

ZEITSCHRIFT FÜR
MEDIENWISSENSCHAFT

zfm

2/2021

25

SPIELEN Games als Medien- und Machtpraktiken —
Total Refusal – Corona-
Karten – (Post-)Koloniale Bildgeschichten – Angriffe von
rechts auf die Wissenschaftsfreiheit in Frankreich – Fabulie-
ren und spekulieren – Zuhause im Archiv – Digital Methods

zfm

2/2021

GESELLSCHAFT FÜR MEDIENWISSENSCHAFT (HG.)

[transcript]

ZEITSCHRIFT FÜR
MEDIENWISSENSCHAFT

zfm

2/2021

25 SPIELEN

EDITORIAL

Medienwissenschaft zu betreiben bedeutet immer auch, sich zu fragen, was die Voraussetzungen und Bedingungen der eigenen Forschung sind. Die Medialität von Dingen und Ereignissen wird häufig erst in der Beschäftigung mit ihrer Theorie und Geschichte, ihrer Technik und Ästhetik freigelegt. In diesem Sinne betreibt die *ZfM* eine kulturwissenschaftlich orientierte Medienwissenschaft, die Untersuchungen zu Einzelmedien aufgreift und durchquert, um nach politischen Kräften und epistemischen Konstellationen zu fragen.

Unter dieser Prämisse sind Verbindungen zu internationaler Forschung ebenso wichtig wie die Präsenz von Wissenschaftler_innen verschiedener disziplinärer Herkunft. Die *ZfM* bringt zudem verschiedene Schreibweisen und Textformate, Bilder und Gespräche zusammen, um der Vielfalt, mit der geschrieben, nachgedacht und experimentiert werden kann, Raum zu geben.

Jedes Heft eröffnet mit einem SCHWERPUNKTTHEMA, das von einer Gastredaktion konzipiert wird. Unter EXTRA erscheinen aktuelle Aufsätze, die nicht auf das Schwerpunktthema bezogen sind. DEBATTE bietet Platz für theoretische und/oder (wissenschafts-)politische Stellungnahmen. Die Kolumne WERKZEUGE reflektiert die Soft- und Hardware, die Tools und Apps, die an unserem Forschen und Lehren mitarbeiten. In den BESPRECHUNGEN werden aktuelle Veröffentlichungen thematisch in Sammelrezensionen diskutiert. Die LABORGESPRÄCHE setzen sich mit wissenschaftlichen oder künstlerischen Forschungslaboratorien und Praxisfeldern auseinander. Von Gebrauch, Ort und Struktur visueller Archive handelt die BILDSTRECKE. Aus gegebenen Anlässen konzipiert die Redaktion ein INSERT.

Getragen wird die *ZfM* von den Mitgliedern der Gesellschaft für Medienwissenschaft, aus der sich auch die Redaktion (immer wieder neu) zusammensetzt. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich an der *ZfM* zu beteiligen: (1) die Entwicklung und redaktionelle Betreuung eines Schwerpunktthemas, (2) die Einreichung von Aufsätzen und Reviewessays für das Heft und (3) von Buchrezensionen und Tagungsberichten für die Website. Die Veröffentlichung der Aufsätze erfolgt nach einem Peer-Review-Verfahren. Alle Beiträge sind im Open Access verfügbar. Auf www.zfmedienwissenschaft.de befinden sich das Heftarchiv, aktuelle Besprechungen und Beiträge in den Web-Extras, der Gender- und der Open-Media-Studies-Blog sowie genauere Hinweise zu Einreichungen.

MAJA FIGGE, MAREN HAFFKE, TILL A. HEILMANN, ELISA LINSEISEN,
JANA MANGOLD, BIRGIT SCHNEIDER, FLORIAN SPRENGER, STEPHAN TRINKAUS,
THOMAS WAITZ, BRIGITTE WEINGART, SERJOSCHA WIEMER

INHALT

Editorial

SPIELEN

- 10 FELIX RACZKOWSKI / CHRISTINE HANKE
Spielen Einleitung in den Schwerpunkt
- 16 AARON TRAMMELL
Folter, Spiel/en und die Schwarze Erfahrung
- 35 LENA GERDES / MANUEL SCHOLZ-WÄCKERLE /
JENS SCHRÖTER
Computerspiele und ökonomische Modellformen Auf dem Weg
zu transformationskritischen Medien
- 45 ARVID KAMMLER
«Here be dragons» Spielerische Entwürfe be- und entgrenzter Zukünfte
- 56 AURIEA HARVEY und TOBIAS ZARGES im Gespräch mit
FELIX RACZKOWSKI und CHRISTINE HANKE
**«Tod und Ökonomie sind die beiden Dinge, um die es in Spielen
im Grunde immer geht, oder?»**
- 70 PHILIP HAUSER
Politiken des Spielens Spielerische Aushandlungsprozesse zwischen
Metagaming und Balancing
- 81 SIMON STRICK
Emergente, spielerische Faschismen

BILDSTRECKE

- 92 TOTAL REFUSAL
vorgestellt von ELISA LINSEISEN
The Special Sauce of a Pseudomarxist Media Guerilla

LABORGESPRÄCH

- 102 MARIE-LOUISE TIMCKE im Gespräch mit BIRGIT SCHNEIDER
Welt aus Daten Datenjournalismus während der Corona-Pandemie

EXTRA

- 116 PETRA LÖFFLER
Bilder-Bilder Koloniale Bildpraktiken und ihre postkolonialen Wiedergänger
- 128 JOHANNES PASSMANN
Medien-theoretisches Sampling Digital Methods als Teil qualitativer Methoden

DEBATTEN

- Free Speech und Rechtspopulismus II**
- 142 ERIC FASSIN Wer ist hier wessen Komplize? Die Freiheit der Wissenschaft ist in Gefahr
- Für gute Arbeit in der Wissenschaft VIII**
- 149 [CORONA & CARE]

WERKZEUGE

- 153 DANIELA ZETTI / HANNAH ZINDEL
Archivreisen Teil I: Zuhause im Archiv

BESPRECHUNGEN

- 160 FIONA SCHRADING Spekulative(s) Welten
- 166 ANGELA RABING An den Grenzen des Dokumentarischen
- 171 PETRA LÖFFLER
Hommage an Wolfgang Beilenhoff (1943–2021)
- 176 AUTOR_INNEN
- 179 BILDNACHWEISE
- 180 IMPRESSUM

SPIELEN



Iasmin Omar Ata: *Tropical Depression Tendency*, 2021 (Orig. in Farbe)

SPIELEN

Einleitung in den Schwerpunkt

Spiel/en¹ ist ein Kulturphänomen, mit dessen Untersuchung und Erklärung sich in den vergangenen 150 Jahren die unterschiedlichsten Disziplinen befasst haben. Es gibt unter anderem kulturhistorische,² sozialwissenschaftliche,³ anthropologische⁴ oder psychologische⁵ Ansätze zum Spiel/en, die ihren Gegenstand im Lichte ihrer jeweiligen Traditionen z. B. als konstitutiv für die menschliche Kultur, als Abbild von Gesellschaftsformen oder als zentrales entwicklungspsychologisches Element verstehen. In den meisten dieser Ansätze geht es um Spielen als eine Praktik, als eine Art und Weise, sich gegenüber den Dingen, der Welt, Menschen wie auch nichtmenschlichen Wesen zu positionieren. Zugleich gehört die Frage, wie ihre Gegenstände adäquat zu erfassen wären, zu den andauernden Herausforderungen der Spielforschung, da sich Spiel/en offenbar Definitionsversuchen entzieht und sich als widerständiges, kontinuierlich veränderliches Phänomen erweist. Die Mittel und Objekte zum Spielen sind für diese Definitionsversuche zunächst sekundär, gespielt werden kann mit allem,⁶ wenn es auch manchmal strenger Regeln oder spezieller Orte bedarf. Es verwundert daher nicht, dass auch der Computer bald nach seiner Entwicklung zum Spielzeug wird, dessen Geschichte nicht zuletzt anhand der Spiele erzählt werden kann, die mit ihm gespielt worden sind.⁷ Im Zuge der Verbreitung digitaler Technologien wird Spiel/en zu einer zentralen Form der Mensch-Maschine-Interaktion, um die sich inzwischen eine Industrie formiert hat, deren Jahresumsätze nach wie vor apologetisch mit denen der Filmindustrie verglichen werden, um ihre Relevanz zu unterstreichen. Für die Medienwissenschaft ist Spiel/en somit ein entscheidender Begriff, da sich mit ihm Praktiken erschließen, die die Nutzung, Verbreitung, Veränderung und Entwicklung digitaler Medien wesentlich prägen. Dazu gehören z. B. der Umgang mit Interfaces und Eingabegeräten, die Optimierung von Systemen oder das Erlernen von Programmiersprachen – alles kann im Spiel/en erschlossen werden.

Dementsprechend sind Spiel und Spielen seit Jahrzehnten ein Gegenstand medienwissenschaftlicher Forschung, wovon sowohl national wie auch international

¹ Um die Differenz zwischen dem Fokus auf die Praktiken des Spiels (in der englischen Debatte *play*) – also das «Spielen» –, dem «Spiel» als Regelsystem oder Artefakt (im englischsprachigen Kontext *game*) und der Multiplizität beider Dimensionen zu markieren, verwenden wir den Begriff «Spiel/en», wenn es um beide Dimensionen geht. Zu einer genaueren Debatte um die Begriffe im englischen Kontext vgl. Trammell in diesem Band.

² Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg 2006 [1938].

³ Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Stuttgart 1960 [1958].

⁴ Clifford Geertz: «Deep Play»: Bemerkungen zum balinesischen Hahnenkampf, in: ders.: *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*, Frankfurt/M. 1987 [1973], 202–260.

⁵ Jean Piaget: *Nachahmung, Spiel und Traum*, Stuttgart 2009 [1945].

⁶ Vgl. Ernst Gombrich: *Meditationen über ein Steckenpferd oder Die Wurzeln der bildnerischen Phantasie*, in: ders.: *Meditationen über ein Steckenpferd. Von den Wurzeln und Grenzen der Kunst*, Frankfurt/M. 1978, 17–33.

⁷ Vgl. dazu Claus Pias: *Computer – Spiel – Welten*, Zürich 2010 [2002].

zahlreiche Publikationen, Journals⁸ und Konferenzen⁹ zeugen. Spätestens seit Anfang der 2000er Jahre wird eine disziplinübergreifende Spielforschung, zu der medienwissenschaftliche Positionen immer wieder zentral beitragen, auch in Deutschland unter dem Begriff der Game Studies betrieben.¹⁰ Das initiale Projekt der Game Studies besteht in Definitionsversuchen, die ihren Gegenstand gleichermaßen zu nobilitieren wie auch gegen die Vereinnahmung durch die Literaturwissenschaft und andere Disziplinen zu schützen suchen. Es ist vielleicht keine Überraschung, dass diese Forschungen gleichermaßen weit gefasste wie grundsätzliche Bestimmungen des Spiel/en/s anstreben und sich dabei auch explizit auf die eingangs genannten klassischen Theorien des Spiel/en/s beziehen. Trotz dieses Bezugs auch auf die spielerischen Praktiken werden Spiele in Game Studies und Medienwissenschaft zunächst als regelbasierte Artefakte verstanden, die auf Ebene des Programms, seiner Funktionen und Mechaniken, seiner Ästhetik sowie seiner Figuren und Erzählung zu untersuchen und zu verstehen sind. Diese Auseinandersetzung mit dem Spiel zeichnet sich durch je verschiedene Akzentuierungen aus, die zum Teil zu Debatten zwischen verschiedenen Lagern geführt haben (etwa um die Frage, ob Spiele als Regelsysteme oder als Erzählungen zu verstehen seien). Eine in der deutschsprachigen Medienwissenschaft besonders einflussreiche Strömung der Spielforschung vollzieht eine für das Fach typische Wendung weg vom Inhalt und hin zu den medialen Strukturen: Die <Botschaft> sind die Systeme, die Regeln und die Technologien des Spiels. Digitale Spiele werden als geregelte, wissenshistorisch spezifisch situierte Artefakte verstanden, die ihre Spieler_innen zwar trainieren – aber nicht im Umgang mit Waffen, wie die feuilletonistischen Ego-Shooter-Debatten implizieren, sondern als effektive Bildschirmarbeiter_innen.¹¹

Neben diesem starken Fokus auf das Medium und Artefakt <Game> hat in den letzten Jahren vor allem im internationalen Kontext eine Verschiebung der Debatten weg vom Spiel als Regelsystem und Computeranwendung hin zu Prozessen der Aushandlung und der Aneignung stattgefunden, die sich zwischen den Spielenden ereignen und auch die verschiedenen Medien und Objekte des Spiels einschließen. In der Auseinandersetzung mit Multiplayer-Games wird dem Spielen teils mit ethnografischen Methoden in den virtuellen Welten von *Massively Multiplayer Online Games* (MMOs)¹² nachgespürt, in denen Spieler_innen eigene Gesellschaften und Märkte bilden oder die Gestaltungsmöglichkeiten ihrer Avatare nutzen, um unterschiedliche Geschlechtsidentitäten zu explorieren.¹³ Das Spielen entfaltet hier innerhalb eines – mehr oder weniger losen – Rahmens von Regeln eine eigene Dynamik, die nicht im Design des Spiels vorweggenommen werden kann. Diese Emergenzeffekte gehören inzwischen zu den Verkaufsargumenten, mit denen Games, deren Regeln solche Ereignisse wahrscheinlicher machen sollen, vermarktet werden. Gespielt wird jedoch nicht nur in den dafür vorgesehenen Rahmen und Räumen, sondern auch die Regelsysteme und Programme selbst werden zu Objekten des Spielens. So testen etwa Spieler_innen die Grenzen der Systeme und Programme aus, indem sie sich Wettbewerbe darin

⁸ Im deutschsprachigen Raum wären *Paidia: Zeitschrift für Computerspielforschung* sowie die jüngst gegründete Zeitschrift *Spiel|Formen* zu nennen.

⁹ Die regelmäßigen Tagungen *Clash of Realities* (Köln) oder *Futures and Realities of Gaming F.R.O.G.* (Wien) sowie die jährliche internationale Konferenz der Digital Games Research Association DiGRA zählen hierzu.

¹⁰ Vgl. etwa die 2000 im Rahmen der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) gegründete AG Computerspiel/Games und die Jahrestagung der Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft (heute Gesellschaft für Medienwissenschaft) *Spiel mit dem Medium* in Braunschweig 2004. Vgl. Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*, Marburg 2006 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft 14), doi.org/10.25969/mediarep/14195.

¹¹ Vgl. Pias: *Computer Spiel Welten*; Rolf F. Nohr: *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*, Münster 2008.

¹² Onlinespiele, in denen eine Vielzahl von Spieler_innen gleichzeitig in derselben persistenten virtuellen Welt handeln kann.

¹³ Vgl. Lina Eklund: *Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players*, in: *Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies*, Bd. 17, Nr. 3, 2011, 323–342.

liefern, ein gegebenes Spiel möglichst rasch und unter Ausnutzung sämtlicher Programmfehler und *glitches* zu beenden.¹⁴ Die Fehler auf Ebene des Programms und der Hardware laden zu einer Form des Spielens ein, die sich ihrer medientechnischen Bedingungen notwendigerweise bewusst sein muss.¹⁵ Die Ästhetik, die durch Fehler oder nach gezielten Eingriffen in den Programmcode entsteht, markiert digitale Spiele zudem auch als Material künstlerischer Produktion, wie eine ganze Reihe von (Video-)Kunstwerken auf Basis modifizierter Computerspiele zeigt.¹⁶ Prozesse der Optimierung, Anpassung und Modifikation von Spielregeln können als Praktiken des *metagaming* gefasst werden, womit das Spielen mit den Regeln des Spiels gemeint ist.¹⁷ *Metagaming* findet jenseits des einzelnen Spiel/en/s in Community-Diskussionen und Strategie-Evaluationen statt, beeinflusst Spiel/en aber inzwischen in einer Weise, die deutlich macht, dass Spielen mit digitalen Spielen nicht länger nur als eine nachgeordnete Ausführung der Anweisungen von Spielregeln verstanden werden kann.

Der Schwerpunkt situiert sich in diesen Debatten um die Praktiken des Spiel/en/s und verfolgt dabei zwei Ziele. Erstens geht es darum, die politische Dimension des Spiel/en/s für die Game Studies herauszuarbeiten. Wenn Spiel/en, wie eingangs argumentiert, als eine spezifische Beziehung zur Welt aufzufassen ist, dann gehen mit ihm auch politische Fragen einher, die bei dem sehr grundsätzlichen Problem, wer mit wem oder womit spielt, beginnen und bei den sehr konkreten jüngeren Konvergenzen von Games- und Protestkultur enden. Wie man im Spielen das eigene Verhältnis zur Welt aushandelt oder aushandeln kann, ist eine politische Frage. Es ist aber auch, womit die zweite Dimension des Schwerpunktes angesprochen wäre, eine Frage des Mediums. Während die Spielzeuge oder Spielmittel in den oben genannten klassischen Theorien des Spiel/en/s eine nachgeordnete Rolle spielten, sind sie für die medienwissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Spiel/en nach wie vor zentral. Doch wären Medium Spiel, Spielende und konkrete Spielpraktiken in ihren gegenseitigen Wechselbeziehungen zu fassen. In digitalen Kulturen etwa sind Computer die Technologie, über die die Welt spielerisch erschlossen werden kann. Dafür ist es allerdings notwendig, Computer nicht allein als regelgeleitete und ihre User erziehende Maschinen zu begreifen, sondern danach zu fragen, welche Praktiken des Spielens sie ermöglichen und welche Praktiken mit ihnen tatsächlich vollzogen werden. In diesem Sinne positioniert sich dieser Schwerpunkt in der jüngeren Forschungstradition der Game Studies, die Spiel/en als Praktik auffasst.

Wir eröffnen den Schwerpunkt mit einem Beitrag von AARON TRAMMELL, der eine programmatische Re-Lektüre der Game Studies in Gefolge der Black-Lives-Matter-Bewegung vornimmt und zu einer postkolonialen Reflexion medientheoretischer Bestände auffordert. Unter Bezugnahme auf Praktiken der Folter arbeitet Trammell heraus, dass die für Autoren wie Johan Huizinga und Roger Caillois zentralen Merkmale des Spiel/en/s wie Freiwilligkeit und Konsequenzlosigkeit spielerischen Handelns aus der Perspektive Schwarzer

¹⁴ Vgl. Rainforest Scully-Blaker: A Practiced Practice: Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio, in: *Game Studies*, Bd. 14, Nr. 1, August 2014, gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker (25.5.2021).

¹⁵ Vgl. *Navigationen*, Bd. 12, Nr. 2: I AM ERROR: Störungen des Computerspiels, hg. von Benjamin Beil u. a., Siegen 2012.

¹⁶ Vgl. Stephan Schwingeler: *Kunstwerk Computerspiel – Digitale Spiele als künstlerisches Material*, Bielefeld 2014.

¹⁷ Stephanie Boluk, Patrick Lemieux: *Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, Minneapolis, London 2017.

Menschen, die von Versklavten abstammen, zu problematisieren sind. Mit einer Rezentrierung der Schwarzen Erfahrung zeigt Trammell, inwiefern Spiel/en als Machtbeziehung zu verstehen ist: Auf radikale Weise skizziert er eine Konzeption des Spiel/en/s, das lust- und qualvoll sein kann, in der Spieler_innen zu Subjekten und zu Objekten gemacht werden und das Diktum der Aushandlung und Einwilligung aller Beteiligten gebrochen wird, denn die zum Objekt Gemachten haben womöglich nicht in das Spiel/en eingewilligt.

Diese Rekontextualisierung des Spiel/en/s ermöglicht auch eine Erklärung insbesondere von Praktiken der *toxic masculinities* in Games-Communities, also des toxischen und ausgrenzenden Verhaltens junger Spieler, das in den vergangenen zehn Jahren besonders sichtbar geworden und bereits vielfach untersucht worden ist.¹⁸ Die transgressiven Dimensionen des Spielens werden für digitale Games und ihre Communities damit einerseits auf die spezifische Form des Weltverhältnisses zurückgeführt, die sich durch Spielen eröffnet, und sie werden andererseits als durch die Verstrickungen und Positionierungen der Games-Industrie aktiv gefördert erkennbar, die seit mindestens drei Jahrzehnten vor allem männliche Heranwachsende und junge Männer als ihre Zielgruppe definiert und teils aggressiv umwirbt.

Die Ausschlüsse, die diese Form der Produktentwicklung und -vermarktung für Frauen, LGBTQI*-Menschen und BIPOC produziert, werden in der medienwissenschaftlichen Spielforschung in Deutschland erst in jüngster Zeit berücksichtigt. Die Nichtfokussierung der Praktiken der Gamer-Communities ist wohl auf eine Abgrenzungsbewegung gegenüber den ubiquitären <Killerspiel>-Debatten in den frühen 00er Jahren zurückzuführen. Konstitutiv für die Institutionalisierung der Games Studies und der medienwissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Computerspiel war die durchaus berechtigte Zurückweisung der von Presse und Politik konstatierten Automatismen, in denen Amokläufe aus dem Spiel/en von Ego-Shootern abgeleitet wurden – eine insbesondere beim Blick in die Mediengeschichte bekannte Zuschreibung, der zufolge Neue Medien mit der Realität verwechselt würden. Mit dem disziplinär zunächst verständlichen Fokus auf das Artefakt des Computerspiels jedoch wurden Praktiken des Spielens mitsamt ihrem politischen Potenzial, Spiele-Communities zu mobilisieren respektive erst zu konstituieren, in der Medienwissenschaft bisher strategisch weitgehend ausgeklammert.

Blickt man auf die Frage des Politischen vom Medium her, lässt sich konstatieren, dass Computerspiele spielerische Positionierungen zur Welt ermöglichen. So gerät zum Beispiel in den Blick, welchen Stellenwert das Spiel/en mit dem Computer als Modellierungsverfahren für verschiedene wissenschaftliche Disziplinen hat. Im Kontext von Simulationen etwa werden digitale Spiele zu epistemischen Verfahren, die mögliche Zukünfte <durchspielen> und damit handhabbar machen sollen. Für die Epidemiologie, die Verkehrsplanung oder die Ökonomie ist es z.B. entscheidend, komplexe Systeme mit zahlreichen individuell handelnden Akteur_innen als Computersimulationen modellieren zu können, um über

¹⁸ Vgl. Jennifer Malkowski, TreaAndrea M. Russworm (Hg.): *Gaming representation. Race, gender, and sexuality in video games*, Indianapolis 2017; Megan Condis: *Gaming Masculinity. Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*, Iowa City 2018; Carly A. Kocurek: *Coin-Operated Americans. Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*, Minneapolis, London 2015; Chris A. Paul: *The Toxic Meritocracy of Video Games. Why Gaming Culture Is the Worst*, Minneapolis, London 2018; Jennifer Eickelmann: *«Hate Speech» und Verletzbarkeit im Digitalen Zeitalter*, Bielefeld 2017.

verschiedene Szenarien dem Verlauf von Pandemien, den Belastungen während der Rushhour oder der wirtschaftlichen Entwicklung vorzugreifen.

Der Beitrag von LENA GERDES, MANUEL SCHOLZ-WÄCKERLE und JENS SCHRÖTER setzt hier an und stellt die Frage der ökonomischen Modellierung vor dem Hintergrund des Computerspiels neu. In spielerischen Aushandlungsprozessen besteht die Chance, sich von den Paradigmen einer ökonomischen Modellierung zu emanzipieren, deren theoretische Rahmung immer bereits die Problematisierung der Bedingungen ökonomischen Handelns ausschließt. Die Autor_innen entwickeln im Anschluss an Pias' Taxonomie des Computerspiels¹⁹ eine Kategorie von digitalen Spielen, die es erlaubt, gesellschaftliche Veränderung spielerisch zu durchdenken, wozu eine interdisziplinär konzipierte spielbare Simulation skizziert wird. Spielen und Spiele können demnach transformationskritisch wirken und es wird erkennbar, wie Spiel/en dazu beiträgt, dass gesellschaftlicher Wandel und alternative Welten vorstellbar werden. Dieses Potenzial wird in dem Beitrag mit einem exemplarischen MMO und seinen Spieler_innen verbunden – einem Spiel, das auch Arvid Kammler im Hinblick auf spekulative Praktiken untersucht. Die Intervention auf Ebene der ökonomischen Modellierung ist spätestens ab dem Punkt politisch, an dem eine postmonetäre Gesellschaft <erspielt> wird, die den Kapitalismus bereits überwunden hat. Spiel/en hat hier – in der Metaphorik des Glücksspiels – einen Einsatz, der gleichermaßen auf die Zukunft der Gesellschaft (Gerdess, Scholz-Wäckerle, Schröter) oder des Spiels selbst²⁰ setzt und mit dem politische Positionierungen einhergehen.

Digitale Spiele sind nicht nur ihrem Sujet nach häufig in der Zukunft angesiedelt, sondern sie zu spielen bedeutet, auch selbst in die spekulative Aushandlung möglicher Zukünfte einzutreten, wie ARVID KAMMLER in seinem Text deutlich macht. Die Öffnung alternativer Zukünfte im Spiel/en impliziert also immer bereits auch deren Schließung, womit Spielen als ein paradoxes Handeln erkennbar wird, das zwischen einem offenen, experimentell-spekulativen Verhältnis zur Welt und einem institutionalisierten, geregelten Prozess oszilliert. Kammler arbeitet heraus, wie digitale Spiele von ihren Spieler_innen durch den produktiven Wechsel firmativer und affirmativer spekulativer Praktiken geformt werden: Unvorwegnehmbare Spielweisen eröffnen Räume, die sich durch Institutionalisierung innerhalb der Communitys und durch die Entwickler_innen wieder schließen, dabei aber das Spiel/en nachhaltig verändern.

