammert. Dies macht auch deutlich, dass es Kellermann weniger um den Streik und den Arbeitskampf als solches ging, sondern er diese vorrangig als Verkörperung eines Hindernisses für die Verwirklichung des Projekts nutzte.

In Bezug auf den ersten Streik lässt sich mutmaßen, dass dieser eine Reaktion auf das Unglück ist. Bei der zweiten Welle fehlt jeglicher Hinweis. Dies spricht für die Einordnung der Streiks in die Liste anderer Herausforderungen natürlicher Art, wie der Brüchigkeit des Gesteins. Diese Streiks – selbst als grenzüberschreitender Generalstreik – nehmen diesbezüglich keine Sonderstellung in Bezug auf die Herausforderungen für die Verwirklichung jenes Tunnelprojekts ein.

Der Streik an sich wirkt bedrohlich – ähnlich wie eine Naturkatastrophe. Die streikenden Arbeiter_innen erscheinen dabei als ein Mob von Menschen. Kellermann spricht u.a. von einer »Rotte«. Es findet wiederum keinerlei Personifizierung einzelner Akteure der Arbeiter_innenklasse statt – weder Gewerkschaftsvertreter noch Redner auf Streikversammlungen kommen zu Wort. Lediglich einmal werden Vertreter ganz generell erwähnt. Der Kauf von Redner_innen, die zum Streikbrechen aufrufen, wertet indirekt sogar auch noch einmal die streikenden Arbeiter_innen ab. Es bleibt aber eine Randerscheinung, die nicht in der Geschichte vertieft wird. Die negativen Folgen für die Wirtschaft – gerade jenes zweiten, flächenübergreifenden Arbeitskampfes – werden hingegen explizit benannt. Hierin nimmt er sich nichts mit den Positionen einer Ayn Rand.

Im Plot des Romans sind die beiden dargestellten Streikwellen in erster Linie Barrieren und Herausforderungen, die Mac Allan beim Erreichen seines utopischen Vorhabens aus dem Weg räumen muss. Es handelt sich im Gegensatz zu den Naturkatastrophen um menschengemachte Herausforderungen, aber sie werden mit diesen auf eine Stufe gestellt – ohne eine Unterscheidung zwischen äußeren Umständen (Natur) und (mutmaßlich) selbst produzierten bzw. menschengemachten Umständen, die zu einem Streik führten.

Gerade von einem Autoren, der Sozialist war und später auch aktiv am politischen und kulturellen Aufbau der DDR mitwirkte, hätte man sicherlich partiell eine andere Form der Darstellung von organisierter Arbeiter_innenschaft und Arbeitskampf erwartet. Über seine eigenen Aktivitäten innerhalb der deutschen Revolution und der damaligen Streikbewegung hat sich Bernhard Kellermann auch nie öffentlich geäußert. Die Gründe hierfür liegen im Dunkeln. Es lässt sich nur darüber spekulieren, warum er dazu schwieg.

Dennoch bleibt *Der Tunnel* ein wichtiger Meilenstein der deutschsprachigen Science-Fiction-Literatur und einer der wenigen Romane aus diesem Genre, in denen ein Arbeitskampf in Form von Streiks thematisiert wird und diese auch eine bedeutende Funktion innerhalb des Plots einnehmen. Auch wenn die Darstellung der Arbeitskämpfe im Gegensatz zur Thematisierung des technischen Fortschritts keine utopischen Züge trägt, ist dieser Fakt bemerkenswert. Er ist aber weitem nicht, wie man bei der späteren Laufbahn des Autors denken könnte, eine Art sozialistischer Science-Fiction-Roman. Mehr noch als das, die gewerkschaftsfeindlichen Positionen stehen konträr zur politischen Haltung des Autors. Es bleibt also wohl dabei, dass man ihn in erster Linie als einen deutschsprachigen Vertreter der technischen Utopie lesen sollte.

Literaturverzeichnis

- Barsanti, Chris (2015): *The Sci-fi movie guide. The universe of film from Alien to Zardoz*. Detroit: Visible Ink Press.
- Choluj, Božena (1991): *Deutsche Schriftsteller im Banne der Novemberrevolution 1918*. Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag.
- Del'Antonio, Eberhardt (1962): *Projekt Sahara. Zukunftsroman*. Berlin (DDR): Tribüne.
- Döhring, Helge (Hrsg.) (2009): *Abwehrstreik ... Proteststreik ... Massenstreik? Generalstreik! Streiktheorien und -diskussionen innerhalb der deutschen Sozialdemokratie vor 1914. Grundlagen zum Generalstreik mit Ausblick*. Lich: Edition AV.
- Frey, Hans (2018): *Fortschritt und Fiasko. Vom Vormärz bis zum Ende des Kaiserreichs 1810–1918*. Berlin/München: Memoranda.
- Frey, Hans (2022): »Nachwort«. In: Bernhard Kellermann: *Der Tunnel*. Berlin: Hirnkost, S. 465–485.
- Friedrich, Hermann (1970): *Damm gegen das Eis*. Halle/Saale: Mitteldeutscher Verlag.
- Fuld, Werner (1989): »Bis an die Knöchel in Geld«. In: Marcel Reich-Ranicki (Hrsg.): *Romane von gestern – heute gelesen*. Band 1: 1900–1918. Frankfurt a.M. 1989: S. Fischer, S. 180–186.
- Greve, Karsten (2015): *Die Science-Fiction-Literatur der DDR*, Dissertation an der Freien Universität Berlin, https://refubium.fu-berlin.de/bitstream/handle/fub188/4552/Greve_Karsten.diss.pdf (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Hahn, Roland H./Volker Jansen (Hrsg.) (1987): *Lexikon des Science-Fiction-Films. 1000 Filme von 1902–1987*. München: Heyne.
- Heidtmann, Horst (1982): *Utopisch-phantastische Literatur in der DDR. Untersuchungen zur Entwicklung eines unterhaltungsliterarischen Genres von 1945–1979*. München: Wilhelm Fink. [Zugl. Univ-diss. Hamburg 1980.]
- Ilberg, Werner (1959): *Bernhard Kellermann in seinen Werken*. Berlin (DDR): Verlag Volk und Welt.
- Kellermann, Bernhard (1958): *Yester und Li*, Berlin (DDR): Verlag Volk und Welt.
- Kellermann, Bernhard (1981): *Der Tunnel*, Berlin (DDR): Verlag Volk und Welt.
- Lösche, Peter (1991): »Streik«. In: Dieter Nohlen (Hrsg.): *Wörterbuch Staat und Politik*. München/Zürich: Piper, S. 674–675.
- Miloradovic-Weber, Christa (1989): *Der Erfinderroman 1850–1950. Zur literarischen Verarbeitung der technischen Zivilisation – Konstituierung eines literarischen Genres*. Bern u.a.: Peter Lang.
- Monad, Gaston (1914): »L'Œuvre de Bernhard Kellermann. Un roman sensationnel«. In: *La Revue Mondiale* (ancienne *Revue des Revues*) 106, S. 525–539.
- Platthaus, Andreas (2018): *Der Krieg nach dem Krieg. Deutschland zwischen Revolution und Versailles 1918/19*. Berlin: Rowohlt.
- Pringle, David (1997): *Das ultimative Science-fiction-Lexikon. Stories, Filme, Fernsehserien, Biographien, Helden und Bösewichter, Magazine*. Augsburg: Battenberg.

- Riess, Curt (1960): *Bestseller. Bücher, die Millionen lesen.* Hamburg: Christian Wegner Verlag.
- Ritter, Gerhard A./Susanne Miller (Hrsg.) (1968): *Die deutsche Revolution 1918–1919. Dokumente.* Frankfurt a.M.: Fischer.
- Ruhl, Heinrich (1950): »Kellermann, Bernhard: ›Der Tunnel‹ (Rezension)«. In: *Der Bibliothekar. Zeitschrift für die Bücherei-Praxis*, 4. Jg., Band 9, S. 479.
- Saprà, Nessun (Hrsg.) (2005): *Lexikon der deutschen Science Fiction und Fantasy.* Oberheid: Utopicia.
- Segeberg, Harro (1987): *Literarische Technik-Bilder. Studien zum Verhältnis von Technik und Literaturgeschichte im 19. und frühen 20. Jahrhundert.* Tübingen: Niemeyer.
- Sorel, George (1969): *Über die Gewalt.* Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Spittel, Olaf R./Erik Simon (1988): *Die Science-fiction der DDR – Autoren und Werk. Ein Lexikon.* Berlin (DDR): Verlag Das neue Berlin.
- Stadler, Lukas (2020): *Ein »Judenland« im Westen? Zur Genealogie von antimodernem Antiamerikanismus, modernem Antisemitismus und deren Interferenz von der Mitte des 19. Jahrhunderts bis zum Ausbruch des Ersten Weltkriegs.* Graz: Universität (Abschlussarbeit im Fachbereich Geschichte).
- Wesche, Aysche (2017): »Kellermann, Bernhard«. In: Christoph F. Lorenz (Hrsg.): *Lexikon der deutschsprachigen Science Fiction-Literatur seit 1900. Mit einem Blick auf Osteuropa.* Frankfurt a.M. u.a.: Peter Lang, S. 381–384.
- Wilde, Florian/Frank Heidenreich (2018): »Massenstreik«. In: Institut für kritische Theorie (INKRIT) (Hrsg.): *Historisch-kritisches Wörterbuch des Marxismus. Band 9,1: Maschinerie bis Mitbestimmung.* Hamburg: Argument, S. 96–113.

Science Fiction lädt zum Träumen ein: über das Streben nach Guten, nach Entwicklung und auch nach mehr Gerechtigkeit. Früher sah man Roboter als pure Science Fiction an, doch sie werden immer mehr zur unserer Realität: Roboter helfen schon jetzt in meinem Arbeitsalltag, monotone Arbeit abzunehmen. Wir müssen nur darauf achten, dass Roboter uns nicht ersetzen, sondern stets als Unterstützung eingesetzt werden. In der Science Fiction haben wir gelernt, dass Roboter Möglichkeiten, aber auch Gefahren darstellen können.

Ludwig Schöftlmair

Maschinenbediener bei HAWE Hydraulik SE

Zwischen Roter Hilfe und Roten Khmer

Die »Outer Planets Alliance« aus der Space Opera *The Expanse* und ihrer TV-Adaption

Zoran Sergievski

1. Trockendock: Kurze Werkgeschichte von »The Expanse«¹

»Kickass space opera«

George R. R. Martin über The Expanse (Corey, 2012, Rückendeckel)

Das erfolgreiche Franchise »The Expanse« war ursprünglich als Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel (MMORPG) angelegt.² So wollte Tyler »Ty« Corey Franck, ein Assistent George R.R. Martins, einer Freundin helfen. Die hatte 2001 den Spielauftrag an Land gezogen. Aus dem Game wurde zwar nichts, doch Tys Kumpel Daniel James Abraham schlug vor, aus der vorhandenen Idee ein Buch zu machen.

Unter dem Pseudonym »James S.A. Corey« – einer Kombination ihrer Namen – schrieben sie *Leviathan Wakes*, den Pilot der Buchserie *The Expanse*. Schon im Interview zum Roman betonten Abraham und Franck, die als Corey antworteten: »This is working man's science fiction. It's like in ALIEN, we meet the crew of the *Nostromo* doing their jobs in this very blue collar environment. They're truckers, right?« (Corey, 2012, S. 570).³

Es geht um Menschen, die im All leben und arbeiten. Das tun sie nicht in gebügelten Uniformen wie Riker von der *Enterprise-D*, sondern in zerknitterten Overalls wie Ripley von der *Nostromo*. Abraham und Franck nennen *ALIEN* immer

1 Anm.: Wo vom gesamten Franchise die Rede ist, setze ich es in Anführungsstriche: »The Expanse«. Die Auszeichnung der Buchreihe (*The Expanse*) und der TV-Adaption (THE EXPANSE) erfolgt entsprechend dem vorliegenden Band. Wo nicht anders ausgewiesen, entsprechen Formatierungen in Zitaten der jeweiligen Quelle.

2 Der Erfolg zeigt sich in mehreren Preisen, etwa dem Hugo Award 2020 für die beste Buchreihe und dem Hugo Award 2022 für NEMESIS GAMES (2020) (vgl. World Science Fiction Society, 2020, 2022).

3 Anm.: Wo von Corey die Rede ist, verwende ich ab jetzt den Singular. Wenn ich Franck und Abraham explizit als Team nenne, verwende ich den Plural.

wieder als wichtigste Inspirationsquelle ihrer »Space Opera« (vgl. Wikia, 2016, 00:05:19–00:06:45; Corey, 2017a; Bunker, 2019, S. 90f.). Sie besteht aus neun Romanen in drei Trilogien. Jedes Buch lässt sich einem anderen Genre zuordnen, von Noir über Western bis zu feministischem Coming-Of-Age.⁴ Das lässt erahnen, worum es bei einer Space Opera geht. Der Begriff wurde 1941 vom Autor Wilson Tucker geprägt. Für ihn war es eines der schlechtesten, aber populärsten TV-Genres neben Western (»horse operas«) und Seifenopern (vgl. Reid, 2020, 174). Es meint immer noch die populärste Gattung der Science Fiction: Im Mittelpunkt stehen Raumschiffcrews, die Mysterien begegnen und in politische Wirren geraten. Auch Raumstationen und verschiedene Planeten können Schauplätze sein.⁵ Die Wirren eskalieren immer wieder militärisch.

Zur Prosa von »The Expanse« gehören auch neun als »stories« und »novellas« vermarktete Erzählungen, die 2022 gesammelt erschienen. Eine weitere Erzählung – *The Last Flight of the Cassandra* – ist exklusiv einem Brettspiel zur Buchwelt beigefügt. Jeder Romantitel nimmt Bezug auf Geschichte, Philosophie oder Mythologie. Der Titel der finalen Folge jeder TV-Staffel stimmt überein mit dem entsprechenden Buch. Drei abgeschlossene Comic-Reihen ergänzen die TV-Adaption (Diggle et al. 2024). Und 2023 kam doch noch ein Videospiel dazu, welches vor der ersten Staffel der Fernsehfassung spielt (vgl. Corey, 2012, S. 572; ders., 2013; ders., 2014; ders., 2015; ders., 2016; ders., 2017; ders., 2018; ders., 2019; ders., 2020; ders., 2021; ders., 2022; Corey et al., 2020; dies., 2021; Ivan, 2023).

Obwohl die Haupthandlungsbögen übereinstimmen, machten Franck und Abraham bei der Adaption Zugeständnisse an TV und Streaming. Das merkt man etwa bei Schlachten. Wo Corey naturgetreu das dunkle Vakuum des Alls beschreibt, erlauben Franck und Abraham zumindest gedämpfte Feuergefechte à la BATTLESTAR GALACTICA. Sie trennen die Reihen deshalb streng voneinander: »Book-version and show-version are pretty different beasts. We try not to cross those streams.« (Corey, 2017a).

Eine weitere Abweichung stellt der Umfang der Bildschirmversion dar: Die 62 Folgen in sechs Staffeln und eine in fünf Webisodes aufgeteilte Miniserie zur letzten Staffel – THE EXPANSE: ONE SHIP (2021–2022) – decken nur die ersten sechs Romane ab. Die letzte Trilogie spielt gut 30 Jahre nach *Babylon's Ashes* (vgl. Corey, 2017). Sie erhält Stand Herbst 2024 keine Entsprechung auf dem Schirm. Die TV-Adaption

4 Die Romane *Persepolis Rising* (Corey, 2018), *Tiamat's Wrath* (ders., 2020) und *Leviathan Falls* (ders., 2021) sind laut Corey als einer zu lesen. Er möchte damit Ursula K. Le Guin würdigen. Die zentrale Story um Teresa Duarte vereint Elemente von Le Guins feministischer Prosa: So mausert sich Teresa von der naiven Prinzessin zur selbstständigen Handwerkerin (vgl. Lothian, 2006, S. 382–384, 386).

5 »The Expanse« bietet all das: das zentrale Raumschiff *Rocinante*; *Tycho Station* und *Medina*; Erde und Mars und natürlich Ceres, Eros und Ganymed. Doch nicht nur Welten, auch diverse Lebenswelten erkundet das Epos.

wurde ab 2015 von Alcon Entertainment für den Fernsehsender SyFy produziert und anfangs von Netflix mitproduziert. 2018 strich SyFy THE EXPANSE nach der dritten Staffel. Darauf unterzeichneten 100.000 Menschen eine Online-Petition zum Erhalt der Serie. Promis wie STAR-TREK-Mime Wil Wheaton unterstützten die Kampagne »#SaveTheExpanse«. Amazon übernahm und finanzierte drei weitere Staffeln (vgl. Snowden, 2020).

Der Literaturwissenschaftler Mark A. McCutcheon meint: »The fact that Amazon has acquired such a subversively prolabor series as *The Expanse* seems both richly ironic and yet totally typical for capitalist postmodernity.« (2022, S. 42) Neben soziopathischen Inkarnationen des Kapitals (z.B. Dresden und Adolphus [!] Murtry) mischt »organized labor« das Universum von THE EXPANSE auf. Diese organisierter Arbeiter:innenschaft erscheint oft positiv (vgl. ebd., S. 41). Mit Blick auf Amazon birgt dieser Umstand eine gar Frankenstein'sche Ironie: Während Multimilliardär Bezos Technik monopolisiert und so seine Vormacht sichert, in unserer Welt Arbeiter:innen ausbeutet und gewerkschaftliche Organisation unterdrückt (vgl. Oer, 2022, Sainato, 2024, Conway/Masud, 2024), steht der Hauptheld von THE EXPANSE James Holden für Open Access, also den freien Zugang zu Information. Andererseits war die TV-Adaption bis 2025 nur noch beim Bezahldienst Amazon Prime Video verfügbar. Und im englischsprachigen Raum kann man die E-Books nur am Kindle lesen, dem E-Reader von Amazon (vgl. McCutcheon, 2022, S. 43).

Was macht »The Expanse« noch besonders?

2. Antrieb: Kolonialismus und Körperlichkeit 2350

»*The Expanse* is here to warn us about trouble above the horizon.«
Schwartz, 2022, S. 156

Die Vorgeschichte der Space Opera beginnt Anfang des 22. Jahrhunderts. 137 Jahre vor Beginn der TV-Handlung⁶ gelingt der Menschheit der Sprung vom Mars in den Asteroiden-Hauptgürtel. In der Buchreihe passiert das noch etwas früher:

»Five generations of grubbing for air, packing extended families into surveying ships with seven bunks, looking back at the sun that was hardly more than the brightest star. It was hard to think of any of them as human anymore.« (Corey, 2022b, S. 27; meine Hervorhebung).

⁶ Um genau zu sein, heißt es in der Pilotfolge: »In the 23rd century ...« (vgl. DULCINEA, 00:01:00ff.). Dies gilt als Fehler. Ty Franck enthüllte 2350 als Arbeitstitel des ursprünglichen MMORPG (vgl. A Fandom user, 2014).

Rentabel wird die Kolonisierung ab 2200 respektive 2213 durch einen effizienten Fusionsantrieb. Sein Erfinder ist der marsianische Ingenieur Solomon Epstein. Er überlebt den Jungfernflug seiner nachgerüsteten Yacht nicht (vgl. PARADIGM SHIFT, 2017; Corey, 2022a, S. 23; Kahn, 2022, S. 28). Die UN als Weltstaat entlassen den Mars im Austausch gegen den *Epstein Drive* in die Unabhängigkeit. Dementsprechend betreffen Innovationen im Universum von »The Expanse« meistens Raketentechnik und den interplanetaren Bergbau (vgl. Bunker, 2019, S. 91).

Der Goldrausch aufs Sonnensystem macht die *Martian Congressional Republic* (MCR) zur ersten interplanetaren Supermacht neben der Erde.⁷ Beide liefern sich fortan ein »Space Race« um den Asteroidengürtel und die äußeren Welten als ihren Globalen Süden (vgl. Schwartz, 2022, S. 153).⁸

Die Menschheit setzt immer noch auf technokratische Lösungen für ökologische und soziale Probleme, auf die profitgetriebene Beherrschung der Natur (vgl. De Cristofaro, 2022, S. 135, 137f., 144). Teil dieser Natur sind für die »Inners«⁹ und ihre Konzerne die *Belter*. Diese wurden zu den Opfern des Weltraum-Kolonialismus. Ihre Ahnen kamen noch in einer »gravity well« zur Welt, also auf der Erde oder dem Mars (vgl. Corey, 2012, S. 15, 21, 68). Die Klimakatastrophe und die kaum ausreichende UN-Grundsicherung *basic* trieb sie als Arbeitskräfte ins All (vgl. ders., 2016, S. 508). Denn Arbeit gibt es 2350 fast nur im All, wenn man nicht in der Ausbildungslotterie der Erde gewinnt (vgl. Kahn, 2022, S. 25) oder auf dem Mars lebt.

Die Möglichkeiten sind breit gestreut: Viele heuern auf Frachtern an, wo Sanitäter:innen genauso gebraucht werden wie Bergleute. Man kann aber auch als Soldat:in dienen wie einst James Holden und sein Kollege Alex Kamal (vgl. Corey et al., 2021), als Polizist:in, besser gesagt Söldner:in wie Josephus Miller und Murtry (vgl. ders., 2012; ders., 2015), oder sich als Rennpilot:in wie Glücksritter:in versuchen wie Manéo Jung-Espinoza (vgl. ders., 2014, S. 1–9; DELTA-V, 2018). Es gibt im Weltraum

⁷ Der Kongress wird entsprechend der US-Volkskammer als Indiz dafür gelesen, dass die Staaten Vorbild für die MCR sind. Dafür sprechen das Selbstbild vieler vor der Unabhängigkeit (vgl. Corey, 2022a, S. 5), der verbreitete texanische Akzent und die technische Vorherrschaft im Sonnensystem (vgl. Schwartz, 2022, S. 153). Andere sehen in der MCR eine Militärdiktatur (vgl. Reid, 2020, S. 169). Sönnichsen erkennt in der gesellschaftlichen Fokussierung aufs Terraforming eine kommunitaristische Grundhaltung des Staats (vgl. Sönnichsen, 2018, S. 356). Man könnte in der MCR aber auch ein Spiegelbild der VR China sehen, da es eine große chinesischstämmige Community gibt und Amos Burton nicht in einem »Martian gulag« (!) enden will (vgl. WINDMILLS, 2015, 00:32:56–00:33:06).

⁸ Trotz aller Eigenheiten meint »Globaler Süden« die Summe der mehr oder minder abhängigen, kaum industrialisierten Staaten im 20. und 21. Jahrhundert. Der Begriff löste mit dem Wegfall der »Zweiten Welt« (»Ostblock«) die »Dritte Welt« ab. Einige im Süden holten die kapitalistische »Erste Welt« ein, den »Globalen Norden«. Der Süden ist immer schon die potentielle Frontlinie der Supermächte (vgl. Hobsbawm, 2012 [1994], S. 452ff.).

⁹ Synonym für die Regierungen und Menschen von Erde und Mars, innerhalb des Hauptgürtels.

natürlich auch Fachkräfte, etwa den Botaniker Praxideng Meng auf Ganymed (vgl. Corey, 2013; PARADIGM SHIFT, 2017; CASCADE, 2017).

Die Klimakatastrophe wurde von der UN angegangen, aber nicht bewältigt. So zeigt der Vorspann von DULCINEA (2015) den Effekt der Polschmelze¹⁰: Eine hohe Mauer soll das Meer von Manhattan zurückhalten, dessen Sockel bedeckt Liberty Island bis zur Freiheitsstatue.¹¹ Auch die Prosa macht das Anthropozän immer wieder zum Thema.¹² In der Erzählung *The Churn* über den Mechaniker Amos Burton trifft die Polschmelze besonders die Küstengebiete Baltimores:

»Time had not been kind to the city. Its coastline was a ruin of drowned buildings kept from salvage by a complexity of rights, jurisdictions, regulations, and apathy until the rising sea had all but reclaimed them for its own.« (Corey, 2022c, S. 122; meine Hervorhebungen).

Als die Geschichte einsetzt, existiert neben UN und Mars noch die OPA, kurz für »Outer Planets Alliance«. Sie ist eine Organisation, die die Rechte der Belter gegen die kolonialen Inners durchsetzen und bewahren will.

Die Belter leben als werktätige Bevölkerung im Asteroidenhauptgürtel und auf den äußeren Welten.¹³ Sie alle sind »de facto climate refugees«, da die überhitzte Erde ihren Vorfahren keine Perspektive bot (vgl. De Cristofaro, 2022, S. 143). Im All ist es aber nicht besser: In der Mikro- und Nullgravitation zu leben und zu arbeiten ist keine utopische Forschungskreuzfahrt à la STAR TREK. Das All ist trotz Arbeit ein Ort des Mangels (vgl. Corey, 2017a; Benjamin, 2018, S. 42; Schwartz, 2022, S. 158f.). Dazu komme ich gleich.

Der Anteil der Arbeit an der Belter-Werdung des Menschen ist entscheidend: Da Lampen von Raumanzügen die Visiere eher blenden, damit Mimik wirkungslos machen und nicht immer eine Funkverbindung besteht, haben Belter aus dem Arbeitsalltag heraus eine ausgeklügelte Zeichensprache entwickelt. Sie ist ein zentra-

¹⁰ Der Begriff bezeichnet den durch den menschengemachten Klimawandel verursachten Rückgang des permanenten Eisschildes an den Polen der Erde. Dieser Rückgang verursacht einen globalen Anstieg des Meeresspiegels. Immer mehr Küstenregionen und Inselstaaten werden so unbewohnbar. Die Wissenschaft belegt diesen Effekt seit Jahrzehnten (etwa durch Satellitenfotos) (vgl. Mrasek, 2018; Anonym, 2023).

¹¹ Der Vorspann verändert sich mit der Handlung. Er fungiert so durchwegs als künstlerisch anspruchsvoller Rückblick auf vorangegangene Folgen (vgl. Reid, 2020, S. 179). Lange galten großräumige menschlich-technische Eingriffe in den Klimahaushalt – Geoengineering genannt – als utopisch bis unrealisierbar. Mittlerweile gibt es aber ernsthafte Überlegungen, solche Mauern zumindest in Teilen der Antarktis zu errichten (vgl. Henke, 2018).

¹² Das Kunstwort »Anthropozän« meint eine von Menschen geprägte naturhistorische Epoche. So liest De Cristofaro (2022) das rare Vorkommen von Tieren in THE EXPANSE als Zeichen für (menschengemachte) sechste Massensterben.

¹³ Engl. belt = Gürtel, daher die (englisch geschlechtsneutrale) Sammelbezeichnung *Belter*.

les Element ihrer Kultur (vgl. Benjamin, 2018, S. 41). Zudem sprechen sie *Lang Belta*, eine Kreolsprache mit Dialekten. Sie enthält Elemente des Deutschen, des Mandarin, aus romanischen wie slawischen und anderen Sprachen.¹⁴

Das Leben im All führt zu »towering and slender figures«: Belter haben ein verlängertes Rückgrat, unelastische Knochen, schwache Muskeln und leiden durch die erhöhte Strahlung öfter an Krebs als andere Menschen (vgl. Corey, 2014, S. 50; Banker, 2019, S. 86f., 91). Normale Planeten gehen Beltern wortwörtlich in die Knochen. Viele können sich daher nicht vorstellen, auf einem zu leben. Das zeigt ein Dialog zwischen Basia Merton und Naomi Nagata. Er ist ihr Gefangener auf dem ersten von Menschen besiedelten Exoplaneten, freut sich aber auf eine bevorstehende Verlegung in den Orbit: »Well, can't say I was lookin' to stay longer.« »I know. Gravity wells,« Naomi said with a shudder. »I don't know how people live like that.« (Corey, 2015, S. 211).¹⁵

Wenn überhaupt, können Belter auf Planeten nur überleben, indem sie in Wassertanks schweben, präventiv Hormone oder Medikamente nehmen, »lift suits« oder »exoskeleton support mechs« bedienen (vgl. THE BIG EMPTY, 2015, 00:10:31–00:12:12; Corey, 2015, S. 552; ders. 2016, S. 224; Banker, 2019, S. 92). Manchmal kommt es noch dramatischer:

»The harbormaster's left eye was milky and blind where even the pharmaceutical cocktail that made human life in freefall possible had been insufficient to keep the capillaries from dying. He was the kind of man who would never be able to tolerate living on a planetary surface, even for a short period of time. The most extreme end of the Belter physiological spectrum.« (Corey, 2017, S. 23).

Belter haben kaum Zugang zu ausreichend Luft, Wasser und Nahrung, geschweige denn medizinischer Versorgung, um die Mängel, Ungerechtigkeiten und Unfreiheiten ihres Daseins zu lindern (vgl. Hermida, 2022, S. 15). Diese Verknappung ist Quell wiederkehrender Konflikte (vgl. DULCINEA, 2015, 00:04:39–00:04:53; Hermida, 2022, S. 21; De Cristofaro, 2022, S. 139).

Duster und *Earther* entmenschlichen Belter aufgrund ihrer physischen Konstitution immer wieder (vgl. Banker, 2019, S. 97).¹⁶ Viele Inners setzen sie mit Tieren

14 Für die Fernsehfassung entwickelte der Linguist Nick Farmer eine Grammatik der *Lang Belta* auf Basis des Haitianischen Kreolisch (vgl. Banker, 2019, S. 97f.).

15 Die Besiedlung gelingt durch ein Netzwerk von Wurmlöchern, das Aliens vor Urzeiten errichteten. Die Menschheit erschließt es mittels einer kurz zuvor entdeckten extrasolaren Substanz, die der Protagon-Konzern nach sich benennt: »Protomolecule«. Das Netzwerk verkürzt interstellare Reisen auf Monate und eröffnet die Handlung der zweiten Trilogie (vgl. Corey, 2012; ders., 2014; ders., 2015).

16 Engl. *duster* = Staubwedel, *Earther* = Erdling. Belter-Schimpfworte für Inners (siehe Fußnote 9).

gleich und halten sie für zu schwach, um sich um ihre Angelegenheiten zu kümmern (vgl. Benjamin, 2018, S. 41f.). Ein Schimpfwort für Belter aufgrund des Körperbaus ist »Skinnies« (vgl. Simpson, 2022, S. 95).¹⁷ Diese Vorstellungen dienen – wie ihre Entsprechungen in der realen Welt – der Unterwerfung der Belter.

Der kolonisierte Mensch, so Frantz Fanon,

»ist unterworfen, aber nicht gezähmt. Er ist erniedrigt, aber nicht von seiner Niedrigkeit überzeugt. [...] In Wirklichkeit ist er immer bereit, die Rolle des Freiwilds aufzugeben, um die des Jägers zu übernehmen.« (Fanon, 2014 [1961], S. 118f.).

Darum geben sich radikale Belter aufmüpfig, mit auffälligen Frisuren und Armbändern, mit Tattoos, die den *Split Circle* zeigen. Der geteilte Kreis ist das Emblem der OPA. Er wird nie genau beschrieben. In der Fernsehfassung ist er ein Anarchie-A (vgl. Sönnichsen, 2018, S. 356; Corey 2022b, S. 27, 33). Tätowierte gelten als Radikalte: »The tattoo not only confirms one's affiliation, but also enables political organization.« (Banker, 2019, S. 98).

Kein Wunder also, dass die OPA beim einzigen Streik mitmischt, der in der Serie erwähnt wird (vgl. Corey, 2022b, S. 34). In *The Butcher of Anderson Station* und der korrespondierenden Folge *BACK TO THE BUTCHER* (2015) geht es um eine Raumstation, die Arbeitsplatz und Werksiedlung in einem ist. Tausende Belter-Bergleute leben hier mit ihren Familien. 170 von ihnen besetzen die Station nach erfolglosen Beschwerden, um gegen eine dreiprozentige Preiserhöhung auf Konsumgüter durch den Direktor zu protestieren (vgl. Corey, 2022b, S. 44). Marama Brown – Sprecher der Streikenden – erklärt, wie man hier und da mit weniger auskomme, nur: »When there's nothing left to cut back on, how do you make it up then?« (ebd., S. 48). Der Konzern ruft die UN-Flotte zur Hilfe, die kurzen Prozess macht – obwohl die Besetzer:innen aufgegeben haben (vgl. ebd., S. 49ff.; Wenger Bro, 2022, S. 112f.).

In dieser hoffnungslosen Zukunft haben wir es verlernt, miteinander auszukommen – von der intrinsischen Hoffnung abgesehen, dass die Menschheit trotz Klimakrise *überhaupt* eine Zukunft hat (vgl. McCutcheon, 2022, S. 41). Die OPA nimmt diesen Pessimismus nicht hin, sie wehrt sich. Lange hält sich der Vorwurf, sie und ihre Vorfeldorganisationen seien terroristisch oder terroraffin – so, wie es etwa der Roten Hilfe vorgeworfen wird.

»Living in the tradition of Al Capone and Hamas, the IRA and the Red Martials, the OPA was beloved by the people it helped and feared by the ones who got in

17 Engl. skinny = dürr. Auch beim Körperbau der Belter musste man Abstriche machen: Das Produktionsteam fand schlicht nicht genügend hagere Statist:innen und Schauspieler:innen (vgl. Corey, 2017a).

its way. Part social movement, part wannabe nation, and part terrorist network, it totally lacked an institutional conscience.« (Corey, 2012, S. 21f.).

Was ist die OPA jetzt genau? Dieser Frage gehe ich in diesem Beitrag auf den Grund. Denn »Phantastik« in der Tradition der Utopie beeinflusst reale politische Einstellungen und wird so zur »social fiction« (vgl. Sönnichsen, 2018, S. 351). Als Kommunikationswissenschaftler marxistischer Prägung betrachte ich »The Expanse« daher als Kommunikationsakt. Mich interessiert, was für ein Bild der OPA Corey, Franck und Abraham als Kommunikatoren vermitteln wollen.

3. Maschinenraum: Gewerkschaften, politische Gewalt und Kolonialismus

»Why so secret?« she asked. ›You know
the OPA runs Ceres now.‹
›There's OPA and there's OPA,‹ Cyn said.«
Corey, 2016, S. 100

Zu den Wurzeln der OPA heißt es in *Abaddon's Gate*, sie habe eher als Gewerkschaft denn als Nation begonnen (vgl. ders., 2014, S. 183). In *Babylon's Ashes* kennt man eine Fraktion als »the union«, genauer »Union OPA«. Union lässt sich als *Gewerkschaft* oder *Vereinigung* übersetzen (vgl. ders., 2017, S. 55, 213). Andererseits – und das stärkt das Nations-Argument – spricht der OPA-Chef auf der *Tycho Station* Fred Johnson¹⁸ von »OPA citizens«, also Bürger:innen (vgl. ders., 2015, S. 46).

Menschen in Kolonien konstituieren sich aber erst als solche, wenn sie sich vom Kolonialismus gelöst und zur Nation erhoben haben. Das Leben der Kolonisierten ist ein Kampf: »Der bewaffnete Kampf mobilisiert das Volk, er wirft es in eine einzige Richtung ohne Gegenströmung.« (Fanon, 2014 [1961], S. 121) Erfüllt die OPA diese Aufgabe? Wenn ja, wie tut sie das?

Für McCutcheon zeichnet sich die OPA in den ersten Staffeln der Fernsehfasung vor allem durch radikal demokratische Praktiken aus. Dazu zählen unter anderem Konsensfindung, Deeskulation, Selbstkritik und Reflexion. Ein Beispiel ist das »OPA Conclave«, ein Gipfeltreffen der Fraktionen in *THE SEVENTH MAN* (2017). Ein anderes Beispiel ist Klaes Ashford. Für den Ex-Piraten aus dem Fernsehen basiert Zivilisation auf Verhandlung – im Gegensatz zu seinem Buch-Zwilling, der autoritär agiert (vgl. Corey, 2014; McCutcheon, 2022, S. 41f.).¹⁹

¹⁸ Spoiler-Warnung! Fred Johnson ist der *Butcher of Anderson Station*. Der Ex-UN-Offizier wechselte die Seiten, weil man ihm die Kapitulation der Streikenden nicht durchgestellt hatte (vgl. Corey, 2012, S. 182; ders., 2022b).

¹⁹ Ashfords Plan, das Wurmloch unseres Sonnensystems zu zerstören, wird vereitelt. Während die Story von Buch-Ashford damit endet, versöhnt sich TV-Ashford mit Johnsons Vertrauter

Beim Conclave treffen Fred Johnson und Anderson Dawes von Ceres aufeinander. Die beiden »verkörpern die nicht triviale Frage, wer für die OPA und den Belt sprechen darf und welche Richtung Dekolonisationsprozesse nehmen sollten.« (Sönnichsen, 2018, S. 354). Die OPA erscheint durchwegs als fraktioniert, wenn nicht zersplittert:

»The OPA is a heterogeneous political network (or advocacy group) that opposes both the UN and the MCR. Different subfactions within the OPA execute this opposition differently: from verbal protest to militant terrorism.« (Reid, 2020, S. 177)

Wie weit ist die OPA in diesem Spektrum noch eine Gewerkschaft?

3.1. Was sind Gewerkschaften? Über Reformismus, Revolution und Syndikalismus

Gewerkschaften sind zunächst einmal »dauernde Vereinigungen von Lohnarbeiter:innen zur Vertretung und Wahrung ihrer beruflichen Interessen« (Prokop, 2002, S. 4). Unter Lohnarbeiter:innen fasst Prokop alle unselbstständig Beschäftigten zusammen. Gewerkschaften greifen für ihre Mitglieder »weit in das gesellschaftliche Leben« ein, in »alle Zweige der Wirtschaftspolitik, der gesamten Sozial-, sowie Bildungs- und Kulturpolitik« (ebd.). Die Mitgliedschaft basiert auf Freiwilligkeit (vgl. ebd., S. 13f., 16; Schnabel, 1989, S. 2ff.). Bis *Nemesis Games* bzw. Staffel fünf gehen dem Vernehmen nach auch OPA-Kader so vor. Dann kommt die von Marco Inaros drakonisch geführte »Free Navy«²⁰ ins Spiel. Sie erhält viel Zulauf, setzt in ihrer Rekrutierung aber auch auf Erpressung. Und Inaros verschwört sich auch mit Mars-Offizieren, die ihm Kriegsschiffe vermitteln (vgl. Corey, 2016, S. 390, 521; ders., 2017, S. 35, 82f., 101f., 132; DOWN AND OUT, 2020, 00:01:48–00:04:20; TRIBES, 2020, 00:28:50–00:30:10, 00:41:20–00:41:22).

Wie Fred Johnsons Fraktion wollen Gewerkschaften Recht zugunsten ihrer Klientel durchsetzen, Arbeit und soziale Sicherheit für alle sichern und ausweiten (vgl. Prokop, 2002, S. 44). Sie sind die Stimme der Belegschaft in Verhandlungen mit Arbeitgeber:innen und fungieren als Ombudsstelle. Gewerkschaften stellen eine Machtverschiebung zugunsten kollektiv wirkender Beschäftigter dar. Außerdem wollen sie die Produktivität steigern (vgl. Schnabel, 1989, S. 191ff.) und streben eine »humanere Arbeitswelt mit neuen Technologien« an (vgl. Prokop, 2002, S. 29, 44).

Camina Drummer, zu der ich noch komme. Staffel 4 besiegt sein Schicksal (vgl. Corey, 2014, S. 431, 516; ABADDON'S GATE, 2018; CIBOLA BURN, 2019).

20 Anm.: In der deutschen Synchronfassung erhielt die »Free Navy« die in meinen Augen holprige Übersetzung »Freie Raummarine« statt »Freie Flotte«. Darum bevorzuge ich hier den Originaltext und die Originalversion.

Gewerkschaften in »The Expanse« funktionieren auch nach nordamerikanischen Prinzipien. So muss in der Space Opera niemand vor Sicherheitskräften aussagen, wenn kein:e »union representative« anwesend ist. Auch Klagen können von diesen bearbeitet werden (vgl. Corey, 2012, S. 70, 190; ders. 2015, S. 264, 557).

Der teils heftige Zwist zwischen OPA-Lagern ist aber tiefer als alle Gemeinsamkeiten und erinnert an die reale Geschichte der linken Flügel in der Arbeiter:innenbewegung. Es sind dies

- 1) der reformistische Sozialismus (sozialdemokratisch),
- 2) der revolutionäre Sozialismus und
- 3) der Anarcho-Syndikalismus.

Alle Strömungen stehen einander konträr gegenüber. So gibt sich der Reformismus mit den zuvor genannten Charakteristika und Sonderrechten der Sozialpartnerschaft zufrieden. Seine Kader stehen für ein bloßes »Service-Modell gewerkschaftlicher Repräsentation« (Dörre/Schmalz, 2013, S. 26) und setzen stark auf Parlamentarismus und Überparteilichkeit (vgl. Prokop, 2002, S. 22). Als »Moderate« stehen sie der herrschenden Ordnung eher affirmativ gegenüber und verwehren sich einer Rückkehr zum Organizing-Modell (vgl. Dörre/Schmalz, 2013, S. 28, 34f.).

Der Anarcho-Syndikalismus und der revolutionäre oder wissenschaftliche Sozialismus²¹ bildeten sich in Abgrenzung zum Reformismus und betonen Parteilichkeit. So sieht sich der Syndikalismus als Totalopposition zu jeder sozialdemokratischen wie sozialistischen Position. Er wertet sie ab als »Staatssozialismus«, als defäalistischen »Reformsozialismus«, und verzichtet lange auf dauerhafte politische Organisation (vgl. Pelloutier, 1896; Rocker, 1947). Mittel der Wahl ist stattdessen die *direkte Aktion*, die »Arbeit gegen das Kapital auf wirtschaftlichem Gebiete«. Sie ist später eine »bedeutsame Waffe sowohl zur Erreichung wirtschaftlicher Resultate, wie auch zur Erringung politischer Konzessionen« (Kropotkin, o.J.). Für Rocker findet sie »im sozialen Generalstreik ihren höchsten Ausdruck« (Rocker, 1919). Auch der irische Republikaner, revolutionäre Sozialist und Organizer James Connolly war lange Verfechter der direkten Aktion und Wobbly²² (vgl. Connolly, 1911; Coogan, 2005, S. 40; Carswell, 2013).

21 Selbstbezeichnung jener Traditionslinie nach Marx und Engels, die sich seit 1917 auch (wie der) *komunistisch* nennt. Der zentrale Unterschied zu anderen Strömungen liegt im *Dialektischen Materialismus* als Weltanschauung, im *Historischen Materialismus* als Geschichtsbild und der »Enthüllung des Mehrwerts« durch Marx (vgl. Engels 1952 [1892], S. 83–86, 109, 111f., 125).

22 Ein:e »Wobbly« (Mehrzahl: »Wobblies«) ist Mitglied der Industrial Workers of the World (IWW), einer seit 1905 weltweit tätigen syndikalistischen Gewerkschaft. Connolly lebte von 1903 bis 1910 in den USA. Hier war er in der IWW und in sozialistischen Organisationen aktiv.

Für den Syndikalismus ist die Revolution eine Übergangsphase, in der Betriebsräte und Gewerkschaften Produktion und Konsum organisieren (vgl. Pelloutier, 1896; Kropotkin, o.J.; Rocker, 1919). Idealerweise haben syndikalistische Gewerkschaften bloß eine:n Schatzmeister:in und eine:n Sekretär:in, die jederzeit abberufbar sind (vgl. Pelloutier, 1896). Im Kapitalismus arbeiten Anarchosyndikalist:innen an der stetigen Verbesserung der Lohn- und Arbeitsverhältnisse. Lokale Gewerkschaften organisieren sich in *Arbeiterbörsen*, die sich landesweit zu einer *Föderation* verbinden (vgl. Rocker, 1919).

Der revolutionäre Sozialismus verknüpfte immer schon politischen und ökonomischen Kampf mit der Machtfrage – so etwa Rosa Luxemburg. Über ihr Konzept *Massenstreik* schreibt sie: »[E]s gibt nur einen Klassenkampf.« (Luxemburg, 1970 [1906], S. 207) Ihre Broschüre kritisiert sowohl den Syndikalismus (vgl. ebd., S. 130–132, 135) als auch die SPD ihrer Zeit (vgl. ebd., S. 136, 138f.). Der Massenstreik kann bislang unorganisierte, unpolitische Arbeiter:innen mitreißen (vgl. ebd., S. 173–176). Er entsteht zufällig zu spontanen Anlässen, drückt sich unterschiedlich aus (z.B. als Demo) und wird zur Massenbewegung. Der Massenstreik kann nicht von oben herab angeordnet oder geplant werden (vgl. ebd., S. 169–171). Im Gegensatz zum Generalstreik ist er auch kein singuläres Ereignis, sondern eine »vielleicht Jahrzehntelange« Periode des Klassenkampfs. Der Massenstreik ist für Luxemburg die revolutionäre Kampfform des Proletariats (vgl. ebd., S. 198f.).

Weite Teile des Reformismus setzen den Massenstreik mit dem Generalstreik gleich und pochen darauf, dass der Kapitalismus in den Sozialismus hinüberwachsen müsse (vgl. Fetscher, 1973, S. 679; Winkler 2006, S. 289–293). Das liege etwa am politischen Fanatismus und Zusammenhalt der herrschenden Klasse (vgl. Fetscher, 1973, S. 671). Statt Revolutionen gehöre die Macht der Arbeiter:innenklasse bei demokratischen Wahlen erobert und durch Reformen ausgebaut (vgl. ebd., S. 674–676, 694f.). Nicht zu unterschätzen sei auch die militärische Überlegenheit des bürgerlichen Staats (vgl. ebd., S. 681f.). Andere Reformist:innen unterstützen vordergründig die Revolution, sehen den »russischen«²³ Massenstreik aber nicht als Mittel für westliche Verhältnisse (vgl. ebd., S. 688f.). Solche Einwände werden von den Radikalen als illusorisch, verkürzt und defätistisch zurückgewiesen (vgl. ebd., S. 698–704, 709–713, 723).

Mit diesem realhistorischen Vorwissen lassen sich die dominanten Fraktionen in »The Expanse« vorläufig so einordnen: Fred Johnson erscheint als Reformist, weil er auf Verhandlungen mit UN und MCR setzt, während Anderson Dawes die Revolution auf Ceres wählt. Wo passt da die Free Navy hinein, welche den Waffengang im gesamten Sonnensystem vorzieht? Wann bedienen sich Gewerkschaften überhaupt

23 Anm.: Luxemburgs Broschüre fußt maßgeblich auf einer Analyse der Februarrevolution von 1905.

politisch motivierter Gewalt, werden zu antikolonialen Guerillas? Wann ist diese Gewalt Terrorismus? Die Antworten liefert wieder ein Blick ins Geschichtsbuch.

3.2. Was haben Gewerkschaften mit Guerilla und Terror zu tun?

Nach dem Dublin Lockout²⁴ bricht Connolly mit dem Anarcho-Syndikalismus (vgl. Connolly, 1914a). Aus seiner danach entwickelten Idee eines *Cabinet* entsteht eine Arbeiter:innenmiliz, die »Irish Citizen Army« (ICA) (vgl. ders., 1914b; ders., 1915b). Sie soll nicht nur Streikende und Kundgebungen schützen, sondern auch Irland bei einer Invasion – und den britischen Kolonialismus zugunsten des Sozialismus abschütteln. Die ICA steht von Anfang an Frauen offen und kritisiert den Burgfrieden sozialistischer Parteien Europas mit ihren Kriegsherren (vgl. ders., 1915a; ders., 1915b; Hanley, 2011). Diesen Burgfrieden sehen Revolutionäre als Ergebnis des Reformismus (vgl. Petscher, 1973, S. 729; Winkler 2006, S. 335; Fesser 2014, S. 52–60, 78f.)

Dekolonisierung, ob nun in Irland oder Algerien, auf Ceres oder Titan, wurzelt nicht in einem Gewaltfetisch. Im Gegenteil greift sie den Kolonialismus als Gewaltsystem an. Denn Kolonialismus ist »Gewalt im Naturzustand und kann sich nur einer noch größeren Gewalt beugen« (Fanon, 2014 [1961], S. 121). Kolonisierte nehmen sich im bewaffneten Aufstand ihre Menschenwürde zurück (vgl. Simpson, 2022, S. 98). Dekolonisierung wird in der Regel von Organisationen übernommen, die sich als Befreier:innen verstehen und feiern lassen (Hobsbawm, 2012 [1994], S. 540, 555; Simpson, 2022, S. 97–99). Aus der historischen Erfahrung sieht Eric Hobsbawm heftige Umwälzungen voraus für die Zeit, in der »The Expanse« spielt:

»Die Welt des dritten Jahrtausends wird daher nahezu sicher eine Welt der gewalttätigen Politik und gewalttätiger politischer Veränderungen sein. Ungewiß ist nur, wohin sie führen werden.« (Hobsbawm, 2012 [1994], S. 570)

Es gibt im Wesentlichen zwei Kategorien politischer Gewalt, die für die Betrachtung der OPA relevant sind. Manchmal gehen sie ineinander über. Es sind die Guerilla und der Terrorismus. Entscheidend ist, dass sich Terrorismus zur Erreichung seiner Ziele vorrangig gegen Zivilist:innen richtet, während die Guerilla die direkte Auseinandersetzung mit der Staatsmacht sucht (vgl. Mair, 2002, S. 15; Mehra, 2007, S. 37, 47; Hynek, 2021, S. 169; McCrossin, 2022, S. 85). Während ein regulärer Soldat gehorchen muss und nicht denken darf (wie der bereits erwähnte Söldner Mur-

24 Der (Great) Dublin Lockout (engl. = [Große] Aussperrung in Dublin) war ein Arbeitskampf, der sich vom August 1913 bis Januar 1914 zog. 20.000 Menschen streikten unter Führung Connollys und seines Mitstreiters Jim Larkin. Sie kämpften fürs Koalitionsrecht und bessere Arbeitsbedingungen. Der Ausstand wurde von der Polizei brutal bekämpft, Unternehmen setzten Streikbrecher:innen ein (vgl. Coogan, 2005, S. 39f.).

try), lebt die Guerilla von der Verbindung des Militärischen mit dem Politischen. Sie braucht zur Mobilisierung eine einende Idee, z.B. einen antikolonial motivierten Patriotismus (vgl. Metz, 1983, S. 9ff.; Hobsbawm, 2012 [1994], S. 555f.).

Das ist *der Kern jeder OPA-Ideologie*: Sie fußt auf der Alltagserfahrung der Belter (vgl. Mehra, 2007 [2000], S. 41f.; Banker, 2019, S. 99), auf deren »Philosophie des Teilens« (vgl. Sönnichsen, 2018, S. 356). Taktisch setzt die Guerilla auf den Ortsvor teil, auf Irregularität in der Kriegsführung und Provokation (vgl. Metz, 1983, S. 8ff., 14–17).

Wichtig ist auch die organisierte Kriminalität oder OK. Es gibt OPA-Fraktionen, die sich ihrer bedienen, wie Guerrilla- und Terrorgruppen in unserer Welt (vgl. Mair, 2002, S. 14). Dabei ist OK ein schwammiger Begriff (vgl. Lampe, 2010, S. 51), wie Detective Josephus Miller aufzeigt: »Yeah, well,« Miller said. ›Say what you will about organized crime, at least it's organized.‹« (Corey, 2012, S. 20) Die »Golden Bough Society« ist in den Büchern in Drogenhandel und Erpressung verwickelt, aber nicht von anderen Fraktionen als OPA-Strömung anerkannt (vgl. ebd., S. 267). Im TV ist sie eine der mächtigsten OPA-Fraktionen und betreibt Piraterie (vgl. RETROGRADE, 2019; TRIBES, 2020; AZURE DRAGON, 2021). Die Free Navy beteiligt sich an Menschenhandel und Waffenschmuggel (vgl. Corey et al., 2020, Chapter Four). Sie ist es auch, die das wohl größte Umweltverbrechen aller Zeiten begeht – und das im Namen der Freiheit (vgl. Corey, 2016, S. 220–228). All das sind Tätigkeitsfelder der OK, formalisierter, auf Dauer ausgelegter krimineller Strukturen (vgl. Lampe, 2010, S. 53f.).

Wir kommen der Antwort nach dem Charakter der OPA im Allgemeinen und der Free Navy im Besonderen nicht näher. Obwohl »The Expanse« ein vielbeachtetes Epos ist, ist die akademische Beschäftigung mit ihm bislang überschaubar.²⁵ Eine empirische Analyse wäre aufschlussreich.

4. Werkstatt: Ein paar Infos für Methoden-Nerds

»[Amos] Hammer Drill.
 [Naomi] Twelve or eighteen Volt?
 [Amos] Eighteen..«
Corey et al., 2021, Chapter_002

In der Literaturwissenschaft müsste man Werk und Schöpfer:innen strenger trennen, da Erzähler:innen nicht mit realen Autor:innen gleichzusetzen sind (vgl. Jann-

²⁵ Eine Suche in der u:search-Datenbank der Uni Wien liefert für die Suchstrings »"The Expanse" AND "Abraham" AND "Franck"« und »"The Expanse" AND "Corey"« sieben beziehungsweise 22 relevante, für »"The Expanse" AND "TV series"« drei und für »"The Expanse" AND "book series"« vier Treffer (28.12.2023).

idis et al., 2005). Nachdem dies eine der ersten empirischen Untersuchungen von »The Expanse« ist, erlaube ich mir, diese Gründlichkeit kommenden akademischen Studien zu überlassen. Ausgehend von meinen bisherigen Überlegungen lauteten die Forschungsfragen (FF) der vorliegenden Studie:

- FF1: Welchen Organisationstyp vermittelt das von Corey, Franck und Abraham gezeichnete Bild der OPA in *Nemesis Games* und Staffel fünf von THE EXPANSE am ehesten?
- FF2: Wie unterscheidet der Roman OPA und Free Navy?
- FF3: Wie unterscheidet die Adaption OPA und Free Navy?

4.1. Typisierende Strukturierung

Um empirische Aussagen über Medien treffen zu können, werden etwa in der Kommunikationswissenschaft *Inhaltsanalysen* durchgeführt. Jede Inhaltsanalyse muss methodischen Grundregeln genügen. *Systematisch* ist sie dann, wenn alle einbezogenen Einheiten »unter gleichen Gesichtspunkten und in gleicher Weise analysiert werden.« (vgl. Schulz, 2009, S. 52; Mayring, 2010, S. 13). Dabei werden definierte, trennscharfe Überbegriffe angewendet, die den Inhalt so genau wie möglich erfassen sollen. So einen Überbegriff nennt die Fachsprache *Code*. Die kleinste *Kodiereinheit* kann mehrere solcher Codes abgreifen. Kodiereinheiten bilden eine *Kontexteinheit* (vgl. Schulz, 2009, S. 53–59; Mayring, 2010, S. 59).

Für diesen Beitrag unternahm ich eine *computergestützte typisierende Strukturierung*. Sie erlaubt die Beschreibung extremer Merkmalsausprägungen im Untersuchungsmaterial, theoretisch besonders interessanter Ausprägungen und auch von Häufigkeiten. Es ist eine niederschwellige, für diesen Band angemessene und wissenschaftlich anerkannte Form der qualitativen Inhaltsanalyse, englisch kurz QDA (vgl. Mayring, 2010, S. 100).

Der Vorteil einer QDA ist, dass die Codes und ihre Überkategorien zuvor definiert und im Laufe der Analyse noch erweitert, eingeschränkt oder gestrichen werden können. Die Vorteile einer Computeranalyse liegen auf der Hand: QDA-Programme erlauben die Verwaltung aller Texte eines Projekts und den raschen Zugriff auf alle Daten. Sie ermöglichen die Ordnung und Markierung, die automatisierte Suche nach Mustern und Häufigkeiten (vgl. ebd., S. 60–62, 68, 84, 113). Ich nutzte den QDA Miner Lite, eine Freeware von Provalis Research, und Excel.

4.2. Material, Einheiten und Ablauf

In *Nemesis Games* entfesselt die Free Navy einen binnen-kolonialen Bürger:innenkrieg und einen antikolonialen Aufstand (Corey, 2016). So erschien dieses Buch – v.a. ab Kapitel 20 – besonders geeignet, um den Charakter der OPA zu ergründen, müs-

sen sich doch hier unterschiedliche Parteien positionieren. Für die Überprüfung der Brauchbarkeit meiner Codes – akademisch »Pre-Test« – nutzte ich die Romane *Leviathan Wakes* (ders., 2012), *Babylon's Ashes* (ders., 2017) und *Tiamat's Wrath* (ders., 2020). Als Mindest-Kodiereinheit definierte ich im Buch Ein-Wort-Sätze (z.B. in Dialogen). Maximale Kontexteinheit durften Kapitel sein, obwohl dieses Maximum nie ausgereizt wurde. Alle Bücher wurden als EPUB-Dateien in den QDA Miner Lite importiert.

Für die entsprechende fünfte TV-Staffel zog ich die Episoden MOTHER (2020), GAUGAMELA (2020) und DOWN AND OUT (2020) über Prime Video heran. Die gewählten Passagen zeigen die Handlung unmittelbar vor, während und nach den Free-Navy-Angriffen auf Erde und Mars. Für die Analyse dieser TV-Episoden wählte ich Excel. Das Geschehen einer Szene wurde in Spalten zusammengefasst, paraphrasiert und anschließend kodiert. Passte ein neuer Sachverhalt zu einem bereits gewählten Code einer Szene, konnte der Code mehrmals vorkommen, sonst nicht. Als Kodiereinheit galten mindestens Einstellungen, maximal Szenen. Maximale Kontexteinheiten waren Episoden, obwohl auch das nicht erreicht wurde. Auch hier konnte eine Stelle mit verschiedenen Codes markiert werden. In den Pre-Test flossen PYRE (2017), TRIPLE POINT (2018), CONGREGATION (2018), DISPLACEMENT (2019) und OY-EDENG (2021) ein.

