

Schlussbetrachtungen: Brüche und Störungen, Des/Orientierung und Unbequemes als queere Potentiale

Fragmentarisch und ausblickend möchte ich mit der Feststellung enden, dass Störungen, Unbehagen und Brüche in queer/feministischen Auseinandersetzungen immer wieder als Potentiale verhandelt werden und dafür zwei letzte theoretische und wissenschaftlich-aktivistische Einsätze vermerken. Zum einen macht Legacy Russell im Manifest *Glitch Feminism* (2020) das Konzept der Störung als feministisches Konzept stark, wie sich bereits durch den Titel andeutet. Russel beschreibt darin: »As glitch feminists, we want to ghost the binary body« (2020: 50). Mein Buch schließt an diesem Vorhaben an, indem auch ich Binaritäten mit dem relationalen Denken von VR aufgebrochen und hinterfragt habe. Durch die Betonung der Relationen, die jeweils multidirektional und dynamisch sind, wird eine Herangehensweise des ›entweder‹ oder ›vermieden‹. Daran schließt auch meine Analyse von VR an, die sich auf die Relationen während der VR-Rezeption und um die Technologie herum, sowie das Dazwischen konzentriert. Weiterdenkend könnte aus der Vermeidung eines binären Denkens auch resultieren, binäre Körperkonzeptionen vermehrt zu dekonstruieren. Zum anderen greift Yv E. Nay im Artikel »Affektiver Trans*Aktivismus. Community als Atmosphäre des Unbehagens« das Gefühl des Unbehagens auf und verbindet es mit dem Streben nach Transformation in trans aktivistischen Kontexten:

Ich gehe davon aus, dass im Gefühl des Unbehagens politisches Potential für mögliche dekolonisierende und entprivilegierende Politiken liegt. Unbehagen verstehe ich nicht als individuell gedachtes Gefühl, nicht als sog. authentische Emotion, die die vorgegebene Grundlage für Politiken bilden soll, sondern vielmehr als eine Atmosphäre. (Nay 2017: 219)

Während Nay hier Affekte statt vorangennommene Identitäten als relevanten Ausgangspunkt für aktivistische Zusammenschlüsse analysiert (vgl. ebd.),¹ habe ich in

¹ Hier ließe sich auch erneut eine Querverbindung zu Jasbir Puar ziehen.

meiner Arbeit auf ähnliche Weise Affekte und insbesondere das Unbequeme und auch Unbehagliche² als politisches, teils dekolonisierendes und queerendes Potential im Kontext von VR analysiert. Ich möchte abschließend vorschlagen, dass auch das Konzept der affektiven Atmosphäre eine treffende Beschreibung für die Situation im VR-Gefüge wäre. Ferner habe ich mit meiner Arbeit, ebenfalls an Nays Zitat anschließend, gezeigt, dass die Individualisierung von Gefühlen marginalisierter Personen sowie die oft doxische Empathie mit ihnen eine neoliberalen Strategie ist, die darin begründet liegt, strukturelle Probleme beziehungsweise Diskriminierungen nur vorgeblich verändern zu wollen.