Solche Oszillationen sind nicht nur für Spieler_innen, sondern auch für Gamedesigner_innen und Medienkünstler_innen eine Herausforderung. Im Gespräch mit AURIEA HARVEY und TOBIAS ZARGES geht es um die Frage, wie mit dem Design digitaler Spiele alternative Formen des Spiel/en/s ermöglicht werden können: Wie können offene Potenziale des Spiel/en/s realisiert werden und welche Spielwelten ermöglichen es Spieler_innen, ihre je eigenen Erfahrungen zu machen? In welcher Weise informieren spekulative Praktiken den Designprozess? Harvey und Zarges reflektieren über ihre Lehrpraxis in der

¹⁹ Pias: Computer Spiel Welten.

²⁰ Vgl. Patrick Crogan: *Select Gameplay Mode. War, Simulation, and Technoculture*, Minneapolis 2011, hier 30–36.

Games-Klasse der Kunsthochschule Kassel (KHK). An einem aktuellen Beispiel aus ihrem Unterricht, in dem in Kooperation mit dem Kasseler Museum für Sepulkralkultur konzeptuelle Fragen zum Verhältnis von Spiel/en und Tod bearbeitet werden, wird deutlich, wie in Prozessen spielerischen Designs neue Fragen für die Spielforschung aufgeworfen werden.

Um die Offenheit auch kommerzieller Spiele geht es im Aufsatz von PHILIP HAUSER. Digitale Spiele sind heute immer häufiger nicht als abgeschlossene Produkte, sondern als offene Dienste konzipiert, die kontinuierlich verändert und weiterentwickelt werden. Die Entwickler_innen können sich dabei strategisch die kostenlos erbrachte Arbeit²¹ der Spieler_innen zu eigen machen, indem sie Anregungen aufnehmen, um ihr Spiel zu verbessern, oder kreative Praktiken der Spieler_innen (vgl. Kammler) institutionalisieren. Hauser beschreibt am Beispiel digitaler Sammelkartenspiele solche Aushandlungs- bzw. Anpassungsprozesse zwischen den Game-Designer_innen und der Community der Spieler_innen. Solche als *balancing* bekannten Anpassungen verortet der Beitrag jedoch nicht nur in Prozessen, in denen Spielregeln ausgehandelt werden, sondern auch im Umgang mit missliebigen politischen Äußerungen prominenter Spieler_innen und Versuchen ihrer Disziplinierung.

In einer Ausweitung des Blicks über Computerspiele hinaus untersucht SIMON STRICK die spielerischen Dimensionen des digitalen Faschismus. Im Spiel/en mit Wahrscheinlichkeiten und in den emergenten Räumen digitaler Infrastrukturen erkennt Strick eine Analogie zur affektiven, spielerisch-explorativen Logik neurechter Verschwörungserzählungen. Geradezu im Gegensatz zum Modus der Disziplinierung agieren Alt-Right- und QAnon-Bewegung antisemitische, rassistische und sexistische Verschwörungsmythen aus, die von der spielerischen Emergenz digitaler Infrastrukturen noch angetrieben oder zumindest ermöglicht werden. Digitaler Faschismus hat demnach eine spielerische Dimension, insofern er starre Ideologien dynamisiert und dem Einzelnen Handlungsmacht zuweist – die privilegierte, mit Geheimwissen ausgestattete Position innerhalb einer fremdgesteuerten, von systemkonformen *non-player characters* (NPCs) bevölkerten Welt.

Mit diesem abschließenden Beitrag schließt sich der Kreis zum Einsatz des eröffnenden Beitrages von Aaron Trammell, die inhärenten Politiken und die Machtförmigkeit der Praktiken des digitalen Spielens und des Spiels auf den Prüfstand zu stellen. Welche Aushandlungsprozesse finden statt und welche Akteur_innen sind hieran beteiligt? Wie und auf welche Weise sind Machtdifferenzen eingeschrieben? Wie konfiguriert Spiel/en denkbare Zukünfte? Und wie lässt sich von hier aus eine Rekonfiguration der Game Studies und der Medienwissenschaft denken?

²¹ Vgl. Julian Kücklich: Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry, in: *The Fibreculture Journal*, Bd. 3, Nr. 5, Dezember 2005, [five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry](https://doi.org/10.14361/zfmw.2021.13.issue-2) (25.5.2021).

FELIX RACZKOWSKI, CHRISTINE HANKE



Wagenlenker-Peitsche von Iotefamun, ca. 1070–945 v. Chr.

FOLTER, SPIEL/EN UND DIE SCHWARZE ERFAHRUNG

Einleitung

Dieser Essay überlegt, wie die Erfahrungen der von Sklav_innen abstammenden Schwarzen Menschen¹ in Nordamerika uns dabei helfen können, eine Bestimmung von Spiel/en² zu überdenken, die weitgehend von Wissenschaftler_innen und Philosoph_innen einer *weißen* europäischen Tradition geprägt wurde. Dieses Verständnis des Spiel/en/s, das bekanntermaßen vom niederländischen Kulturhistoriker Johan Huizinga, dem französischen Soziologen Roger Caillois, dem Schweizer Psychologen Jean Piaget und dem Neuseeländer Brian Sutton-Smith vertreten wurde, versteht das Spiel/en in einem überwiegend positiven Sinne und behauptet, dass bestimmte Praktiken – wie etwa die Folter – tabu sind und daher kein Spiel/en sein können. Ich argumentiere, dass diese Herangehensweise an das Spiel/en zu kurz greift und mit einem beunruhigenden globalen Diskurs verbunden ist, der die Erfahrungen von Schwarzen, Indigenen und People of Color (BIPoC) unsichtbar macht. Mit anderen Worten, indem der Begriff Spiel/en nur anhand seiner lustvollen Assoziationen bestimmt wird, beinhaltet er einen epistemischen Bias in Bezug auf den Zugang zu Freizeit. Die Einbeziehung der Folter hilft, ein vollständigeres Bild zu zeichnen, in dem die schrecklichsten Potenziale des Spiel/en/s zusammen mit seinen angenehmsten betrachtet werden, so dass das Trauma der Sklaverei in Erinnerung bleibt. Indem ich die Phänomenologie des Spiel/en/s neu (durch-)denke, möchte ich detailliert die heimtückischeren Weisen beschreiben, in denen Spiel/en als Mittel der Unterwerfung funktioniert – eine Weise, die ebenso verletzt wie heilt, und eine, die an der strukturellen Auslöschung von Schwarzen, Indigenen und Menschen of Color aus der Sphäre der Freizeit mitschuldig gewesen ist.

Diese Arbeit ist in der gegenwärtigen gesellschaftlichen Situation dringend geboten. Die weltweiten Black-Lives-Matter-Proteste sprechen explizit an, wie die Auslöschung von Schwarzen, Indigenen und Menschen of Color aus *weißen* sozialen Räumen in Nordamerika weiterhin ganze Communities durch die Androhung von Folter, Gewalt, und Schlimmerem unterjocht. Praktiken

¹ Ich schreibe «von Sklav_innen abstammende Schwarze», um zu argumentieren, dass Folter – als Trauma, das von einer Generation zur nächsten weitergegeben wird – ein spezifischer Bestandteil der Schwarzen Erfahrung in Nordamerika ist. Ich möchte damit den Einstieg in eine größere Diskussion über Trauma innerhalb von Gemeinschaften von Schwarzen, Indigenen und BIPoC weltweit bieten, die rassialisierender Diskriminierung ausgesetzt waren. Obwohl diese spezifische Erfahrung ein wichtiger Teil der Analyse dieses Essay ist, möchte ich ausdrücklich sagen, dass ich nicht das Gefühl habe, dass die Abstammung von Versklavten ein essentieller Teil der BIPoC-Erfahrung in Nordamerika oder der ganzen Welt ist. Dennoch ist diese Tradition diejenige, in der ich aufgewachsen bin, und so fühle ich mich aufgerufen, sie als einen Weg anzusprechen, die Definition des Spiels zu überdenken. Anm. d. Übers.: Trammell verwendet «slave»; im deutschen Diskurs ist «Versklavte» üblich. Wo es um die gewaltförmige Institution geht, setzen wir «Sklaverei», wo es um die konkreten Menschen geht, «Versklavung».

² Anm. d. Übers.: Wegen der fehlenden Unterscheidung von «play» und «game» im Deutschen übersetzen wir – bis auf wenige Ausnahmen – «play» als «Spiel/en» und «game» als «Spiel» (bzw. «digitales Spiel»), um die von Trammell betonte Differenz zu markieren.

3 Kishonna L. Gray: *Intersectional Tech. Black Users in Digital Gaming*, Baton Rouge 2020, 4.

4 Lisa Nakamura: *Race in/for Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet* [1995], in: David Bell, Barbara M. Kennedy (Hg.): *The Cybercultures Reader*, New York 2000, 712–720.

5 David J. Leonard: *Not a Hater, Just Keepin' It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies*, in: *Games and Culture*, Bd. 1, Nr. 1, 2006, 83–88, hier 87.

6 Jennifer Malkowski, TreaAndrea M. Russworm: *Introduction: Identity, Representation, and Video Game Studies beyond the Politics of the Image*, in: dies. (Hg.): *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, Indianapolis 2017, 1–16, hier 3.

7 TreaAndrea M. Russworm, Samantha Blackmon: *Replaying Video Game History as a Mixtape of Black Feminist Thought*, in: *Feminist Media Histories*, Bd. 6, Nr. 1, 2020, 93–118.

8 Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg 2006 [1938].

9 Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, übers. v. Sigrid von Massenbach, Stuttgart 1960 [1958], Kap. 4. Es lohnt sich, an dieser Stelle Rosa Eidelpes' historische Arbeit zu erwähnen, die eine Kritik Adornos an Roger Caillois wegen «krypto-fascistischer» Tendenzen offenlegt. Adorno wirft Caillois vor, unkritisch auf eine erhabene Vorstellung einer «natürlichen Ordnung» zu verfallen (Rosa Eidelpe: *Roger Caillois' Biology of Myth and the Myth of Biology*, in: *Anthropology & Materialism*, Bd. 2, 2014, doi.org/10.4000/am.84 (15.5.2021), hier 9 [Anm. d. Übers.: Adorno schreibt an Benjamin über die «krytofascistische Naturgläubigkeit» bei Caillois (Wiesengrund Adorno an Benjamin, London, 22.9.1937, in: Theodor W. Adorno und Walter Benjamin: *Briefwechsel 1928–1940*, Bd. 1, hg. v. Theodor W. Adorno Archiv, Frankfurt/M. 1994, 276–277, hier 277)). Obwohl ich

der Spaltung und des Ausschlusses verschärfen das Problem nur noch mehr. Aus diesem Grund argumentiere ich, dass es entscheidend ist, die Politik des Spiel/en/s in unserer gegenwärtigen Zeit neu zu denken. Ansätze, die das Spiel/en als eine an und für sich gute oder positive Tätigkeit fehldeuten, verschärfen diese Problematik, da sie letztlich in den Chor derjenigen einstimmen, die behaupten, dass die Aktivitäten derer, die Zugang zu Freizeit haben, grundsätzlich positiv, konstruktiv und förderlich seien. Wir müssen dringend den Begriff des Spiel/en/s selbst überdenken, um Raum zu schaffen für die, die vom Spiel/en unterdrückt wurden, aber auch für die, die von ihm privilegiert wurden. Auf diese Weise erkennen wir auch, wie die Politik des Spiel/en/s Voraussetzungen für toxische Gemeinschaften schafft, die unter dem Alibi des Spiel/en/s gedeihen. Gamergate, die Alt-Right-Bewegung, der Steroidgebrauch im Sport und die Schikanen bei Aufnahmeverfahren aller Art verdanken nicht zuletzt auch dem Spiel/en etwas. Die Tradition von Schwarzen Menschen, die von Versklavten abstammen, zeigt uns spezifisch, wie wir diese tragischen Momente des Spiel/en/s nutzen könnten, um eine Definition des Begriffs zu entwickeln, die inklusiver ist und Wiedergutmachung leistet.

Der Weg zu einem inklusiveren Studium des Spiel/en/s war holprig. Daher halte ich es für sinnvoll, die Untersuchung von Spielen von der des Spiel/en/s abzugrenzen. Die Game Studies, ein jüngerer Forschungsbereich, der sich auf viele kanonische Studien zum Spiel/en stützt, haben die Frage der Inklusivität dezidiert adressiert. Ich stimme mit Kishonna Grays Einschätzung überein: «[A] focus should be placed on how technology is mobilized to fulfill the project of white masculine supremacy».³ Implizit wird hier Technologie als (digitales) Spiel theoretisiert. Spiele erlauben es ihren Spieler_innen, mit den lustvollen Seiten der *white supremacy* zu flirten, indem sie ihnen die Handlungsmacht zu dem, was Lisa Nakamura als «Identitätstourismus»⁴ und David Leonard als «Digital Minstrelsy» bezeichnet, verleihen.⁵ Für diese Wissenschaftler_innen und andere, darunter Jennifer Malkowski und TreaAndrea M. Russworm, die einen unmittelbaren und direkten Zusammenhang zwischen dem textuellen Inhalt von digitalen Spielen und der Alltagspolitik von Spieler_innen (*gamers*) sehen, ist Repräsentation entscheidend.⁶ Was aber, wenn diese Theoretisierungen, die die Inklusion als ein Problem von Spieler_innen digitaler Spiele, von Games und Gaming adressieren, zu spezifisch sind? Dieser Essay will ergründen, wie diese Erkenntnisse aus der intersektionalen Analyse von digitalen Spielen und ihren Spieler_innen (*gamers*) berücksichtigt werden können, wenn sie in erster Linie auf die Praxis des Spiel/en/s bezogen werden.

Das Problem der Inklusivität in digitalen Spielen, mit dem sich die oben genannten Arbeiten der Game Studies beschäftigen, ist symptomatisch für ein größeres Problem der Auseinandersetzung mit dem Spiel/en. Um das Problem der Inklusivität in der Forschung zum Spiel/en zu adressieren, wird sich dieser Essay mit einem weiteren Tabu auseinandersetzen – er wird *weißes* europäisches Denken mittels der Theorie und Sprache der *weißen* europäischen kritischen Theorie

herauszufordern und zu dekolonisieren versuchen. Ich bewundere die Arbeit von Theoretikerinnen wie Samantha Blackmon und TreaAndrea M. Russworm, die zeigen, wie Schwarze Frauen in der Erzählung um digitale Spiele, die doch gerade darauf abzielt, ihre Bedeutung zu marginalisieren, mit dem Konzept des «mixtape» rezentriert werden können.⁷ Gleichwohl entscheide ich mich dafür, die *weiße* europäische Forschung von innen herauszufordern, indem ich mich damit befasse, wie wir mit einer Theorie der Folter ein populäres, aber tautologisches Verständnis des Spiel/en/s überdenken können. Die bedauerliche Konsequenz dieser Entscheidung ist, dass ich in diesem Essay weniger aktuelle digitale Spiele und zeitgenössische Arbeiten zur Inklusivität in den Game Studies diskutiere, als mich gezielt darauf zu konzentrieren, die Arbeit einer Linie *weißer* europäischer Theorie zu berichtigen, die BIPOC in ihrer eigenen Logik historisch ausgeschlossen hat. Sehen Sie es als Zeichen meiner persönlichen Hybris, dass ich es als Schwarzer nordamerikanischer Philosoph und Historiker wichtig finden könnte, mich auf diesen Argumentationsweg einzulassen.

Im Zentrum meiner Argumentation steht die Prämisse, dass Theorien des Spiel/en/s, die dieses als eine konstruktive und positive Form der Freizeitbeschäftigung betrachten, daran arbeiten müssen, dies mit der Tatsache zu versöhnen, dass Spiel/en häufig verletzend, toxisch und willkürlich ist. Historisch finden sich diese theoretischen Vorannahmen in verschiedenen Kontexten. Johan Huizinga vernachlässigt das Glücksspiel in *Homo Ludens* vollständig, was wohl mit den amoralischen Konnotationen zusammenhängt, die zu seiner Zeit mit dieser Aktivität assoziiert waren.⁸ Roger Caillois verwendet den Begriff «Korruption», um Formen des Spiels zu diskutieren, die er als beunruhigend oder problematisch empfindet.⁹ Die Theorien zum Spiel/en von Jean Piaget und Lev Vygotsky¹⁰ – und die daran anschließende pädagogische Theorie des Konstruktivismus – basieren auf der Idee, dass Spiel/en eben jener Mechanismus ist, der das Lernen strukturiert. Diese Ideen waren auch für die Game Studies von großer Bedeutung. Katie Salens und Eric Zimmermans einflussreiche Lesart von Huizingas Konzept des Zauberkreises (*magic circle*)¹¹ wurde derart häufig unkritisch zitiert, um Spiele als positive Aktivität zu beschreiben, dass Zimmerman sich zu einem präzisierenden Kommentar mit dem Titel «Jerked Around by the Magic Circle»¹² veranlasst sah. Eine Vielzahl von wissenschaftlichen Arbeiten über Spiele und Lernen, *serious games* sowie Spiele und Bildungskompetenz baut auf Piagets und Vygotskys Theorie von Spiel/en und Kognition auf. Aber Spiel/en ist nicht immer konstruktiv, es kann auch unterdrückend und traumatisch sein.

Einige Theoretiker_innen haben daran gearbeitet, diese radikal verschiedenen Dimensionen des Spiel/en/s zu versöhnen. Brian Sutton-Smith argumentiert, dass Spiel/en ein Begriff ist, der eine Vielzahl von Wertigkeiten in sich birgt und für eine Vielzahl von «rhetorischen» Zielen verwendet wird.¹³ Er argumentiert, dass der Begriff Spiel/en oft eingesetzt wird, um Perspektiven zu forcieren, die Verspieltheit mit Fortschritt (Lernen durch Spiel/en), Schicksal (Spiele des Zufalls (*play of chance*)), Körperkraft (das Spiel/en von Sport und

dieser Kritik zustimme, ist meine Haltung gegenüber den politischen Überzeugungen von Caillois und den anderen in diesem Essay angesprochenen Spielforscher_innen ambivalent. Ich glaube, dass die Theoretisierung des Spiel/en/s durch sie nur insofern problematisch ist, als sie eine moralische Haltung gegenüber dem Konzept einnehmen. Indem wir die Art und Weise, wie Spiel/en quälend, «korrupt» oder sogar schmerzhaft sein kann, in unser kollektives Wissen aufnehmen, zügeln wir faschistische, rassistische und sexistische Tendenzen, die die *weiße* Kultur oder «Zivilisation» gegen eine «barbarische» natürliche Ordnung stellen.

Anm. d. Übers.: In der von Matthes & Seitz herausgegebenen Neuauflage wird Kapitel 4 mit «Entartung der Spiele» betitelt, was in Anm. 117 mit der «Bedeutungsverengung» des deutschen Begriffs «Korruption» aus der Erstübersetzung legitimiert wird (Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, übers. u. m. Nachwort v. Peter Geble, Berlin 2017 [1958], 286f.). Da Geble der – um es in seinen eigenen Worten zu sagen – «Bedeutungsverengung» gerade dieses Begriffs durch Nationalsozialismus und Holocaust offenbar nicht Rechnung tragen will, orientieren wir uns an Massenbachs oben genannter Erstübersetzung.

¹⁰ Jean Piaget: *Play Dreams & Imagination in Childhood*, New York 1962; Lew Semjonowitsch Vygotsky: *Igra i ee rol v umstvennom razviti rebenka*, in: *Voprosy psichologii* [Problems of psychology], Bd. 12, Nr. 6, 2015 [1966], 62–76.

¹¹ Katie Salen, Eric Zimmerman: *Rules of play. Game design fundamentals*, Cambridge 2004.

¹² Eric Zimmerman: *Jerked around by the magic circle – clearing the air ten years later*, in: *Gamasutra*, 7.2.2012, [gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle.php) (15.5.2021).

¹³ Brian Sutton-Smith: *The ambiguity of play*, Cambridge 1997.

Wettbewerb), Identität (Rituale der Gruppenidentität), Imagination (Spiel/en und Kreativität), mit dem Selbst (spielerische Hobbys, die zur Individuation führen) oder mit Frivolem (Spiel/en als unproduktive Freizeitaktivität) verbinden.¹⁴ Bei der Annäherung an das Spiel/en durch eine <rhetorische Linse> behandelt Sutton-Smith jedoch alle oben genannten Rhetoriken als gleichwertig in ihrer Wirkung. Im Gegensatz dazu argumentiere ich in diesem Essay, dass Spiel/en selbst ein Machtverhältnis ist. In dem Moment, in dem man sich auf das einlässt, was Judith Butler einen performativen Akt nennt,¹⁵ und spielt oder eine Aktivität als Spiel/en bezeichnet, beschwört man die Macht des Spiel/en/s. Wie später en détail erläutert wird, wird dieser Akt durch eine unbehagliche und brutale Grammatik strukturiert, die den_die Spieler_in als Subjekt (be-) setzt und das Spiel und alle anderen Spieler_innen in ihm als Objekte. Eine radikale Phänomenologie des Spiel/en/s konzentriert sich darauf, wie Spiel/en Schmerz (im Gegensatz zu Lust) produzieren kann, um auf diese Weise BIPoC-Narrative zu rezentrieren, die die traumatischen und gewalttätigen Aspekte von Spielen und Spiel zum Mittelpunkt haben.

Das Trauma der Sklaverei wird in Nordamerika nicht nur durch Geschichten, sondern auch in einigen Formen des Spiel/en/s erinnert. Eines der mythischen und umstrittensten Spiele, das junge Schwarze Kinder in den Antebellum- (bzw. Vor-Bürgerkriegs-)USA spielten, war <Hide the Switch>. Bei diesem Spiel mussten die Spieler_innen nach einer versteckten Rute suchen, wobei das Kind, das diese fand, die anderen Spieler_innen auspeitschen durfte, während diese die Schläge parieren mussten. Die Persistenz dieses Spiels in der Kultur der Versklavten macht es zu einer Herausforderung für Historiker_innen, scheint es doch im Spiel/en des Spiels die martialischen Bedingungen der Knechtschaft zu bekräftigen. Für dieses Problem sind verschiedene Erklärungen angeboten worden: Einige sagen, dass das Spiel den Kindern erlaubte, die Vermeidung von Bestrafung zu üben, während andere vorschlugen, dass das Spiel versklavten Schwarzen Kindern einen kurzen Moment der Befreiung erlaubte – indem es ihnen ermöglichte, im Rollenspiel den <master> zu spielen.¹⁶ Beide Erklärungen sind letztlich unbequem, da sie versuchen, die gewalttätigen Erfahrungen Schwarzer Menschen, die von Versklavten abstammen, mit den unvermeidlich heiteren Konnotationen des Spiel/en/s zu versöhnen. Gewalt, insbesondere Folter, wird entweder auf eine karnevaleske Umkehrung der Machtdynamik reduziert, bei der das Opfer zum Unterdrückenden wird, oder Gewalt wird auf Disziplin reduziert – eine Taktik, um in ihrer Unvermeidlichkeit zu leben.

Ich bestimme Folter im Rahmen der Foucault'schen Tradition. Als Praxis ist sie eine langfristige Form der Disziplinierung, die Techniken des Zwangs einsetzt, um Menschen zu unterwerfen. Diese Definition spielt für die Argumentation dieses Essays eine Schlüsselrolle. Ich gehe davon aus, dass es ein Fehler ist, andere, <unschuldigere> Konnotationen von Folter – Kitzelfolter, BDSM – von der oben genannten Folter zu unterscheiden. Denn selbst in den unschuldigsten und lustvollsten Akten des Spiel/en/s disziplinieren wir Leute um uns herum

¹⁴ Ebd., 8–11.

¹⁵ Judith Butler: *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*, New York, London 1990, xxxiii.

¹⁶ Wilma King: *Stolen Childhood. Slave Youth in nineteenth-century America*, Bloomington 2011, hier 117f.

und bringen sie auf subtile Weise dazu, sich an unausgesprochene Regeln zu halten. In diesem Zusammenhang definiere ich Lust in einem affektiven Sinn. Lust treibt Begehren an. Lust wird oft dem Schmerz, einem anderen Affekt, oder dem Qualvollen gegenübergestellt. Folter und Spiel sind beides Praktiken. Sie erzeugen Lust und/oder Schmerz, die beide Affekte sind.

Ich wende mich hier der brutalen, disziplinarischen und militaristischen Folter zu, weil ich den Eindruck habe, dass sie in der Forschung zu Spiel und Spiel/en untertheoretisiert und tabu(-isiert) ist. Die Beziehung zwischen Folter und Lust ist in Arbeiten, die die soziale Praxis in BDSM-Communitys weltweit untersuchen, hingegen besser theoretisiert worden. Die Forschung von J. Tuomas Harviainen zeigt, wie BDSM als Spiel/en betrachtet werden kann,¹⁷ doch sie – und andere ähnliche Untersuchungen – vermeiden es, militärische und disziplinarische Folter in ihre Konzeptionen einzubeziehen.¹⁸ Das liegt daran, dass BDSM hier als eine Form des einvernehmlichen Spiel/en/s aufgefasst wird. Meiner Ansicht nach zäumt diese Definition das Pferd jedoch von hinten auf. Ein Ansatz, der Folter als etwas versteht, das immer disziplinierend ist, würde die Einwilligung (*consent*) selbst als eine Strategie der Entschärfung der barbarischen Tendenzen der Folter lesen.