Ich habe den Roman mehrmals mit Booleschen Operatoren²⁶ durchforstet und analysierte beide Medien mit 39 Codes in acht Überkategorien. Das Codebuch mit allen Definitionen ist im Anhang (Abschnitt 8.) beigelegt. Fundstellen flossen nur dann in die Analyse ein, wenn sie über scheinbar dekorative Effekte hinaus einen inhaltlichen Sinn entfalteten. Bloße Erscheinungen wurden so ausgeschlossen.²⁷ Die Operatoren lauteten in mehreren Durchgängen: »opa OR "free navy"«; »fred OR "marco"« und »opa OR "free navy" AND "fred" OR "marco"«.

Die explorative Fragestellung macht diese Untersuchung nur bedingt repräsentativ. Ich teste damit keine Hypothesen; die Untersuchung will den Roman und die TV-Folgen besser verstehen. Dazu eignet sich eine qualitative Inhaltsanalyse sehr gut. Die Analyse lief von Juni bis Oktober 2022 und im vierten Quartal 2023. So wollte ich die Reliabilität meiner Codes steigern.²⁸ Beim Seminar *Science Fiction and Science*

26 Anm.: Boolesche Operatoren (benannt nach dem anglo-irischen Mathematiker George Boole, 1815–1864) sind analytische Ausdrücke, die logische Verknüpfungen zwischen verschiedenen Suchbegriffen beschreiben. Ergebnisse können »positiv« oder »negativ«, wahlweise »wahr« oder »falsch« und ähnlich aussehen. Boolesche Operatoren werden gerne in Suchmaschinen genutzt, etwa von Bibliotheken (siehe Fußnote 25) – und im QDA Miner Lite.

27 Dazu zählen etwa der ausgebliebene Split Circle auf einer Kaffeetasse Fred Johnsons (vgl. Corey, 2016, S. 14) und der Split Circle Uniformierter auf der *Tycho Station* (vgl. GAUCAMELA, 2020, 19:31-19:48).

28 Akademisches Deutsch Reliabilität = Zuverlässigkeit. Meint die Verlässlichkeit wissenschaftlicher Werkzeuge.

Labour 2022 betonte ich die Notwendigkeit der Verfeinerung meiner damals vorläufigen Ergebnisse. Diese Verfeinerung kredenze ich nun.

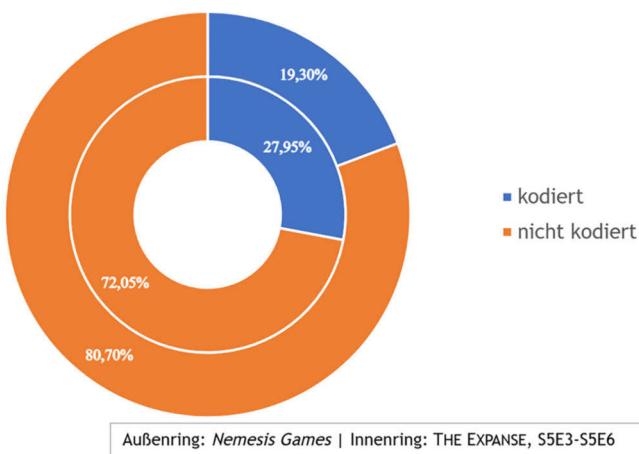
5. Galley: Ergebnis-Kibble

»Red Kibble: 300 g fermentierte Karotten
 [...]
 2 rote Paprika
 3 EL Belter Spice«
Esque, 2022

Kibble – Englisch »Granulat« oder »Trockenfutter« – ist eine Hauptspeise im Belt. Es besteht aus nie näher definierten Zutaten. So wird eine Variante scharf serviert (vgl. Corey, 2016, S. 94). In diesem Sinne entfaltet sich jetzt die Würze von *Nemesis Games* (ebd.) und der Fernsehfolgen. Für die Ankerbeispiele²⁹ wird immer zumindest ein Medium abwechselnd herangezogen.

5.1. Grundlagen: viel Gewalt, wenig Gewerkschaft

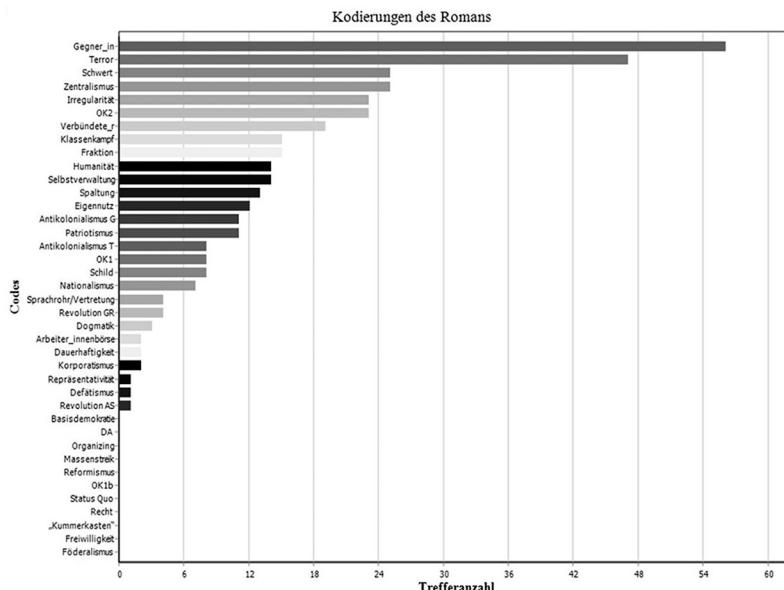
Abbildung 1: Gewerkschaftskategorien in *Nemesis Games* bzw. *THE EXPANSE* S5E3–S5E6



29 Anm.: Anschauungsbeispiele einer QDA zur Objektivierung der Kodierung. Macht die Analyse nachvollziehbarer.

Die Boolesche Suche ergab 374 Kodierungen in 270 Fundstellen bei *Nemesis Games*. Erstere decken 19,3 % des Romans ab. Elf von 39 Codes wurden nie angewendet; davon waren zehn aus den Gewerkschaftskategorien (vgl. Abb. 1, Abb. 2).³⁰

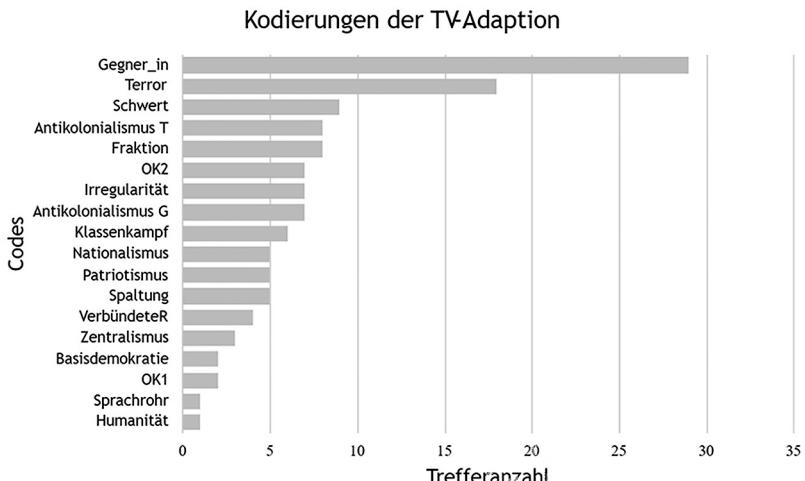
Abbildung 2: Kodierungen des Romans *Nemesis Games*



Die meisten Treffer liefert der ergänzte Code *Gegner_in* mit 56 Kodierungen. Das ist entsprechend dem Plot erwartbar. Er schlägt sich bei *Nemesis Games* in 56 Fundstellen (15 % aller Kodierungen) nieder. Auch in der TV-Fassung dominiert er mit 29 Treffern oder 22,83 % aller Kodierungen (vgl. Trefferliste, Abb. 3).

Beim Roman folgen *Terror*, *Schwert*, *Zentralismus* und *Irregularität* (vgl. Abb. 2).

30 Anm.: Abb. = kurz für Abbildung. Die vier Gewerkschaftskategorien zählen insgesamt 21 Codes (siehe Tabelle I in Abb. 4).

Abbildung 3: Kodierungen der TV-Adaption des Romans *Nemesis Games*

Die untersuchten Folgen liefern bei einer Gesamtlaufzeit von 2:26:39 Stunden 127 Kodierungen in 74 Fundstellen. Sie haben eine Laufzeit von 40:59 Minuten. Das entspricht 27,95 % der Gesamtlaufzeit (vgl. Abb. 1). Von den 39 Codes erschienen nur 18 in den untersuchten Episoden, also zehn weniger als im Buch. Hier spielen die Gewerkschaften eine noch geringere Rolle: Nur fünf Codes fanden Anwendung. Der stärkste ist mit sechs oder vielmehr 4,72 % der Kodierungen *Klassenkampf*.

5.2. Gegeneinander und gegen die Inners: Der Terror der Free Navy

Gehen wir einmal genauer auf den Bürger:innenkrieg, auf die politische Gewalt in den untersuchten Medien ein: Als Ankerbeispiel für *Gegner_in* dient Sakais Trotz³¹ nach der Palastrevolte auf der *Tycho Station*. Obwohl der enttarnte Maulwurf nach dem Mord an Fred Johnson³² nicht fliehen konnte, gibt sich Sakai weiter aufmüpfig. Sie macht den Earthern Jim und Bull klar, dass Marco Inaros noch mehr Anhänger:innen hat, die alle auf ihre Gelegenheit warten, wieder und wieder zuzuschlagen (vgl. DOWN AND OUT, 2020, 00:13:00–00:14:50).

31 Anm.: Alle Unterstreichungen sollen meine Kodierungsentscheidung im jeweiligen Fall nachvollziehbar machen.

32 Johnson stirbt nur *on screen* auf *Tycho*. Auf Papier nimmt er in *Babylon's Ashes* das Ende von Alex Kamal am Schirm: einen Infarkt aufgrund strapaziöser Manöver (vgl. Corey, 2017, S. 283; NEMESIS GAMES, 2020, 00:16:50).

Abbildung 4: Tabelle I Trefferliste

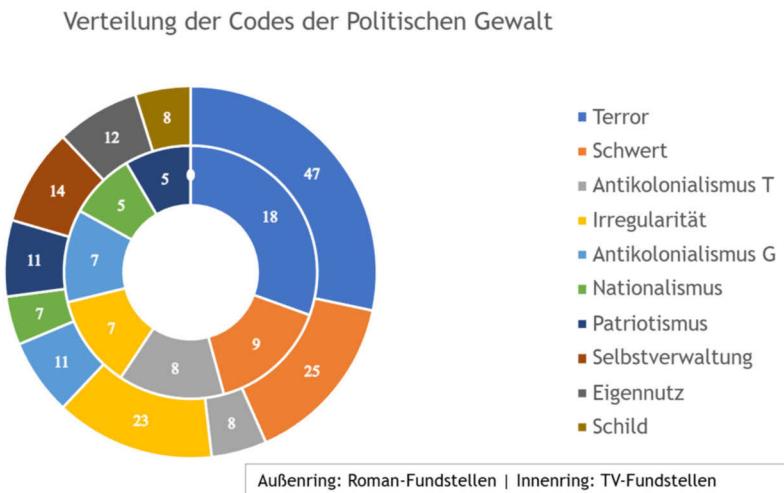
Kategorie	Code	Buch		TV	
		Treffer	% K.*	Treffer	% K.
Faktionismus	Gegner_in	56	15,00%	29	22,83%
Terrorismus	Terror	47	12,60%	18	14,17%
Terrorismus	Schwert	25	6,70%	9	7,09%
Gewerkschaft revolutionär	Zentralismus	25	6,70%	3	2,36%
OK	OK2	23	6,10%	7	5,51%
Guerilla	Irregularität	23	6,10%	7	5,51%
Faktionismus	Verbündete_r	19	5,10%	4	3,15%
Gewerkschaft revolutionär	Klassenkampf	15	4,00%	6	4,72%
Faktionismus	Fraktion	15	4,00%	8	6,30%
Guerilla	Selbstverwaltung	14	3,70%	0	0,00%
Gewerkschaft allgm	Humanität	14	3,70%	1	0,79%
Faktionismus	Spaltung	13	3,50%	5	3,94%
Terrorismus	Eigennutz	12	3,20%	0	0,00%
Guerilla	Antikolonialismus G	11	2,90%	7	5,51%
Guerilla	Patriotismus	11	2,90%	5	3,94%
Terrorismus	Antikolonialismus T	8	2,10%	8	6,30%
Guerilla	Schild	8	2,10%	0	0,00%
OK	OK1	8	2,10%	2	1,57%
Terrorismus	Nationalismus	7	1,90%	5	3,94%
Gewerkschaft allgm	Sprachrohr	4	1,10%	1	0,79%
Gewerkschaft revolutionär	Revolution GR	4	1,10%	0	0,00%
Faktionismus	Dogmatik	3	0,80%	0	0,00%
Gewerkschaft reformistisch	Korporatismus	2	0,50%	0	0,00%
Gewerkschaft allgm	Dauerhaftigkeit	2	0,50%	0	0,00%
Anarchosyndikalismus	Arbeiter_innenbörse	2	0,50%	0	0,00%
Gewerkschaft reformistisch	Defätismus	1	0,30%	0	0,00%
Anarchosyndikalismus	Revolution AS	1	0,30%	0	0,00%
Gewerkschaft reformistisch	Repräsentativität	1	0,30%	0	0,00%
Gewerkschaft reformistisch	Reformismus	0	0,00%	0	0,00%
Gewerkschaft revolutionär	Massenstreik	0	0,00%	0	0,00%
OK	OK1b	0	0,00%	0	0,00%
Anarchosyndikalismus	Föderalismus	0	0,00%	0	0,00%
Gewerkschaft reformistisch	Status Quo	0	0,00%	0	0,00%
Gewerkschaft allgm	Recht	0	0,00%	0	0,00%
Gewerkschaft revolutionär	Organizing	0	0,00%	0	0,00%
Anarchosyndikalismus	DA	0	0,00%	0	0,00%
Gewerkschaft allgm	„Kummerkasten“	0	0,00%	0	0,00%
Anarchosyndikalismus	Basisdemokratie	0	0,00%	2	1,57%
Gewerkschaft allgm	Freiwilligkeit	0	0,00%	0	0,00%
Ausgleich Rundungsfehler			0,20%		
Summe		374	100,00%	127	100,00%

*relativer Anteil an allen Kodierungen im Medium

Diese Gegner:innenschaft hebt bis zu einem gewissen Grad die Zersplitterung auf, welche ich im dritten Abschnitt beschrieb. Letztlich dominieren das Free-Navy-Lager und jenes, das die Tycho OPA anführt. Der Code *Fraktion* beschreibt den Zustand einer (OPA-)Gruppe nach vollzogener *Spaltung*. Er erscheint 15 Mal im Roman (4 % der Kodierungen) und acht Mal in den TV-Folgen (6,3 % der Kodierungen). So bezeichnet eine Nachrichtenmeldung Marcos Gruppe als »splinter faction« (vgl.

Corey, 2016, 19). Andere nennen die Free Navy vor seiner Ansprache »radical OPA« beziehungsweise »radical extremist faction« (vgl. ebd., S. 86, 90).

Abbildung 5: Verteilung der Codes der Politischen Gewalt



Bei der politischen Gewalt dominieren *Terror* mit 47 Treffern und 12,6 % aller Kodierungen im Roman, *Schwert* mit 25 und 6,7 % sowie *Irregularität* mit 23 und 6,1 % (siehe Abb. 4, Abb. 5). Alle Fundstellen zum Code *Terror* betreffen die Free Navy, genau wie alle Treffer von *Schwert*. Es folgt ein Ankerbeispiel für den Code *Terror*.

»Then the second rock hit Earth, and what might have been a natural disaster was revealed as an attack.› They're connected, Holden said. Every word came out slow. Every thought. It was like the shock had dropped his mind in resistance gel.› The attack on the prime minister. This. They're connected, aren't they?‹ [...] And then a moment later,›Holy shit.« (Corey, 2016, S. 238f.; meine Hervorhebungen).

Der Einschlag ist ein Anschlag mit Milliarden unschuldiger Opfer auf der Erde. Seine schiere Dimension, »the weaponization of the infinite« (vgl. O'Neill, 2022, S. 10), bremst Holdens Gedanken, die das Geschehen umso schwerer fassen können. Er ist wie gelähmt. Im Ankerbeispiel zum Code *Schwert* rechtfertigt Marco Inaros seine Taten als Vergeltung für die Unterdrückung durch die Inners. Die Free Navy nennt er Stimme und bewaffneten Arm, nicht Schild des Belts. Er begründet die angewandte politische Gewalt offensiv (vgl. Corey, 2016, S. 389f.; GAUGAMELA, 2020, 00:41:08–00:41:12, 00:41:40–00:41:42).

Wie im Roman ist der zweithäufigste Code der Videoanalyse *Terror* mit 18 Treffern und 14,17 % aller TV-Kodierungen (vgl. Abb. 3). Im Bereich der Kategorien der politischen Gewalt folgen *Schwert* mit neun Treffern und 7,09 %, *Antikolonialismus T*³³ mit acht (6,3 %) und *Irregularität* mit sieben (5,51 %).

Im Buch teilt sich *Irregularität* den Platz mit *OK_2*, der konkrete Tätigkeiten aus der Organisierten Kriminalität meint. Beide kommen auf 23 Fundstellen und damit je 6,1 % aller Kodierungen (vgl. Abb. 3 (Tabelle I); Abb. 6). Folgendes ist ein gutes Ankerbeispiel für *Irregularität*, insbesondere durch den angeführten Ortsvorteil, der Überraschungsangriffe ermöglicht:

»Plenty of mass to mask ships from radar, and the high albedo of the group would clutter up the results of anyone looking for ships with a telescope. The location was intriguing too. If the OPA radicals were collecting ships to pirate colony transports, the inner Belt was not a bad staging area.« (Corey, 2016, S. 142; meine Hervorhebungen).

Das Beispiel zeigt, wie die Free Navy ihren Terror mit Guerilla-Taktiken abwechselt und verknüpft. Nichtsdestotrotz überwiegt ersterer. Das Verhältnis der Kodierungen von *Terror* zu *Irregularität* entspricht etwa 2:1 (12,6 % zu 6,1 %), in der Adaption 2,5:1 (14,17 % zu 5,51 %).

Aber nicht nur die Taten zeichnen dieses Bild, auch die Selbstzuschreibungen: Im Roman entspringen 28,85 % der Fundstellen zur Kategorie *Terrorismus* der Free-Navy-Figurenrede. Nur 15 Fundstellen zur Kategorie *Guerilla* (23,08 %) stammen von der Free Navy. Sie framet sich also selbst v.a. als terroristisch. In der TV-Adaption ist das ähnlich, wie die Kodierungen zu *Schwert* zeigen (s.o.). Terroristischer Antikolonialismus bestimmt die Rhetorik.

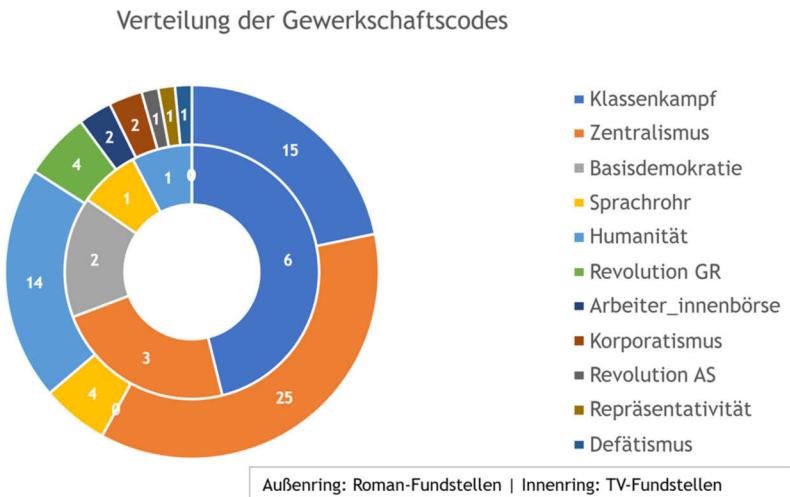
5.3. Fred, der Rote und Marco, der Rote Khmer

Die dominanten Gewerkschafts-Codes im Roman sind *Zentralismus* (25 Treffer, 6,7 % aller Kodierungen), *Klassenkampf* (15/4 %) und *Humanität* (14/3,7 %). Abb. 6 zeigt die absolute Verteilung der Gewerkschaftscodes in beiden Medien. *Zentralismus* betrifft 20-mal Fred Johnson und seine OPA, fünfmal Marco Inaros und die Free Navy. *Klassenkampf* betrifft einmal eine allgemeine Äußerung, zehnmal Inaros und seine Free Navy und viermal Johnson respektive die Tycho OPA. *Humanität* betrifft sechsmal

33 Im Gegensatz zum *Antikolonialismus G* – *G* steht für Guerilla –, der die Selbstbestimmung der Belter im Sinn hat, setzt *Antikolonialismus T* – *T* steht für Terror – auf die Vernichtung oder zumindest krasse Einhegung der Inners. Ihnen wird bestenfalls das »Existenzrecht« zugesprochen. In der TV-Adaption betreffen sieben der acht Kodierungen die Free Navy. Im Buch sind es alle acht Kodierungen, fünf davon sind Selbstzuschreibungen oder Handlungen, die einer solchen gleichkommen.

Fred Johnson und die *Tycho* OPA, achtmal Marco Inaros und seine Fraktion. Es folgt das Ankerbeispiel für den Code *Zentralismus*.

Abbildung 6: Verteilung der Gewerkschaftscodes



»Yes we did,« Fred said. »After a loss, the most important thing for a leader to do is be seen. And be seen walking under their own damned power. Sets the narrative.« [...]

Fred coughed out a grim laugh. »I've already talked with Drummer. She's ready to take over operation of *Tycho* in my absence« (Corey, 2016, S. 294–295; meine Hervorhebungen)

Fred Johnson ist es wichtig, aus eigener Kraft eine Botschaft auszusenden. Er hat offenbar nur mit Drummer verabredet, dass sie in seiner Abwesenheit *Tycho* leiten wird. Johnson verdeutlicht, wer an der Spitze dieser OPA-Hierarchie steht: er selbst. Im Kontext der vorliegenden Kategorien entspricht das am ehesten einem revolutionären Gewerkschafter.

In der TV-Adaption spielt *Zentralismus* mit 2,36 % eine untergeordnete Rolle und betrifft je einmal Drummer, Inaros und Johnson. Stattdessen dominiert der *Klassenkampf* (6 Treffer, 4,72 %). Dessen Stellen betreffen alle die Free Navy, genau wie im Buch. Hingegen ist es unmöglich, Freds TV-Fraktion zu einer der Gewerkschaftskategorien mit den untersuchten Episoden valide zuzuordnen.

Der Roman liefert nur drei Fundstellen zum *Anarcho-Syndikalismus*. Zwei entsprechen dem Code *Arbeiter_innenbörse*, einer der *Revolution AS*. Sie fallen mit 114 und

91 Wörtern statistisch nicht ins Gewicht. Alle betreffen die *Tycho OPA*. Die Episoden liefern nur zwei Fundstellen zur *Basisdemokratie* für Drummers Fraktion (vgl. DOWN AND OUT, 2020, 00:03:00–00:03:40, 00:03:51–00:04:12). Eine Passage, in der Fred Johnson über die Free Navy und ähnliche Fraktionen spricht, eignet sich als Ankerbeispiel für *Klassenkampf* und *Humanität* gleichermaßen:

»Their position is that the Belter culture is one adapted to space. The prospect of new colonies with air and gravity reduces the economic base that Belters depend on. Forcing everyone to go down a gravity well is the moral equivalent of genocide.« (Corey, 2016, S. 54)

Die ökonomische Basis, die Lebensgrundlage, von der die Belter als arbeitende Bevölkerung abhängen, könnte einbrechen. Ihre soziale Situation wird mal wieder verschlechtert, konträr zum Anspruch der OPA. Die Belter als Klasse würden verschwinden, da ihre Kultur – im Gegensatz zu jener der herrschenden Inners – nicht auf Planeten fortbestehen kann. Statt *Terror* setzt Buch-Johnson auf *Selbstverwaltung* (14/3,7 % aller Kodierungen), ist also eher Guerillero. Alle Treffer dieses Codes betreffen ihn beziehungsweise die *Tycho OPA*.

Der obsessive Nationalist Inaros packt die Leute bei ihren Sorgen, rekrutiert viele dadurch (vgl. Simpson, 2022, S. 100; McGee Husmann/Kusko, 2022, S. 103f.).³⁴ Seinen Terror begründet er immer mit Humanität und Klassenstandpunkten. Für ihn ist es kein Widerspruch, sich als Anwalt Unterdrückter zu gerieren und gleichzeitig über die Leichen Unterdrückter zu gehen, ob Belter oder prekarisierte Inner-Zivilist:innen; ob im Kleinen bei einem Frachtschiff³⁵ oder eben im Großen auf der Erde. Inaros erinnert an den Terroristen Charu Mazumdar (vgl. Mehra, 2007 [2000], S. 50, 61f.), mehr noch an Pol Pot, und die Free Navy erinnert an die Roten Khmer. Zuletzt sieht niemand mehr die Free Navy als Teil der OPA (vgl. Corey, 2016, S. 487).

34 McGee Husmann/Kusko unterscheiden zwischen Nationalismus (N.) und Patriotismus (P.). N. strebe nach Macht und zwinge sich anderen auf, lässt sich von der Realität nicht beirren. Er konzentriert sich auf *Welwala*, die Well-Lover, also jene, die vermeintlich dem Lebensstil der Inners nacheifern. Typisch hierfür ist Marco Inaros. Im Gegensatz dazu steht Camina Drummer. Als Patriotin feiert und verteidigt sie *Beltalowda*, ihre Landsleute. Sie sieht sie aber nicht unkritisch (vgl. McGee Husmann/Kusko, 2022, S. 105).

35 Der Anschlag auf die *Augustin Gamarra* brachte den Bruch mit seiner Geliebten Naomi Nagata: Marco hatte einen für Reaktor-Stresstests entwickelten Code Naomis so umfunktioniert, dass er ein tödlicher Computerwurm wurde (vgl. Corey, 2016, S. 146, 199; OPPRESSOR, 2019, 00:35:18ff.; DOWN AND OUT, 2020, 00:39:04–00:42:39).

6. OPS/Flugdeck: Fazit

»We're spending our whole lives together,
so we need to be really gentle.«
Corey, 2022c, S. 418

Mit dem vorliegenden Beitrag versuchte ich, das Bild der Outer Planets Alliance aus der Space Opera »The Expanse« nachzuzeichnen. Sie ist eine der wenigen Organisationen in der Science Fiction, die *auch* Gewerkschaft ist und damit besondere Beachtung verdient.

Die Trennung von Autoren und Erzählperspektive habe ich bewusst ausgeklammert. Dennoch steht der auktoriale Anspruch dieses Epos als antikoloniale »working man's science fiction« (s.o.).

Sowohl im Roman *Nemesis Games* als auch in der fünften Staffel der TV-Adaption wird die Zersplitterung der OPA deutlich. Die Ergebnisse dieser typisierenden Strukturierung bestätigen das Mantra des Free-Navy-Kaders Cyn: Es gibt eben nicht *die eine* OPA.

Von den Gewerkschaftskategorien traten wenige zutage (elf im Buch und fünf in der TV-Adaption). Daher gilt das Ergebnis nur eingeschränkt; die *Tycho* OPA erscheint im Roman am ehesten als revolutionär-sozialistische Gewerkschaft. Für ihr TV-Pendant reicht die Datenlage nicht aus. Drummers Fraktion pflegt in der TV-Adaption Elemente des Syndikalismus wie revolutionärer Gewerkschaften. Ob es in der Serie (oder im Buch) darüber hinaus Anarcho-Syndikalismus gibt oder nicht, konnte ich in dieser Analyse nicht klären. Es besteht die Wahrscheinlichkeit, dass er anderswo in »The Expanse« gefunden wird. Die optische Hervorhebung des Anarchie-A in allen Variationen des Split Circle bei THE EXPANSE rechtfertigt dies jedenfalls.

Alle Gewerkschaftskategorien gehören nachgeschärft oder bei anderen Werken aus *The Expanse* gewichtet, ebenso in anderen Folgen der TV-Adaption. Auch eine Untersuchung der gesamten Staffel fünf könnte das Bild vervollständigen.

Überraschend ist, dass die Free Navy sich selbst weder als Gewerkschaft noch als Guerilla, sondern offen terroristisch zeichnet. Sie rechtfertigt ihren Genozid und die Umweltverbrechen antikolonial und klassenkämpferisch – wie die Roten Khmer. Die Codes *Terror* und *Schwert* sind eindeutig ihr zugeordnet. Niemand sieht sie zum Schluss als Teil der OPA, auch nicht sie selbst. Die *Tycho* OPA handelt bei politischer Gewalt eher im Sinne der Guerilla und setzt auf Selbstverwaltung.

Es wirkt indes, als wünschten sich Corey, Abraham und Franck eine kosmopolitische Galaxis nach Vorbild der *Rocinante* (vgl. McGee Husmann/Kusko, 2009, S. 109). Auf dem Raumschiff leben eine Belter-Frau, Earther und Marsianer:innen als Menschheitsfamilie zusammen.

Vielleicht musste sich der Welt erst mit der, mehr noch *den OPA* als Nation und »Transport Union« konstituieren, ehe jede Nation, jeder Staat abstirbt und Platz macht für diese Utopie.³⁶

Am Ende der Saga haben *alle* Menschen 1300 Chancen (in 1300 Wurmloch-Systemen)³⁷, die Utopie wahrzumachen: »It's better odds than we had.« (Corey, 2021, S. 510).

Danksagung in Lang Belta: Taki taki, Yam Seng!

Ich bedanke mich herzlich bei Dr.in Phoebe Maares vom Journalism Studies Center des IPKW an der Uni Wien für ihre äußerst konstruktiven Kommentare zum Rohtext dieses Beitrags.

7. Sauerstofftank: Quellen

7.1. Belletristik (nach Erscheinungsjahr)

- Corey, James S.A. (2012): *Leviathan Wakes*. London: Orbit Books.
- Corey, James S.A. (2013): *Caliban's War*. London: Orbit Books.
- Corey, James S.A. (2014): *Abaddon's Gate*. London: Orbit Books.
- Corey, James S.A. (2015): *Cibola Burn*. London: Orbit Books.
- Corey, James S.A. (2016): *Nemesis Games*. London: Orbit Books.
- Corey, James S.A. (2017): *Babylon's Ashes*. London: Orbit Books.
- Corey, James S.A. (2018): *Persepolis Rising*. London: Orbit Books.
- Corey, James S.A. (2019): »The Last Flight of the Cassandra«. In: Steve Kenson et al.: *The Expanse Roleplaying Game*. Seattle: Green Ronin Publishing.
- Corey, James S.A. (2020): *Tiamat's Wrath*. London: Orbit Books.
- Corey, James S.A. (2021): *Leviathan Falls*. London: Orbit Books.
- Corey, James S.A. (2022): *Memory's Legion*. London: Orbit Books.
- Corey, James S.A. (2022a): »Drive«. In: Corey 2022, S. 1–25.
- Corey, James S.A. (2022b): »The Butcher of Anderson Station«. In: Corey 2022, S. 26–54.
- Corey, James S.A. (2022c): »The Churn«. In: Corey 2022, S. 116–174.
- Corey, James S.A. et al. (2020): *The Expanse*. Los Angeles: Boom!

³⁶ Ironischerweise erfüllt die Gründung der Transport Union zu Kriegsende Marco Inaros' Forderung nach der Belter-Herrschaft im Vakuum. UN-Generalsekretärin Avasarala greift diese bei Friedensverhandlungen auf und unterstützt sie (vgl. Corey, 2017, S. 516–519; BABYLON'S ASHES, 2021, 48:53–53:33). In *Persepolis Rising* deutet Corey an, dass drei Ex-Free-Navy-Kadros »Transport Union President« waren beziehungsweise sind (vgl. Corey, 2018, S. 15).

³⁷ Siehe Fußnote 15.

Corey, James S.A. et al. (2021): *The Expanse Origins*. Los Angeles: Boom!
 Diggle, Andy/Francesco Pisa/Francesco Segala (2024): *The Expanse Dragon Tooth. Volume Three*. Los Angeles: Boom!

7.2. Episoden von THE EXPANSE (alphabetisch)

ABBADON'S GATE (S3E13) (2018). Regie: Simon Cellan Jones; Alcon Entertainment.
 AZURE DRAGON (S6E2) (2021). Regie: Jeff Woolnough; Alcon Entertainment.
 BABYLON'S ASHES (S6E6) (2021). Regie: Breck Eisner; Alcon Entertainment.
 BACK TO THE BUTCHER (S1E5) (2015). Regie: Robert Lieberman; Alcon Entertainment.
 CASCADE (S2E10) (2017). Regie: Mikael Salomon; Alcon Entertainment.
 CIBOLA BURN (S4E10) (2019). Regie: Breck Eisner; Alcon Entertainment.
 CONGREGATION (S3E12) (2018). Regie: Jennifer Phang; Alcon Entertainment.
 DELTA-V (S3E7) (2018). Regie: Ken Fink; Alcon Entertainment.
 DISPLACEMENT (S4E6) (2019). Regie: Jeff Woolnough; Alcon Entertainment.
 DOWN AND OUT (S5E5) (2020). Regie: Jeff Woolnough; Alcon Entertainment.
 DULCINEA (S1E1) (2015). Regie: Terry McDonough; Alcon Entertainment.
 GAUGAMELA (S5E4) (2020). Regie: Nick Gomez; Alcon Entertainment.
 MOTHER (S5E3) (2020). Regie: Thomas Jane; Alcon Entertainment.
 NEMESIS GAMES (S5E10) (2020). Regie: Breck Eisner; Alcon Entertainment.
 OPPRESSOR (S4E5) (2019). Regie: Jeff Woolnough; Alcon Entertainment.
 OYEDENG (S5E7) (2021). Regie: Marisol Adler; Alcon Entertainment.
 PARADIGM SHIFT (S2E6) (2017). Regie: David Grossman; Alcon Entertainment.
 PYRE (S2E8) (2017). Regie: Ken Fink; Alcon Entertainment.
 RETROGRADE (S4E4) (2019). Regie: David Petrarca; Alcon Entertainment.
 THE BIG EMPTY (S1E2) (2015). Regie: Terry McDonough; Alcon Entertainment.
 THE EXPANSE: ONE SHIP (Miniserie, S6) (2021–2022). Regie: Julianna Damewood et al.; Alcon Entertainment.
 THE SEVENTH MAN (S2E7) (2017). Regie: Ken Fink; Alcon Entertainment.
 TRIBES (S5E6) (2020). Regie: Jeff Woolnough; Alcon Entertainment.
 TRIPLE POINT (S3E5) (2018). Regie: Jeff Woolnough; Alcon Entertainment.
 WINDMILLS (S1E7) (2015). Regie: Bill Johnson; Alcon Entertainment.

7.3. Literatur

A Fandom user (2014): Ohne Titel. In: *The Expanse Wiki*, <https://expanse.fandom.com/f/p/2179357531439681089/r/2209849785975361279> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
 Anonym (2023): »Die Polkappen schmelzen schneller«. In: *alpha*, <https://www.ard-alpha.de/wissen/umwelt/klima/klimawandel/eisschmelze-antarktis-arktis-polkappen-schmelzen-nordpol-suedpol-100.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

- Banker, Bryan (2019): »The Modality in Which Class is »Lived»: Literalizing Race and Class in *The Expanse*. In: Cécile Heim et al. (Hrsg.): *The Genres of Genre: Forms, Format and Cultural Formations*. Tübingen: Narr Francke Attempto, S. 85–104. DOI: 10.5169/seals-869554.
- Benjamin, Ruha (2018): »Prophets and Profits of Racial Science«. In: *Kalfou A Journal of Comparative and Relational Ethnic Studies* 5(1), S. 41–53. DOI: 10.15367/kf.v5i1.198.
- Carswell, Simon (2013): »American sojourn shaped James Connolly as a socialist«. In: *The Irish Times*, <https://www.irishtimes.com/news/world/us/american-sojourn-shaped-james-connolly-as-a-socialist-1.1542644/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Connolly, James (1911): »Direct Action in Belfast«. In: *Marxists Internet Archive*, <https://www.marxists.org/archive/connolly/1911/09/diract.htm> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Connolly, James (1914a): »A Lesson From Dublin«. In: *Marxists Internet Archive*, <https://www.marxists.org/archive/connolly/1914/02/lstdubln.htm> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Connolly, James (1914b): »The Problem of Trade Union Organization«. In: *Marxists Internet Archive*, <https://www.marxists.org/archive/connolly/1914/05/prbtrdun.htm> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Connolly, James (1915a): »Revolutionary Unionism and War«. In: *Marxists Internet Archive*, <https://www.marxists.org/archive/connolly/1915/03/revunion.htm> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Connolly, James (1915b): »For the Citizen Army«. In: *Marxists Internet Archive*, <https://www.marxists.org/archive/connolly/1915/10/forca.htm> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Conway, Zoe/Faarea Masud (2024): »Amazon workers narrowly reject union in historic vote«. In: BBC, <https://www.bbc.com/news/articles/c8vd72zrpr10> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Coogan, Tim Pat (2005): *1916: The Easter Rising*. London: Phoenix.
- Corey, James S.A. (2017a): »Hi! I am James SA Corey, author of the Expanse and pen name of Daniel Abraham and Ty Franck. AMA.« In: *Reddit | r/IAmA*. https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/5qb7py/hi_i_am_james_sa_corey_author_of_the_expanse_and/ (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- De Cristofaro, Diletta (2022): »We had a garden and we paved it«. The Expanse and the Philosophy of the Anthropocene. In: Jeffrey L. Nicholas (Hrsg.): *The Expanse and Philosophy: So Far Out into the Darkness*. Hoboken: Wiley Blackwell, S. 135–144. DOI: 10.1002/9781119755630.ch14.
- Dörre, Klaus/Stefan Schmalz (2013). »Einleitung: Comeback der Gewerkschaften? Eine machtsoziologische Forschungsperspektive«. In: Dies. (Hrsg.): *Comeback der Gewerkschaften. Machtressourcen, innovative Praktiken, internationale Perspektiven*. Frankfurt a.M. u.a.: Campus, S. 13–38.

- Engels, Friedrich (1952 [1892]): »Die Entwicklung des Sozialismus von der Utopie zur Wissenschaft«. In: Anonym: *Karl Marx und Friedrich Engels. Ausgewählte Schriften in zwei Bänden*. Band II. Berlin: Dietz, S. 83–144.
- Esque, Ella Josephine (2022): »Red Kibble – das Ragout aus ›The Expanse‹«. In: *Freiwillig aufgesprungener Granatapfel*, <https://www.freiwilligaufgesprungrergranatapfel.com/red-kibble-ragout-the-expanse/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Fanon, Frantz (2014 [1961]): »Gewalt und Dekolonialisierung«. In: Felix Wemheuer (Hrsg.): *Linke und Gewalt. Pazifismus, Tyrannenmord, Befreiungskampf. Edition Linke Klassiker*. Wien: Promedia, S. 113–122.
- Fetscher, Iring (1973): *Der Marxismus. Seine Geschichte in Dokumenten. Philosophie Ideologie Soziologie Ökonomie Politik*. 2. Auflage. München: Piper.
- Fesser, Gerd (2014): *Deutschland und der Erste Weltkrieg*. Köln: PapyRossa.
- Hanley, Brian (2011): »The Citizen's Army«. In: *Siptu.ie*, <https://www.siptu.ie/aboutsiptu/history/thecitizensarmy/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Henke, Andrea (2018): »Kann man die Gletscherschmelze stoppen?« In: *National Geographic*, <https://www.nationalgeographic.de/umwelt/2018/11/kann-man-die-gletscherschmelze-stoppen> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Hermida, Margarida (2022): »Interplanetary Expansion and the Deep Future«. In: Jeffrey L. Nicholas (Hrsg.): *The Expanse and Philosophy: So Far Out into the Darkness*. Hoboken: Wiley Blackwell, S. 13–24. DOI: 10.1002/9781119755630.ch2.
- Hobsbawm, Eric (2012 [1994]): *Das Zeitalter der Extreme. Weltgeschichte des 20. Jahrhunderts*. 11. Auflage. München: Dtv.
- Hynek, Ondřej (2021): »The Definition at the Brink: Guerilla Fighters or Terrorists? Chechnyan Case: Role of Religion and Frustration«. In: *Academic Failure In Czech Higher Education And Some Key Research Aspects*. CER 15(1), S. 169–172. Nach: ACADEMIA, https://www.academia.edu/download/66279474/cer2021_proceedings_01.pdf#page=169 (letzter Zugriff: 03.01.2025)
- Ivan, Tom (2023): »Telltale's The Expanse episodic series launches in July.« In: VGC, <https://www.videogameschronicle.com/news/telltale-s-the-expanse-episodic-series-launches-in-july/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Jannidis, Fotis et al. (2005): »Narrative Kommunikation«. In: *LiGo*, https://www.li-go.de/_pages/wissensbereiche/prosa/narrativekommunikation.html (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Kahn, Leonard (2022): »Humanity's Dilemma before Abaddon's Gate«. In: Jeffrey L. Nicholas (Hrsg.): *The Expanse and Philosophy: So Far Out into the Darkness*. Hoboken: Wiley Blackwell, S. 25–32. DOI: 10.1002/9781119755630.ch3.
- Kropotkin, Peter (o.J., vmtl. zw. 1911 und 1916.): »Anarchismus und Syndikalismus«. In: FAU, https://www.fau.org/materialien/historisches/art_080531-175638 (letzter Zugriff: 03.01.2025).

- Lampe, Klaus von (2010): »Organisierte Kriminalität«. Europäische und amerikanische Perspektiven im historischen Rückblick. In: *SIAK-Journal – Zeitschrift für Polizeiwissenschaft und polizeiliche Praxis* (3), S. 50–58. DOI: 10.7396/2010_3_E.
- Lothian, Alexis (2006): »Grinding Axes and Balancing Oppositions: The Transformation of Feminism in Ursula K. Le Guin's Science Fiction«. In: *Extrapolation* 47(03), S. 380–395. DOI: 10.3828/extr.2006.47.3.4.
- Luxemburg, Rosa (1970 [1906]): »Massenstreik, Partei und Gewerkschaften«. In: Dies.: *Politische Schriften*. Leipzig: Reclam, S. 127–225.
- Mair, Stefan (2002): *Die Globalisierung privater Gewalt: Kriegsherren, Rebellen, Terroristen und organisierte Gewalt*. SWP-Studie 10/2002. PID: <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-238550> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Mayring, Philipp (2010): *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*. 11. Auflage. Weinheim u.a.: Beltz.
- McCutcheon, Mark A. (2022): »Frankenstein Meets the FAANG Five: Figures of Monstrous Technology in Digital Media Discourse«. In: Robin Hammerman (Hrsg.): *Frankenstein and STEAM: Essays for Charles E. Robinson*. Newark: University of Delaware Press, S. 32–46. DOI: 10.36019/9781644532553-003.
- McCrossin, Trip (2022): »Terrorism and the Churn«. In: Jeffrey L. Nicholas (Hrsg.): *The Expanse and Philosophy: So Far Out into the Darkness*. Hoboken: Wiley Blackwell, S. 84–90. DOI: 10.1002/9781119755630.ch9.
- McGee Husmann, Caleb/Elizabeth Kusko (2022): »Being Beltalowda: Patriotism and Nationalism in *The Expanse*«. In: Jeffrey L. Nicholas (Hrsg.): *The Expanse and Philosophy: So Far Out into the Darkness*. Hoboken: Wiley Blackwell, S. 102–110. DOI: 10.1002/9781119755630.ch11.
- Mehra, Ajay K. (2007 [2000]): »Naxalism in India: Revolution or terror?« In: *Terrorism and Political Violence* 12(2), S. 37–66. DOI: 10.1080/09546550008427560.
- Metz, Karl H. (1983): »Der kleine Krieg im großen Krieg: Die Guerilla. Über eine Form politischer Gewalt, ihre Entstehung und ihren systematischen Zusammenhang«. In: *Militärgeschichtliche Zeitschrift* 33(1), S. 7–30. DOI: 10.1524/mgzs.1983.33.1.7.
- Mrasek, Volker (2018): »Dramatische Eisverluste in der Arktis«. In: *Deutschlandfunk*, <https://www.deutschlandfunk.de/auswertung-von-satellitendaten-dramatische-eisverluste-in-100.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Oer, Eva (2022): »Amazon will Gewerkschaft verhindern«. In: *taz*, <https://taz.de/Ver sandriese-gegen-Arbeiter-in-den-USA/>!5848672/ (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- O'Neill, Michael J. (2022): »The Infinite and the Sublime in *The Expanse*«. In: Jeffrey L. Nicholas (Hrsg.): *The Expanse and Philosophy: So Far Out into the Darkness*. Hoboken: Wiley Blackwell, S. 3–12. DOI: 10.1002/9781119755630.ch1.
- Pelloutier, Fernand (1896): »Der Anarchismus und die Gewerkschaften«. In: FAU, https://www.fau.org/materialien/historisches/art_040126-204754 (letzter Zugriff: 03.01.2025).

- Prokop, Kurt (2002): *Was sind Gewerkschaften? Struktur und Aufbau der österreichischen Gewerkschaftsbewegung*. Wien: VÖGB. Nach: FSG YOUNION, www.gdg-kmsfb-fsg.at/younion/geschichte/was.pdf (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Reid, Eamon (2020): »The Dialogic Expansion of Garcia's We: Chronotopes, Ethics, and Politics in The Expanse Series«. In: *Open Philosophy* 5(1), S. 168–191. DOI: [10.1515/oppphil-2020-0157](https://doi.org/10.1515/oppphil-2020-0157).
- Rocker, Rudolf (1919): »Prinzipienerklärung des Syndikalismus«. In: FAU, http://www.fau.org/materialien/historisches/art_030818-180426 (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Rocker, Rudolf (1947): »Anarchismus und Anarcho-Syndikalismus«. In: FAU, http://www.fau.org/materialien/historisches/art_021112-180717 (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Sainato, Michael (2024): »They are breaking the law«: Inside Amazon's bid to stall a union drive«. In: *The Guardian*, <https://www.theguardian.com/technology/2024/apr/03/amazon-union-warehouse-california> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Schnabel, Claus (1989): *Zur ökonomischen Analyse der Gewerkschaften in der Bundesrepublik Deutschland*. Frankfurt a.M. u.a.: Verlag Peter Lang. Nach: <https://library.open.org/viewer/web/viewer.html?file=/bitstream/handle/20.500.12657/26768/1003277.pdf> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Schulz, Winfried (2009): »Inhaltsanalyse«. In: Elisabeth Noelle-Neumann et al. (Hrsg.): *Fischer Lexikon Publizistik Massenkommunikation*. 5. Auflage. Frankfurt a.M.: Fischer, S. 43–64.
- Schwartz, James S. J. (2022): »Gunnery Sergeant Draper and the Martian Congressional Republic's Vision for Mars«. In: Jeffrey L. Nicholas (Hrsg.): *The Expanse and Philosophy: So Far Out into the Darkness*. Hoboken: Wiley Blackwell, S. 151–160. DOI: [10.1002/9781119755630.ch16](https://doi.org/10.1002/9781119755630.ch16).
- Simpson, Sid (2022): »The Inners Must Die: Marco Inaros and the Righteousness of Anti-Colonial Violence«. In: Jeffrey L. Nicholas (Hrsg.): *The Expanse and Philosophy: So Far Out into the Darkness*. Hoboken: Wiley Blackwell, S. 93–101. DOI: [10.1002/9781119755630.ch10](https://doi.org/10.1002/9781119755630.ch10).
- Snowden, Scott (2020): »How Amazon (and Jeff Bezos) Saved 'The Expanse«. In: *Space.com*, <https://www.space.com/the-expanse-how-amazon-jeff-bezos-saved-scifi.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Sönnichsen, Arne (2018): »Sind Drachen, Zombies und Aliens politisch? Das Politische in der Phantastik am Beispiel der SF-Serie *The Expanse*«. In: Niko Switek (Hrsg.): *Politik in Fernsehserien. Analysen und Fallstudien zu House of Cards, Borgen & Co.* Bielefeld: transcript, S. 345–360. DOI: [10.1515/9783839442005-016](https://doi.org/10.1515/9783839442005-016).
- Wenger Bro, Lisa: »Anarchy in the OPA: Sovereignty, Capitalism, and Bare Life«. In: Jeffrey L. Nicholas (Hrsg.): *The Expanse and Philosophy: So Far Out into the Darkness*. Hoboken: Wiley Blackwell, 2022, S. 111–124. DOI: [10.1002/9781119755630.ch12](https://doi.org/10.1002/9781119755630.ch12).

Wikia (2016): »Origins of The Expanse«. In: *YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=DeGDaVwBz4Q> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

Winkler, Heinrich August (2006): *Der lange Weg nach Westen. Deutsche Geschichte 1806–1933*. Bonn: bpb Schriftenreihe Band 385.

World Science Fiction Society (2020): »2020 Hugo Awards Announced«. In: *The Hugo Awards*, <https://www.thehugoawards.org/2020/08/2020-hugo-awards-announced/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

World Science Fiction Society (2022): »2022 Hugo Awards Announced«. In: *The Hugo Awards*, <https://www.thehugoawards.org/2022/09/05/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

8. Wassertank: Anhang mit Codebuch

Legende: Code von Anfang an definiert | Code/Definition im Laufe der Analyse hinzugefügt

8.1. Gewerkschafts-Kategorien

Kategorie	Code	Definition
Gewerkschaft allgemein	<u>Freiwilligkeit</u>	Immer dann, wenn auf die selbstständige, zwanglose Anwerbung bzw. den selbstbestimmten Beitritt zur sowie Mitgliedschaft bei der OPA bzw. Free Navy zu schließen ist. Bsp.: »OPA recruiter«
	<u>Sprachrohr/Vertretung</u>	In ökonom. oder pol. Zusammenhang wird die Stimme für ein Kollektiv Erwerbstätiger erhoben bzw. für die unmittelbaren Interessen selbiger eingetreten. Bsp.: Passagen, in denen es um Löhne oder Boni geht
	<u>»Kummerkasten«</u>	Organisation erscheint als Beschwerdestelle Erwerbstätiger
	<u>Dauerhaftigkeit</u>	Hinweis auf das dauernde Fortbestehen (historisch und projektiert) der jeweiligen Organisation. Bsp.: Zukunftspläne
	<u>Humanität</u>	Ziel ist die Verbesserung der Rechtslage bzw. sozialen Situation Erwerbstätiger (z.B. mit Technik) in großen Zusammenhängen; Gesamtinteressen der Klasse formuliert. Bsp.: »Jobs and human rights for Belters«
	<u>Recht</u>	Die unmittelbaren rechtlichen Angelegenheiten von Erwerbstätigen sind Thema. Bsp.: »union rep«

Gewerkschaft reformistisch	<u>Status Quo</u>	Organisation erscheint moderat, die Perspektive ist nicht systemüberwindend, sondern -erhaltend
	<u>Repräsentativität</u>	Das Organisationsmodell ist nicht Organizing, sondern überparteiliche Kaderpolitik
	<u>Defäitismus</u>	Vermeidung ökonomischer/politischer Kampfmaßnahmen
	<u>Korporatismus</u>	Gegensätze werden als versöhnlich begriffen und sollen mit Gegenseite gelöst werden
	<u>Reformismus</u>	Reformen werden als Selbstzweck begriffen
Gewerkschaft revolutionär	<u>Klassenkampf</u>	Nach marxistischer Definition: Kampf der ausgebeuteten gegen ausbeutende, unterdrückende Klasse auf ökonomischer, politischer und ideologischer Ebene; Gegensätze beider werden als unversöhnlich begriffen; progressive Reformen werden angestrebt, sind aber kein Selbstzweck; Parteilichkeit
	<u>Massenstreik</u>	Spontanes Ereignis, das sich in eine langfristige Klassenkampfperiode fügt oder diese auslöst; potenziell klassenkämpferische Stimmungen werden befördert; offensiv; einheitliche Bewegung angestrebt; Cabinet
	<u>Revolution GR³⁸</u>	(Gewaltsame) Systemüberwindung & -reorganisation nach Machtübernahme wird/ist ideologisch-strategischer Fixpunkt der Organisation
	<u>Zentralismus</u>	In der Organisation ist eine klare Hierarchie vorgegeben; die wird demokratisch legitimiert; Absetzbarkeit
	<u>Organizing</u>	Organisationsmodell ist die Mobilisierung/Partizipation der (Mitglieder-)Basis und Unorganisierter im Klassenkampf

38 Anm.: kurz für »Gewerkschaft revolutionär«

Anarcho-Syndikalismus	<u>DA</u> ³⁹	Jede direkte Kampfmaßnahme gegen Arbeitgeber:in wirtschaftlicher Natur; wird nicht als Teil einer Periode gesehen; höchste Form ist Generalstreik
	<u>Arbeiterbörse</u>	Organisatorischer Zusammenschluss von Gewerkschaften auf lokaler Ebene. Bsp.: dominante OPA auf einer Station
	<u>Föderalismus</u>	Landesweiter Zusammenschluss von Arbeiterbörsen; Selbstbestimmungsrecht der Völker; antinational
	<u>Basisdemokratie</u>	So wenige, jederzeit absetzbare Funktionäre wie möglich; zwanglose Konsensfindung
	<u>Revolution AS</u> ⁴⁰	Organisation von Produktion und Konsum

8.2. Konflikt-Kategorien (Politische Gewalt und Fraktionismus)

Kategorie	Code	Definition
Guerilla	<u>Antikolonialismus G</u> ⁴¹	für Selbstbestimmung des Belts
	<u>Schild</u>	Politische Gewalt wird defensiv geframet
	<u>Irregularität</u>	Kampfhandlungen v.a. gegen UN/MCR sind überraschend, provaktiv, aus dem Hinterhalt, nutzen Ortsvorteil. Bsp.: Filips Überfall auf Callisto-Werft
	<u>Patriotismus</u>	Es geht um Würde des Belts und darum, den Interessen der Belter Geltung zu verschaffen.
	<u>Selbstverwaltung</u>	Belter-orientierter Verwaltungsumbau im eroberten Gebiet; Eingliederung regulärer Streitkräfte in eig. Reihen

39 Anm.: kurz für »Direkte Aktion«

40 Anm.: kurz für »Anarcho-Syndikalismus«

41 Anm.: kurz für »Guerilla«

Kategorie	Code	Definition
Terrorismus	<u>Antikolonialismus T⁴²</u>	für Vernichtung oder zumindest krasse Einhegung der Inners im All; »Existenzrecht«
	<u>Schwert</u>	Politische Gewalt wird offensiv geframet
	<u>Terror</u>	terroristischer Akt; Chaos und Schrecken sind Zweck bzw. Folge
	<u>Nationalismus</u>	Es geht um Deutungshoheit der eigenen Peer-Group und Klientelismus, Ausgrenzung Andersartiger
	<u>Eigennutz</u>	Ausnutzung der Verwaltung in erobertem Gebiet; »Zuckerl und Versprechen wie Selbstverwaltung
OK	<u>OK1</u>	Struktur einer Organisation wird als OK ausgewiesen (z.B. Mafia, Clan, Gang ...)
	<u>OK1b</u>	OK1 wird abgestritten
	<u>OK2</u>	Eine kriminelle Tat – aus dem definierten Tätigkeitsfeld – kann einer Organisation zugeordnet werden
Fraktionismus	<u>Dogmatik</u>	Sektiererischer Absolutheitsanspruch der eigenen strategisch-taktischen und ideologischen Linie
	<u>Spaltung</u>	Teilung von der als dogmatisch oder eben undogmatisch empfundenen Gruppe; ungleich Fraktion
	<u>Fraktion</u>	Zustand von OPA-Zelle-/Gruppe nach vollzogener Spaltung; Bezeichnung als »faction«
	<u>Gegner_in</u>	Als Feind_in oder Gegenspieler_in geframte Fraktion/Person; konträr zu eigenen Interessen handelnd
	<u>Verbündete_r</u>	Fraktion/Person, die sich für einen bzw. die gleichen Interessen einsetzt

42 Anm.: kurz für »Terror«. Siehe Fußnote 33.

Andere Systeme in der Science Fiction

Bücher und Filme haben die besondere Eigenschaft, uns für kurze Zeit in eine andere Welt zu versetzen. Besonders in der Science Fiction wird über unsere künftige Gesellschaft und Weltordnung fantasiert, eine Mischung aus Kultur, wissenschaftlichen Fortschritten und politischer Entwicklung. Viele sehen in den Geschichten von gestern die heutige Realität. Ein Ansporn, diese drei Komponenten hier und jetzt neu zusammenzuwürfeln und die bevorstehende Arbeitswelt zu erfinden.

Tiphaine Rouault

Betriebswirtin und Analystin Erneuerbare Energien/Energiewirtschaft

Betriebsratsvorsitzende bei The Mobility House GmbH

In Zeiten, in denen Mitbestimmung und Flächentarifverträge Geschichte, Sachzwänge und Autokratie hingegen Zukunft sein sollen, ist es umso wichtiger, darüber nachzudenken, wie es anders, besser gehen könnte. Die Lohnabhängigen haben es in ihrer Hand – Arbeit erschafft Wirklichkeit.

Christoph Hentschel

Politikwissenschaftler und Redakteur

Aktiver in der Bildungsarbeit der IG Metall

Chey-Topien¹

Oder: Was wäre, wenn ... es kein Privateigentum gäbe?