Rückblickend wurden in diesem Buch die Medientechnologie VR sowie spezifische zeitgenössische VR-Projekte analysiert, welche die mit ihr einhergehenden unterschiedlichen Perspektivierungen, Theoretisierungen und medialen Strategien widerspiegeln. Ich bin dabei der Ausgangsbeobachtung nachgegangen, dass die Versprechungen und Wünsche um das Medium herum auch auf VR-Projekte wirken und sich so in der thematischen Ausrichtung vieler Projekte wiederfinden lassen. VR wird demnach oft im Potential des Nachfühlers von ›anderen‹ Lebensrealitäten und dem Kennen/Lernen durch das Fühlen dieser diskursiviert sowie des Mitgefühls für diese. Diesem Diskurs habe ich mich mit meiner Arbeit von verschiedenen Seiten genähert. Das Vorhaben der Arbeit war, den Diskurs sowie dazugehörige VR-Projekte kritisch zu analysieren sowie die zur gleichen Zeit existierenden queeren/den Momenten und Potentiale innerhalb der Medientechnologie VR aufzuspüren. Die These war und ist, dass VR durchaus queere Potentiale aufweist, die sich in Momenten der Störung, des Bruches, des Unbequemen ausdrücken und durch die besondere Relationalität der Medientechnologie bedingt sind. Sie stehen als Gegenentwurf zum neoliberal geprägten moralischen Imperativ des störungsfreien Einfühlens in und der Empathie privilegierter Subjekte für die prekären Lebensrealitäten marginalisierter Personen/Gruppen durch VR. Diese These habe ich in einem methodisch-analytischen Vierschritt aufgearbeitet, indem zuerst die historische, diskursive Einbettung von VR in Kapitel eins dargelegt und dann mein Denken von VR aus sowie das damit zusammenhängende theoretische Potential der Technologie in Kapitel zwei erarbeitet wurde. Danach wurde sich den aktuellen Versprechungen von VR als generelle Technologie des Fühlens, der Empathie und der Nachvollziehbarmachung von ›anderen‹ Lebenswelten in Kapitel drei kritisch genähert und demonstriert, dass die in Kapitel zwei erarbeiteten Potentiale nicht automatisch in der VR-Technologie vorhanden sind, sondern insbesondere VR-Projekte von großen Technologie-Unternehmen und innerhalb des ›technology of feeling/s-‹Diskurses eher *othernde* filmische Strategien implementieren und beispielsweise wenig mit dem Potential dynamischer Blickfelder aus Kapitel zwei arbeiten. In Kapitel vier wurden schließlich als Gegenentwurf Projekte analysiert, in

² Nay übersetzt *discomfort* mit ›Unbehagen‹.

denen sich ein queeres Potential entfaltet, was insbesondere durch die Zentrierung des Affektiven, der Gefühle, des Uneindeutigen, des Des/Orientierenden und Unbequemen realisiert wird. Kapitel eins und zwei haben dabei insbesondere mit der Perspektivierung von VR als bewegliches Gefüge gearbeitet, während Kapitel drei und vier sich – durchaus damit zusammenhängend – auf die Perspektivierung von VR als bewegendes Gefüge konzentrierten. Mit der vorliegenden Arbeit wurde VR folglich mit Hilfe einer queeren, film- und medienwissenschaftlichen Lupe unter der Heranziehung damit anknüpfender Ansätze mitunter aus den Affekttheorien, post- und dekolonialen Theorien sowie trans Studies bearbeitet. VR steht daher in Relation – sowohl zu verschiedenen Denkansätzen in meiner Arbeit, als auch innerhalb ihrer relationalen Hervorbringung in der Rezeption. So konnte ich zeigen, welche queeren/den Potentiale sich in der Relationalität der Medientechnologie VR herausbilden, die nicht im von mir als gemütlich bezeichnetem Nachempfinden einer anderen Erfahrung situiert sind, sondern vielmehr durch die Kombination aus dynamischen Beziehungen, veränderlichen Subjektpositionen, unbequemem Ein/Fühlen und daraus resultierenden Reflexionen ergeben. Hierdurch konnte auch das Konzept der Relationen als queeres politisch-analytisches Konzept verdeutlicht werden. Durch die Verwebung unterschiedlicher Theorien mit den Analysen der VR-Werke konnte ich herausarbeiten, dass VR das Potential der Verschränkungen von queeren Positionen in/zu Welt aufweist. Die Positionen und Perspektivierungen innerhalb von VR können Störungen und Verunsicherungen verursachen, die unterdessen ein Hinterfragen von Normativitäten ermöglichen. Gleichzeitig habe ich gezeigt, dass diese Potentiale nicht automatisch gegeben sind, sondern sich mit VR auch hegemoniale, cis- und heteronormative sowie rassistische Strukturen verstetigen können. Für die Entwicklung eines intersektionalen queer/theoretischen Denkens von VR aus war es notwendig, dementsprechend beide Spektren, also die Verfestigung marginalisierender Strukturen und die queeren/den Potentiale, sowie das Dazwischen kritisch zu analysieren und daher auch die vier unterschiedlichen Zugänge zu entwerfen. Um dies zu verdeutlichen, werde ich im Folgenden die Kapitel und damit meinen Prozess der Analyse sowie die jeweils wichtigsten Beobachtungen zusammenfassend skizzieren.