Wir müssen darüber nachdenken, wie militärische und disziplinarische Folter mit ihren Konnotationen von Schmerz – und nicht etwa Lust (oder lustvollem Schmerz) – als Spiel/en in einer umstrittenen Grammatik verstanden werden sollte, die es erlaubt, Folter in der BDSM-Szene als Spiel/en zu verstehen. Darüber hinaus plädiere ich für einen Ansatz zur Bestimmung von Spiel/en, der überwindet, was ich als grundlegendes Tabu ansehe: Spiel/en darf lustvoll sein, aber nicht qualvoll. Und doch ist so vieles im Spiel/en qualvoll, von BDSM über das Auswendiglernen langer Listen von Regeln bis hin zum Ausreizen der eigenen körperlichen Grenzen oder zum simplen Spielen von *Monopoly*. Dieses scheinbare Paradoxon – dass Folter sowohl Spiel/en ist als auch nicht – kann aufgelöst werden. Folter *ist* Spiel/en, und sie verrät viel darüber, wie Spiel/en funktioniert, um Menschen zu unterwerfen und zu disziplinieren.

Eine Herangehensweise an das Spiel/en, die anerkennt, wie es häufig als Folter erlebt wird, könnte uns helfen, besser zu verstehen, wie die Verwendung des Begriffs historisch gleichzeitig dazu diente, BIPOC, Frauen, Trans und nicht-binäre Menschen von historisch *weißen* und männlichen Räumen des Spiel/en/s auszuschließen.¹⁹ Wird Spiel/en nur als lustvolle Praxis theoretisiert, werden marginalisierte Menschen, die stattdessen beschreiben, wie qualvoll ihre Erfahrung war, als Spielverderber_innen dargestellt.²⁰ Eine inklusive Phänomenologie des Spiel/en/s muss anerkennen, dass Spiel/en sowohl einschließt (durch Lust) als auch ausschließt (durch Folter).

Obwohl das obige Beispiel mithilfe jeder von Sutton-Smiths Rhetoriken des Spiel/en/s interpretiert werden kann, bezieht sich das Unbehagen, das ich in Bezug darauf festgestellt habe, auf die Beziehung zwischen Spiel/en und kultureller Identität. <Hide the Switch> existiert vor allem in einer mündlich überlieferten

¹⁷ J. Tuomas Harviainen: Sado-masochist role-playing as liveaction role-playing: a trait-descriptive analysis, in: *International Journal of Role-Playing*, Nr. 2, 2011, [ijrp.subcultures.nl/?page_id=226](https://doi.org/10.1177/1043986211415526) (15.5.2021).

¹⁸ Margot Weiss: *Circuits of pleasure. BDSM and the circuits of sexuality*, Durham 2011, 211.

¹⁹ Mahi-Ann Rakkomkaew Butt und Thomas Apperley haben argumentiert, dass Ansätze zur Inklusivität im Gaming oft die Assimilation an einen problematischen heteronormativen männlichen Status quo voraussetzen. Ich würde dem hinzufügen, dass die assimilativen Normen der Inklusivität Schwarzen Menschen häufig nahelegen, sich ebenfalls an einen Status quo der *white supremacy* anzupassen, Mahli-Ann Rakkomkaew Butt, Thomas Apperley: «Shut up and Play»: Vivian James and the Presence of Women in Gaming Cultures, in: Josh Harle, Angie Abdilla, Andrew Newman (Hg.): *Decolonising the Digital. Technology As Cultural Practice*, Sydney 2018, 39–47, ojs.decolonising.digital/index.php/decolonising_digital/article/view/ShutUpAndPlay, hier 39 (15.5.2021).

²⁰ Russworm bringt dies in ihrem Essay über die Geschichte digitaler Spiele gut auf den Punkt, in dem sie erklärt, wie diese Geschichte selbst ein Projekt der *white supremacy* ist (oder in ihren Worten «White. White. White»). Die Geschichten von BIPOC-Entwickler_innen und -Designer_innen werden in historischen Projekten, die *weiße* Designer_innen und Entwickler_innen von Spielen in den Mittelpunkt stellen, oft ausgeblendet, vgl. TreaAndrea Russworm: *Video Game History and the Fact of Blackness*, in: *ROMchip*, Bd. 1, Nr. 1, 2019, romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/85 (15.5.2021).

Geschichte der Versklavung, die über Generationen von Schwarzen weitergegeben wurde, und wird vom Raum des Spiel/en/s des heutigen Spielplatzes getrennt gehalten. Es lässt sich am besten als Artefakt einer vergangenen Ära betrachten, die besser in der Vergangenheit belassen bleibt. Die soziale Repression von <Hide the Switch> ist zugleich ein Prozess, durch den die Dynamiken des Spiel/en/s sowohl kulturell kontrolliert als auch reguliert werden. Ähnlich wie die hyperwachsame Polizei-Überwachung Schwarzer Menschen im Amerika des frühen 21. Jahrhunderts werden auch die Spiele Schwarzer Kinder unterdrückt und überwacht. Klein und unsichtbar trägt diese Überwachung des Spiel/en/s zur aktuellen kulturellen Auslöschung von BIPOC bei. Weil die Brutalität der Sklaverei nicht geteilt werden kann, bleibt uns ein Konzept des Spiel/en/s, das sich auf Folter nur insoweit bezieht, als diese als lustvoll verstanden wird.

Die obigen Provokationen können nur dann Bestand haben, wenn wir zugestehen, dass Foltern eine Form von Spiel/en (*play*) ist. Dieses Problem ist philosophisch, nicht kategorisch. Da es vielfältige Gründe für und gegen die Kategorisierung disziplinarischer Folter als Spiel/en gibt, widmet sich die erste Hälfte der folgenden Auseinandersetzung diesen Gründen und entwickelt einen logischen Rahmen für die Einbeziehung disziplinarischer Folter als einer Form des Spiel/en/s. Die zweite Hälfte befasst sich mit der Beziehung zwischen Folter und der Erfahrung Schwarzer Menschen, die von Versklavten abstammen, und fragt danach, was dies zu unserem heutigen Verständnis von Spiel und Spiel/en beitragen könnte.

Folter ist Spiel

Zehn Kinder gehen auf einen Spielplatz und sprechen beiläufig miteinander. Eines der Kinder tippt eines der anderen an und schreit: «Du bist es!» Das auf diese Weise markierte Kind stürzt sich auf ein anderes und versucht verzweifelt, sich von dem Stigma zu befreien. Bald stiebt die Gruppe auseinander und es kommt zu einem Tumult. Das Spiel heißt «Fangen», und schon seine grundlegende Grammatik deutet darauf hin, dass selbst unschuldiges Spiel/en durchaus eine gewalttätige Aktivität sein kann. Das Spiel teilt die Spieler_innen in Subjekte und Objekte ein. Sobald ein_e Spieler_in getaggt wurde, wird sie_er dazu bewegt, diese Rolle wieder abzuschütteln, indem sie_er eine_n andere_n taggt. Das Prinzip dieses Ablaufs ist also, dass ein_e Spieler_in in der Sprache des Spiels auf den Status eines Anderen reduziert wurde, sogar auf den eines Objekts – ob es ihr_ihm gefällt oder nicht, sie_er ist <es>. Die Ausdrucksweise <es> impliziert hier: weniger als menschlich. <Es> war fundamental für die Terminologie der Bigotterie und der *white supremacy* in Amerika seit der Zeit vor dem Amerikanischen Revolutionskrieg 1776. Die eigentliche Grundlage von <es> setzt Menschsein mit Objektsein gleich, insofern <es> der grundlegenden Rechte beraubt wird, die anderen Subjekten zugestanden werden – nämlich das Recht der Einwilligung. Weder willigt man ein, Fangen zu spielen, noch gibt man

seine Einwilligung, beim Fangen <es> zu werden. In dieser einfachsten Form des Spiel/en/s wird deutlich, dass Spiel/en keine Beziehung zwischen Subjekten ist. Es ist vielmehr eine Beziehung zwischen Subjekt und Objekt.

Das kritische Scharnier, an dem die Beziehung zwischen Folter und Spiel/en hängt, ist die Frage der Einwilligung. Spiel/en ist, wie viele zeitgenössische Spielwissenschaftler_innen und Designer_innen argumentiert haben, eine grundlegend einvernehmliche Beziehung.²¹ Da die Einwilligung für viele Definitionen von Spiel/en zentral ist, bleiben wir bei dem einleitend erläuterten Paradoxon, dass einvernehmliche Folter unter eine Definition von Spiel/en fällt, während nicht-einvernehmliche Folter dies nicht tut. Die Beispiele zur Rechtfertigung dieser Unterscheidung sind fast immer formaler Art. Sie sprechen eher von einem Begehren, was Spiel/en *sein sollte*, als von einer Beobachtung dessen, was Spiel/en *ist*. Wird Einwilligung denn ausgehandelt, wenn wir mit einem Computer spielen oder wenn wir mit uns selbst spielen? Der Aushandlungsprozess des Spiel/en/s ist nicht so einfach, wie er auf den ersten Blick erscheinen mag. In der Tat zwingt uns dies, uns mit der Gewalt zu versöhnen, die im Zentrum unzähliger sozialer Beziehungen liegt.

Die einvernehmliche Beziehung, die durch Spiel/en strukturiert wird, wird oft durch einen anderen Begriff charakterisiert: Das Spiel/en gilt als ausgehandelt. Miguel Sicart führt aus: «We play by negotiating the purposes of play, how far we want to extend the influences of the play activity, and how much we play for the purpose of playing or for the purpose of personal expression».²² Hier nistet Sicart die Idee des Aushandelns in das Konzept des Spiel/en/s (*play*) ein und baut auf der Arbeit von Jesper Juul auf, der die Idee des Aushandelns stattdessen im Begriff des Spiels (*game*) verortet hat. Für Juul haben alle Spiele aushandelbare Konsequenzen, wobei die Aushandlung als Schlüsseldifferenz gilt zwischen dem, was ein Spiel, und dem, was Krieg ist. In beiden Fällen, ungeachtet dessen, ob Aushandlung nun als grundlegend für Spiel/en oder für Spiele betrachtet wird, spiegelt dies ein breiteres Verständnis beider Phänomene des Einverständnisses wider. Die Idee des Aushandelns geht davon aus, dass der_die Spieler_in die Ideen, Positionen und die Souveränität des_der anderen Spieler_in respektiert. Wenn Spieler_innen aushandeln, behandeln sie sich als menschliche Gefährt_innen und nicht als Objekte. Und doch wird Spiel/en oft nicht ausgehandelt. David Leonard argumentiert, dass in Sportvideospielen, in denen der_die vermutlich *weiße* Spieler_in eingeladen wird, die Rolle eines_einer Schwarzen Sportler_in zu übernehmen, ohne gezwungen zu sein, das Trauma der Schwarzen Erfahrung zu durchleben, Spiel/en nicht ausgehandelt wird.²³ Die Schwarze Community hat in diese Form des Identitätstourismus nicht eingewilligt, dennoch ist diese Form von digitalem Blackfacing eine leider weit verbreitete Form des Spiel/en/s. Und mit Blick auf den größeren Zusammenhang des Abschnitts: Aushandlung ist eher ein Ideal als eine aktuell beobachtete Realität von Spiel und Spiel/en.

Andere stimmen darin überein, dass nicht alles Spiel/en einvernehmlich ist. Ich möchte in diesem Zusammenhang Forschungsarbeiten würdigen, die

²¹ Salen, Zimmerman: *Rules of Play*, 474; Jaakko Stenros, Sarah Lynne Bowman: *Transgressive Role-Play*, in: Sebastian Deterding, José Zagal (Hg.): *Role-playing Game Studies*. Transmedia Foundations, New York 2018, 411–424, hier 417.

²² Miguel Sicart: *Play Matters*, Cambridge, London, 2014, 16.

²³ David J. Leonard: *High tech blackface: Race, sports, video games and becoming the other*, in: *Intelligent Agent*, Bd. 4, Nr. 4, 2004, intelligentagent.com/archive/Vol4_No4_gaming_leonard.htm (15.5.2021).

zeigen, wie die durch den *«magic circle of play»* gefeierten, angenommenen Normen des Einverständnisses oft von *weißen* Männern übertreten werden. In ihrem autoethnografischen Schreiben zu diesem Thema erklärt Emma Vossen:

Unfortunately, because of contemporary practices surrounding game play, most video game play that I have participated in has contained practices that were not consensual or enjoyable, such as harassment, gender-based insults, or trash talk.²⁴

Um besser verstehen zu können, wie Spiel/en als Machtinstrument eingesetzt wird, müssen wir damit beginnen, Darstellungen des Spiel/en/s anzuerkennen, die in einer Definition, die Freiwilligkeit in den Vordergrund stellt, verloren gehen würden.

Meine Argumentation beruht auf drei Prämissen. Erstens argumentiere ich in Anlehnung an die Arbeit von Johan Huizinga, dass Spiel/en freiwillig ist, wenn man der_die Spieler_in ist.²⁵ Zweitens stimme ich den jüngsten Arbeiten von Miguel Sicart und den klassischen Untersuchungen von Clifford Geertz zu, dass Spiel/en eine Weise des Seins ist.²⁶ Und drittens gehe ich von einer merkwürdigen Verknüpfung in Roger Caillois' Werk aus, wo dieser im Kontext der Beobachtung von Insekten schreibt: «Die Herren zwingen ihre Sitten ihren Gefangenen auf», womit er impliziert, dass das «Rauschspiel/en» nicht immer eine freiwillige Praxis ist.²⁷ Wenn also Spiel/en für den_die Spieler_in freiwillig ist, aber nicht notwendigerweise für den_die Gespielte_n, dann ist Spiel/en eine Subjekt-Objekt-Beziehung und nicht eine Subjekt-Subjekt-Beziehung. Wenn Spiel eine Subjekt-Objekt-Beziehung ist, folgt daraus, dass Folter eine Form des Spiel/ens ist, selbst in ihren brutalsten und ekelhaftesten Formen.

²⁴ Emma Vossen: The Magic Circle and Consent in Gaming Practices, in: Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees, Emma Vossen (Hg): *Feminism in Play*, Cham 2018, 205–220, hier 206.

²⁵ Huizinga: *Homo Ludens*, 16.

²⁶ Sicart: *Play Matters*; Clifford Geertz: «Deep Play»: Bemerkungen zum balinesischen Hahnenkampf, in: ders.: *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*, Frankfurt/M. 1972, 202–260.

²⁷ Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, 61. Anm. d. Übers.: Die englische Übersetzung der Passage lautet «The masters impose their habits upon the slaves», Roger Caillois: *Man, play and games*, übers. v. Meyer Barash, Urbana, Chicago 2001, 52. Auch in der deutschen Version wird die Relation der von Caillois aufgerufenen Insekten kurz vor der zitierten Stelle explizit mit einer Metapher der Sklaverei verbunden.

²⁸ Huizinga: *Homo Ludens*, 16.

Spiel/en ist freiwillig (für den_die Spieler_in)

Der erste Punkt, der angesprochen werden muss, ist die Freiwilligkeit des Spiel/en/s. Seit Johan Huizinga *Homo Ludens* geschrieben hat, ist die Idee, dass Spiel/en freiwillig ist, Teil der Spielforschung (*play theory*). Huizinga schreibt:

Alles Spiel ist zunächst und vor allem *ein freies Handeln*. Befohlenen Spiel ist kein Spiel mehr. Höchstens kann es aufgetragenes Wiedergeben eines Spiels sein. Schon durch diesen Charakter der Freiheit sondert sich das Spiel aus dem Lauf eines Naturprozesses heraus. Es fügt sich ihm an und legt sich wie ein schönes Kleid über ihn hin. Freiheit muß hier natürlich in dem weiteren Sinne verstanden werden, in dem das Problem vom Determinismus unberührt bleibt. Man würde ja sagen können: Diese Freiheit besteht nicht für das junge Tier und das Kind; sie müssen spielen, weil ihr Instinkt es ihnen befiehlt und weil das Spiel zur Entfaltung ihrer körperlichen und selektiven Vermögen dient. [...] Das Kind und das Tier spielen, weil sie Vergnügen daran haben, und darin eben liegt ihre Freiheit.²⁸

Wenn Huizinga hier argumentiert, dass Spiel/en immer und im Wesentlichen eine freiwillige Handlung ist, bezieht er sich auf Tier- und Kinderspiel/e. Er

betrachtet gezielt diese Kategorien, da Kinder, wie er schreibt, noch nicht die rationalen Fähigkeiten entwickelt haben, die wir erwachsenen Menschen zuschreiben. Er gibt zu bedenken, dass die Subjektivität von Kindern und Tieren möglicherweise anders sei als die von Erwachsenen und sie daher durch den Instinkt zum Spiel/en getrieben würden. Hierbei ist zu bedenken, dass Vergleiche mit Tieren seit Langem eine Taktik der *white supremacy* sind, um BIPOC zu entmenslichen. Ich mache diesen Vergleich, weil die Schwarze Erfahrung der Erfahrung des Spiel/en/s bemerkenswert ähnelt, wie ich später eingehender erläutern werde. Wir können diese Ähnlichkeiten – wenn auch in einer anderen Form – in Huizingas Vergleich von Kindern und Tieren finden.

Trotz dieser Vergleiche ist es hier wichtig zu beachten, dass Huizingas Gedanke der Freiwilligkeit auf der Annahme basiert, dass alle Teilnehmer_innen eines Spiels Spieler_innen sind. Was aber, wenn jemand entscheidet, dass er_sie nicht spielen will? Bleiben wir beim oben genannten Beispiel des Fangens. In diesem Fall wird jemand, der_die sich als Spielverderber_in verhält und beschließt, nicht zu spielen, mit der Markierung dennoch zum <es>. Die Annahme, dass Spielen freiwillig ist, vernachlässigt all die Fälle, in denen das Spiel/en für den_die Einzelne_n nicht freiwillig ist. Was hieran hervortritt, ist eine radikal subjektive Vorstellung des Spiel/en/s statt einer Konzeption, die immer schon durch eine Reihe von veränderlichen sozialen Beziehungen und Erfahrungen eingeschränkt ist. Der_die Spielverderber_in spielt immer noch mit, auch wenn er_sie sich nicht auf das Spiel einlässt.²⁹ Indem wir anerkennen, dass Spiel/en nur für das Individuum freiwillig ist, das es initiiert, entmystifizieren wir den_die Spielverderber_in und zeigen, wie seine_ihre Gewalt gegen das Spiel Ergebnis der Gewalt eine_r anderen Spieler_in gegen ihn_sie und seine_ihre Empfindungen sein kann.

Spiel/en ist für diejenigen, die ihm unterworfen sind, nicht freiwillig. Dennoch wird hier in allen Fällen – dem des Kindes, des Anderen und des Tieres – Lust als primäre Erklärung dafür angeboten, was Individuen zum Spiel/en antreibt. In der Lust finden wir eine gemeinsame Verbindung zwischen den Handlungen von Subjekten und den Handlungen von Objekten. Wenn wir verstehen wollen, wie Objekte spielen, müssen wir wie Miguel Sicart die Beziehung zwischen Spiel und Lust berücksichtigen.

Spiel/en ist eine Seinsweise

Miguel Sicart entfernt sich von einem instrumentellen Verständnis von Spiel/en, in dem Spiel/en als Aktivität definiert wird, und postuliert stattdessen, dass Spiel/en eine Seinsweise ist, die (bis zu einem gewissen Grad) in allen Aktivitäten existiert.³⁰ Sicarts Arbeit markiert eine deutliche Abkehr von Huizingas Ansatz, den Katie Salen und Eric Zimmerman in die Game Studies eingeführt hatten und dem zufolge Spiel in rituellen, vom Alltag abgegrenzten Räumen gedeiht.³¹ Obwohl die Undurchlässigkeit des Zauberkreises

²⁹ In seiner Lektüre von Huizinga beschreibt der Spielforscher Peter McDonald die Figur der Spielverderber_in als Schlüssel zum Verständnis der freien und befreienden Dimensionen, die Huizinga in seiner Theorie des Spiel/en/s betonen wollte. Damit Spiel/en wirklich befreiend ist, muss man in Huizingas Philosophie die Freiheit haben, die Regeln zu überschreiten und das Spiel zu verderben, vgl. Peter McDonald: *Homo Ludens: A Renewed Reading*, in: *American Journal of Play*, Bd. 11, Nr. 2, 2019, 247–267, hier 257.

³⁰ Sicart: *Play Matters*, 6.

³¹ Salen, Zimmerman: *Rules of Play*, 95.

oft in Frage gestellt worden ist, bieten diese Zweifel den vielleicht besten Beweis für Sicarts Philosophie: Spiel/en existiert in allen Dingen, aber es tritt vor allem zutage in Ereignissen, in Spielobjekten (wie *games*) und in besonderen Räumen.

Sicarts radikale Philosophie des Spiel/en/s fordert dazu auf, zentrale Fragen der Spielforschung zu überdenken. Es ergibt keinen Sinn, Arbeit und Freizeit gegenüberzustellen, wenn wir Spiel/en in beiden Konzepten verorten können. Auch hilft Sicarts Ansatz, Definitionen von Spiel wie die von Jesper Juul neu zu bewerten, die zwar umfassend sind, aber auch zeigen, wie viele Ausnahmen und Grauzonen den allgemeinen Sprachgebrauch des Wortes prägen.³² Sicart schlägt vor, dass Spiele *<play objects>* sind und somit Objekte, die sich auf andere beziehen, sofern mit ihnen gespielt wird.³³

Mit Blick auf die Definition von Spiel/en schlägt Sicart dann mehrere Merkmale vor, die diese Seinsweise annehmen kann: Spiel/en ist kontextabhängig, argumentiert er, und variiert je nach den gegebenen Umständen. Ebenso ist es karnevalesk, also eine Art und Weise, traditionelle Auffassungen von Status und Macht herauszufordern. Sicart legt auch dar, dass das Spiel/en aneignend ist, dass es sich an fast jede Situation anhängen und sie transformieren kann. Schließlich, und das ist für diese Ausführungen rund um die Folter am wichtigsten, versteht Sicart das Spiel/en als lustvoll:

It is pleasurable but the pleasures it creates are not always submissive to enjoyment, happiness, or positive traits. Play can be pleasurable when it hurts, offends, challenges us and teases us, and even when we are not playing. Let's not talk about play as fun but as pleasurable, opening us to the immense variations of pleasure in this world.³⁴

Diese Substitution von Spaß durch Lust ist hilfreich, um zu verstehen, wie Spiel/en in der Welt existiert. Wenn wir auf Lust im Gegensatz zu Spaß fokussieren, wenden wir uns von der Rhetorik des Spiel/en/s als Fortschritt ab, die dazu neigt, Spiel/en als eine positive Aktivität zu sehen. Diese Denkweise hilft zu erklären, warum manche Formen des Spiel/en/s, wie BDSM, das nicht immer Spaß macht, dennoch Formen des Spiel/en/s sind. Wenn man dieser Argumentation folgt, sollte dann auch brutale, disziplinarische Folter als Spiel/en betrachtet werden? Einige mögen hier die Grenze ziehen. Doch ich halte eine solche Herangehensweise an das Spiel/en für naiv. Obwohl es in der Forschung eine starke Tendenz gibt, die Phänomenologie des Spiel/en/s durchweg positiv zu verstehen, wissen wir aus feministischen Ansätzen wie dem oben genannten von Vossen, dass dies bei Weitem nicht der Wahrheit entspricht. Daher argumentiere ich dafür, dass brutale, disziplinarische Folter unglücklicherweise immer eine Form des Spiel/en/s ist – ich denke, dass dies völlig mit Sicarts Begriffsdefinition im Einklang steht. Für meine Argumentation unterscheide ich zwischen Spieler_innen und Gespielten. Diese Unterscheidung ist insofern bedeutsam, als sie uns auffordert zu überdenken, wie wir andere in sozialen Spielsituationen³⁵ klassifizieren.

³² Jesper Juul: *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge 2005.

³³ Sicart: *Play Matters*, 14.

³⁴ Ebd., 3.

³⁵ Anm. der Übers.: Trammell spricht hier von *multiplayer games* – im Kontext seiner Argumentation sind hiermit alle sozialen Spiele gemeint, an denen mehr als ein_e Spieler_in teilnehmen.

Für den_die Gespielte_n ist Spiel/en nicht unbedingt freiwillig

Die Unterscheidung zwischen Spieler_innen und Gespielten wird in der Spielforschung marginalisiert und streng überwacht. In der Einleitung zu *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* wird sie von Roger Caillois am deutlichsten in den Fokus gerückt, wenn er die historischen Umstände von Huizingas Werk bespricht. Caillois führt die merkwürdige Auslassung von Spielen (*games*) in Huizingas Werk über das Spiel/en auf ihren fragwürdigen Ruf in der Gesellschaft des frühen 20. Jahrhunderts zurück. Als Huizinga versuchte, eine Theorie des Spiel/en/s zu entwickeln, die zeigen sollte, wie die gesamte zivilisierte Gesellschaft mit dem Konzept zusammenhing, war er gezwungen, Spiele wegen ihrer engen Assoziation mit dem Straßenleben und dem Glücksspiel auszulassen. Caillois argumentiert, dass Huizinga seine Behauptung vom Ursprung der Kultur im Spiel/en untergraben hätte, wenn er moralisch zweifelhafte Spiele in seine Theorie einbezogen hätte.³⁶ Folglich untergräbt der moralisch im Graubereich anzusiedelnde Akt des Glücksspiels selbst die Idee des Zivilisierten, die Huizingas Konzept vom Spiel/en voraussetzt. Mit anderen Worten: Spiele – oder wie es dieser Essay sieht: die Gespielten – werden als unsichtbarer und damit belangloser/unbedeutender Teil des Phänomens Spiel/en betrachtet.