Annette Schlemm

1. Warum die Frage nach dem Eigentum in Utopien?

In einem spannenden Projekt beschäftigte ich mich vor einigen Jahren mit Utopien aus aller Zeit, in denen die Versorgung der Menschen ohne Geld funktionieren soll. Die Teilnehmenden des Projekts *Gesellschaft nach dem Geld* schrieben gemeinsam ein Buch, für das ich den Beitrag »Das Geld als Alien. Postmonetäres in der utopischen Literatur und Science-Fiction« (vgl. Schlemm 2018a) schrieb. Beim Seminar der IG Metall *Science Fiction & Science Labour 2* am 26. Oktober 2023 in München stellte ich diesen Beitrag vor. In dieser neuen Ausarbeitung möchte ich jetzt die Fragestellung erweitern und Eigentumsformen untersuchen, die in Utopien vorgeschlagen werden.

Es zeigt sich, dass in vielen Utopien, auch in der Science Fiction, keine Flucht aus der Wirklichkeit stattfindet, sondern sie können ausgewertet werden als Beitrag für die neu aufgeflammt Debatten zur Vergesellschaftung z.B. in der Bewegung *Deutsche Wohnen & Co. enteignen!*. Gemeinschaftliches Eigentum mit der neuen Bezeichnung *Commons*² wird auch dringend aufgerufen als neues Paradigma zur Rettung der Lebensbedingungen auf unserem Planeten Erde im Anthropozän (vgl. Rockström u.a., 2024).

Utopisches Denken beinhaltet Vorstellungen über etwas, »das unter den gegenwärtigen Rahmenbedingungen *keinen Ort* hat, sondern über diese Rahmenbedingungen hinausweist« (Schwendter, 1994, S. 19).³ Utopische Konzepte richten

1 In der Sprache der Kesh des Romans *Immer nach Hause* von Ursula K. Le Guin bedeutet »chey« so viel wie: Teilen, Gemeingut, Gemeineigentum, gemein halten (Le Guin, 2023 [1985], S. 643).

2 Das Neue, was ich meine, bezieht sich auf Debatten seit dem Jahrtausendwechsel, in denen Konzepte und Praxen aus der Freie Software-Bewegung sich mit Creative-Commons-Praxen und gesellschaftspolitischen Bewegungen für eine Rückeroberung und Erhaltung von Commons wie natürlichen Ressourcen u.a. verbinden.

3 Solche utopischen Vorstellungen können verschiedene Formen annehmen. Alexander Neupert-Doppler nennt etwa literarische Roman-Utopien – zu ihnen zählen seit dem 20. Jahr-

sich nach einem »Traum vom Besseren, von der verbesserten Welt, vom Ideal des Lebens« (Kraft, 2020 [1991], S. 51). Deshalb haben Utopien, wie sie hier verstanden werden, nicht nur einen Unterhaltungswert, wie viele Science-Fiction-Romane, sondern auch den Anspruch, orientierend für das zukunftsgestaltende Handeln zu sein. Sie werden »gespeist von einer Kritik am Bestehenden (Negation), sie machen zugleich bestehende Möglichkeiten deutlich (Konkretion). Sie sind der bewusste Wunsch, die Welt nachhaltig zu verändern (Intention) und drücken dabei zugleich Bedürfnisse aus, die bislang unterdrückt werden (Artikulation). Dabei kreiert utopisches Bewusstsein auch eine bedeutende Feedback-Schleife: Den Menschen, die für ihre Utopie aktiv werden, dienen die eigenen Utopien als Kraftquelle (Motivation)« (Neupert-Doppler, 2022, S. 11). Science Fiction ist eine Erzählform, die häufig auch utopische Inhalte transportiert. Sie orientiert sich vor allem an den Möglichkeiten der wissenschaftlich-technischen Entwicklung und erzählt diese Möglichkeiten bis ins Phantastische hinein fort. Sie spielt häufig im Kosmos, oder seit den 90er Jahren des vorigen Jahrhunderts auch im Cyberspace und meistens in der Zukunft. Die Bezeichnung »utopischer Roman« oder »Science-Fiction-Roman« ist häufig austauschbar; so wurden in den sozialistischen Ländern Werke, die eigentlich ins Science-Fiction-Regal gehören, lange noch »utopische Romane« oder »phantastische Romane« genannt, während Science-Fiction-Werke (z.B. von H. G. Wells oder Kim Stanley Robinson) auch klare politisch-utopische Konzepte beinhalten. Im gewerkschaftspolitischen Kontext sollte die Funktion der Utopie als Kraftquelle für reale Kämpfe und Projekte besonders betont werden.

Eine genaue Analyse der Utopien bzw. Science Fiction bezüglich des Eigentums muss auch die jeweiligen realen Eigentumsverhältnisse betrachten. Als Eigentum wird hier mit Marx und Engels das »Verhältnis [...] der Individuen zueinander in Beziehung auf das Material, Instrument und Produkt der Arbeit« (Marx/Engels, 1978 [1845–46], S. 22) verstanden. Die Eigentumsverhältnisse sind die entscheidenden Verhältnisse, die sich in unterschiedlichen Gesellschaftsformationen unterscheiden. Wir werden sehen, dass als Alternative zum sich herausbildenden Privateigentum häufig ein Gemeineigentum gefordert wird, allerdings unterscheiden sich die Vorschläge in vielen Fragen. So in der Frage, ob es noch Geld und Handel gibt, wer das Eigentum verwaltet, wie produziert und die Produkte verteilt werden. In diesem Beitrag werden ausgewählte utopische und Science-Fiction-

hundert auch viele Science-Fiction-Werke –, aber auch Siedlungspläne können »utopisch« sein, insofern ihre Prinzipien weit über die gegebenen Rahmenbedingungen hinausweisen (Neupert-Doppler, 2015, S. 8, 29ff.). Die Siedlungspläne des Frühsozialismus wurden vor allem von Marx als »utopisch« im abwertenden Sinne bezeichnet – hier wird ihre antizipierende Planung, die etwas Besseres, etwas zu Wünschendes gegen die tatsächliche Realität stellt, dagegen als positiv-utopisch gewertet.

Texte vor allem in Bezug auf die Eigentumsvorstellungen vorgestellt, am Ende erfolgt eine inhaltliche Auswertung.

2. Utopien vom Mittelalter bis in die frühe Neuzeit

Das Mittelalter gilt gemeinhin als recht utopielose Zeit. Es gab auch im frühen Mittelalter noch kein einheitliches Eigentumsrecht, dem gegenüber sich konzeptionell durchdachte Vorschläge des Besseren zeigen könnten (vgl. Römer, 1978, S. 61ff.). »Wunschräume« eröffneten sich aber trotzdem, z.B. mit der Öffnung des Horizonts durch Eroberungserfahrungen. Der Franziskaner **Odorico da Pordenone** (bzw. Oderich von Portenau, zwischen 1265 und 1286 bis 1331) verfasste eine als echt behauptete Beschreibung einer Reise ins Land *Lamori*. Dort solle es Gemeinbesitz an Grund und Boden sowie Frauen und Kindern geben, lediglich die Häuser seien in privatem Besitz (nach Renz, 2013, S. 141). Hier beginnen die »Insel-Utopien«, bei denen das als besser Vorgestellte in ferne, noch unbekannte Inselregionen verlegt wird.

Die Utopie des **Thomas Morus** (1478–1535), die dem utopischen Genre mit der Bezeichnung der Insel »Utopia«⁴ ihren Namen gab, fiel in die Zeit, in der in England der agrarische Kapitalismus bereits Folgen zeitigte, die auch Marx im *Kapital* als »sogenannte ursprüngliche Akkumulation« (Marx, 1962 [1890], S. 744ff.) beschrieben hatte. Vor der Schilderung der Zustände auf der Insel »Utopia« gibt es im Text einen kleinen Wortwechsel zwischen dem vielgereisten Raphael Hythlodaeus und der Figur des Morus. Raphael meint: »wo es noch Privatbesitz gibt, wo alle Menschen alle Werte am Maßstab des Geldes messen, da wird es kaum jemals möglich sein, eine gerechte und glückliche Politik zu treiben« (Morus, 1983 [1516], S. 52). Der fiktive Morus fragt skeptisch nach: »Mir scheint umgekehrt, daß eine vernünftige Lebensordnung niemals dort möglich ist, wo Gütergemeinschaft besteht. Wie soll denn die Menge der Güter ausreichen, wenn jeder sich von der Arbeit drückt, weil ihn ja kein Erwerbsantrieb mehr anspornt und jeder so im Vertrauen auf den Fleiß anderer Leute faul wird?« (ebd., S. 55). Raphael antwortet mit einem Verweis auf Utopia: »Aber wärst du mit mir in Utopien gewesen ...« (ebd.) und beantwortet dann im Zweiten Buch genau diese Frage. Nicht erst in der Gottesstadt, wie es im Offenbarungstext des Johannes vorgesehen ist, sind die Tore weit geöffnet. Sondern schon in Utopia sind die Türen »zweiflügelig, durch einen leisen Druck der Hand zu öffnen, schließen sich dann von selber wieder und lassen so jeden hinein: so weit geht die Beseitigung des Privateigentums« (Morus, 1983 [1516], S. 63).

Die zweite weit bekannt gewordene Utopie ist der *Sonnenstaat* (auch als *Sonnenstadt* übersetzt) von **Tommaso Campanella** (1568–1639). Darin herrscht auch das Ge-

4 Zusammengesetzt aus dem altgriechischen »ou« = »nicht« und »topos« = »Ort«, d.h. Nicht-Ort.

meingut vor: Alle Dinge sind Gemeingut, liegen jedoch in den Händen der Amtsträger, die sie verteilen. Deshalb ist nicht nur die Verpflegung eine gemeinschaftliche, sondern es gehören auch die Wissenschaften, Ehren und Vergnügungen allen gemeinsam an, und zwar in einer Weise, dass niemand sich einer Sache bemächtigen kann (vgl. Campanella, 2008 [1606], S. 12). Die Voraussetzung dafür ist, dass sowieso »jeder hat, was er braucht« (ebd., S. 28), weil auch alle ca. 4 Stunden am Tag arbeiten (vgl. ebd., S. 29).

In der Utopie *Neu-Atlantis* (1614 geschrieben, 1627 erschienen) von **Francis Bacon** (1561–1626) gibt es weiterhin Besitz bzw. Eigentum zu vererben (vgl. 1995 [1638]). Das heißt, »daß in Neu-Atlantis eine auf Privateigentum beruhende Geldwirtschaft Produktion und Distribution bestimmt« (Saage, 1998, S. 61). Vor allem die Wissenschaft bekommt hier eine große Bedeutung auch für die Steigerung der Produktion. In *Christianopolis* von **Johann Valentin Andreae** (1586–1654), der mit Campanella bekannt war, wird das Eigentum abgeschafft und wie bei Bacon hat die Wissenschaft eine große Bedeutung.

3. Aufklärung und beginnender Kapitalismus

Im beginnenden Kapitalismus entstanden ebenfalls gesellschaftliche Utopien, in denen die Eigentumsverhältnisse thematisiert wurden. Allerdings bestand die Utopie für jene, die sich dazu äußerten, hier vor allem in einer Privatisierung des Eigentums. Das zeigt, wie klassengebunden Utopien letztlich sind. Zu erwähnen sind hier **Thomas Hobbes** (1588–1679) und **John Locke** (1632–1704). Nach Locke sollten sich, solange noch genügend Brachland zur Verfügung steht, Einzelne Teile davon abtrennen dürfen. Die Bewirtschaftung durch sie würde den Wert erheblich, bis um das Zehnfache, erhöhen (vgl. 1980 [1689]). Es gab auch Gegenstimmen, beispielsweise die von **Jean-Jacques Rousseau** (1712–1778). Dieser erkannte, dass das Eigentum an Produktionsmitteln nicht nur die Kluft zwischen Reichen und Armen vergrößert, sondern auch zu neuen Herrschafts- und Knechtschaftsverhältnissen führt (vgl. Künzli, 1986, S. 250). Die Auflösung des Gemeineigentums wertete er negativ, bekannt wurde sein Verdikt: »Der erste, der ein Stück Land umzäunte und sich erkührte zu sagen, dies gehört mir, und einfältige Leute antraf, die es ihm glaubten, war der eigentliche Begründer der Gesellschaft« (zit. in Bahner, 1981, S. 25).

Rousseau wollte das Rad der Geschichte nicht zurückdrehen bis zur Dominanz des Gemeineigentums, aber »das Recht, das jeder einzelne auf sein besonderes Grundstück besitzt« soll »dem Recht, das dem Gemeinwesen auf alle zusteht, untergeordnet« sein (1981 [1762], S. 57). Neben diesen eher politischen Schriften entstanden nun aber auch utopische Romane. »Kapitalismus verursacht, neben vielerlei Reform- und Revolutionsplänen, auch utopische Romane« (Neupert-

Doppler, 2015, S. 23). **Étienne-Gabriel Morelly** (1717–1778) schrieb zwei Texte über utopische Gesellschaftsformen. Während in der früheren Schrift (*Basiliade*, 1753) autarke Gemeinschaften ohne Geld oder eine starke Ordnungsmacht auskommen, wird die Arbeitsteilung im *Gesetz der Natur* (1988 [1755]) durch eine mächtige Institution organisiert. Diesen Wechsel der politischen Ideale begründete der Utopienforscher Richard Saage damit, dass Morelly zuerst nur eine ideale Gesellschaft darstellen wollte, während es ihm in seinem zweiten Werk um die Umsetzung ging (vgl. Saage, 1999a, S. 65).

4. Sozialismus – Kommunismus

4.1. Frühe Sozialisten

Für den französischen Revolutionär **François Noël Babeuf** (1760–1797), der von Étienne-Gabriel Morelly beeinflusst war, entsteht Eigentum durch unrechtmäßige Aneignung und zerstört die Gleichheit (vgl. 1988 [1795]). Als einer der ersten Frühsozialisten gilt **Claude-Henri de Saint-Simon** (1760–1825). Er war selbst ein verarmerter Adliger, der nicht ein kommunistisches Gemeineigentum als »optimale Grundlage der gesellschaftlichen Ordnung des besten Gemeinwesens« (Werder, 2007, S. 47) ansah, sondern im Gegenteil, er »sah es als wichtige Grundlage der Gesellschaft an, Privateigentum begründen zu können« (ebd.). Als utopischer Roman gilt *Das Jahr 2440* (1771) von **Louis-Sébastien Mercier** (1740–1814). Er verlagerte den utopischen Zustand von den früher bevorzugten Inseln hinein in die Zukunft. In dieser erwünschten Zukunft gibt es noch Eigentum, aber es wird eine maximale Gleichheit aller Menschen gefordert. Ackerbau und Viehzucht vorwiegend auf familiärer Basis bedürfen in dieser Utopie keiner Märkte (vgl. Mercier, 1772 [1771]; Saage, 1999b, S. 55).

Spätere utopische frühsozialistische Schriften bauten auch auf praktischen Erfahrungen der Projekte von **Robert Owen** (1771–1858), **Charles Fourier** (1772–1837) und anderen auf. Im Roman *Die Reise nach Ikarien* (1919 [1840]) ging **Étienne Cabet** (1788–1856) davon aus, dass die Verwirklichung einer echten Gütergemeinschaft eine Übergangszeit braucht, die Gütergemeinschaft könne erst »bei einer Generation [...], die dazu erzogen wurde« (Cabet, 1988 [1840], S. 729) funktionieren. **Théodore Dézamy** (1808–1850)⁵ hingegen setzte auf sofortige Umwälzungen vor allem der Eigentumsverhältnisse. Nach einem solchen Umsturz könne auch erst mal aus dem Überfluss aus den Magazinen, die »allenthalben überfüllt und auf zehn Jahre hinaus« (Dézamy, 1980 [1842], S. 130) mit Möbeln und Kleidungsstoffen versehen seien, geschöpft werden. Die Gemeinschaftlichkeit von Arbeit und Konsumieren würde

5 Ausführlicher zu Dézamy siehe Schlemm 2024a.

schnell solch einen Überfluss schaffen, dass die »wahren individuellen Bedürfnisse« sehr bald befriedigt werden können (vgl. ebd., S. 27), sogar ohne dass die früheren Ausbeuter mitarbeiten müssten (vgl. ebd., S. 137).

4.2. Marx und Engels und danach

Karl Marx (1818–1883) und Friedrich Engels (1820–1895) wollten den Anschein einer Utopie abstreifen und betonten die Wissenschaftlichkeit ihrer Methode. Damit meinten sie vor allem ihre Erkenntnis des Klassencharakters der kapitalistischen Verhältnisse, der sich vorwiegend in dem Eigentumsverhältnis ausdrückt. Eigentum wird hier bestimmt als das »Verhältnis [...] der Individuen zueinander in Beziehung auf das Material, Instrument und Produkt der Arbeit« (Marx/Engels, 1978 [1845–46], S. 22). Solch ein Verhältnis gibt es in jeder menschlichen Gesellschaft, es abstrahiert von den konkreten Formen in unterschiedlichen Gesellschaftsformationen und ermöglicht gesellschaftsformationsübergreifende Untersuchungen wie diese hier. Das Eigentumsverhältnis im Kapitalismus beinhaltet wesentlich, dass die eine Klasse das Eigentum an den wichtigsten Produktionsmitteln hat, die andere nur ihre Arbeitskraft, die sie in der ausbeuterischen Lohnarbeit verkaufen muss. Für die nachkapitalistische Gesellschaft, die Marx gar nicht genau vorgeben wollte, übernahm er viele frühsozialistische Ansichten. Er schrieb von »assoziierte[n] Produzenten« (Marx 1964 [1864–65/1894], S. 828), sah auch »genossenschaftliches Eigentum« (Marx 1987 [1875], S. 22) als möglich an.

Dass es nicht wirklich ein Tabu für Utopien in der sozialistischen Bewegung gab, wie oft behauptet wird, zeigt das Buch *Die Frau und der Sozialismus* (1878) von August Bebel (1840–1913). Er beschrieb darin ausführlich die damals vorherrschenden Ansichten über die zukünftige sozialistische Gesellschaft. Er wiederholte viele der schon bekannten Vorstellungen der Frühsozialisten. So sollte es Gemeindevorratshäuser geben, und das »ganze Getriebe des Handels wird in eine zentralisierte, rein verwaltende Tätigkeit umgewandelt, die äußerst einfache Verrichtungen zu erfüllen hat und durch die Zentralisation aller gesellschaftlicher Einrichtungen immer mehr vereinfacht wird« (Bebel, 1954 [1878], S. 497). Warenhandel gibt es bei Bebel nicht mehr (vgl. ebd., S. 496) und nicht der Staat ist Eigentümer der gesellschaftlichen Infrastruktur und der Produktionsstätten, sondern diese werden als »Gesellschaftseigentum« (ebd.) bezeichnet. Friedrich Engels schrieb in einem Brief an Bebel aus dem Jahr 1886: »... sobald wir ans Ruder kommen: die Übertragung – pachtweise zunächst – der großen Güter an selbstwirtschaftende Genossenschaften unter Staatsleitung und so, daß der Staat Eigentümer des Bodens bleibt« (Engels, 1979 [1886], S. 426).

Während sich die Sozialdemokratie auf den Weg der politischen »Mühen der Ebenen« machte, entstanden weiterhin utopische Romane. Eine eher im älteren Sinne »utopische« als marxistische Zukunftsvorstellung verbreitete **Edward Bellamy**

my (1850–1898) in seinem Buch *Ein Rückblick aus dem Jahre 2000 auf 1887* (aus dem Jahr 1888). Der Traum-Zeit-Reisende erfährt im Jahr 2000, dass eine Art Staatssozialismus entstanden sei, in dem der »Reichtum der Nation« konzentriert in die Hände des Staates übergegangen ist und die Wirtschaft durch einen Ausschuss geleitet wird (vgl. Bellamy, 2014 [1888], S. 32). Ebenso wie die Gütererzeugung wird auch die Güterverteilung durch den Staat koordiniert. Das Buch *Kunde von Nirgendwo* (1890) von **William Morris** (1834–1896) stellt ein Gegenbild zu Bellamy (vgl. Heyer, 2006, S. 38ff.) dar. Auch bei ihm gibt es kein Privateigentum mehr (vgl. Morris, 2004 [1890], S. 72f.), aber bei ihm ist der Staat als Ordnungsinstanz beseitigt und die Bedeutung des Individuums stark betont. **H. G. Wells** (1866–1946) schrieb neben der berühmten *Zeitmaschine* auch Romane, in denen er direkt eine sozialistische Zukunft beschrieb. Einer davon ist *Menschen, Göttern gleich* aus dem Jahr 1923. Hier werden Menschen aus Wells' Gegenwart in eine kommunistische Zukunft gerissen. Menschen aus dieser Zukunft berichten den Besuchern: »Wir haben gefunden, daß Privateigentum, außer in ganz persönlichen Dingen, für jeden letzten Endes eine Last war. Wir sind davon losgekommen« (Wells, 2004 [1923], S. 71).

In der frühen Sowjetunion schrieb **Alexander W. Tschajanow** (1889–1937) im Jahr 1920 eine »bäuerliche Utopie«, die im Jahr 1984 realisiert sein sollte. Es gibt keine städtische Kultur mehr, und auch »staatlicher Kollektivismus unseligen Andenkens« ist abgeschafft (vgl. Tschajanow, 1981 [1920], S. 27). Siedlungen sind auf maximal 20.000 bis 30.000 Menschen beschränkt (vgl. ebd., S. 31). Jede dieser »Bruderschaften« besitzt Landgüter, außerdem pflegen sie Bibliotheken, Laboratorien und Bildergalerien (vgl. ebd., S. 40). Für die landwirtschaftliche Arbeit wird arbeitserleichternde Technik abgelehnt. Es sollte sich gar nicht so viel ändern, die individuelle bäuerliche Wirtschaft galt Tschajanow als »die vollendetste Form wirtschaftlicher Tätigkeit« (ebd., S. 50).

Weitere Vorstellungen über das erwünschte Ziel der Revolution können die Romane von **Alexander A. Bogdanow** (1873–1928) geben. Im Roman *Der rote Planet* (1907) fliegt der Protagonist Leonid mit einem Raumschiff der Marsianer zum Mars, wo der Sozialismus schon verwirklicht ist. Der Erdenmensch Leonid erfährt, wie auf dem Mars der Sozialismus eingeführt wurde. »Ein Lösegeld im Sinne des Wortes gab es bei der Sozialisierung der Produktionsmittel nicht. Aber den Kapitalisten wurden anfangs Renten gewährt. Viele ehemalige Besitzende halfen beim Durchsetzen gesellschaftlicher Maßnahmen« (Bogdanow, 1989 [1907], S. 49). Beim Besuch einer großen Fabrik erlebt Leonid, wie die Zuordnung der Arbeiterinnen und Arbeiter erfolgt: Auf schwarzen Tafeln wird ständig angezeigt, wie viele Arbeitsstunden geleistet werden, wo es einen Überschuss an Arbeitskräften gibt und wo einen Mangel. Die Menschen richten sich danach und gehen dahin, wo sie gebraucht werden (vgl. ebd., S. 59ff.). Geld gibt es keins mehr, sondern »jeder nimmt, was er braucht und soviel er möchte« (ebd., S. 61). Leonid fragt nach »Aber wenn der Verbrauch nicht beschränkt ist, kann es dann nicht zu Schwankungen kommen,

die alle statistischen Berechnungen umstoßen?« (ebd.). Er bekommt die Antwort: »Natürlich nicht. Ein einzelner mag zwei- oder dreimal soviel von einer Speise essen wie üblich, er kann an einem Tag zehn Anzüge tragen, aber eine Gesellschaft von drei Milliarden Menschen ist solchen Schwankungen nicht ausgesetzt. Bei so großen Zahlen werden Abweichungen ausgeglichen, und die Mittelwerte ändern sich sehr langsam, in strenger Kontinuität« (ebd.).

4.3. Utopische Romane im Sozialismus

In vielen Romanen der sog. Utopischen Literatur, die in sozialistischen Ländern geschrieben wurden, spielt die Wirtschaft eine geringe Rolle, aber manchmal wird vor allem im Kontrast zu den kapitalistischen Gegebenheiten stolz berichtet, wie es im zukünftigen Kommunismus läuft. **Eberhardt del'Antonio** (1926–1997) schrieb utopische Romane, »in denen er linientreu die Probleme zukünftiger Gesellschaften nach Vollendung des Sozialismus schilderte« (Wikipedia, 2024a). Im Jahr der Erst-erscheinung des Buches *Titanus*, 1959, konnte man noch viel Optimismus erwarten, ohne süffisant von »Linientreu« zu sprechen. Der Roman *Titanus* ist typisch für den damaligen Zukunftoptimismus. In einem Raumschiff befinden sich zwei Mitglieder aus einem noch kapitalistischem Ausland, denen man die kommunistischen Ge-pflogenheiten auf dem Raumschiff gut erklären kann. Dem Italiener Lazarro wird, als er neue Schuhe braucht, erklärt: »Und Sie glauben im Ernst, daß es an Bord Lohn gäbe und man sich seine Sachen kaufen müsse? fragte er erheitert, als Lazzarri ge-endet hatte. ›Daß es auf kleinen Schiffen nicht so ist, konnte ich mir denken. Aber dort hat ja jeder seine Sachen von Anfang an. Aber bei zweihundertvierzig Mann ... Wenn ich mir nun zwanzig Paar Schuhe hole, niemand kontrolliert das ... Ich meine, das fehlt doch den anderen. Es ist doch ungerecht, wenn ich mir mehr Schuhe hole – als Sie! Sie sind doch höher qualifiziert, Ihnen steht mehr zu ...‹ Sandrino lachte: ›Weshalb denn? Jedem steht das zu, was er braucht. Und weil genug vorhanden ist, wird keiner mehr nehmen, als er braucht – oder glauben Sie wirklich, ich würde mich unnötig belasten? Je weniger ich habe, desto einfacher die Pflege ...‹« (del'Antonio, 1985 [1959], S. 98–99).

5. Utopien im späteren Kapitalismus – gegen ihn

Als herausragende anarchistische Utopie ist der *Planet des Ungehorsams* (1951) von **Eric F. Russell** (1905–1978) bekannt geworden. Auf einem von Menschen besiedelten Planeten leben die Menschen in anarchistischer Weise und der Reiz des Romans besteht im Kontrast zu den Soldaten und Bürokraten, die gekommen sind, um den Planeten zu »vermessen, [zu] reorganisieren und [zu] registrieren« (Russell, 1998 [1951], S. 20). Die Regelungen zum Eigentum an Grund und Boden entsprechen den

schon häufig vorgebrachten Beschränkungen auf deren Nutzung. »Auf dem Planeten gehört das Acker- und Weideland demjenigen, der es nutzbar macht. Niemand macht ihm den Besitz streitig, solange er ihn bewirtschaftet. Sie müssen sich nur nach einem geeigneten Stück Land umsehen – und hier gibt es genug davon – und es bewirtschaften. Von diesem Augenblick an gehört es Ihnen. Sobald Sie dieses Land aber wieder aufgeben – es nicht mehr bewirtschaften – gehört es demjenigen, der davon Besitz ergreift« (ebd., S. 95–96).

Für die aufkommende Ökologiebewegung war das Buch *Ökotopia* (1975) von **Ernest Callenbach** (1929–2012) wegweisend. Später beschrieb Callenbach noch *Ein[en] Weg nach Ökotopia* (1981). Die Wirtschaft Ökotopias ist ein Mischsystem (vgl. Callenbach, 1978 [1975], S. 121). Farmen, Fabriken und Geschäfte werden unter der Kontrolle der örtlichen Behörden und Gerichte durch diejenigen, die in dem Betrieb gearbeitet hatten, in Besitz genommen (vgl. ebd.; Callenbach, 1983 [1981], S. 43). Es können nur noch persönliche Gegenstände weitervererbt werden (vgl. Callenbach, 1978 [1975], S. 122). »Ökotopianische Unternehmen arbeiten im allgemeinen ganz ähnlich wie kapitalistische Unternehmen: sie konkurrieren miteinander, versuchen ihre Verkaufsziffern zu erhöhen und die Profite zu steigern« (ebd., S. 125).⁶

Ursula K. Le Guin (1929–2018) erneuerte utopische Romane in vielerlei Hinsicht. Vor allem schrieb sie mit *Die Enteigneten*, auch bekannt als *Planet der Habenichtse* und als *Freie Geister*, im Jahr 1974 »eine ambivalente Utopie«, wie es auch als Untertitel der Ausgabe mit dem Titel *Die Enteigneten* gewählt wurde (vgl. 2006 [1974]). Le Guin zeigt ein Utopia auf dem Mond Anarres, der auch Nachteile hat, und eine fiktive Realität auf dem Planeten Urras, der nicht so schlecht ist wie sonst die Gegenbilder zu den Utopien. Auf Urras jedenfalls gibt es noch Geld, auf Anarres nicht mehr. Der Physiker Shevek, der von Anarres stammt und Urras besucht, bekommt Probleme. »Ich konnte kein Geld mitbringen, weil wir keins benutzen. Geschenke konnte ich nicht mitbringen, weil wir nichts haben, das Sie nicht hätten« (Le Guin, 1976 [1974], S. 72). Eigentum, bzw. Besitz vermittelt auf Urras wichtige menschliche Beziehungen und, das ist das Schlimme daran, es ersetzt andere Möglichkeiten menschlicher Beziehungen. Auf Anarres hatte man dagegen Schluss damit gemacht. Nicht nur wurde Eigentum politisch und rechtlich abgeschafft, sondern auch in der Erziehung legt man großen Wert darauf, keine Wünsche danach zu fördern. Possessivpronomen werden vermieden, die Kinder lernen, statt »meine Mutter« – »die Mutter« zu sagen (vgl. ebd., S. 61). Das Wort »Besitztümler« (ebd., S. 62) gilt als Schimpfwort.

5.1. Weitere politische Utopien

Viele Utopien der neueren Zeit haben das Ziel, wenigstens ansatzweise verwirklicht zu werden. Dazu gehört die Utopie *bolo'bolo* von **P.M.** (Pseudonym von **Hans Wid-**

6 Vgl. zu Callenbach auch das Kapitel von Thomas Schölderle im vorliegenden Band.

mer [geb. 1947]). Ungefähr 500 Menschen (»ibus« genannt) mit ähnlicher Lebensweise sollen sich in einer Gemeinschaft, einem »bolo«, zusammenfinden, und alle *bolos* sollen sich miteinander vernetzen. Es geht nicht nur um Dorfcommunen, sondern auch in den jetzigen Städten können jeweils Häuserblöcke als *bolo* umgestaltet werden. Um den »Reichtum des ganzen Planeten« allen zugänglich zu machen (vgl. P.M., 1988 [1983], S. 53), sollen »planetare, geldlose Austauschbeziehungen« zwischen den Gemeinschaften und autonomen Regionen entstehen (vgl. ebd., S. 52). Die Gemeinschaften sollten dabei so autark wie möglich sein. Für das persönliche Eigentum jedes *ibus* soll eine Kiste mit den Abmaßen 50 cm x 50 cm x 100 cm (»taku«) ausreichen (vgl. ebd., S. 75). Mit dem, was da drin ist, »kann das ibu nach eigenem Gutdünken verfügen – der Rest der Erdkugel wird gemeinsam benutzt« (ebd.).

Michael Albert (geb. 1947) schrieb im Jahr 2003 *Parecon. Leben nach dem Kapitalismus*. Das Wort *Parecon* ist die Abkürzung von »Participatory Economics« (dt. partizipatorische Ökonomie). Es gibt kein Eigentum an Produktionsmitteln, aber noch Geld. Die Arbeitsstätten »gehören also jedem Bürger in gleichen Teilen; ohne dass mit dem Eigentum noch Sonderrechte oder Einkommensvorteile verknüpft wären« (Albert, 2006 [2003], S. 15). Auf der Basis von »ArbeiterInnen- und VerbraucherInnenräte[n]« (ebd., S. 28) ist die vorgesehene partizipatorische Planung eine »Vorgehensweise, [...] bei der die Arbeiter ihre Produktionsvorschläge und die Verbraucher ihre Wünsche in Kenntnis der wahren gesellschaftlichen Kosten-Nutzen-Relationen aufeinander abstimmen« (ebd., S. 18). **Christian Sieffkes** (geb. 1975) entwickelte 2008 ein Konzept, die materielle Produktion nach dem Modell Freier Software⁷ zu entwickeln. Diese Art zu produzieren wird (nach Benkler, 2002) *Peer-Produktion* genannt – im Gegensatz zum Terminus der *Privatproduktion*⁸. Der Titel des Buches von Sieffkes ist Programm: *Beitragen statt tauschen*. Dabei werden Warenmärkte mit entsprechenden Wertbildungen abgeschafft, aber das Beitragen und das Nutzen von Dingen und Dienstleistungen sind auch nicht völlig entkoppelt. Seine Lösung ist »Nutzen versus Eigentum« (Sieffkes, 2008, S. 41). Eine politische Utopie, bei der es gar kein Eigentum (im Sinne von Privateigentum) mehr geben soll, schrieben **Simon Sutterlütti** (geb. 1991) und **Stefan Meretz** (geb. 1962) in ihrem Buch *Kapitalismus aufheben. Eine Einladung, über Utopie und Transformation neu nachzudenken* (2018).⁹ Statt das gesellschaftliche Eigentum mit staatlichem Eigentum zu identifizieren, wie in den realsozialistischen Staaten, wird starker Wert darauf gelegt, dass die Menschen vor allem kollektiv tatsächlich über die Produktionsmittel verfügen können, statt das

7 Vgl. Raymond 1999.

8 Marx sprach für den Kapitalismus von »selbständige[n] und voneinander unabhängige[n] Privatarbeiten« (MEW 23, S. 57, vgl. ebd.: 73, 87).

9 Eine ausführliche Diskussion dieses Buches ist zu finden bei Schlemm 2018b.

an staatliche Institutionen zu delegieren. Das Modell einer anderen Eigentumsordnung (Eigentum hier im Sinne des allgemein-menschlichen Verhältnisses zwischen Menschen in Bezug auf Sachen) wird in den Commons-Praktiken gefunden, d.h. weithin und aus allen Zeiten bekannte Praktiken des gemeinschaftlichen Umgangs mit Ressourcen, Produktions- und Lebensmitteln (vgl. Ostrom, 1999; Habermann, 2016; Helffrich/Bollier, 2019; de Angelis, 2017). Die Gesellschaft wird deshalb auch oft *Commonismus* genannt (vgl. Sutterlütti/Meretz, 2018, S. 18). Die Alternative zu dem, was sie »Eigentum« nennen, ist »kollektive Verfügung« (ebd., S. 141).¹⁰

In der Studie *Zukunft für alle. Eine Vision für 2048*, die das **Konzeptwerk Neue Ökonomie** 2020 erarbeitet hat, gibt es im Jahr 2048 kein »Privateigentum an größeren Produktionsmitteln« (Konzeptwerk Neue Ökonomie, 2020, S. 21) und Boden (vgl. ebd., S. 55) mehr. »Auch landwirtschaftliche Produktionsmittel sind meist lokal vergesellschaftet und global vernetzt; sie werden gemeinschaftlich hergestellt, genutzt, repariert und weiterentwickelt.« (Ebd.) Die neuen Prinzipien heißen »Beitragen statt Tauschen und Besitz statt Eigentum« (ebd., S. 24).

5.2. Science Fiction

Auch in Science-Fiction-Romanen im engeren Sinne¹¹ werden die Fragen eines alternativen Umgangs mit Eigentum häufig verhandelt. Fast in Anlehnung an Eric F. Russells *Planet des Ungehorsams* gelingt es Neuankömmlingen auf dem Planeten Chiron im Roman *Die Kinder von Alpha Centauri* (2018 [1982]) von **James P. Hogan** (1941–2010) ebenfalls nicht, diese Gesellschaft unter ihre Kontrolle zu bringen. Die Gesellschaft befindet sich auf der Grundlage der Arbeit von Robotern und Kernfusion im ökonomischen Überfluss. Es gibt deshalb weder Geld noch materielles Eigentum. Den autoritären Ankömmlingen gelingt es auf keine Weise, die chironische Gesellschaft unter ihre Kontrolle zu bekommen, weil diese anarchistische Methoden wie gewaltfreien Widerstand und die von Gandhi entwickelte Haltung des »Satyagraha«¹² nutzen.

Gregory Benford (geb. 1941) schrieb u.a. den Roman *Wider die Unendlichkeit* (1983), der auf dem Jupitermond Ganymed spielt. In einer Region dort wird versucht, den Sozialismus zu übernehmen, der auf der Erde schon vorherrscht. Der Gemeinbesitz an Wohnungen zeigt sich daran, dass alle täglich die Wohnung wechseln, um »die territorialen Instinkte zu durchbrechen« (Benford, 1985 [1983],

¹⁰ Zur Bewertung des Umgangs mit dem Eigentumsbegriff bei Sutterlütti und Meretz siehe insbesondere Schlemm 2018b.

¹¹ Auch die Romane von Russell und Le Guin gehören zur Science Fiction. Schon H. G. Wells gilt als einer der Väter des Genres. Es soll hier nicht der Eindruck entstehen, Utopie und Science Fiction seien grundsätzlich unterschiedliche Dinge.

¹² Satyagraha: Grundhaltung, bei der Vernunft und Gewissen des Gegners angesprochen werden (vgl. Wikipedia, 2024b).

S. 172). Die Menschen haben sich für Gemeineigentum entschieden, weil sie ererbte oder durch privaten Handel erworbene Güter sowie Handel auf dem Markt als »Symptome für Übervorteilung« (ebd., S. 162) verstehen. Allerdings gibt es einen Schwarzmarkt.

Die Marstrilogie von **Kim Stanley Robinson** (geb. 1952) aus den Jahren 1993 bis 1996 (*Der Rote/Grüne/Blaue Mars*, dt. 1997–1999) gehört zu den Utopien, die nicht nur eine bevorzugte Vision darstellen, sondern die Ambivalenz vieler Szenarien und vor allem auch ihre Reibungen untereinander und mit Einflüssen von »außen« zum Gegenstand haben. Deshalb gibt es auch nicht nur eine bevorzugte Wirtschaftsform. Robinson kritisiert die Trennung zwischen Produktionsmittel- also Kapitalbesitz und Menschen ohne Kapital, denn »[e]s gibt keinen Grund, weshalb eine winzige Minderheit das Kapital besitzen und jeder andere deshalb ihr zu Diensten sein sollte. Es gibt keinen Grund, der legitimiert, daß sie uns gerade mal die Existenzgrundlage zugestehen und alles andere, was wir produzieren, für sich behalten. Nein! Das System der sogenannten kapitalistischen Demokratie ist im Grunde überhaupt nicht demokratisch« (Robinson, 1999 [1996], S. 213).

Es gibt bei ihm zwei Alternativen. Eine für die Zeit, in der ein Prinzipien-Programmpapier erarbeitet wird und eine für die Zeit, in der nach der Befreiung des Mars vom irdischen Einfluss tatsächlich das Neue umgesetzt werden kann. In der späteren Praxis werden die Konzepte entradikalisiert; es kommt zu einer Gemischten Wirtschaft (vgl. ebd., S. 216).

Vor der Befreiung wird eine Geschenkökonomie bevorzugt, allerdings ist sie außerhalb des Untergrunds, wo sie in nur kleinen Menschengruppen praktiziert wird, »zu schwer im Gleichgewicht zu halten« (Robinson, 1997 [1994], S. 534). Später differenzieren sich die Vermittlungsformen. Es gibt noch die Geschenkökonomie im Bereich dessen, was über den notwendigen Bedarf hinausgeht und es gibt Geld für den Umgang mit dem notwendigen Bedarf. Gesetze fordern eine Bildung von Kooperativen. »Sogar die Geschäfte auf dem Mars durften jetzt nur noch Eigentum ihrer Angestellten sein« (Robinson, 1999 [1996], S. 419). Aber es gibt Geld, sogar eine marseigene Währung, die »Zechine« (ebd., S. 420) und Märkte werden von einigen Protagonisten als unverzichtbar angesehen.

Robinsons bisher letzter Roman *Das Ministerium für die Zukunft* (2021 [2020])¹³ schließt eng an die Gegenwart an. Schon im Jahr 2025 wird in Zürich das Ministerium für die Zukunft gegründet, und es wird versucht, nach den ersten extremen Hitzewellen durch den Klimawandel zu retten, was zu retten ist. Es wird verstanden, dass es grundlegende Veränderungen geben muss. Während die Leiterin dieser UN-Behörde dies auf dem institutionellen Weg versucht, setzt ihr Gegenspieler Frank keine Hoffnungen mehr darauf, sondern vertritt radikalere Konzepte. Auf diese Weise kann Robinson ganz aktuelle Debatten in den Konflikten seiner

¹³ Siehe auch Schlemm 2021.

Protagonist*innen abhandeln. Ihnen ist auch klar, dass es für die Veränderungen einen gesellschaftlichen »Plan B« geben muss. »Wie sah er aus? Große Teile davon gibt es schon lang; man nennt es *Sozialismus*« (Robinson, 2021 [2020], S. 524). Andere, die diesen Begriff nicht mögen, sollten es einfach »*öffentliche Versorgung*« nennen (ebd.): »Gemeint ist der öffentliche Besitz lebensnotwendiger Güter, auf deren nicht gewinnorientierte Bereitstellung jeder Mensch einen Anspruch hat. Die lebensnotwendigen Güter sind Nahrung, Wasser, Obdach, Kleidung, Elektrizität, Gesundheitsversorgung und Bildung. All diese Güter entsprechen Menschenrechten und dürfen nie der Aneignung, Ausbeutung und Gewinnorientierung unterliegen. Ganz einfach.« (Ebd.) Privatunternehmen sollen den Mitarbeitern gehören (vgl. ebd., S. 539). Dabei soll es weiter Geld und Nationalstaaten geben (vgl. ebd., S. 525). Geld würde auf den Status von einer »Zahl im globalen Banksystem« reduziert (vgl. ebd., S. 608).

Auch in anderen Science-Fiction-Werken werden weitere Möglichkeiten durchgespielt, die u.a. durch die Computervernetzungen entstehen. Auf sie kann aus Platzgründen hier leider nicht eingegangen werden.

6. Wie hält es die Utopie nun mit dem Eigentum?

Bei den utopischen Aspekten in bestimmten Vorstellungen bzw. echten utopischen Wirtschafts- und Gesellschaftskonzepten wird meist nicht klar unterschieden zwischen Besitz, Eigentum und Privateigentum an Produktionsmitteln und es müsste auch klarer unterschieden werden zwischen Konsumtionsgemeinschaft und Produktionsgemeinschaft. Außerdem liegen nur manchmal klare Konzeptionen über wesentliche wirtschaftliche und auch andere soziale Zusammenhänge vor.

Es wird deutlich, dass das Utopische stark mit dem jeweils Wirklichen zusammenhängt und dass es sich mit der Veränderung der Wirklichkeit mit verändert. Antike und mittelalterliche Utopien beruhen in den allermeisten Fällen auf einer hierarchischen, ständisch geteilten Gesellschaft und die Individuen sind dem Gemeinsamen strikt untergeordnet (vgl. Morus, Campanella). Der Umschwung zur Berücksichtigung des Individuellen war in frühkapitalistischen Zeiten auffälligerweise gerade mit einem Aufschwung der Rechtfertigung von Privateigentum verbunden.

Für jene, die sich auch heute für *Gemeineigentum* einsetzen, ist sicher interessant, welche Voraussetzungen für Gemeineigentum in den Texten genannt werden. Dies sind (u.a.):

- Menschen agieren nicht als isolierte Individuen, sondern sie bevorzugen kooperative Verhaltensweisen statt egoistische. (Siehe zu anthropologischen Debatten zum Eigentum Künzli, 1986, S. 13ff.). Das Privateigentum wird dagegen vor

allem von jenen für notwendig befunden, die ein eher negatives Menschenbild vertreten (z.B. verbunden mit dem Erbsünde-Konzept).

- Vor der Moderne wurde die Frage nach der individuellen Freiheit in diesem Kontext so gut wie gar nicht gestellt, so dass das (All-)Gemeine über Individuelles dominierte.
- Am besten funktioniert Gemeineigentum in kleinen Einheiten, in denen »freie Vereinbarungen« gut ausgehandelt werden können.
- Bis zur Moderne und auch später noch in der Arbeiterbewegung war für die Utopias vorausgesetzt, dass alle Menschen fleißig arbeiten, was sich vor allem gegen den Müßiggang der Reichen und Herrschenden richtete. Aber dies wird auch als Voraussetzung dafür genannt, dass alle Bedürfnisse ausreichend befriedigt werden können. Es wird davon ausgegangen, dass Bedürfnis sowie Einsicht die Menschen zu einer freiwilligen Beteiligung an der notwendigen Arbeit führen.
- In vielen Utopien wird auch das Vorhandensein von Überfluss vorausgesetzt, weil dann eine gegenseitige Einschränkung der Nutzung nicht notwendig ist »Was soll mir privates Eigentum, wenn alles im Überfluß vorhanden ist und mit die gebratenen Tauben in den Mund fliegen?« (Künzli, 1986, S. 64) Dieser Überfluss wird in frühen Utopien durch eine Beschränkung der Bedürfnisse und hohen Fleiß gesichert, später kommen Wissenschaft und Technik als Voraussetzung für eine hohe Produktivkraft der Arbeit ins Spiel. Auch von der Kollektivität der Arbeit selbst wird ein hoher Produktivitätsschub erwartet. Auch dann wird vorausgesetzt, dass die Bedürfnisse nicht immer weiter steigen und den »Überfluss« damit immer wieder verschlingen.

Es gab und gibt tatsächlich viele Beispiele funktionierender Gemeinschaften mit Gemeineigentum. Aber in der neueren Zeit müssen die traditionellen Allmenden immer stärker gegen neue Einhegungen und Enteignungen durch die Herrschenden kämpfen und neu entstandene Gemeineigentumsprojekte scheitern sehr häufig, vor allem dann, wenn die Ansprüche der inzwischen stark ausgeprägten Individualität mit dem »Gemeinen« abgeglichen werden müssen. »Die Erfahrung der letzten 500 Jahre hat uns gelehrt, dass die Verwirklichung der utopischen Vorstellungen schwierig ist. Wir haben beispielsweise die Erfahrung gemacht, was es bedeuten kann, das Privateigentum abzuschaffen. Die Lösungsmuster sind differenzierter geworden« (Werder, 2007, S. 108).

Literatur

Albert, Michael (2006 [2003]): *Parecon. Leben nach dem Kapitalismus*. Frankfurt a.M.: Trotzdem Verlag.

- Babeuf, Francois Noël (1988 [1795]): »Manifest der Plebejer«. In: *Philosophen-Lesebuch*. Band 2. Berlin: Dietz Verlag, S. 632–638.
- Bacon, Francis (1995 [1638]): *Textauswahl zu Bacon: Neu-Atlantis*. Münster: Projekt Utopie.
- Bahner, Werner (1981): »Einleitung«. In: Jean-Jaques Rousseau: *Der Gesellschaftsvertrag*. Leipzig: Reclam, S. 5–36.
- Bebel, August (1954 [1878]): *Die Frau und der Sozialismus*. Berlin: Dietz Verlag.
- Bellamy, Edward (2014 [1888]): *Ein Rückblick aus dem Jahre 2000 auf 1887*. Berlin: Holzinger.
- Benford, Gregory (1985 [1983]): *Wider die Unendlichkeit*. München: Heyne.
- Benkler, Yochai (2002): »Coase's Penguin, or, Linux and *The Nature of the Firm*«. In: *Yale Law Journal* 112(3), S. 369–446.
- Bogdanow, Alexander (1989 [1907]): »Der rote Planet«. In Ders.: *Der rote Planet. Ingenieur Menni*. Berlin: Verlag Volk und Welt, S. 5–154.
- Cabet, Étienne (1988 [1840]): »Warum ich Kommunist bin.« In: *Philosophen-Lesebuch*. Band 2. Berlin: Dietz Verlag, S. 721–731.
- Cabet, Étienne (1919 [1840]): »Reise nach Ikarien (Auszug)«. In: *Dokumente der Menschlichkeit* – Band 20. München/Wien/Zürich: Dreiländerverlag.
- Callenbach, Ernest (1978 [1975]): *Ökotopia. Notizen und Reportagen von William Weston aus dem Jahre 1999*. Berlin: Rotbuch Verlag.
- Callenbach, Ernest (1983 [1981]): *Ein Weg nach Ökotopia*. Berlin: Ökotopia-Verlag.
- Campanella, Tommaso (2008 [1606]): *Die Sonnenstadt*. Stuttgart: Reclam.
- De Angelis, Massimo (2017): *Omnia Sunt Communia: On the Commons and the Transformation to Postcapitalism*. London: Zed Books.
- delAntonio, Eberhardt (1985 [1959]): *Titanus*. Berlin: Das Neue Berlin.
- Dézamy, Théodore (1980 [1842]): *Leidenschaft und Arbeit*. Aus dem Heß-Nachlaß herausgegeben und mit einem Nachwort versehen von Ahlrich Meyer. Berlin: Karin Kramer Verlag.
- Engels, Friedrich (1979 [1886]): »Engels an August Bebel vom 20. Januar 86«. In: *Karl Marx Friedrich Engels Werke*, Band 36. Berlin: Dietz Verlag, S. 425–428.
- Habermann, Friederike (2016): *Economy. UmCare zum Miteinander*. Sulzbach: Helmer.
- Helffrich, Silke/David Bollier (2019): *Frei, Fair & Lebendig. Die Macht der Commons*. Bielefeld: transcript.
- Heyer, Andreas (2006): *Die Utopie steht links! Ein Essay*. Berlin: Karl Dietz Verlag.
- Hogan, James P. (2018 [1982]): *Die Kinder von Alpha Centauri*. München: Heyne.
- Konzeptwerk Neue Ökonomie (2020): *Zukunft für alle. Eine Vision für 2048*. München: Oekom Verlag.
- Kraft, Dieter (2020 [1991]): »Über den Begriff der Utopie«. In: Constanze Kraft/Dieter Kraft: *Einsichten und Widersprüche. Texte aus drei überwältigten Jahrzehnten*. Kassel: Mangroven Verlag, S. 42–74.

- Künzli, Arnold (1986): *Mein und Dein. Zur Ideengeschichte der Eigentumsfeindschaft*. Köln: Bund-Verlag.
- Le Guin, Ursula K. (1976 [1974]): *Planet der Habenichtse*. Übersetzt von Gisela Stege. München: Heyne.
- Le Guin, Ursula K. (2006 [1974]): *Die Enteigneten. Eine ambivalente Utopie*. Übersetzt von Joachim Körber. Bellheim: Edition Phantasia.
- Le Guin, Ursula K. (2023 [1985]): *Immer nach Hause*. Wittenberge: Carcosa Verlag.
- Locke, John (1980 [1689]): »Abhandlungen über den Staat«. In: John Locke: *Bürgerliche Gesellschaft und Staatsgewalt*. Leipzig: Reclam, S. 95–268.
- Marx, Karl (1962 [1890]): *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie. Erster Band, Buch I: Der Produktionsprozeß des Kapitals*. In: *Karl Marx Friedrich Engels Werke*. Band 23. Berlin: Dietz Verlag.
- Marx, Karl (1964 [1864–65/1894]): *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie. Dritter Band, Buch III: Der Gesamtprozeß der kapitalistischen Produktion*. Herausgegeben von Friedrich Engels. In: *Karl Marx Friedrich Engels Werke*. Band 25. Berlin: Dietz 1964.
- Marx, Karl/Friedrich Engels (1978 [1845–46]): »Die deutsche Ideologie«. In: *Karl Marx Friedrich Engels Werke*. Band 3. Berlin: Dietz Verlag, S. 9–472.
- Marx, Karl (1987 [1875]): »Randglossen zum Programm der deutschen Arbeiterpartei (Kritik des Gothaer Programms)«. In: *Karl Marx Friedrich Engels Werke*. Band 23. Berlin: Dietz Verlag, S. 15–32.
- Mercier, Louis-Sébastien (1772 [1771]): *Memoirs of the Year Two Thousand Five Hundred*. London.
- Morelly, Étienne-Gabriel (1988 [1755]): »Gesetzbuch der natürlichen Gesellschaft oder der wahre Geist ihrer Gesetze, zu jeder Zeit übersehen oder verkannt«. In: *Philosophen-Lesebuch*. Band 2. Berlin: Dietz Verlag, S. 600–619.
- Morris, William (2004 [1890]): *Kunde von Nirgendwo. Ein utopischer Roman*. Osnabrück: Packpapier Verlag.
- Morus, Thomas (1983 [1516]): *Utopia*. Stuttgart: Reclam.
- Neupert-Doppler, Alexander (2015): *Utopie*. Stuttgart: Schmetterling Verlag.
- Neupert-Doppler, Alexander (2022): *Ökosozialismus. Eine Einführung*. Wien: Mandelbaum Verlag.
- Ostrom, Elinor (1999): *Die Verfassung der Allmende. Jenseits von Staat und Markt*. Tübingen: Mohr.
- P.M. (Widmer, Hans E.) (1988 [1983]): *bolo bolo*. Zürich: paranoia city verlag.
- Raymond, Eric S. (1999): *The Cathedral & The Bazaar. Musings on LINUX and Open Source by an Accidental Revolutionary*. Beijing et al.: O'Reilly.
- Renz, Tilo (2013): »Utopische Elemente in der mittelalterlichen Reiseliteratur«. In: Heiko Hartmann/Werner Röcke (Hrsg.): *Utopie im Mittelalter. Begriff – Formen – Funktionen*. Sonderheft von *Das Mittelalter. Perspektiven mediävistischer Forschung* 18(2), S. 129–152.

- Robinson, Kim Stanley (1997 [1994]): *Grüner Mars*. München: Heyne.
- Robinson, Kim Stanley (1999 [1996]): *Blauer Mars*. München: Heyne.
- Robinson, Kim Stanley (2021 [2020]): *Das Ministerium für die Zukunft*. München: Heyne.
- Rockström, Johan et al. (2024): »The planetary commons: A new paradigm for safeguarding Earth-regulating systems in the Anthropocene«. In: PNAS 121(5). DOI: 10.1073/pnas.2301531121.
- Römer, Peter (1978): *Entstehung, Rechtsform und Funktion des kapitalistischen Eigentums*. Köln: Pahl-Rugenstein.
- Rousseau, Jean-Jaques (1981 [1762]): *Der Gesellschaftsvertrag*. Leipzig: Reclam.
- Russell, Eric Frank (1998 [1951]): *Planet des Ungehorsams*. Berlin: Verlag Klaus Guhl.
- Saage, Richard (1998): »Bacons ›Neu-Atlantis‹ und die klassische Utopietradition«. In: *UTOPIE kreativ* 93, S. 57–69.
- Saage, Richard (1999a): »Morellys ›Das Gesetzbuch der Natur‹ und die Dialektik der Anarchie«. In: *UTOPIE kreativ* 100, S. 54–66.
- Saage, Richard (1999b): »Merciers ›Das Jahr 2440‹ und die ›kopernikanische Wende‹ des utopischen Denkens«. In: *UTOPIE kreativ* 101, S. 48–60.
- Schlemm, Annette (2018a): »Das Geld als Alien. Postmonetäres in der utopischen Literatur und Science-Fiction«. In: Projektgruppe »Gesellschaft nach dem Geld«: *Postmonetär denken. Eröffnung eines Dialogs*. Wiesbaden: Springer VS, S. 213–234.
- Schlemm, Annette (2018b): »Über Utopie und Transformation neu nachdenken. Zum Buch ›Kapitalismus aufheben‹ von Simon Sutterlütti und Stefan Meretz«. In: *Philosophenstübchen-Blog*, <https://philosophenstuebchen.wordpress.com/2018/10/04/ueber-utopie-und-transformation-neu-nachdenken-1/> (letzter Zugriff 03.01.2025).
- Schlemm, Annette (2021): »Das Ministerium für die Zukunft«. In: *Philosophenstübchen-Blog*, <https://philosophenstuebchen.wordpress.com/2021/10/24/das-ministerium-für-die-zukunft/> (letzter Zugriff 03.01.2025).
- Schlemm, Annette (2024): »Leidenschaft und Arbeit«. In: *Philosophenstübchen-Blog*, <https://philosophenstuebchen.wordpress.com/2024/02/19/leidenschaft-und-arbeit/> (letzter Zugriff 03.01.2025).
- Schwendter, Rolf (1994): *Utopie. Überlegungen zu einem zeitlosen Begriff*. Berlin: Edition ID-Archiv.
- Siefkes, Christian (2008): *Beitragen statt Tauschen. Materielle Produktion nach dem Modell Freier Software*. Neu-Ulm: AG SPAK Bücher.
- Sutterlütti, Simon/Stefan Meretz (2018): *Kapitalismus aufheben. Eine Einladung, über Utopie und Transformation neu nachzudenken*. Hamburg: VSA.
- Tschajanow, Alexander W. (1981 [1920]): *Reise meines Bruders Alexej ins Land der bäuerlichen Utopie*. Frankfurt a.M.: Syndikat.
- Wells, Herbert G. (2004 [1923]): *Menschen, Göttern gleich*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.

- Werder, Peter R. (2007): »Utopien der Gegenwart. Zwischen Tradition, Individualisierung und Virtualität«. In: *Zurich Open Repository and Archive*, <https://www.zora.uzh.ch/id/eprint/163653/1/20080221.pdf> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Wikipedia (2024a): »Eberhardt del'Antonio«. In: *Wikipedia*, https://de.wikipedia.org/wiki/Eberhardt_del'Antonio (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Wikipedia (2024b): »Satyagraha«. In: *Wikipedia*, <https://de.wikipedia.org/wiki/Satyagraha> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

Warum ist Star Trek wichtig? Optimismus! Allein die Vorstellung, dass es in Zukunft vielleicht möglich sein könnte, nach eigener Möglichkeit zu einem unerschütterlichen Ideal beitragen zu können (ohne auf Gedeih und Verderb darauf angewiesen zu sein, dass die persönlichen Möglichkeiten auch in jedem Moment gut sind), erfüllt mich immer wieder aufs Neue mit Zuversicht und Hoffnung für die Menschheit.