Im Verlauf des ersten Kapitels erfolgte eine medienhistorische Betrachtung von VR, wobei sowohl technologische Entwicklungen als auch die damit verbundenen Wünsche und Versprechungen beleuchtet wurden. Statt einer strikt chronologischen Vorgehensweise zu folgen, bin ich in den Unterkapiteln teilweise zwischen verschiedenen Zeitpunkten vor- und zurück gesprungen, um diskursive Zusammenhänge zu verdeutlichen. Auf diese Weise konnte ich zeigen, dass VR nicht als sich linear entwickelnde Medientechnologie beschrieben werden kann. Zudem wurde klar, dass VR stark in Diskurse von Wissen, Macht und Kontrolle in Zusammenhang mit Körpern eingeschrieben ist. Bedeutend war und ist dabei der westlich-kolonial geprägte Blick auf ›Andere‹ und das Kennenlernen dieser

›Anderen‹ (Lebenswelten). Hierdurch deutete sich erstmals an, dass der westlich-koloniale, oftmals heteronormative, kontrollierende Blick eng verknüpft ist mit den Ideen des Einfühlens. Kontrolle war eines der zentralen Stichwörter im Kapitel, da nicht nur die Rezipierenden das Blickfeld in VR kontrollieren, sondern auch der Ausgangspunkt, in den sie eintreten, bereits im Vorfeld vorgeschrieben ist. Kontrolle wird dementsprechend nicht nur von den Rezipierenden durch die Lenkung der Blickrichtung in der virtuellen Umgebung ausgeübt, sondern auch von den VR-Produzierenden auf die in den jeweiligen VR-Projekten entstehende Subjektposition. Damit einher geht die Rolle von Technologie-Unternehmen, die ihre VR-Produktionen ebenfalls kontrolliert wissen wollen. Stellvertretend hierfür wurde der Oculus Best Practice Guide (OBPG) herangezogen, der besagt, die Nutzer*innen nicht in unbequeme, störende Situationen zu bringen, um deren Immersion nicht zu unterbrechen. Ich habe herausgearbeitet, dass im Zusammenhang mit Immersion und auch Kontrolle das Ansprechen möglichst vieler Sinne durch VR steht. Hierdurch sollen die Sinne der Rezipierenden quasi ›überlistet‹ werden und die VR-Erfahrung real wirken. ›Mehr‹ ist ein weiteres Stichwort, das im Kapitel fällt: ›Mehr‹ Sinne ansprechen (als beispielsweise ein Film), ›Mehr‹ als in der Realität erfahren können, ›Mehr‹ als im gewöhnlichen Kino sehen (durch den Rundumblick), ›Mehr‹ fühlen. Daraus resultierend wird VR eine emotionale Identität zugeschrieben: VR als eine Technologie der Empathie und des Mit/Fühlens. Hier lässt sich eine Weiterführung der Verfolgung westlich-weißer-kolonialer Perspektiven erkennen, die zuvor im Blick/en auf ›Andere‹ angeklungen sind. Mit dem Wunsch, wie es sich anfühlt, ›andere‹, sprich marginalisierte, Perspektiven zu erleben, geht so auch eine Machtkomponente einher.