Caillois' Arbeit setzt diesen Modus der Diskurskontrolle fort. In seinen Ausführungen zum Krieg als Spiel erkennt Caillois die brutalsten und amoralischsten Eigenschaften des Krieges unter folgendem Vorbehalt an: Krieg ist ein Spiel (*game*), argumentiert Caillois, wenn dieser aber brutal ist, handelt es sich um korruptiertes Spiel/en (*play*):

Die der Gewalttätigkeit auferlegten Einschränkungen kommen außer Gebrauch. Die Operationen bleiben nicht mehr auf Grenzprovinzen, Festungen und das Militär beschränkt. Sie werden nicht mehr nach einer Strategie geführt, die manchmal den Krieg selbst als ein Spiel erscheinen ließ. Dieser entfernt sich also vom Turnier und vom Duell, mit einem Wort von dem geregelten Kampf im geschlossenen Feld, um seine totale Form in den massiven Zerstörungen und den Massakern ganzer Bevölkerungen zu finden.³⁷

Für den_die Gespielte_n ist Spiel/en nicht unbedingt freiwillig. Caillois war sich dessen bewusst: In der obigen Passage argumentiert er, dass brutale Momente des Krieges eine <korruptierte> Form des Wettbewerbs sind. Wo Huizinga sich vorbehält, dass Momente grotesker und extremer Kriegsführung aufhörten, Spiel/en zu sein,³⁸ gewinnt Caillois eine Diskussion über Spiel/en und Spiele zurück, die frei ist von den seiner Einschätzung nach etwas willkürlichen Abgrenzungen in Huizingas Werk, gemäß derer z. B. das Glücksspiel kein Spiel/en sein konnte.

Das Objekt der gewaltsamen Vernichtung im Kriegs-Spiel (*game of war*) hat sich nicht freiwillig gemeldet. Ebenso wenig wie das Objekt des Missbrauchs in <Hide the Switch>. In beiden Beispielen ist das Spiel grausam und korrupt geworden. Obwohl es Versuche gegeben hat, die Gewalt von Spiel/en unsichtbar zu machen, will ich betonen, dass es wichtig ist zu erkennen, dass Spiel/en nicht immer eine freiwillige Aktivität ist. Wenn wir das vernachlässigen, was Caillois

³⁶ Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, 11.

³⁷ Ebd., 64.

³⁸ Huizinga: *Homo Ludens*, 102.

als die korrupten Aspekte von Spiel/en bezeichnet, beteiligen wir uns an einem diskurspolizeilichen Akt, der darauf zielt, BIPOC aus dem Diskurs über Spiel/en und Spiele zu entfernen.

Spiel/en als Subjekt-Objekt-Beziehung

Die obigen Ausführungen sind der Versuch, drei Prämissen zu begründen, die zu der Schlussfolgerung führen, dass Spiel/en eine Subjekt-Objekt-Beziehung ist. Ich argumentiere, dass Spiel/en für die Spieler_innen (nicht jedoch die Gespielten) freiwillig ist, dass Spiel/en eine Weise ist, in der Welt zu sein (und nicht eine Aktivität), und dass Spiel/en für die Gespielten nicht unbedingt freiwillig ist. Aus diesen Gründen denke ich, dass es ein starkes Argument dafür gibt, dass Spiel/en eine Subjekt-Objekt-Beziehung konstituiert.

Was man gegen dieses Argument einwenden könnte, ist, dass der_die Gespielte nicht notwendigerweise eine Objektposition einnimmt und somit Spiel/en nicht notwendigerweise eine Subjekt-Objekt-Beziehung darstellt. Wenn sich z.B. beim Fangen beide Teilnehmer_innen bereitwillig auf das Spiel einlassen, dann ist Spiel/en eine Subjekt-Subjekt-Beziehung und damit eine einvernehmliche Beziehung.

Dieses Gegenbeispiel ist wichtig, da es ein naheliegendes Missverständnis in Zusammenhang mit dieser Argumentation aufzeigt. Ich behaupte nicht, dass ein_e Spieler_in in diesem Beispiel seine_ihre Subjektivität oder die Einwilligungsfähigkeit einbüßt, wenn mit ihm_ihr gespielt wird. Stattdessen behaupte ich, dass keine der beiden Eigenschaften für eine Definition von Spiel/en notwendig ist. Andererseits ist es für eine Definition des Spiel/en/s, die Spiel/en als einen grundlegenden Teil des Seins verortet, notwendig anzuerkennen, dass Spiel/en nicht notwendigerweise eine Beziehung ist, die die Einwilligung voraussetzt. Wenn wir spielen, verwandeln wir andere und die Welt um uns herum in Objekte des Spielens. Die destruktiven und gewalttätigen Aspekte des Spiel/en/s müssen angesprochen werden, wenn wir den Begriff verstehen wollen.

Die Definition von Spiel/en als Subjekt-Objekt-Beziehung stellt uns vor ein neues Paradoxon, mit dem wir uns auseinandersetzen müssen. Wenn Spiel/en eine Subjekt-Objekt-Beziehung ist, wie soll man dann seine eigene subjektive Erfahrung mit der Tatsache versöhnen, dass man durch das Spiel/en als Objekt behandelt wird? Um diese Frage zu beantworten, müssen wir uns der Philosophie zuwenden, die sich mit dem Phänomen des doppelten Bewusstseins und der Schwarzen Erfahrung beschäftigt.

Folter und die Schwarze amerikanische Erfahrung

W.E.B. Du Bois schrieb *Die Seelen der Schwarzen*,³⁹ um die einzigartige Erfahrung Schwarzer Amerikaner_innen zu erläutern. Er erklärt Blackness, indem er sich der Metapher des Schleiers bedient, mit deren Hilfe er die Schwarze

³⁹ W.E.B. Du Bois: *Die Seelen der Schwarzen*, Freiburg 2003 [1903].

Erfahrung zu verstehen versucht, bei der ein Individuum in seiner Identität zwei Perspektiven miteinander aussöhnen muss – die Projektion dessen, wie man in der Gesellschaft erscheint (wie der Schleier anderen erscheint), und zugleich das historische und gemeinschaftliche Selbstverständnis (das Leben hinter dem Schleier). Du Bois bezeichnet dies als doppeltes Bewusstsein: «Es ist sonderbar, dieses doppelte Bewusstsein, dieses Gefühl, sich selbst immer nur durch die Augen anderer wahrzunehmen, der eigenen Seele den Maßstab der Welt anzulegen, die nur Spott und Mitleid für einen übrig hat.»⁴⁰ Die Tiefe der Erfahrung, auf die sich Du Bois dabei bezieht, ist Ergebnis der Entmenschlichung, die durch die Sklaverei und ihre Folgen verursacht ist. In den USA müssen Schwarze bis heute ständig über Stereotypen verhandeln, die sie auf Objekte reduzieren. Die Schwarze amerikanische Erfahrung, die des doppelten Bewusstseins, ist also eine, in der man sowohl die Position des Subjekts als auch die des Objekts einnehmen und verhandeln muss.

Um zu zeigen, wie sich die Erfahrung der Folter zur Erfahrung Schwarzer Amerikaner_innen verhält, müssen wir Folter sowohl auf einer gesellschaftlichen als auch auf einer individuellen Ebene betrachten. Indem dieser Aufsatz Folter in diesen beiden Modalitäten untersucht, regt er eine Diskussion zum Spiel/en an, die Schwarze in unseren Gesprächen über Spiel/en und Spiele in den Mittelpunkt stellt, und deutet in Richtung einer radikalen Rekonstitution von Folter innerhalb all unserer Begriffe von *Spiel/en* und *Spiel*.

Staatlich geförderte Folter

Als Teil der Institution der Sklaverei ist Folter ein disziplinierender Mechanismus in diesem Projekt der Entmenschlichung. So wie Huizingas und Caillois' Denken über den Krieg bestimmte Formen des zerstörerischen und barbarischen Spiel/en/s als korrupt (oder nicht <zivilisiert>) kategorisierte, ringt die Philosophie der Folter mit denselben Grenzen. William Schulz vermerkt dies, wenn er in seinem Sammelband *The Phenomenon of Torture: Readings and Commentary* Folter definiert:

Somehow inflicting pain on a creature is less acceptable, less «civilized» than doing away with them altogether. That is why we go to great lengths to make sure that the process of capital execution is as sterile and painless as possible. If we actually appeared to be enjoying another's suffering, if we indulged too openly that part of us that revels in revenge on those who do us wrong, we would see something about ourselves mighty important to keep hidden. The State is meant to be a projection of our values, a mirror of our best selves, and hence, though the State may do away with criminals, it may not gloat in their demise.⁴¹

Natürlich bezieht sich diese Kritik vor allem auf staatlich unterstützte Folter, wie im Falle der US-Militärangehörigen, die Iraker_innen im Gefangenenlager von Abu Ghraib folterten. In der Kriegsführung wird sogar die Folter kontrolliert (*policed*), auch wenn die Grenzen oft überschritten werden. Genauso wie

⁴⁰ Ebd., 35.

⁴¹ William F. Schulz: Introduction, in: ders. (Hg.): *The Phenomenon of Torture: Readings and Commentary* Foreword by Juan E. Méndez, Philadelphia 2007, 1–9, hier 8.

Huizinga und Caillois versuchten, Spiele auszuschließen, die gegenüber verletzlichen Gruppen Gewalt ausüben oder diese ausbeuten, zeigen Schulz und Méndez, wie Folter in ähnlicher Weise in Definitionen der Kriegsführung überwacht wird. Aller Anschein von Zivilisiertheit muss sowohl im Spiel/en als auch im Krieg aufgegeben werden, wenn es um Folter geht. Trotz dieser unglücklichen Schlussfolgerung liegt die Praxis der Folter im Kern von beiden.

Michel Foucaults *Überwachen und Strafen* beginnt mit einer Diskussion der Folter. Das Buch, das hauptsächlich für seine Auseinandersetzung mit dem Panoptismus bekannt ist, beginnt mit der Vignette eines Mannes, der Mitte des 18. Jahrhunderts in Frankreich ausgeweidet und gevierteilt wurde. Der Akt wird detailliert beschrieben, gerade um den Kontrast zwischen dem Gesehenen und dem Ungesehenen zu unterstreichen:

Dann nahm ein Scharfrichter, die Ärmel bis über die Ellenbogen hinaufgestreift, eine etwa anderthalb Fuß lange, zu diesem Zweck hergestellte Zange aus Stahl, zwickte ihn damit zuerst an der Wade des rechten Beines, dann am Oberschenkel, darauf am rechten Ober- und Unterarm und schließlich an den Brustwarzen.⁴²

Folter, die früher ein Akt des öffentlichen Spektakels war und einen sozialen und Verhaltensdruck auf gesellschaftliche Körper ausübte, war im späten 20. Jahrhundert, als Foucault sein Buch schrieb, in den meisten westlichen Gesellschaften unsichtbar geworden.

Die kritische Erkenntnis aus *Überwachen und Strafen* ist, dass die Bedrohung durch Folter, obwohl sie unsichtbar gemacht wurde, in einer Vielzahl von sozialen Institutionen als Modus der sozialen Kontrolle fortbesteht. So wie die Architektur von Benthams Wachturm darauf ausgelegt ist, die Anwesenheit der Wächter zu verbergen, die das Verhalten der Gefangenen jederzeit überwachen können⁴³ – und damit auch die allgegenwärtige Bedrohung durch die Folter zu verbergen –, müssen wir darüber nachdenken, ob Spiele (*games*) auch als vergleichbarer Disziplinarapparat fungieren, die die Möglichkeit der Folter in ihrem Spiel/en (*play*) verbergen. Ist es möglich, dass ein leiser Hauch von Gefahr unter der oberflächlichen Assoziation mit Spaß lauert, wenn wir ein Spiel herausfordern oder beginnen? Schließlich könnte das Objekt der Herausforderung, wenn es ablehnt, als störrisch oder als Spielverderber_in abgestempelt werden. Manche Spiele – Spiele, die in Relation zu der Erfahrung Schwarzer Menschen, die von Versklavten abstammen, stehen – mögen <Hide the Switch>.

Intime Folter

Natürlich ist Foucaults Schreiben über Folter nicht nur auf ein Denken über den Staat beschränkt. In der *Geschichte der Sexualität* kehrt er zu dem Thema zurück; dort merkt er an, dass die Folter mit und neben der Beichte als ein Weg zum Verständnis der Sexualität eines anderen Körpers verwendet wird. Folter und Geständnis sind Mechanismen, um Menschen die Wahrheit zu entlocken: «Seit

⁴² Michel Foucault: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt/M. 1977 [1975], 10.

⁴³ Ebd., 201.

dem Mittelalter begleitet wie ein Schatten die Folter das Geständnis und hilft ihm weiter, wenn es versagt: schwarze Zwillingbrüder».⁴⁴ Für Foucault bezieht sich Wahrheit in diesem Sinne insbesondere auf die Wahrheit der eigenen Sexualität. Page Du Bois setzt sich mit der Folter in diesem persönlicheren, intimen Sinn auseinander.⁴⁵ Sie erklärt, wie Folter als Methode eingesetzt wurde, um die Wahrheit aus den Versklavten herauszubekommen. Intime Folter bezeichnet insbesondere die Art und Weise, in der die Wahrheit von Menschen erzwungen wird, die als Objekte betrachtet werden – als weniger als Menschen.

Der Körper der_des Versklavten wird als Erweiterung des Körpers des *master* gesehen, erklärt Page Du Bois, wenn sie das Phänomen der Folter auf die Schwarze Amerikanische Erfahrung bezieht. In ihrem Essay «Torture and Truth» greift sie auf einen aristotelischen Begriff der Folter zurück, um zu zeigen, wie Schwarze Versklavte durch den Apparat der Folter auf einen Objektstatus reduziert wurden:

«The slave is part of the master – he is, as it were, a part of the body, alive but yet separated from it» ([Aristotle] *Politics* 1255b).

Thus, according to Aristotle's logic, representative or not, the slave's truth is the master's truth; it is in the body of the slave that the master's truth lies, and it is in torture that his truth is revealed. The torturer reaches through the master to the slave's body, and extracts the truth from it.⁴⁶

Durch den Bezug auf Aristoteles weist Du Bois scharfsinnig auf zweierlei hin: sowohl auf die Assoziation der_des Versklavten (und damit Schwarzer Menschen generell) mit dem Körper – dem Körper, der durch ein traditionelles Verständnis des kartesischen Dualismus zum Objekt gemacht wird – als auch auf seine intime Beziehung zum *master*. Die_Der Versklavte ist das Objekt (Körper) in einer Beziehung, in der der *master* das Subjekt (Geist) ist. Page Du Bois' Verständnis von Folter und Wahrheit wird in der Beziehung zwischen Spieler_in und Gespieltem gespiegelt, in der der_die Spieler_in die Rolle des Subjekts und der_die Gespielte die Rolle des Objekts einnimmt.

In Bezug auf die Frage, welche Wahrheit durch die intime Beziehung der Folter (und des Spiel/en/s) herausgeholt wird, wird BDSM zu einer interessanten Praxis, insofern als die aus der Praxis abgeleitete Wahrheit die der eigenen Sexualität ist. Das BDSM-Spiel/en, wie es von vielen in der Game-Studies-Community theoretisiert wird,⁴⁷ ist weit entfernt von der Erfahrung Schwarzer Menschen, die von Versklavten abstammen. In den Arbeiten von Page Du Bois ist es schwierig, ein Beispiel für Folter zu finden, das in ähnlicher Weise rehabilitiert worden ist. Folter, so Du Bois, sei immer ein gewaltsamer Ausdruck. Praktiken rund um Safe Words in der BDSM-Community eröffnen Spieler_innen den Raum, Folter zu praktizieren – wenn auch eine sanftere und sozial angemessenere Form der Folter als diejenige, die vom Militär ausgeübt wird –, ohne sich gegenseitig zu verletzen. Dieser Aufsatz versteht Safe Words als Intervention, die das gefährliche, toxische und schädliche Potenzial des Spiel/en/s einhegen soll. In den Räumen des

⁴⁴ Michel Foucault: *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit I*, Frankfurt/M. 1977 [1976], 63.

⁴⁵ Page Du Bois: *The Slave's Truth*, in: William F. Schulz (Hg.): *The Phenomenon of Torture: Readings and Commentary*, Philadelphia 2007, 13–15.

⁴⁶ Page Du Bois, *The Slave's Truth*, 14; Anm. der Übers.: In der deutschen Übersetzung von Eckart Schürumpf lautet das Aristoteles-Zitat: «[D]er Sklave ist aber ein bestimmter Teil des Herrn, gleichsam ein belebter, aber losgelöster Teil seines Körpers», Aristoteles: *Politik*, Hamburg 2012, 1255b (Buch 1, Kap. 6), 14.

⁴⁷ Wie in der Einleitung erwähnt, haben das «dark play» und das oft damit verbundene BDSM-Spiel/en sowohl die Game Studies als auch einige zeitgenössische Wissenschaftler_innen fasziniert, die sich mit play auseinandersetzen. Diese Darstellungen des Spiel/en/s haben im Allgemeinen die gemeinsame Prämisse, dass Spiel/en freiwillig und einvernehmlich ist. Wie Jaakko Stenros bemerkt, setzt die Kategorie des dark play voraus, dass Spiel/en meistens «positiv» ist, Jaakko Stenros: *Guided by Transgression. Defying Norms as an Integral Part of Play*, in: Kristine Jørgesen, Faltin Karlsen (Hg.): *Transgression in Games and Play*, Cambridge, London 2019, 13–25, hier 13. Mein Ansatz zum Spiel/en zielt darauf ab, diese Forschung zu vertiefen, indem ich behaupte, dass Spiel/en selten freiwillig ist. Vgl. dazu auch Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderöth, Ashley ML Brown (Hg.): *The Dark Side of Gameplay. Controversial Issues in Playful Environments*, New York, London, 2015; Kristine Jørgesen, Faltin Karlsen (Hg.): *Transgression in Games and Play*, Cambridge, London 2019.

toxischen Spielens (*game play*) allerdings, die von Theoretikerinnen wie Vossen⁴⁸ und Gray⁴⁹ hervorgehoben werden, existiert kein Safe Word, um minorisierte Menschen aus übergriffigen Gesprächen mit *weißen* Männern herauszuholen. Unglücklicherweise unterstützt dies nur die oben ausgeführte These, dass Spiel/en keine freiwillige Aktivität ist und dass wir, wenn wir mit seinen traumatischen Aspekten in Berührung kommen, uns mit der Arbeit an Wiedergutmachung beschäftigen, die die geteilten Geschichten des Schmerzes anerkennen muss.

Blackness in Game und Play neu zentrieren

Eine der bedeutendsten Stimmen des Schwarzen Feminismus, bell hooks, beginnt ihren Essay «Understanding Patriarchy» mit einer Anekdote über ein Murnelspiel.⁵⁰ In der Geschichte bittet eine vierjährige hooks wiederholt darum, sich dem Spiel ihres Bruder und Vaters anschließen zu dürfen. Ihr Vater schimpft immer wieder mit ihr und sagt «Nein», bis die Anspannung so groß wird, dass der Vater ein Brett von der Tür abbricht und sie schlägt, wiederholt rufend: «Du bist nur ein kleines Mädchen. Wenn ich dir sage, dass du etwas tun sollst, dann will ich, dass du es auch tust».⁵¹ Selbstverständlich ist die Geschichte hier eine Illustration der intersektionalen Beschaffenheit der Unterdrückung und dessen, wie das, was hooks «imperialistisches, kapitalistisches, weiß-vorherrschhaftliches Patriarchat» nennt, verinnerlicht wird.⁵² Mit Blick auf den Zweck dieses Essays erinnert uns hooks' Geschichte an genau jene Art von Geschichten, die in der *weißen* europäischen Definition des Spiel/en/s verloren gehen, in der es als lust- und nicht als schmerzzeugend angesehen wird. hooks' Erfahrung ist eine aufrichtige Nacherzählung, wie Spiel/en Affekte von Trauma, Schmerz und Missbrauch erzeugen kann. In gewisser Weise ist dies eine Erinnerung daran, wie das fortgesetzte und geteilte Trauma der Sklaverei die Schwarze Community bis heute verfolgt.

Lassen Sie mich ein weiteres Beispiel dafür anführen, wie eine Definition von Spiel/en, die dessen belastende und schmerzhaftende Tendenzen einbezieht, dazu beiträgt, die Erfahrung von Minorisierten wieder in den Mittelpunkt zu stellen. Jeremy O. Harris' Stück *Slave Play* erzählt von drei Paaren, die sich in eine Sexualtherapie begeben, weil die Schwarzen Partner_innen sich nicht mehr zu ihren *weißen* Gefährt_innen hingezogen fühlen. Das Stück rückt die Dimension *race* in den Vordergrund des Gesprächs, indem es das Unbehagen der *weißen* Charaktere bei der Erwähnung der *race* ihrer Partner_innen in den Vordergrund stellt und, was vielleicht noch provokanter ist, die *weißen* Charaktere die Rolle der *master* oder *mistresses* in einem buchstäblichen BDSM-Sklav_innen-Spiel übernehmen lässt.⁵³ In einer Aufführung des Stücks, die als «Black Out»-Aufführung bekannt ist, bat Harris darum, dass nur sich als Schwarz identifizierende Leute das Stück besuchen, um die *weißen* Normen des wohlhabenden Broadways zu untergraben. Gegenüber dem *American Theater* erklärt er: «For me it was about Black work begetting Black work and

⁴⁸ Vossen: The Magic Circle and Consent in Gaming Practices.

⁴⁹ Kishonna L. Gray: Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: Examining the experiences of African-American gamers in Xbox Live, in: *New Review of Hypermedia and Multimedia*, Bd. 18, Nr. 4, 2012, 261–276.

⁵⁰ bell hooks: Das Patriarchat verstehen, Teil 1, in: *Archipel*, Nr. 283, 2019, forumcivique.org/artikel/bell-hooks-das-patriarchat-verstehen/ (15.5.2021).

⁵¹ Ebd.

⁵² Ebd.

⁵³ Jeremy O. Harris: *Slave Play*, New York 2018.

Black audiences».⁵⁴ Diese Entscheidung zog sofort eine Kontroverse in der konservativen Theatergemeinde nach sich – der sich vermutlich als *weiß* identifizierende Kritiker des *National Review*, Kyle Smith, witzelte: «It would be illegal to refuse to sell tickets based on this or that race»,⁵⁵ was geradezu ein Unbehagen gegenüber Diskriminierung – die BIPOC alle gut kennen – zeigt. Motive wie Rollentausch und Trauma-Übertragung, die hier dem *weißen* Theaterpublikum auferlegt werden, verdeutlichen, dass eine Rezentrierung dessen, wie Spiel/en sich mit den Erfahrungen von BIPOC überschneidet, selten die gleichen lustvollen Effekte erzeugen wird, wie etwa die *gameplay loops* von Spielen wie *Mario Kart*⁵⁶ und *Dungeons & Dragons*.⁵⁷

In «Deep Play»: Bemerkungen zum balinesischen Hahnenkampf» argumentiert Clifford Geertz, dass Hahnenkämpfe, egal wie gewalttätig und brutal sie für Außenstehende erschienen, für die Balines_innen ein Weg waren, sich selbst als Kultur zu verstehen.⁵⁸ Er verweist auf die niederländische Besatzung von 1908, um zu zeigen, wie die Gewalt des Kolonialismus europäische Bräuche mit sich brachte, die den Hahnenkampf – der zuvor im Zentrum allen Dorflebens stand – an den Rand der Gesellschaft drängten.⁵⁹ In ähnlicher Weise wurden auch Spiele der Versklavten an den Rand unserer Gesellschaft gedrängt. Sie existieren nur noch in einer Handvoll Geschichtsbücher und durch die mündlichen Erzählungen der Nachkomm_innen der Versklavten.

White supremacy verschwört sich, um Weißsein unsichtbar und Blackness zugleich beschämend zu machen. Kishonna Gray erzählt, wie die Erfahrung Schwarzer Gamer_innen heute den Schmerz einschließt, ihre *race* online zu offenbaren. Sie erklärt, wie die Frage «Are you black?» in einer Spielesitzung von *Gears of War*⁶⁰ eine_n Gamer_in dazu veranlasste, ihr_sein Schwarzsein herunterzuspielen und zu kontern: «Why? Are you white?» Von diesem Punkt an entwickelten sich die Dinge nur noch in Richtung *race*-Shaming, mit Provokationen wie «N****, N****», die das Trauma betonten, dass das Schwarzsein des_der Spieler_in in den Augen der anderen Spieler_innen beschämend war.⁶¹ Ansätze zum Spiel/en, die Partien wie diese als konstruktiv für Sozialisierung und Lernen interpretieren, und zugleich suggerieren, dass der Rassismus, der im parallel zum Spiel laufenden Chat auftritt, von diesem irgendwie getrennt ist, beteiligen sich am Projekt der *white supremacy* und machen sich mitschuldig. Die in diesem Aufsatz vorgeschlagene Herangehensweise an Spiel/en ist antirassistisch, weil sie in den Vordergrund rückt, dass die schmerzhaftesten Dynamiken des Spiel/en/s oft parallel zu seinen lustvollsten Aspekten existieren.

Spiel/en reduziert Menschen auf Objekte, weil Spiel/en gewalttätig ist. Dies zu akzeptieren, erlaubt uns, Spiele, die vor allem am Rande der westlichen Gesellschaft existieren, wieder in den Mittelpunkt zu holen und sie mehr wertzuschätzen. Wir geben dem Kolonialismus und der *white supremacy* nach, wenn wir annehmen, dass Spiel/en immer Affekte der Lust hervorbringen muss. Trotz der Gewalt des Spiel/en/s birgt die genauere Analyse seiner gefährlichen Tendenzen das Potenzial, wichtige Erkenntnisse aufzudecken.

⁵⁴ Diep Tran: How «Slave Play» got 800 Black People to the Theatre, in: *American Theatre. A Publication of Theatre Communications Group*, 23.9.2019, [americantheatre.org/2019/09/23/how-slave-play-got-800-black-people-to-the-theatre/](https://www.americantheatre.org/2019/09/23/how-slave-play-got-800-black-people-to-the-theatre/) (23.5.2021).

⁵⁵ Kyle Smith: Broadway Blackout, in: *National Review*, 18.09.2019, [nationalreview.com/corner/broadway-blackout/](https://www.nationalreview.com/corner/broadway-blackout/) (23.5.2021).