Barbara Zufall

Bürokauffrau, Wirtschaftsmediatorin und Inhouse Consultant EDI

Betriebsräatin bei TDK Electronics AG

»Wir arbeiten, um uns zu verbessern und den Rest der Menschheit.«

Das Ende der Lohnarbeit in Star Trek

Christian E. W. Kremser

1. Einleitung

Viel wird aktuell zur »Zukunft der Arbeit« (Cholbi/Weber, 2019) geschrieben.¹ Auslöser hierfür dürfte wohl eine »Krise der Arbeit« (Castel, 2011) sein, die allenthalben beklagt wird. Auf der einen Seite mehren sich die Stimmen derjenigen, die ein »Ende der Arbeit« (Rifkin, 2005) oder ein »Ende der Arbeitsgesellschaft« (Gorz, 2010) prophezeien. Der technische Fortschritt – so die Hoffnung – ermögliche in absehbarer Zeit eine »Null-Grenzkosten-Gesellschaft« (Rifkin, 2016). Diese eröffne der Menschheit ungeahnte Möglichkeiten:

»Wir stehen heute [...] vor einem Epochenumbruch. Die ›Automation‹, lang ersehnt, könnte nun zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit tatsächlich ein erfülltes Leben ohne Lohnarbeit [...] ermöglichen. Die alte Arbeitswelt [...] bröckelt dahin [...]. Was lockt, ist ein Leben in selbstbestimmtem Tun ohne Entfremdung, ohne Konditionierung und Eintönigkeit« (Precht, 2018, S. 9).

Auf der anderen Seite mahnen viele Stimmen zur Vorsicht. Anstatt von einem Ende der Arbeit auszugehen, warnen diese vielmehr vor dem Aufkommen neuer, prekärer Formen von informeller Arbeit, die keinesfalls besser seien als die klassische Form der vergesellschafteten Arbeit, d.h. der Lohnarbeit. Vor diesem Hintergrund wird verständlich, warum auch schon die ersten Rufe nach einer »Rettung der Arbeit« (Herzog, 2019) laut werden.

¹ Das Forschungsfeld zur »Zukunft der Arbeit« lässt sich mittlerweile kaum noch überblicken, für ein paar ausgewählte Beispiele vgl. Mason (2018), Baldwin (2019), Bregman (2019), Herzog (2019), Precht (2018), Benanav (2020) und Susskind (2020).

In der zeitgenössischen Debatte zur Zukunft der Arbeit werden die aktuellen Arbeitsverhältnisse und sich abzeichnende Trends erörtert.² Beides ist nicht selten auch Gegenstand der Science Fiction. Zukünftige Arbeitsverhältnisse zu erörtern, dafür ist sie geradezu prädestiniert, schließlich kann sie innerhalb ihres narrativen Rahmens – frei jedweder Zwänge – Gedankenexperimente anstellen und eine Antwort auf die Frage formulieren: Was wäre wenn? Ein eindrückliches Beispiel hierfür bieten die Fernsehserien und Kinofilme, die im *Star-Trek*-Universum spielen.

Deren Handlung dreht sich in der Regel um die Brückenbesatzung eines Raumschiffs der Sternenflotte, dem gleichzeitig wissenschaftlichen, diplomatischen und militärischen Arm der Föderation der vereinigten Planeten. Die erzählten Abenteuer finden dabei vor dem Hintergrund einer zukünftigen Gesellschaft statt, die innerhalb ihrer interstellaren Grenzen keine Armut, kein Elend und keine Not mehr kennt. Das Anhäufen von Wohlstand wurde als Lebensinhalt durch humanistische Beweggründe abgelöst. Folge hiervon ist eine relative Bedürfnislosigkeit, denn bestehende Bedürfnisse lassen sich jederzeit mit den zur Verfügung stehenden Gütern befriedigen. Gewirtschaftet wird allein aus Gründen der Bedarfsdeckung. Handlungsanleitend ist eine Ethik der Selbstverbesserung geworden. Die Ökonomie der Föderation kommt deswegen ohne Geld und Lohnarbeit aus.

Dass sich mit *Star Trek* vortrefflich über die Zukunft der Arbeit nachdenken lässt, beweisen die zahlreichen popkulturellen Verweise, die sich in der zeitgenössischen Debatte zu *Star Trek* finden.³ Das der Auseinandersetzung mit *Star Trek* innewohnende Potenzial wird indes nicht gänzlich ausgeschöpft. Der Rekurs auf *Star Trek* bleibt nämlich bloß beispielhaft. Im Folgenden soll es deswegen darum gehen, systematisch Überlegungen dazu anzustellen, was sich aus *Star Trek* für die Debatte zur Zukunft der Arbeit lernen lässt. Zu diesem Zweck sollen vier Fragen beantwortet werden:

- 1) Worin besteht das Ende der Lohnarbeit in *Star Trek*?
- 2) Was ermöglicht dieses Ende?
- 3) Was fangen die Menschen mit ihrer neu gewonnenen Muße an?
- 4) Drohen Menschen von dieser Entwicklung abgehängt zu werden?

Mit Hilfe dieser Fragen soll inhaltlich das Feld des Gedankenexperimentes abgesteckt werden, das *Star Trek* zur Zukunft der Arbeit anstellt. Doch bevor diesen Fragen nachgegangen wird, seien noch zunächst ein paar Worte dazu verloren, was *Star Trek* eigentlich ist.

-
- 2 Die Debatte ist selbstverständlich nicht ohne ideengeschichtliche Vorläufer. Für einen Überblick zu diesen »Klassikern« vgl. Afsländer und Wagner (2017).
 - 3 Man könnte schon fast sagen, dass es in der Debatte um die »Zukunft der Arbeit« zum guten Ton gehört, auf *Star Trek* zu verweisen, vgl. z.B. Precht (2018, S. 7) oder Benanav (2021, S. 143).

2. Was ist Star Trek?

»Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2200. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, das mit seiner 400 Mann starken Besatzung 5 Jahre lang unterwegs ist, um fremde Galaxien zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen. Viele Lichtjahre von der Erde entfernt, dringt die Enterprise in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.«

Mit diesen Worten beginnt jede Episode der Serie RAUMSCHIFF ENTERPRISE, die im Jahr 1966 erstmals ausgestrahlt wurde. Sie stellt den Beginn eines von Eugene – ›Gene‹ – Wesley Roddenberry geschaffenen Mythos, einer der »großen Erzählungen unserer Zeit« (Hickethier, 1997, S. 120), dar, der bis heute in der Populärkultur überdauert hat: *Star Trek*. In fast 60 Jahren hat sich *Star Trek* zu einem ganzen Franchise entwickelt, das zahlreiche Fernsehserien und Kinofilme umfasst. Da ich auf sie – wenn auch nicht auf alle – im Folgenden immer wieder zurückkommen werde, seien die Serien und Filme kurz an dieser Stelle aufgeführt:

Tabelle 1: *Star Trek: Serien und Kinofilme*

Nr.	Originaltitel (dt. Übersetzung)	US-Erstveröffentlichung
Fernsehserien		
1	STAR TREK (RAUMSCHIFF ENTERPRISE)	1966–1969
2	STAR TREK: THE ANIMATED SERIES (DIE ENTERPRISE)	1973–1974
3	STAR TREK: THE NEXT GENERATION (RAUMSCHIFF ENTERPRISE – DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT)	1987–1994
4	STAR TREK: DEEP SPACE NINE	1993–1999
5	STAR TREK: VOYAGER	1995–2001
6	STAR TREK: ENTERPRISE	2001–2005
7	STAR TREK: DISCOVERY	2017–2024
8	STAR TREK: SHORT TREKS	2018–2020
9	STAR TREK: PICARD	2020–2023
10	STAR TREK: LOWER DECKS	2020–2024
11	STAR TREK: PRODIGY	2021–
12	STAR TREK: STRANGE NEW WORLDS	2022–
Kinofilme		
1	STAR TREK: THE MOTION PICTURE (STAR TREK: DER FILM)	1979

2	STAR TREK II: THE WRATH OF KHAN (STAR TREK II: DER ZORN DES KHAN)	1982
3	STAR TREK III: THE SEARCH FOR SPOCK (STAR TREK III: AUF DER SUCHE NACH MR. SPOCK)	1984
4	STAR TREK IV: THE VOYAGE HOME (STAR TREK IV: ZURÜCK IN DIE GEGENWART)	1986
5	STAR TREK V: THE FINAL FRONTIER (STAR TREK V: AM RANDE DES UNIVERSUMS)	1989
6	STAR TREK VI: THE UNDISCOVERED COUNTRY (STAR TREK VI: DAS UNENTDECKTE LAND)	1991
7	STAR TREK: GENERATIONS (STAR TREK: TREFFEN DER GENERATIONEN)	1994
8	STAR TREK: FIRST CONTACT (STAR TREK: DER ERSTE KONTAKT)	1996
9	STAR TREK: INSURRECTION (STAR TREK: DER AUFSTAND)	1998
10	STAR TREK: NEMESIS	2002
11	STAR TREK	2009
12	STAR TREK INTO DARKNESS	2013
13	STAR TREK BEYOND	2016

Quelle: eigene Darstellung

Die Entwicklung von *Star Trek* lässt sich dabei grob in drei Phasen einteilen: In die erste Phase fallen die beiden Serien RAUMSCHIFF ENTERPRISE und DIE ENTERPRISE sowie die ersten sechs Kinofilme. Deren kommerzieller Erfolg machte später – in der zweiten Phase – die Produktion der Serien RAUMSCHIFF ENTERPRISE – DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT, STAR TREK: DEEP SPACE NINE, STAR TREK: VOYAGER und STAR TREK: ENTERPRISE sowie die darauffolgenden vier Kinofilme möglich. Nachdem aber STAR TREK: ENTERPRISE und STAR TREK: NEMESIS die finanziellen Erwartungen des Produktionsstudios nicht erfüllen konnten, kam es zu einer kreativen Pause des Franchises. Diese wurde erst 2009 mit dem Kinofilm STAR TREK beendet, der den Anstoß zur Produktion einer Vielzahl neuer Serien sowie Filme bildete und die dritte, noch anhaltende Produktionsphase einläutete.

Die Handlungen aller Serien und Filme haben gemein, dass sie zwischen dem 22. und dem 24. Jahrhundert spielen. Sie drehen sich meistens um den Captain und die Brückencrew eines Raumschiffs der Sternenflotte der Vereinigten Föderation der Planeten, die gemeinsam Abenteuer durchstehen. *Star Trek* hebt sich in diesem Zusammenhang von den mehrheitlich dystopischen Science-Fiction-Verfilmungen unserer Zeit durch ein großes Maß an Optimismus ab, wenn es um die Belange der

Menschheit in der Zukunft geht. So bildet die Vision einer wünschenswerten Gesellschaftsordnung den narrativen Hintergrund.

3. Die Wirtschaft in Star Trek – eine kurze Bestandsaufnahme

Über diese wünschenswerte Gesellschaft erfahren die Zuschauerinnen und Zuschauer allerdings recht wenig. Das gilt auch für deren ökonomischen Gesichtspunkte. So finden sich in Dialogen immer wieder bloß vereinzelte Andeutungen, wenn es um die Wirtschaft der Zukunft geht.

Möchte man sich einen Überblick darüber verschaffen, was in *Star Trek* zum Wirtschaftssystem der Föderation überhaupt bekannt ist, bietet es sich an, auf die wenigen Szenen zu sprechen zu kommen, in denen die wirtschaftlichen Verhältnisse der Föderation behandelt werden. Sie können als »Klassiker«-Szenen betrachtet werden, weil sie zu den ausschließlichen Informationsquellen in dieser Angelegenheit gehören.⁴

Die erste Szene stammt aus der RAUMSCHIFF ENTERPRISE – DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT-Folge DIE NEUTRALE ZONE (1988). Dort entdeckt die Crew der U.S.S. *Enterprise* eine Raumsonde, die seit dem späten 20. Jahrhundert antriebslos im Welt Raum umhertreibt und die drei Passagiere an Bord hat, die sich in Kryostase haben versetzen lassen, weil sie unheilbar krank waren und darauf hofften, eines Tages geheilt werden zu können. Nachdem diese aus ihrem Kälteschlaf aufgeweckt und erfolgreich behandelt wurden, kommt es im späteren Verlauf der Episode zu einem heftigen Wortgefecht zwischen Jean-Luc Picard, Captain der *Enterprise*, und Ralph Offenhouse, einem Börsenmakler, in dem Ersterer Letzteren für seine aus der Sicht der Zukunft rückständige Einstellung in wirtschaftlichen Angelegenheiten schilt:

Picard: Sie haben noch gar nichts begriffen! In den letzten drei Jahrhunderten hat sich unglaublich viel verändert. Es ist für die Menschen nicht länger wichtig, große Reichtümer zu besitzen. Wir haben den Hunger eliminiert, die Not, die Notwendigkeit, reich zu sein. Die Menschheit ist erwachsen geworden. (00:24:45–00:25:15) [...]

Offenhouse: Was wird dann mit uns geschehen? Mein Vermögen gibt es nicht mehr. Ich stehe vor dem Nichts. Was soll ich machen? Wie werde ich leben?

Picard: Wir sind im 24. Jahrhundert. Materielle Nöte existieren nicht.

Offenhouse: Was hat dann man noch für ein Ziel?

Picard: Das werde ich Ihnen sagen, Mister Offenhouse. Sie können sich weiterentwickeln. Ihr Wissen vergrößern. Das ist ein Ziel! (00:42:40–00:43:15)

4 Für die folgenden Ausführungen vgl. auch Kremser (2023a).

Die zweite Szene ist Teil des Kinofilms STAR TREK: DER ERSTE KONTAKT, der 1996 in den Kinos Premiere feierte und in dem sich die Besatzung der *Enterprise* mit der Situation konfrontiert sieht, in das Jahr 2063 – das Jahr des ersten Kontakts mit dem Volk der Vulkanier – reisen zu müssen, um die Zukunft der Menschheit zu retten. In dieser weiß Picard der erstaunten Lily Sloane, einer Zeitgenossin Zefram Cochranes – der eben jenen ersten Kontakt herstellen wird –, auf die er im Verlauf des Films auf Grund der Verkettung mehrerer unvorhergesehener Ereignisse trifft, über die Wirtschaft des 24. Jahrhunderts zu berichten:

Picard: Die Wirtschaft der Zukunft funktioniert ein bisschen anders. Sehen Sie, im 24. Jahrhundert gibt es kein Geld.

Sloane: Es gibt kein Geld? Wollen Sie damit sagen, Sie werden nicht bezahlt?

Picard: Der Erwerb von Reichtum ist nicht mehr die treibende Kraft in unserem Leben. Wir arbeiten, um uns selbst zu verbessern und den Rest der Menschheit. (00:50:05–00:50:35)

Die dritte Szene gehört zur RAUMSCHIFF ENTERPRISE: DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT-Folge GEFAHR AUS DEM 19. JAHRHUNDERT, TEIL II (1992). In dieser trifft die Besatzung der *Enterprise* in der Vergangenheit auf niemand anderen als Mark Twain. Durch ein Versehen reist dieser mit den Serienheldinnen und -helden zurück in die Zukunft. Dort angekommen schildert er Deanna Troi, der Schiffscounselorin der *Enterprise*, seine Eindrücke der Zukunft. Diese sind stark geprägt von seinen Erfahrungen mit dem Kapitalismus:

Twain: Es sind also ein paar Privilegierte, die auf diesen Schiffen dienen dürfen. Sie leben in Luxus und es fehlt ihnen an nichts. Wundervoll! Was ist aber mit all' den anderen? Was ist mit den Armen? Die ignorieren Sie!

Troi: Armut ist auf der Erde beseitig worden, schon vor geraumer Zeit. Und viele andere Dinge sind mit ihr verschwunden: Hoffnungslosigkeit, Verzweiflung, Grausamkeit.

Twain: Junge Frau, ich komme aus einer Zeit, in der die Menschen Macht und Wohlstand dadurch erreichen, dass sie auf dem Rücken der Armen stehen, in der Vorurteile und Intoleranz Allgemeingut sind und Macht nur in den Händen von wenigen liegt. Und Sie wollen mir weismachen, dass dies bei Ihnen nicht mehr der Fall ist?

Troi: Ganz recht. (00:31:40–00:32:15)

Aus diesen Szenen geht hervor – so lassen sie sich zusammenfassen –, dass die Föderation keine Armut, keine Kapitalakkumulation und kein Geld mehr kennt. Die Grundbedürfnisse werden durch eine weitestgehend automatisierte Produktion befriedigt. Dies geschieht über Replikatoren. Sie stellen Geräte zur Synthesierung von Materie dar und können (mit wenigen Ausnahmen) jeden beliebigen Gegen-

stand erzeugen. Dank ihrer kann (fast) alles »per Knopfdruck herbei gezaubert werden« (Hanseman, 2013, S. 47), wovon sich die Zuschauerinnen und Zuschauer immer wieder selbst überzeugen können. So zeigen zahllose Szenen in *Raumschiff Enterprise: Das nächste Jahrhundert*, wie Picard in seinem Bereitschaftsraum an den Replikator herantritt und dem Bordcomputer den Befehl »Tee, Earl Grey, heiß!« gibt, worauf sich vor ihm eine dampfende Porzellantasse materialisiert.

4. Das Ende der Lohnarbeit in Star Trek

Viele Ansätze, die heute ein nahendes »Ende der Arbeit« prognostizieren, beschränken sich in ihren Vorhersagen allein auf schlechte, aber gesellschaftlich notwendige sowie körperlich anstrengende Arbeit. Den vermutlich bekanntesten Versuch, ein solches Verständnis von Arbeit philosophisch grundzulegen, nach dem sich diese durch ihren leidvollen Charakter auszeichnet, findet sich bei Hannah Arendt. Zentral für ihr Denken ist die Unterscheidung zwischen der *Vita activa* und der *Vita contemplativa*. Unter *Vita activa* will sie dabei die Ausübung dreier menschlicher Grundtätigkeiten verstanden wissen. Zu diesen gehört neben dem Herstellen und dem Handeln auch die Arbeit. Diese entspreche »dem biologischen Prozeß des menschlichen Körpers, der in seinem spontanen Wachstum, Stoffwechsel und Verfall sich von Naturdingen nährt, welche die Arbeit erzeugt und zubereitet, um sie als die Lebensnotwendigkeiten dem lebendigen Organismus zuzuführen. Die Grundbedingung, unter der die Tätigkeit des Arbeitens steht, ist das Leben selbst« (Arendt, 2013 [1958], S. 16). Die Arbeit dient auf diese Weise dem Fortbestand der menschlichen Gattung. Sie stellt aber kein Alleinstellungsmerkmal des Menschen dar. Auch andere Lebewesen müssen arbeiten, um existieren zu können. Für sie – wie auch für den Menschen – besteht schließlich ein Zwang zur Erhaltung des Lebens. Kreativen und intellektuellen Tätigkeiten wird auf diese Weise ihr Arbeitscharakter gänzlich abgesprochen. Mit ihnen sei die Mußezeit auszufüllen, welche durch die Reduktion der Arbeitszeit frei werde (vgl. Kremser, 2023b, S. 206).

Legt man ein solches reduktionistisches Arbeitsverständnis an *Star Trek* an, sollte sich dort eigentlich rasch ein »Ende der Arbeit« feststellen lassen; das zumindest müsste man meinen. Schließlich können die Menschen in der Föderation ihre Arbeit frei wählen, so dass man sich an die berühmte Stelle in der *Deutschen Ideologie* erinnert fühlt, in der Marx und Engels festhalten, dass es dem Menschen im Kommunismus frei stehen werde, je nachdem wie es ihm beliebt, »morgens zu jagen, nachmittags zu fischen, abends Viehzucht zu betreiben [und] nach dem Essen zu kritisieren [...], ohne je Jäger, Fischer, Hirt oder Kritiker zu werden« (Marx/Engels, 1978 [1845–46], MEW 3, S. 33). Doch nach der Selbstauskunft von Picard handelt es sich bei den gewählten Tätigkeiten weiterhin um Arbeit. Er scheint insofern einen Arbeitsbegriff zu vertreten, der sich deutlich von dem Arendts unterscheidet, weil

er keine kreativen und intellektuellen Tätigkeiten exkludiert. Der Unterschied zwischen der Zukunft, so wie sie *Star Trek* präsentiert, und unserer Gegenwart besteht also weniger darin, dass die Menschen nicht mehr arbeiten, sondern dass sie nicht mehr für ihre Arbeit bezahlt werden – so wie Lily Sloane erstaunt festhält –, weswegen es sich nicht mehr um Lohnarbeit handeln kann. Erwerbsarbeit spielt somit in *Star Trek* keine Rolle mehr (vgl. hierzu auch Zimmer, 2012, S. 79), Arbeit allerdings schon. Die Menschen arbeiten – in den Worten Picards –, um sich und den Rest der Menschheit zu verbessern.

Was ermöglicht nun aber dieses Ende der Lohnarbeit? Zunächst mag einem da die weitestgehend automatisch ablaufende Produktion einfallen – Stichwort: Replikatoren. Viel bedeutender dürfte aber ein Sinneswandel sein, der in der willentlichen und bewussten Abkehr des Menschen von seinen über das notwendige Maß hinausgehenden Begierden besteht, schließlich verfügen im *Star Trek*-Universum auch andere Spezies über Replikatoren, z.B. die Ferengi.⁵ Bei ihnen gibt es aber weiterhin Lohnarbeit, denn sie leben gemäß einem kapitalistischen Katechismus – den goldenen Erwerbsregeln –, in dem sich ein Arbeitsethos zeigt, den Max Weber wohl als »kapitalistischen Geist« bezeichnet hätte (vgl. Kremser, 2015, S. 104f.).⁶

Wenn sich die Menschen aber nicht mehr genötigt sehen, sich für Geld verdingen zu müssen: Was fangen sie dann mit ihrer neu gewonnenen Muße an? Einerseits genießen sich ihre Freizeit. Diese mit Inhalten zu füllen, dafür bietet das Holodeck neue, vielfältige Möglichkeiten. Unzählige Folgen handeln von Ausflügen in die virtuelle Realität des Holodecks. Andererseits arbeiten die Bürgerinnen und Bürger der Föderation auch weiterhin. Die Arbeit hat aber eine andere Qualität. Sie verliert ihren leidvollen Charakter. Weil es sich um keine entfremdete Arbeit mehr handelt, kann sie nicht von der Freizeit unterschieden werden. Sie leistet einen Beitrag zur Selbstverwirklichung des Menschen. Die Aussage, man arbeite, um sich und die Menschheit zu verbessern, lässt sich dabei als Maxime einer neuen Arbeitsmoral verstehen.

5. Ende gut, alles gut?

Diese neue Arbeitsmoral – und die ihr zugrundeliegende Philosophie der Selbstverbesserung – bleibt aber in *Star Trek* nicht unhinterfragt, sondern wird immer wieder

5 Für diese Argumentation vgl. auch Kremser (2023a).

6 Fun Fact: In der STAR TREK: DEEP SPACE NINE-Folge DER STREIK (1996) gründet der Ferengi Rom eine Gewerkschaft, um in der Bar seines Bruders Quark, die sich auf der Raumstation *Deep Space Nine* befindet, bessere Arbeitsbedingungen durchzusetzen. Mich an diese Folge erinnert zu haben, dafür danke ich vielmals Zoran Sergievski.

herausgefordert. Diese kritische Prüfung geschieht vor allem durch die bereits erwähnten Ferengi.

In der *STAR TREK: DEEP SPACE NINE*-Folge *DIE KARTE* (1997) beispielsweise möchte Jake Sisko für seinen Vater, Benjamin Sisko, Commander der Raumstation *Deep Space Nine*, eine antiquarische Baseball-Karte auf einer Auktion ersteigern. Das einzige Problem: Jake hat kein Geld, schließlich ist er Bürger der Föderation. Aus diesem Grund möchte er sich welches bei seinem Freund Nog, einem Ferengi, leihen. Dieser ist von der Idee nicht sonderlich angetan:

Jake: Komm' schon, Nog.

Nog: Nein.

Jake: Wieso nicht?

Nog: Es ist mein Geld, Jake. Nimm' gefälligst dein eigenes. Dann kannst du ja mitbieten.

Jake: Ich bin ein Mensch. Geld hab' ich nun mal eben nicht.

Nog: Ja, ich bin doch nicht schuld daran, dass deine Spezies eine auf Währung basierende Wirtschaft beschlossen hat abzuschaffen aufgrund einer blödsinnigen Philosophie der Selbsterhöhung.

Jake: Hey! Vorsicht! Gegen unsere Philosophie ist nichts einzuwenden! Wir arbeiten, um uns und den Rest der Menschheit zu verbessern.

Nog: Und was bedeutet das genau?

Jake: Es bedeutet ... tja ... Es bedeutet, dass wir kein Geld brauchen.

Nog: Oh, verstehe. Also: Wenn du kein Geld brauchst, dann hilft dir bestimmt auch nicht meins! (00:06:45–00:07:40)

Der Arbeitsmoral der Föderation liegt die Vorstellung zugrunde, dass es die Aufgabe des Menschen sei, seine Persönlichkeit zu entwickeln, seine Anlagen zu entfalten. Dass die Menschheit hierzu eine Fähigkeit besitzt, wurde in der Philosophie der Aufklärung unter dem Begriff der »Perfektibilität« verhandelt. Er stellt einen Ausfluss des geschichtsphilosophischen Fortschrittsoptimismus der Epoche dar.⁷ Dass Jake nicht weiß, was es heißen könnte, für das Wohl der Menschheit zu arbeiten, lässt nun aber kein gutes Licht auf die Arbeitsmoral der Föderation fallen. Es bleibt zu befürchten, sie könnte sich bloß als leere Phrase entpuppen.

Insofern liegt es nahe, sie kritisch auf den Prüfstand zu stellen. Dabei drängt sich sogleich die Frage auf: Kann diese Ethik der Selbstverbesserung den Menschen überfordern? Wenn man den Menschen als ein sozial konstituiertes Wesen versteht, dem an der Meinung seiner Mitmenschen gelegen ist, dann stellt sich die Frage, was aus dem »Kampf um Anerkennung« (Honneh, 1992) wird, der in einer Gesellschaft mit Lohnarbeit zu großen Teilen wirtschaftlich befriedet wird, indem die Menschen

7 Für die geschichtsphilosophischen Anleihen in *Star Trek* vgl. auch Zimmer (2012) und Kremser (2024).

versuchen, sich in der Arbeitswelt gegenseitig zu übertrumpfen. Müsste ein Ende der Lohnarbeit nicht letztendlich zu einem Wettkampf um Prestige in anderen Arealen des zwischenmenschlichen Lebens führen? Wenn ja, was ist mit den Menschen, die durch die Ethik der Selbstverbesserung abhängig zu werden drohen? Tatsächlich wird diese Frage immer wieder von *Star Trek* thematisiert. In der Forschungsliteratur zu *Star Trek* werden hierfür gerne zwei Beispiele angeführt (vgl. Stoppe, 2014, S. 199; Saadia, 2016, S. 57f.; Thornton, 2022, S. 1053f.).

Bei dem ersten Beispiel handelt es sich um die RAUMSCHIFF ENTERPRISE: DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT-Folge DER SCHÜCHTERNER REGINALD (1990). In dieser wird das neue Besatzungsmitglied Reginald Barclay vorgestellt. Barclay leidet an einer Vielzahl von Sozialphobien. Er stottert in stressigen Situationen, findet keinen Anschluss unter der Besatzung. Von dieser bekommt er den Spitznamen »Brokkoli« verliehen. Sein direkter Vorgesetzter La Forge wertet den Umstand, dass Barclay gesellschaftlichen Anlässen aus dem Weg zu gehen scheint, als Arbeitsverweigerung:

La Forge: Was soll ich bloß mit ihm anfangen? Der Typ kommt immer zu spät. Er hat keine Lust zu arbeiten und schlängelt sich an allem vorbei. Ich kann nicht länger mit ihm fertig werden. Wie hat er die Akademie der Sternenflotte geschafft?
Riker: Es wird Zeit, mit dem Captain über Brokkoli zu sprechen. So nennt ihn Wesley immer. Aber behalten Sie das für sich.

La Forge: Der Name passt. (00:02:20–00:02:50)

Wie könnte es anders sein? Später nennt ihn Captain Picard dann versehentlich »Brokkoli«. Auch in der Zukunft gibt es also noch Mobbing am Arbeitsplatz. Barclay ist, wenn man so will, der Arbeitskollege mit mangelnder Körperhygiene. Deswegen schreibt er ein Holoprogramm, in dem die übrigen Besatzungsmitglieder der *Enterprise* auch vorkommen, ihm allerdings ganz zugetan sind. Nicht alle sind von ihrer Darstellung in diesem Holoprogramm begeistert. Zur Rede gestellt bietet Barclay schließlich seinen Rücktritt an:

Barclay: Ich werde es für Sie so leicht wie möglich machen, Commander. Ich werde um meine Versetzung bitten.

La Forge: Nein, nein, warten Sie.

Barclay: Was soll das? Sie wissen es. Das ganze Schiff weiß es. Ich werde es hier einfach nicht schaffen! (00:22:15–00:22:35)

Am Ende gibt es aber doch noch ein Happy End. Die Besatzung der *Enterprise* sieht sich mit einer Gefahr konfrontiert, die nur Barclay bannen kann. Nichtsdestoweniger beweist die Folge eindrücklich, dass es auch in der Zukunft noch Versagensängste zu geben scheint.

Die zweite Szene, die im Schrifttum häufig Erwähnung findet, ist Teil der STAR TREK: DEEP SPACE NINE-Folge DR. BASHIRS GEHEIMNIS (1998). Diese dreht sich um Julien Bashir, den Stationsarzt von *Deep Space Nine*. Bashir genießt unter der Besatzung den Ruf eines Genies; ein Genie – wie sich in dieser Folge herausstellt – mit einem dunklen Geheimnis. In der Folge kommt nämlich heraus, dass er in seiner Kindheit genetisch behandelt wurde, was in der Föderation eine schwere Straftat darstellt. Die Behandlung wird mit den Ambitionen seines Vaters erklärt, der einen unterdurchschnittlich intelligenten Sohn nicht ertragen konnte. Als Bashirs Vater im Verlauf der Folge auf der Station ankommt, wird er gefragt, welchen Beruf er ausübt, worauf er antwortet:

Richard: Oh ... Ich habe vieles gemacht. Ich befasse mich mit Landschaftsarchitektur derzeit und hauptsächlich gestalte ich Parks und öffentliche Gebäude. Ich liebe es an Projekten zu arbeiten, an denen sich Menschen noch lange Zeit nach meinem Tod erfreuen können. Sie sind mein Vermächtnis, mein Geschenk an nachfolgende Generationen. (00:16:30–00:17:10)

Bei einem anschließenden Essen im Kreise der Familie konfrontiert dann Bashir seinen Vater:

Julian: Und du bist also jetzt in der Landschaftsarchitektur tätig? [...]

Richard: Es haben sehr wichtige Leute Interesse an meinen Parkentwürfen bekannt. Da sind ein paar sehr gute Aussichten am Horizont.

Julian: Oh ... Ich fand, du hattest ständig gute Aussichten. Leider waren sie ständig hinter diesem Horizont. (00:22:30–00:23:10)

Es gibt aber auch noch andere Szenen, neben den eben genannten, die nahelegen, dass die Mitglieder der Föderation einem ständigen Wettbewerbsdruck ausgesetzt sind. Die RAUMSCHIFF ENTERPRISE: DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT-Folge WILLKOMMEN IM LEBEN NACH DEM TODE (1993) handelt etwa davon, dass Picard von Q, einem (nahezu) allmächtigen Wesen, das ihn in regelmäßigen Abständen herausfordert, die Möglichkeit erhält, eine bestimmte Entscheidung in seinem Leben zu revidieren. Als junger Kadett hatte Picard in einer Bar die Auseinandersetzung mit Nausicander – einer äußerst gewalttätigen Spezies – nicht gescheut. Diese Konfrontation ging alles andere als glimpflich für ihn aus. Die Nausicander konnten die Kneipenschlägerei für sich entscheiden, indem sie Picard rücklings ein Messer durch das Herz stachen. Seitdem ist dieser auf ein künstliches Herz angewiesen. Erneut vor die Entscheidung gestellt zieht es Picard vor, der Konfrontation fernzubleiben, um dann erstaunt festzustellen, dass dies dazu führen wird, dass er bloß ein o8/15-Leben führt. Am Ende der Folge klagt Picard Q an:

Picard: Ich vermute, Sie lachen mich aus, Q. Amüsiert Sie der Gedanke, dass ich den Rest meines Lebens als farbloser Mensch mit langweiligen Tätigkeiten verbringe?

Q: Ich gab Ihnen etwas, was die meisten Sterblichen niemals erfahren, eine zweite Chance im Leben. Und jetzt haben Sie nichts Besseres zu tun, als sich zu beklagen?

Picard: Ich kann mein Leben nicht als diese Person verbringen! Dieser Mann ist bar jeglicher Fantasie, jeglicher Leidenschaft! Und so bin ich nun mal eben nicht.

Q: Au contraire. Er ist der Mensch, der Sie sein wollten. Einer, der in seiner Jugend weniger arrogant und undiszipliniert war, einer, der weniger wie Ich war. Der Jean-Luc Picard, der sie immer sein wollten. [...] Er schwamm immer mit der Masse mit, ohne Plan oder hoch gesteckte Ziele. Er tat immer nur brav seine Pflicht, ohne jemals die außergewöhnlichen Gelegenheiten, die sich ihm boten, wahrzunehmen. [...] Und aus diesem Grund ist er niemals irgendjemandem aufgefallen. (00:38:25–00:40:15)

All diese zarten Andeutungen werden in den neueren *Star-Trek*-Produktionen stark ausgebaut. Vor allem der Anerkennungsproblematik wird mit *STAR TREK: LOWER DECKS* eine ganze Serie gewidmet. Diese spielt auf dem Sternenflottenschiff *U.S.S Cerritos*, welche zur *California*-Klasse gehört. Die Schiffe dieser Klasse werden für gewöhnlich mit der Durchführung des »zweiten Kontaktes« betraut. Während der »erste Kontakt« im *Star-Trek*-Sprachgebrauch das erste Aufeinandertreffen zweier Spezies bezeichnet, das pompös mit den größten, repräsentativsten Raumschiffen der Sternenflotte zelebriert wird, meint der »zweite Kontakt« den Beginn des sich anschließenden Aufbaus staatlicher Strukturen, wenn die betreffende Spezies schließlich der Föderation beitritt. Hier sind dann die Schiffe der *California*-Klasse gefragt. Dabei wird das als nicht besonders spannende Aufgabe beschrieben. In der ersten Folge weiß der Chefingenieur der *Cerritos* nicht einmal, auf welchem Planeten er sich genau befindet, so belanglos sind die Arbeiten, die der zweite Kontakt mit sich bringt. Die Zeichentrickserie, die sich vorrangig an junge Heranwachsende richtet, kokettiert dabei auf zwei Weisen mit einem Minderwertigkeitskomplex: Nicht nur ist es so, dass der Alltag auf einem Schiff der *California*-Klasse beschrieben wird, die sich mit den nicht so prestigeträchtigen Aufgaben des zweiten Kontaktes zufriedengeben müssen, darüber hinaus wird die Handlung aus der Perspektive der unteren Offiziersränge beschrieben, die es noch nicht geschafft haben, festes Mitglied der Brückenbesatzung zu werden. Das Leben der Offiziere auf den unteren Decks wird in diesem Zusammenhang als eines beschrieben, das davon geprägt ist, entweder nach oben zu schauen oder sich schlicht einfügen zu müssen. Dieser Trade-Off wird immer wieder an den beiden Hauptfiguren Beckett Mariner und Brad Boimler ausgetragen.

In der Folge SPIEGELBILDER (2022) finden sich die ersten Hinweise, dass es auch noch in der Föderation schlechte Arbeit gibt, die niemand übernehmen möchte.⁸ So erhalten Mariner und Boimler zu Beginn der Folge einen »Spezialauftrag«:

Mariner: Och ... Der Rekrutierungsstand? Neeeein ...

Boimler: Na, irgendwer muss es machen.

Mariner: Ach, wirklich? Bis zum heutigen Tag hat sich noch niemand am Rekrutierungsstand für die Sternenflotte eingeschrieben. [...]

Boimler: Ja, es mag nicht super spannend sein, aber es ist unsere Aufgabe. Was will man machen?

Mariner: Hmm ... Immer weiter nörgeln und es dadurch noch verschlimmern?

Boimler: Ach, das ist deine Spezialität! (00:02:15–00:02:35)

Sich selbst und die Menschheit verbessern, das werden Mariner und Boimler sicherlich nicht tun, wenn sie am Rekrutierungsstand nutzlos – wie heißt es so schön umgangssprachlich – »sich die Beine in den Bauch stehen«. Vor dem Hintergrund, dass mutmaßlich noch nie auf diese Weise Personal für die Sternenflotte gewonnen werden konnte, fühlt man sich angesichts der Sinnlosigkeit der Tätigkeit unweigerlich an David Graebers (2021) »Bullshit-Jobs« erinnert.

Erwähnenswert ist in diesem Zusammenhang sicherlich auch das Finale der dritten Staffel. Die Folge heißt DIE STERNE IN DER NACHT (2022). In dieser sieht sich die Besatzung der *Cerritos* mit der Gefahr konfrontiert, dass automatisierte Schiffe der brandneuen *Kelly*-Kasse die Schiffe der *California*-Klasse ablösen könnten. Die Angst vor technologischer Arbeitslosigkeit ist also auch im 24. Jahrhundert noch nicht ausgestanden. In der Klimax der Folge stellt sich heraus, dass Admiral Les Buenamigo, der die Entwicklung der *Kelly*-Klasse maßgeblich vorantrieb, dies vor allem aus Karrieregründen tat. Um deren Überlegenheit der Schiffe der *California*-Klasse zu demonstrieren, schreckt er auch nicht vor Mordversuchen zurück:

Freeman: Les, was genau läuft hier?

Buenamigo: In der Sternenflotte herrscht Wettbewerbsdruck! Und als Admiral nimmt das noch zu. Ich versuche bereits seit Jahren mir einen Namen zu machen und das wirst du mir nicht zerstören! Nicht nach allem, was ich getan habe, um uns an den Punkt zu bringen.

Freeman: Nicht nach allem, was ...? Warte ... das bedeutet ...

Buenamigo: Ja, dass ich dir eine Falle gestellt habe! (00:14:00–00:14:20)

Es lässt sich somit festhalten: Ja, *Star Trek* kennt ein Ende der Lohnarbeit. Dieses ist aber keineswegs frei von den Übeln, welche die Arbeitswelt heute plagen. Auch in der

8 Für den Begriff der schlechten Arbeit in der aktuellen Debatte zur Zukunft der Arbeit vgl. Schmode (2021).

Föderation scheinen »Konkurrenz und Leistung durchaus eine Rolle [zu] spielen« (Stoppe, 2014, S. 157). Dass dem so ist, überrascht, und zwar aus zwei Gründen. Zum einen bedarf es vor dem Hintergrund einer weitestgehend automatisierten Produktion keines ökonomischen Wettbewerbs mehr, um die Produktion zu steigern. Zum anderen verträgt sich das Konkurrenzdenken nicht sonderlich mit der Annahme eines moralischen Fortschritts, der nach Auskunft der zu Wort gekommenen Mitglieder der Föderation mit der Ethik der Selbstverbesserung einhergegangen sein soll.

6. Was lässt sich hieraus für ein Ende der Arbeit lernen?

Ob es in absehbarer Zeit nun wirklich zu einem Ende der Arbeit kommt, das kann man getrost bezweifeln. So kann noch nicht als ausgemacht gelten, dass die sich abzeichnenden technologischen Entwicklungen wirklich dazu führen werden, dass die Menschen einfach aufhören können zu arbeiten. Das bedeutet allerdings nicht, dass die Arbeitswelt nicht vor einer grundlegenden Zäsur stünde. Die technologischen Entwicklungen lassen – wenn auch kein Ende der Arbeit – so zumindest eine Reduktion der gesellschaftlich notwendigen Arbeitszeit als möglich, vielleicht auch als wahrscheinlich erscheinen. Darüber hinaus ist zu erwarten, dass die Menschen in Zukunft häufiger den Beruf wechseln werden und die ausgeübte Tätigkeit nicht mehr – so wie es der Begriff etymologisch nahelegt –, auf die eine Berufung festgelegt sind (vgl. hierzu auch Herzog, 2019).

Was wird die Folge hiervon sein? Die Menschen werden in Zukunft mehr freie Zeit haben, die sie mit Muße werden füllen müssen. Gleichzeitig wird Arbeit an gesellschaftlicher Bedeutung verlieren. Bedenkt man, dass die Berufstätigkeit heute eine, wenn nicht sogar die entscheidende Quelle von gesellschaftlicher Anerkennung darstellt (vgl. Sindermann, 2021), ist mit gravierenden Auswirkungen zu rechnen. Es wird wieder wichtiger werden, über alternative Formen eines gelungenen Lebens nachzudenken. Zur Muße gibt es in der europäischen Ideengeschichte einen reichhaltigen Fundus an Ansätzen (vgl. hierzu Priddat, 2019; Ritschel, 2021). Dieser wird sicherlich als Ausgangspunkt für ein solches Nachdenken dienen können.

Star Trek zehrt selbst von diesem Mußediskurs. Es weist dabei allerdings über ihn hinaus. Die Beschäftigung mit *Star Trek* kann deswegen dabei helfen, dessen bildungsbürgerlichen Schlagseite Abmilderung zu verschaffen. So teilen die meisten Mußetheorien die Annahme, dass es Aufgabe des Menschen sei, sich selbst zu verwirklichen. In der allgemeinen Ethik spricht man in diesem Zusammenhang auch von »Perfektionismus«. So wünschenswert eine Ethik der Selbstverbesserung auch sein mag, so sehr muss darauf geachtet werden, dass sie niemanden überfordert, weil – und das legt *Star Trek* nahe – auch hier Menschen auf der Strecke bleiben können.

Die Auseinandersetzung mit *Star Trek* legt darüber hinaus nahe: Versteht man den Menschen als ein Wesen, dem um die Anerkennung seiner Mitmenschen gelegen ist, so fragt sich doch, ob sich der hieraus womöglich erwachsende »Kampf um Anerkennung« (Honneth 1992) in dem wirtschaftlichen Kontext der heutigen kapitalistischen Marktwirtschaft nicht doch recht harmlos befrieden lässt.⁹ Beraubt man den Menschen dieses Ventils, um seinem Ringen um Prestige freie Luft zu lassen, muss man fürchten, dass er sich andere Wege suchen wird, was uns wieder zu Sternenflotten-Admirälen führt, die in ihrem Streben nach sozialem Aufstieg auch über Leichen gehen würden.

Literaturverzeichnis

Filme

- DER SCHÜCHTERNE REGINALD (S3E21 von RAUMSCHIFF ENTERPRISE – DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT) (1990). Regie: Cliff Bole; Paramount Pictures.
- DER STREIK (S4E16 von STAR TREK: DEEP SPACE NINE) (1996). Regie: LeVar Burton; Paramount Pictures.
- DIE KARTE (S5E25 von STAR TREK: DEEP SPACE NINE) (1997). Regie: Michael Dorn; Paramount Pictures.
- DIE NEUTRALE ZONE (S1E26 von RAUMSCHIFF ENTERPRISE – DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT) (1988). Regie: James L. Conway; Paramount Pictures.
- DIE STERNE IN DER NACHT (S3E10 von STAR TREK: LOWER DECKS) (2022). Regie: Jason Zurek; Paramount Pictures.
- DR. BASHIRS GEHEIMNIS (S5E16 von STAR TREK: DEEP SPACE NINE) (1998). Regie: David Livingston; Paramount Pictures.
- GEFÄHR AUS DEM 19. JAHRHUNDERT, TEIL II (S6E1 von RAUMSCHIFF ENTERPRISE – DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT) (1992). Regie: Les Landau; Paramount Pictures.
- SPIEGELBILDER (S3E5 von STAR TREK: LOWER DECKS) (2022). Regie: Michael Mullen; Paramount Pictures.
- STAR TREK: DER ERSTE KONTAKT (1996). Regie: Jonathan Frakes; Paramount Pictures.
- WILLKOMMEN IM LEBEN NACH DEM TODE (S6E15 von RAUMSCHIFF ENTERPRISE – DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT) (1993). Regie: Les Landau; Paramount Pictures.

⁹ Für eine Ideengeschichte dieses Argumentes vgl. Hirschman (1980).

Literatur

- Arendt, Hannah (2013 [1958]): *Vita activa oder Vom tätigen Leben*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Aßländer, Michael S./Bernd Wagner (2017): *Philosophie der Arbeit. Texte von der Antike bis zur Gegenwart*. Berlin: Suhrkamp.
- Baldwin, Richard (2019): *The Globotics Upheaval – Globalization, Robotics and the Future of Work*. London: Weidenfeld & Nicolson.
- Benanav, Aaron (2020): *Automatisierung und die Zukunft der Arbeit*. Berlin: Suhrkamp.
- Bregman, Rutger (2019): *Utopien für Realisten. Die Zeit ist reif für die 15-Stunden-Woche, offene Grenzen und das bedingungslose Grundeinkommen*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Castel, Robert (2011): *Die Krise der Arbeit: Neue Unsicherheiten und die Zukunft des Individuums*. Hamburg: Hamburger Edition.
- Cholbi, Michael/Michael Weber (2019): *The Future of Work, Technology, and Basic Income*. London: Routledge.
- Gorz, André (2010): *Kritik der ökonomischen Vernunft: Sinnfragen am Ende der Arbeitsgesellschaft*. Zürich: Rotpunktverlag.
- Graeber, David (2021): *Bullshit Jobs. Vom wahren Sinn der Arbeit*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Hansemann, Hendrik (2019): *Die Philosophie bei Star Trek. Mit Kirk, Spock und Picard auf der Reise durch unendliche Weiten*. Weinheim: Wiley-VCH.
- Herzog, Lisa (2019): *Die Rettung der Arbeit. Ein politischer Aufruf*. München: Hanser.
- Hickethier, Knut (1997): »Die Utopie der Serie. Mythen und Weltsicht im Star Trek-Universum«. In: Kai-Uwe Hellmann/Arne Klein (Hrsg.): »Unendliche Welten...« – *Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie*. Frankfurt a.M.: Fischer, S. 120–138.
- Hirschman, Albert O. (1980): *Leidenschaften und Interessen. Politische Begründungen des Kapitalismus vor seinem Sieg*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Honneth, Axel (1992): *Kampf um Anerkennung*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Kremser, Christian E. W. (2015): »Ein Beispiel für ökonomische Utopien in der Populärkultur: Der Wirtschaftsstil einer fiktiven Zukunft in *Star Trek* und dessen wirtschaftsanthropologischer Gehalt«. In: Sophia Ebert/Johannes Glaeser (Hrsg.): *Ökonomische Utopien*. Berlin: Neofelis, S. 93–108.
- Kremser, Christian E. W. (2023a): »Die Wirtschaft in Star Trek. Eine populärkulturelle Verarbeitung von Karl Marx' Vision eines ›Reichs der Freiheit?‹«. In: *Zeitschrift für Fantastikforschung* 11(1), S. 1–25. DOI: 10.16995/zff.8438.
- Kremser, Christian E. W. (2023b): »Das Utopische in vergangenen Zukünften der Arbeit. Oscar Wildes, Paul Lafargues und Bertrand Russells Vorhersagen eines Endes der Arbeit«. In: *Zeitschrift für Gemeinwirtschaft und Gemeinwohl* 46(2), S. 193–210. DOI: 10.5771/2701-4193-2023-2-193.
- Kremser, Christian E. W. (2024): »Die Selbsthistorisierung von Zukunftsbildern als Ausdruck eines Geschichtsbewusstseins im Wandel. Zur Rezeption der Fort-

- schrittsidee durch Star Trek«. In: Katja Kanzler/Sebastian Stoppe (Hrsg.): *Gestern – Heute – Morgen. (Selbst-)Historisierung und Zukunftsvisionen im Star Trek-Franchise*. Wiesbaden: Springer VS, S. 27–49.
- Marx, Karl/Friedrich Engels (1978 [1845–46]): »Die deutsche Ideologie«. In: *Karl Marx Friedrich Engels Werke*. Band 3. Berlin: Dietz, S. 5–530.
- Mason, Paul (2018): *Postkapitalismus. Grundrisse einer kommenden Ökonomie*. Berlin: Suhrkamp.
- Precht, Richard David (2018): *Jäger, Hirten, Kritiker. Eine Utopie für die digitale Gesellschaft*. München: Goldmann.
- Priddat, Birger P. (2019): *Arbeit und Muße. Über eine europäische Hoffnung der Verwandlung von Arbeit in höhere Tätigkeit*. Marburg: Metropolis.
- Rifkin, Jeremy (2005): *Das Ende der Arbeit und ihre Zukunft*. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Rifkin, Jeremy (2016): *Die Null-Grenzkosten-Gesellschaft: Das Internet der Dinge, kollaboratives Gemeingut und der Rückzug des Kapitalismus*. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Ritschel, Gregor (2021): *Freie Zeit. Eine politische Idee von der Antike bis zur Digitalisierung*. Bielefeld: transcript.
- Sadia, Manu (2016): *Trekonomics. The Economics of Star Trek*. San Francisco: Pipertext/ Inkshares.
- Schmode, Frauke (2021): »Gerechtigkeit in Bezug auf schlechte Arbeit«. In: *Zeitschrift für Wirtschafts- und Unternehmensethik* 22(2), S. 329–362. DOI: 10.5771/1439-880X-2021-2-349.
- Sindermann, Dana (2021): *Sinn und Anerkennung von Arbeit: Ein philosophisches Modell für das Personalwesen*. Frankfurt a.M.: Campus.
- Stoppe, Sebastian (2014): *Unterwegs zu neuen Welten. Star Trek als politische Utopie*. Darmstadt: Büchner.
- Susskind, Daniel (2020): *A World Without Work: Technology, Automation and How We Should Respond*. London: Penguin.
- Thornton, Jonathan (2022): »Economic Systems«. In: Leimar Garcia-Siino/Sabrina Mittermeier/Stefan Rabitsch (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Star Trek*. London: Routledge, S. 1042–1060. DOI: <http://doi.org/10.4324/9780429347917-65>.
- Zimmer, Matthias (2012): »Star Trek, Fortschritt und Arbeit. Zur Entwicklung des Arbeitsbegriffs«. In: *Die politische Meinung* 512/513, S. 75–83.

Kreativität formt ihre eigenen Wege: Während das Kapital das Geld besitzt, setzen wir auf Ideenreichtum und Mut, um rechtliche und politische Auseinandersetzungen kreativ weiterzuentwickeln. Die Zukunft fordert uns heraus, und wir antworten mit den Arbeitskämpfen von morgen. Die Science Fiction innenwohnende Vorstellungskraft hilft uns, diese Kämpfe zu bestreiten.

Dr. Rüdiger Helm, LL.M.

Rechtsanwalt für Arbeitsrecht in München und Research Affiliate an der University of Cape Town

Arbeit und Ökonomie in Ernest Callenbachs *Ökotopia*

Thomas Schölderle

1. Einleitung

Vor fast 50 Jahren erschien in Kalifornien der Roman *Ecotopia* (deutsch *Ökotopia*) von Ernest Callenbach.¹ Die Geschichte erzählt von einem US-Journalisten, der das Leben in einer Ökorepublik kennenlernt. Der Autor, ein amerikanischer Filmwissenschaftler, musste das Buch im Eigenverlag veröffentlichen. Rund 20 Verlage hatten das Manuskript zuvor abgelehnt. Allerdings zeigte der New Yorker Bantam Verlag aufgrund der hohen Nachfrage bald sein Interesse und so wurde noch im Oktober 1977 die erste größere Neuausgabe publiziert. Inzwischen ist das Buch ein Klassiker der Ökologiethematik. In den ersten zehn Jahren wurde die englische Ausgabe rund 250.000-mal verkauft. Übersetzungen in zahlreichen Sprachen, darunter Japanisch und Dänisch, kamen auf den Markt. Bis heute dürfte das Buch weit über eine Million mal gelesen worden sein.² Schon wenige Jahre nach seinem Erscheinen war der Titel ein Kultbuch der neuen Umweltbewegung. Und das sicherlich nicht wegen seiner großen literarischen Qualität, sondern trotz aller unübersehbaren schriftstellerischen Schwächen.

Im Zentrum der folgenden Überlegungen steht die Organisation von Arbeits- und Wirtschaftsleben, Nachhaltigkeit und Energieversorgung dieses Zukunftsromans. Das Buch ist – soviel vorweg – im strengen Sinne keine Science Fiction, sondern eine klassische Utopie. Schon aus diesem Grund liegt der Fokus des Entwurfs in deutlich ambitionierterem Maße auf der politisch-sozialen Dimension der Zukunftsvision.

1 Vgl. Callenbach, 1975; siehe auch Callenbach, 2004, Callenbach, 1978 [1975]. Der vorliegende Beitrag verdankt zahlreiche Vorüberlegungen einer früheren Veröffentlichung: vgl. Schölderle, 2023.

2 In seinem Nachwort zur Jubiläumsausgabe sprach Callenbach bereits 2004 von fast einer Million verkaufter Exemplare (vgl. Callenbach, 2004, S. 169). Eine noch 1988 angekündigte Verfilmung der Utopie (vgl. Callenbach, 1988, S. 100) wurde dagegen nie realisiert. Im Jahr 1981 erschien jedoch als Ergänzung (Prequel) der Roman *Ecotopia Emerging*, der vor allem die nachgereichte Geschichte der Unabhängigkeit Ökotopias enthält (vgl. Callenbach, 1981); eine deutsche Übersetzung folgte ebenfalls relativ zeitnah (vgl. Callenbach, 1983 [1981]).

2. Utopie und Science Fiction

Wenn man Utopie und Science Fiction unterscheiden will – und dafür sprechen durchaus gute Gründe –, dann lassen sich beide Gattungen idealtypisch zumindest danach differenzieren, dass Science Fiction primär technische, die Utopie dagegen politisch-gesellschaftliche Fiktionen porträtiert.³ Dass die Grenzen fließend sind, liegt gleichsam auf der Hand, vor allem seit die Utopie ihre zeitutopische Wende im ausgehenden 18. Jahrhundert hinter sich hat, also zuallermeist als Zukunftsszenario auftritt und nicht mehr in Form der frühen Raumutopien als Fiktion einer fernen und fremden Insel.⁴ Seither ist es nicht unüblich, dass in Utopien zahlreiche technische Innovationen präsentiert werden. U-Boote und Flugzeuge finden sich allerdings auch schon in der raumutopischen Inselfiktion von Francis Bacons *Nova Atlantis* aus dem Jahr 1627 (vgl. Bacon, 1996 [1627], S. 212). Nicht selten wird Bacons Utopie daher auch als Vorläufer der Science Fiction apostrophiert (vgl. Nitschke, 1995, S. 90). Und dennoch: Das zentrale Anliegen der Utopie sind stets Auswirkungen auf Politik und Gesellschaft, niemals Technik als solche. Auch umgekehrt existieren Mischformen, sprich Science-Fiction-Romane oder -Filme, die politische Strukturen reflektieren. Doch existieren unabhängig davon auch Fiktionen, die die Funktion von Wissenschaft und Technik für die politische und soziale Ordnung gänzlich ausblenden und denen folglich ein entscheidendes Moment der Utopie fehlt.⁵

-
- 3 Vgl. zum Versuch einer Differenzierung auch Saage, 1999 und Sargent, 1994, S. 11f. Siehe außerdem als bekannte Protagonisten der Debatte: Darko Suvin, der die Utopie als Subgenre der Science Fiction einstuft (»utopia is not a genre but the *sociopolitical subgenre of science fiction*«, Suvin, 2016 [1977], S. 76), was zumindest historisch betrachtet keinen Sinn ergibt, sowie Peter Fitting, der einen zwingenden Zusammenhang zwischen beiden Gattungen bestreitet (»there is not a necessary connection between utopia and science fiction«, Fitting, 2010, S. 149).
- 4 Martin Schwonke beschreibt Ende der 1950er-Jahre aufgrund der zunehmenden Dominanz der naturwissenschaftlich-technischen Dimension die Geschichte der Utopie generell als Weg, so sein Buchtitel: *Vom Staatsroman zur Science Fiction* (vgl. Schwonke, 1957).
- 5 Juli Zeh hat den genannten Unterschied sogar in einer Art Selbstbeschreibung ihrer Dystopie *Corpus Delicti* aufgegriffen. Science-Fiction-Romane seien demnach durch die »technologische Vision« charakterisiert, die davon handle, »wie unsere Welt in der Zukunft aussehen könnte, wenn sich bestimmte technische Revolutionen ereignen, zum Beispiel eine radikale Ausweitung der Raumfahrt, die Möglichkeit von Zeitreisen, die vollständige Digitalisierung des menschlichen Lebens oder der hemmungslose Einsatz von Gentechnik.« Demgegenüber habe sie für ihre eigene negative Utopie »technische Aspekte bewusst außen vor gelassen« und ihr Interesse auf »aktuelle Veränderungen in Politik und Gesellschaft«, auf »Denkweisen, Weltsichten, Menschenbilder« gerichtet (Zeh, 2020, S. 117f.).