Im zweiten Kapitel habe ich mich der film- und medienphilosophischen Herleitung und Definition von VR gewidmet und dadurch die theoretischen Potentiale von VR herausgearbeitet. Hierfür habe ich mit einer von Gilles Deleuze informierten Perspektive begonnen, die insbesondere seine Überlegungen zum Virtuellen und Aktuellen zum Ausgangspunkt meines Denkens von VR aus nimmt. Die Potentiale von VR liegen für mich in den möglichen dynamischen und multiplen Blickfeldern, dem Wechselspiel aus Virtualität und Aktualität, Körper, Zeit, Bewegung und Räumen, sowie den zirkulierenden Affekten, die gemeinsam die Rezeptionserfahrung entstehen lassen. Durch das analysierte Wechselverhältnis zwischen Aktualität und Virtualität zeigte sich, dass in VR nicht von einem konventionellen filmischen Off gesprochen werden kann. Ich habe herausgearbeitet, dass in VR kein Außerhalb des Bildfeldes, sondern nur ein temporäres Außerhalb des Blickfeldes vorliegt. Wie dadurch bereits anklingt, ist der Faktor der Bewegung bei VR von besonderer Relevanz, da er zum einen mit dem Konzept der Dynamik und Relationalität in Verbindung steht, zum anderen sowohl die Bilder als auch die physischen Körper sowie die daran gekoppelten Perspektiven in der VR als in Bewegung zu denken sind. Dies habe ich mit dem VR-Spiel SUPERHOT verdeutlicht, das die komplexe Relation aus

Zeit, Raum, körperlicher Bewegung und daraus resultierender Geschwindigkeit fokussiert. Außerdem ist das Spiel ein erstes Indiz auf das Potential von Störungen in VR, in dem Fall das Wahrnehmbar-Machen von Zeit durch einen Bruch in der Körper-Zeit-Geschwindigkeits-Relation. Daran anschließend habe ich bis zu drei Bewegungspotentiale für VR herausgearbeitet: Die körperliche Bewegung und daran gekoppelt deren Übertragung in die VR-Umgebung (Blickfeldsteuerung durch Rezipierende), das Bild in Bewegung als Grundvoraussetzung bewegter Bilder, sowie gegebenenfalls das Auftreten von Bewegungsbildern durch bewegte 360°-Kameras auf der visuellen Ebene innerhalb der VR.³ Daraus habe ich abgeleitet, dass VR eine virtuelle Bildvielfalt darstellt, die erst in der einzelnen Rezeptionssituation aus dem spezifischen Rezeptionsblickwinkel und vorhergehenden Bewegungen der Rezipierenden aktualisiert wird. Diesen Umstand habe ich mit Pepita Hesselberth (2014) als performatives Entstehen gelesen, als ein Hervorbringen durch Aktionen. Bei VR kann deshalb von einer tendenziellen raum-zeitlichen Nähe während der Rezeption ausgegangen werden, die jedoch auch mit Momenten der Distanz und Körperlichkeit zusammenzudenken ist. In dieser Nähe-Distanz-Relation habe ich erste queere Momente verortet, die sich als körperbezogene Irritationen realisieren. Queer habe ich hier mit der phänomenologischen Herangehensweise Sara Ahmeds als Momente der Des/Orientierung, des Unbequemen und des nicht-Normativen innerhalb des Sexualitätsdispositiv definiert (vgl. Ahmed 2006: 170). Mit den VR-Projekten GLAUBE und I, PHILIP habe ich queere Lesarten entwickelt, wie durch VR auf körperlicher Ebene irritierende Wirkungen erzielt werden, indem explizit auf die Unfreiheit und Handlungsunfähigkeit der körperlich involvierten Rezipierenden innerhalb eines simulierten bewegungsorientierten Raumes hingewiesen wird. Während dieser Momente setzt durch die gefühlte räumliche Nähe ein Unwohlsein ein, das die Rezipierenden durch das VR-Projekt mit ihrer eigenen körperlichen Integrität konfrontiert. Letztendlich zeigte Kapitel zwei zuerst die Konfiguration von VR mit ihren Wechselwirkungen und der Untrennbarkeit von Virtualität und Aktualität, um sich danach den darin situierten Körpern sowie Körperlichkeit zu nähern. Der Übergang zur phänomenologisch informierten Perspektive ermöglichte die Schlussfolgerung, dass VR auch von Momenten der Entfremdung, der Des/Orientierung sowie einer gewissen Unfreiheit geprägt sein kann, die queere Lesarten eröffnen.