⁵⁶ Super Mario Kart, Nintendo, JP 1992.

⁵⁷ *Dungeons & Dragons*, Gary Gygax und Dave Arneson, TSR, USA 1974.

⁵⁸ Clifford Geertz: «Deep Play».

⁵⁹ Ebd., 219.

⁶⁰ *Gears of War*, Epic Games, Microsoft Game Studios, USA 2006.

⁶¹ Gray: Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts, 267f.

«Hide the Switch» zwingt Spielforscher_innen dazu, zu überdenken, was und wer aus den Räumen ausgeschlossen wurde, die Spiele und Spiel/en eröffnen. Gezeigt wird, wie die traumatische Erinnerung Schwarzer Menschen, die von Versklavten abstammen, nicht als Spiel/en im Sinne bisheriger Theoriebildung gelesen werden kann und daher auch nicht in *weiße* Erinnerungsinstitutionen wie Museen passt, die Spiel/en feiern wollen. Wir erwarten von unseren Spielen, dass sie sicher und einvernehmlich sind, aber wir haben vergessen, dass gerade dies nicht immer der Fall ist. Es ist im Gegenteil eine privilegierte Position, anzunehmen, dass Spiele sicher und einvernehmlich seien. Spiel/en ist häufig gewalttätig. Spiel/en zwingt uns dazu, uns damit auseinanderzusetzen, dass wir immer unsere eigene Erfahrung mit der von anderen verhandeln müssen. Das ist es, was die Brutalität von «Hide the Switch» offenbart. Sie zeigt, dass die Folter ein ebenso alltägliches Phänomen ist wie Spiel/en und dass alle zu ihren grausamen Lüsten fähig sind. Dies zu vergessen hieße, die Erfahrung des Spiel/en/s zu ästhetisieren und uns den kulturellen Normen der *white supremacy* zu ergeben.

Überarbeitete Fassung von: Aaron Trammell: Torture, Play, and the Black Experience, in: G|A|M|E. The Italian Journal of Game Studies, Nr. 9, 2020, gamejournal.it/torture-play (15.5.2021). Übersetzung aus dem Englischen von Christine Hanke, Felix Raczkowski, Kofi Shakur.

COMPUTERSPIELE UND ÖKONOMISCHE MODELLFORMEN

Auf dem Weg zu transformationskritischen Medien

I. Einleitung

Der vorliegende Text will herausarbeiten, wie sich ökonomische Modellformen¹ zu bestimmten Formen von Computerspielen verhalten. Ausgehend von einer interdisziplinären Kooperation zwischen Medienkulturwissenschaft und (heterodoxer) Ökonomik, die in Zukunft zu vertiefen ist, sollen neuartige Perspektiven auf die mögliche Rolle von Computerspielen und Simulationen in gesellschaftlichen Transformationsprozessen entwickelt werden. Dass Klimawandel, Finanzkrisen und vieles mehr die Frage nach anderen Sozialitäten und Ökonomien zumindest nahelegen, setzen wir voraus. Wenn man der Auffassung ist – wie wir –, dass es Orte geben sollte, an denen über andere Formen von Sozialität und Ökonomie nicht nur *nachgedacht* wird, sondern an denen auch *anders gehandelt*² werden kann, dann kommt man schnell zu Computerspielen. Denn sie könnten prinzipiell Prozesse sein, in denen nicht nach den gängigen Modellen der real existierenden Welt gehandelt werden muss. Edward Castronova etwa hat betont, dass die <virtuellen Ökonomien> der Computerspiele durchaus nicht in jedem Punkt <realen Ökonomien> entsprechen, fragt sich aber erstens nur, wie diese virtuellen Ökonomien in die weiterhin gültige reale Ökonomie eingefügt werden können, und setzt zweitens für die virtuellen Ökonomien die vermeintlich natürlichen Regeln und Prinzipien der realen Ökonomie voraus – die eben nur partiell geändert werden könnten.³ Über diesen konservativen Vorschlag wollen wir hinausgehen – und uns in Richtung eines <playing utopia> oder <gaming utopia> bewegen.⁴

Um ein Bild davon zu gewinnen, wie Computerspiele und die von ihnen entworfenen oder implizierten Welten einem solchen Projekt zuträglich sein können, muss man – zumindest grob – Einordnungen möglicher Spielarchitekturen vornehmen. Unsere These lautet: Nicht alle Arten von Computerspielen eignen sich, zumindest der Tendenz nach, für das <transformationskritische> Projekt.⁵ Als theoretischer Rahmen wird in Abschnitt zwei die systematische

¹ Vgl. generell Mary S. Morgan: *The World in the Model. How Economists Work and Think*, New York 2012.

² Im Sinne von <Handlung> und nicht bloß (aber ggf. auch) <Handel>.

³ Vgl. Edward Castronova: *On Virtual Economies*, in: *Game Studies*, Bd. 3, Nr. 2, 2003, [gamestudies.org/0302/castronova](https://doi.org/10.14367/zfmw.2021.13.issue-2) (29.4.2021).

⁴ Vgl. Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Hanns Christian Schmidt (Hg.): *Playing Utopia. Futures in Digital Games*, Bielefeld 2019; Patrick Crogan: *Gameplay Mode. War, Simulation and Technoculture*, Minneapolis 2011, Kap. 7.

⁵ Was auch eine Frage der Rezeption und Aneignung ist, worauf wir hier nicht näher eingehen.

Differenzierung von *zeit-, entscheidungs- und konfigurationskritischen* Computerspielwelten verwendet, die Claus Pias vorgeschlagen hat.⁶ Die Nutzung seiner Klassifikation ist nicht historisch gedacht (auch wenn es solche historischen Zusammenhänge gibt, wie Pias selber andeutet). Es geht uns nicht darum zu behaupten, dass bestimmte Computerspieltypen bestimmte Modelle von Ökonomie hervorgebracht haben oder umgekehrt. Es geht darum, die von Pias vorgeschlagene Klassifizierung auf bestimmte Modelle von Ökonomie und Modellformen von Ökonomik zu beziehen. Es soll skizziert werden, inwiefern Computerspielwelten immer auch ökonomische Welten sind und bestimmte Modelle von Ressourcen, Handlungen und Entscheidungen etc. implizieren und umgekehrt⁷ – damit wird zugleich auch gezeigt, wie sich bestimmte <heterodoxe Ökonomiken> bei spielähnlichen Dispositiven bedienen, um zu ihren Ergebnissen zu kommen. Die Möglichkeiten bestimmter Arten spielähnlicher Simulationen ändern, was ökonomisch gedacht werden kann.

Abschnitt drei fügt dem Schema von Pias eine vierte *transformationskritische* Computerspielwelt hinzu. Auf ökonomischer Ebene beziehen wir diese Kategorie auf die Welt komplexer evolvierender Systeme, also auf Computersimulationen mit heterogenen Agenten⁸ und Rückkopplungen zwischen den unterschiedlichen Aggregatsebenen. Es wird gezeigt, wie diese Art von Simulation als kollektives Spiel verstanden werden kann, in dem in naher Zukunft nicht bloß Software-Agenten interagieren, sondern auch Menschen und Hybride. Das Simulationsspiel entwickelt sich zu einem experimentellen Medium der Kollektivierung gesellschaftlicher Utopien und könnte somit zum Austragungsort politökonomischer Hegemoniekämpfe werden. Es könnte zu einem Ort der, für Castronova offenbar undenkbaren, anderen Ökonomien werden.

II. Zeit-, entscheidungs- und konfigurationskritische Computerspielwelten und die implizierten Modellformen der Ökonomik

Pias beschreibt die *zeitkritischen Computerspielwelten* als geprägt vom energetischen Imperativ und sieht diesen als zentralen Antrieb hinter ökonomischen Zwängen:

Scientific Management ist eine Ingenieurs-Wissenschaft, die sich einem <energetischen Imperativ> unterstellt. Als Ökonomie eines <Kraftsparsystems> ist sie dem Zeitalter der Thermodynamik verpflichtet, also jenem kapitalistischen Pessimismus, den die Feststellung nährt, dass der Arbeitsprozess in jedem beliebigen System die investierte Energie degradiert.⁹

Nach Pias ist es kein Wunder, dass sich die Idee eines Betriebssystems aus den frühen Arbeitswissenschaften des 20. Jahrhunderts, die etwa durch Frederick Winslow Taylor geprägt wurden, ableitet. Diese vermitteln eine neue Sozialtechnologie, eine ökonomische Modellform, die der Arbeit ihren persönlichen, spielerischen und dadurch bewussten Charakter nimmt. Hier geht es um die Optimierung von Arbeitsschritten, um dem energetischen Imperativ rational

⁶ Vgl. Claus Pias: *Computer – Spiel – Welten*, Zürich 2010 [2002].

⁷ Zum Zusammenhang von Gaming, Simulation und sozialen, ökonomischen und politischen Fragen (im japanischen Kontext): Rei Shiratori, Kiyoshi Arai, Fumitoshi Kato (Hg.): *Gaming, Simulations, and Society. Research Scope and Perspective*, Tokio 2005.

⁸ Da es sich bei den Agenten um nicht-menschliche Akteure handelt, haben wir hier auf das Gendering verzichtet.

⁹ Pias: *Computer – Spiel – Welten*, 29. Er bezieht sich in dem Zitat auf Frederick Winslow Taylor und Wilhelm Ostwald.

zu folgen: «Erst die Arbeitswissenschaft sollte [aus dem Erlernen von Arbeitsschritten] ein Spiel mit klaren Regeln machen».¹⁰ Zuvor definiert sich das Erlernen von Arbeitsschritten als eine Art von kindlichem Herumspielen, eine Mimesis, die keinen kodifizierten Regeln unterliegt. Mit Taylor ändert sich diese Konzeption von Arbeit, sie lässt sich normieren und dadurch programmieren. Mit der Intervallzeit als Hauptkriterium wird die Art und Weise der Synchronisation der Arbeitenden signifikant. Das zeitkritische Paradigma ist geprägt durch die Kontrolle und Steuerung von Verhalten. Die ersten Konzepte von Computerspielen, Benutzeroberflächen und Betriebssystemen folgen diesem Paradigma, in dem in Verfahren und Akkorden gedacht wird. Die Computerspielwelt impliziert die Problemstellung der ökonomischen Modellform daher, sie reproduziert ihr Problem, jenes der Rationalisierung des energetischen Imperativs. Das Action-Computerspiel wird so gesehen zu einem Training, einer Konditionierung für einen produktionsoptimalen Arbeitsalltag, der entfremdend wirkt. Wollen wir ein Beispiel wählen, so nehmen wir *Super Mario Bros.*,¹¹ welches die Taylor'sche Optimierung durch Routinisierung von kleinstteiligen Handlungen sehr akkurat wiedergibt. Dem Taylorismus liegt das nutzenmaximierende Modell des *homo oeconomicus* zugrunde, es baut darauf auf, dass die Akteur_innen stets aktiviert und motiviert werden müssen, um dem energetischen Imperativ zu folgen. Diese Aktivierung funktioniert in *Super Mario Bros.* sowie in der neoklassischen Nutzentheorie auf Basis der Akkumulation von Münzen/Geld. Der repräsentative Haushalt und die repräsentative Firma folgen diesem «Marginalitätsprinzip» der neoklassischen Mikroökonomie.¹² Hier fungiert das zeitkritische Handeln unter gegebenen Nebenbedingungen (Einkommen, Güterkombination, Präferenzen) in systematisch ähnlicher Weise wie Marios Akkumulation der Münzen unter den Bedingungen einer kontinuierlich fortschreitenden Zeit und einer gegebenen Umwelt.

Im Gegensatz zur zeitkritischen Computerspielwelt definiert Pias *entscheidungskritische* Adventure-Spiele als «Serien von Entscheidungen, die auf Orte der Karte verteilt sind».¹³ Digitale Abenteuerwelten sind durch Narrative geprägt, mit einem klaren Anfang, einem Höhepunkt und einem Ende. Die Wege, die die Held_in zurücklegt, sind von Entscheidungen an Kreuzungspunkten abhängig, sie sind vorgegeben und durch einen Entscheidungsbaum modelliert. Adventure-Spiele sind formal betrachtet Graphen, die im Spiel als Heuristiken bzw. Datenbanken abgebildet sind. Die Navigation durch den Graphen eröffnet unterschiedliche und vor allem *pfadabhängig* neue Lösungswege. Die anfängliche Ordnung der heuristischen Einträge ändert sich allerdings nicht endogen, sie ist signifikant für die Wegsuche. Durch sie kann die Spieler_in sich als entscheidendes Subjekt wahrnehmen und in dieser Computerspielwelt vorankommen. Diese Erfahrbarkeit und Bewusstmachung bilden das entscheidungskritische Moment aus, dessen Komplexität viel umfassender ist als das Paradigma der zeitkritischen Computerspielwelten. Zusätzlich wird die Protagonist_in wieder in eine spielerische Rolle zurückversetzt. Dieses heuristische und systemische Denken in

¹⁰ Ebd., 30.

¹¹ *Super Mario Bros.*, Nintendo R&D4, Nintendo, Japan 1985.

¹² Vgl. Dimitris Milonakis, Ben Fine: *From Political Economy to Economics: Method, the Social and the Historical in the Evolution of Economic Theory*, Abingdon 2009, insb. Kap. 6 zur ideengeschichtlichen Rolle und Kontextualisierung des Grenzwertprinzips als historisch spezifische Modellform der neoklassischen Ökonomik.

¹³ Pias: *Computer – Spiel – Welten*, 124.

diskreten Entscheidungen sowie Material-, Energie- bzw. Informationsflüssen ist entscheidend für vielerlei Entwicklungen von heterodoxen Modellformen in der Ökonomik, die diametral zu neoklassischen Modellformen stehen. Als Beispiele aus der Computerspielwelt können wir die ersten Teile von *Indiana Jones*¹⁴ oder *Monkey Island*¹⁵ nehmen. Es sind Höhlen oder ähnliche klar abgegrenzte Umgebungen, die die Sicht der Akteur_innen einschränken und schrittweise immer nur Teile der Gesamtinformationen der Spielwelten zugänglich machen. Diskrete Ereignisse werden durch spielerische Navigations- bzw. Dialogentscheidungen (Auswahl von vorgegebenen Heuristiken) ausgelöst, die den weiteren Verlauf bestimmen. Wir wollen auf die systemische Verwandtschaft zur *bounded rationality* verweisen, die der Konzeption einer begrenzten Höhle als Wahrnehmungsraum sehr nahekommt.¹⁶ Herbert Simons Konzept der *bounded rationality* ist ein Eckpfeiler der heterodoxen Ökonomik, die sich mit dem zeitkritischen Ideal der optimalen Nutzenmaximierung nicht zufriedengibt. Ganz im Gegenteil wird hier davon ausgegangen, dass die Akteur_innen eben nicht über vollständige Informationen verfügen, sondern stets mit Unsicherheiten in der Entscheidung konfrontiert sind, also abhängig sind von lokalen Informationen. Es geht ihnen also ähnlich wie Indiana Jones, der auch nicht genau weiß, welche Abzweigung er nun nehmen soll und was sich hinter dem einen oder anderen Tor befindet.

Die ökonomische Modellform wird *konfigurationskritisch*, sobald sie sich von der (auf ein einziges, isoliertes Individuum konzentrierten) Robinson-Crusoe-Ökonomie verabschiedet und sich auf die «social economy»¹⁷ fokussiert. Allein das Hinzufügen einer zweiten Akteur_in in das Modell ändert alles: «Thus the study of the Crusoe economy and the use of the methods applicable to it, is of much more limited value to economic theory than has been assumed heretofore even by the most radical critics».¹⁸ Auf dieser Ebene setzt sich die konfigurationskritische Computerspielwelt von der zeit- und entscheidungskritischen ab. Strategien werden auf Basis von Ausgangskonfigurationen gewählt, die nun auch die Entscheidungsmöglichkeiten der anderen Spieler_innen enthalten. Diese neue Konzeption einer strategischen Welt war für militärische Interessen hochinteressant, insbesondere im Kalten Krieg. Daher wurden die von John von Neumann weiterentwickelte lineare Programmierung und die *operations research* in ihren frühen Formen auch für die Logistik von Bombardierungen verwendet. Die Abenteuerwelt der Höhlen versteckt Informationen hinter Richtungsentscheidungen oder Türen. Doch was ist, wenn sich diese Informationen hinter anderen Menschen und deren Strategien verstecken? Das ist die Frage der Spieltheorie, die eine zusätzliche Komponente der Unsicherheit in die ökonomischen Modellformen bringt. Von Neumann und Oskar Morgenstern eröffnen die Entwicklung der Spieltheorie auf Basis der Nullsummenspiele, in denen der ökonomische Erfolg einer Spieler_in zugleich den Verlust des_der anderen ausmacht. In strategischen Computerspielen, wie z. B. *Age of Empires*,¹⁹ *Dune*²⁰ oder *Command and Conquer*²¹ werden beide Modellformen

¹⁴ *Indiana Jones and the Last Crusade*, LucasArts, USA 1989.

¹⁵ *Monkey Island*, LucasArts, USA 1990.

¹⁶ Vgl. Herbert Simon: *Models of Bounded Rationality*, Cambridge 1982.

¹⁷ Vgl. John von Neumann, Oskar Morgenstern: *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton 2004 [1944], 10.

¹⁸ Ebd., 12.

¹⁹ *Age of Empires*, Ensemble Studios, Microsoft, USA 1997.

²⁰ *Dune*, Cryo Interactive Entertainment, Virgin Interactive, GB 1992.

²¹ *Command and Conquer*, Westwood Studios, Virgin Interactive, GB 1995.

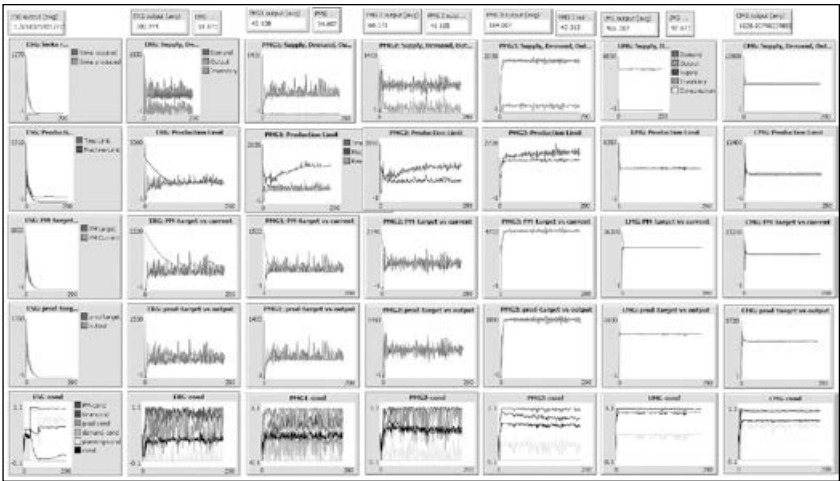
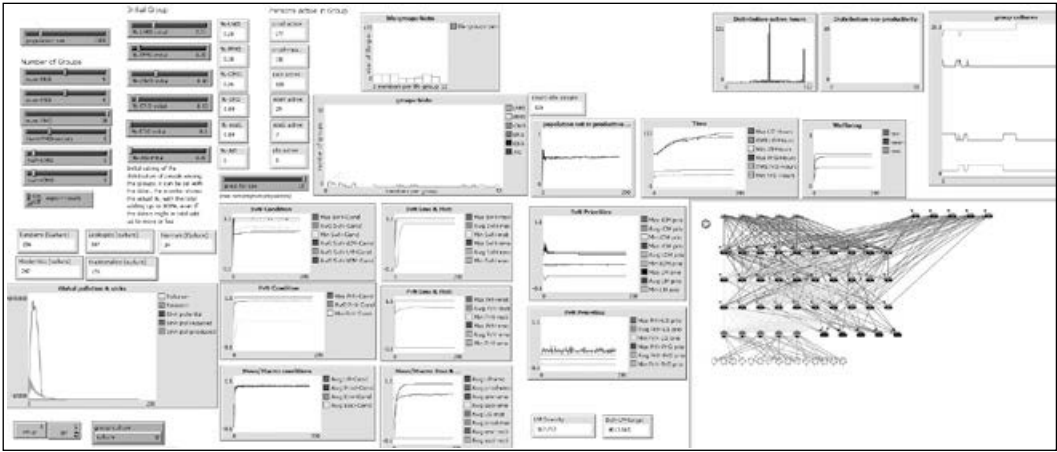
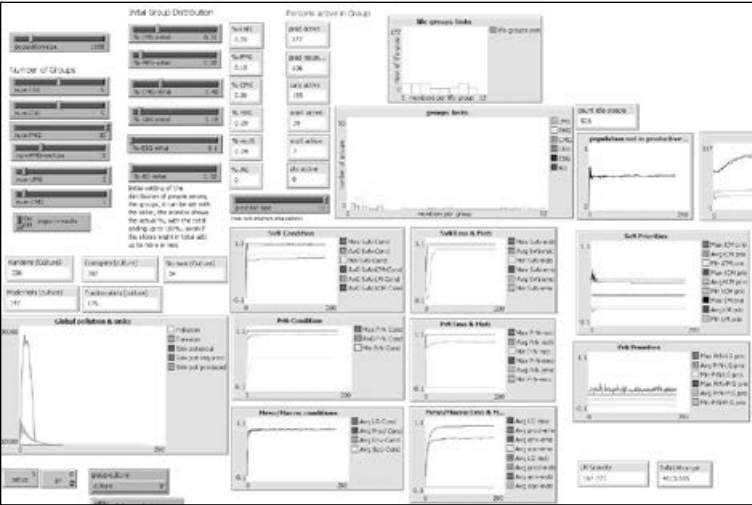


Abb. 1-3 Ausschnitt der Modelloberfläche in einem exemplarischen Lauf, erstellt mit NetLogo



(Spieltheorie und *operations research*²²) impliziert und es handelt sich daher um konfigurationskritische Computerspielwelten.

Die konfigurationskritische ökonomische Modellform und das Strategiespiel bleiben jedoch auf der Ebene der ökonomischen Ausgangskonfiguration hängen. Das Problem, wie sich die Grundbedingung, also die Konfiguration, wiederherstellen bzw. reproduzieren lässt, kann in diesem Paradigma nicht geklärt werden – dafür braucht es den erweiterten Begriff der politischen Ökonomie. Letztere stellt sich die Frage, welche Institutionen notwendig sind, um die Konfiguration zu reproduzieren bzw. sie historisch abzuschaffen, wie also eine Transformation möglich ist. Das konfigurationskritische Paradigma geht nicht weit genug, um große, langfristige und vor allem zivilisatorische Entwicklungen und Fragestellungen einzufangen, die z. B. das Ende einer historischen Epoche der ökonomischen Reproduktion thematisieren. Dies sind evolutionäre polit-ökonomische Probleme der langfristigen gesellschaftlichen Transformation oder Metamorphosis.²³

III. Transformationskritische Computerspielwelten

Es sei daher über Pias hinaus eine weitere Modellform des Computerspiels vorgeschlagen. Die *transformationskritische* Computerspielwelt ist durch offene interaktive Welten charakterisiert und entwickelt sich im Zusammenhang von Wissens- und Machttopologien auf Basis der institutionellen Repräsentation von Produktionsweisen und deren endogener (De-)Stabilisierung. Als exemplarisch für diese neue Computerspielwelt sehen wir das Genre des *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) an. Aus methodischer Sicht bestehen Analogien zur agentenbasierten Modellierung von polit-ökonomischem Wandel. Es gilt zu verstehen, wie sich Widersprüche in den Produktionsweisen gesellschaftlich herauskristallisieren, die zu einer Re-Programmierung von institutionellen Netzwerken führen.²⁴ Die Herstellung, Diskursivierung sowie Demokratisierung eines solchen Transformationswissens repräsentiert eine zentrale Komponente für gesellschaftliche Transformation.²⁵ Computersimulation erhält hier eine wichtige Rolle, da sie uns verschiedene Formen und Aspekte einer solchen Utopie vor Augen führen kann, die dadurch vergleichbar und unterscheidbar werden. Wesentlich für diese Logik ist der Begriff der Emergenz, des Entstehens von einem neuen Ganzen durch das Zusammenspiel lokaler Agenten und Heuristiken sowie die Rückkopplungen dieses Ganzen auf die Agenten und ihre Netzwerke. Wesentlich ist aber nicht bloß die Emergenz einer entstehenden institutionellen Struktur, sondern ihre (In-)Stabilität über Raum und Zeit,²⁶ wie sie sich auch in der Entwicklung des Kapitalismus durch die sich wiederholende Abfolge von Akkumulation und Krise zeigt.²⁷ Solche komplexen Prozessabläufe lassen sich analytisch in aggregierten Modellen nicht mehr fassen. Es ist jener Schritt, in der die prozessuale Computerwissenschaft auf Basis von Algorithmen die analytische Mathematik ablöst. Diesbezüglich haben wir

²² Vgl. Pias: Computer – Spiel – Welten, 244.

²³ Vgl. Hardy Hanappi, Manuel Scholz-Wäckerle: Evolutionary Political Economy. Content and Methods, in: *Forum for Social Economics*, Bd. 50, Nr. 2, 2017, 157–174.

²⁴ Vgl. Manuel Castells: *Communication Power*, Oxford, New York 2009.

²⁵ Vgl. Manuel Scholz-Wäckerle: Democracy Evolving: A Diversity of Institutional Contradictions Transforming Political Economy, in: *Journal of Economic Issues*, Bd. 50, Nr. 4, 2016, 1003–1026.

²⁶ Vgl. Manuel Wäckerle, Bernhard Rengs, Wolfgang Radax: An Agent-Based Model of Institutional Life-Cycles, in: *Games*, Bd. 5, Nr. 3, 2014, 160–187.