3. Ernest Callenbach – eine biografische Skizze

Geboren wurde Ernest William Callenbach am 3. April 1929 im amerikanischen Williamsport. Er wuchs auf einer kleinen Farm im ländlichen Pennsylvania auf. Später studierte er Englisch und Kommunikation in Chicago und an der Pariser Sorbonne. In einem Interview bezeichnete er sich später einmal als »Country Boy«, der insbesondere in Chicago die übelsten Kehrseiten der Industrialisierung kennengelernt habe (Callenbach, 1982, 00:01:49–00:02:07). Im Jahr 1954 ging Callenbach nach Kalifornien, er arbeitete für die University of California Press und machte sich vor allem als Filmkritiker einen Namen: 1958 begründete er die bald renommierte Zeitschrift *Film Quarterly* und war 33 Jahre lang als ihr Herausgeber tätig. Auch anschließend blieb er der Zeitschrift noch weitere 20 Jahre als Berater treu (vgl. Martin/White 2012). Er lehrte zudem Filmgeschichte und Filmtheorie in Berkeley und San Francisco und veröffentlichte mehrere Sachbücher zu politischen und umweltpolitischen Themen.⁶ Callenbach hatte zwei Kinder, war seit 1987 mit Christine Leefeldt verheiratet und lebte bis zuletzt in Berkeley, wo er am 16. April 2012 verstarb.

Sein ökologisches Bewusstsein wurde, eigenen Angaben zufolge, nicht zuletzt von Initiativen rund um die San Francisco Bay stark beeinflusst. Eine wichtige Rolle spielten aber auch die japanische Architektur und Kunst mit ihrer Einfachheit, Eleganz und Materialsparsamkeit sowie Ideen und Ideale der amerikanischen Ureinwohner (vgl. Callenbach, 1988, S. 99, 95). Sein Werk wollte Callenbach, wie er in einem späteren Aufsatz verdeutlicht, vor allem als Alternative zur »amerikanischen Wegwerf- und Verschwendungsirtschaft« (ebd., S. 96) verstanden wissen und zugleich als Art Antithese zu einem anthropozentrischen Naturbegriff. Er plädiert für eine neue »ökologische Ethik«, den Abschied von der »alten, überkommenen christlichen Moral« und stellt explizit das religiös-kulturelle Selbstverständnis der alttestamentarischen Tradition (aus Genesis 1,28) infrage. Wörtlich heißt es: »Das ganze christliche ›Gehet hin, vermehret euch und macht euch die Erde untertan‹ ist ja zweifellos allmählich am Ende« (ebd., S. 99).

6 So erschien im Jahr 1980 *The Ecotopian Encyclopedia for the 80's*, ein Ratgeber für einen umweltfreundlichen Lebensstil, später *A Citizen Legislateur* (1985) mit Vorschlägen für eine grundlegende Reform des amerikanischen Wahlsystems sowie mit *Ecomanagement* (1993) ein Handbuch über nachhaltiges Wirtschaften.

4. Callenbachs *Ökotopia*

4.1. Rahmenhandlung

Callenbachs *Ökotopia* gilt als die erste große ökologische Utopie.⁷ Wie für klassische Utopien typisch, ist auch Callenbachs Entwurf in eine literarische Fiktion eingebettet. Die Handlung ist vergleichsweise konventionell gehalten: In der Zukunft des Jahres 1999 besucht ein New Yorker Reporter namens William Weston den Staat Ökotopia, der sich im Jahr 1980 aus den abgespaltenen Bundesstaaten Washington, Oregon und Nordkalifornien gegründet hatte. Westons Reise ist der erste offizielle Besuch eines US-Amerikaners. Seine Erfahrungen hält er in kurzen Texten fest, wahlweise als Tagebuchnotizen oder als Zeitungsberichte. Dieser Wechsel prägt maßgeblich die Struktur des Romans.

Der Protagonist wandelt sich letztlich von einem zynischen Skeptiker zu einem überzeugten Ökotopianer. Unübersehbar besitzt die Romanhandlung damit eine relativ einfache rhetorische Überredungsstruktur, denn eine Entwicklung analog zur Hauptfigur – das ist keine besonders gewagte Interpretation – ist auch für das Lesepublikum intendiert. Eingepackt ist die Geschichte zudem in eine recht klicheschehafte Romanze. Auch das mag den insgesamt bescheidenen literarischen Ansprüchen geschuldet sein. Über weite Strecke gelungen ist dagegen das Porträt der alternativen Gesellschaftsordnung, das vor allem das System einer fast vollständig nachhaltigen Kreislaufwirtschaft zeigt.

4.2. Historischer Kontext und politische Einflüsse

Den Hintergrund des Romans bilden die Ende der 1960er-Jahre unübersehbar gewordenen ökologischen Krisenerscheinungen. Die globalen Umweltprobleme, insbesondere die Kontaminierung von Boden, Luft und Wasser, die Ausrottung zahlloser Tierarten sowie die Ausbeutung endlicher Rohstoffe, ließen sich kaum noch als übliche Schwankungen oder kurzfristige Störungen des ökonomischen und ökologischen Gleichgewichts interpretieren. Sie galten zunehmend als Ausdruck einer grundlegend falsch strukturierten, allein auf Ausbeutung natürlicher Ressourcen gestützten Form globalen Wirtschaftens. Callenbach setzt den Krisenszenarien der Zeit allerdings eine überraschend positive Alternative gegenüber.

⁷ Vgl. zur Geschichte der Utopie allgemein: Schölderle, 2017; zu Callenbachs *Ökotopia* siehe: Hermand, 1983; Tschachler, 1984a; Tschachler, 1984b; Dietz, 1987, S. 89–94; Kumar, 1987, S. 410–412; Böker, 1988; Fehlner, 1989, S. 123–144; Schwendter, 1994, S. 35–39; Hollm, 1998, S. 229–247; De Geus, 1999, S. 169–184; Gnüg, 1999, S. 225–229; Saage, 2003, S. 189–210; Waschkuhn, 2003, S. 200–202; D'Idler, 2007, S. 228–245; D'Idler, 2009; Meyer, 2010; Bühler, 2016, S. 301–304; Herold, 2020, S. 181–190.

Die wichtigsten Einflüsse des Romans sind wissenschaftliche Impulse, vor allem drei Quellen erscheinen zentral: Große Bedeutung hat zum einen das Buch *The Closing Circle* des amerikanischen Naturwissenschaftlers und Politikers Barry Commoner, einem der Väter der amerikanischen Umweltbewegung. Das Buch stammt aus dem Jahr 1971 und seine zentrale Einsicht lautet, dass in der Natur keine organische Substanz aufgebaut wird, wenn sie nicht wieder abgebaut werden kann; denn in der Natur sei alles Teil eines Kreislaufs.⁸ Commoner fordert deshalb, dass auch Wissenschaft, Ökonomie und Technik sich daran orientieren und sich als umfassendes System verstehen müssen. Als Zitat gedruckt findet sich Commoners Botschaft auf der Rückseite des Titelblatts von Callenbachs *Ökotopia*. Das dortige Diktum kann gleichsam als Leitmotiv des gesamten Romans gelten (vgl. Callenbach, 1978 [1975], S. 4; Callenbach, 2004, o. Pag.).

Zum Zweiten ist die *Ökotopia* erkennbar beeinflusst vom Konzept der Steady-State-Economy, das maßgeblich vom amerikanischen Ökonom Herman E. Daly entwickelt wurde und das Modell eines stabilen ökonomischen Gleichgewichts zum Ziel hat (vgl. Daly, 1973; Daly, 2014). Von Daly stammt auch der Begriff des »uneconomic growth« als Bezeichnung für eine Form »unwirtschaftlichen« Wachstums, bei dem trotz Erhöhung des Sozialprodukts der gesamtgesellschaftliche Schaden letztlich größer als der Nutzen ist.⁹ Der ökonomische Grund liegt in aller Regel in externen Kosten, die nicht in die betriebswirtschaftliche Kalkulation eingehen. Während der ökonomische Gewinn privatisiert werden kann, fallen die Folgen einer Nutzung freier Güter (wie Luft oder Wasser, Ressourcenverbrauch oder Umweltschäden) der Allgemeinheit zulasten: Die echten Kosten liegen daher in Wahrheit deutlich höher und das Wachstum sei unwirtschaftlich.

Drittens wurde nur drei Jahre vor dem Erscheinen von Callenbachs Utopie der erste Club-of-Rome-Bericht zu den *Grenzen des Wachstums* publiziert. Bereits darin wird als entscheidende Aufgabe der Menschheit formuliert, »die Wachstumstendenzen zu ändern und ein ökologisches und wirtschaftliches Gleichgewicht herbeizuführen«.

⁸ »In effect, in nature, no organic substance is synthesized unless there is provision for its degradation; recycling is thus-enforced.« (Commoner, 2020 [1971], S. 40). Zur deutschen Übersetzung in etwas anderem Wortlaut siehe Commoner, 1973 [1971], S. 48.

⁹ Vgl. Daly, 1999; Daly, 2005. Dieser Punkt wird von Callenbach insbesondere in *Ecotopia Emerging* ausführlicher und sogar mehrfach thematisiert (vgl. Callenbach, 1983 [1981], S. 72, 109f., 179). Unter anderem werden – in umgekehrter Kausalität – Beispiele aufgeführt, die zeigen, wie ein sinkendes Bruttonsozialprodukt auch mit einer Steigerung der Lebensqualität einhergehen kann: So reduziere die Produktion gesunder Lebensmittel zwangsläufig das Sozialprodukt durch geringere Ausgaben für chemische Düngung, Herbizide, Pestizide und den Einsatz von Medikamenten gegen auftretende Gesundheitsprobleme. Auch eine niedrigere Kriminalitätsrate (etwa durch gerechtere Güterverteilung) senke die volkswirtschaftlichen Ausgaben für Polizei, Sicherheitskräfte und Gefängnisse. Das Fazit der Betrachtung lautet dementsprechend: »Vor Nullwachstum sollten wir uns nicht fürchten« (ebd., S. 110).

zuführen« (Meadows, 1972, S. 17). Die Studie hatte – erstmals mittels einer computergestützten Simulation – das Zusammenwirken von fünf Faktoren untersucht und eine Prognose zu den Folgen exponentiellen Wachstums erarbeitet. Die Kernthese lautete: Wenn es mit der gegenwärtigen Zunahme bei den fünf Faktoren Weltbevölkerung, Industrialisierung, Umweltverschmutzung, Nahrungsmittelproduktion und Ausbeutung von natürlichen Rohstoffen so weitergehe wie bisher, dann werden die absoluten Wachstumsgrenzen auf der Erde innerhalb von 100 Jahren erreicht sein. »Mit großer Wahrscheinlichkeit führt dies«, so der Bericht weiter, »zu einem ziemlich raschen und nicht aufhaltbaren Absinken der Bevölkerungszahl und der industriellen Kapazität« (ebd.). Das kurze Zitat ist nichts anderes als die zurückhaltend formulierte Prognose eines globalen Massensterbens. Zwar zeigte sich, dass viele Ressourcen substituiert werden konnten und viele Rohstoffvorkommen insgesamt umfangreicher waren als von der Studie angenommen. Doch gerade die größere Verfügbarkeit etwa fossiler Energieträger kann aus heutiger Sicht ebenso wenig als gute Nachricht gelten.

An der Grundproblematik ändern diese Entwicklungen ohnehin nur wenig. Als durchaus erstaunlich darf in diesem Zusammenhang daher gelten, dass Callenbachs Utopie aus rein prinzipiellen Erwägungen heraus bereits zu der Überzeugung gelangt, dass angesichts einer endlichen Erde nur die Transformation zu einer relativ stabilen Kreislaufwirtschaft den Gesellschaften auf Dauer eine realistische Überlebenschance gewähren kann.

4.3. Nachhaltige Kreislaufökonomie

Aus diesem Grund basiert die Leitidee Ökotopias auf dem »Konzept des stabilen Gleichgewichts« (Callenbach, 1978 [1975], S. 31). Das Gemeinte würde man heute wohl am ehesten mit dem Terminus Nachhaltigkeit umschreiben. So umfasst das Konzept nicht nur sämtliche Lebensbereiche, sondern misst letztlich auch alle politischen Maßnahmen daran, ob sie mit einem Kreislaufmodell kompatibel sind. Als besonders visionär muss das Kapitel zur Energieversorgung gelten, weil diese bereits fast ausschließlich auf regenerativen Quellen wie Sonne, Wind, Erdwärme und Gezeiten beruht (vgl. ebd., S. 137–142). Der Abschnitt liest sich wie ein Stichwortkatalog zur aktuellen Klimadebatte, obwohl er zu einem Zeitpunkt entstanden ist, nämlich in den frühen 1970er-Jahren, als die Klimakrise als Thema noch kaum am Horizont zu erkennen war.

Das System aus Öl- und Gasgewinnung ist in Ökotopia bereits innerhalb weniger Jahre stillgelegt worden. Insgesamt setzen die Behörden vor allem auf eine dezentrale und ortsnahe Energieerzeugung. Genutzt werden Gezeitenkraftwerke und geothermale Energiegewinnung. Vor allem aber sind auf den Häuserdächern in Ökotopia vielfach Windräder montiert und große Teile der Wände und Dächer mit »Wärme-Rezeptoren« bestückt (ebd., S. 141). Die gewonnene Energie wird in

unterirdischen Wassertanks gespeichert und bei Bedarf in die Heizkörper der Häuser gepumpt. Insgesamt wird die Sonne auf zweierlei Arten genutzt: in Form von Solarthermie und als Fotovoltaik (vgl. ebd., S. 139).

Auch eine Diskussion um Brückentechnologien kennt der Roman: So sind als Übergangslösung einige Kernkraftwerke erhalten geblieben, obwohl die Menschen in *Ökotopia* mittelfristig nicht bereit seien, die Risiken der Atomtechnik zu akzeptieren. Geforscht wird – etwas kurios, aber aus damaliger Perspektive offenbar vielversprechend – an einem Projekt, das die elektrische Energie der Fotosynthese von speziell dafür gezüchteten Pflanzen abzuleiten und zu nutzen versucht (vgl. ebd., S. 142). Große Hoffnung ruht zudem auf der Entwicklung der Kernfusion.

Wie das System der Energieversorgung, so wirken auch die Maßnahmen auf dem Gebiet der Abfallwirtschaft ausgesprochen zeitgemäß. Der entscheidende Leitbegriff heißt »Rückschleusbarkeit«, alle Dinge sollen »biologisch abbaubar« und »verwesungsfähig« sein (ebd., S. 26, 104, 104). *Ökotopia* hat ein hoch entwickeltes Recyclingsystem aufgebaut und die Behörden sind überzeugt, in Kürze auch den Nahrungsmittelkreislauf schließen zu können.

Als wichtigster Werkstoff und zentrales Baumaterial wird Holz verwendet. Darüber hinaus ist in *Ökotopia* die Entwicklung zahlreicher Kunststoffe aus ausschließlich biologischen und nicht-fossilen Grundstoffen gelungen, die sich beim Kontakt mit UV-Licht rasch zersetzen (vgl. ebd., S. 104). Verpackungen landen deshalb auf dem Kompost und Bierdosen sogar auf der Straße, weil sie in wenigen Wochen vollständig vom Erdboden aufgenommen werden. Für den Bedarf langlebiger Materialien wurden zudem Kunststoffe konzipiert, etwa um Metalle zu ersetzen, die annähernd zerfallssicher sind, allerdings von speziellen Mikroorganismen »aufgeschlossen« werden können und beim Kontakt mit dem Erdboden ebenso zerfallen (ebd., S. 105).

Durchaus erhellend ist, dass in *Ökotopia* auf diese Weise eine umweltpolitische Grunderkenntnis schon realisiert zu sein scheint, die erst viel später als erfolgreiche Implementierungsstrategie propagiert wurde. Die gemeinte Erkenntnis lautet, dass es weitaus zielführender ist, bestehende Verhaltensmuster von Abermillionen Menschen in ihren Auswirkungen umweltneutral zu gestalten als auf eine Änderung in deren Bewusstsein und Verhalten zu setzen.¹⁰

4.4. Politik und Verwaltung

Die *Ökotopia* ist eine ausgesprochen klassische, fast konventionelle Utopie. Das liegt auch daran, dass der Roman ein annähernd vollständiges, universales Porträt einer

¹⁰ Siehe in diesem Kontext insbesondere das Ende der 1990er-Jahre entstandene Cradle-to-Cradle-Konzept von Michael Braungart und William McDonough (vgl. McDonough/Braungart, 2009 [2003]; Braungart/McDonough, 2021 [2003]).

alternativen Gesellschaft zeichnet. Neben dem nachhaltigen Energie- und Rohstoffversorgungsmodell erfährt das Lesepublikum auch ausführlich von Kleidung, Kunst, Gebäuden und Sport, vom Fernsehprogramm und dem Verkehrssektor, der übrigens maßgeblich auf einem öffentlichen, kostenfreien und elektrifizierten Transportmodell basiert. Das Bild erstreckt sich zudem auf Hinweise zur Bevölkerungsentwicklung, zur Ernährung, zum Gesundheitssystem, zu Medien, Forschung, Schule und Erziehung bis hin zu den Geschlechterverhältnissen, der Rolle der Arbeit oder dem Funktionieren des politischen Systems.

Letzteres weist ganz allgemeinen kaum Unterschiede zum Verfassungsmodell westlicher Demokratien auf. Im Wesentlichen entspricht es einer präsidentiell organisierten Republik mit Zweiparteiensystem und fast vollständiger Transparenz aller politischen Entscheidungsprozesse (vgl. ebd., S. 113–115). Auch die amerikanische Bill of Rights ist Teil der Verfassung, weshalb im Entwurf der *Ökotopia*, so vermutet Richard Saage, zum ersten Mal in der Utopiegeschichte individuelle Grund- und Menschenrechte kodifiziert werden (Saage, 2003, S. 204). Regiert wird die Ökorepublik von der sogenannten »Survivalist Party«. An der Spitze steht eine charismatische Staatspräsidentin namens Vera Allwen. Partei und Präsidentin sind die maßgeblichen Triebfedern des ökologischen Umbaus. Die Opposition ist in der »Progressive Party« versammelt, die hauptsächlich Werte wie Individualismus und Leistungsdenken vertritt und viele Reformen in *Ökotopia* bekämpft. Das politisch rückständige Spektrum firmiert somit unter einem Namen, der das genaue Gegen teil verspricht. Das ist freilich, wie ein Utopieforscher zu Recht findet: »Ironie mit dem Holzhammer« (Waschkuhn, 2003, S. 201).

Insgesamt ist nicht zuletzt die sehr dezentrale und föderalistische Verwaltungsstruktur auffallend. *Ökotopia* ist weitgehend von regional autonomen Einheiten geprägt. Jede Stadt bildet sogar eine »unabhängige Gemeinde« (Callenbach, 1978 [1975], S. 39). Zudem leben die Menschen hauptsächlich in überschaubaren Kleinstädten mit renaturierten Wohngebieten und meist in Gemeinschaftshäusern, die über drei oder vier Stockwerke nicht hinausgehen (vgl. ebd., S. 167, 35). Die alten Städte wurden entweder abgerissen oder blieben in Gestalt einiger Viertel als eine »Art Freilichtmuseum« oder als »Zeugnisse unserer barbarischen Vergangenheit« erhalten (ebd., S. 39). In der Konsequenz gibt es keine Metropolen, Skylines oder Megacities mehr. Wie Burrhus Frederic Skinner (1972 [1948], S. 44f.) in *Walden Two* übernimmt auch Callenbach (2004, S. 93) in *Ökotopia* die Formel »Small is beautiful« von Ernst Schumacher (1973).¹¹

¹¹ Die Idee zu »Small is beautiful« geht zurück auf den libertären Sozialisten Murray Bookchin, der diese Formel als Leitprinzip einer ökosozialen Ökonomie später aber ablehnte. Bookchin prägte zudem noch etwas anderes, nämlich nicht weniger als den Begriff »Ecotopia«, auf den Callenbach bei der Lektüre von Bookchins *Toward an Ecological Society* (1973) stieß und dann

4.5. Arbeitsleben, Wirtschaft und Gesellschaft

Vergleichbares gilt für die Wirtschaftsstruktur: Sie besteht vor allem aus selbstständigen Handwerksbetrieben und kleinen Unternehmen, bei denen die Beschäftigten zugleich Eigentumsrechte an den Firmen halten. Neue Arbeitskräfte heuern quasi als teilhabeberechtigte Mitglieder der Firmenleitung an. Eine entscheidende Konsequenz ist somit, dass es in Ökotopia grundsätzlich keine Leute mehr gibt, »die sich persönlich bereichern können, weil sie über Produktionsmittel verfügen und die Arbeitskraft anderer Menschen kaufen« (Callenbach, 1978 [1975], S. 124). Das kann man zumindest partiell als Affinität zu einem sozialistischen Ansatz werten. Allerdings beruhen Handel, Produktion und Güterverteilung letztlich auf dem Marktprinzip und klassischer Geldwirtschaft. Die ökotopianischen Betriebe »konkurrieren miteinander, versuchen ihre Verkaufsziffern zu erhöhen und die Profite zu steigern« (ebd., S. 125). Gleichwohl sind der Gewinnoptimierung relativ enge Grenzen gesetzt. So unterliegen Firmen einer hohen Körperschaftsteuer und ihre Entfaltungsmöglichkeiten sind außerdem durch viele Öko-Gesetze begrenzt. Nicht zuletzt werden Konzentrationsprozesse in der Wirtschaft konsequent verhindert und das Größenwachstum der Firmen beschränkt. Die arbeitsfähige Maximalgröße einer Gemeinschaftsfirma liegt bei nur rund dreihundert Beschäftigten. Darüber hinaus würde aufgrund der gemeinschaftlichen Führungsstruktur rasch Ineffizienz und schlechtes Betriebsklima drohen.

In Ökotopia werden prinzipiell nur Unternehmen und Grundstücke besteuert. Es gibt weder eine Einkommen- noch eine Mehrwert- noch eine Vermögensteuer, dafür aber eine ziemlich robuste Erbschaftsteuer, die sogar einer weitgehenden Enteignung gleichkommt, denn in Ökotopia kann außer persönlichen Gegenständen kein Eigentum vererbt werden. Staatliche Enteignungen sind ebenfalls ein gängiges Instrument, das von der Regierung etwa zur Beschlagnahme von Seen, angrenzenden Privatgrundstücken oder von Strandvillen entlang der Küstenstreifen eingesetzt wurde, um öffentliche »Wasserparks« zu schaffen (vgl. ebd., S. 50).

Doch es geht auch andersherum: Erstaunlicherweise sind einige sehr kostenintensive Aufgabengebiete, wie etwa das Erziehungswesen, nicht staatlich, sondern privatwirtschaftlich organisiert. Auch deshalb dürfte die individuelle Steuerlast, so glaubt die Hauptfigur, deutlich niedriger liegen als in den USA. Der Protagonist vermutet darin auch den Grund, weshalb das Absinken des Bruttonsozialprodukts bisher zu keinerlei Unruhen in der Bevölkerung geführt habe.

Der Sozialstaat Ökotopias basiert vor allem auf drei Säulen: Es gibt ein »garantiertes Mindesteinkommen« unabhängig von der Ausübung einer Tätigkeit sowie

als Titel für seine Utopie verwendete (vgl. Biehl, 2005, S. 156f.). Ich danke Peter Seyferth für die Hinweise.

ein »System der Grundbedarfsläden« (ebd., S. 213). Zudem wird ein »lebenslängliches Minium an Lebensmitteln, Wohnung und ärztlicher Versorgung garantiert« (ebd., S. 127). Diese Garantien sorgen dafür, dass auch eine »zeitweilige Arbeitslosigkeit« nicht mehr als Katastrophe oder Bedrohung wahrgenommen wird (ebd., S. 213). Die Rolle und das Verständnis von Arbeit ist ohnehin gründlich neujustiert, die Veränderungen werden als »Abkehr von der protestantischen Arbeitsmoral« charakterisiert (ebd., S. 60). Die Verhältnisse am Arbeitsplatz seien den Menschen in Ökotopia meist wichtiger als Löhne und Gewinne und in den Betrieben herrsche eine Atmosphäre, die eine Unterscheidung zwischen Arbeit und Vergnügen kaum möglich mache.

Außerdem wurde die 20-Stunden-Woche bereits unmittelbar nach Erlangung der staatlichen Unabhängigkeit realisiert (vgl. ebd., S. 28, 62, 130, 211). Der Schritt steht ganz in der Tradition der meisten frühneuzeitlichen Utopieklassiker: In Morus' *Utopia* sind beispielsweise nur sechs Stunden, in Campanellas *Sonnenstaat* sogar nur vier Stunden tägliche Arbeitszeit vorgesehen (vgl. Morus, 1996 [1516], S. 56; Campanella, 1996 [1623], S. 136). Die Entlastung des Einzelnen war dabei allerdings fast immer mit einer strikten und allgemeinen Arbeitsverpflichtung verbunden, zu verstehen vor allem als Angriff auf die Privilegien von Adel und Klerus. In Ökotopia aber wird der Müßiggang keineswegs bekämpft, man toleriert vielmehr mit einer gewissen Sympathie »Bummler, Gaffer und Faulenzer – Leute ohne eine erkennbare Beschäftigung, für die die Straße einfach ein einziges großes Wohnzimmer ist« (Callenbach, 1978 [1975], S. 20).

Die Arbeitszeitverkürzung und der Verzicht auf bedingungslose Effizienzorientierung führen in Ökotopia fast zwangsläufig zu einem gewissen Absinken des Durchschnittseinkommens und an vielen Stellen zu einem Zurückfallen gegenüber ausländischen Wirtschaftsstandorten. Dieser Weg findet trotzdem Zustimmung in der Bevölkerung, weil der Gesellschaft eine »völlig neue Vorstellung von Lebensstandard« zugrunde liegt (ebd., S. 123). Dazu zählt der partielle Verzicht auf Konsumgüter, ebenfalls ein altes Thema der Utopietradition, sowie die Überzeugung, dass die Berechnung des Sozialprodukts »ohnehin zu großen Teilen aus überflüssiger Arbeit« zusammengesetzt sei (ebd., S. 61).¹² Der Hinweis auf die Nutzlosigkeit vieler wirtschaftlicher Tätigkeiten ist nicht nur offenkundig angelehnt an die erwähnte Kritik des »uneconomic growth« von Herman E. Daly, sondern knüpft erneut auch an überlieferte Traditionen der Utopiegeschichte an. Schon in der *Utopia* von Thomas Morus findet sich der Hinweis, dass bei den meisten anderen Völkern

¹² Analog dazu wird auch in Callenbachs späterem Roman *Ecotopia Emerging* explizit kritisiert, dass das US-System »einen großen Teil unseres Kapitals, unserer besten Köpfe, unserer produktivsten Mittel zur Herstellung von nutzlosen Dingen heranzieht« (Callenbach, 1983 [1981], S. 72).

viele überflüssige Tätigkeiten ausgeübt würden, obwohl schon wenige Stunden Arbeitszeit pro Tag für die Bereitstellung aller notwendigen und nützlichen Produkte ausreichend seien (vgl. Morus, 1996 [1516], S. 56).

Eine generelle Technikfeindlichkeit kann man dem ökotopianischen System allerdings nicht vorwerfen. Die Menschen verfügen über Videogeräte, Kabelfernsehen und Bildtelefone, und vor allem der Zugverkehr gleicht einer technologischen Sensation, denn mit Hilfe einer besonderen Magnetschwebetechnik bringt es das Transportmittel bei ebener Strecke auf Durchschnittsgeschwindigkeiten von 360 km/h (vgl. ebd., S. 14).

Des Weiteren ist der Roman sichtlich bemüht, die besondere Bedeutung der Frauen in Ökotopia zu betonen und die Ökorepublik als Hort von Geschlechtergleichheit und überwundener Diskriminierung zu präsentieren. Der Versuch gelingt aber nur teilweise. Zwar besetzen Frauen in der Tat viele maßgebliche Positionen, ihnen kam die entscheidende Rolle im Rahmen des Transformationsprozesses zu und auch die aktuelle Regierungspartei ist mehrheitlich von Frauen geprägt. Der Protagonist meint daher, »die objektive Situation der Frau (sei) derjenigen der Männer *gleich*« (ebd., S. 47). Doch dann werden viele Stereotype weitgehend beibehalten: Rituelle Kriegsspiele gelten als stolze Männerdomäne (vgl. ebd., S. 99–101), »Kooperation und Biologie« dagegen als »Ausdruck typisch weiblicher Eigenschaften und Interessen« (ebd., S. 113). Callenbach versucht die seelische Befindlichkeit seines Ich-Erzählers in dessen erotischen Abenteuern widerzuspiegeln, verlässt dabei allerdings zu keiner Sekunde seine männliche Perspektive und beschreibt die Erlebnisse auf so banale Weise, dass die Amouren und Kopfkinoszenen zu Recht als »Trivialisierung des Eros« und »männliche Wunschphantasien« kritisiert wurden (Gnug, 1999, S. 227; ähnlich Waschkuhn, 2003, S. 202). Für eine überzeugende Variante, auch im Kontext damaliger feministischer Diskurse, bedient sich der Roman schlüssig zu vieler Klischees.

5. Kritik

Es gibt zweifellos auch irritierende Einrichtungen in Ökotopia. So registriert die Hauptfigur ein markantes Kulturdefizit, weil die Menschen dort, wie es heißt, eine »fast provinzielle Mißachtung für künstlerische Meisterwerke« und eine »Art ultrademokratische Maßstabsverzerrung« für »schöpferische Spitzenleistung« an den Tag legen (Callenbach, 1978 [1975], S. 179). Es gibt viele Unzulänglichkeiten bei der Anpassung an das Ideal des stabilen Kreislaufs, etwa Gummireifen, Betonhäuser oder Silberzähne. Callenbach präsentiert grundsätzlich kein statisches Ideal, sondern eher ein prozesshaftes und in Teilen selbst noch als defizitär deklariertes Gesellschaftsmodell.

Aber darüber hinaus existieren in Ökotopia auch mehrere, aus normativer Sicht zumindest diskussionswürdige Einstellungen und Institutionen: So fertigen die Menschen ihre Tragetaschen, Hosen und Jacketts dort vor allem aus »Leder und Fell«, ihr Körperschmuck besteht bevorzugt aus »Muscheln oder Federn«, die Jagd erfreut sich großer Beliebtheit und mit »Wild« wird ein Großteil ihres Fleischkonsums gedeckt (ebd., S. 20, 20, 23). Das kann in Teilen durchaus als ökologisch fragwürdiges Verhalten gelten.¹³ Entgegenhalten lässt sich freilich, dass in Ökotopia stets versucht wird, diese »naturverbrauchenden« Handlungen zu kompensieren, etwa durch den Schutz der Tierbestände oder mit Hilfe von Aufforstungsprogrammen als Ersatz für den Häuserbau (vgl. ebd., S. 35). Zumindest am Prinzip des stabilen Gleichgewichts gemessen, kann das Verhalten in den meisten Fällen als durchaus effiziente Praxis gelten.

Verstörender wirkt hingegen, dass es in Ökotopia neben der teilweise indifferenten Haltung gegenüber dem Einsatz von Gewalt auch eine Art ethnisch-kulturelle Segregation auf freiwilliger Basis gibt. Verschiedene ethnische Gruppen verfügen über eigene Stadtbezirke oder formieren sich teilweise sogar zu eigenen »Stadtstaaten« auf dem Gebiet der Ökorepublik. Besonders befremdlich wirkt, dass diese Tatsache der Überzeugung geschuldet ist, dass »ein harmonisches Zusammenleben der verschiedenen Rassen nicht möglich« sei (ebd., S. 136). Letzteres ist vermutlich als besonderer Tribut an Realitätsnähe gedacht. Die Segregation ließe sich auch, zumindest theoretisch, als Relativierung der Idealität oder gar als bewusst-dystopische Einkapselung deuten. Diese Interpretationen sind prinzipiell zulässig und eine diesbezügliche Offenheit ist das Privileg jeder literarischen Utopie. Doch dürfte eine Deutung als bewusstes Ironie- oder Reflexionssignal nicht allzu viel Plausibilität besitzen. Denn unübersehbar fehlt es dem Roman über weite Strecken auch an einer kritisch-selbstreflexiven Dimension. Anders als etwa Morus in seiner *Utopia* nutzt Callenbach kaum literarische Techniken wie Ironie, Satire oder bewusste Distanzierungssignale, um so das utopische Modell selbst offensiv für eine kritische Hinterfragung zu öffnen. Dem Autor mangelt es dazu erkennbar an spielerischer Distanz zu seinem Entwurf und wohl auch an literarischer Begabung.

13 Da die Menschen in Ökotopia ihre freie Zeit zudem hauptsächlich mit Baden, Angeln, Segeln, Wandern, Zelten oder Jagen verbringen, sinke die Natur, so moniert Hermand, »trotz aller Ehrfurcht, die man ihr entgegenbringt zu einem Objekt ihres ichbezogenen Betätigungsdranges und ihrer Vergnügungssucht. Anstatt die Natur endlich einmal in Ruhe zu lassen und ihr die nötige Erholung zu gönnen, wird sie auch in Ökotopia ständig weiter strapaziert. Die meisten sehen in diesem ›Drang-ins-Grüne‹ keinen Widerspruch. [...] Trotz alles ökologischen Bewußtseins bleibt die Hauptperspektive der Utopie durchaus anthropozentristisch« (1983, S. 259). Allerdings, das lässt sich zur Ehrenrettung von Callenbachs ökotopianischem System anführen, verlassen die Menschen dort nicht einfach einen angestammten urbanen Lebensbereich und begeben sich vergnügungssüchtig in die Natur, vielmehr begreifen sie sich gerade als Teil derselben (vgl. etwa Callenbach, 1978 [1975], S. 65).

Andere Kritikpunkte, etwa der notorische Totalitarismusvorwurf, den sich auch Callenbachs *Ökotopia* wie offenbar jede Utopie einmal anhören muss (vgl. Piper, 2019), und sei sie noch so demokratisch und transparent, gehören dagegen eher in den Bereich einer gewissen konservativen Kritikroutine, weil das Wort Utopie dort verlässlich ein bestimmtes Reizreaktionsschema auslöst.

Demgegenüber hat das Modell aber sogar von wirtschaftswissenschaftlicher Seite viel Zustimmung erfahren, was vielleicht überrascht, aber sicherlich kein Zufall war.¹⁴ Denn auf die Wissenschaftskonformität seiner Schilderungen legte der Autor großen Wert. Drei Jahre arbeitete Callenbach an seiner Utopie und schickte während der Recherche phase sämtliche Kapitel an befreundete Personen aus unterschiedlichen Wissenschaftsbereichen. Erst dann machte er sich an die literarische Ausgestaltung.

6. Fazit

Wirft man abschließend einen Blick auf die allgemeine, vielleicht auch bleibende Bedeutung von Callenbachs *Ökotopia*, mit der der Entwurf über Potenziale der Utopie generell informiert, dann ist sicherlich die Funktion eines literarischen Frühwarnsystems nicht von der Hand zu weisen. Einerseits sensibilisiert der Roman schon ausgesprochen frühzeitig für strukturelle Probleme einer ausschließlich auf Wachstum gerichteten Ökonomie und kritisiert überdies Umweltgifte, die in den natürlichen Kreislauf gelangen, Artensterben, Ressourcenverknappung oder die riesige Müllproduktion. Andererseits leistet Callenbachs Szenario auch konstruktive Anstöße: etwa für kreislaufkonforme Produktpaletten, für verändertes Einkaufs- und Entsorgungsverhalten oder für die Schaffung veränderter Anreizstrukturen.

Gleichwohl liegt die zentrale Bedeutung von Callenbachs Utopie heute sicherlich nicht mehr in dem noch unausgeschöpften Potenzial an Ideen und Vorschlägen zum ökologischen Umbau einer marktwirtschaftlich organisierten Gesellschaft. Vielmehr besteht die Botschaft eher in der allgemeinen Erkenntnis, wie sehr bestimmte Utopien doch der Notwendigkeit späterer Entwicklungen vorauslaufen können und wie sehr der Lauf der Geschichte manch vermeintliche Irrlichterei

¹⁴ So kommt beispielsweise der Ökonom Richard Frye, trotz einiger Kritikpunkte, etwa einer partiellen Ineffektivität aufgrund vieler verstaatlichter Wirtschaftssektoren, zu einer prinzipiell positiven Einschätzung von Callenbachs Modell: »It is a system which provides for macrostability and microvariability. It is a system which provides a healthy pleasing environment and a high standard of living at the same time. It is a system in which people live in harmony with each other and with their environment. And it does not concentrate power into a few hands or allow a large proportion of its citizens to live in poverty and hopelessness« (1980, S. 80).

als seltsam realistische Prognose und umgekehrt manch realistisch-nüchterne Einschätzung als naives Wunschdenken erscheinen lassen kann.

Literatur

- Bacon, Francis (1996 [1627]): »Neu-Atlantis«. In: *Der utopische Staat. Morus, Utopia – Campanella, Sonnenstaat – Bacon, Neu-Atlantis*. Übersetzt und hrsg. von Klaus J. Heinisch. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 171–215 [zuerst lat. u.d.T. »Nova Atlantis«, 1627].
- Biehl, Janet (2015): *Ecology or Catastrophe. The Life of Murray Bookchin*, Oxford: Oxford University Press.
- Böker, Uwe (1988): »Naturbegriff, ökologisches Bewusstsein und utopisches Denken. Zum Verständnis von E. Callenbachs ›Ecotopia‹«. In: Arno Heller/Walter Hölbling/Waldemar Zachariasiewicz (Hrsg.): *Utopian Thought in American Literature. Untersuchungen zur literarischen Utopie und Dystopie in den USA*. Tübingen: Narr, S. 69–84.
- Braungart, Michael/William McDonough (2021 [2003]): *Cradle to Cradle. Einfach intelligent produzieren*. Aus dem Amerikanischen von Karin Schuler und Ursula Pesch. 7. Aufl. München: Piper.
- Bühler, Benjamin (2016): »Utopie«. In: Benjamin Bühler/Stefan Willer (Hrsg.): *Futurologien. Ordnungen des Zukunftswissens*. Paderborn: Fink, S. 297–306.
- Callenbach, Ernest (1975): *Ecotopia. The Notebooks and Reports of William Weston*. Berkeley: Banyan Tree Books.
- Callenbach, Ernest (1978 [1975]): *Ökotopia. Notizen und Reportagen von William Weston aus dem Jahre 1999*. Aus dem Amerikanischen von Ursula Clemeur und Reinhard Merker. Berlin: Rotbuch.
- Callenbach, Ernest (1981): *Ecotopia Emerging*. Berkeley: Banyan Tree Books.
- Callenbach, Ernest (1982): *Ecotopia Then and Now*. Interview mit James Heddle, Seattle, 6. April 1982, www.youtube.com/watch?v=tYc9myGMmTc (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Callenbach, Ernest (1983 [1981]): *Ein Weg nach Ökotopia. Die Entstehungsgeschichte einer anderen Zukunft*. Roman. Aus dem Amerikanischen von Christiane Tobschall und David Crawford. Berlin: Ökotopia.
- Callenbach, Ernest (1988): »Erfahrungen mit Ökotopia«. In: Rüdiger Lutz (Hrsg.): *Pläne für eine menschliche Zukunft*. Weinheim/Basel: Beltz, S. 95–100.
- Callenbach, Ernest (2004): *Ecotopia. 30th Anniversary Edition*. Berkeley: Heyday Books, <https://static1.squarespace.com/static/521b7c54e4boe63c9a89da62/t/53e2ffd8e4bo38bdcd546300/1407385560344/Callenbach%2C+Ernest+-+Ecotopia.pdf> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

- Campanella, Tommaso (1996 [1623]): »Sonnenstaat«. In: *Der utopische Staat. Morus, Utopia – Campanella, Sonnenstaat – Bacon, Neu-Atlantis*. Übersetzt. und hrsg. von Klaus J. Heinisch, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 111–169 [entstanden ital. ab 1600; zuerst lat. u.d.T. »Civitas Solis«, 1623].
- Commoner, Barry (1973 [1971]): *Wachstumswahn und Umweltkrise*. Einführung von Klaus Mehnert. München/Gütersloh/Wien: Bertelsmann.
- Commoner, Barry (2020 [1971]): *The Closing Circle. Nature, Man, and Technology*. With a Foreword by Michael Egan. New York: Dover.
- D'Idler, Martin (2007): *Die Modernisierung der Utopie. Vom Wandel des Neuen Menschen in der politischen Utopie der Neuzeit*. Berlin: Lit.
- D'Idler, Martin (2009): »Grün ist die Hoffnung – Die Tradition der ökologischen Utopie«. In: Kurt Tudyka (Hrsg.): *Ist eine andere Welt möglich? Utopische Zwischenrufe*. Hamburg: Kovač, S. 69–89.
- Daly, Herman E. (1999): *Uneconomic Growth: In Theory, in Fact, in History, and in Relation to Globalization* (= Clemens Lecture Series, Nr. 11). Minnesota, https://digitalcommons.csbsju.edu/clemens_lectures/10/ (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Daly, Herman E. (2005): »Economics in a Full World«. In: *Scientific American* 293(3), S. 100–107, https://steadystate.org/wp-content/uploads/Daly_SciAmerican_FullWorldEconomics%281%29.pdf (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Daly, Herman E. (2014): *From Uneconomic Growth to a Steady-State Economy*. Cheltenham/Northampton: Elgar.
- Daly, Herman E. (Hrsg.) (1973): *Toward a Steady-State Economy*. San Francisco: Freeman.
- De Geus, Marius (1999): *Ecological Utopias. Envisioning the Sustainable Society*. Utrecht: International Books.
- Dietz, Frank (1987): *Kritische Träume – Ambivalenz in der amerikanischen literarischen Utopie nach 1945*. Meitingen: Corian.
- Fehlner, Gert (1989): *Literarische Utopien als Reflexion und Kritik amerikanischer Wirklichkeit. Ausgewählte Beispiele seit den 60er Jahren*. Meitingen: Corian.
- Frye, Richard (1980): »The Economics of Ecotopia«. In: *Alternative Futures* 3, S. 71–81.
- Fitting, Peter (2010): »Utopia, Dystopia and Science Fiction«. In: Gregory Claeys (Hrsg.): *The Cambridge Companion to Utopian Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, S. 135–153.
- Gnüg, Hiltrud (1999): *Utopie und utopischer Roman*. Stuttgart: Reclam.
- Hermand, Jost (1983): »Möglichkeiten alternativen Zusammenlebens. Ernest Callenbachs *Ecotopia* (1975)«. In: Klaus L. Bergahn/Hans U. Seeber (Hrsg.): *Literarische Utopien von Morus bis zur Gegenwart*. Königstein: Athenäum, S. 251–264.
- Herold, Emanuel (2020): *Utopien in utopiefernen Zeiten. Zukunftsdisidente am Ende der fortschrittlichen Moderne*. Göttingen: Wallstein.
- Hollm, Jan (1998): *Die angloamerikanische Ökotopie. Literarische Entwürfe einer grünen Welt*. Frankfurt a.M.: Lang.

- Kumar, Krishan (1987): *Utopia and Anti-Utopia in Modern Times*. Oxford: Basil Blackwell.
- McDonough, William/Michael Braungart (2009 [2003]): *Cradle to Cradle. Remaking the Way We Make Things*. London: Vintage Books.
- Martin, Ann/Rob White (2012): »Remembering Ernest 'Chick' Callenbach«. In: *Film Quarterly* 65(4), S. 4–5.
- Meadows, Dennis (1972): *Die Grenzen des Wachstums. Bericht des Club of Rome zur Lage der Menschheit*. Mit Donatella Meadows, Erich Zahn und Peter Milling. Stuttgart: DVA.
- Meyer, Uwe (2010): »Selling an ›Ecological Religion‹. Strategies of Persuasion in Ernest Callenbach's Ecotopia«. In: Mathias Lotz/Mathias van der Minde/Dirk Weidmann (Hrsg.): *Von Platon bis zur Global Governance. Entwürfe für menschliches Zusammenleben*. Marburg: Tectum, S. 253–280.
- Morus, Thomas (1996 [1516]): »Utopia«. In: *Der utopische Staat. Morus, Utopia – Campagna, Sonnenstaat – Bacon, Neu-Atlantis*. Übersetzt und hrsg. von Klaus J. Heinisch. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 9–110.
- Nitschke, Peter (1995): *Staatsräson contra Utopie? Von Müntzer bis Friedrich II. von Preußen*. Stuttgart: Metzler.
- Piper, Nikolaus (2019): »Ökotopia: Früher war der Blick in die Zukunft besser«. In: *Süddeutsche Zeitung*, 22. November 2019, www.sueddeutsche.de/wirtschaft/klimaschutz-utopie-lernen-1.4691291 (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Saage, Richard (1999): »Utopie und Science-fiction – Versuch einer Begriffsbestimmung«. In: Ders., *Innenansichten Utopias. Wirkungen, Entwürfe und Chancen des utopischen Denkens*. Berlin: Duncker & Humblot, S. 144–155.
- Saage, Richard (2003): *Utopische Profile*, Bd. 4: *Widersprüche und Synthesen des 20. Jahrhunderts*. Münster: Lit.
- Sargent, Lyman T. (1994): »The Three Faces of Utopianism Revisited«. In: *Utopian Studies* 5(1), S. 1–37.
- Schölderle, Thomas (2017): *Geschichte der Utopie. Eine Einführung*. 2. Aufl. Köln/Weimar/Wien: Böhlau.
- Schölderle, Thomas (2023): »Nachhaltige Vision. Die erste klassisch-ökologische Utopie Ecotopia (1975) von Ernest Callenbach«. In: *Zeitschrift für Gemeinwirtschaft und Gemeinwohl* 46(2), S. 165–192.
- Schumacher, Ernst F. (1973): *Small Is Beautiful. A Study of Economics as if People Mattered*. London: Blond & Briggs.
- Schwendter, Rolf (1994): *Utopie. Überlegungen zu einem zeitlosen Begriff*. Berlin: Edition ID-Archiv.
- Schwonke, Martin (1957): *Vom Staatsroman zur Science Fiction. Eine Untersuchung über Geschichte und Funktion der naturwissenschaftlich-technischen Utopie*. Stuttgart: Enke.

- Skinner, Burrhus F. (1972 [1948]): *Futurum Zwei. »Walden Two«. Die Vision einer aggressionsfreien Gesellschaft*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Suvin, Darko (2016 [1977]): *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. Hrsg. von Gerry Canavan. Oxford: Lang.
- Tschachler, Heinz (1984a): »Ökologie und Identität: Ernest Callenbachs Roman *Ecotopia* (1975)«. In: Bernd-Peter Lange/Anna M. Stuby (Hrsg.): »1984«. Berlin: Argument, S. 121–136.
- Tschachler, Heinz (1984b): »Ernest Callenbach: Ecotopia. A Novel about Ecology, People, and Politics in 1999 (1975)«. In: Hartmut Heuermann/Bernd-Peter Lange (Hrsg.): *Die Utopie in der anglo-amerikanischen Literatur. Interpretationen*. Düsseldorf: Bagel, S. 328–348.
- Waschkuhn, Arno (2003): *Politische Utopien. Ein politiktheoretischer Überblick von der Antike bis heute*. München/Wien: Oldenbourg.
- Zeh, Juli (2020): *Fragen zu Corpus Delicti*. München: BTB.

SciFi-Serien, wie Captain Future und Star Trek, haben mich fasziniert und tun es immer noch. Der Raumschiffkapitän, die Mannschaft mit den unterschiedlichsten Charakteren und futuristische Technik im Kampf für das Gute. Das ist bei meiner Gewerkschafts- und Betriebsratsarbeit ähnlich: Ein Team unterschiedlichster Menschen immer auf der Suche nach dem Besten für unsere Kolleginnen und Kollegen – zwar ohne Raumschiff und nicht immer mit futuristischer Technik, aber mit dem Herzen am richtigen Fleck.

Carsten Riedl

Technical Product Manager und Betriebsratsvorsitzender bei Nokia Solutions and Networks GmbH & Co. KG

Mitglied des Ortsvorstands der IG Metall München

Postwork San Francisco 2157

Alternative Arbeitsorganisation in Chris Carlssons *After the Deluge*

Maja Hoffmann und Peter Seyferth

1. Einleitung: Nowtopians und die Überwindung von Lohnarbeit und Klassen

Menschen, die gerne Fahrrad fahren, ohne dabei im Autoverkehr zu sterben, sollten Chris Carlsson kennen. Er ist Mitgründer der ›Critical Mass‹, einer weltweiten Bewegung von Radfahrer:innen, die sich regelmäßig für Demo-Fahrten durch Städte treffen, um als ›kritische Masse‹ im Straßenverkehr auf die vernachlässigten Anliegen des Radverkehrs aufmerksam zu machen. Auch sonst ist Carlsson vielseitig aktiv; laut seiner persönlichen Homepage als »Autor, San Francisco-Historiker, ›Professor‹, Radfahrer, Reiseführer, Blogger, Fotograf, Designer von Büchern und Magazinen« (Carlsson, o.J.).¹ Wer wachstumskritische Degrowth-Debatten verfolgt, dürfte außerdem seine Wortneuschöpfung der ›Nowtopias‹ kennen; ein Wortspiel mit ›Utopien‹ und ›now‹ (›jetzt‹). Gemeint sind also in positivem Sinne utopische Lebensentwürfe und alternative Praktiken, die hier und heute schon von ›Nowtopians‹ verfolgt werden, also von »Tüftlern, Erfinderinnen und Improvisationsgeistern« besonders in Bezug auf »wichtige Tätigkeiten, die von der Marktgemeinschaft ignoriert oder unterbewertet werden« (Carlsson, 2015, S. 182).

Die neue Politik, für die der Begriff ›Nowtopia‹ steht, ist eine ausdrücklich klassenbezogene Politik – allerdings eine »selbst-emancipatorische Klassenpolitik jenseits der traditionellen Arena der Lohnarbeit« (ebd.). Es geht um die Selbstbefreiung der Arbeiter:innenklasse durch eine Vielzahl selbstbestimmter Lebens- und Arbeitsweisen *außerhalb der Lohnarbeit*, und somit nicht um »die Befreiung der Arbeiter:innen innerhalb der kapitalistischen Arbeitsteilung« (ebd., S. 183), sondern um ihre Befreiung »aus der endlosen Tretmühle aus Konsumismus und Überarbeitung«

¹ Zitate und Passagen aus dem Englischen sind, wenn nicht anders vermerkt, übersetzt von Hoffmann und Seyferth.

(ebd., S. 184), ja sogar um die »Befreiung davon, nur Arbeiter:innen zu sein«² (ebd.). Letztendlich ist also das Ziel, Klasse als solche ganz zu überwinden und eine klassenlose Gesellschaft zu erreichen.

Für dieses Ziel versuchen zunehmend viele Menschen, sich außerhalb der regulären Wirtschaft gegenseitig zu unterstützen, neue Gemeinschaften zu gründen, aus der Fremdbestimmung auszubrechen, die mit dem Lohnarbeitsverhältnis untrennbar verbunden ist, und nicht wieder in Marktbeziehungen hineingezogen zu werden. Carlsson orientiert sich an praktischen Projekten und Aktivitäten, nicht an bürokratisch und hierarchisch organisierten Parteien oder Gewerkschaften. Letztere haben ja ein gewisses Interesse daran, dass die Klassengesellschaft erhalten bleibt und richten sich außerdem gerne im Staat ein. Insofern könnte man Carlsson wohl als Anarchisten bezeichnen, auch wenn er durchaus auch marxistische Literatur für seine Analysen heranzieht (etwa Hardt und Negris Begriff der ›Multitude‹³, mit der ein über das klassische Proletariat hinausgehendes revolutionäres Subjekt ausgemacht wird, das Carlsson mit den ›Nowtopians‹ praktisch gleichsetzt).

Als analytisches Instrument hält Carlsson ›Klasse‹ derzeit aber noch für unverzichtbar, denn mit diesem Konzept kann sichtbar gemacht werden, dass selbst in einer Gesellschaft, die sich für sehr demokratisch hält, einige der wichtigsten Bereiche des täglichen Lebens geradezu vollständig ohne entscheidende Partizipation der meisten Menschen fremdbestimmt werden. »Es gibt keine öffentliche Kontrolle über die grundlegenden Entscheidungen, die unser Leben bestimmen, sei es, welche Arbeit getan wird, wie sie getan wird, mit wem wir zusammenarbeiten, oder allgemeiner, die Art der wissenschaftlichen Forschung, die Arten von Technologien, die wir wählen oder ablehnen« (Carlsson, 2008, S. 12). Genau hier entsteht laut Carlsson Klasse bzw. der Klassenunterschied; in dieser tiefen Trennung in die einen, die mit ihrer alltäglichen Arbeit die Welt reproduzieren, aber nicht darüber mitbestimmen können, und in die anderen, die über diese Welt alleine entscheiden (vgl. ders., 2015).

Als Gegner sieht Carlsson aber nicht stereotype Industrielle mit Zigarre im Mund, sondern das gesichtslose, undemokratische Wirtschaftssystem: den Kapitalismus. Gegen den Kapitalismus werden sich, laut Carlsson, aber nicht nur Lohnabhängige wenden, und sie werden es nicht so fantasios tun, wie das in

2 Das erinnert an André Gorz und sein Konzept der ›non-class of non-workers‹ (vgl. 1982).

3 Vgl. dazu Hardt/Negri (2004), zuvor auch Hardt/Negri (2003). Innerhalb des Marxismus gab es immer wieder Tendenzen in Richtung Anarchismus, auch wenn dies ungern zugegeben wird. Dazu lesenswert ist auch Holloway (2006). Stets geht es wie bei Carlsson darum, die Klassengesellschaft zu überwinden, ohne eine totalitäre (oder überhaupt eine) Diktatur zu errichten; selbst Parteien und revolutionäre Avantgarden sind diesen Richtungen des Marxismus suspekt. Vor ausdrücklichen Utopien schreckt aber auch diese Linie des Marxismus zurück; daher lohnt es sich, bei Carlsson zu bleiben.

Parteien und Gewerkschaften üblich ist. Vielmehr muss als politisches Ziel ›Klasse‹ verzichtbar gemacht und überwunden werden. »Neu auftauchende politische Akteure, die in unzähligen sich überschneidenden Identitäten und Geschichten verwurzelt sind, sind dabei, sich die Welt neu vorzustellen. Sie beginnen, eine Welt zu schaffen, die sich sehr von der Welt unterscheidet, die wir unter dem Schleudergang des Kapitalismus ertragen müssen. Inmitten des Wahnsinns wächst die Saat einer neuen Welt, die auf ökologisch neu gestalteten Technologien basiert, die menschliche Gemeinschaften und die Verbindung zwischen menschlichem Leben und natürlichen Prozessen wiederbeleben« (ders., 2008, S. 13).

Diese Saat einer neuen Welt wächst real in der alten Welt. Wohin es geht, ist noch nicht zu sehen. Aber Carlsson hat in einem utopischen Science-Fiction-Roman eine solche mögliche neue Welt beschrieben. Um diese Vision einer klassenlosen Gesellschaft und vor allem, wie in ihr Arbeit organisiert ist, soll es im Folgenden gehen.

2. Ein Roman über eine zukünftige Stadt mit zukünftiger Technik

After the deluge (dt. *Nach der Sintflut*) wurde 2004 veröffentlicht.⁴ Die Handlung spielt in San Francisco, wo Carlsson seit fast 50 Jahren lebt, im Sommer und Frühherbst des Jahres 2157. Der Meeresspiegel rund um die Stadt ist in der Vergangenheit stark gestiegen, die Stadt steht halb unter Wasser – wahrscheinlich infolge des Klimawandels, dieser wird allerdings nur einmal indirekt und beiläufig (vgl. Carlsson, 2004, S. 15) aber ansonsten explizit nie erwähnt. Wo früher Straßen waren, sind jetzt Kanäle, teils ragen Ruinen aus dem Wasser, teils werden die halbversunkenen Gebäude weiter genutzt. Veränderungen gab es auch durch mehrere große Erdbeben, die Teile der Stadt zerstört haben.

Besonders einschneidend allerdings war eine globale Pandemie, der im Jahr 2074 dreieinhalb Milliarden Menschen in nur zwei Monaten zum Opfer fielen, was als ›Massensterben‹ im kollektiven Gedächtnis verankert ist (überlebt hat nur, wer Spuren von THC im Körper hatte). Ausgelöst hatte die Pandemie ein Virus, das in einem texanischen Labor entwickelt worden war – wissenschaftliche Labore waren zu dieser Zeit kommerziell orientiert und nicht reguliert; alle mit ein bisschen Geld konnten dort alles Mögliche züchten und freisetzen, es gab einen regelrechten Goldrausch (seither hat die Wissenschaft in dieser Hinsicht einen eher schwierigen Stand). Anfang der 2080er Jahre kam es zu einer Revolution, die die ›Geldära‹ beendete.

4 Einige Jahre lang war das Buch vergriffen. In dieser Zeit konnte es von Carlssons Homepage gegen eine freiwillige Spende heruntergeladen werden. Seit 2024 kann es bei Amazons Print-on-Demand-Service gedruckt bestellt werden – die potentiell kostenlose Variante ist damit wieder verschwunden.

dete. In deren Folge wurde San Francisco neu aufgebaut, auch nach ökologischen Kriterien (was später die ›Große Konversion‹ genannt wurde).

Im Jahr 2157 ist die Stadt sehr belebt: Nach wie vor gibt es viel Personen- und Frachtverkehr zu Wasser und zu Land. Autos existieren praktisch nicht mehr, dafür vor allem Räder und Lastenräder, Schiffe und Boote aller Art, Seilbahnen, magnetische Straßenbahnen, Züge und Nachtzüge für weitere Strecken, Pferdekutschen und -anhänger in ländlichen Gebieten, viel Fußverkehr, sowie ›Solar-Wagen‹ für Alte, Kranke oder Ausnahmefälle; Flugverkehr wird nicht erwähnt. Alles ist nach dem Ende der Geldära selbstverständlich kostenlos; Räder beispielsweise können gratis in sogenannten Velomes ausgeliehen werden. Die Radwege sind exzellent ausgebaut, Schnellradwege verbinden Stadtteile auf hohen Brücken über den Dächern, Schlepplifte unterstützen den Transport von Lasten bergauf.