Kapitel drei wendete sich meiner Beobachtung zu, dass VR nicht grundsätzlich als Technologie des Fühlens und der Empathie beschrieben werden kann. Hierfür griff ich in Kapitel drei die formulierten Potentiale aus Kapitel zwei auf und zeigte, dass diese nicht automatisch in der Technologie vorhanden sind, sondern es durchaus Projekte gibt, die trotz VR mit einem singulären, normativen und auch

3 Dieses dritte Bewegungspotential ist optional, insofern auch mit statischen 360°-Kameras gearbeitet werden kann.

othernden Blick arbeiten, wenngleich – oder gerade, weil – sie innerhalb des Diskurses um Nach/Fühlen und Wohltätigkeit situiert sind. Zentral sind in den analysierten VR-Projekten jeweils Gefühle der Scham und des Stolzes in GAY-PRIDE KIEW 2017: KAMPF UM LIEBE und #PRIDEFOREVERYONE sowie des Mitleids mit den marginalisierten Personen/Gruppen in unterschiedlichen Intensitäten in CLOUDS OVER SIDRA, THE DISPLACED und THE KEY, aber auch in den beiden zuvor genannten Projekten. Gemeinsam haben die Projekte außerdem, dass die vermittelten Lebensrealitäten als abweichend von denen der Rezipierenden beziehungsweise der Zielgruppe inszeniert wurden und jeweils Empathie für die in der VR zu sehenden marginalisierten Personen entwickelt werden sollte. Durch meine Analysen habe ich gezeigt, dass die Projekte überwiegend mit bemitleidenden, hierarchisierenden Perspektiven arbeiten, die kolonial-hegemoniale und heteronormative Strukturen fortführen und die fokussierten Personen/Gruppen *othern*. Sie forcieren einen vorgegebenen, nicht besonders variablen Blick in der VR und den Subjektstatus als *weiß* und westlich, teilweise heterosexuell und cisgeschlechtlich, gleichzeitig thematisieren sie ihn aber nicht. Meine letzte Analyse in Kapitel drei zu THE KEY demonstrierte, wie Fragen der Blickstrukturen, des Beobachtens, aber auch der Handlungs(ohn)macht (ähnlich wie in den Projekten in Kapitel zwei) im Übergang zwischen virtueller und physischer Umgebung verhandelt werden können. Trotz des reflektierenden und konfrontativen Momentes geht jedoch auch THE KEY, wie die Projekte davor, von dem ›Wir‹ einer Zielgruppe aus, die aus *weißen*, westlichen Subjekten ohne Fluchterfahrung besteht. Sie sollen die Erfahrung von ›den Anderen‹ erleben. Diese Rezipierendenposition wird als universal angenommen und als nicht themisierte und reflektierte Norm inszeniert. Die individuellen Geschichten aus den VR-Projekten in Kapitel drei werden als pädagogisches Werkzeug für *weiße*, teilweise heterosexuelle und cisgeschlechtlich situierte Rezipierende (vgl. Bollmer/Guinness 2020: 34) und teilweise auch Produzierende genutzt und nicht in strukturelle Zusammenhänge gesetzt. Ich habe aus den Analysen geschlussfolgert, dass die Gefühle sowie die moralischen Transformationen der vermittelten *weißen*, westlichen Rezipierendenposition im Mittelpunkt stehen, statt die Situation und Gefühlslage der Betroffenen zu fokussieren. Mein Gegenvorschlag gegen Ende des Kapitels ist es, Empathie für privilegierte Personengruppen vielmehr als unbequeme, konfrontative Erfahrung zu vermitteln, beispielsweise das Gefühl des Befremdlichen, die Konstruktion der Anderen und vor allem die Position des *weißen* Blicks zu thematisieren, oder aber umzukehren. Hierdurch wurde der von mir in Kapitel zwei entwickelte Gedanke aufgegriffen, die eigene Situierung in VR mehr mit zu reflektieren. Dadurch wären ›die Anderen‹ nicht länger die Objekte der Einfühlung *weißer*, heterosexueller, cisgeschlechtlicher und *able-bodied* Subjekte.