²⁷ Vgl. Guglielmo Carchedi: *Behind the Crisis. Marx's Dialectics of Value and Knowledge*, Leiden, Boston 2011.

es mit einer fundamentalen Änderung der Modellformen zu tun; der Computer wird zum Labor, in dem *in silico* Experimente durchgeführt werden können. Der Erkenntnisprozess, die Generierung neuen Wissens, unterliegt daher selbst einer Bottom-up-Logik und zeigt, wie Simulation und Spiel hier zunehmend verschmelzen. Die Agenten sind nun nicht mehr homogen, sie entwickeln auf Basis von Interaktionen mit anderen eigene «historische Gedächtnisse».

Es gibt ein Computerspielgenre, welches zu dieser medienökonomischen Epistemologie passt: Das MMORPG vereint Spieler_innen in einem virtuellen Universum, in dem sie zeit-, entscheidungs- und konfigurationskritisch zugleich agieren müssen und insofern die herkömmlichen Computerspielwelten synthetisieren. Spiele wie *EVE Online*,²⁸ die diesem Genre angehören, sind also Action-, Adventure- und Strategiespiele in einem. *EVE Online* ist für die hier dargebrachte Analyse interessant, weil sich in diesem System ähnliche Probleme wie in einer realen politischen Ökonomie ergeben. So gibt es Lager- und Klassenkämpfe und politische Konflikte auf den unterschiedlichen Hierarchieebenen sowie Betrug, inflationäre Geldentwertung durch Blasenbildung, Einkommens- sowie Vermögensungleichheit u. v. m.²⁹ Die Entwickler_innen des Spiels haben politische und ökonomische Expert_innen als Berater_innen herangezogen, um mit kleinen Regeländerungen systemische Krisen zu vermeiden.³⁰

Das MMORPG ist somit zu vergleichen mit den Belangen der agentenbasierten makroökonomischen Modellierung, die sich erst in den letzten 15 Jahren entwickelt hat. Diese Modellform bringt vor allem die zuvor diskutierten entscheidungskritischen Elemente wie Heuristiken und diskrete Flussgrößen in das konfigurationskritische Paradigma ein und besitzt daher einen höheren Grad an Komplexität. Agentenbasierte Makromodelle sind insofern auch aus der heterodoxen Ökonomik entstanden, mit Fokus auf die soziale Interaktion unter Bedingungen der *bounded rationality*. Grundsätzlich sind sie als alternative Modellform zu *dynamic-stochastic-general-equilibrium*-Modellen, prominent in der neoklassischen Ökonomik, zu sehen.³¹ Die Kombination aus disaggregierten sozialen Interaktionen in unterschiedlichen Strukturen (wie etwa Arbeits-, Geld- und Gütermärkten sowie aggregierten öffentlichen Investitionen) mit endogenem Normenwandel der Agenten ermöglicht die komparative Analyse von institutionellen und technologischen Systemveränderungen.³² Diese Computersimulationen können damit Verläufe wiedergeben, die aggregierte Gleichgewichtssysteme epistemisch nicht leisten können. Sie bilden daher ein signifikantes Medium für die Kommunikation heterodox ökonomischer (oder allgemein polit-ökonomischer) Ideen und Konzeptionen im politischen Prozess der sozialen Entwicklung. Auf Basis dieser Modellform lassen sich allerdings eben nicht nur historisch bekannte ökonomische Strukturen darstellen, sondern sie erlaubt auch die Umsetzung von «imaginary economies».³³

Das utopische Simulationsprojekt «Die Gesellschaft nach dem Geld»³⁴ stellt eine transformationskritische Modellform einer imaginären Ökonomie dar.³⁵ Um sich der Herausforderung großer gesellschaftlicher Übergänge zu

²⁸ EVE Online, CCP Games, Island 2003.

²⁹ Vgl. Jamie Woodcock: *Marx at the Arcade. Consoles, Controllers and Class Struggle*, London 2019, besonders das Kapitel zu «Online Play».

³⁰ Vgl. Scott Hillis: *Virtual World Hires Real Economist*, in: Reuters, 16.8.2007, [reuters.com/article/us-videogames-economist-life-idUSN0925619220070816](https://www.reuters.com/article/us-videogames-economist-life-idUSN0925619220070816) (14.2.2021).

³¹ Für eine Gegenüberstellung vgl. Hanno Pahl: *A Changing Face of Mainstream Economics? Agentenbasierte Modellierungen in der Makroökonomik*, in: *Soziale Systeme*, Bd. 20, Nr. 1, 2016, 135–166. Zur Kritik an agentenbasierter Modellierung siehe: Till Grüne-Yanoff: *The Explanatory Potential of Artificial Societies*, in: *Synthese*, Bd. 169, Nr. 3, 2009, 539–555; David O'Sullivan, Mordechai Haklay: *Agent-based Models and Individualism: Is the World Agent-based?*, in: *Environment & Planning A. Economy and Space*, Bd. 32, 2000, 1409–1425.

³² Siehe dazu unter anderem Tommaso Ciarli u. a.: *The Effect of Consumption and Production Structure on Growth and Distribution. A Micro to Macro Model*, in: *Metroeconomica*, Bd. 61, Nr. 1, 2010, 180–218; Alessandro Caiani u. a.: *Agent Based Stock-Flow Consistent Macroeconomics: Towards a Benchmark Model*, in: *Journal of Economic Dynamics & Control*, Bd. 69, 2016, 375–408.

³³ Vgl. Jens Schröter: *Imaginary Economies: The Case of the 3D Printer*, in: *Review of Evolutionary Political Economy*, Bd. 1, Nr. 3, 2020, 357–370; zur Theorie der Imagination vgl. Christoph Ernst, Jens Schröter: *Zukünftige Medien. Eine Einführung*, Wiesbaden 2020.

³⁴ Vgl. *nach-dem-geld.de* (29.4.2021).

³⁵ Aufbauend auf: Bernhard Rengs, Manuel Scholz-Wäckerle: *Consumption & Class in Evolutionary Macroeconomics*, in: *Journal of Evolutionary Economics*, Bd. 29, Nr. 1, 2019, 229–263.

nähern, wird vorgeschlagen, die Simulationsmethodik auf realutopische Visionen³⁶ anzuwenden. Statt gesellschaftliche Transformation endogen innerhalb der Simulation zu erzeugen, nimmt das utopische Simulationsprojekt eine idealisierte Welt an, die diesen Prozess schon durchlaufen hat und sich in einem post-kapitalistischen Zustand befindet. Die Utopie, auf der die Simulation basiert, gründet in der Commons-Theorie bzw. dem *Commonismus*³⁷ und stellt eine Gesellschaft dar, die sich jenseits des Profitzwangs des Kapitalismus befindet. Als Commons oder *common-pool resources* (CPR), im Deutschen häufig mit <Allmende> oder <Gemeingut> übersetzt, werden natürliche oder menschlich hergestellte Ressourcensysteme verstanden, die so groß sind, dass es schwierig (aber nicht unmöglich) ist, potenzielle Nutzer_innen auszuschließen. Die Commons-Forschung setzt sich vornehmlich mit der Selbstorganisation von Netzwerken oder Gruppen auseinander, die ein gemeinsames Ressourcensystem nutzen, von dem sie abhängig sind und in dem alle von der Erhaltung und Verbesserung dieses Systems etwas haben. Der Diskurs rund um Commons wurde maßgeblich von der Wirtschaftsnobelpreisträgerin Elinor Ostrom geprägt, die der weit verbreiteten Annahme der «tragedy of the commons» (Tragik der Allmende),³⁸ formuliert von Garret Hardin im Jahre 1968, widersprach. Laut Hardin tendieren Nutzer_innen von frei zugänglichen Gütern dazu, diese durch übermäßige Nutzung und fehlende Pflege zu zerstören; er nimmt dabei aber selbstverständlich Nutzer_innen nach neoklassischem Muster an. Ostrom zeigt demgegenüber mit zahlreichen Feldstudien, dass es Gruppen oder Netzwerke gibt, die «weder staat- oder marktähnlichen Institutionen vertraut haben, um ihre Ressourcensysteme über lange Zeiträume mit vernünftigem Erfolg zu verwalten».³⁹ Eine nachhaltige Nutzung und Erhaltung von Commons ist laut Ostrom also durchaus möglich, sofern bestimmte Grundvoraussetzungen gegeben sind. Aufbauend auf diesem Verständnis werden im *Commonismus* die Grundprinzipien der Commons diskutiert und auf alle Lebensbereiche angewendet. Dies legt den Grundstein für die «kategoriale Utopietheorie»,⁴⁰ in der Simon Sutterlütli und Stefan Meretz vom Deutschen Commons-Institut den Aufbau neuer gesellschaftlicher Formen ins Zentrum der Transformation rücken und die kategoriale Verallgemeinerung sowie soziale Organisations- und Konfliktmediationsprozesse jenseits von Geld und Staatlichkeit untersuchen.

Basierend auf der Commons-Forschung wird in dem interdisziplinären Simulationsprojekt ein Computermodell einer «Gesellschaft nach dem Geld» geschaffen. Die Entwicklung obliegt vornehmlich zwei Arbeitsgruppen, den *Commonismus*-Theoretiker_innen sowie der polit-ökonomischen Simulationsgruppe. Das Ziel dieser utopischen Simulation ist herauszufinden, wie eine Gesellschaft funktionieren könnte, in der es weder einen Staat noch Geld (oder irgendeine Form des Äquivalententausches) gibt und die sozial und ökologisch nachhaltig zugleich agiert. Traditionellerweise werden in agentenbasierten ökonomischen Makromodellen die Entscheidungsheuristiken immer mit

³⁶ Vgl. Erik Olin Wright: *Envisioning Real Utopias*, London, New York 2010.

³⁷ Vgl. Simon Sutterlütli, Stefan Meretz: *Kapitalismus aufheben. Eine Einladung, über Utopie und Transformation neu nachzudenken*, Hamburg 2018 (Beiträge zur kritischen Transformationsforschung, Bd. 5).

³⁸ Garret Hardin: *The Tragedy of the Commons*, in: *Science*, Bd. 162, Nr. 3859, 1968, 1243–1248.

³⁹ Elinor Ostrom: *Die Verfassung der Allmende. Jenseits von Staat und Markt*, Tübingen 1999, 1–2.

⁴⁰ Vgl. Sutterlütli u. a.: *Kapitalismus aufheben*, Kap. 4.

Blick auf den Markt entwickelt, eventuell erweitert durch Klassenstrukturen, Eigentumsverhältnisse und Klimawandel. Dadurch, dass es in dem utopischen Modell keinen klassischen Markt oder Staat gibt, in dem Preise und Profite als Indikatoren dienen, müssen grundlegend andere Mechanismen entwickelt werden, die das Produktions- und Reproduktionssystem organisieren. Die Simulation fußt auf individuellen Agenten, die durch eine komplexe Struktur an Bedürfnissen, Emotionen und Präferenzen gekennzeichnet sind. Diese Charakteristika beeinflussen die Entscheidungen der Agenten. Zusätzlich sind alle Agenten in vielschichtige soziale Strukturen eingebunden, die wiederum einen Einfluss auf die Agenten selbst haben und sich endogen weiterentwickeln. In dem Modell werden verschiedene Arten von Mitteln dargestellt, wobei Mittel stets materiell, symbolisch und sozial verstanden werden. Dienstleistende Tätigkeiten werden als Mittel gefasst, bei denen Produktion und Konsum zusammenfallen. Unter anderem gibt es Lebensmittel, Sorge- und Pflegetätigkeiten im direkten Personenkontakt sowie allgemeine Einrichtungen und Mittel für Sorge und Pflege. Die Produktion und Distribution dieser Mittel entlang ausdifferenzierter Produktionsketten ist ausschließlich durch die individuellen Entscheidungen der Agenten und die daraus entstehenden sozialen Prozesse organisiert. Jeder Agent kann selbst «entscheiden», zu welchen Aktivitäten er etwas beitragen möchte und wie viel Zeit investiert werden soll. Anstatt, wie in vielen herkömmlichen Modellen, die Produktion anhand des Absatzes oder der Nachfrage in der Vergangenheit zu planen, wird in diesem Modell eine *Ex-ante-Mediation*⁴¹ der Bedürfnisse verwendet.

Diese experimentelle Herangehensweise leistet einen wichtigen Beitrag zur Transformationsforschung. Um die Utopie einer geldlosen Welt in einer Simulation umzusetzen, bedarf es ganz konkreter Vorstellungen, wie die Utopie im Detail funktionieren könnte. Alle Prozesse müssen sich logisch in der Simulation erschließen, und viele Aspekte müssen spezifischer benannt werden, als es für eine Utopie im Allgemeinen notwendig ist. Durch tiefgehende Diskussionen und einen wechselseitigen Prozess der Übertragung der Utopie in eine Simulation wird die Utopie kritisch geschärft, während zugleich transformationskritische Modellformen weiterentwickelt werden. Durch die reflexive wissenschaftstheoretische und -soziologische Begleitung des Projekts werden diese Potenziale der kollektiven Modellierung der Utopie aufgearbeitet und sind neben der Simulation selbst eines der zentralen Ergebnisse des Projekts.

IV. Fazit

Da agentenbasierte Modelle auf individuellen Agenten beruhen, die durch eigene Entscheidungen das Gesamtsystem beeinflussen, liegt die Überlegung nahe, einzelne Agenten von Menschen steuern zu lassen, die also in die Rolle von Agenten schlüpfen. So könnte es Menschen ermöglicht werden, innerhalb der simulierten Rahmenbedingungen zu interagieren und die Utopie zu

⁴¹ In Märkten wird erst produziert und dann über Angebot und Nachfrage koordiniert (Ex-post-Koordination), in verschiedenen Modellen geplanter Ökonomie wird erst koordiniert und dann produziert (Ex-ante-Koordination).

⁴² Vgl. grundlegend Felix Raczkowski: *Digitalisierung des Spiels. Games, Gamification und Serious Games*, Berlin 2019.

⁴³ Siehe zur Einübung kapitalistischer ebenso wie oppositioneller Praktiken durch Computerspiele auch die Beiträge in der Sonderausgabe der Zeitschrift *Paidia* zum Thema «Marx und das Computerspiel», paidia.de/sonderausgaben/sonderausgabe-marx-und-das-computer-spiel (16.2.2021), insbesondere den Beitrag von Jonas Frick «Die Zukunft selbst bestimmen. Politische Simulationen und Gegenkultur». Siehe auch den *Democratic Socialism Simulator*, molleindustria.org/demosocsim (16.2.2021).

erleben, vergleichbar mit den erwähnten MMORPGs. Diese Kreuzung von MMORPGs und agentenbasierten Makromodellen, in denen KIs mit menschlichen Akteur_innen in Interaktion treten, könnte es in Zukunft vermehrt geben. Schon heute bezeichnet man diesen Hybrid als *serious game*,⁴² wobei in den ersten Entwicklungen die KIs meist eine untergeordnete Rolle spielen. Gerade im Kontext transformatorischer sowie utopischer Modellierungsansätze ist dies ein sehr interessanter Gedanke, da es die Möglichkeit bietet zu erforschen, wie sich menschliche Akteur_innen in den idealisierten Strukturen zurechtfinden und welches Potenzial in diesen liegt. Das Paradox der Transformation – eine neue Gesellschaft scheint neue Menschen vorauszusetzen, doch neue Menschen können erst in neuen Gesellschaften entstehen – könnte prozessual, spielerisch vermittelt werden. Feedbackmechanismen zwischen Spieler_innen und Entwickler_innen können somit zu einer fundierten Weiterentwicklung der Simulation beitragen. Durch diese Verschmelzung von Simulation und Spiel können ganz neue Erkenntnisse gewonnen werden, die einen neuen Abschnitt in der Transformationsforschung bilden könnten, indem *das Spiel als transformationskritisches Medium* verstanden werden kann.⁴³

«HERE BE DRAGONS»

Spielerische Entwürfe be- und entgrenzter Zukünfte

Im spielfilmlangen Auftakt der Fernsehserie *Star Trek: Deep Space Nine* (1993–1999) trifft die Figur des angehenden Kommandanten der namensgebenden Raumstation, Benjamin Sisko, im Zuge der Entdeckung eines Wurmlochs auf Wesen, die außerhalb der zeitlich linearen und körperlichen Daseinssphäre der in der Serie vorkommenden humanoiden Lebewesen existieren. Zur gegenseitigen Verständigung bedient sich Sisko des Spiels als Metapher zur Erläuterung des Konzepts der Linearität als Grundlage menschlicher Existenz.

Wurmlochwesen: Baseball? What is this?

Benjamin Sisko: [...] The rules aren't important. What's important is: it's linear. Every time I throw this ball, a hundred different things can happen in the game. He might swing and miss, he might hit it. The point is, you never know. You try to anticipate. Set a strategy for all the possibilities as best you can. But in the end, it comes down to throwing one pitch after another and seeing what happens. With each new consequence, the game begins to take shape.

WW: And you have no idea what that shape is until it is completed.

BS: That's right. In fact, the game wouldn't be worth playing if we knew what was going to happen.¹

Die Geschlossenheit und Offenheit im Sinne der vom Kollektiv uncertain commons skizzierten Dimensionen firmativer und affirmativer Spekulation findet sich bereits in dieser Beschreibung des Spiels wieder.² Denn hier wird nicht lediglich eine Kausalkette erläutert, keine simple, lineare Abfolge von Wurf, Schlag und Lauf, sondern vielmehr eine Multilinearität, die aufgrund der unterschiedlichen am Spielprozess beteiligten Akteure von den Spieler_innen gar nicht mehr vollständig erfasst werden kann. Der Ausgang des Spiels wird ungewiss. Und in jener Ungewissheit, der Summe aller möglichen Trajektorien, liegt die Offenheit des Spiels begründet, die Sisko zufolge der Schlüssel zum Verständnis menschlicher Existenz ist. Nicht nur würden wir uns einerseits durch Annäherung und Rückgriff auf vergangene Ereignisse möglichst gut auf

¹ *Star Trek: Deep Space Nine*, S. 1.1: Emissary, USA 1993, Transkript AK.

² Vgl. uncertain commons: *Speculate This!*, Durham, London 2013.

unvorwegnehmbare Ereignisse der Zukunft vorzubereiten versuchen. Auch ziehen wir, Siskos Erläuterung folgend, einen bestimmten Nutzen aus der Offenheit der Zukunft und spielen mit den in jedem Moment im Jetzt verortbaren Umschlagpunkten möglicher Trajektorien. Es sind hier demnach zwei zueinander gegenläufige Bewegungen erkennbar: Die eine zielt auf die möglichst gute Vorbereitung zur Reaktion auf unvorwegnehmbare Ereignisse. Die andere zieht Wert aus dem Umstand, dass am Ende doch noch eine gewisse Ungewissheit vorherrscht. Das Regelwerk des Spiels grenzt die absolute Offenheit ein, bleibt dabei aber komplex genug, um Prädetermination zu verhindern.

Spielerische Verhandlung

Digitale Spiele folgen ebendiesen Grundlagen und bedienen sich daher unterschiedlicher Wege, Unsicherheiten zu verhandeln und daraus Bedeutung für die Spieler_innen zu generieren. Wie Markus Rautzenberg festhält, schränken Computerspiele das Potenzial von Unsicherheit auf Basis von Zufälligkeit einerseits dadurch ein, dass sie aufgrund ihrer digitalen Verfasstheit technisch nicht dazu fähig sind, echte Zufälligkeit zu generieren.³ Andererseits nehmen sie ebenfalls Eingrenzungen auf der Ebene des Sujets, der Erzählung oder der angebotenen Handlungsmöglichkeiten vor, beschränken also über ihre Regelsysteme auch aktiv den Zufall im Spiel. Thomas Malaby argumentiert jedoch, dass Spiele als kulturelle Praxis nicht auf ihre Regeln reduziert werden können. Spiele befänden sich in der Ausübung im steten Werden und damit in einem dauerhaften Prozess der Iteration.⁴ Spielregeln, so wird bei näherer Betrachtung alternativer Spielpraktiken deutlich werden, befinden sich demzufolge im steten Fluss der Aushandlung ihrer Akteur_innen, werden gebrochen, erweitert und neu entwickelt.

Ähnliche Verhandlungen bezüglich der Realitäten von Spielräumen finden sich bei Joseph Dumit und Felix Raczkowski. Dumit widmet sich dem Phänomen des *lag* und dem Umgang mit diesem in Multiplayer-Spielen.⁵ *Lag* als eigene Raumzeit erfordere auf Seiten der Spieler_innen einen kreativen Umgang mit Unsicherheit, auf Seite der Entwickler_innen wiederum eine Art der Gestaltung, die die Auswirkungen von *lag* möglichst minimal halten soll. *Lag* als Wartezeit, in der für Spieler_innen augenscheinlich nichts passiert, erweist sich bei Dumit als grundlegend produktives Moment. Im angeführten Beispiel der Physiksimulation in *Call of Duty: Black Ops 2*⁶ führt dieses, ähnlich wie in Rautzenbergs Analyse, zu einer paradoxen Gemengelage unterschiedlicher Realitäten. Raczkowski wiederum betrachtet Formen der Spekulation in digitalen Spielen, die Unsicherheiten entweder produktiv nutzen oder vermindern sollen.⁷ Auf der einen Seite stehen dabei Studien zum Verhalten der Spieler_innen von *League of Legends*⁸, die mit dem Ziel durchgeführt wurden, weit verbreitetes toxisches Verhalten zu minimieren. Auf der anderen Seite stehen Projekte, angelehnt an *citizen-science*-Vorhaben, in denen Spielgemeinschaften als komplexe

³ Vgl. Markus Rautzenberg: Navigating Uncertainty: Ludic Epistemology in an Age of New Essentialisms, in: Mathias Fuchs (Hg.): *Diversity of Play*, Lüneburg 2015, 83–106, hier 90.

⁴ Vgl. Thomas M. Malaby: *Beyond Play. A New Approach to Games*, in: *Games and Culture*, Bd. 2, Nr. 2, 2007, 95–113, hier 103.

⁵ Vgl. Joseph Dumit: *Lagging Realities. Temporal Exploits and Mutant Speculations*, in: Jeanne Cortiel u. a. (Hg.): *Practices of Speculation. Modeling, Embodiment, Figuration*, Bielefeld 2020, 97–116, hier 105 f.

⁶ *Call of Duty: Black Ops 2*, Treyarch, Activision, USA 2012.

⁷ Vgl. Felix Raczkowski: *The Rule of Productivity and the Fear of Transgression. Speculative Uncertainty in Digital Games*, in: Jeanne Cortiel u. a. (Hg.): *Practices of Speculation: Modeling, Embodiment, Figuration*, Bielefeld 2020, 77–95, hier 87–90.

⁸ *League of Legends*, Riot Games, USA 2009.



Abb. 1 *Cyberpunk 2077*, Screenshot

Simulationsumgebungen dienen und damit Teil einer Versuchsanordnung werden.⁹ Malabys Position ist bei der Untersuchung von digitalen Spielen im Folgenden wertvoll, da das Konzept der Kontingenz in diesem Sinne bereits eine gewisse Eingrenzung absoluten Zufalls mitdenkt.¹⁰ Malaby begreift das Spiel als untrennbar von alltäglichen Handlungsweisen, deren kontingente Strukturen absoluten Zufall immer schon einhegen, womit gesellschaftliche Akteur_innen mit einer bestimmten Bandbreite an möglichen Handlungsweisen und Ereignissen rechnen und planen können.

Hinsichtlich der Frage, wie Spiele über die aus gegebenen Unsicherheiten emergierenden Modi affirmativer sowie firmativer Spekulation mögliche Zukünfte verhandeln, ist es meines Erachtens lohnenswert zu untersuchen, welcher der spekulativen Modi – firmativ oder affirmativ – den möglichen Spielhandlungen zuzuordnen ist und ob gar beide Modi gemeinsam funktional werden können. Das Kollektiv uncertain commons stellt dem Modus der firmativen Spekulation als ewige Fortschreibung des Jetzt, unter Rückgriff auf vergangene Erfahrungen und Nivellierung nahezu aller möglichen Zukünfte, den Modus der affirmativen Spekulation als kreativen Umgang mit Unsicherheiten gegenüber, um das Jetzt Zukunft werden zu lassen und alle Möglichkeiten offen und denkbar zu erhalten.¹¹ Zunächst sollen im Folgenden einige Beispiele von Single-Player-Spielen herangezogen werden, die jeweils spielspezifisch ausgeprägte Spekulationen mit möglichen Zukünften sowohl firmativ als auch affirmativ ermöglichen und dabei entweder dem multilinearen oder linearen Spektrum zuzuordnen sind.

*Cyberpunk 2077*¹² (siehe Abb. 1) siedelt seine dystopische Zukunftsvision in der offenen Spielwelt der Großstadt Night City an und bietet den Spieler_innen

⁹ Vgl. Raczkowski: The Rule of Productivity and the Fear of Transgression, 84–87.

¹⁰ Vgl. Philipp Frank: Das Kausalgesetz und seine Grenzen, Wien 1932, 157.

¹¹ Vgl. uncertain commons: Speculate This!, 12f.