Die Stadt ist sehr grün und teils verwildert; Efeu und Ranken wachsen über alte wie neue Gebäude, ebenso gibt es viele Bäume, Gärten und Obsthaine. Viele Bäche durchziehen das Gebiet, sie wurden gezielt wieder angelegt bzw. aus dem Untergrund befreit, das Wasser ist klar und sauber. Unter anderem dienen sie der Bewässerung der landwirtschaftlichen und gartenbaulichen Zonen auf dem Stadtgebiet. Auch das Tierleben ist sehr vielfältig: Überall tummeln sich Fische, Delfine, Seerobben, verschiedenste Vogelarten und andere Tiere; alles ist voller Leben, die Wiederausiedlung von Wölfen wird emotional diskutiert.

Die Menschen wohnen häufig in gemeinschaftlichen Unterkünften und teilen sich das gemeinsame, selbstorganisierte Management größerer Wohneinheiten, kümmern sich um Reparaturen, Investitionen wie auch alltägliche Haushaltsarbeiten (oft wird auch gemeinsam gegessen), viele Häuser sind auffallend schön. Das Zusammenleben wird allgemein als belebt und quirlig beschrieben, die Leute sind fröhlich, feiern und tanzen oft, genießen das gute Leben, häufige Paraden, viel Kunst und Kultur; die Vielfalt in Theater, Kino, Musik, Sport, Wissenschaft und Presse scheint sehr ausgeprägt zu sein. Das Essen ist gut und vielfältig, Cannabiskonsum ist weit verbreitet. Die Menschen richten sich nach konventioneller Uhrzeit, es gibt ständig Staus auf Straßen und Wasserstraßen – so scheint das Leben aus heutiger Perspektive an sich recht ›normal‹ zu sein; das Straßenleben bestimmt lebendiger als heute, jedenfalls aber nicht radikal anders als heute. Dennoch hat sich im gesellschaftlichen Zusammenleben manches grundlegend verändert.

Auf dem Gebiet der Technik wird eine sehr lebhafte und interessante gesellschaftliche Debatte über die weitere technische Entwicklung geführt und damit verbunden über unterschiedliche Sichtweisen auf die Rolle des Menschen in der Welt und das Mensch-Tier-Verhältnis (dies führt für diesen Text leider zu weit). Technische Neuerungen gibt es, sie tauchen allerdings nur am Rande auf, High-tech-Fantasien werden nicht beschrieben. Fortschritte gibt es vor allem im Bereich Biotechnologie, Medizintechnik, Architektur und Infrastruktur: ›Age-Blocker‹ zum Beispiel lassen Menschen bis zu 150 Jahre alt werden und können auch zwischen-

durch zur schnellen Spontan-Verjüngung eingenommen werden. Das ›Vyne‹ ist nicht nur eine Art blättriges Öko-Internet, sondern ersetzt gleichzeitig das alte Stromnetz und kann sogar selbst Energie produzieren (vielleicht durch Photosynthese? Es wird nicht erklärt, auf welche Weise es genau funktionieren soll).

Nach wie vor gibt es viel Einfallsreichtum, Innovation und sportlichen Wettbewerbsgeist unter Erfinder:innen – was im Ökoanarchismus auch zu erwarten ist. Anders als im Primitivismus, der Technik grundsätzlich als etwas Schlechtes auffasst, wird in der anarchistischen technikaffinen Ökologie mit ›befreiender Technologie‹ argumentiert. Die maßgeblichen Argumente hat Murray Bookchin schon 1965 vorgebracht, und deren offensichtlicher Einfluss auf Carlsson lässt sich an *After the Deluge* ablesen. Zunächst wird betont, dass Technologie zur grundlegenden Struktur einer Gesellschaft gehört, da sie der Rahmen der Wirtschaft und vieler sozialer Institutionen ist (vgl. Bookchin, 2004 [1965], S. 43). Befreiende technische Innovationen sind vor allem dann zu erwarten, wenn die Motivation nicht Profit ist – denn oft ist menschliche Arbeit billiger als der Einsatz von Maschinen, wenn sie nur hart genug ausgebeutet wird (vgl. ebd., S. 50). Das Profitmotiv wird aber nur verschwinden, wenn der Kapitalismus verschwindet und mit ihm auch der Zentralismus. Nur für dezentral-demokratische Gesellschaften wird angenommen, dass technische Innovationen tatsächlich Arbeit in großem Umfang reduzieren, wobei die entwickelte Technik in einem menschlichen, lokal kontrollierbaren Maßstab bleibt und insofern ökologisch ist, als sie die Umwelt nicht schädigt oder auch nur zum Objekt macht, sondern die Menschen an die nicht-menschliche Natur bindet (vgl. ebd., S. 63).

Die Dezentralisierung ist eine Bedingung für ökologische Technik, vor allem aufgrund der Energieversorgung mit Solarzellen, Windrädern und Wärmepumpen, die nicht genug Energie für Großstädte wie New York, London oder Paris liefern könnten, so Bookchins Einschätzung Mitte der 1960er Jahre (vgl. ebd., S. 76). Für ein San Francisco der 2150er Jahre hingegen könnte das ausreichen; genaue Zahlen finden sich in Carlssons Roman zwar nicht, aber es darf bezweifelt werden, dass diese utopische Stadt noch so groß ist wie San Francisco heute. Die notwendige Energieversorgung einer Stadt oder eines Landes darf jedenfalls nicht konterrevolutionär sein: Bookchin argumentiert, dass frühere Revolutionen vor allem daran gescheitert sind, dass Träume von Freiheit und Wohlstand verdorrt, weil die meisten Menschen primär damit beschäftigt waren, das Überlebensnotwendige zu produzieren. Daraus folgt: »In einer zukünftigen Revolution wird die vordringlichste Aufgabe der Technik darin bestehen, ein Höchstmaß an Gütern mit einem Minimum an Arbeit zu produzieren. Der unmittelbare Zweck dieser Funktion wird darin bestehen, dem revolutionären Volk die soziale Arena dauerhaft zu öffnen, um die Revolution in Permanenz zu halten« (Bookchin, 2004 [1965], S. 77, Hervorhebung im amerikanischen

Original).⁵ Bookchins Argument für Technologie und gegen Arbeit geht aber noch einen Schritt weiter: »In dem Moment, in dem die Plackerei auf ein Minimum reduziert wird oder ganz verschwindet, werden die Probleme des Überlebens zu Problemen des Lebens, und die Technik selbst wird vom Diener der unmittelbaren Bedürfnisse des Menschen zum Partner seiner Kreativität« (ebd., S. 78). Hierarchische Beziehungen nicht nur zwischen Menschen, sondern auch zwischen Mensch und Technik sowie – das ist ganz wichtig – zwischen Mensch und nicht-menschlicher Natur müssen überwunden werden. *After the Deluge* kann als ein Science-Fiction-Roman gelesen werden, in dem diese Egalität gedankenexperimentell-literarisch durchgespielt wird.⁶ Die Technik ist dabei nicht der wichtigste Aspekt; sie ist vielmehr der Rahmen für Carlssons zentrales utopisches Anliegen: eine Arbeitswelt, in der es keine aufgezwungene Schufterei, Ausbeutung und Entfremdung mehr gibt. Weder sollen Menschen sich selbst, noch ihren Mitmenschen, noch ihren Produkten gegenüber entfremdet sein, und auch ihren Werkzeugen und der natürlichen Mitwelt sollen sie auf Augenhöhe begegnen.

3. Figuren und Handlung

Zentral für die Handlung sind zwei Hauptcharaktere, die unabhängig voneinander in abwechselnden Kapiteln auftreten, bis die Stränge gegen Ende des Buches immer enger zusammenlaufen (wobei die Handlung vereinzelt auch aus Sicht anderer Personen erzählt wird).

Nwin ist relativ naturnah am Stadtrand von San Francisco aufgewachsen. Er ist jung, fast 18 Jahre alt, und schon daheim ausgezogen. Zunächst arbeitet er als Gärtner auf einer Farm, ist sehr gut im Rosenanbau. Er mag Füchse und die Natur all-

5 Permanente Revolution: Diese Idee hatte Bookchin sicher von Trotzki, dessen Anhänger er in jungen Jahren war, doch er deutete sie in den 1960er Jahren anarchistisch um, sodass damit gemeint war, dass es niemals zu einer Erstarrung sozialer Strukturen kommen dürfe, und schon gar nicht zur politischen Herrschaft über das Volk. Wollte nun eine Utopie diesem Anspruch gerecht werden, müsste sie auf die für klassische Utopien typische Starrheit der Institutionen verzichten und basisdemokratisch geführten politischen Streit über die Verfasstheit der utopischen Ordnung darstellen; genau das macht *After the Deluge*.

6 Allerdings sollte gleich angemerkt werden, dass es nicht das Ziel dieser Utopie ist, irgend etwas perfekt darzustellen. *After the Deluge* ist eine ›kritische Utopie‹, wie weiter unten gezeigt wird. Das bedeutet, dass zwar Ideale ausgemalt werden, aber eben nicht als problemlos funktionierendes Paradies. Die Egalität zwischen Mensch und Natur wird im Roman etwa immer dann verletzt, wenn Fleisch gegessen wird. Und wenn leidenschaftlich diskutiert wird, ob Delfine genetisch verändert werden sollen bzw. dürfen, um sie zu besseren Therapeuten für Menschen zu machen, geht es durchaus um ein anthropozentrisches Verhältnis zum Vorteil einiger Menschen, während die Neudelfine letztlich »besiegelte Werkzeuge« wären – das war Aristoteles' Bezeichnung für Sklaven (vgl. *Politik* I, 4, S. 1253b24–33).

gemein, ist allerdings in vielerlei Hinsicht wütend auf die Gesellschaft. Er hat ein schwieriges Verhältnis zu seinem Vater, ist verknallt in Valentina, findet Mädchenrätselhaft, wäre selbst gerne unergründlich, ist etwas durcheinander, kifft häufig, benimmt sich ziemlich pubertär, überheblich und altklug – nicht nur glaubt er alles durchschaut zu haben, sondern er arbeitet schon an der Ausführung seines Plans zur Veränderung der Verhältnisse.

So ist er vor allem Pyromane: Immer wieder verbrennt er Gegenstände oder legt Feuer, wie er glaubt aus ökologischen Gründen, daher auch sein Interesse an Methoden der Earth Liberation Front. Eine Ermittlerin wird allerdings später über ihn sagen, dass er von Gewalt und besonders von Feuer fasziniert ist und verschiedene Ideologien ausprobiert, um seine Besessenheit zu rechtfertigen. Ein größeres Feuer, das Nwin gelegt hat, greift ungewollt von einer halb im Meer versunkenen Lagerhalle auf Land über und zerstört einen ganzen Küstenabschnitt; in dieser Nacht hat Nwin außerdem einen Bandscheibenvorfall und kommt ins Krankenhaus, wo zeitgleich sein Vater stirbt.

Eine mysteriöse, wenig zimperliche Gruppe, die sich als ein Arm der ›Pinochet-Reagan Freiheitsbrigade‹ versteht, wird schon früh auf ihn aufmerksam. Ihr Ziel ist, den in ihren Augen herrschenden Kommunismus zu stürzen und die alte ›Geldära‹ wieder zu etablieren. Sie operiert schon seit längerem in Chile, wo sie zuletzt einen größeren gewaltsamen Anschlag verübt, woraus sich ein bewaffneter Aufstand entwickelt, der weltweit ausgedehnt werden soll. Es gibt viele Tote, sowohl bewaffneten als auch gewaltfreien Widerstand, und eine rege Diskussion über das Für und Wider bewaffneter Verteidigung – es ist das erste Mal seit langer Zeit vor Massensterben und Revolution, dass es wieder etwas gibt, das Krieg genannt wird.

Nwin wirkt im Verlauf der Handlung zunehmend verloren, isoliert und verwundbar, er hat viele Konflikte mit seinem Umfeld, vor allem mit seiner Mutter. Immer wütender und aggressiver, findet er den Krieg in Chile zunehmend attraktiv. Die genannte ›Nördliche Division‹ der ›Reagan-Pinochet Armee‹ sucht ihn erneut auf und verspricht ihm Macht und zahllose Möglichkeiten zur Brandstiftung, falls er sich ihr anschließt, wenn sie Anfang Oktober mit einem Schiff nach Chile aufbricht. Zur gleichen Zeit kommen ihm die öffentlichen Ermittler:innen wegen seiner letzten Brandstiftung auf die Spur; die Möglichkeit zur Kooperation mit ihnen schlägt er allerdings aus – er möchte nicht re-integriert werden, sondern die Stadt verlassen. So schließt sich Nwin der Brigade letztlich an (nachdem er noch einmal Feuer in der Stadt gelegt hat) und wird auf dem Schiff sogleich zum Offizier ernannt. Obwohl sich die Gruppe den Kampf für radikale, umfassende, individuelle Freiheit auf die Fahnen geschrieben hat (was Nwin gefällt), herrschen auf dem Schiff ein strenges autokratisches Regime und militärischer Drill (ein anderer Anwärter wird für eine rassistische Beleidigung auf der Stelle ermordet), Nwin wartet auf weitere Anweisungen. Den Widerspruch bemerkt er nicht.

Die zweite Hauptfigur ist vergleichsweise etwas langweiliger. Eric ist etwa Mitte 20 und kommt mit dem Zug aus Chicago in die Stadt, um hier neu zu beginnen. Mit seiner (wohl teils schwierigen) Vergangenheit ist er nicht besonders glücklich; in Chicago fühlte er sich oft einsam, allgemein wirkt er unsicher mit geringem Selbstwertgefühl. In San Francisco ist er nun zunächst ganz ohne Plan oder soziale Kontakte und erkundet die Stadt.

Er fährt kreuz und quer umher und macht die unterschiedlichsten Bekanntschaften. In einem Hostel bekommt er einen Tip für ein ‚Tryout‘ (s.u.) als öffentlicher Ermittler, in einem Café trifft er zufällig auf Leute, die einen Buchverlag mit Werkstatt betreiben (und die ihn gerne umgehend anheuern möchten). Er hilft einer jungen Frau, die am zentralen ‚Freestore‘ (s.u.) viel zu viel auf ihr Lastenrad geladen hat (was ungewöhnlich ist, weil alles immer kostenlos und ausreichend verfügbar ist und es daher keine Notwendigkeit gibt, irgendetwas zu horten). Sie stellt Eric zum Dank ihren gemeinschaftlichen Wohnkomplex vor. Später ergibt sich eine Beziehung mit einer anderen Frau, Emmy, die aber nicht von Dauer ist.

Nach einiger Zeit fühlt Eric sich bereit, sich nach einer Arbeit umzusehen. Er beginnt bei der ‚Öffentlichen Ermittlungsbehörde‘ und wird dort schnell auf die sich häufenden Fälle von Brandstiftung angesetzt. Auf einer Hochzeit trifft er zufällig Nwins Bekannte Valentina, die von Nwins merkwürdigem Verhalten erzählt. Im Wohnhaus von Erics Freundin Emmy lebt zufällig auch die Ärztin, die Nwins Bandscheibenvorfall behandelt hat und sich an seinen auffälligen Benzingeruch erinnert. Mit weiteren Beweisen wird Nwin schließlich überführt; er kann allerdings entkommen, was Eric sehr frustriert. Eric beginnt schließlich eine Affäre mit einer Kollegin, mit der er eine öffentliche, stadtweite Sexorgie besucht (s.u.). Allgemein ist er, im Unterschied zu Nwin, zufrieden mit dem Leben in San Francisco.

Die beiden kontrastierenden Erzählperspektiven weisen *After the Deluge* als eine Mischform aus kritischer Utopie und kritischer Dystopie aus.⁷ Eric ist ein idealtypischer ‚utopischer Reisender‘, also ein in fiktionalen Reiseberichten üblicher Protagonist, der eine utopische Gesellschaft besucht und im Laufe der Erzählung kennen und schätzen lernt. Die Leser:in begleitet ihn und steht vor denselben Fragen wie er: Wie funktioniert diese Gesellschaft? Warum ist es hier so gut und schön? Darf ich auch so leben? Sie soll einen Überzeugungs- und Konversionsprozess erleben, in dem der Reisende, den sich die Autor:in in einer Utopie als ähnlich zu ihrem intendierten Publikum dachte, zu einem Anhänger der utopischen Ordnung wird. Gerade wenn Utopien zur Verwirklichung vorgesehen sind (was nur selten der Fall ist, bei *After the Deluge* aber unterstellt werden darf), sollen die Erlebnisse und Erkenntnisgewinne des Reisenden zugleich auch die Leser:in von der Vorzüglichkeit

⁷ Die folgenden Absätze rekapitulieren einiges aus Seyferth (2015), mit Auslassungen und Ergänzungen.

der fiktiven Gesellschaftsordnung überzeugen und bestenfalls sogar zur konstruktiven politischen Aktion inspirieren. Es ist daher durchaus plausibel, die Abschnitte des Romans, die aus Erics Sicht erzählt werden, als fantasievolle Propaganda für die dargestellte gesellschaftliche, kulturelle, politische und vor allem wirtschaftliche Ordnung zu verstehen.

In der Nachfolge zu den klassischen Raum-Utopien⁸ gibt es seit dem späten 18. Jahrhundert immer mehr Zeit-Utopien, die die bessere Alternativgesellschaft als in der Zukunft zu erreichend und somit nicht nur als moralisches Ideal, sondern als zu erkämpfendes politisches Ziel darstellen. Auch Carlsson setzt sein ›post-ökonomisches‹ San Francisco in die Zukunft. Das ist mit einer Verwirklichungsabsicht verbunden, die aber nicht falsch verstanden werden darf. Wenn von der ›Verwirklichungsabsicht‹ von Utopien die Rede ist, kann schnell der falsche Eindruck entstehen, dass die literarische Utopie als eins zu eins umzusetzende Blaupause zu verwenden sei. In der Entwicklungsgeschichte der literarischen Utopien wurden solche Umsetzungsversuche in den klassischen negativen Utopien (also Dystopien) durchgespielt. Die klassischen Dystopien reagierten einerseits auf realweltliche Umsetzungsversuche politischer Ideale, die nicht in idealen Gesellschaften, sondern in Totalitarismus und Massenmord endeten. Andererseits reagierten sie auch auf die Tradition der klassischen (positiven) Utopien, die oft autoritär und starr waren, also keine Veränderungen zuließen und das Individuum dem Gemeinschaftideal unterwarfen, mit entsprechenden Unterdrückungsmethoden und ideologischer Manipulation.

Die dystopische Reaktion bestand darin, Erzählperspektive und Erzählweise zu ändern: Die alternative Gesellschaftsordnung sollte nicht mehr von außen betrachtet und rational argumentativ als eine gute vorgestellt werden, sondern von innen erlebt und als schrecklich erkannt werden. Aus den bis ins 19. Jahrhundert hinein typischen dialog- und diskurslastigen Abhandlungen wurden echte Romane, und anstelle utopischer Reisender wurden Außenseiterfiguren in den Mittelpunkt gestellt, die die hässliche Seite der Gesellschaft am eigenen Leib verspürten. In *After the Deluge* ist Nwin ein solcher dystopischer Außenseiter. Er lässt die Leser:in nachvollziehen, warum die neue San-Francisco-Gesellschaft, für die sich Eric mehr und mehr begeistert, nicht für alle gleichermaßen attraktiv ist. Somit enthält der Roman Carlssons nicht nur Propaganda für, sondern auch eine Warnung gegen die dargestellte Gesellschaft. Gewissermaßen ist *After the Deluge* gleichzeitig Utopie und Dystopie.

8 Von Thomas Morus' *Utopia* (1516) bis mindestens ins späte 18. Jahrhundert hinein haben die klassischen Utopien die bessere Alternativgesellschaft als in der jeweiligen Gegenwart anderswo auf der Welt existierend dargestellt, womit diese Utopien hauptsächlich die Funktion einer moralischen Kontrastfolie erhalten.

Allerdings ist nicht zu leugnen, dass der Autor mehr mit Eric sympathisiert als mit Nwin – letzterer wird als unreifer dargestellt, als ein pyromanischer, nerviger Teenager. Das, was an seinem Erleben schrecklich ist, ist ja gar nicht so schlimm, mag sich manche Leser:in denken, die vergleichen kann, wie heutige kapitalistische Gesellschaften mit liberaler Staatsordnung mit Außenseitern umgehen, und wie mit Nwin umgegangen wird. In utopiehistorischer Sicht sollte *After the Deluge* daher als kritische Utopie eingestuft werden, nicht als kritische Dystopie (auch wenn dies Idealtypen mit unscharfen Rändern und vielen möglichen Zwischenbereichen sind).

Seit dem Erscheinen von Ursula K. Le Guins *The Dispossessed* (1974) lassen sich Utopien beobachten, die nicht mehr so ‚rein gut‘ sind wie die klassischen Utopien. Dies erreichen Le Guin und ihre Nachfolger:innen (zu denen auch Carlsson gehört) dadurch, dass die Erzählweise und Erzählperspektive der klassischen Dystopien auf positive Utopien angewandt werden. Zwar wird eine Ordnung beschrieben, die besser bewertet werden soll als die zeitgenössische Herkunftsgesellschaft der Autor:in, aber wir lernen sie nicht mit den Augen einer begeisterten (und daher allzu unkritischen) Konvertit:in kennen, sondern aus der Sicht einer Person, die nicht ganz in diese Ordnung passt, sie kritisiert und sogar zu ändern versucht. Kritische Utopien führen Unzufriedenheit mit der idealen Ordnung und den Wunsch, das Gute zu verbessern – oder vielmehr: das Bessere gut zu machen – ein. Dadurch werden sie auch menschlicher als die klassischen Utopien, die das Individuum meist nur als Rollenträger:in verstanden, nicht als politisch aktiven Handelnde:n.

Beiden kritischen Varianten (kritischen Utopien und kritischen Dystopien)⁹ ist das Denken in Blaupausen völlig fremd, da die Frage, worin das gesellschaftliche Ideal eigentlich besteht, zum Thema der innerhalb der Erzählung stattfindenden Konflikte wird. Es gibt kein unumstrittenes ‚richtig‘ mehr, sondern es gibt einen unvermeidlichen Streit um ‚das Richtige‘. Die in *After the Deluge* dargestellte Ordnung ist nicht einfach gut (auch wenn Eric das so empfindet), und sie ist auch nicht einfach schlecht (auch wenn Nwin das so empfindet), sondern sie ist eine veränderliche Ordnung, deren Bewohner:innen und Mitglieder sie nicht nur reproduzieren, sondern auch aktiv produzieren und die sich darum streiten, in welche Richtung sie sich verändern soll.¹⁰

⁹ Kritische Utopien sind gewissermaßen positive Utopien mit einigen dystopischen Elementen. Umgekehrt sind kritische Dystopien negative Utopien mit einigen positiv-utopischen Elementen.

¹⁰ Streitpunkte sind beispielsweise die Frage der Ansiedlung von Wölfen, die Verkürzung der allgemein vorgeschriebenen jährlichen Arbeitszeit, oder die demokratische Kontrolle der Wissenschaft; letzteres wird auch in Form einer Demonstration von Wissenschaftler:innen für »Freedom of Research, Freedom of Speech« auf dem Buchcover symbolisiert (illustriert von Hugh D’Andrade, der häufig für Critical Mass, Burning Man oder die Anarchist Bookfair Illustrationen anfertigt).

Auch die heutigen, realen Gesellschaften werden durch uns nicht einfach nur passiv reproduziert; wir produzieren zugleich die zukünftigen realen Gesellschaften. Das Ausmaß, in dem wir das gleichberechtigt und demokratisch können, ist auch ein Maß dafür, wie utopisch oder dystopisch unsere Gesellschaft wäre, wenn sie in Science Fiction dargestellt würde.

4. Wirtschaft und Politik

Zu den drängendsten Themen heutiger Gesellschaften, bei denen es um tiefgreifende Reformen, wenn nicht sogar um überlebensnotwendige Revolutionen geht, gehören zweifellos die Zukunft des Klimas, der Artenvielfalt, der Demokratie und der Menschenrechte. Sie alle hängen zusammen und sie alle hängen davon ab, ob der Kapitalismus sich weiterhin alles einverleiben kann. Daher sollten gerade solche Utopien interessant sein, die all diese Themen thematisieren und das ›Ganz Andere‹ vorstellbar machen. Im Rahmen der Workshops und des Sammelbandes hat vor allem die Frage der Wirtschaft und der Arbeitsbeziehungen eine nähere Beschäftigung verdient. Was ist das also für eine Wirtschaftsform, die nach einer Revolution etabliert wurde, aber gegen die es nun bewaffneten Widerstand gibt?

Wirtschaft und Gesellschaft funktionieren in Carlssons Roman vollständig geldlos, gewissermaßen also als Geschenkökonomie – allerdings nicht im klassisch-anthropologischen Sinne so, dass sich aus einem komplexen Gefüge von Geschenken und Gegengeschenken ein weit verzweigtes Netz an sozialen Bindungen, Hierarchien und das Gefühl gegenseitiger Schuldigkeit und Verbindlichkeit ergibt (vgl. Graeber, 2011). Vielmehr können in der beschriebenen Stadtgesellschaft alle alles kostenlos ohne Gegenleistung oder daraus folgende soziale Verpflichtung bekommen. Es gibt also kein Geld, aber auch kein anderes vergleichbares Medium, keine Lebensmittelmarken oder Vouchers, keine Eintragung, Legitimierung oder Überprüfung rationierter Kontingente; keine Gegenleistung oder Verbindlichkeiten irgendeiner Art, weder sofort noch in Zukunft. Ständig werden entsprechende Szenen beschrieben: In Cafés und Restaurants wird Essen und Trinken einfach bestellt und serviert, in Hotels bekommt man Zimmer zugewiesen, Räder werden verliehen und repariert; all dies geschieht ganz gewohnt wie heute, nur eben ohne Bezahlung. Alte kommerzielle Warenhäuser und Geschäfte wurden vor langer Zeit aufgegeben, sind verfallen oder von Ranken überwuchert. Der Gedanke an ein Geldsystem erscheint vielen völlig absurd, ebenso wie die Idee, arbeiten zu müssen, um Geld zu verdienen, um damit Sachen zu bezahlen die man braucht; das alles ergibt keinen Sinn mehr (selbst für Nwin nicht, der mit den Aufständischen liebäugelt, die das alte ›Geldsystem‹ zurückholen möchten).

Auf einen Begriff gebracht, könnte das beschriebene Wirtschaftsmodell somit als anarchistisch-kommunistische Geschenkökonomie bezeichnet werden. Book-

chin würde das Wirtschaftsmodell dieser »ecocommunity« (»Ökogemeinschaft«, sein sozialökologisches utopisches Ideal) allerdings wohl als »Usufruct« (»Nießbrauch«) bezeichnen. Er definiert das als »die Freiheit der Einzelnen in einer Gemeinschaft, sich Ressourcen allein aufgrund der Tatsache anzueignen, dass sie sie benutzen möchten« (Bookchin, 2005, S. 116). Dieser Nießbrauch geht in seiner Großzügigkeit noch über den Anarchokommunismus hinaus, der auf Gegenseitigkeit beruht, denn es wird in Usufruct üblicherweise nichts verrechnet oder Buch gehalten.

Im Roman läuft die Versorgung zum einen über Eigenproduktion (zum Beispiel in Gemeinschaftsgärten oder den öffentlichen, exzellent ausgestatteten Werkstätten), oder über arbeitsteilig und spezialisiert organisierte Produktion auf lokaler und regionaler Ebene (zum Beispiel in den vielen landwirtschaftlichen Betrieben der Stadt, den Farmen im Umland, oder zahllosen anderen Betrieben und Werkstätten, etwa zur Herstellung und Reparatur von Fahrrädern). Die Betriebe sind überschaubar groß und werden basisdemokratisch geführt; alle Betriebsangehörige können also mitgestalten und mitbestimmen, wobei bisweilen Hierarchien durch die unterschiedlichen Kategorien von Arbeit, durch die Menschen in den Arbeitsprozess eingebunden sind (s.u.), entstehen. Die Verteilung von Produkten erfolgt, wenn nicht über die Betriebe selbst, direkt an die Küchen und Restaurants der Stadt und ansonsten an die zahlreichen Umsonstläden (»Freestores«); im Grunde Supermärkte wie heute, in denen alles (freilich kostenlos) mitgenommen werden kann (hier wird teilweise auch die Nachfrage verfolgt). Auch gibt es Tauschmärkte (»Bart-Marts«), auf denen mitunter gerne gefeilscht wird. Zu erwähnen ist, dass nicht nur Dinge produziert werden, die wirklich gebraucht werden; Nwin etwa legt täglich frische, bunte Blumensträuße zum Mitnehmen an die Straße, einfach weil es schön ist.

Für ausgefallenere Waren des nicht-alltäglichen Bedarfs gibt es die sogenannte Schatzinsel (»Treasure Island«): Früh im Buch wird gesagt, dass dies eigentlich der Ort sei, an dem Angebot und Nachfrage koordiniert werden sollen (vgl. Carlsson, 2004, S. 5). Beschrieben wird dann aber eine zugegebenermaßen etwas merkwürdige Insel in der Bucht, zu der man mit einer Fähre fahren kann. An Bord kann sich erst mal betrinken, wer möchte, und eine Bestellliste ausfüllen; bestellen kann man praktisch alles aus aller Welt. Teilweise muss man mehrere Wochen auf die Lieferung warten – es sei denn, man besucht den Freizeitpark, aus dem die Insel hauptsächlich besteht, spielt und gewinnt diverse triviale Spiele (Dosenwerfen, einander Niederstarren, Wettrennen mit lebenden Fröschen ...) um die Wartezeiten für die bestellten Güter zu verkürzen oder einfach um Preise zu gewinnen. Während man auf seine schon verfügbaren Bestellungen wartet, kann man sich ansonsten weiter betrinken, Achterbahn fahren, zahlreiche Kunstmuseen besuchen oder ins inselfeigene Bordell gehen. So gibt es jedenfalls nach wie vor auch überregionalen und internationalen Handel und große Frachtschiffe, die alle möglichen, mitunter auch exotischen Dinge aus aller Welt in die Stadt bringen.

Für so gut wie alle Belange der öffentlichen Verwaltung und wirtschaftlichen Planung gibt es verschiedenste Ämter, Räte, Ausschüsse, Kommissionen und Gilde auf unterschiedlichen Ebenen (z.B. Nachbarschaftsräte, Verkehrs-, Garten-, Bildungs-, Wasser- oder Energieausschüsse, auch werden ein Kalifornischer und ein Chilenischer Ältestenrat erwähnt; dabei stehen die Gremien auf Stadtebene sowohl untereinander im Austausch als auch in überregionaler Abstimmung mit Gemeinden im Umland). Sitzungen werden öffentlich in der Stadthalle abgehalten. Es gibt weder eine Zentralregierung noch repräsentative Parlamente; vereinzelt Parteien und soziale Bewegungen, aber keine Wahlen. Auch eine Polizei im heutigen Sinne gibt es nicht, dafür aber ›öffentliche Ermittler:innen‹ für alle juristischen Angelegenheiten. Deren Mandat umfasst ausschließlich die Recherche und Aufklärung von Straftaten sowie die Veröffentlichung ihrer Ergebnisse (idealerweise nach einer Stellungnahme der Beschuldigten); es gibt aber keine Bestrafung durch einen Staat wie das in modernen, westlichen Gesellschaften heute der Fall ist.

Akkumulation und Privateigentum sind umstritten, wenn nicht sogar sozial geächtet. Menschen, die Dinge horten, werden belächelt, bemitleidet oder bloßgestellt, ausgeprägte Fälle werden von öffentlichen Ermittlern untersucht (›Hortern‹ oder ›Messies‹) kann es dann auch passieren, dass sie offiziell dazu angehalten werden, überflüssige Dinge in der Nachbarschaft umzuverteilen oder an Freestores zurückzugeben). Privateigentum gibt es praktisch nicht; Land wird als Gemeineigentum (Commons/Allmende) unterhalten und manche Menschen reagieren sehr aufgebracht, wenn es aus praktischen Gründen etwa private Parzellen in Gemeinschaftsgärten oder Zäune an Reisfeldern geben soll.

Insgesamt ist die Versorgungslage gut: Güter, Ressourcen und Energie scheinen im Überfluss vorhanden zu sein; es gibt allgemein offenbar nichts, was es nicht gibt, und Armut oder nennenswerte Ungleichheit scheinen überhaupt nicht zu existieren. Ebenso scheint man sich über Verschwendungen nur selektiv Gedanken zu machen (beispielsweise wird Fleisch in üppigen Mengen gegessen, ohne dass thematisiert wird, wie die ressourcenintensive Fleischproduktion bewerkstelligt wird). Teils werden Wartezeiten diskutiert, zu keinem Zeitpunkt aber scheint irgendetwas wirklich zu fehlen oder Engpässe irgendetwas zu verhindern. Wohl hierzu passend wurde die ›Market Street‹, eine der Hauptstraßen der Stadt, nach der Revolution in ›Abundance Street‹ (›Straße der Fülle‹) umbenannt.

Damit richtet sich Carlsson gegen die Vorstellung, dass Güter grundsätzlich knapp sind – eine Vorstellung, die er für das Resultat einer anti-emancipatorischen kapitalistischen Ideologie hält (und die tatsächlich eine der Grundannahmen der heute vorherrschenden, neoklassischen Wirtschaftstheorie ist). »Die einst verbreiteten Träume von allgemeinem Überfluss, die Murray Bookchin als ›Post-Scarcity Anarchism‹ [Post-Knappheits-Anarchismus] bezeichnete, in denen durch die weit verbreitete Automatisierung zunehmende Freizeit ermöglicht werden sollte, sind durch drei Jahrzehnte rücksichtsloser kapitalistischer Rationalisierung zunichte

gemacht worden. Heute arbeiten die meisten Menschen länger und härter als noch vor dreißig Jahren, um den *gleichen Lebensstandard* zu halten« (Carlsson, 2008, S. 248, Hervorhebung im Original).

Diese Beobachtung ist nicht ungewöhnlich; trotz der heutigen, sehr hohen Arbeitsproduktivität nimmt die Menge der Arbeit nicht ab, sondern zu, obwohl das oft sinnlos, unnütz oder sogar schädlich ist. Auch David Graeber stellt dieses Phänomen in einen historischen Zusammenhang: »Im Jahr 1930 prophezeite [der Ökonom] John Maynard Keynes, die Technologie werde bis zum Ende des Jahrhunderts so weit fortgeschritten sein, dass Länder wie Großbritannien und die Vereinigten Staaten bei einer 15-Stunden-Arbeitswoche angekommen wären. Wir haben allen Grund zu glauben, dass er recht hatte. Aus technischer Sicht wären wir dazu durchaus in der Lage. Und doch kam es nicht so. Wenn überhaupt, wurden mithilfe der Technologie neue Wege erschlossen, damit wir alle mehr arbeiten« (Graeber, 2018, S. 13).

Dies hat eine ganze Reihe von Gründen, wie arbeitskritische Autor:innen herausgearbeitet haben (vgl. z.B. Weeks, 2011; Paulsen, 2017; Hoffmann und Paulsen, 2020). Einer davon ist sicherlich: Wer arbeitet, ist von der Straße weg und hat keine Zeit, sich grundsätzliche Gedanken zu machen. Arbeit ist anti-revolutionär, und insofern sich Revolutionen auf die Notwendigkeit von Arbeit stützen, sind sie notwendig zum Scheitern verurteilt. Davon jedenfalls war Murray Bookchin überzeugt, als er seinen Post-Knappheits-Anarchismus entwarf und sich damit nicht nur gegen den Kapitalismus und seine inhumanen und anti-ökologischen Auswirkungen richtete, sondern auch den Marxismus kritisierte. Solange Knappheit herrscht, ist die Menschheit zur Plackerei zum Zwecke des Überlebens verdammt – für Politik und das gute Leben bleiben keine Zeit und Energie. Laut Marx beginnt das »Reich der Freiheit ... in der Tat erst da, wo das Arbeiten, das durch Not und äußere Zweckmäßigkeit bestimmt ist, aufhört;« doch dieses Reich der Freiheit kann eben »nur auf jenem Reich der Notwendigkeit als seiner Basis aufblühn« (Marx, 1964 [1864–65/1894], S. 828). In der Geschichte des Marxismus hat sich dann die Doktrin durchgesetzt, dass das Proletariat herrschen soll, und dass es auch Proletariat bleiben soll, jedenfalls in der realsozialistischen Praxis. Das Reich der Freiheit wird zur fernen Utopie, die nicht nur nicht erreicht, sondern sogar aktiv bekämpft wird.

Bookchin war dagegen der Ansicht, dass die Vorstellung eines unüberwindlichen Reichs der Notwendigkeit, also der unabschaffbaren Knappheit und somit des unendlichen Arbeitszwangs mit Fabrikdisziplin, Schufterei und Unterordnung, Resultat des technologischen Stands im 19. Jahrhundert war. In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts hingegen wird das Reich der Freiheit erreichbar, weil aufgrund der Technologie menschliche Plackerei größtenteils unnötig wird. Revolutionen müssen nicht mehr autoritär sein und das Proletariat nach den ersten Aufständen wieder an die Werkbank schicken. Revolutionen können nun die Arbeiter:innenklasse

von der Arbeit und von der Klasse befreien (vgl. dazu Bookchin, 2004 [1967–68] und 2004 [1969]).

Wie also sähe ein Reich der Freiheit aus, in dem sich nicht alles um die Produktion dreht, in dem ökologische, dezentrale Technik die Knaptheit überwindet, in dem das menschliche Leben nicht primär durch Arbeit geprägt ist? Und wie sähe dann die verbliebene Arbeit aus? Carlsson zeichnet in *After the Deluge* ein Bild davon, und er betont dabei vor allem die Überwindung der Knaptheit, nicht so sehr die exakten technischen Anlagen, die für den Überfluss sorgen.

5. Organisation und Bewertung von Arbeit

Eine Wirtschaft ohne Geld und ohne durch Märkte geschaffene künstliche Knaptheit bedeutet natürlich, dass es keine als Ware über Arbeitsmärkte vermittelte Erwerbsarbeit mehr gibt. Dafür aber gibt es im Roman drei Hauptkategorien von Arbeit: sogenannte Annuals, Tryouts, und Apprenticeships.

Bei den ›Annuals‹ geht es um kurzfristige Tätigkeiten ohne längerfristige Bindung. Meistens handelt es sich dabei um eher einfache Tätigkeiten, zum Beispiel Küchenhilfe, Bedienung, Hotelservice, Regalfüllung, Lieferdienste, Aufsicht in offenen Werkstätten, Sanitätsdienste im Krankenhaus, Zuarbeit in Landwirtschaft und Bauwesen, bei Solar- und Windanlagen, Unterhalt und Reinigung von Straßen, Wasserstraßen und der Kanalisation (›Shitsys‹) usw. Die Idee dahinter ist, dass gesellschaftlich notwendige Arbeit von allen gemeinschaftlich erledigt wird, ohne dass sie irgendwer permanent machen muss. Die Annuals heißen wohl so, weil ausnahmslos alle verpflichtet sind, 60 Stunden pro Jahr in diesem Bereich abzuleisten – wobei es eine Debatte und Kampagne darum gibt, dies auf 30 Stunden pro Jahr zu verkürzen und freiwilliger zu gestalten. (Diese begrenzte Arbeitspflicht ist übrigens etwas, was Nwin an der Gesellschaft hasst, und so verbrennt er gerne die Schilder, die im öffentlichen Raum an diese Verpflichtung erinnern sollen.)

Viele Menschen machen Annuals, wenn sie etwas erst einmal austesten möchten, wenn sie nur gelegentlich etwas tun wollen, um Leute zu treffen, die Stadt besser kennenzulernen und nicht ganz ›einzurosten‹, oder wenn sie jeden Tag aufs Neue ganz unterschiedlichen Tätigkeiten nachgehen möchten ohne sich auf eine Sache festzulegen – so wird an einer Stelle ein berühmtes Zitat von Karl Marx abgewandelt, als Ericas Freundin Emmy gesagt wird, für Menschen wie sie sei das System konzipiert worden, die morgens gerne etwas Landwirtschaft betreiben, tagsüber etwas herstellen und abends Lady Macbeth spielen möchten (vgl. Carlsson, 2004, S. 65). Somit fehlt es bei den Annuals aber auch oft an Qualifikationen; bisweilen sind sie keine große Hilfe, wenn es um speziellere Tätigkeiten (wie etwa das Buchbinden) geht, und das meiste wird von Arbeiter:innen aus den anderen Kategorien erledigt.

Bei den ‚Tryouts‘ geht es um höher qualifizierte Arbeit; hier kann eine Tätigkeit genauer ausprobiert werden. Zeitlich sind Tryouts begrenzt auf drei Monate bis zu einem halben Jahr und sie sind Voraussetzung für ‚Apprenticeships‘. Solch eine Ausbildung oder Lehre von zwei bis fünf Jahren führt dann zu wirklich anspruchsvollen Tätigkeiten, weshalb ihnen auch ein Tryout vorausgegangen sein muss. Allgemein ist die Idee, dass einer kurzen Annuals-Phase ein Tryout folgen sollte, und dem dann eine richtige Ausbildung.

Häufig genannt werden ansonsten noch ‚Regulars‘ oder ‚Lifers‘; dies ist keine offizielle Kategorie, sondern es sind ganz praktisch die Menschen, die ihr ganzes Berufsleben lang einer bestimmten Tätigkeit an einem Ort nachgehen, daher über größeres Wissen verfügen und auch einflussreichere Positionen innehaben. Darüber hinaus spielen ‚Freiwillige‘ (auch wenn letztlich alles freiwillig ist) eine wichtige Rolle, etwa in der Feuerwehr oder als ‚Nachbarschaftstechniker:innen‘, die in Bereitschaft stehen und aushelfen, wenn es nötig ist. Auch engagieren sich viele in den zahlreichen Gremien und Ämtern der öffentlichen Selbstverwaltung (s.o.). Und schließlich gibt es eine große Vielfalt an Bildungsangeboten – Bildung hat einen hohen Stellenwert, so dass die Teilnahme an Bildungsveranstaltungen als Teil der jährlichen Annuals-Verpflichtung angerechnet werden kann.

Statt Arbeitsmärkte oder Arbeitsämter gibt es ‚Hiring Halls‘ (etwa ‚Einstellungshallen‘) zur Verteilung und Vermittlung von Arbeit. Hier laufen alle Informationen über mögliche Arbeitsstellen in der Stadt zusammen (die übrigens immer noch als ‚Jobs‘ bezeichnet werden). Die Hiring Hall lässt auch wissen, wenn es in einem gesellschaftlich essentiellen Bereich einen Mangel an Arbeitskräften gibt, um Arbeitswillige bevorzugt dorthin zu lenken. Grundsätzlich scheint es die Einstellung zu geben, dass wirklich wichtige Arbeit von irgendwem immer auch gemacht wird. Abgesehen von den verpflichtenden 60 Stunden Annuals pro Jahr, ist Arbeit aber komplett freiwillig – wenn auch immer noch ständig daran erinnert wird, dass alle etwas beitragen müssen, auch wenn niemand will. Wie oben erwähnt, sind Betriebe basisdemokratisch organisiert; alle Probleme und Aufgaben (sowohl alltägliche als auch langfristig-strategische) werden etwa in regelmäßigen Arbeitstreffen besprochen und entschieden.

Diejenigen, die freiwillig arbeiten, arbeiten wie Nwin nur ein paar Stunden pro Tag, andere bisweilen aber ziemlich viel;¹¹ viele auch nach heutigem Maßstab ganz klassisch von 9 bis 17 Uhr an fünf Tagen die Woche. Allgemein wird sehr viel produktive Aktivität und Umtriebigkeit beschrieben; zwar lesen wir auch von einigen Freizeitaktivitäten und kollektiven Unternehmungen, die gänzlich unproduktiv sind und nur der Lust dienen, doch im Fokus des Romans stehen eher die neuen

¹¹ Das entspricht auch Carlssons empirischem Befund in seinem späteren Buch *Nowntopia* (2008, S. 7).

Formen der Arbeit und die vielen Aktivitäten jenseits von ihr, die viel Raum in der Beschreibung der Gesellschaft einnehmen.

Diejenigen, die hauptsächlich nichts tun, kommen im Roman nicht zentral vor, aber es muss zahlreiche Leute geben, die deutlich unter 60 Arbeitsstunden *im Jahr* bleiben – andernfalls wären die vielen Aufrufe »do your Annuals!« sinnlos und es gäbe wohl auch keine öffentliche Diskussion darüber, ob die Zahl der Annuals halbiert werden sollte. Alle Betriebe scheinen sich sehr über neue Mitarbeiter:innen zu freuen und rekrutieren sehr proaktiv. Ein Fachkräftemangel in diesem Sinne wird zwar nicht erwähnt, allerdings klingt mehrfach an, dass es tendenziell schwierig ist, qualifiziertes Personal zu finden, das auch bereit ist, sich längerfristig an eine Aufgabe binden zu wollen. Bei allem Fleiß mancher Personen ist das ein Hinweis auf eine weit verbreitete Arbeitsablehnung im ›post-ökonomischen‹ San Francisco.

Kollektive Einstellungen zur Arbeit sind nach wie vor umstritten. Immer wieder wird den Menschen in Erinnerung gerufen, dass ihre Annuals gemacht werden müssen als Beitrag für die Allgemeinheit. Besonders älteren Generationen scheint das wichtig zu sein, wird in kritischen Debatten aber als Propaganda für Arbeit um ihrer selbst willen bezeichnet. Manche betonen die Vorteile davon, sich um Karriere, Spezialisierung und eine frühzeitige, feste Arbeitsstelle zu bemühen, andere bevorzugen es, immer wieder alle möglichen verschiedenen Annuals und Tryouts zu machen, oder einfach gar nichts zu arbeiten, je nach Lust und Laune. Die Debatten gehen ähnlich wie heute auch da auseinander, wo zum einen betont wird, dass viel Arbeit gut und wichtig für die Gesellschaft ist und es mehr Arbeit und technische Entwicklung geben sollte, damit prinzipiell immer alles sofort verfügbar ist. Im Gegensatz dazu finden andere, dass immer noch zu viel gearbeitet wird, plädieren für mehr Ruhe und Langsamkeit und weniger Ressourcenverbrauch, sehen Karriere als Hamsterrad und weniger Arbeit als erstrebenswert um mehr vom Leben zu haben, zumal vieles an Arbeit (nach wie vor) sinnlos erscheint. Die moderne Arbeitsethik (wonach Arbeit Selbstzweck und intrinsisch gut ist, egal was man tut) wird bisweilen verteidigt, bisweilen aber auch kritisiert als das, was die vorherige Welt zerstört hat, als schädlich, altmodisch und überholt.

Die Debatten ähneln also gewissermaßen denen heute in den 2020er Jahren. Allerdings hat sich doch etwas substantiell verändert: Die prinzipielle Ablehnung von Arbeit ist heute eine seltene, radikal bis weltfremd wirkende – und gesellschaftlich hart sanktionierte – Minderheitenposition, und die moderne Arbeitsethik gilt als völlig normal – dies ist im ›post-ökonomischen‹ San Francisco ganz anders.¹²

¹² Die heutige arbeitsethische Normalposition geht von mindestens 40 Arbeitsstunden pro Woche aus; wer weniger arbeitet, gilt schnell als unmoralisch und verdächtig. Das Mindestarbeitspensum in Carlssons Utopie, unter dem man scheel angesehen werden kann, sind 60 Arbeitsstunden *pro Jahr*, also durchschnittlich etwa eine Stunde und zehn Minuten pro Woche. Die als moralisch bedenklich bewertete Faulheitsschwelle ist also sehr stark gesunken.

Die 2025 noch weit verbreitete und politisch institutionalisierte Idee, dass nur Anspruch auf eine würdige soziale Existenz hat, wer auch in Erwerbsarbeit ist, gibt es 2157 überhaupt nicht mehr, und die dann vorherrschende Arbeitsmoral ist deutlich gemäßiger als heute.

Im Vergleich zu anderen literarischen anarchistischen Utopien ist *After the Deluge* somit eher dem anti-produktivistischen Pol zuzuordnen. Generell gibt es in politisch progressiven Bewegungen (sowohl in Anarchismus und Marxismus, als auch in der jüngeren Degrowth-Debatte) einerseits eher produktivistische Strömungen, die den Wert und die Wichtigkeit der Arbeit betonen, und andererseits eher anti-produktivistische Strömungen, die Arbeit ablehnen und sogar abschaffen wollen (vgl. Seyferth, 2019; Hoffmann et al., 2024). Entsprechend unterschiedlich sehen die Utopien aus. Schon immer waren Arbeit, ihre Organisation, ihre Verteilung und ihr Zweck wichtige Themen in Utopien. In Thomas Morus' *Utopia* ist die Arbeitszeit im Vergleich zur zeitgenössischen englischen Gesellschaft stark reduziert, aber es herrscht allgemeine Arbeitspflicht; diese beiden Aspekte sind aufgrund der technischen Entwicklung untrennbar miteinander verbunden. Aber Morus stellte auch kein Reich der Freiheit, sondern ein (besseres) Reich der Notwendigkeit dar (vgl. Morus, 1960 [1516]). Anarchistische Utopien sollten eher Freiheitsreiche sein – reich und frei. Ob der Reichtum oder der Wohlstand durch Schufterei hergestellt werden muss, und wie das von den Utopier:innen bewertet wird, ist sehr unterschiedlich und hängt auch mit ihrem Verhältnis zur Umwelt zusammen.

In Ursula K. Le Guins *The Dispossessed* (2017 [1974]) etwa errichten Anarchosyndikalist:innen mit starker Arbeitsethik eine anarchistische Gesellschaft auf einem sehr kargen Planeten, den sie sich mit schwerer Arbeit unterjochen müssen, um zu überleben. Jede soziale Beziehung wird in Arbeitsbegriffen verstanden, jede Gruppe wird ein Syndikat – und so werden selbst Liebesbeziehungen aufgegeben, wenn Straßenbau oder Ernten produktiver erscheinen. »Nuchnibik«, also Faulenzer, haben einen schlechten Ruf und müssen mit Ausschluss rechnen. Der hohe Wert der Arbeit in *The Dispossessed* zieht mit sich, dass eine auf Effizienz ausgelegte Bürokratie langsam und unmerklich zum Herrschaftsapparat wird. Der Produktivismus droht den Anarchismus zu zerstören.

Le Guin hat noch eine zweite Utopie geschrieben, *Always Coming Home* (2023 [1985]), in der es ganz anders zugeht. Wie Carlsson hat sie sich dafür auch von Bookchins Argumenten gegen die Arbeit inspirieren lassen. Die Utopier:innen im ca. 10.000 Jahre in der Zukunft liegenden Nordkalifornien, genauer: in dem Tal, das keine 80 km nördlich von San Francisco liegt und heute als Napa Valley bekannt ist, arbeiten nur sehr selten hart, lehnen das Ansammeln vieler Dinge oder persönlicher Errungenschaften sowie den Wettbewerb ab. Beim Essen benutzen sie nur Löffel, damit sie keine Gabeln oder Messer abspülen müssen. Allerdings ist ihr Lebensstil hauptsächlich steinzeitlich (auch wenn es durchaus Elektrizität und sogar ein weltweites Computernetzwerk gibt). Die Einstellung der Utopier:innen

zur Arbeit ist auch deshalb so kritisch und ablehnend, weil sie mit den übeln Hinterlassenschaften unserer heutigen Arbeitsgesellschaft zu kämpfen haben: Es gibt immer noch Umweltgifte, die die Säuglingssterblichkeit erhöhen, auf dem Meer schwimmt Styropor, alte industrielle Ideen werden von Feinden zu militärischen Zwecken wiederbelebt.

Damit befinden sie sich in einer ähnlichen Lage wie andere, viel nähere zukünftige nordkalifornische Utopier:innen; diejenigen nämlich, die von Starhawk in ihrer Utopie *The Fifth Sacred Thing* (1996 [1993]) beschrieben werden. Es sind die Bewohner eines spirituellen, ökologisch, direktdemokratisch gewordenen San Francisco im Jahr 2048, ebenfalls bedroht durch eine monotheistisch fanatische, militärtechnisch überlegene Armee. Es gibt noch einen Markt und Geld, zugleich aber ist die Wirtschaft über ein Gildensystem kontrolliert, das demokratisch funktioniert. Es gibt ein bedingungsloses Grundeinkommen, das eigentlich vom Arbeitszwang befreien sollte, aber gleichzeitig wird auch jede Arbeit (einschließlich Hausarbeit) mit demselben Stundenlohn bezahlt, und im Grunde arbeiten alle Bewohner ständig. Denn wer nicht arbeitet, wird beschämten, für krank gehalten und geheilt. Die Wahl der Arbeit ist weitgehend freiwillig, bis auf ein paar Zwangsarbeiten für alle (z.B. Giftmüll entfernen). Die Protagonist:innen des Romans sind Held:innen der Selbstaufopferung auf dem Altar der übermäßigen Schufterei bis zur Ohnmacht. Bei aller hippiesken Achtsamkeit ist *The Fifth Sacred Thing* doch eine produktivistische Arbeitsutopie.

In diesem Feld der anarchistischen Utopien ist *After the Deluge* also im anti-produktivistischen Spektrum zu verorten. Zwar wird Arbeit nicht völlig abgeschafft,¹³ aber sie hat auch nicht mehr den Stellenwert und Selbstzweck wie in so vielen anderen Utopien, einschließlich der meisten hier genannten. Arbeit ist in *After the Deluge* keine Pflicht mehr, denn es wird nur wenig von ihr benötigt, um alle gewünschten Dinge und Dienstleistungen verfügbar zu machen. Daher ist es auch nicht nötig, sie völlig umzustrukturieren, wie es etwa in den utopischen Vorstellungen Charles Fouriers (mit seinen Phalansterien) oder William Morris' (in *News from Nowhere*, 2016 [1890]) gemacht wird. Dort wird Arbeit so umorganisiert, dass sie gar nicht mehr als Plackerei und entfremdender Zwang erscheint, sondern als schönes Spiel, sportliche Anstrengung und gemeinschaftliche Aktivität, die praktischerweise auch noch produktiv ist.

In *After the Deluge* wird die Arbeit anders beschrieben. Was von ihr verblieben ist, kann durchaus lästig sein, und es gibt an den Arbeitsplätzen auch strukturelle Konfliktsachen und Ungleichheiten, nicht nur zwischen Anfänger:innen und Profis – allerdings sind die beschriebenen Übel der Arbeit eher milde im Vergleich zur Lage

13 Wie etwa in den vielen Romanen über die anarchistische Kultur in der *Culture-Space-Opera* Iain M. Banks', in der überhaupt nicht mehr gearbeitet wird, weil Maschinen alles übernehmen, und auch diese schätzen Freizeit sehr.

der Arbeiter:innen im real existierenden Kapitalismus. Und es ist eben auch möglich, diesen – und der Arbeit überhaupt – zu entgehen und sich seine Zeit selbst-bestimmt so zu gestalten, wie immer man es möchte. *After the Deluge* kritisiert die Arbeit und zieht ihr einige Zähne, ohne sie aber letztendlich ganz abzuschaffen. Im Vergleich zu *The Dispossessed* oder zu *The Fifth Sacred Thing* wird dennoch deutlich, dass in Carlssons Utopie keine Arbeitsgesellschaft dargestellt wird, sondern eine freiere Gesellschaft, die die heutige strukturelle Abhängigkeit von marktbasierter Erwerbsarbeit überwunden hat.

6. Kritik und Würdigung

Es ist hier nicht der Raum für literaturwissenschaftliche oder feuilletonistische Be-trachtungen, aber ganz lässt sich der utopische Inhalt nicht von der literarischen Form trennen und auch nicht von den inhaltlichen Elementen, deren Beitrag zur Utopie rätselhaft sind. So wird der (nicht-muttersprachlichen) Leser:in beispielsweise immer wieder Geduld abverlangt in den recht langatmigen, sprachlich ausgeschmückten Beschreibungen von Szenen und Wegen, die durch die Stadt zurück-gelegt werden; hier macht sich wohl bemerkbar, dass Carlsson auch als Stadtführer für San Francisco tätig ist. Bisweilen etwas mühsam und nicht allzu interessant sind auch viele weitere, scheinbar beliebige Details (z.B. lokale Sportdebatten), von denen mitunter unklar ist, was sie beitragen. Allerdings geht es in Utopien natür-lich auch um das Bild einer Gesellschaft, und Gesellschaften (selbst fiktive) bestehen nicht nur aus Wichtigem.¹⁴

Zu den Details, die irritieren können, gehören auch die vielen pornografischen Elemente. Personenbeschreibungen beinhalten in der Regel eine Bewertung, ob die Menschen (vor allem die Frauen) körperlich attraktiv sind oder nicht, Beispiele für (teils durchaus sexistische) Anzüglichkeiten gibt es dutzende. Zum Schluss des Bu-ches sind sie auch nicht mehr subtil, wenn eine stadtweite Sexorgie mitten am Tag auf offener Straße beschrieben wird (Verhütung oder Schwangerschaften werden dabei zu keinem Zeitpunkt erwähnt). Offensichtlich sind die Sexszenen Teil der Uto-pie, denn der utopische Reisende Eric begeistert sich dafür, während der dystopi-sche Außenseiter Nwin davon eher angewidert ist (wobei er zum Schluss auch Teil

¹⁴ So beschreibt etwa Kim Stanley Robinson in *Pacific Edge* (1992 [1990]), dem dritten Band sei-ner dystopisch/utopischen Kalifornien-Trilogie, ein grün-demokratisches Stadtviertel (El Mo-dena) im Jahr 2065, seine politischen und ökonomischen Prozesse und Konflikte und sein Verhältnis zur Umwelt. Dazu dienen etwa Beschreibungen der mühsamen Demontage von Ampelanlagen an Straßenkreuzungen oder der ökologisch-ästhetischen Planung von Wohn-häusern. Aber zu dieser nachbarschaftlichen Gesellschaft gehört nicht nur das, was sie uto-pisch, also andersartig und besser macht, sondern auch der Alltag. Und so gibt es in diesem Roman auch sterbenslangweilige Baseball-Passagen.

davon wird). Es geht Carlsson um eine Fantasie des schönen Lebens in einer aus seiner Sicht verbesserten Version seiner Stadt. Diese Sicht ist eine männliche, wie auch die seiner Protagonisten: ein ›male gaze‹. Je nach Geschmack hat diese Variante der ›freien Liebe‹ aus weiblicher Perspektive wenig Emanzipatorisches. Dazu passt übrigens auch, dass Sorgearbeit – zentral in feministischen Debatten – im Buch nur ganz am Rande erwähnt wird (etwa wenn Nwin sich weigert, sich daheim daran zu beteiligen, obwohl seine Mutter ihn darum bittet).