Dieser Gegenentwurf wurde, wie ich im vierten Kapitel argumentiere, in den dort analysierten VR-Projekten auf verschiedene Weisen realisiert. Das abschließende Kapitel zentriert insbesondere die im VR-Gefüge zirkulierenden Affekte und

Gefühle. Mit Hilfe des Einsatzes verschiedener Affekttheorien und in Anschluss an meine Überlegungen aus dem zweiten Kapitel habe ich vorgeschlagen, die Relationalität von VR und die Wirkmacht von Affekten zu fokussieren, statt von einem essenziellen und eindeutigen Ist-Zustand innerhalb von VR auszugehen. Im Anschluss an verschiedene queere Affekttheorien habe ich gezeigt, dass schlechte Gefühle/*bad feelings* (Cvetkovich 2012) in Hinblick auf Empathie ein bedeutendes Potential insbesondere, aber nicht nur, für marginalisierte Gruppen darstellen können. Ein solches queeres Potential, wie ich es bezeichne, kristallisiert sich in den drei Projekten des Kapitels in Momenten der Des/Orientierung im Sinne Sara Ahmeds und in Figuren einer überschreitenden körperlichen Wahrnehmung sowie darüber hinaus in den *bad feelings* und mit ihnen zusammenhängenden unbequem evozierten Subjekpositionen. Anders als in Kapitel drei stehen in Kapitel vier die Erfahrungen und Gefühle von marginalisierten Personen im Fokus und zwar nicht, um sie von *weißen*, heterosexuellen, cisgeschlechtlichen Subjekten aneignen zu lassen, sondern um sie medial zu verarbeiten, stellenweise zu transformieren und rationale, unangenehme und unbequeme Wahrnehmungs- und Erfahrungsmodalitäten herzustellen. Die drei analysierten Projekte induzieren unbequeme Erfahrungen via VR und machen das Unbequeme spürbar – sie stellen dadurch eine Gegenposition im Mainstream-Diskurs um VR als gemütliches Einfühlen und der doxischen Empathie dar, mitunter auch, da sie nicht von großen Technologie-Unternehmen (aus dem Silicon Valley) produziert wurden. In ALTERATION habe ich das Unbequeme mit Hilfe der multiplen Blickfelder, der Uneindeutigkeit, der bewusst eingesetzten Des/Orientierung und einer Dissonanz zwischen den Wahrnehmungsweisen in der VR auf der einen und in der physischen Welt auf der anderen Seite herausgearbeitet. In LET THIS BE A WARNING wurde unangenehme Erfahrung produktiv gemacht, indem eine eindeutige Adressierung der Rezipierenden als unwillkommener Eindringling auf einem Planeten Schwarzer Personen erfolgt. LET THIS BE A WARNING markiert und problematisiert die *weiße* Perspektive und bricht dadurch mit der Fortführung der Praxis diese als unmarkierte, neutrale und universale Position zu implementieren, wie es zuvor in den Projekten in Kapitel drei der Fall war. MY BODY IS NOT YOUR BODY thematisiert schließlich sowohl somatisch als auch thematisch unbequeme Diskriminierungserfahrungen und den Umgang mit diesen. Anstelle von einer komfortablen Einfühlung in einen anderen Körper setzt das Projekt die >anderen<, schmerzhaften Erfahrungen als Ausgangspunkt, eignet sie sich an und transformiert sie schlussendlich durch die Affizierung und Involvierung der Rezipierenden in einer queeren/den Verwendungsweise von VR. Für alle drei Projekte habe ich herausgearbeitet, dass sie die Rezipient*innen dazu einladen, ihre eigene körperliche Situiertheit in Normativität(en) mit Hilfe von VR zu hinterfragen. Wurden in Kapitel drei Gefühle der Scham, des Stolzes und insbesondere des Mitleids durch die Projekte evoziert, so sind es in Kapitel vier vielmehr teils unbequeme Gefühle der körperlichen Dissonanz, des Schmerzes, der Wut, der Vulnerabilität, aber