¹² *Cyberpunk 2077*, CD Projekt Red, CD Projekt, USA 2020.

auf vielen Ebenen abwechslungsreiche Handlungsoptionen. Hinsichtlich der Haupte Erzählung des Spiels können die Spieler_innen verschiedene Wege einschlagen, die in jeweils unterschiedlichen Spiel-Enden resultieren. Diese Art der Verästelung der Erzählung und die damit einhergehenden Veränderungen der Spielwelt durch die Entscheidungen der Spieler_innen sind nichts Neues und der Form nach einer Reihe von Spielen zuzuordnen, die unter dem Begriff der *immersive simulation games* zusammengefasst werden können. Dazu zählen unter anderem *System Shock*, *BioShock*, *Deus Ex*, *Dishonored 2* und *Prey*.¹³ Über das Anbieten verschiedener Handlungswege konstruieren Computerspiele eine gewisse Offenheit und machen auf diese Weise eine, wenn auch enggeführte, Form affirmativer Spekulation möglich – insbesondere wenn Spieler_innen in ihrer Spielpraxis frei mit verschiedenen Handlungsoptionen experimentieren können. Greg Costikyan beschreibt die Unsicherheit, die sich aus Unwissen der Spieler_innen über die Entwicklung der Erzählung ergibt, als «*narrative anticipation*».¹⁴ Die Möglichkeit, durch spielerische Handlungen Einfluss auf die Erzählung zu nehmen, erweitert diese Form der Unsicherheit um das Potenzial affirmativer Spekulation. Im Gegensatz dazu muss hinsichtlich der Spielhandlungen vom Modus der firmativen Spekulation gesprochen werden, sofern diese aus der Motivation heraus entstehen, ein bestimmtes Ziel zu erreichen, und daher durch ausgeprägte Strategien der Antizipation gekennzeichnet sind. In diesem Fall wird mit der Unsicherheit, die sich aus Costikyans *narrative anticipation* ergibt, nicht produktiv hinsichtlich möglicher, unvorwegnehmbarer Zukünfte umgegangen, sondern die Spielpraxis wird häufig durch kalkulierte Risikovermeidungsstrategien bestimmt.

Opake Weltentwürfe und Iterationen

Diese Ambivalenz wird in einigen Fällen aufgehoben, indem vom Spiel von vornherein klar kommuniziert wird, welche Konsequenzen am Ende der möglichen Handlungsoptionen zu erwarten sind. *Dishonored 2* macht z. B. von Beginn an deutlich, welche Auswirkungen bestimmte Spielweisen auf die Spielwelt und damit teilweise auch auf den weiteren Spielverlauf haben werden.¹⁵ Hier können sich die Spieler_innen auf einen groben Rahmen des Spielausgangs festlegen, was eher einer schließenden, firmativen, Bewegung gleichkommt. Offen bleibt hierbei die Ebene der Erzählung, insofern deren Fortgang einerseits durch die Unsicherheit der *narrative anticipation* partiell unklar bleibt und andererseits die Auswirkungen spielerischer Handlungen auf die Erzählung erst im Vollzug oder mitunter sogar erst zu einem deutlich späteren Zeitpunkt klar werden. Der Verdeutlichung der Konsequenzen von Spielhandlungen steht nicht nur bei *Dishonored 2* die opake Spielwelt selbst gegenüber. Die oben genannten *immersive simulation games* setzen mitunter auf den Topos des *stranger in a strange land*, sodass den Spieler_innen zunächst sehr wenige Anhaltspunkte hinsichtlich der Beschaffenheit ihrer Umgebungen zur Verfügung stehen.

¹³ *System Shock*, LookingGlass Technologies, Origin Systems, USA 1994; *BioShock*, 2K Boston, 2K Games, USA 2007; *Deus Ex*, Ion Storm, Eidos Interactive, USA 2000; *Dishonored 2*, Arkane Studios, Bethesda Softworks, USA 2016; *Prey*, Arkane Studios, Bethesda Softworks, USA 2017. Vgl. zu Handlungskonsequenzen Hans-Joachim Backe: *Two Ways through the Looking Glass. Game Design as an Expression of Philosophy of Action*, Vortrag im Rahmen der *Philosophy of Computer Games Conference*, Krakau 2017, gamephilosophy2017.files.wordpress.com/2017/11/backe_pocg2017.pdf (11.5.2021).

¹⁴ Vgl. Greg Costikyan: *Uncertainty in Games*, Cambridge, London 2013, 94–98.

¹⁵ Vgl. Backe: *Two Ways through the Looking Glass*, 5–8.



Abb. 2 *Control*, Screenshot

Augenscheinlich gegensätzlich zu solchen multilinear angelegten Weltentwürfen lassen jedoch selbst überwiegend lineare Spiele wie *Control*¹⁶ (siehe Abb. 2) in Teilen Spielpraktiken zu, die sich affirmativ mit potenziellen Zukünften auseinandersetzen. In diesem Fall haben es die Spieler_innen freilich noch immer mit der Unsicherheit der *narrative anticipation* zu tun, die jedoch hier nicht in unterschiedlichen Enden mündet. Der Verlauf der Erzählung folgt demnach einer schließenden Bewegung, während *Control* im Gegensatz dazu auf der Ebene der Handlungsmöglichkeiten – durch die Möglichkeit, die Spielwelt mithilfe verschiedener Fähigkeiten und Werkzeuge zu erkunden – den Spieler_innen ein Experimentierfeld anbietet, dass sich auf mögliche Zukünfte hin öffnet. Die über das Sujet präsentierten Zukunftsvisionen oder Entwürfe alternativer Welten in Single-Player-Spielen werden indes weniger innerhalb der Spiellogiken selbst Gegenstand spekulativer Praktiken, als dass sie sich vielmehr auf einer Metaebene, z. B. im Verhältnis zu anderen popkulturellen Artefakten, oder über Reviews, Videoessays sowie wissenschaftliche Betrachtungen in spekulative Diskurse einordnen.

Im Hinblick auf die mediale Verfasstheit digitaler Spiele lässt sich feststellen, dass in nahezu allen Spielen, in denen die Spieler_innen eine Spielwelt über einen Avatar erkunden und manipulieren, der Avatar-Tod den Spielprozess als ein Knotenpunkt der Verhandlung von Unsicherheit begleitet. Dieser temporäre *fail state* selbst ist nicht den Unsicherheiten zuzuordnen, sondern er stellt vielmehr ein mögliches Resultat dar, gewissermaßen einen Fluchtpunkt der aus dem Umgang mit Unsicherheiten entspringenden Spielpraktiken.¹⁷ Interessant ist das Phänomen Tod in Spielen deshalb, weil der Tod häufig eben nicht das Ende des

¹⁶ *Control*, Remedy Entertainment, 505 Games, FI 2019.

¹⁷ Vgl. Colin Milburn: *Respawn. Gamers, Hackers and Technogenic Life*, Durham, London 2018, 9–11.

Spiels an sich markiert, sondern nur eine temporäre Unterbrechung des Prozesses darstellt, eine Diskontinuität, die, Bruno Latours Gedanken des Fortdauerns aufgreifend, übersprungen werden muss, damit das Fortdauern weiterhin glückt.¹⁸ Latour bezieht sich dabei unter anderem auf die Existenzweise der Technik, die durch ein Wechselspiel von Subsistieren und Alterieren funktioniert. Auf das Computerspiel bezogen kann festgestellt werden, dass Spieler_innen im Zuge des Ablebens ihres Avatars den kurzen Moment der Ladepause, das Wiederherstellen einer bestimmten Raumzeit vor dem Tod, dazu nutzen können, ihre Spielweise zu überdenken und anzupassen, um den Unsicherheiten auf eine leicht abgewandelte Art erneut zu begegnen und diese letztendlich zu überwinden. Spielen ist in dieser Hinsicht als ständige Iteration beschreibbar, die mit dem Überleben des Avatars einerseits firmativ operiert, andererseits durch die Veränderung auch immer auf offene Zukünfte hin ausgerichtet sein kann. Digitale Spiele konstruieren dementsprechend eine Offenheit, im Zuge derer sich die Spieler_innen nach dem Erreichen markanter Handlungspunkte einerseits die Frage stellen, was wohl das Resultat einer der alternativen Handlungsoptionen gewesen wäre, sie andererseits aber auch zu Wenn-dann-Spekulationen angeregt werden, die ihnen helfen sollen, ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Spielerische Praktiken des Spekulierens lassen sich insofern sowohl einer Verengung als auch einer Erweiterung möglicher Zukünfte zuordnen. Im Folgenden soll gezeigt werden, dass sich beide Praktiken nicht gegenseitig ausschließen, sondern weiter noch innerhalb eines Prozesses gemeinsam funktional werden können. Sowohl Rautzenbergs Argumentation für die paradoxe Funktionalität des Zusammenspiels unterschiedlicher (medienreflexiver) Vermittlungsebenen auf Basis der medialen Verfasstheit des Computerspiels¹⁹ als auch Malabys Ausführung zum Spiel als grundlegend in menschlicher Existenz integriertem Schauplatz kultureller Verhandlung liegt eine Vorstellung des Spiels als Anordnung komplexer und Unsicherheiten stiftender Relationen zugrunde. Die bei der kurzen Betrachtung der genannten Single-Player-Spiele sich auf einigen wenigen Ebenen andeutende Wechselseitigkeit aus firmativer sowie affirmativer Spekulationspraxis wird bei der Betrachtung alternativer Spielpraktiken sowie der Untersuchung von Multiplayer-Spielen noch einmal deutlicher werden.

Alternative Spielpraktiken

Mitunter sind es genau jene Reibungsstellen komplexer Spiel- und Regelsysteme, aus denen heraus sich neue spielerische Praktiken entwickeln, wenn z.B. Programmierfehler und *glitches* zu unerwarteten Handlungsmöglichkeiten führen. Spiele wie *Half-Life 2* oder *Counter-Strike* werden im Rahmen von *speedrunning* oder *surfing* in komplett neuen Kontexten spekulativer Praxis verhandelt.²⁰ Durch elaborierte Regelwerke, mitunter spezifisch für das jeweilige Computerspiel ausgearbeitet, wird das jeweilige Spiel hierbei zum Spiel im Spiel.²¹ Das Zusammenspiel affirmativer und firmativer spekulativer Praktiken – ähnlich dem

¹⁸ Vgl. Bruno Latour: *Existenzweisen. Eine Anthropologie der Modernen*, Berlin 2014, 82, 302.

¹⁹ Rautzenberg: *Navigating Uncertainty*, 93–98.

²⁰ *Half-Life 2*, Valve, USA 2004; *Counter-Strike*, Valve, USA 2000.

²¹ Vgl. Rainforest Scully-Blaker: *A Practiced Practice: Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio*, in: *Game Studies*, Bd. 14, Nr. 1, 2014, [gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker](https://doi.org/10.14361/zfmw.2021.13.issue-2) (24.2.2021).

Wirkungszusammenhang, der im Beispiel von Joseph Dumits Analysen zu *lag* deutlich wurde – ist im Kontext der Entwicklung von *bunny-hopping*²² in *Half-Life 2* beobachtbar. Hier führte ein Patch durch das Software-Unternehmen Valve dazu, dass die vorwärtsgerichtete Bewegung des Avatars ab einer bestimmten Geschwindigkeit durch das Addieren einer Rückwärtsbewegung gebremst wurde. Da die Software jedoch davon ausgeht, dass sich Spieler_innen nur vorwärts bewegen, konnten sich die Spieler_innen durch die Anpassung der Praxis in *accelerated back hopping* nun noch schneller durch die Spielwelt bewegen, da aufgrund der vom System festgestellten Geschwindigkeit immer weiteres rückwärts gerichtetes Momentum addiert wurde.²³ *Surfing*, eine für das erste Spiel der *Counter-Strike*-Reihe zufällig entwickelte alternative Spielpraxis, ist deshalb interessant, weil sie sich teilweise in die Entstehungslogiken alternativer Spielpraktiken von Single-Player-Spielen einreihet.²⁴ Durch die Offenheit des Spiels und die damit verbundene Möglichkeit, eigene *maps* zu erstellen,²⁵ stieß der Spieler Charlie «Mariowned» Joyce auf das Phänomen, dass er sich auf schrägen Oberflächen schneller als regulär vorgesehen bewegen konnte. Dies führte letztendlich dazu, dass sich innerhalb des Multiplayer-Spiels eine an dieser Praxis orientierende Subkultur entwickelte, die sich nicht mehr nur mit den originären Spielweisen des Ausgangsspiels beschäftigte, sondern fortan eine unzählige Reihe von Parcours konstruierte und zu bewältigen versuchte. Der Moment des Wettkampfs hat sich hierbei von der klassischen *first-person-shooter*-Spielpraxis hin zu einer athletischen Spiel-Raumpraxis verschoben.²⁶ Die Beispiele von *speedrunning* und *surfing* verdeutlichen darüber hinaus auch, dass alternative Spielpraktiken, die ihre ursprünglichen spielerischen Grenzen überschreiten, immer an eine Community gekoppelt sind, die diese Praktiken in einen anderen kulturellen und sozialen Rahmen stellt und sie darüber erneut mittels spekulativer Praktiken weiterentwickelt.

Komplexe Spielanordnungen

Die Hinwendung zu einem offenen Umgang mit ungewissen Zukunftsvektoren, einem Denken und Experimentieren, ist sowohl in Single-Player- als auch in Multiplayer-Spielen demnach nicht zwingend auf einen spezifischen Spiel Ausgang hin ausgerichtet und vollführt erst wieder im Zuge der Aktualisierung und damit auch Formalisierung der Spielpraktiken eine firmative Wendung. Während diese Öffnung in Single-Player-Spielen eine bereits über das Spiel hinausgehende Einbettung in kulturelle Diskurse voraussetzt, die durch die Aushandlung der Spielpraktiken innerhalb der Community gekennzeichnet und außerhalb der jeweiligen Spiele situiert sind, ist Multiplayer-Spielen, insbesondere *massively multiplayer online games* (MMOGs/MMOs), dieser diskursive Raum teilweise bereits immanent.

MMOs können durch ihre Interaktionsmöglichkeiten von menschlichen Akteuren_innen ganz neue Formen von Unsicherheiten generieren, die sich zunächst

²² Bunny-hopping, in: Urban Dictionary, Eintrag von «Dean» vom 26.8.2003, urbandictionary.com/define.php?term=bunny-hopping (24.2.2021).

²³ Vgl. Accelerated Back Hopping, in: SourceRuns Wiki, wiki.sourceruns.org/wiki/Accelerated_Back_Hopping (4.5.2021).

²⁴ Im Sinne einer Auseinandersetzung mit dem Spielraum als Objekt des Experimentierens.

²⁵ Map bezeichnet das Spielfeld, auf dem das Spiel stattfindet. Der Begriff findet häufig in Bezug auf Multiplayer-Spiele Anwendung, da hier meist dieselben Spielhandlungen auf unterschiedlichen maps stattfinden.

²⁶ Vgl. Steven T. Wright: The Unlikely Origin of Counter-Strike Surfing, in: Eurogamer, 15.2.2019, www.eurogamer.net/articles/2019-02-15-meet-the-guy-who-accidentally-invented-surf-maps-in-counter-strike (3.5.2021). Weiterführende Recherchen ausgehend von dem Artikel legen nahe, dass die durch das *surfing* entwickelten Spielpraktiken und damit einhergehenden erweiterten Fähigkeiten der Spieler_innen teilweise wieder in das Hauptspiel, insbesondere im Kontext E-Sport, Einzug hielten.

unter Costikyans Kategorie der «player unpredictability» zusammenfassen ließen. Unter *player unpredictability* versteht Costikyan Unsicherheiten, die sich aus den potenziellen Interaktionen von Spieler_innen im Rahmen von Multiplayer-Spielen ergeben.²⁷ Gerade am Beispiel von *EVE Online*²⁸ (siehe Abb. 3) wird deutlich, dass aus dieser Unsicherheit heraus affirmative spekulative Praktiken entstehen können. Die meisten Raumschiffe in *EVE Online* können über ein Marktplatzsystem gehandelt werden, das über die in der Spielwelt verteilten Raumstationen nutzbar ist. Es gibt jedoch Schiffstypen, die nach dem Regelsystem von *EVE Online* schlicht zu groß sind, um innerhalb dieser Raumstationen Platz zu finden; daher fehlt für Transaktionen dieser Art ein_e vertrauenswürdige_r Mittler_in. In «The Art of Selling Trust»²⁹ beschreibt der Spieler Chribba (Christer Enberg), wie er einem Freund dabei half, ein besonders wertvolles Raumschiff von einer anderen Person zu kaufen.

Thus selling one of these ships was an enormous risk – a risk that a real-life friend did not want to take. At the time, many pilots were trying left and right to scam supercapital pilots of their ISK³⁰ or ships. As my friend knew that others knew of my name and my love for the community, he approached me asking if I would be willing to help him out acquiring his first Hel supercarrier [...]; the idea was that if the seller was OK with me helping out, I would hold the money until my friend had warped safely away.³¹

Chribba beschreibt weiter, wie sich diese neue Möglichkeit des sicheren Handels herumsprach und er schließlich begann, diese Vermittlungstätigkeit als bezahlte Dienstleistung anzubieten. Das Regelgerüst ermöglicht demnach, spezifische Handlungsweisen für die Spielwelt zu entwickeln, die sich dabei auch auf firmative Spekulation stützen können. Möchten Spieler_innen z.B. unbeschadet von A nach B reisen, können sie sich einer der vielen *third-party*-Anwendungen bedienen, die über das von den Entwickler_innen bereitgestellte *application programming interface* (API) Spieldaten teilweise in Echtzeit verarbeiten und wiedergeben können. Auf diesem Weg kann sehr einfach eingesehen werden, an welchen Orten in der Spielwelt Kampfhandlungen zwischen Spieler_innen stattfinden, die sodann auf der Reise entsprechend gemieden werden können. Der Verlust von Ausrüstungsgegenständen und Raumschiffen in *EVE Online* ist endgültig, d.h. verlorene Gegenstände müssen von den Spieler_innen entweder neu hergestellt oder von anderen Spieler_innen erworben werden. Risikominimierung ist infolgedessen eine der zentralen Spielhandlungen in *EVE Online* und kann, wie anhand der beiden Beispiele deutlich wird, Teil sowohl firmativer als auch affirmativer Spekulationspraxis sein, die entweder auf den Erhalt des Status quo hinzielt oder, wie in Chribbas Fall, zur Entwicklung neuer Spielpraktiken führt.

Als Prozess iterativer Verhandlung von Spielpraktiken offenbart sich das Spiel im Zuge der Öffnung hin zu affirmativen Spekulationen, aus der sich in der Folge eine erneute Schließung hinsichtlich der Etablierung weiterentwickelter Spielpraktiken ergibt. Durch den Sprung über die von Latour

²⁷ Costikyan: *Uncertainty in Games*, 78–82.

²⁸ *EVE Online*, CCP Games, IS 2003.

²⁹ Chribba (Christer Enberg): *The Art of Selling Trust*, in: Marcus Carter, Kelly Bergstrom, Darryl Woodford (Hg.): *Internet Spaceships Are Serious Business. An EVE Online Reader*, Minneapolis, London 2016, 93–98.

³⁰ Interstellar Credits, die Währung im Spiel.

³¹ Chribba: *The Art of Selling Trust*, 94.



Abb. 3 EVE Online, Screenshot

beschriebene Diskontinuität werden die Spielpraktiken erster Ordnung verhandelt und formieren sich als veränderte Spielpraktiken für eine gewisse Zeit in einer neuen Anordnung. Als Beispiel soll hier eine weitere Besonderheit von *EVE Online* hinsichtlich der Kommunikation mit der Community dienen. Jedes Jahr wird von den Spieler_innen ein Komitee von zehn Vertreter_innen aus den eigenen Reihen gewählt, die im vergleichsweise engen Austausch mit dem isländischen Entwicklungsstudio die Belange der Spieler_innen vertreten und etwa Änderungen an den Spielregeln vorschlagen oder anderweitig Einfluss auf die Fortentwicklung des Spiel ausüben können.³² Auf diese Weise werden häufig bestehende Regelsysteme verändert, neue Systeme erdacht und die Mitglieder dieses *Council of Stellar Management* (CSM) als Expert_innen in Bereichen, in denen die Entwickler_innen weniger Erfahrungen haben, befragt. Die Entwickler_innen sind selbstredend daran interessiert, dass ihr Produkt weiterhin profitabel ist, und müssen somit im Blick behalten, wie diese Anforderung mit dem Anspruch, möglichst interessante Spielerfahrungen für die sehr divers aufgestellten Spieler_innen anzubieten, in Einklang zu bringen ist. Die Lektüre der Sitzungsprotokolle des CSM offenbart eine Praxis affirmativer Spekulation, in deren Rahmen die aktuelle Lage aller am Spiel beteiligten Akteur_innen in Augenschein genommen und verhandelt wird, wie deren gemeinsame Zukunft weiterhin ausgestaltet werden kann.³³ Während das von Felix Raczkowski angeführte Beispiel des Königsmordes in *Ultima Online*³⁴ anhand der Transgression offenlegt, welche Situationen zur Verschiebung des Handlungsrahmens digitaler Spiele und sich daran anschließender spekulativer Praktiken führen können,³⁵ machen die Ausführungen zu *EVE Online* deutlich, dass Verhandlungen

³² CCP Games: CSM, community.eveonline.com/community/csm (26.2.2021).

³³ CCP Games: CSM Meeting Minutes, [community/csm/meeting-minutes/](https://community.eveonline.com/community/csm/meeting-minutes/) (7.5.2021). Vgl. dazu ebenfalls Costikyans «development anticipation», Costikyans: *Uncertainty in Games*, 98–100.

³⁴ *Ultima Online*, Origin Systems, Electronic Arts, USA 1997.

³⁵ Vgl. Raczkowski: *The Rule of Productivity and the Fear of Transgression*, 77–79.

dieser Art ebenso in anderen Praktiken verwurzelt sind. MMOs stellen aufgrund ihrer Komplexität und Vielgestaltigkeit der Relationen ihrer Akteur_innen, Orte und Raumzeiten Prozesse performativer Aushandlung möglicher Zukünfte dar, die sich sowohl affirmativer als auch firmativer Praktiken bedienen. *EVE Online* erweist sich in diesem Kontext insofern als prägnantes Beispiel, als hier spielerische Unsicherheiten zu weiten Teilen produktiv genutzt werden.³⁶ Spekulative Praktiken finden hier nicht mehr nur im Rahmen der Funktionalität des Spielclients statt, sondern überschreiten ihre originäre Anordnung und finden sich in vielen der benachbarten medialen Handlungsräume wie z. B. externem Kartenmaterial, Nachrichten-Webseiten oder Anwendungen zur Optimierung wirtschaftlicher Tätigkeiten der Spieler_innen im Spiel wieder. *EVE Online* offenbart sich so weniger als Sonderfall des digitalen Spiels. Vielmehr macht es diese Prozesse als komplexes Gefüge paradoxerweise sichtbarer und exemplifiziert damit Malabys Idee von «social contingency» und «semiotic contingency» und die damit verbundene Wahrnehmung des Spiels als eines kulturellen Erfahrungsraums.³⁷

Fazit

Computerspiele offenbaren demnach eine Reihe bestimmter Funktionsweisen, mittels derer sie über spekulative Praktiken mögliche Zukünfte in Aussicht stellen. Die eingangs beschriebene Ebene der Erzählung reiht sich dabei in Diskurse ein, die durch opake, von den Spieler_innen zu entschlüsselnde Weltentwürfe gekennzeichnet sind. Diese bilden demnach in Form von Differenzen hinsichtlich des Wissens der Spieler_innen einen spekulativen Horizont, der letztlich jedoch schon immer festgeschrieben ist. Der Weltentwurf selbst stellt hierbei im Verhältnis zu anderen popkulturellen Entwürfen eine spekulative Praxis dar, Vorstellungen einer möglichen Zukunft zu entwickeln. Die Handlungsmöglichkeiten im Spiel erlauben Spieler_innen dabei wiederum die Aushandlung persönlicher Zukünfte im Rahmen des jeweiligen Weltentwurfs. Anhand der alternativen Nutzungspraktiken wie *speedrunning*, *surfing* oder der beschriebenen Beispiele aus *EVE Online* wird beobachtbar, dass spielerisch affirmative Praktiken notgedrungen aus ihren originären Systemen herausdrängen oder, anders gesagt, aus ihrer aktuellen Formierung heraus qua inhärenter Potenzialität zu einer neuen Formierung gelangen.³⁸ Spiele schaffen mit ihren Regelsystemen das notwendige Gerüst, die notwendige Begrenzung, um zu einem produktiven Erproben von Handlungsmöglichkeiten zu gelangen. Sie sind somit Modelle der Aushandlung verschiedener Zukünfte, die nicht nur den Horizont der Spieler_innen berühren, sondern durch ihre Einbettung in soziokulturelle Systeme schon immer aus sich selbst heraustreten und spekulative Verbindungen zu systemfremden Akteuren suchen. In den (Nicht-)Aktualisierungen dieser Potenzialität liegen die offenen Zukünfte. Die Begrenzung durch Spielregeln schafft die Grundlage spekulativer Spielpraktiken, die sich

³⁶ Produktivität lehnt sich hier stark an die Ausführungen der uncertain commons an, die in der unverhältnismäßigen Hinwendung zu firmativer Spekulation die Gefahr gesellschaftspolitischen Stillstands sehen und affirmative Spekulation als notwendige Gegenbewegung dazu positionieren, vgl. uncertain commons: *Speculate This!*, 8 f.

³⁷ Vgl. Malaby: *Beyond Play*, 108.

³⁸ Vgl. Gilbert Simondon: *Form, Information, Potentiale*, in: Ilka Becker, Michael Cuntz, Michael Wetzel (Hg.): *Just not in time. Infra-medialität und nonlineare Zeitlichkeiten in Kunst, Film, Literatur und Philosophie*, München 2011, 221–247.

zunächst innerhalb des Regelsystems des Weltentwurfs bewegen, um letztlich über diesen hinauszugehen und ihn fortzuentwickeln oder gar neu zu denken. Spiele als Prozesse zu begreifen, die in alltägliche Existenzweisen eingebettet sind, macht es nicht nur möglich aufzuzeigen, wie Spiele offene Zukünfte in Aussicht stellen können, sondern auch zu beschreiben, wie diese in der Praxis aktualisiert werden. Firmative und affirmative Spekulation sind hierbei Teil eines Prozesses, durch den Zukunft permanent neu gedacht, ausgehandelt und aktualisiert wird. Das eingangs zitierte Beispiel von Benjamin Siskos Versuch, den Wurmlochwesen die Linearität menschlicher Existenzweise anhand des Spiels zu erläutern, ist deshalb interessant, weil durch das Herausstellen der Unsicherheit als integralen Bestandteils des Spiels gegen eine geradlinige Entfaltung von Zukunft argumentiert wird. Die durch die komplexen Verhältnisse aller Spieler_innen und nichtmenschlicher Akteure entstehende Unsicherheit ist genau jenes Potenzial, durch das eine Multilinearität offenbart wird, wie sie kontemporäre Spiele teilweise festzuschreiben versuchen. Die Potenzialität von Spielen und ihren Weltentwürfen bringt jedoch immer neue Praktiken hervor, die diese Festschreibungen unterlaufen und somit die Zukunft offenhalten.