Wenn wir von den irritierenden Aspekten absehen und uns auf die politischen, ökonomischen und ökologischen Aspekte konzentrieren, fallen einige Lücken auf. So hätte sich die interessierte Leser:in gewünscht, mehr darüber zu erfahren, wie wirtschaftliche Planung und Entscheidungsfindung, Ressourcenextraktion, Produktion und Distribution auf verschiedenen Ebenen funktionieren, inklusive der entsprechenden Machtverhältnisse sowie politischer und rechtlicher Voraussetzungen. Zwar finden sich immer wieder Hinweise auf eine enorme Bandbreite an Räten, Ausschüssen und Komitees zur demokratischen Diskussion und Entscheidungsfindung in allen möglichen politischen, juristischen, sozialen, ökologischen und ökonomischen Fragen. Somit ist das erfüllt, was wir in der Einleitung beschrieben haben: Es existiert fundamentale demokratische Kontrolle über alle Angelegenheiten, die das Leben der Menschen betreffen, *inklusive* dem, was wir heute Wirtschaft und Arbeitswelt nennen. Hier bieten sich viele Anknüpfungspunkte an aktuelle Debatten um Commons¹⁵, Degrowth¹⁶, demokratische Wirtschaftsplanung¹⁷, oder eine ›Gesellschaft ohne Geld‹¹⁸. Dennoch bleibt unterbelichtet, welche neuartigen wirtschaftsdemokratischen Institutionen im Zuge der Revolution erdacht wurden und wie sie funktionieren; dies sind ganz zentrale Fragen im aktuellen Nachdenken über sozial-ökologische Transformation. Für eine utopische Erzählung ist das natürlich nicht zwingend nötig. Dennoch wäre es zweifellos inspirierend gewesen, im Roman mehr konkrete Beispiele bzw. Geschichten zu diesem Aspekt zu lesen.

Die Handlung (wie auch die Planung in den basisdemokratisch geführten Betrieben) bleibt weitgehend auf die lokale Ebene begrenzt, und die Geschichten rund um ›Treasure Island‹ sind zwar unterhaltsam, aber nicht sehr aufschlussreich, um ein grundlegend verändertes Wirtschaftssystem zu verstehen. Vielmehr erwecken sie unverändert den Eindruck, dass Dinge relativ problemlos ›aus dem Nichts‹ beschafft werden können und es keiner (oft unsichtbaren) gigantischen Ressourcenextraktion, Produktionsmaschinerie, Logistik etc. ›im Hintergrund‹ und in ande-

¹⁵ Vgl. z.B. Bollier/Helfrich (2019)

¹⁶ Vgl. z.B. D'Alisa/Demaria/Kallis (2015).

¹⁷ Vgl. z.B. Vettese/Pendergrass (2022) oder INDEP (o.J.).

¹⁸ Viele weitere literarische Beispiele für geldlose Gesellschaften behandelt Annette Schlemm in ihrem Beitrag zu diesem Sammelband.

ren Erdteilen bedarf (einmal fahren Lastwagen in der Ferne ...). Überhaupt erfährt man praktisch nichts über die Wirtschaftssysteme in anderen Teilen der Welt, zu denen es ja Handelsbeziehungen gibt (nur beiläufig heißt es, dass in Chicago manches anders, allerdings auch nicht grundlegend anders organisiert wird). Die von Aufständischen in Chile ausgehende »Gegenrevolution« weist jedenfalls darauf hin, dass die historische Revolution zur Beendigung der Geldära durchaus in größerem Maßstab stattfand.

Merkwürdig ist auch, dass die gerade im nordamerikanischen Kontext prägende und sehr präsente Kolonialgeschichte mit einer winzigen Ausnahme nie erwähnt wird. Indigene Perspektiven fehlen gänzlich. Es hätte die Handlung bereichert, wenn erzählt worden wäre, wie sich dieser Teil der Geschichte weiterentwickelt hat, wie der Kolonialstaat abgeschafft wurde, wie indigene Gemeinschaften ihre berechtigten Ansprüche auf ihr Land sowie Reparationen und Wiedergutmachung durchsetzen konnten, und wie von indigenen Lebensweisen in punkto ökologisch tragfähige Organisationsformen gelernt wurde.

Ökologisch ist die Erzählung insgesamt unrealistisch. Zwar werden ökologische Belange und Zusammenhänge grundsätzlich mitgedacht und es gibt immer wieder Hinweise auf ökologisch tragfähige Strukturen.¹⁹ Dennoch ist es nicht plausibel, dass es »plenty of everything for everyone« (Carlsson, 2004, S. 5) gibt, also alles grenzenlos verfügbar ist und ökologische Grenzen im Jahr 2157 noch immer keine nennenswerte Rolle spielen sollen. Es erscheint zu einfach, dass Solar- und Windenergie tatsächlich immer unbegrenzt verfügbar und für alle Zwecke einsetzbar sind, ohne zu erklären wie das technisch bewerkstelligt wird (vor allem angesichts der Tatsache, dass fossile Energieträger ganz andere Eigenschaften haben als erneuerbare Energien und das eine nicht einfach durch das andere zu ersetzen ist ohne weitreichende Veränderungen in Energiesystem und -verbrauchsmustern). Die Hintergründe einer Reihe neuartiger biotechnischer Antriebe (z.B. in Schiffen oder Aufzügen) werden nicht erklärt, ebenso wenig wie das »Vyne« als Quelle von unbegrenzter, sauberer Energie (vgl. ebd., S. 247). Diese unklare Energie- und Ressourcenbasis ist nicht konsequent ökologisch gedacht.

So ist es auch unrealistisch, dass Klimawandel, Ressourcenknappheit und geschädigte Ökosysteme nicht stärker auftauchen. Im Kalifornien von 2157 gibt es keine Waldbrände, durchaus Trockenperioden aber keine ernsthaften Dürren, selbst

¹⁹ Beispielsweise in der Wasser- und Abwasserinfrastruktur, in der Existenz einer »Wildkorridor-Kommission« mit »Wildtier-Wiederherstellungs-Subkomitee«, in der Art und Weise, wie weitgehend energieautarke Gebäude in den stofflichen Austausch des Gesamtsystems integriert sind und beispielsweise Düngemittel produzieren, oder in Gestalt der »Resource Review Boards«, die die bestehenden Regeln für den Verbrauch von Ressourcen öffentlich kontrollieren und Ressourcenverschwendungen oder ethisches Fehlverhalten konsequent verfolgen.

im Sommer keine extremen Temperaturen – außer mal die Ankündigung einer Hitzequelle –, keine Extremwetterereignisse. Dafür gibt es immer noch die verschiedensten Tierarten in großer Zahl, englischen Rasen in weitläufigen Grünanlagen, Gärten, Bäume, Wälder und botanische Vielfalt, viele Bäche mit sprudelndem, sauberen Wasser, ganz normale Lebensmittelproduktion und eine große kulinarische Auswahl, zudem herkömmliche Schiffe mit Metallcontainern, sogar Zement und fossile Treibstoffe für Hochseeschiffe (Benzin darf ansonsten allerdings nur noch von bestimmten Stellen zu bestimmten Zwecken in kontrollierten Mengen abgegeben werden, es sei denn, man findet es bei zwielichtigen ›Reste-Dealern‹, so wie Nwin).

All das ist ökologisch ziemlich unplausibel – wenn es der Fall sein sollte, dass die Menschen im kommenden Jahrhundert im Wesentlichen so leben können wie heute, wäre es sehr spannend gewesen zu erfahren, was unternommen wurde, um das möglich zu machen. Natürlich sind Utopien in diesem Sinne nie ›realistisch‹ und sie wollen (vgl. oben) auch keine detaillierte Anleitung geben, wie man Schritt für Schritt von einer Sozialform in eine andere kommt. Allerdings kann eine Utopie dann umso inspirierender sein, wenn sie wenigstens so weit plausibel ist, dass nicht von vornherein klar ist, dass es physikalisch auf diesem Planeten unwahrscheinlich ist, sie zu erreichen; dann ist sie letztlich nur schönes Wunschdenken.

Keine Lücke, aber ein kleiner Wermutstropfen ist auch der Umstand, dass der Roman, wie erwähnt, immer noch so viel Aktivität, Umtriebigkeit, Verkehr, Staus und teils auch Hektik beschreibt. Bei aller Arbeitsskepsis und Arbeitszeitverkürzung ist *After the Deluge* eher keine Erzählung davon, dass Menschen einfach weniger machen, auch außerhalb dessen, was noch Arbeit genannt wird – teils wird das von den arbeitskritischen Stimmen im Buch selbst auch bedauert und kritisiert. Ungehemmtes Nichtstun und zebrierte Muße, kollektives Ruhen und bewusstes Ressourcenschonen kommen eher selten vor, obwohl das durchaus politisch-transformatives Potential hätte. Utopischer wäre hier die Vision, die Adorno beschreibt: Statt »der Freiheit als Hochbetrieb« lieber »aus Freiheit Möglichkeiten ungenutzt« lassen, »der Entfaltung überdrüssig« werden, Nichtstun, »auf dem Wasser liegen und friedlich in den Himmel schauen, ›sein, sonst nichts, ohne alle weitere Bestimmung und Erfüllung‹ könnte an Stelle von Prozeß, Tun, Erfüllen treten« (Adorno, 2003, S. 176). Als weiterer Aspekt einer arbeitskritischen Utopie wäre es zum einen eine Erleichterung und kulturelle Errungenschaft, unseren kollektiven Übereifer zu überwinden (wer kennt nicht die Produktivitätspolizei in unseren Köpfen, die uns alle ständig zu Tätigkeit und Eile antreibt?). Zum anderen greift auch hier das ökologische Argument, dass Faulsein die umweltverträglichste Daseinsform ist.

Mit anderen Worten: *After the Deluge* eignet sich nicht als Anleitung hin zu einer ökologischen Gesellschaft. Der Roman ist kein wissenschaftliches Werk, das alle ökologischen und ökonomischen Beziehungen nachvollziehbar darstellt, oder genauer beleuchtet, wie die sozial-ökologische Transformation, die sich heute so vie-

le Menschen wünschen, tatsächlich gelingen konnte (bzw. könnte). Der Roman hat außerdem eine Vorstellung von Überfluss, die heutzutage missverstanden werden kann: Die Utopier:innen darin fühlen sich reich und verfügen über so manchen Luxus, doch wenn wir, die Autor:innen, uns in unseren Wohnungen umsehen, sind wir von so vielen Dingen umgeben, dass wir in Carlssons San Francisco damit rechnen müssten, unfreiwillig von den vielen gehorteten Gegenständen befreit zu werden. *After the Deluge* ist keine Fantasie der Askese oder des als schmerhaft empfundenen Mangels, denn die Utopier:innen haben alles, was sie sich wünschen. Was sie nicht haben, sind die Wünsche des kapitalistischen Überflusses. Carlsson bemüht sich, seine Zukunftsvision so zu beschreiben, dass sie heutigen Leser:innen als wünschenswert erscheint, und er wählt dafür eine hedonistische Ausrichtung des »Genug von allem, das sich diese Leute wünschen könnten«.

Der Roman soll uns dabei helfen, eine ökologisch-anarchistische Gesellschaft für erstrebenswert zu halten. Er ist eine Utopie, aber eben keine politisch-strategische Analyse oder ökologisch-ökonomische Systemdarstellung. Die Utopie erweitert unser Vorstellungsvermögen, nicht unser Wissen. Die vielen Unplausibilitäten zu überwinden ist keine literarische, sondern eine technische, politische und letztlich revolutionäre Aufgabe. Carlsson schreibt in seiner Danksagung, dass seine Erzählung nicht als Blaupause gedacht ist, sondern als Versuch, eine Welt zu beschreiben, in die hinein er gerne aufwachen würde, und eine Geschichte zu erzählen, um Leser:innen in dieses bessere Leben eintauchen zu lassen – nicht als End- sondern als Startpunkt für weitere Überlegungen und Diskussionen (vgl. Carlsson, 2004, S. iii). Dieses Ziel erreicht das Buch.

Besonders inspirierend ist es dabei für aktuelle Debatten um Arbeitskritik/Postwork: Es zeichnet nicht einfach ein allzu simples Bild von der kompletten Abschaffung der Arbeit (etwa durch vollständige Automatisierung). Vielmehr skizziert der Roman konkrete Möglichkeiten und Vorstellungen davon, wie Arbeit ganz anders und viel besser organisiert werden könnte – somit also von einer Postwork-Stadt der Zukunft. Solche Beispiele sind wertvoll, weil sie (ähnlich wie ein Blick in die Vergangenheit) zeigen, dass die Art und Weise, wie Arbeit heute organisiert und bewertet wird, überhaupt nichts Natürliches und Unvermeidliches ist, sondern eine soziale Konvention und damit grundsätzlich veränderlich und sehr politisch (vgl. Weeks, 2011). Indem es einen Kontrast aufzeigt, weckt das Buch daher im Idealfall Wünsche und Begehrlichkeiten: Warum müssen wir uns »unseren Lebensunterhalt verdienen«, indem wir für Geld arbeiten, um uns dann Waren zu kaufen? Warum sind wir gezwungen, so viel Lebenszeit zu verschwenden, und dann nicht mal mitbestimmen zu können über Sinn und Zweck der Arbeit, ihre Mittel und Bedingungen? Warum soll umweltfreundliches Nichtstun moralisch verwerflich sein? Und könnte etwas mehr Arbeitskritik womöglich hilfreich sein, dieses desaströse System zu überwinden?

Literaturverzeichnis

- Adorno, Theodor W. (2003 [1951]): *Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Aristoteles (1990 [345–325 v. Chr.]): *Politik*. Übersetzt und mit erklärenden Anmerkungen versehen von Eugen Rolfes. Mit einer Einleitung von Günther Bien. Hamburg: Felix Meiner Verlag.
- Bollier, David/Silke Helfrich (2019): *Free, Fair and Alive. The Insurgent Power of the Commons*, <https://freefairandalive.org> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Bookchin, Murray (2004 [1965]): »Towards a Liberatory Technology«. In: Ders.: *Post-Scarcity Anarchism*. Edinburgh/Oakland: AK Press, S. 41–84.
- Bookchin, Murray (2004 [1967–68]): »Post-Scarcity Anarchism«. In: Ders.: *Post-Scarcity Anarchism*. Edinburgh/Oakland: AK Press, S. 1–17.
- Bookchin, Murray (2004 [1969]): »Listen, Marxist!«. In: Ders.: *Post-Scarcity Anarchism*. Edinburgh/Oakland: AK Press, S. 107–143.
- Bookchin, Murray (2005 [1982]): *The Ecology of Freedom. The emergence and dissolution of hierarchy*. Oakland/Edinburgh: AK Press.
- Carlsson, Chris (2004): *After the Deluge. A Novel of Post-Economic San Francisco*. San Francisco: Full Enjoyment Books.
- Carlsson, Chris (2008): *Nowtopia. How Pirate Programmers, Outlaw Bicyclists, and Va-cant-lot Gardeners Are Inventing the Future Today!*. Oakland/Edinburgh: AK Press.
- Carlsson, Chris (2015): »Nowtopians«. In Giacomo D'Alisa/Federico Demaria/Giorgos Kallis (Hrsg.): *Degrowth: A Vocabulary for a New Era*. London/New York: Routledge, S. 182–184.
- Carlsson, Chris (o.J.): *Homepage*, <https://chriscarlsson.com> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- D'Alisa, Giacomo/Federico Demaria/Giorgios Kallis (2015): *Degrowth: A Vocabulary for a New Era*, <https://vocabulary.degrowth.org/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Gorz, André (1982): *Farewell to the working class: An essay on post-industrial socialism*. London: Pluto Press.
- Graeber, David (2011): *Debt: The first 5000 years*. New York: Melville House Publishing.
- Graeber, David (2018): *Bullshit Jobs. Vom wahren Sinn der Arbeit*. Aus dem Englischen von Sebastian Vogel. Dritte Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Hardt, Michael/Antonio Negri (2003 [2000]): *Empire. Die neue Weltordnung*. Aus dem Englischen von Thomas Atzert und Andreas Wirthensohn. Frankfurt/New York: Campus Verlag.
- Hardt, Michael/Antonio Negri (2004): *Multitude. Krieg und Demokratie im Empire*. Aus dem Englischen von Thomas Atzert und Andreas Wirthensohn. Frankfurt/New York: Campus Verlag.

- Hoffmann, Maja/Roland Paulsen (2020): »Resolving the ›jobs-environment-dilemma? The case for critiques of work in sustainability research«. In: *Environmental Sociology*, 6(4), S. 343–354. DOI: 10.1080/23251042.2020.1790718.
- Hoffmann, Maja/Maro Pantazidou/Tone Smith (2024): »Critiques of work: The radical roots of degrowth«. In Lauren Eastwood/Kai Heron (Hrsg.): *De Gruyter Handbook of Degrowth: Propositions and Prospects*. Berlin: De Gruyter, S. 55–73. DOI: 10.1515/9783110778359-006.
- Holloway, John (2006 [2002]): *Die Welt verändern, ohne die Macht zu übernehmen*. Übersetzt von Lars Stubbe. Dritte Auflage. Münster: Westfälisches Dampfboot.
- INDEP (o.J.): *International Network for Democratic Economic Planning*, <https://www.indep.network/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Le Guin, Ursula K. (2017 [1974]): *Freie Geister [The Dispossessed: An Ambiguous Utopia]*. Neu übersetzt von Karen Nölle. Frankfurt a.M.: Fischer TOR.
- Le Guin, Ursula K. (2023 [1985]): *Immer nach Hause [Always Coming Home]*. Aus dem Englischen übersetzt von Matthias Fersterer, Karen Nölle & Helmut W. Pesch. Wittenberge: Carcosa Verlag.
- Marx, Karl (1964 [1864–65/1894]): *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie. Dritter Band, Buch III: Der Gesamtprozeß der kapitalistischen Produktion*. Herausgegeben von Friedrich Engels. In: *Karl Marx Friedrich Engels Werke*. Band 25. Berlin: Dietz Verlag.
- Morris, William (2016 [1890]): *Kunde von Nirgendwo [News from Nowhere]*. Aus dem Englischen übersetzt von Natalie Liebknecht und Clara Steinitz, durchgesehen von Wilhelm Liebknecht; durchgesehen und vervollständigt von Sarah Janke. Hamburg: Edition Nautilus.
- Morus, Thomas (1960 [1516]): *Utopia*. In: Klaus J. Heinisch (Hrsg.): *Der utopische Staat. Morus • Utopia. Campanella • Sonnenstaat. Bacon • Neu-Atlantis*. Übersetzt und mit einem Essay »Zum Verständnis der Werke« Bibliographie und Kommentar herausgegeben von Klaus J. Heinisch. Reinbek: Rowohlt, S. 7–110.
- Paulsen, Roland (2017): *Arbetssamhället: Hur arbetet överlevde teknologin [Arbeitsgesellschaft: Wie Arbeit die Technik überlebte]*. Zweite Auflage. Stockholm: Atlas.
- Robinson, Kim Stanley (1992 [1990]): *Pazifische Grenze*. Ins Deutsche übertragen von Michael Kubiak. Bergisch Gladbach: Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe.
- Seyferth, Peter (2015): »San Francisco nach der Utopie: *After the Deluge*. Die anarchokommunistische Öko-Utopie Chris Carlssons«. In: Sophia Ebert/Johannes Glaeser (Hrsg.): *Ökonomische Utopien*. Berlin: Neofelis Verlag, S. 21–35.
- Seyferth, Peter (2019): »Anti-Work. A Stab in the Heart of Capitalism«. In: Ruth Kinna/Uri Gordon (Hrsg.): *Routledge Handbook of Radical Politics*. New York/Abingdon: Routledge, S. 374–390.
- Starhawk (1996 [1993]): *Das fünfte Geheimnis [The Fifth Sacred Thing]*. Buxtehude: Han nah Verlag.

Vettese, Troy/Drew Pendergrass (2022): *Half-Earth Socialism. A Plan to Save the Future from Extinction, Climate Change and Pandemics*, <https://www.half.earth> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

Weeks, Kathi (2011): *The Problem with Work. Feminism, Marxism, Antiwork Politics, and Postwork Imaginaries*. Durham/London: Duke University Press.

Science Fiction bedeutet mehr als die NCC-1701 oder die vielen anderen futuristischen Raumschiffe. Sie eröffnet als Utopie auch eine Perspektive in komplett andere Gesellschaftsmodelle, die es teilweise erst ermöglichen, ihre jeweiligen großen Herausforderungen zu bewältigen. Ob man nun sehr weit zurückblickt oder einen gedanklichen Ausblick in eine ferne Zukunft wagt: Unser gesellschaftliches Zusammenleben und Wirtschaften ist veränderbar und muss stetig aufs Neue erstritten werden. Das galt früher, das gilt heute und hoffentlich auch morgen.

Sebastian Roloff, MdB

Jurist und Gewerkschaftssekretär

Mitglied des Kuratoriums der Bundeszentrale für politische Bildung und Berichterstatter der SPD-Bundestagsfraktion für Luft- und Raumfahrt

Somewhere in Advance of Nowhere

Schwarze Science Fiction und radikale Vorstellungen von Zukunft in Marvel Studios' BLACK PANTHER

Nicki K. Weber

Who am I? Not your father, not your brother; Not your reason, not your future; Not your comfort, not your reverence, not your glory; Not your heaven, not your angel, not your spirit; Not your message, not your freedom; Not your people, not your neighbor; Not your baby, not your equal; Not the title y'all want me under; All hail King Killmonger
Kendrick Lamar, King's Dead, Black Panther: The Album (2018)

1. Prolog: Krise ohne Zukunft¹

Hinsichtlich der Welterfahrung der *multiplen Krise* (vgl. Bader/Becker/Demirović/Dück, 2011) im Ökonomischen, Ökologischen, Sozialen und Politischen und der damit einhergehenden Notwendigkeit gesellschaftlichen Wandels steigt die Aufmerksamkeit für die widerständigen Wissensbestände subalterner² Gemeinschaften (vgl. Getachew, 2016, S. 839). Was für eine Welt ist möglich, wenn das Empire³

1 Ich bedanke mich bei den Studierenden meines BA-Seminars *Imagining Global Futures: Robin D.G. Kelleys Black Radical Imagination in den Sozialwissenschaften* an der Universität Augsburg im Wintersemester 2023 für die produktive Diskussion und anregende Einsichten.

2 Marginalisierte Gemeinschaften ohne politische Stimme, bzw. die unter den herrschenden Machtverhältnissen nicht gehört werden.

3 Antonio Negri und Michael Hardt (vgl. 2003) definieren *Empire* als eine postmoderne Form der Souveränität, die globale Normen und Regeln dezentral und exterritorial durchsetzen kann. In Abgrenzung zum nationalstaatlichen Imperialismus des 19. Jahrhunderts verwischt das Empire Unterscheidungen zwischen »Erster, Zweiter und Dritter Welt« zugunsten der

gefallen und der Neoliberalismus überwunden ist, und wie können wir von den Praktiken antikolonialer und antirassistischer Bewegungen lernen, wenn es darum geht, sich eine sozial gerechte Zukunft – oder eine Zukunft überhaupt – vorzustellen?

Jayne Cortez' Aphorismus *Somewhere in advance of nowhere*, oder *Irgendwo vor dem Nirgendwo* (vgl. Kelley, 2022, S. 51), fasst zusammen, worum es im Folgenden gehen soll: Wie können Zukunftsvorstellungen ermöglicht werden? In seinem Nachruf auf Cortez beschreibt Robin D.G. Kelley (vgl. 2013) ihr Werk als den Versuch, die gegebene soziale Realität der bürgerlichen Welt, die immer auch eine rassifizierte Welt ist, zu überschreiten und so auf eine andere Welt vorzugreifen. Cortez' Schaffen ist der Versuch, die gegenwärtige Welt lediglich als Vorraum zu begreifen und in diesem Begreifen eine Ahnung zu konstituieren, dass dieser unwirkliche Ort verlassen werden kann. Oder: Es muss eben nicht so sein, wie es ist. Die schiere Möglichkeit, sich Zukunft vorzustellen, bedeutet das Nirgendwo zu vermeiden. Es stellt sich also nicht nur die Frage nach der Ausgestaltung der Zukunft, sondern auch die Frage nach der Möglichkeit, Zukunft zu imaginieren.

Science Fiction vermag es, die Frage nach der Wirklichkeit zu suspendieren und durch die Vorstellungskraft Realitäten zu prägen. Diese Vorstellungskraft ermöglicht es, die Frage danach, wer wir sind, offen zu halten. Für rassifizierte Menschen ertönt die Frage danach, was man *wirklich* ist, jedoch in einem »metaphysischem Klang«, sie vermittelt eine ungleich »breitere historische Resonanz« (Mills, 2015, S. 42, meine Übers.) und eine Abgeschlossenheit. Denn in ihr resoniert die Geschichtlichkeit von Sklaverei und Kolonialismus. Die Frage nach der Wirklichkeit des Seins ruft biologisch-essentialistische Erklärungsmuster hervor, die auch in der Alltagskultur vermittelt werden. Für rassifizierte Menschen bedeuten diese Muster, von einer Festschreibung oder einer stochastischen Fremdbestimmung beherrscht zu werden. Jede Revolte gegen diese Fremdbestimmung ist eine Revolte für eine Freiheit, die unmittelbar mit der Möglichkeit verbunden ist, sich Zukunft vorstellen zu können und sich seiner politischen Subjektivität in der Gegenwart gewahr zu werden. In diesem Bild ist Vorstellungskraft gleichbedeutend damit, was es heißt in seinen Entscheidungen und Handlungen frei zu sein.

Die Herausforderung, sich Zukunft vorzustellen, versteht Kelley (vgl. 2022) als entscheidende Unwägbarkeit für widerständige Theorie und Praxis *Schwarzen Denkens*. Er begegnet dieser Herausforderung mit seinem konzeptuellen Ansatz der *Black Radical Imagination*, in dem die historische Bedeutung schwarzer Schaffenskraft als Mittel radikaler Selbstermächtigung betont wird. Kulturelle Erzeugnisse

»Beziehungen zwischen Kapital, Arbeit und Märkten« (Ashcroft et al., 2013, S. 91–92). Die globalisierten Produktions-, Distributions- und Konsumtionsprozesse bedingen dabei nicht nur die internationale Ordnung, sondern auch die menschlichen Nahbeziehungen.

wie Musik, Kunst, Literatur sind für Kelley widerständige und surreale Ausdrucksformen mit der Macht, für Gegengemeinschaften⁴ neue Realitäten zu schaffen. Dieses widerständige Schaffen und Denken verfolgt den Zweck einer »Politik des Möglichen« (im Sinne Stuart Halls) (Winter, 2006, S. 381). Es geht darum, dominante Narrative der Fremdbestimmung zu umgehen und mit eigenen Narrativen Denk- und Handlungsmöglichkeiten, die an einem umfassenden Begriff sozialer Gerechtigkeit ausgerichtet sind, zu eröffnen.

Dieser Aufsatz wirft einen Blick auf die Bedeutung von Science Fiction für postkoloniale Befreiungskämpfe. Hierfür wird in drei Schritten vorgegangen. Zuerst wird der Modus *Schwarzer Kulturkritik* skizziert, die zur Analyse des Gegenstands herangezogen wird. Anschließend wird in den Gegenstand, das Genre *Schwarzer Science Fiction*, eingeführt, wobei Kelleys Begriff radikaler Vorstellungskraft zentral ist. Schwarze Science Fiction konzentriert sich auf die Erfahrungen, die Kultur und die Geschichte der afrikanischen Diaspora. Der letzte Abschnitt behandelt Repräsentations- und Identitätsfragen in einem Werk dieses Genres, Marvel Studios' Film *BLACK PANTHER* (2018). Dabei liegt der Fokus auf der fehlenden Darstellung von Mitbestimmung und Widerstand in den Lebens- und Arbeitsverhältnissen der politischen Ökonomie des fiktiven Staates Wakanda.

2. It's the (stupid) Culture

Die Rolle der Kultur bei der Herstellung und Aufrechterhaltung von Herrschaft und Konsens in modernen Gesellschaften erhielt im Anschluss an Antonio Gramscis Begriff der *kulturellen Hegemonie* Einzug in zahlreiche kritische Ansätze (vgl. Leggewie, 1987/Marchart, 2018). Denn im »Feld der Kultur werden politische und soziale Identitäten produziert und reproduziert« (Marchart, 2018, S. 12). Diesem Verständnis nach ist Kultur durchzogen von Herrschaft und Konflikt. Das magische Dreieck der *Cultural Studies*⁵ markiert eine Gleichursprünglichkeit von *Kultur, Macht und Identität*, der auch die im Folgenden angewandte *Schwarze Kulturkritik* prägt. Kultur und ihre Güter taugen deshalb zur Analyse gesellschaftspolitischer Verhältnisse.

-
- 4 Unter Gegengemeinschaften versteht Daniel Loick (vgl. 2024) marginalisierte Gruppen, die aufgrund der Erfahrung, beherrscht zu werden, exklusiven Zugang zu spezifischen Praktiken der Befreiung haben, sofern sie sich kollektivieren können.
- 5 Die *Cultural Studies* sind ein interdisziplinäres Forschungsfeld, das Kultur in all ihren Formen untersucht und in den 1960er Jahren in Großbritannien entstand. In seiner Erforschung von Kultur in all ihren Formen kombiniert es Methoden aus Literaturwissenschaft, Soziologie und Kommunikationswissenschaft. Hauptthemen sind Machtstrukturen, Alltagskultur, Identitätskonstruktion und Hegemonie. Ziel ist es, die gesellschaftlichen Auswirkungen kultureller Dynamiken zu verstehen. Wichtige Vertreter sind Stuart Hall oder Raymond Williams.

se, denn sie sind »zugleich der Bedeutungshorizont, vor dem Identitäten artikuliert werden, und [Werkzeuge], mithilfe dessen diese Artikulation vonstatten geht« (Marchart, 2018, S. 33). Die kritische Beobachtung der Kultur muss immergleich die Macht- und Gewaltverhältnisse in den Blick nehmen, die Kultur transportiert. Dabei ist auch wichtig zu verstehen, dass ein derartiger Kulturbegriff fluide ist, also nicht festgeschrieben. Eben weil Kultur als umkämpftes Feld begriffen wird, wird sie zentriert, jedoch ohne die ökonomischen und politischen Verstrickungen auszublenden. Kultur ist also nicht von einer isolierten Sphäre des Ökonomischen, der Politik oder des Sozialen her zu betrachten. Vielmehr sagen Form und Inhalt kultureller Güter etwas über die Produktionsbedingungen aus, unter denen sie entstanden sind, ebenso wie über die gesellschaftspolitischen Verhältnisse, die sie prägen. Im Anschluss an Hall (vgl. 1989, S. 88) versucht dieser Ansatz weder hinsichtlich der Ökonomie noch der Politik oder der Kultur theoretisch reduktionistisch zu sein, sondern Kultur als Vermittler hervorzuheben. Diese birgt (in Worten Gramscis) materielle Kräfte, die die unterschiedlichen Sphären der Gesellschaft verknüpfen.

2.1. Eine Skizze Schwarzer Kulturkritik

Schwarze Kulturkritik nimmt bei der Betrachtung kultureller Erzeugnisse neben emanzipatorischen und solidarisierenden Aspekten auch problematische Darstellungen in den Blick. Sie will aufzeigen, an welchen Stellen hegemoniale Positionen fortgeschrieben werden, weil sie an die gesellschaftlichen Kontexte, denen sie entspringen, zurückgebunden sind. Denn Kultur ist keine »exklusive Angelegenheit des Geistigen oder Vergeistigten, wie dies die Hochkultur zu sein vorgibt« – sie ist allgegenwärtig. Als umfassender Begriff bindet sie die »Alltagserfahrungen einer Gemeinschaft« (Marchart, 2018, S. 53). Kultur meint also »Praxen, Repräsentationen, Sprachen und Bräuche in jeder historisch bestimmten Gesellschaft« in ihren »widersprüchlichen Formen des Alltagsbewusstseins, die im alltäglichen Leben verwurzelt sind und dazu [beigetragen] haben, es zu formen« (Hall, 2021a, S. 90). Das Populäre und das Alltägliche werden so zum »legitimen Forschungsgegenstand« (Winter, 2006, S. 382). Dieser Ansatz verfolgt nicht die Offenlegung eines falschen Bewusstseins verschiedener Personen oder Gruppen (auch wenn dieses auch bei Karl Marx die Strukturen der Gesellschaft reflektiert). Es geht also nicht primär um Kritik einer vorherrschenden Ideologie einer Gruppe, sondern darum, was gesamtgesellschaftlich kulturell verhandelt und vermittelt wird, auch wenn das Vermittelte falsche Narrative oder irreführende Fremd- und Selbstbilder transportieren mag, die auch identitätsstiftend sein können.

In (riskanter) Anlehnung an den von Paul Du Gay, Hall, Raymond Williams et al. entwickelten *kulturellen Kreislauf* lassen sich für einen skizzenhaften Begriff Schwarzer Kulturkritik die Wechselwirkungen der Instanzen Repräsentation, Identität, Produktion, Konsums sowie Regulation (vgl. Marchart, 2018, S. 226–227)

hervorheben. Diese Instanzen werfen eine Reihe von Fragen auf, die zur Skizzierung eines Begriffs Schwarzer Kulturkritik, die kulturelle Artefakte wie auch »Prozesse der Produktion, Distribution und Rezeption von Kultur« (Winter, 2006, S. 387) auf ihren emanzipatorischen Wert hin überprüfen möchte, beantwortet werden wollen: Was bedeutet die Bezeichnung ›schwarz‹ für die öffentliche Darstellung von Titeln eines Genres *Schwarzer Science Fiction* oder auch eines Afrofuturismus (Repräsentation) und wie verhalten sich derartige Titel zur Konstruktion schwarzer Subjektivität (Identität)? Was sind die Produktionsverhältnisse, sowohl ökonomisch (Produktion) wie auch strukturell (Regulation), unter denen diese kulturellen Artefakte entstehen und wie werden sie verwendet (Konsum)? Diese Fragen stellen sich für eine Schwarze Kulturkritik.

Der Fokus dieser Analyse liegt auf den Instanzen der Repräsentation und der Identität. Bezüglich der strukturellen Verhältnisse wurde einleitend schon auf die rassifizierte Realität der bürgerlichen Gesellschaft hingewiesen (vgl. Kapitel 1). Kolonialismus, als gewaltsamer Akt ursprünglicher Akkumulation, ist in Form von Rassismus historisch in die Strukturen unserer postkolonialen⁶ Gesellschaften eingeschrieben, auch den hiesigen (vgl. Fanon, 2015, S. 74).⁷ Die emanzipatorische Art, sowohl in der Rezeption wie auch in der Selbstdarstellung, kultureller Artefakte Schwarzer Science Fiction, wie Marvel Studios' *BLACK PANTHER*, setzen das Genre in einen Kontext subversiven Konsums (vgl. Krishnaswamy, 2008). Es wird erwartet, dass sie auch als Konsumprodukte Spuren des Widerstands hinterlassen. Das unterstreicht die Notwendigkeit der kritischen Betrachtung für antirassistische Bemühungen zusätzlich, da die emanzipatorische Eigenschaft von einer kapitalistischen Verwertungslogik unterlaufen werden kann: »Schwarze populäre Kultur ist ihrer Definition nach ein widersprüchlicher Raum. Sie ist der Ort einer strategischen Herausforderung.« (Hall, 2021b, S. 525). Gerade den kulturellen Reproduktionen eines Identitätsverständnisses, das sich als rein, binär, ursprünglich, allzu theologisch oder teleologisch darstellt, ist mit einer immanenten Kritik zu begegnen, die »theoriegeleitet« (Jaeggi, 2014, S. 278) den Ort der Kultur umkreist. Immanent bedeutet, dass die gegebenen Prinzipien und Maßstäbe genutzt werden, um Widersprüche, Unstimmigkeiten oder problematische Aspekte aufzudecken. Dabei setzt sich Schwarze Kulturkritik bewusst als politisches Projekt ein, was sie von klassischer kulturoziologischer Kritik abgrenzt. Sie steht der »Marcuse'schen

⁶ Postkolonial meint also weniger ein nach-dem-Kolonialismus, als dass es die Kontinuität kolonialer Herrschaftsverhältnisse beschreibt (vgl. Hall, 2013).

⁷ Vor allem zeigt dies der Begriff des *strukturellen Rassismus*, eine »spezifische Form der Diskriminierung, die sich aus institutionellem Rassismus, internalisiertem Rassismus, interpersonellem Rassismus und Alltagsrassismus speist. Auf diesen Ebenen werden Machtverhältnisse geschaffen, die die gesellschaftlichen Strukturen [...] herstellen« (Kelly, 2021, S. 10).

Variante Kritischer Theorie, die aus ihrer negativen Gesellschaftsanalyse auch praktische politische Dimensionen ableitete, was [Max] Horkheimer und [Theodor W.] Adorno stets verweigerten« (Göttlich, 2010, S. 27), nahe.

2.2. Repräsentation und Identität: Was bedeutet ›schwarz‹?

Eine Schwarze Kulturkritik zielt auch darauf ab, sich der Bedeutungen und Sinnhaftigkeit der Beschreibung ›schwarz‹ zu nähern. Diese wird in der kulturellen Verhandlung der Wirklichkeit konstruiert, dargestellt und bearbeitet. Die Präposition ›schwarz‹ hat zwei maßgebliche Funktionen. Zum einen die der Repräsentation, die aufzeigt wie etwas »auf spezifische Art und Weise gegenwärtig gemacht wird, das weder tatsächlich noch im übertragenen Sinn gegenwärtig ist« (Thumfart 2009). Repräsentation beschreibt einen Moment der Stellvertretung, in dem die repräsentierende Instanz keine Kontrolle darüber hat, wie sie vertreten oder dargestellt wird. Repräsentation suggeriert die genuine Interessensvertretung einer Person oder Gruppe, und dabei gruppieren sie auch Personen zu Gruppen. Dies geschieht in erster Linie von außen, während in diesem Bild die Identität der Versuch ist, im Modus der Selbstbestimmung dem Fremdbild ein eigenes Bild entgegenzusetzen. Wie der kulturelle Kreislauf aussagt, sind beide Funktionen nicht voneinander trennbar, sondern arbeiten wechselwirksam gegen- oder miteinander. Eine politische Selbstbezeichnung (wie ›schwarz‹) kann so identitätsstiftend sein, auch wenn sie zuvor als Bezeichnung verwendet wurde, um jemanden als fremd zu markieren. Diese Wechselwirkung ist stark von gesellschaftspolitischen Momenten abhängig. So konnten die internationalen Proteste um den Mord an George Floyd die soziale Bewegung *Black Lives Matter* in die Position versetzen, bestehende Modi der Repräsentation und Identität zu verändern.

Wofür steht der Signifikant⁸ ›schwarz‹? Er verweist zunächst auf »grundlegende Fragen der kulturellen Vermittlung, des kulturellen Erbes und der komplexen Beziehungen zwischen afrikanischen Ursprüngen und der unumkehrbaren Verstreutheit der Diaspora« (Hall, 2021b, S. 526). Im Anschluss an Cornel West zählt Hall drei historische Bewegungen auf, vor deren Hintergrund diese grundlegenden Fragen ge-

8 Signifikant bezieht sich hier auf die Theorie der Signifikation von Henry Louis Gates Jr., der darüber schreibt: »Signifikation ist eine Theorie der Interpretation von Bedeutungsprozessen, die aus der afro-amerikanischen Kultur stammt. Ein wichtiger Teil unserer Erziehung und Sozialisation besteht darin, zu lernen, wie man signifiziert, wie man be-deutet« (1993, S. 177). Gates beschreibt einen Ansatz, der auf doppelten Bedeutungen, Wortspielen und indirekter Kommunikation beruht. Diese Art der Kommunikation ermöglicht den Ausdruck und Widerstand gegen dominante Machtstrukturen durch subtile, oft ironische Botschaften. Gates knüpft mit seiner Theorie der Signifikation an schwarze Erzähltraditionen an, in denen vor allem das mündlich vorgetragene den Raum für Bedeutungsverschiebungen ermöglicht (*vernacular tradition*).

stellt werden. Erstens die Verdrängung des hegemonialen »europäischen Modells der Hochkultur«, zweitens den »Aufstieg der Vereinigten Staaten zur Weltmacht und zum Zentrum der globalen Kulturproduktion«⁹ (Hall, 2021b, S. 519) und drittens die Auswirkungen der US-Bürgerrechtsbewegung und der antikolonialen Kämpfe auf die »Dekolonialisierung des Bewusstseins der Völker in der [s]chwarzen Diaspora« (Hall, 2021b, S. 520).

Die Verhandlung über die Bedeutung von »schwarz« erfolgt dabei über Einheit und Differenz gleichermaßen. Die Einheit, also das, was die vielfältigen Erfahrungen rassifizierter Menschen und ihre Verarbeitung in zahlreichen kulturellen Artefakten schwarzer Schaffenskraft bündelt, bildet sich im widerständigen Charakter schwarzer Populärkultur ab. Die Aufwertung der Populärkultur ist zunächst eine Reaktion auf den abwertenden Charakter einer postulierten europäischen Hochkultur. Die Verdrängung dieses Verständnisses von Kultur, das der Kolonialrassismus dem afrikanischen Kontinent größtenteils abspricht, ist der Abwertung kultureller Erzeugnisse wie Jazz, Trashfilme oder Groschenhefte logisch sehr nahe. Es geht darum, dem Eigenen durch Abgrenzung Wert zu verleihen.

In der theoretischen Abwendung von diesem Verständnis (*cultural turn*) ist die Populärkultur »die dominante Form der globalen Kultur« geworden und ist im Kern »der Ort der Warenförmigkeit par excellence, der Ort der Industrie, der Ort, wo Kultur unmittelbar in den Kreislauf der dominanten Technologie eintritt – in den Kreislauf von Macht und Kapital« (Hall, 2021b, S. 524). Auf dem globalen Markt werden die unterschiedlichen Formen der Realitätsverarbeitung angeboten. Dabei werden die Erfahrungen marginalisierter Gruppen, Gruppen ohne entsprechender Marktmacht, zu den Bedingungen anderer, hegemonialer oder dominierender Marktpositionen, verarbeitet. Stereotype und Vorurteile werden produziert und ihre Bedeutung gefestigt. Das Populäre ist hier insofern (wiederum mit Hall gesprochen) als der »Raum der Homogenisierung« (Hall, 2021b, S. 524) zu verstehen, weil er die Bedingungen der Machtverhältnisse zwischen Marktteilnehmenden sowie die Bedingungen einer aussichtsreichen Produktion bestimmt. Diese Bedingungen ermöglichen die dominierende Position. Kultur ist aus dieser Perspektive, also auch in der Aufwertung als Populärkultur verstanden, kein Ort der Aufklärung, der Zivilisation, oder gar der Emanzipation per se, sondern als Gegenstand der Kritik der Ort, in dem sich auch die Produkte der Mechanismen der Repräsentations- und Identitätskonstruktion von *race, class, gender, et cetera* ablagern. So ist »schwarz« nunmehr widerständig, weil es Produkt dieser und Reaktion auf diese Produkte gleichermaßen ist.

9 Diese Globalisierung US-amerikanischer Kultur kann kritisiert werden. Heute sind kulturelle Erzeugnisse anderer Erdteile ebenso global verfügbar. Auch wenn eine Hegemonie US-amerikanischer Kultur im Einzelfall geprüft werden müsste, ist sie doch erstaunlich eindrücklich, wie die Dokumentation *THE MOVIES THAT MADE Us* (2019) zeigt.

Was die Einheit des Widerstands zusammenführt und Widerspruch ermöglicht, begründet sich in der Differenz »innerhalb der populären Kultur« (Hall, 2021b, S. 527, Herv. i.O.). Die globale Verarbeitung und Verbreitung mannigfaltiger Erfahrungen eröffnen eine Widersprüchlichkeit in Repräsentationen und Identitäten. So kann kulturelle Identität nicht als eine fixe, essenzielle Eigenschaft verstanden werden, sondern ist vielmehr ein kontinuierlicher Prozess der Aushandlung und Veränderung, der durch Differenz konstituiert wird. Identitäten entstehen in Abgrenzung zu dem, was sie nicht sind. Sie grenzen sich von dem ab, was als anders verstanden wird. Ebenso arbeitet Repräsentation durch Differenz, weil sie sich durch die Abgrenzung von dem, was sie zu repräsentieren vorgibt, abgrenzt. Differenz ist ein zentraler Bestandteil davon, wie Bedeutungen in der Populärkultur erzeugt werden.

Der Selbstbestimmungsprozess, die Suche nach einer Identität, war bereits in den philosophischen Debatten, die die antikolonialen Kämpfe auf dem afrikanischen Kontinent und den karibischen Inseln begleiteten, präsent. Besonders die Bedeutung einer eigenen Kulturgeschichte für den Weg zur Freiheit auf dem afrikanischen Kontinent und in der schwarzen Diaspora war prägend. Diese Suche lässt sich auch als Reaktion auf europäische Ideen von Hochkultur verstehen, prägt aber letztlich den hier beschriebenen Kulturbegriff, der Fragen der Repräsentation und Identität aufwirft. Frantz Fanon stellt fest, dass es zur kolonialen Logik gehöre, dass sie ihr »Interesse auch auf die Vergangenheit des unterdrückten Volkes [richtet], um sie zu verzerren, zu entstellen und auszulöschen« (1981, S. 178). Dass eine kollektive Identität ohne eigenes Wissen und ohne Geschichten nicht dauerhaft, oder wie Aimé Césaire sagen würde, wesenhaft, sein kann, argumentiert auch Jean-Paul Sartre (vgl. 1984). Er nimmt auf die Kraft der Klänge der Geschichten des Orpheus aus der griechischen Mythologie Bezug. Dieser bringt es fertig, auf dem ihm von Apollon geschenkten Saitenspiel Sisyphos für einen Moment seine Qual vergessen zu lassen oder das Herrscherpaar der Unterwelt des Kap Matapan, Hades und Persephone, mit der Macht seiner Geschichten zu überreden, seiner verstorbenen Liebe Eurydike das Leben zurückzugeben. Sartre spricht von einem *schwarzen Orpheus*, der für ihn die existenzielle Erhebung einer afrikanischen Kultur nach dem Ende des Kolonialismus ermöglichen sollte. Doch woher schöpft der schwarze Barde die Kraft seiner Geschichten? Césaire (vgl. 2013) und Léopold Sédar Senghor versuchen sich dieser Frage mit ihrer *Négritude* zu nähern. Dieses Konzept soll der Besonderheit afrikanischer Kultur Rechnung tragen. Dabei sind unterschiedliche Herangehensweisen zu beobachten. Um nur zwei zu nennen (vgl. Rabaka, 2010, S. 113): Senghors *objektive Négritude* will verlorene geglaubte Zivilisationen des afrikanischen Kontinents wiederbeleben, während es sich bei der *subjektiven Négritude* des Surrealisten Césaire um »eine Wiederverwurzelung handelt, aber auch um ein Sichentfalten, ein Über-sich-Hinauswachsen und das Vorstoßen zu einer neuen, umfassender verstandenen Brüderlichkeit« (Césaire, 2017, S. 115). Césaire setzt die

Vergangenheit so weit in Szene, dass sie für Fragen sozialer Gerechtigkeit in der Gegenwart dienlich ist. Er ist insofern mit seiner Position Fanon näher, als dass er kein Zurück imaginieren kann oder will, sondern radikal die Zukunft der Menschheit im Blick hat. Fanon ist für die Diskussion um die Négritude interessant, da er die rassifizierten Verhältnisse ausschließlich als soziale Realität begreift und von jeder Form der Essentialisierung, die man bei Césaire und noch mehr bei Sartre und Senghor beobachten kann, ablehnt (vgl. Nielsen, 2013, S. 351; Rabaka, 2010, S. 114).

Diese Unterschiede und Gemeinsamkeiten (Einheit und Widerspruch) schwarzer Befreiungsideologien setzen sich in den kulturellen Artefakten Schwarzer Science Fiction fort, wie die Abhandlung zu BLACK PANTHER (2018) zeigen wird (siehe Kapitel 4).

3. Schwarze Science Fiction

Das Narrativ, fremd in einem fremden Land zu sein, begleitet die schwarze Literatur seit jeher, wie exemplarisch in James Baldwins *Ein anderes Land* (2021) oder in den existentialistischen Werken von Ralph Ellison in *Ein unsichtbarer Mann* (2020) oder Richard Wrights *Sohn dieses Landes* (2019). Diese Werke bilden keine »gewöhnliche[n] Menschen in gewöhnlichen Situationen« (Dath, 2019, S. 382) ab. Damit grenzen sie sich von den Realismen traditioneller Couleur ab, die im Kern rassistisch konnotiert sind. Denn schwarze Literatur scheitert zwangsläufig am Realismus als hegemonialer Heuristik der Realität, weil diese eine Realität beschreibt, in der das schwarze Subjekt alienisiert – also zum Fremden gemacht – wurde.

Trotz der Erfahrung der Fremdheit lässt sich mit Dery feststellen, dass schwarze Perspektiven in der Science Fiction unterrepräsentiert sind, obwohl beispielsweise »Afroamerikaner in einem sehr realen Sinne die Nachkommen von Entführten sind; sie leben in einem Science-Fiction-Albtraum, in dem unsichtbare, aber nicht minder unüberwindbare Kraftfelder der Intoleranz ihre Bewegungen behindern; offizielle Geschichten machen ungeschehen, was geschehen ist; und Technologie wird zu oft auf schwarze Körper angewandt« (1994, S. 180, meine Übers.). Auch für Greg Tate ist die Erfahrung, in den USA schwarz zu sein, eine Form von Science Fiction, da die conditio humana des schwarzen Subjekts vom Fremdsein strukturiert ist (vgl. Dery, 1994, S. 208).

Die Kritik an der Darstellung vermeintlich weißer Figuren durch schwarze Schauspieler*innen in Filmen der letzten Jahre zeigt, dass rassistische Vorstellungen auch vor imaginierten Welten nicht halt machen. Figuren wie Lord Corlys Velaryon, dargestellt von Steve Toussaint in HOUSE OF THE DRAGON (2022), oder die Prinzessin von Khazad-dûm Disa in die DER HERR DER RINGE: DIE RINGE DER MACHT (2022), gespielt von Sophia Nomvete, sollten in den Augen mancher

Rezipierender nicht von schwarzen Schauspieler*innen gespielt werden, weil dies nicht der ›Ethnie‹ der literarischen Vorbilder entspricht (vgl. Collins, 2022; Newby, 2022). Auch wenn ethnische Herkunft nicht in den Buchvorlagen thematisiert wird, wird der Möglichkeitsraum der fiktiven Darstellung durch die rassifizierte Realität geprägt oder dem Autor (!) der fiktiven Welt eine bestimmte ›Rassenvorstellung‹ unterstellt.

Science Fiction und Fantastik zeigen zwar »außergewöhnliche Menschen in gewöhnlichen Situationen, außergewöhnliche Menschen in außergewöhnlichen Situationen oder gewöhnliche Menschen in außergewöhnlichen Situationen« (Dath, 2019, S. 383), jedoch wird hier das Adjektiv ›außergewöhnlich‹ von phänotypischen Voraussetzungen vorbestimmt. Das unterstreicht die Notwendigkeit schwarzer Perspektiven auf spekulative Fiktionen, um diesem Zustand vermeintlicher Normalität zu begegnen. Für eine spekulative Fiktion, die nicht von Wissenssubjekten und ihren ›Wissensgegenständen handelt, die den exakten und Natur-Wissenschaften zugänglich sind‹ (Dath, 2019, S. 14), argumentiert Walidah Imarisha (vgl. 2015, S. 3). Die Vorstellung, dass fiktive Figuren einer bestimmten ›Rasse‹ nachempfunden sind, spiegelt einen Begriff spekulativer Fiktion wider, der einer strengen Wissenschaft sachdienlich ist und bestimmte Gruppen nicht an einer ›westlichen Hochkultur‹ teilhaben lässt. Das offenbart den Glauben »des 19. Jahrhunderts an tiefgreifende physische, soziale und kulturelle Wesensunterschiede zwischen *races*« (Lepold/Mateo, 2021, S. 11) der von einem wissenschaftlichen Rassismus getragen wurde. Der Versuch, sich eine andere oder bessere Welt vorzustellen, muss die Grenzen des vermeintlich wissenschaftlich Begreifbaren überschreiten. Schwarze Science Fiction kann insofern als antipositivistisch bezeichnet werden, weil sie sich auch gegen eine spezifische Form der Rationalität wendet, die meint, die Welt objektiv beschreiben zu können.

Das spiegelt sich in zwei Grundpfeilern Schwarzer Science Fiction (wie sie hier verstanden wird) wider: Zum einen im Afrofuturismus, der allgemein mit Schwarzer Science Fiction assoziiert wird, zum anderen im Schwarzen Surrealismus, der hier für ein breiteres Verständnis der potenziellen Bedeutung des Spekulativen für Zukunftskonzeptionen mit antirassistischen Vorzeichen herangezogen wird. Imarisha geht dabei sogar so weit, dass sie jede Form progressiver Bewegungsorganisation auf Science Fiction bezieht. Dafür prägen die Herausgeberinnen von *Octavia's Brood* (2015) Imarisha und adrienne maree brown den Begriff der *visionären Fiktion*. Diese analysiert das Soziale durch die Linse der Science Fiction und erkennt dabei Identitäten und die Herausforderungen der Intersektionalität, also das Zusammenwirken mehrerer Unterdrückungsmechanismen gegenüber einer Person oder Gruppe, an. Sie beleuchtet ungleiche Machtverhältnisse, bleibt also durchaus realistisch, jedoch nicht nihilistisch, weil sie auf die Möglichkeit kollektiven Wandels von unten nach oben besteht und im Aufzeigen der Möglichkeit aktiv nach sozialer Veränderung und gesellschaftlicher Transformation strebt (vgl. brown, 2015, S. 279).

3.1. Afrofuturismus: Zwischen Gegenwart und Zukunft

Diese visionäre Ebene spiegelt sich im Afrofuturismus wider, der oft in einem Atemzug mit der Schwarzen Science Fiction benannt wird. Dery (2008) führte den Begriff *Afrofuturismus* in seinem Essay *Black to the Future* von 1994 ein. Darin beschreibt er Afrofuturismus als eine kulturelle Ästhetik, die die Verbindung zwischen afrikanischer Diasporakultur und einem angeeigneten Technologieverständnis untersucht. Afrofuturismus wird von Dery als eine Form spekulativer Fiktion definiert, die schwarze kulturelle Kontexte und Erfahrungen mit Science Fiction und einer expliziten Anfrage an die eigene Geschichtlichkeit verknüpft: »Kann sich eine Gemeinschaft, deren Vergangenheit vorsätzlich ausgelöscht wurde und deren Energie sich anschließend in der Suche nach lesbaren Spuren ihrer Geschichte erschöpft hat, mögliche Zukünfte vorstellen?« (Dery, 1994, S. 180)

Afrofuturismus bleibt dabei der Gegenwart verschrieben, was ihn auch für soziale Bewegungen der Gegenwart interessant macht. Es geht nicht zwangsläufig darum, sich auf eine bestimmte Art zu entwickeln – wie im Transhumanismus – sondern vielmehr darum, anders leben zu können. Entscheidend ist dabei, dass der Afrofuturismus ein Portal zur Zukunft darstellt, welches die unmittelbare Gegenwart lebenswert macht. Die Möglichkeit, sich Zukunft vorzustellen, setzt die Kraft frei, in der nicht nur Alternativen für die Gegenwart sichtbar werden, sondern sich auch das Subjekt der eigenen Geschichte konstituieren kann. Anders als die uto-pistischen Entwürfe schwarzer Nationalismen wendet er sich dabei nicht in einer romantischen Geste der Vergangenheit zu, sondern akzeptiert die aus der Vergangenheit resultierende Gegenwart und wirft im Rückgriff auf verbleibende Traditionen einen entschiedenen Blick in die Zukunft. Dabei zeigt er sich offen für technologische Transformationsprozesse (vgl. Kelley, 2022, S. 24). Die Aneignung von Technologie, die in der Realität oftmals gegen schwarze Körper eingesetzt wird (vgl. Benjamin, 2019),¹⁰ wird im Afrofuturismus zum Vehikel der Vorstellung einer Zukunft, das Möglichkeiten beschreibt, die rassifizierten Subjekten der Gegenwart verwehrt bleiben.

¹⁰ Ruha Benjamin untersucht in *Race After Technology: Abolitionist Tools for the New Jim Code* (2019) die Schnittstelle von Rasse und Technologie und zeigt auf, wie moderne Technologien systematischen Rassismus aufrechterhalten können, ein Phänomen, das sie als *New Jim Code* bezeichnet. Benjamin argumentiert, dass selbst gut gemeinte Technologien oft bestehende rassistische Ungleichheiten durch in Algorithmen und datengesteuerten Systemen eingebettete Vorurteile verstärken.