eben auch der Transformation und der Hoffnung. Das letzte Kapitel zeigte so, wie VR-Projekte als Interventionen gegen Narrationen der gemütlichen Einfühlung der vor allem neoliberalen-westlichen Produktionen gelesen werden können.

Die in den vier Kapiteln erarbeiteten Zugänge sind dabei nicht klar voneinander trennbar, sondern greifen teilweise ineinander – auch sie stehen so in einer Relation zueinander, die aus Differenzen aber auch Gemeinsamkeiten geprägt ist. Insgesamt konnte ich mit der Arbeit zeigen, dass die politischen Einbettungen der Medientechnologie VR durch die Erweiterung film- und medienwissenschaftlicher Ansätze und das zueinander-in-Relation-setzen analysierbar werden. Durch meinen Vierschritt habe ich erarbeitet, dass VR zwischen neoliberaler Technikpositivismus und queerem ermächtigendem Möglichkeitsraum oszilliert: Zwischen pädagogischem Imperativ, fortwährenden hegemonialen Strukturen, nichtvariablen Blickfeldern und dem Aufbrechen von Binarismen und westlich-kolonialen Blickstrukturen, dynamischen Blickfeldern sowie queeren/den Möglichkeiten. Letztere wurden immer wieder in Momenten der Störung und damit einhergehend des Unbequemen, der Des/Orientierung gefunden. Sie intervenieren zudem gegen Unifizierungsphantasien, dass VR alles für alle fühlbar macht, während die Situierung der Rezipierenden ausgeklammert wird. Wie insbesondere in Kapitel eins, aber auch in Kapitel drei gezeigt, möchten große Technologie-Unternehmen wie Meta gerade deshalb Störungen innerhalb von VR vermeiden, zu der auch räumliche Des/Orientierungen zählen. Durch die Aufrechterhaltung des Nutzer*innenkomforts soll eine Unterbrechung der Immersion umgangen werden, die dadurch entsteht, wenn die Rezipierenden auf die Empfindungen ihres eigenen Körpers aufmerksam gemacht werden, indem sie mit der VR-Erfahrung in Konflikt geraten. Störungen sind für VR-Unternehmen ein Problem, da sich dadurch das Medium sensorisch bemerkbar macht (vgl. LaRocco 2020: 100f.). Es ist dahingehend wenig überraschend, dass die meisten der hier besprochenen VR-Projekte, die eher konfrontativ, störend, unkomfortabel arbeiten, nicht im *Meta Quest Store* verfügbar sind. Sie entsprechen nicht den Vorstellungen von Meta als großem Technologie-Unternehmen, da sie aufgrund ihres konfrontativen Charakters zu (finanziell) risikoreich erscheinen und werden deshalb nicht in den Store aufgenommen. Insofern stellen die Projekte, die mit Störungen und unbequemen Momenten arbeiten eine wichtige Gegenposition dar, denn wie Jessica Dickson beschreibt »if Silicon Valley and Hollywood get to decide what vr is, then we are in a lot of trouble, because this episode of Black Mirror sucks« (Dickson 2021: 207). Im Gegensatz zum Imperativ der Vermeidung von Störungen habe ich durch die Arbeit hinweg gezeigt, dass es gerade die bewusste Einbindung jener körperlich unbequemen, des/orientierenden, störenden medienspezifischen Verfahren ist, der eine entscheidende Rolle für queere/nde, politisierende VR-Praktiken zukommt. Strategien des Unbequemen machen so die eigene Körperlichkeit spürbar und verhindern es, den physischen Körper in der VR-Erfahrung für die Rezipierenden ›verschwinden‹ zu lassen (vgl.