3.2. Surrealismus: Die Brücke zum Unbewussten

Neben der spekulativ-visionären Fiktion und dem Afrofuturismus ist ein weiterer Einfluss entscheidend, um die Bedeutung von Schwarzer Science Fiction für die Vorstellung von Zukunft nachzuvollziehen: der Surrealismus. Lachlan Walter (vgl. 2018) betont die gemeinsame Zielrichtung von Surrealismus und Science Fiction: die Verschmelzung widersprüchlicher Zustände und die Herausforderung traditioneller Wahrnehmungen wie z.B. des Rationalismus. Trotz unterschiedlicher Methoden teilen sie das Ziel, neue und zum Nachdenken und die Fantasie anregende Welten (Science Fiction) und Realitäten (Surrealismus) zu erschaffen.

Das Surreale umfasst alles, was als alternative Realität bezeichnet werden könnte. Es grenzt das Wirkliche vom Unwirklichen ab. Terri Francis (vgl. 2013) beschreibt den Surrealismus als den Versuch, die Grenze des Realen, dessen, was als wahr verstanden wird, und dessen, was nur als (von außen nicht beobachtbarer) Traum beschrieben werden kann, zu überschreiten: »Denn der Surrealismus durchbricht solche Grenzen, indem er oft nahtlos zwischen Belebtem und Unbelebtem, Bewusstem und Unbewusstem übergeht« (Francis, 2013, S. 96, meine Übers.). Der Surrealismus zielt auf eine Anerkennung beider Welten ab. Dem Beobachtbaren soll nicht in rationalistischer Manier Vorrang gewährt werden, es geht aber auch nicht darum, es abzuwerten. Vielmehr ist der Surrealismus der Versuch, es mit dem Unbewussten zu kontern.

Entstanden aus den Erfahrungen des Ersten Weltkriegs, der aus liberaler Perspektive das Scheitern der Vernunft beweist, ist der Surrealismus mit einem »politischen revolutionären Anspruch verbunden« und »in seinem Selbstverständnis ist Kunst ohne politische Ambition bedeutungslos« (Klotter/Beckenbach, 2012, S. 171). Die konzeptionelle Bedeutung des Surrealismus für Schwarze Science Fiction begründet sich im rassischen Ausschluss aus der Rationalität. Die rassifizierte Gegenwart als koloniale Konsequenz zeichnet sich durch die Abwesenheit von identitätsstiftenden Geschichten und Narrativen aus. Der europäische Kolonialismus, ähnlich wie der Erste Weltkrieg für den europäischen Surrealismus um André Breton, macht es notwendig, sich dem Unbewussten, dem Verschollenen, dem Verdrängten, dem Verschobenen zuzuwenden.

»Das Unbewusste besteht aus verdrängten Inhalten, denen der Zugang zum Bewusstsein versperrt wird, da sie nicht zum Selbstverständnis von Ich und Über-Ich passen« (Klotter/Beckenbach, 2012, S. 172) – dazu zählen auch die Bewusstseinsinhalte darüber, wie man zu sein hat, welche Fähigkeiten einen zum Menschen machen oder welche Erzählungen Identität stiften. Der Schwarze Surrealismus will hegemoniale Tatsachenbeschreibungen aufbrechen. Dazu soll das kollektive Unbewusste mit Poesie angeregt werden. Er ist der »leidenschaftliche Verfechter des Wunderbaren, der ungebremsten Phantasie, der Poesie als Lebensform, der

verrückten Liebe, der langen Spaziergänge, der Revolution des Geistes – ja, der Weltrevolution« (Rosemont/Kelley, 2009, meine Übers.).

Dabei ist ein Hauch von Romantik nicht zu übersehen und relativiert notwendigerweise das surrealistische Pathos. Obgleich sich die Romantik mit dem Surrealismus die Opposition zum Bürgerlichen teilt, weist sie einen »leidenschaftlichen naturwissenschaftlichen Bezug zur Welt« (Klotter/Beckenbach, 2012, S. 176) auf. Darauf ist auch die nationalsozialistische Verklärung der Romantik zurückzuführen, deren Politik auch durch naturwissenschaftliche ›Entartung‹ legitimiert wurde. Das bedeutet nicht, dass die Romantik protofaschistisch ist, sondern dass der romantischen Verklärung der Natur ebenso kritisch zu begegnen ist wie der surrealistischen Verklärung ›primitiver Wissensformen, die mit dem Versuch, mehr als nur Europa in den Blick zu nehmen, einhergeht.

»Ich habe das Phantastische von den antiken Praktiken der Maroon-Gesellschaften und des Schamanentums zurück in die Zukunft verfolgt, zu den Metropolen Europas, zu den Blues Peoples Nordamerikas, zu der kolonisierten und teilkolonisierten Welt«, so schreibt Kelley (2022, S. 50). Kelley (vgl. 2022, S. 210) verweist darauf, wie surrealistische Ideen der Freiheit die Poesie des Phantastischen (*Marvelous*) transportieren, indem sie sich auf die Freisetzung der Vorstellungskraft konzentrieren. Diese Vorstellungskraft ermöglicht eine Dekonstruktion rassistischer Realitäten, weil sie sich auf das konzentriert, was durch die Geschichte von Sklaverei und Kolonialismus verdrängt wurde. So zeigt sich, dass der Widerstreit zwischen Senghor, Césaire und Fanon (vgl. Kapitel 2.2.) um einen möglichen Anschluss an verlorene schwarze Traditionen unmittelbar mit dem Surrealen zusammenhängt. Es geht in jedem Fall darum, Verlorenes zu bergen. Die surrealistische Idee, so Kelley (vgl. 2022, S. 190f.), beeinflusste weit über seine europäischen Ursprünge globale revolutionäre Bewegungen sowie afrikanische Aktivisten, Künstler und Intellektuelle, die die poetische Kraft des Unbewussten nutzten, um die Vorstellungskraft für antikoloniale Befreiung und den Kampf für sozialer Gerechtigkeit freizusetzen. So wird deutlich, dass Vorstellungskraft immer auch Schaffenskraft ist, weil sie das Arbeiten-auf-ein-Ziel-hin ermöglicht.

Die Vorstellungskraft ist für Kelley ein wesentlicher Bestandteil revolutionärer Praxis, weshalb er die Rolle der kulturellen Produktion als Form des Widerstands und als Raum für neue Möglichkeiten betont. Im Anschluss an Cheikh Tidiane Sylia argumentiert er, dass die surrealistische Methode, das Unbewusste in kulturellen Formen wie Kunst, Musik oder Geschichten zu materialisieren, auf dem afrikanischen Kontinent lange praktiziert wurde, bevor sich ab dem 20. Jahrhundert Gruppen des Surrealismus bildeten. Sie ist Ausdruck des Surrealen, ohne die Grammatik eines Breton oder anderer zu kennen und wird doch von ihr reflektiert (vgl. Kelley, 2022, S. 204). Kelleys Begriff des Schwarzen Surrealismus ist der Versuch, diese Surrealität freizulegen und in der Verknüpfung mit dem europäischen Surrealismus Potenziale für die Vorstellungskraft sozialer Bewegungen der Gegenwart freiz-

zulegen. Der Surrealismus war immer schon eine Kritik am Eurozentrismus (vgl. Rosemont/Kelley, 2009, S. 3). Mit ihm der sozialen Realität der bürgerlichen Welt, der rassifizierten Gegenwart, zu begegnen, bedeutet einen Vorstellungsraum zu eröffnen, indem eine Brücke zwischen »Traum und Aktion« (Kelley, 2022, S. 212) – oder auch von Theorie zur Praxis – geschlagen wird. Dabei bindet der Surrealismus schwarze Science Fiction an einen *offenen Realismus* zurück. Dieser »bedeutet mehr Realität und ein erweitertes Bewusstsein der Realität, einschließlich der Aspekte und Elemente der Realität, die normalerweise übersehen, abgetan, ausgeschlossen, versteckt, gemieden, unterdrückt, ignoriert, vergessen oder anderweitig vernachlässigt werden« (Rosemont/Kelley, 2009, S. 3, meine Übers.).

Schwarze Science Fiction ist also eine Verbindung aus spekulativ-visionärer Fiktion, Afrofuturismus und Surrealismus. Gerade beim Surrealismus wird deutlich, dass jede Form der Fiktion Gefahr läuft, die gegebene Realität zu reproduzieren, nicht zuletzt, weil sie diese verhandeln muss. Gerade Schwarze Science Fiction zeichnet sich dadurch aus, dass sie das gemeinsame ‚Wir‘ als Ausgangs- und Zielpunkt des politischen Denkens umfassender verstehen will, als es die europäische Moderne mit ihrem Vermächtnis von Weltkriegen, Kolonialismus und Shoah vermochte.

4. Riskante Fiktion: Wakanda und die Normalisierung der Ausnahme

Im Anschluss an diese Skizzierung Schwarzer Kulturkritik lässt sich zusammenfassen, dass sie sich nicht nur mit problematischen und emanzipatorischen Inszenierungen alternativer Realitäten auseinandersetzt. Sie nimmt auch Auslassungen in den Inszenierungen in den Blick. Für das breite Verständnis eines Werks und seiner Rezeptionsgeschichte ist auch das wichtig, was nicht gezeigt wird. Gerade wenn die Analyse die gesamtgesellschaftlichen Dynamiken behandeln will, in die das Werk eingebunden ist.

Ebenso wichtig sind die Bedingungen der Entstehung. Marvel Studios' BLACK PANTHER ist ein Industrieprodukt Hollywoods. Auch deswegen konnte er Schwarz-Sein (blackness) eine globale Aufmerksamkeit verschaffen (vgl. Strong/Chaplin 2019), aber eben um einen Preis. Denn als Produkt Hollywoods unterliegt er den Marktregeln und kann nur bedingt mit Seh- und Konsumgewohnheiten brechen, um erfolgreich zu sein. Es geht also im Grunde darum, die Darstellung des Königreichs Wakanda zu problematisieren: einerseits hinsichtlich seiner Darstellung als para-kolonialer Idealstaat, das meint eine naive Vorstellung eines Nationalstaats, die aus der Gleichzeitigkeit und absoluten Abgrenzung zum Kolonialschicksal seiner Nachbarn abgeleitet wird; andererseits hinsichtlich der politischen Ökonomie Wakandas und der Nicht-Behandlung von sozialer und politischer Gerechtigkeit in einer fiktiven Gesellschaft mit einem spirituellen Führer als König an der Spitze.

4.1. Wakanda, ein para-kolonialer Idealstaat?

Wakanda wird als ein fiktiver Staat dargestellt, der sich durch seine Isolation und fortschrittliche Technologie von der restlichen Welt abhebt. Wakandas Reichtum basiert auf dem (fast) exklusiven Vorkommen von Vibranium, einem seltenen Metall. Vibranium dient verschiedenen Anwendungen, von der Energiegewinnung bis zur Herstellung und Unterhaltung von Hochtechnologie. Vibranium hat die Eigenschaft, Energie zu absorbieren, zu speichern und wieder freizugeben. Dank des außerirdischen Rohstoffes hat sich in Wakanda eine Gesellschaft entwickelt, die aufgrund von Hochtechnologie weit vor dem Rest der Welt liegt. Das Vibranium, das nach einem Meteorabsturz auf das Territorium Wakandas krachte, ist nicht nur Energieträger. Es beeinflusst die Natur und die Lebewesen. Nach dem Einschlag des Meteoriten suchten ›dämonische Geister‹ die Region heim, worauf der mächtigste Krieger der ansässigen Tribes, Bashenga, zur Panthergottheit Bast betet und durch sie die Kraft erlangt, das Land vom Bösen zu befreien (vgl. Subrick, 2018) und den Staat Wakanda zu gründen, der sich aus verschiedenen Tribes konstituiert. Um Black Panther werden zu können, muss das Herzförmige Kraut, das in Wakanda wächst, in einer Zeremonie getrunken werden. Dieses wurde durch den Kontakt mit dem Vibranium verändert und verleiht fortan Superkräfte (vgl. Jones, 2018).

Von außen betrachtet wahrt Wakanda den Schein eines postkolonialen Entwicklungslands. Dabei handelt es sich jedoch um eine von der Regierung Wakandas aufrechterhaltene Chimäre. Denn der zentralistische Staat verfolgt eine strikte Politik der Isolation. Die Königsfamilie hat sich dazu entschieden, das ›wahre‹ Wakanda vor der Außenwelt zu verstecken. Der technologische Vorsprung des Landes wird vor der globalen Öffentlichkeit verborgen, da man sich vor imperialen Begehrlichkeiten schützen will. Ebenso wird der mögliche Missbrauch des Vibraniums thematisiert. In den falschen Händen könnte es massive Schäden anrichten – oder wie Ben Parker sagen würde: »With great power comes great responsibility!«

Aber für wen gilt es Verantwortung zu übernehmen? Der Protektionismus Wakandas wird aus einer panafrikanischen Perspektive kritisiert. So argumentiert Russell Rickford (vgl. 2018): Die Möglichkeit, sich von der Welt abzuschotten, ersparte Wakanda eine koloniale Vergangenheit, auch blieb es vom Versklavtenhandel verschont. Jede Form der panafrikanischen oder afrodiapsorischen Solidarität ist angesichts dieser Politik jedoch undenkbar und klammert Fragen der globalen oder diasporischen Verantwortung umfänglich aus. So wird zwar verhindert, dass das Vibranium in die falschen Hände gerät, es verhindert aber auch, dass Wakanda seinen Fortschritt mit anderen postkolonialen Staaten teilen kann, die unter der neokolonialen Weltordnung benachteiligt sind.

Das macht es als postkoloniale Utopie interessant und ebenso gefährlich. Die Politik der Isolation mag zwar nach innen einen Normalzustand ermöglichen, nach außen erfordert sie jedoch eine Politik des dauerhaften Ausnahmezustands, weil

Wakanda permanent vor der Außenwelt versteckt und verteidigt werden muss. Nichts lässt sich in einer globalisierten Welt komplett verstecken; so verbreiten sich auch Gerüchte über Wakanda, das Eldorado Afrikas. Das weckt Begehrlichkeiten, die die Isolation erschweren. Zwar zeigt der Film Einzelfälle, in denen Personen Wakanda verlassen, dabei handelt es sich aber meist um Sicherheitspersonal oder Mitglieder der Königsfamilie. Inwiefern andere Mitglieder der Gesellschaft reisen können, oder wie gar Migration begegnet wird, bleibt unklar.

Die Darstellung Wakandas folgt einem *methodologischen Nationalismus*. Dieser zeichnet sich dadurch aus, dass er Nationalstaaten als »abgegrenzte, unabhängige und relativ homogene Einheiten [versteht], die sich durch nationale Grenzen, Institutionen und Gesetze konstituierten« (Beck/Grande, 2010, S. 189). In postkolonialen Diskursen ist die Legitimität der westfälischen Ordnung, der Geburtsstunde des Nationalstaats, umstritten, weil sie, so Siba N'Zatioula Grovogui, dem europäischen Kolonialismus entscheidenden Vorschub leistete (vgl. 2002). Um nicht einer kolonialen Logik anheimzufallen, die postkolonialen Staaten mit einer »verzerrten Souveränität, bei der politische, wirtschaftliche und sogar rechtliche Hindernisse ihre Unabhängigkeit einschränken« (Getachew, 2022, S. 202), darstellen,¹¹ findet sich der emanzipatorische Entwurf eines afrikanischen Fortschrittsstaats Wakanda in einem politischen Entwurf des Imperialismus wieder. So gesehen lässt sich von einer Utopie in nationalstaatlichen Grenzen sprechen, weil der Film einen protektionistischen Nationalstaat propagiert und diasporische oder panafrikanische Gegebenentwürfe ausblendet. Das überrascht auch deshalb, weil Marvel Studios' *BLACK PANTHER* (2018) als afrofuturistischer Film verstanden wird. Das Genre des Afrofuturismus aber ist eines der Diaspora, wie Sheree R. Thomas argumentiert (vgl. 2000). Es überschreitet Grenzen und lässt sich nicht einhegen.

Die idealisierte Darstellung dieses Nationalstaates lässt kaum eine weitere Kritik an den Herrschaftsverhältnissen in Wakanda zu. Eingebettet in einen abgeschotteten Nationalstaat, erinnert der Black Panther in seiner spirituellen Führungsposition vielmehr an Marcus Garvey, dessen nationalistische Befreiungsvorstellung eine Rückkehr nach Afrika und eine soziale Abschottung von Europa und seinen Ausläufern vorsah (vgl. Ware/Linkugel, 1982).

Der Herrscher von Wakanda ist absolut, auch wenn er den Taifa Ngao, einen Rat mit den Köpfen der unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen, in seine Regierungskunst einbezieht. Das Fortschrittsnarrativ, der Elitarismus, die Monarchie und auch die Staatsreligion, die letztlich die Deutungshoheit über die Superhelden-Figur und den König von Wakanda, den Black Panther, hat, treten in den

¹¹ 1972 stellte Kwame Nkrumah bereits fest, dass »die ›neuen‹ afrikanische Staaten trotz der formalen Unabhängigkeit weiterhin in Abhängigkeitsverhältnisse verstrickt sind, die sich maßgeblich im Weltsystem widerspiegeln, das von neuen Hegemonialmächten wie den USA geprägt sei« (Weber, 2022).

Vordergrund, während emanzipatorische Interessen, wie soziale Gerechtigkeit oder internationale Solidarität, in den Hintergrund geraten. Auch die Darstellung des Tribalismus, einer stammesbezogenen Politik, und die mystisch-mythische Verklärung der Erbfolge reflektieren eher ›afrikanische Klischees‹, als dass sie ein ›anderes Afrika‹ imaginieren lassen. Wer König von Wakanda werden will, muss nicht nur in einem engen Verwandtschaftsgrad zur Herrschaftselite stehen,¹² er muss in Ritualkämpfen gegen andere Anspruchsberechtigte antreten. Diese Rituale werden von den Hohepriestern überwacht. Der afrikanische Staat bleibt so per se undemokratisch und archaisch. Demokratische Normen oder Praktiken, die auch im vorkolonialen Afrika zu beobachten sind (vgl. Akuul, 2010), werden kaum bis gar nicht behandelt.

4.2. Wakandanomics

Auch wenn es in den Marvel Comics immer wieder Berichte über streng regulierten Außenhandel gibt (vgl. Hickman/Kessel, 2012), setzt die wakandische Königsfamilie auf wirtschaftlichen Protektionismus und politischen Isolationismus. Wakanda wird als idealer Staat dargestellt, dessen Ökonomie wegen, nicht trotz der Isolation stabil bleibt. Er wird als krasses Gegenteil postkolonialer Staaten des afrikanischen Kontinents dargestellt. Dies wird den komplexen Realitäten dieser Staaten nicht gerecht und führt zu einer vereinfachten Sichtweise, die die ungleichen Machtverhältnisse der globalen neokolonialen Wirtschaftsordnung nicht berücksichtigt.

Wakanda vermittelt das Bild, dass die technologischen Innovationen zu einem hohen Lebensstandard geführt haben und eine starke, autonome Wirtschaft geschaffen werden konnte. Entgegen liberalen Erwartungen, dass erst internationaler Handel zu nationalem Wohlstand führen kann, ist das Königreich in Isolation zum fortschrittlichsten Land der Welt herangewachsen. Begrenzter und zentralisierter Außenhandel ermöglichen ein Wakanda, das in seiner idealisierten Darstellung auch als eine Kritik am Ressourcenmanagement ›realer‹ afrikanischer Regierungen gelesen werden kann, denen von westlichen Institutionen und Staaten oftmals Fehlinvestitionen und Korruption vorgeworfen wird und damit auch eine fahrlässige und selbstverschuldete Vernachlässigung der eigenen Bevölkerung. Das motiviert keine Schaffenskraft, sondern zementiert Stereotypen. Dabei wird beispielsweise außer Acht gelassen, dass Wakanda eine einzigartige, geradezu phantastische, wirtschaftliche Stellung innehat. Es scheint Upstream (Förderung), Midstream (Lagerung und Transport) sowie Downstream (Raffinierung und Verarbeitung) seines Rohstoffs gleichermaßen zu kontrollieren (vgl. Economist, 2018).

Auf den Export eigener Ressourcen konzentrierte Länder, wie 2015 bis zu 90 Prozent Exportraten in Nigeria oder Angola, vernachlässigen oftmals andere Wirt-

12 Das verweist zudem auf einen eingebetteten Ethnonationalismus.

schaftssektoren, was oftmals zu Konflikten um soziale Gerechtigkeit führt (vgl. Sow/Sy, 2018). Das wird als »Fluch der Ressourcen« bezeichnet, bei dem »der natürliche Reichtum ein Land in Armut hält, indem er die Produktion verdrängt oder eine rücksichtslose Regierung einsetzt« (Economist 2018, meine Übers.). Mariama Sow und Amadou Sy (vgl. 2018) vergleichen die Wirtschaftspolitik Wakandas mit Norwegen oder Botswana, die dem Fluch mit Sozialpolitik entgegenwirken. Letzteres hat sich beispielsweise dazu verpflichtet, Gewinne aus seinem Diamantenhandel für zukünftige Generationen anzulegen. Ein ähnliches soziales Netz soll es auch in Wakanda geben, auch wenn der Außenhandel eher eine Ausnahme darstellt (vgl. Jones, 2018). Es bleibt aber unklar, wie Wakanda seine Staatskassen füllt und soziale Absicherung gestaltet. Selbst militärische oder imperialistische Operationen sind nicht ausgeschlossen.

4.3. Soziale und politische Verhältnisse in Wakanda

Der Film zeichnet ein friedliches Wakanda, soziale Konflikte oder anhaltende Probleme an den Grenzen, wie sie in den Comics behandelt werden (vgl. Coates/Stelfreeze, 2016), werden nur randständig thematisiert. Im Vordergrund stehen Konflikte um die Erbfolge, die religiös verklärt in naturwüchsigen Kolossen ausgetragen werden. Aber selbst wenn der Staat Wakanda durch Isolation und Hochtechnologie für befriedete politische Verhältnisse sorgen kann, bleiben dennoch Fragen offen.

Der Film vermittelt beispielsweise keine Armut in Wakanda. Trotz technologischer Errungenschaften zeigt er eine Mischung aus traditionellen, vor allem landwirtschaftlichen, und digitalen Wirtschaftsformen, wobei Gemeinschaft und Familie wichtige soziale und wirtschaftliche Einheiten darstellen. Darstellungen des Great Mound, der Mine, in der Vibranium abgebaut wird, zeigen ausschließlich technische Systeme. Das vermittelt ein Bild, in dem schwere körperliche und potentiell gefährliche Arbeit von Maschinen erledigt wird. Das Labor, in dem der Rohstoff zur Hochtechnologie verarbeitet wird, wird von der Prinzessin Shuri geleitet. Das Wissen um den direkten Umgang mit Vibranium scheint zentral verwaltet zu sein. Der Vorgänger von Shuri war ebenfalls Mitglied der Königsfamilie und mit der Aufgabe betraut, entführte Bürger*innen von Wakanda aufzuspüren. Sowohl Erfolge wie auch Misserfolge scheinen in Wakanda in sehr kleinen Kreisen geteilt zu werden (vgl. Pilgrim, 2017).

Dass Arbeit in BLACK PANTHER nicht dargestellt wird, ist für Comic-Verfilmungen nicht ungewöhnlich. Im Star-Wars-Franchise waren es Droiden, die zumindest von menschlichen Vorstehern bewacht wurden, bevor das Prequel ANDOR (2022) die Zwangsarbeit in den imperialen Gefängnissen thematisierte. Gerade für einen Film, der im antikolonialen Geist entstanden ist, ist die Nicht-Behandlung von Arbeit durchaus problematisch. Die Aufstände der Movimento Popular de Liber-

tação de Angola (MPLA) gegen Zwangsarbeit in Luanda waren ein Drehpunkt des antikolonialen Widerstands gegen die portugiesische Kolonialherrschaft (vgl. Varela/Louçã 2020, S. 210). Antikolonialer Widerstandskampf ist auch immer Kampf gegen unmenschliche Arbeitsverhältnisse.

4.4. Killmonger als Bruchstelle

Marvel Studios' **BLACK PANTHER** ist auf seine Art ein tragischer Film. Einerseits liefert er viele Anschlüsse für Repräsentationsdebatten. Der Superheld Black Panther wurde von Stan Lee und Jack Kirby während der US-Bürgerrechtsbewegung und der Phase der Dekolonialisierung Afrikas ins Leben gerufen. Auch in jüngerer Vergangenheit, vor allem mit dem 2018 erschienenen Blockbuster, war T'Challa der erste schwarze und afrikanische Superheld im Franchise. Andererseits sind manche dieser Repräsentationsfragen aus der Perspektive Schwarzer Kulturkritik zumindest zweifelhaft. Der Patriarch T'Challa wird zwar als innerlich zerrissen dargestellt, nicht zuletzt aufgrund der Ereignisse um Marvel Studios' **CAPTAIN AMERICA: CIVIL WAR** (2016), die auch eine Bedrohung für Wakanda darstellen und nach globaler Kooperation schreien. T'Challa muss die Notwendigkeit, Wakanda der Welt zu offenbaren, in Erwägung ziehen. Dennoch bleibt die vom (2020 viel zu früh verstorbenen) Chadwick Boseman verkörperte Rolle eine Repräsentation von Wakandas konservativem Nationalismus. Daran ändert auch nicht, dass T'Challa letztlich überzeugt wird und sich am Ende des ersten Films der Welt öffnet. Sein Werkzeug, ein Entwicklungsprogramm, erinnert aber wieder stark an westliche Außenpolitik.

Viel interessanter erscheint der Antagonist, sein Cousin N'Jadaka, genannt Erik Killmonger. Sein Auftreten stellt Wakanda auf den Kopf. Im Exil aufgewachsen, ist N'Jadaka das Produkt beider Welten, Wakanda und – in seinem Fall – der Vereinigten Staaten von Amerika. Er verkörpert, was der postkoloniale Theoretiker Homi Bhabha (vgl. 1995) als *Hybridität* bezeichnet. Bhabha beschreibt so einen dynamischen Prozess, der den Gegensatz von Kolonialherrscher und Kolonisierten (oder von hier und dort, schwarz und weiß etc.) aufbricht. Hybridität ist die unbeabsichtigt produktive Kraft, die dem Kolonialismus entspringt, der auch das Zusammenspiel und die gegenseitige Beeinflussung von Kulturen eröffnet und so neue, hybride Identitäten erschafft.

Der Film stellt Killmonger in einer Szene vor, die für gegenwärtige Debatten der Restitutionsarbeit interessant ist, in dessen Kern immer Selbstbestimmung verhandelt wird. Killmonger (gespielt von Michael B. Jordan) steht im Londoner British Museum vor einer Vitrine mit afrikanischer Kunst. Die Kuratorin des Museums erklärt ihm selbstbewusst die Geschichte der ausgestellten Stücke, aber Killmonger unterbricht sie, indem er auf ein Artefakt zeigt und erklärt, dass dieses nicht aus Benin, sondern aus Wakanda stammt und aus Vibranium ist. Er weist darauf hin, dass es durch koloniale Plünderungen über Benin nach Europa gebracht wurde und

eröffnet der Kuratorin, dass er vorhat, dem Museum das Stück abzunehmen. Dass Killmonger im Anschluss an das Gespräch mit der Kuratorin das Objekt entwendet, kann als Akt des Zurückholens verstanden werden, in dem Handlung ermöglicht wird. Im diasporischen Raum sind diese Artefakte eine Form von Machtobjekten. Während Mikael Assilkinga unter Machtobjekten jene Artefakte versteht, die im »Alltagsleben oder gelegentlich für hochbedeutsame kulturelle Praktiken verwendet werden und die Macht eines Königs bzw. einer Königin in zentralisierten Gesellschaften oder die der führenden Gruppe in nicht zentralisierten Gemeinschaften symbolisieren« (2023, S. 160), sind hier im Anschluss daran unter Machtobjekten jene Artefakte zu verstehen, die durch ihre Dislokation, der Entwendung und des Transfers nach Europa im Zuge des Kolonialismus, den Raum der Hybridität eröffnen.

Diese Szene ist eine der stärksten des Films, weil sie eine Alternative zu Wakandas Isolationismus ist. Killmonger verkörpert die Rolle des Revolutionärs. Eines seiner zentralen Ziele ist es, Wakandas fortschrittliche Technologie und Ressourcen zu nutzen, um bewaffnete Aufstände rassifizierter Gemeinschaften weltweit zu unterstützen. Er problematisiert angesichts globaler Ungleichheitsverhältnisse den Isolationismus Wakandas und das politische System, das er für den Tod seines Vaters N'Jobu verantwortlich macht.¹³ Killmonger glaubt an die Möglichkeit, globale Machtstrukturen verändern zu können.

Dabei läuft er Gefahr, imperiale Muster zu wiederholen. Sollte er die Herrschaft über Wakanda erlangen könnte er selbst zum stereotypischen postkolonialen Machthaber werden, der mit vermeintlich guten Absichten die Macht erlangt und im Laufe der Zeit nur noch nach den eigenen politischen Interessen handeln wird (vgl. Tallapessy/Wahyuningsih/Anjasari, 2020, S. 85). Auch diese Ambivalenzen sind dem dritten Raum zuzurechnen, denn Killmonger ist nicht der bessere Superheld, sondern der notwendige Kontrast, der die kolonialen Stereotypen energisch stört.

5. Statt einer Schlussfolgerung: Wakanda forever?!

Eine Schwarze Kulturkritik problematisiert Repräsentationsangebote dort, wo sie Identitäten stilisiert, die der Komplexität der postkolonialen Gegenwart nicht gerecht werden. Simplifizierung komplexer Verhältnisse drückt sich beispielsweise als Traditionalisierung aus, gegen die der US-Rapper Kendrick Lamar im eingangs zitierten Liedtext anschreibt. Als Simplifizierung kann auch der homogenisierende Charakter des kapitalistischen Marktes verstanden werden. Einfache, also eindeutige und oftmals unterkomplexe Produkte, lassen sich in einer neoliberalen Zeit, in der alles einen Geldwert hat (vgl. Vogl, 2010), besser vermarkten. Das gilt noch

¹³ N'Jobu wollte wakandische Geheimnisse verkaufen und wurde vom Black Panther getötet.

mehr, wenn Kulturprodukte, die zum Träumen von der Zukunft einladen, den hegemonialen Vorstellungen einer kapitalistischen Weltordnung entsprechen. Als ein solches Produkt kann Wakanda, nebst emanzipatorischer Nebenerzählungen¹, auch verstanden werden. Noch dazu muss gefragt werden, für wen dieses Angebot emanzipatorisch sein soll. Marvel Studios' *BLACK PANTHER* scheint vorrangig für ein klassisches Hollywood-Publikum geschrieben zu sein, weniger für den Globalen Süden. Auch das ist eine Nebenwirkung der Homogenisierung am Weltmarkt, der nach wie vor eine starke Schieflage gen nördliche Hemisphäre aufweist.

Schwarze Science Fiction bedeutet die Möglichkeit, die Vorstellungskraft zur Befreiung und Ermächtigung marginalisierter Gemeinschaften freizusetzen. Sie eröffnet nicht nur Räume zur Kritik bestehender Machtstrukturen, sondern bietet auch Visionen alternativer Zukünfte, die durch die Praktiken antikolonialer und antirassistischer Bewegungen inspiriert sind. Diese Narrative schaffen es, die oft dystopischen Darstellungen der Gegenwart zu durchbrechen und die radikale Hoffnung auf zukünftige soziale Gerechtigkeit zu ermöglichen.

Wesentlich ist die Erkenntnis, dass die Vorstellungskraft eine fundamentale Rolle in der politischen Subjektivität spielt. Die Fähigkeit, sich eine andere, gerechtere Zukunft vorzustellen, ist eng mit der Möglichkeit verbunden, gegenwärtige Unterdrückung zu überwinden und Handlungsspielräume zu erweitern. Der Schwarze Surrealismus und der Afrofuturismus bieten hier wichtige Ansätze, indem sie traditionelle Wahrnehmungen herausfordern und neue kulturelle und soziale Realitäten schaffen.

Marvel Studios' *BLACK PANTHER* zeigt jedoch auch die Ambivalenzen utopischer Darstellungen alternative Zukünfte auf. Während Wakanda als technologisch fortschrittlich und sozial befriedeter Staat präsentiert wird, bleibt die Kritik an seinem isolationistischen Nationalismus und den monarchisch-patriarchalen Strukturen weitgehend aus. Der Antagonist Erik Killmonger stellt dabei eine notwendige Herausforderung dar, indem er die globalen Ungleichheiten und die politischen Verstrickungen Wakandas problematisiert.

Abschließend lässt sich festhalten, dass Schwarze Science Fiction, durch ihre Verbindung von spekulativer Fiktion, Afrofuturismus und Surrealismus nicht nur als Unterhaltung dient, sondern auch ein kraftvolles Werkzeug für die Reflexion und Transformation der sozialen Realität ist. Subversiv konsumiert, ermöglicht sie es, bestehende Machtstrukturen zu hinterfragen, und bietet visionäre Perspektiven für eine gerechtere Welt, die sich über die engen Grenzen der gegenwärtigen Realität hinausbewegen.

Bibliografie

Filme

- BLACK PANTHER (2018). Regie: Ryan Coogler; Marvel Studios.
- CAPTAIN AMERICA: CIVIL WAR (2016): Regie: Anthony Russo/Joe Russo; Marvel Studios.
- DER HERR DER RINGE. DIE RINGE DER MACHT (2022): Showrunner: Patrick McKay/J. D. Payne; Amazon Studios u.a.
- HOUSE OF THE DRAGON (2022). Showrunner: Ryan Condal; Warner Bros.
- THE MOVIES THAT MADE US (2019). Showrunner: Brian Volk-Weiss; The Nacelle Company.
- STAR WARS: ANDOR (2022). Regie: Tony Gilroy; Lucasfilm.

Literatur

- Akuul, Timbee (2010): »Indigenous Democratic Norms and Values of Pre-colonial Africa: Lessons For Contemporary Nigeria«. In: *Journal of Arts and Contemporary Society* 2(1), S. 37–45.
- Ashcroft, Bill/Gareth Griffiths/Helen Tiffin (2013): *Postcolonial Studies. The Key Concepts*. London: Routledge.
- Assilkinga, Mikaél (2023): »Verkannt, vermisst, begehrt: Machtobjekte aus Kamerun in Deutschland«. In: *Atlas der Abwesenheit: Kameruns Kulturerbe in Deutschland*, S. 157–171. DOI: 10.11588/arthistoricum.1219.c17225.
- Bader, Paulina/Florian Becker/Alex Demirović/Julia Dück (2011): »Die multiple Krisen – Krisendynamiken im neoliberalen Kapitalismus«. In: Paulina Bader/Florian Becker/Alex Demirović/Julia Dück (Hrsg.): *VielfachKrise. Im finanzmarktdominierenden Kapitalismus*. Hamburg: VSA Verlag, S. 11–28.
- Baldwin, James (2021): *Ein anderes Land*. München: dtv.
- Beck, Ulrich/Edgar Grande (2010): »Jenseits des methodologischen Nationalismus«. In: *SozW Soziale Welt* 61(3–4), S. 187–216. DOI: 10.5771/0038-6073-2010-3-4-187.
- Benjamin, Ruha (2019): *Race after technology. Abolitionist tools for the new Jim code*. Cambridge: Polity Press.
- Bhabha, Homi A. (1995): »Cultural Diversity and Cultural Differences«. In: Bill Ashcroft/Gareth Griffiths/Helen Tiffin (Hrsg.): *The Post-colonial Studies Reader*. London: Routledge, S. 206–209
- brown, adrienne maree (2015): »Outro«. In: adrienne maree brown/Walidah Imarisha (Hrsg.): *Octavia's Brood: Science Fiction Stories from Social Justice Movements*. Oakland/Edinburgh: AK Press, S. 279–282.
- Césaire, Aimé (2013): »Nègrerries : conscience raciale et révolution sociale«. In: *Les Temps Modernes* 676(5), S. 249–251. DOI: 10.3917/ltm.676.0249.

- Césaire, Aimé (2017): *Über den Kolonialismus*. 2. Auflage. Berlin: Alexander Verlag.
- Coates, Ta-Nehisi/Brian Stelfreeze (2016): *Black Panther: A Nation Under Our Feet*#1. New York: Marvel Comics.
- Collins, Sean T. (2022): »House of the Dragon«. Steve Toussaint on Playing Lord Corlys, Boat Guy. In: *The New York Times* 29.08.2022, <https://www.nytimes.com/2022/08/29/arts/television/house-of-the-dragon-steve-toussaint-lord-corlys.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Dath, Dietmar (2019): *Niegeschichte. Science Fiction als Kunst- und Denkmaschine*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Dery, Mark (1994): »Black to the Future: Interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose«. In: Dery Mark (Hrsg.): *Flame Wars*. New York: Duke University Press, S. 179–222. DOI: [10.1515/9780822396765-010](https://doi.org/10.1515/9780822396765-010).
- Dery, Mark (2008): »Black to the Future: Afro-Futurism 1.0«. In: Marleen S. Barr (Hrsg.): *Afro-Future Females: Black Writer's Chart Science Fiction's Newest New-Wave Trajectory*. Columbus, OH: The Ohio State University Press, S. 6–13.
- Economist, The (2018): »Wakandanomics«. In: *The Economist* 426(9085), S. 77.
- Ellison, Ralph (2020): *Der unsichtbare Mann*. Berlin: Aufbau Taschenbuch Verlag.
- Fanon, Frantz (1981): *Die Verdammten dieser Erde*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Fanon, Frantz (2015): *Schwarze Haut, Weiße Masken*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Francis, Terri (2013): »Introduction: The No-Theory Chant of Afrosurrealism«. In: *Black Camera* 5(1), S. 95–112. DOI: [10.2979/blackcamera.5.1.95](https://doi.org/10.2979/blackcamera.5.1.95).
- Gates Jr., Henry Louis (1993): »Das Schwarze der schwarzen Literatur. Über das Zeichen und den ›Signifying Monkey‹«. In: Diedrich Diederichsen (Hrsg.): *Yo! Hermeneutics! Schwarze Kulturreditik. Pop, Medien, Feminismus*. Mannheim: Edition ID-Archiv, S. 177–183.
- Getachew, Adom (2016): »Universalism After the Post-colonial Turn. Interpreting the Haitian Revolution«. In: *Political Theory* 44(6), S. 821–845.
- Getachew, Adom (2022): *Die Welt nach den Imperien. Aufstieg und Niedergang der postkolonialen Selbstbestimmung*. Berlin: Suhrkamp.
- Göttlich, Udo (2010): »Wie Kultur repräsentativ wird. Die Politik der Cultural Studies«. In: Udo Göttlich/Clemens Albrecht/Winfried Gebhardt (Hrsg.): *Populäre Kultur als repräsentative Kultur. Die Herausforderung der Cultural Studies*. Köln: Halem, S. 18–34.
- Grovogui, Siba N. (2002): »Regimes of Sovereignty: International Morality and the African Condition«. In: *European Journal of International Relations* 8(3), S. 315–338. DOI: [10.1177/1354066102008003001](https://doi.org/10.1177/1354066102008003001).
- Hall, Stuart (1989): »Rassismus als ideologischer Diskurs«. In: *Das Argument. Zeitschrift für Philosophie und Sozialwissenschaften* 1989(178), S. 913–921.
- Hall, Stuart (2013): »Wann gab es ›das Postkoloniale? Denken an der Grenze«. In: Sebastian Conrad/Shalini Randeria/Regina Römhild (Hrsg.): *Jenseits des Eu-*

- rozentrismus. Postkoloniale Perspektiven in den Geschichts- und Kulturwissenschaften. Frankfurt a.M.: Campus Verlag, S. 197–223.
- Hall, Stuart (2021a): »Antonio Gramscis Erneuerung des Marxismus und ihre Bedeutung für die Erforschung von Race und Ethnizität«. In: ders. (Hrsg.): *Schriften 1*. Berlin: Argument Verlag, S. 58–91.
- Hall, Stuart (2021b): »Was ist ›Schwarz‹ an der populären Schwarzen Kultur?«. In: ders. (Hrsg.): *Schriften 1*. Berlin: Argument Verlag, S. 519–532.
- Hickman, Jonathan/Karl Kessel (2012): *Fantastic Four #607*. New York: Marvel Comics.
- Imarisha, Walidah (2015): »Introduction«. In: adrienne maree brown/Walidah Imarisha (Hrsg.): *Octavia's Brood: Science Fiction Stories from Social Justice Movements*. Oakland/Edinburgh: AK Press, S. 3–6.
- Jaeggi, Rahel (2014): *Kritik der Lebensformen*. Berlin: Suhrkamp.
- Jones, Nate (2018): »A Brief History of Wakanda, Black Panther's Fictional Utopia«. In: *Vulture*, <https://www.vulture.com/2018/02/black-panthers-wakanda-explained.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Kelley, Robin D.G. (2013): »Jayne Cortez Remembrance«. In: *Black Renaissance* 13(1), S. 129.
- Kelley, Robin D.G. (2022): *Freedom Dreams: The Black Radical Imagination*. Überarb. 1. Auflage, Boston/MA: Beacon Press.
- Klotter, Christoph/Nils Beckenbach (2012): *Romantik und Gewalt. Jugendbewegungen im 19., 20. und 21. Jahrhundert*. Berlin: Springer.
- Kelly, Natasha A. (2021): *Rassismus. Strukturelle Probleme brauchen strukturelle Lösungen*. Zürich: Atrium Verlag.
- Krishnaswamy, Revathi (2008): »Postcolonial and Globalization Studies. Connections, Conflicts, Complicities«. In: Revathi Krishnaswamy/John C. Hawley (Hrsg.): *The Postcolonial and the Global*. Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 2–21.
- Lamar, Kendrick (2018): *Black Panther: The Album*. Interscope Records.
- Leggewie, Claus (1987): »Kulturelle Hegemonie – Gramsci und die Folgen«. In: *Leviathan* 15(2), S. 285–304.
- Lepold, Kristina/Marina Martinez Mateo (2021): »Einleitung.« In: dies. (Hrsg.): *Critical Philosophy of Race*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 7–37.
- Loick, Daniel (2024): *Die Überlegenheit der Unterlegenen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Marchart, Oliver (2018): *Cultural Studies*. 2 Auflage. Stuttgart: utb.
- Mills, Charles W. (2015): »But What Are You Really?« The Metaphysics of Race.« In: ders. (Hrsg.): *Blackness Visible*. Ithaca, NY: Cornell University Press, S. 41–66.
DOI: 10.7591/9781501702952-004.
- Negri, Antonio/Michael Hardt (2003): *Empire. Die neue Weltordnung*. Frankfurt a.M.: campus.
- Newby, Richard. (2022): »A Racist Backlash to ›Rings of Power‹ Puts Tolkien's Legacy Into Focus«. In: *The Hollywood Reporter* 02.09.2022, <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/a-racist-backlash-to-rings-of-power-puts-tolkien-s-legacy-into-focus-1210000>

- rter.com/tv/tv-features/lord-of-the-rings-rings-of-power-racist-backlash-1235211341/ (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Nielsen, Cynthia R. (2013): »Frantz Fanon and the Négritude Movement: How Strategic Essentialism Subverts Manichean Binaries«. In: *Callaloo* 36(2), S. 342–352.
- Pilgrim, Will Corona (2017): *Black Panther Prelude #1*. New York: Marvel Comics.
- Rabaka, Reiland (2010): *Africana Critical Theory: Reconstructing The Black Radical Tradition, From W. E. B. Du Bois and C. L. R. James to Frantz Fanon and Amílcar Cabral*. London: Rowman & Littlefield.
- Rickford, Russel (2018): »I have a problem with 'Black Panther'«. In: *Africa is a Country* 22.02.2018, <https://africasacountry.com/2018/02/i-have-a-problem-with-black-panther> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Rosemont, Franklin/Robin D. G. Kelley (2009): *Black, Brown, & Beige. Surrealist Writings from Africa and the Diaspora*. Austin: University of Texas Press.
- Sartre, Jean-Paul (1984): *Schwarze und Weiße Literatur. Aufsätze zur Literatur*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Sow, Mariama/Amadou Sy (2018): »Lessons from Marvel's Black Panther: Natural resource management and increased openness in Africa«. In: *Brookings*, <https://www.brookings.edu/articles/lessons-from-marvels-black-panther-natural-resource-management-and-regional-collaboration-in-africa/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Subrick, Robert J. (2018): »The political economy of Black Panther's Wakanda«. In: Brian O'Roark/Rob Salkowitz (Hrsg.): *Superheroes and Economics*. London: Routledge, S. 65–79.
- Strong, Myron T./K. Sean Chaplin (2019): »Afrofuturism and Black Panther«. In: *Contexts* 18(2), S. 58–59. DOI: 10.1177/1536504219854725.
- Tallapessy, Albert/Indah Wahyuningsih/Riska Anjasari (2020): »Postcolonial Discourse in Coogler's Black Panther: A Multimodal Critical Discourse Analysis«. In: *Humaniora* 32(1), S. 75–87. DOI: 10.22146/jh.47234.
- Thumfart, Alexander (2009): »Repräsentation«. In: Stefan Gosepath/Wilfried Hirsch/Robin Celikates (Hrsg.): *Handbuch der Politischen Philosophie und Sozialphilosophie*. Berlin: De Gruyter, S. 1113–1117. DOI: 10.1515/HPPSID_294.
- Thomas, Sheree R. (Hrsg.) (2000): *Dark Matter: A Century of Speculative Fiction from the African Diaspora*. New York: Aspect.
- Varela, Raquel/João Louçã (2020): »African Forced Labour and Anti-colonial Struggles in the Portuguese Revolution: A Global Labour History Perspective«. In: Peppijn Brandon/Peyman Safari/Stefan Müller (Hrsg.): *Worlds of Labour Turned Upside Down. Revolutions and Labour Relations in Global Historical Perspective*. Leiden: Brill, S. 199–223. DOI: 10.1163/9789004440395_009.
- Vogl, Joseph (2010): *Das Gespenst des Kapitals*. Zürich: Diaphanes Verlag.
- Walter, Lachlan (2018): »Surrealism and Science Fiction«. In: *AUREALIS* 2018 (108), S. 37–43.

- Ware, B. L./Wilmer A. Linkugel (1982): »The rhetorical *persona*: Marcus Garvey as black moses«. In: *Communication Monographs* 49(1), S. 50–62. DOI: 10.1080/03637758209376070.
- Weber, Nicki K. (2022): »Neokolonialismus genau betrachtet: Versuch einer umfassenden Begriffsbestimmung«. In: *W&F – Wissenschaft und Frieden* 2022(2), S. 28–31.
- Wright, Richard (2019): *Sohn dieses Landes*. Zürich: Kein & Aber.
- Winter, Rainer (2006): »Stuart Hall: Die Erfindung der *Cultural Studies*«. In: Stephan Moebius/Dirk Quadflieg (Hrsg.): *Kultur. Theorien der Gegenwart*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 381–393. DOI: 10.1007/978-3-531-90017-9_30.

Abbildungsverzeichnis

FOREXSCIFI (Markus May und Jan Oliver Schwarz)

Abbildung 1: Von Star Treks Tricorder aus den 1960er Jahren zu Motorolas StarTAC,
Einführung 1996. Quelle: Schwarz/Wach (2022, S. 10)

Abbildung 2: Rolle von Kulturprodukten und Science Fiction in der gesellschaftlichen Produktion von Wirklichkeit. Quelle: eigene Darstellung

Die Arbeit der Zukunft und Science Fiction (Oliver Pfirrmann)

Abbildung 1: Grundlagen der Szenariotechnik. Quelle: eigene Arbeiten

Abbildung 2: Eine Science-Fiction-Quelle für die Szenarioanalyse (Literatur):
SF-Beispiel für Einflussfaktor Automatisierung von Arbeit. Quelle: Buchcover
Quality Land von Marc-Uwe Kling (2017): © Ullstein Buchverlage GmbH, Berlin
2017/Ullstein Verlag.

Abbildung 3: Science-Fiction-Quelle für die Szenarioanalyse (Film): SF-Beispiel
für Einflussfaktor Arbeitsbelastung/-schutz. Quelle: DVD-Cover THE CIRCLE
(2017): Universum Film GmbH

Abbildung 4: Integration von Wild Cards in FutureWork. Quelle: eigene Arbeit nach
Pfirrmann/Stuhm/Möhrle/Kronemeyer (2022)

Zwischen Roter Hilfe und Roten Khmer (Zoran Sergievski)

Abbildung 1: Gewerkschaftskategorien in Nemesis Games bzw. THE EXPANSE
S5E3–S5E6. Quelle: eigene Darstellung

Abbildung 2: Kodierungen des Romans Nemesis Games. Quelle: eigene Darstellung

Abbildung 3: Kodierungen der TV-Adaption des Romans Nemesis Games. Quelle:
eigene Darstellung

Abbildung 4: Tabelle I Trefferliste. Quelle: eigene Darstellung

Abbildung 5: Verteilung der Codes der Politischen Gewalt. Quelle: eigene Darstellung

Abbildung 6: Verteilung der Gewerkschaftcodes. Quelle: eigene Darstellung

Autorinnen und Autoren

Falko Blumenthal ist politischer Sekretär in der IG Metall. In der Metropolregion München berät er Betriebsräte und Betriebsratsgründungsteams mit dem Schwerpunkt IT und Hochtechnologie. Er studierte Politikwissenschaften in München und Helsinki und bildete sich zum geprüften Berufspädagogen aus. falko.blumenthal@igmetall.de

Aaron Bruckmiller forscht über utopisches Denken in Philosophie. Ansonsten ist er als Sprecher, Autor und Berater politisch aktiv. Er lebt in Berlin und arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter und Doktorand. aaron@bruckmiller.net

Bernhard Buchner ist Leiter der Bayerischen Volkssternwarte München e.V. Die Sternwarte betreibt an ihrem Standort eine Reihe großer Fernrohre und ein Planetarium. Sie hat einen Vortragssaal und einen Ausstellungsraum, eine umfangreiche Bibliothek sowie umfangreiche Werkstätten. Herr Buchner hat neben seiner Verantwortung für die Sternwarte noch weitere Aufgabengebiete, wie z.B. Bildungsaufgaben für Kinder, Jugendliche und Erwachsene zu astronomischen Themen. Er hält astronomische Vorträge und gibt Führungen in der Sternwarte. bernhard.buchner@sternwarte-muenchen.de

Christian Ganzer ist Absolvent der Filmakademie Baden-Württemberg. Er ist Kurator, Filmemacher, Aktivist und gehört zu den Mitinitiatoren des Münchner Kulturzentrums Bellevue di Monaco. Er lehrt unter anderem zu digitaler Bildgestaltung und leitet Projekte zu digitalen Medien. grisi@ganzer.net

Theresa Hannig ist Politikwissenschaftlerin, Softwareentwicklerin, Stadträtin und Schriftstellerin. Unter anderem. Die Preisträgerin des Seraph und des Tassilo Kulturpreises der Süddeutschen Zeitung schreibt Bücher, eine Kolumne in der taz und spricht an Schulen und anderswo über KI, Demokratie, Überwachung, Zukunft der Arbeit und Frauen in der digitalen Welt. kontakt@theresahannig.de

Maja Hoffmann ist Doktorandin an der Wirtschaftsuniversität Wien, mit Lehraufträgen an den Universitäten Frankfurt am Main und Tübingen. Sie forscht zu Arbeit und Arbeitskritik/Postwork, Degrowth und sozial-ökologischer Transformation. maja.hoffmann@wu.ac.at

Rudolf Thomas Inderst (Dr. phil. Dr. rer. cult.) ist Professor für Game Design an der IU Internationale Hochschule mit den Arbeitsschwerpunkten Digital Game Studies und Spieljournalismus. Auf dem Gebiet der digitalen Spielforschung forscht, publiziert und spricht er national wie international. rudolf.inderst@iu.org

Christian E. W. Kremser (Dr.) hat Wirtschaftswissenschaften und Philosophie an der Goethe-Universität Frankfurt am Main und der Fernuniversität Hagen studiert. Derzeit ist er Referent einer Bundesbehörde im Geschäftsbereich des Bundesfinanzministeriums in Frankfurt am Main. In seiner Freizeit forscht er zur Wirtschaftsphilosophie, Wirtschaftsethik, Wissenschaftstheorie der Wirtschaftswissenschaften und ökonomischen Theoriegeschichte. kremser@econ.uni-frankfurt.de

Markus May (Prof. Dr.) lehrt Neuere deutsche Literatur an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Seine Forschungsschwerpunkte umfassen u.a. Phantastik als kulturelles Phänomen, Geschichte und Theorie der Lyrik, deutsch-jüdische Literatur, Literatur- und Kulturtheorie und literarische Übersetzung. markus.may@germanistik.uni-muenchen.de

Oliver Pfirrmann (PD Dr.) hat Politik- und Wirtschaftswissenschaften in Bonn und Berlin studiert, 1991 Promotion und 2007 Habilitation jeweils an der Freien Universität Berlin. Er war wissenschaftlicher Leiter des Projekts FutureWork, hat in verschiedenen Einrichtungen der Auftragsforschung und -beratung gearbeitet und eine Vielzahl von Publikationen zu Innovations- und Technologiethemen auf nationaler sowie internationaler Ebene veröffentlicht. Aktuell lehrt er an der Freien Universität Berlin. opfирr@zedat.fu-berlin.de

Annette Schlemm (Dr.) ist Physikerin, Philosophin und Autorin. Sie forscht zu Fragestellungen der Energiepolitik, des Climate Engineering, der Philosophie der Dialektik und der Technikphilosophie. Besonderes Interesse hat Annette Schlemm an den Ereignissen um das Ende der DDR und den damit verbundenen Fragen nach den Ursachen des Zusammenbruchs und möglichen Perspektiven der weiteren Entwicklung. Darüber hinaus ist Annette Schlemm in verschiedenen Initiativen der alternativen Szene mit dem Schwerpunkt Klimapolitik und in einigen sozialen Bewegungen engagiert. contact@philosophicum.de

Thomas Schölderle (Dr.) ist Politikwissenschaftler und Publikationsreferent der Akademie für Politische Bildung in Tutzing. Er forscht schwerpunktmäßig zu politischen Utopien und der politischen Ideengeschichte der Frühen Neuzeit. t.schoelderle@apb-tutzing.de

Maurice Schuhmann (Dr.) ist promovierter Politikwissenschaftler und Philosoph. Er forscht zu Anarchismus, Junghegelianismus und der Philosophie der französischsprachigen Aufklärung. Aktuell ist er Lehrbeauftragter an den Universitäten von Le Havre und Rouen (Frankreich) sowie an der Freien Universität Berlin. maurice.schuhmann@mailbox.org

Jan Oliver Schwarz (Prof. Dr.) ist Professor für Strategic Foresight and Trend Analysis an der Technischen Hochschule Ingolstadt und Leiter des Bayerischen Foresight-Institutes. Seine Arbeitsschwerpunkte sind strategische Vorausschau, insbesondere strategische Vorausschauprozesse, Trends und schwache Signale, Szenarioplanung, Business Wargaming, kulturelle Produkte (z. B. Science Fiction) und Design Thinking. JanOliver.Schwarz@thi.de

Zoran Sergievski ist selbsternannter »Belter Ancestor« und war über 13 Jahre freier Journalist (u.a. für Arbeit & Wirtschaft, MO Magazin, Neues Deutschland, Ö1). Er ist aktiv beim Wiener Community-Radio Orange 94.0. Hauptberuflich arbeitet er seit 2021 als Medienpädagoge. Zoran Sergievski ist Mitglied der Gewerkschaft GPA-djp. zoran.sergievski@gmx.de

Peter Seyferth (Dr.) lehrt Politische Theorie und Politische Ideengeschichte an der Hochschule Fresenius sowie Philosophie und Politik an mehreren Volkshochschulen. Er hat sich auf die Erforschung von Utopien spezialisiert, vor allem anarchistischen. peterseyferth@gmx.net

Nicki K. Weber ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Politikwissenschaft, Friedens- und Konfliktforschung der Universität Augsburg. Nach dem Studium der Politischen Wissenschaft an der Hochschule für Politik und Philosophie an der Hochschule für Philosophie, beide München, forscht er aktuell zu Konflikten in (hiesigen) postkolonialen Gesellschaften. In seinem Dissertationsprojekt behandelt er den Schwarzen Existenzialismus und dessen politisch-philosophische Implikationen für eine spezifische Form Schwarzer Kritik. nicki.weber@phil.uni-augsburg.de

Editorial

Die Reihe **Arbeit und Organisation** bietet theoretischen und empirischen Studien der Arbeits- und Industriesoziologie sowie der Organisations- und neuen Wirtschaftssoziologie eine gemeinsame editorische Plattform. Dabei stehen Themen wie die Digitalisierung der Arbeitswelt, Analysen gegenwärtiger Organisationsentwicklungen und deren Effekte auf Individuum und Gesellschaft sowie Untersuchungen von (alternativen) Wirtschaftsformen, Märkten und Netzwerken im Zentrum. Dies macht einen umfassenden Diskurs sichtbar, der den soziotechnischen und sozioökonomischen Wandel nebst dessen Konstitution und Ursachen zu verstehen hilft. Die Reihe schließt Monographien und Sammelbände ebenso ein wie Qualifikationsarbeiten und längere Essays.

Peter Seyferth (Dr. phil.), geb. 1973, lehrt Politische Theorie und Politische Ideengeschichte an der Hochschule Fresenius sowie Philosophie und Politik an mehreren Volkshochschulen. Er hat sich auf die Erforschung von Utopien spezialisiert, vor allem anarchistischen.

Falko Blumenthal, geb. 1985, ist politischer Sekretär in der IG Metall. In der Metropolregion München berät er Betriebsräte und Betriebsratsgründungsteams mit dem Schwerpunkt IT und Hochtechnologie. Er studierte Politikwissenschaften in München und Helsinki und bildete sich zum geprüften Berufspädagogen weiter.