Bollmer/Guinness 2020: 37). VR bietet so die Möglichkeit queerer Perspektiven auf den Körper und mit dem Körper. Dies wurde insbesondere durch die Einbindung von Sara Ahmeds Theorien und ihren Ansätzen zur Desorientierung und auch des Unbequemen als queere Momente analysierbar. Daran anknüpfend eröffneten die Ansätze aus post- und dekolonialer Theoriebildung, insbesondere von Lisa Nakamura, Andrea Lobb und Carolyn Pedwell, die Perspektive, auch Empathie eher als kritisch, konfrontativ und teilweise unbequem zu denken. Empathie spielt in meiner Auseinandersetzung mit VR daher durchaus eine Rolle, jedoch als kritische, konfrontative Empathie, die zudem nicht der einzige Resonanzmodus sowie das Ziel und Endstadium ist, sondern vielmehr ein temporärer Moment, der zu Veränderung und Solidarität führen kann. Ich habe dahingehend argumentiert, dass es mit VR möglich ist, durch körperliche Affiziertheit andere Erfahrungen zu fühlen, jedoch mit dem Zusatz, gleichzeitig in der eigenen komfortablen Situiertheit verunsichert oder herausgefordert zu werden, statt gemütlich *in die Schuhe von* zu schlüpfen. Dies hängt folglich ebenfalls mit Momenten der Störung, des Bruches und der daraus resultierenden Des/Orientierung und Unbequemlichkeit zusammen.

Mit meinem Buch konnte ich zeigen, dass es produktiv ist, eine queere Spurensuche in und mit VR zu unternehmen und dadurch in die bisherigen Leerstellen zu treten. Mit Hilfe meiner film- und medienwissenschaftlichen Analysen unter Heranziehung weiterer, insbesondere verschiedener queerer Theorien konnte ich letztlich herausarbeiten, dass queere/nde Momente und Potentiale in VR insbesondere in Momenten der Störung, des Bruches und damit zusammenhängenden Des/Orientierungen und Unbequemlichkeiten auftreten. Queeres entsteht so erst in den spezifischen Relationen, weshalb VR nicht grundlegend als queere Medientechnologie beschrieben werden kann. Durch das Denken und Analysieren von und mit Relationen konnten die politischen und queeren/den Momente beschreibbar gemacht werden. Damit einhergehend muss VR immer partikular betrachtet werden statt als universales Ganzes. Dies spiegelt sich in gewisser Weise auch auf der visuellen Ebene von VR wider: Obgleich des 360°-Raumes, ist immer nur ein partikularer und situierter Ausschnitt zu sehen; aus der situierten Perspektive der Rezipierenden ist es nie möglich, alles gleichzeitig zu sehen. Diesen Aspekt des Partikularen statt des Universalen mit VR und auch darüber hinaus politisch stark zu machen, lohnt sich. Situiertheit in VR zu reflektieren würde zudem auch aus dieser Situation heraus Sinn machen. Dementsprechend plädiere ich auch dafür, VR weniger als Repräsentation zu analysieren, sondern die Relationen und Aktualisierungen in der Rezeption stärker zu bedenken.

Abschließend möchte ich mit diesem Buch dafür appellieren, Momente der Störung, des Bruches und der daraus resultierenden Des/Orientierung und Unbequemlichkeit sowie deren queere/nde/s politisches Potential für VR zu stärken und ernst zu nehmen, um in Momente der Reflexion, des Nachdenkens und schließlich

der Transformation und Veränderung hin zu dynamischeren, weniger binär und unveränderlich gedachten Konzepten übergehen zu können.