Abb. 1 Tale of Tales: *Sunset*

«TOD UND ÖKONOMIE SIND DIE BEIDEN DINGE, UM DIE ES IN SPIELEN IM GRUNDE IMMER GEHT, ODER?»

Auriea Harvey ist Professorin für Games an der Kunsthochschule Kassel (KHK) und leitet dort seit 2019 zusammen mit Tobias Zarges die Games-Klasse. Harvey betreibt seit 2003 das mit Michaël Samyn gegründete Entwicklerstudio für Indie-Games Tale of Tales, ist Co-Autorin verschiedener Game-Design-Manifeste¹ und war Mit-Kuratorin des Notgames Fest in Köln.² Die von ihr koproduzierten Spiele (u. a. *The Path*, *The Endless Forest*, *The Graveyard*, *Luxuria Superbia*, *Sunset*)³ wurden auf internationalen Festivals vorgestellt und vielfach ausgezeichnet. Tobias Zarges, Absolvent der KHK, entwickelt seit seinem Studium der Visuellen Kommunikation Indie-Spiele und stellt seine Games und andere musikalisch-visuelle Arbeiten international aus.⁴ An der KHK begleiten Auriea Harvey und Tobias Zarges die Entwicklung innovativer Games-Formate. Wir haben mit ihnen über ihren Zugang zu Computerspielen und zur Games-Lehre gesprochen.

Christine Hanke Kann es so etwas wie eine Politik des Spiels und des Spielens geben und wenn ja auf welche Weise? Inwiefern können Spiele uns ermöglichen, alternative Zukünfte zu erforschen? Gibt es dabei eine politische Dimension? Wie würdet ihr die Beziehung zwischen Spielen (*games*), Spielen (*play*) und Gesellschaft und Politik beschreiben?

Auriea Harvey Natürlich, denn Spiele sind uralt und Teil der Kultur und somit mit allen Dingen verbunden, in vielerlei Hinsicht. Die mathematische Spieltheorie selbst ist eine Perspektive auf die Gesellschaft, die nach einem Weg sucht, Menschen zu manipulieren oder auf die eine oder andere Art und Weise zu beeinflussen. Und auch digitale Spiele tun das. Man schaue sich nur die Spiele an, die als Trainingssimulationen für das Militär verwendet werden, oder die Tatsache, dass Drohnen mit einem Joystick gesteuert werden, usw. All diese Dinge sind augenfällig. Sie sind offensichtlich miteinander verbunden. Ob sie es sein sollten, ist eine andere, philosophische Dimension, die vielleicht den Rahmen

¹ U. a.: Auriea Harvey, Michaël Samyn: Realtime Art Manifesto (Präsentation im Rahmen des Mediaterra Festival of Art and Technology, Athen 4.–8.10.2006), in: *Tale of Tales*, 12.10.2006, tale-of-tales.com/tales/ram.html (22.5.2021). Weitere Arbeiten sind zu finden unter tale-of-tales.com/tales (22.5.2021).

² Das Notgames Fest fand in den Jahren 2011, 2013 und 2015 als Festival und Ausstellung für alternative Spiele am Cologne Game Lab der Fachhochschule Köln statt, Cologne Game Lab: *Notgames Fest*, notgames.colognegamelab.com (22.5.2021).

³ *The Path*, Tale of Tales, BE 2009; *The Endless Forest*, Tale of Tales, BE 2005; *The Graveyard*, Tale of Tales, BE 2008; *Luxuria of Suberbia*, Tale of Tales, BE 2013; *Sunset*, Tale of Tales, BE 2015.

⁴ Ein Überblick über die Arbeiten findet sich auf seiner Website, Tobias Zarges, tobiaszarges.com (22.5.2021).

dieser Diskussion sprengt, aber gleichzeitig die Art und Weise ist, wie ich die Dinge angehe: Nur weil man etwas tun kann, heißt das nicht, dass man es auch tun sollte. Und ich denke, das gilt auch für Spiele. Für mich muss ein Spiel, das politisch ist, auf eine sehr bewusste Weise gemacht werden. Was ich damit meine, ist, dass man das Spiel nicht als Propaganda gestalten sollte, sondern als ein Hilfsmittel, um z.B. das Verständnis eines Themas, einer Geschichte, einer Situation oder der Welt zu erleichtern. Die Dimension der Politik ist allerdings ein bisschen problematisch, weil Spiele ja sehr einflussreich sein können. Aus Respekt vor dem Medium gehe ich davon aus, dass Spiele so viel mehr sein können als nur ein Werkzeug für Propaganda, zur Einflussnahme oder um Empathie auszulösen. Oft werden Videospiele ohne jede Art von bewusster politischer Verantwortung gemacht. Ich meine damit vor allem Mainstream-Videogames und weniger die Entwickler_innen von kleinen Indie-Games, bei denen es mehr um gelebte Erfahrung geht. Mainstream-Spiele werden oft ohne die Verantwortung, ohne intentionale Autorschaft gemacht – das finde ich problematisch. Schwierig ist es auch, wenn Spiele als eine Art armselige Geste der Einflussnahme gedacht sind, um Einfluss gegen Geld auszuüben. Ich meine die vielen Werbung integrierenden Spiele. Ich empfinde diese Spiele auf eine andere Weise als politisch, weil sie mit der Wirtschaft verknüpft sind. Es gibt ja auch viele Spiele, die absichtlich süchtig machen, usw. Das ist für mich einfach eine weitere Ebene von Politik. All diese Phänomene sind interessant, denn das ist es, was Spiele sein können. Für mich sind Spiele als Element der Kultur in ihrem ganzen Spektrum politisch.

C.H. Ich habe zwischen den Zeilen herausgehört, dass du einen alternativen Weg siehst, um z.B. politische Fragen zu thematisieren. Wie können Spiele auf eine alternative Art und Weise von etwas handeln?

A.H. Eigentlich glaube ich nicht, dass Spiele von irgendetwas handeln müssen, um einflussreich zu sein. Oder sprechen wir nicht von Einfluss, sondern von Effekten. Ich habe oft versucht, die Phrase «dieses Spiel handelt von» aus meinem Wortschatz zu streichen. Dennoch wird man häufig in die Lage versetzt, das in gewisser Weise sagen zu müssen. Aber ich habe versucht, es zu eliminieren, weil ich denke, dass es dabei nicht um das geht, was Spiele sein können, um das, was sie sind. Sie können viel mehr sein als das, indem man sie gerade nicht auf das festlegt, wovon sie handeln. Ich nähere mich Spielen als etwas, das in den Köpfen der Leute gespielt wird. Sie denken sich sowieso ihre eigene Geschichte dazu aus, warum sollte man sie also nicht lassen? Normalerweise entwickle ich Werkzeuge, mit denen die Leute diese Geschichten, diese Spiele, in ihren Köpfen erschaffen können, um Teil der Welt zu werden, die ich kreierte habe. Aber was sie dort tun, ist normalerweise ihnen überlassen. In gewisser Weise spricht ihr mit der falschen Person über Politik, denn ich möchte in meiner Arbeit nicht ausdrücklich sagen: Es geht um dies und das sollten Sie denken. Ganz im Gegenteil. Ich sage: Das ist die Welt, du trittst in sie ein,

ich gebe dir ein paar Dinge und du denkst, was du willst. Hier ist eine Situation, wie fühlst du dich in dieser Situation? Du bist diese Figur. Wie nimmst du wahr, wie sich diese Geschichte entwickelt, und was lässt dich diese Wahrnehmung über die Welt denken? Das ist ein Weg, wie ich an die Politik herangehe, in gewisser Weise von innen nach außen. Und in einem größeren Sinne habe ich versucht, anderen Spiele-Entwickler_innen zu ermöglichen, auf diese Weise über Spiele nachzudenken. Auf eine offene Art und Weise, nicht so, dass es um dieses oder jenes gehen muss, dass man dieses oder jenes tun muss, dass man dieses oder jenes fühlen muss. Wie kann ich es den Leuten ermöglichen, die Welt zu erkunden und dabei zu empfinden, was sie eben dabei empfinden?

G.H. In den Game Studies gibt es Diskussionen darüber, ob Narration einer starken Autor_innen-schaft bedarf und Spieler_innen notgedrungen der Narration der Autor_innen, der Game Designer_innen folgen. Wie kann man es Spieler_innen ermöglichen, ihre eigenen Erfahrungen innerhalb einer Spielwelt zu machen, die man bereitstellt oder baut?

A.H. Man lässt sie einfach laufen [lacht]. Sag ihnen einfach nicht, was sie tun sollen. Vielleicht tun sie, was sie wollen, wie das Leben in gewisser Weise. Aber das bringt andere Implikationen mit sich. Du lässt das Spiel auch als Autor_in los. Du hast die Welt angeboten, aber jetzt lässt du sie los. Bei den Spielen, die ich gemacht habe, haben Leute ein völlig anderes Spiel gespielt, als ich dachte, dass sie es spielen würden. Bei Multiplayer-Spielen spielen sie ein Spiel, von dem ich die Hälfte der Zeit nicht einmal etwas weiß. Sie schreiben mir, was sie beschäftigt und was sie tun, und das Einzige, was ich sagen kann, ist: «Okay, toll!» Aber ich weiß nichts über ihre Erfahrungen, und wenn sie mich z. B. über unser Spiel *The Endless Forest* reden hören, merken sie, worum es uns dabei geht oder worüber wir gesprochen haben, was wir mögen. Es ist einfach ein anderes Spiel für sie. Das ist in Ordnung, genau das macht die Qualität einer Spielwelt aus. Die Spieler_innen



Abb. 2 Tale of Tales:
The Endless Forest



Abb. 3 Tobias Zarges und Moritz Eberl: *Close*

müssen nicht mein Spiel, nicht meine Themen spielen.

C.H. Würdest du sagen, dass genau diese Art des Spielens in jedem Spiel und jedem Genre möglich ist? Oder geht es nicht darum, zu versuchen, das auf eine bestimmte Art und Weise zu ermöglichen?

A.H. Ich habe versucht, es ganz bewusst zu ermöglichen. Während es absolut in jedem Spiel möglich ist und auch passiert. Zum Beispiel *GTA 3* spielen, um mir einfach den

Sonnenuntergang anzuschauen, wie einer der Nicht-Spieler-Charaktere. Oder virtuelle Rundgänge in *Assassin's Creed*.⁵ Ich habe dieses emergente Verhalten gesehen. Warum eigentlich nicht? Warum sind Spiele so? Warum sind Spiele nicht nur das? Das ist meine Design-Philosophie in all der Zeit [lacht] gewesen, in der ich Spiele gemacht habe.

Felix Raczkowski Ist das etwas, das du, Tobias, auch für deine eigene Designpraxis sagen würdest? Zum Beispiel als du *Close* gemacht hast, das Spiel, in dem man herumläuft und einem Fuchs folgen kann oder auch nicht?⁶

Tobias Zarges Ich kann meinen eigenen Designansatz in dem, was Auriea beschreibt, wiederfinden. Dass es in allen Spielen die Freiheit gibt, so zu spielen, wie man möchte. Aber ich denke auch, dass Entwickler_innen wie Auriea und ich Arbeiten entwerfen, die zusätzliche Einstiegspunkte anbieten, auf eine alternative Art zu spielen. Ich denke, was ich immer gesucht habe, waren Spielsysteme, die sich auf Ambiguität konzentrieren, darauf, dass man weniger zielorientiert ist als in einem typischen Spiel. Mich interessiert, dass es mehr um die Introspektion und die Reflexion des Spielsystems geht, ein öffnendes Spielen. Und ich denke, dass gerade digitale Spiele in dieser Hinsicht spannend sind. Denn es passiert so viel, was nicht sichtbar ist, was sich im Verborgenen abspielt. Du kannst Feedback bekommen, das aber auch widersprüchlich sein kann, und du musst es als Spieler_in interpretieren.

F.R. Hast du das Gefühl, dass du bei deiner Arbeit als Designer, als jemand, der diese Strukturen «im Verborgenen» entwirft, etwas baust, das für die Spieler_innen unzugänglich ist? Etwas, von dem die Spieler_innen nur den Output erkunden können? Oder würdest du sie einladen, auch auf dieser Ebene am Spiel herumzubasteln? Wie denkst du über das Herumspielen mit den Algorithmen, den Programmen, den Spielregeln selbst, verglichen damit, einfach die Welt zu erkunden und zu sehen, was sie zu bieten hat?

⁵ *Grand Theft Auto III*, DMA Design, Rockstar Games, USA 2001; *Assassin's Creed Odyssey*, Ubisoft Montreal, Ubisoft, CA 2017.

⁶ *Close*, Tobias Zarges und Moritz Eberl, DE 2017.

T.Z. Mir geht es um beides. Sowohl das Erkunden von Atmosphären und Welten als auch das Erforschen und Beeinflussen der Systeme. Vor allem bei *Close* oder *Knobs Flat* geht es darum, herauszufinden, wie diese Systeme funktionieren, wer du in Bezug auf diese Systeme bist und welche Rolle du darin spielst, welchen Einfluss du darauf nehmen kannst, welche Limitierungen es gibt.⁷ Ich versuche immer, es wie eine Quest zu gestalten, bei der das Ziel nicht klar ist und du herausfinden

musst, was die Aufgabe ist. Mit diesem Ansatz habe ich in den letzten paar Jahren versucht, diese Art von poetischen Systemen zu entwerfen.

A.H. Das ist eine sehr interessante Arbeitsweise, um ehrlich zu sein. Diese Idee, eine Welt als Simulation zu bauen – und natürlich fließen dabei die eigenen Ansichten darüber ein, wie diese Simulation aufgebaut sein sollte; aber am Ende hoffst du, dass es irgendeine Art von emergentem Verhalten in diesem System geben wird. Selbst wenn das nicht eine Sache der Programmierung ist, sondern von Seiten der Spieler_innen kommt. Zum Beispiel hat der_die Spieler_in etwas über deine Systeme herausgefunden, an das du nie gedacht hast, oder eine Mechanik, die du nie vorhergesehen hast. Aber auch von der Programmierung her kann es interessant sein, wenn Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs) oder Umgebungen nach anderen Arten von Regeln oder Systemen funktionieren. Zum Beispiel das Wetter, oder «Zwei NPCs treffen sich in der Bar: Was sagen sie?». Man könnte sich den Aufbau der Welt so vorstellen, und viele Künstler_innen haben so gearbeitet, das ist eigentlich ziemlich cool. Es bezieht den_die Spieler_in mit ein, aber es braucht den_die Spieler_in nicht.

F.R. Ihr bezieht euch also beide in gewisser Weise auf diese Konzepte von Simulation oder System. Aber ihr macht es anders als in all diesen theoretischen Ansätzen, die behaupten, dass dies die Elemente sind, in denen die Bedeutung des Spiels liegt oder mit denen sie vermittelt wird. Man hat ein spezifisches System oder eine spezifische Simulation, und die Spieler_innen setzen sich damit auseinander. Und dadurch lernen sie, was in der Art und Weise, wie sich die Welt oder das System verhält, kodiert ist.

A.H. Herausfinden, wie die Welt funktioniert, und dann damit arbeiten? Ja, aber oft kämpft man wirklich mit dem_der Designer_in und nicht mit dem Charakter, den man eigentlich spielen sollte. In dem Fall, den du ansprichst, ist mein spezielles System der Mensch selbst und oft programmiere ich nichts,



Abb. 4 Tobias Zarges: *Knobs Flat*

⁷ *Knobs Flat*, Tobias Zarges, DE 2021.

lasse sie aber denken, dass ich es getan habe [lacht]. Und das ist die Illusion. Ich meine, Spiele sind voll von Illusionen. Erstens ist es ein Wunder, dass sie überhaupt funktionieren, aber zweitens ist es oft so, dass man den Leuten einen *suspended disbelief* vorgaukelt. Es ist oft ein Werk der Fiktion, wie ein Film, ein Buch oder ein Stück Architektur. Du glaubst daran. In gewissem Sinne glaubst du, dass du in den Wolkenkratzer gehst und er nicht einstürzt, so etwas in der Art [lacht], und ich versuche, die Spieler_innen an die Solidität der Welt, die ich aufbaue, an die Solidität der Figuren und an die Solidität der Erfahrung glauben zu lassen. Dafür muss ich aber nichts programmieren, ich muss ihnen nur erlauben, an meine Welt zu glauben, und sie in gewisser Weise davon überzeugen, dass sie den Figuren etwas bedeuten. Deshalb werden sie sich um die Charaktere kümmern oder sich so verhalten, als seien diese Dinge real und lebendig. Und ich erlaube den Spieler_innen einfach, das zu glauben. Dann denken sie plötzlich alle möglichen Dinge und folgen der Geschichte, wohin sie führt, und glauben, dass es eine Wahl gibt – ob es eine gibt oder nicht, ist dann egal. Ich denke, es funktioniert in gewisser Weise so, wie ein Buch in deinem Kopf funktioniert. Du hast das Gefühl, dass du dieses Leben gelebt hast und dass du auf dem Weg Entscheidungen getroffen hast, aber es endete auf eine bestimmte Weise, die du nicht vorhersehen konntest. Deshalb bist du nie unzufrieden ..., denke ich.

C.H. Ihr beide lehrt an der Kunsthochschule Kassel. Wie unterrichtet ihr mit diesem Ansatz Games? Wie kann man den Studierenden beibringen, Spiele zu entwickeln, in denen jede_r Spieler_in individuelle Erfahrungen machen kann?

F.R. Und warum ist es wichtig, das überhaupt zu unterrichten? Warum sollte man Games an der Universität oder an Kunsthochschulen lehren?

A.H. Tobias?

T.Z. Auriea?

[alle lachen]

A.H. Diese Fragen stellen wir uns die ganze Zeit [lacht]. Aber ich denke, weil die KHK so funktioniert, wie sie funktioniert, macht es dort Sinn. Zum einen ist es eine Kunsthochschule, zum anderen haben die Studierenden ein gewisses Maß an Unabhängigkeit. Wir sind mehr wie Vermittler_innen. Wir denken uns Projekte aus und wir begleiten die Studierenden bei ihren Projekten. Das hat für mich mehr Sinn gemacht, je länger ich an der KHK gearbeitet habe. Wir geben keine Noten, es gibt keine Anforderungen als solche und die Studierenden streifen frei zwischen den Disziplinen umher, von bildender Kunst bis Animation oder Medien und Sound. Und das macht in diesem Fall Sinn, weil wir wie eine große Werkstatt sind. Wir sind ein Studio, wir sind eine Gruppe, die sich gegenseitig unterstützt und versucht, sich durch den Prozess des Lernens, wie all diese Dinge funktionieren, zu führen, während sie sich verändern.

T.Z. Ich finde es besonders spannend, dass wir an einer Kunsthochschule arbeiten. Wie Auriea sagte, haben wir Studierende aus allen Bereichen. Ein paar konzentrieren sich zwar vor allem darauf, Spiele zu machen, aber die meisten sind gleichzeitig in Bereichen wie Illustration, Animation, Performance oder Videokunst. Das bietet eine ideale Gelegenheit, über Spiel in unterschiedlichen Zusammenhängen nachzudenken. Wie all diese Formen von Interaktion, Partizipation, Anleitungen, *playfulness*, das Einbinden von Fehlern usw. in anderen Kunstformen eingesetzt werden und wie sich das mit unserer Arbeit verbinden lässt.

F.R. Aus euren Antworten geht hervor, dass ihr nicht unbedingt sagen würdet, dass das Unterrichten von Games oder von Game-Design an einer Kunsthochschule oder einer Universität etwas ist, das völlig selbstverständlich ist. Es gibt ja viele Leute, die gerne mehr Games-bezogene Studiengänge institutionalisiert sehen würden, weil sie daran interessiert sind, das Medium aufzuwerten oder zu demonstrieren, dass Spiele ernst zu nehmen sind, weil sie an Hochschulen gelehrt werden. Aber das ist nichts, was euren Ansatz in der Lehre prägt?

A.H. Ja, in dem Sinne, dass Spiele meist entweder als eine Form der Informatik oder als Gewerbe gelehrt werden. Ich will das nicht abwerten, aber auf der Ebene des puren Handwerks läuft es darauf hinaus, dass man die Studierenden aufteilt und sagt, du lernst Programmierung, du lernst Concept Art, du wirst Video Artist, du wirst Technical Artist, diese Art von Aufteilung. Und dann bildet man sie aus und dann gehen sie alle bei Ubisoft arbeiten. Aber für mich hat es Vorteile, das nicht zu tun. Ich würde Game-Design nur an einer Kunsthochschule unterrichten wollen und nicht als eine abgetrennte Disziplin, bei der es viel mehr um technische Ausbildung geht, oder bloß als eine Form der Informatik wie das Programmieren, diese Art des Denkens in Systemen z. B. Ich sehe es als eine integrative Kunstform und versuche, es so zu lehren. Ich bringe ihnen also gar nicht bei, Spiele zu machen [lacht]. Wenn sie aber Spiele machen wollen, dann machen wir das auch. Wir nennen es Games, weil ich ein schlichter Mensch bin und ich es einfach mag und mir keinen ausgefallenen Namen wie <interdisziplinäres Was-auch-immer-Medien-Dings> ausdenken will. Wir haben auch eine Abteilung für Neue Medien und zuerst habe ich mich gefragt: Warum sind diese beiden Dinge getrennt? Aber dann begann es für mich Sinn zu machen: weil wir einen gewissen handwerklichen Fokus haben, nehme ich an. Es gibt die Programmierung, es gibt das Handwerk und dann gibt es <Kommerz> – ich schätze in Ermangelung eines besseren Wortes – oder Business Development, oder nennen wir es <berufliche Entwicklung>. Als Medienkünstler_in hast du etwas andere Anliegen. Tatsächlich kann man als unabhängige_r Entwickler_in von dem, was wir als Games bezeichnen, in verschiedene Richtungen gehen. Die Übergänge zu den Neuen Medien sind offensichtlich und es gibt Überschneidungen zur Medienkunst, aber das überschneidet sich auch mit Animation und CGI, vielleicht mit Filmen oder Performance-Kunst und

Videokunst. Künste überschneiden sich mit spielbezogenen Bereichen, und für die Spielentwicklung braucht man all diese Dinge. Deshalb versuchen wir, den Studierenden ein Spektrum – da ist wieder dieses Wort <Spektrum>⁸ – von Dingen beizubringen, die sie verwenden können.

Aber ich bringe ihnen auch in erster Linie bei, ein bisschen einfallsreich zu sein in ihren Gestaltungsmöglichkeiten. Ich denke, das liegt einfach daran, dass es eine Kunsthochschule ist. Ich muss ihnen nicht eine bestimmte Software beibringen, um sicherzustellen, dass sie gut darin werden. Stattdessen bringe ich ihnen bei, dass Software kommt und geht. Du musst lernen, mit dem zu arbeiten, was du hast. Mit dem kreativ zu sein, was zur Verfügung steht. Du kannst große Träume haben, aber überleg dir, wie du deine Idee umsetzt, wie du deine Idee zum Leben erwecken kannst, unabhängig davon, ob du Zugang zu etwas hast, was du kennst, groß oder klein. Wie kannst du das auf viele verschiedene Arten verwirklichen? Was wichtig ist, ist die Kernidee, nicht die Technologie, mit der du es umsetzt. Aber dennoch: So macht man Motion Capture, so machst du es auf billige Weise, und so machst du Motion Capture, wenn du ein milliardenschweres *rig*, einen Haufen Kameras und eine *sphere*⁹ verwendest. Man muss einfallsreich sein und verstehen, dass die Technologie kurzlebig ist, und die mühsam erlernte Sache muss es wert sein, gut darin zu werden. Nicht, weil man dann die Software kennt und einen Job bekommen kann, sondern weil man jetzt die Herangehensweise kennt, wie man seine Idee verwirklichen kann, auf vielfältigen Levels.

F.R. Würdest du deinen Ansatz, diese Dinge zu lehren, als an sich spielerisch beschreiben? Denn in gewisser Weise klingt es so.

A.H. Ja, ich glaube, das ist es [lacht]. Aber es ist Schritt für Schritt, die Studierenden empfinden es nicht immer als so spielerisch [lacht]. Es ist eher so, dass ich ihnen sage: Jetzt geh und mach es. Und sie antworten: Ich weiß nicht, wie man es macht! Und ich sage: Du weißt es, lass es uns herausfinden. Also ja, in gewisser Weise ist das spielerisch, man sollte sich nicht eingeschränkt fühlen. Lass nicht die Technologie dich benutzen [lacht]. Versuch, aus dieser Einstellung herauszukommen und realisiere, dass deine Idee wichtiger ist. Das ist das, was du hast, das ist das, was du wirklich hast. All dieses andere Zeug kommt und geht.

T.Z. Und auch den Studierenden einen Raum anzubieten, in dem sie ihr Eigenes entdecken können, das, worauf sie neugierig sind.

A.H. Ja, absolut.

C.H. Wir haben auf eurer Website gesehen, dass ihr mit den Studierenden ein Projekt durchführt, das *Afterlife* heißt.¹⁰

A.H. Ah ja, das Große. Da sind wir mittendrin.

C.H. Könnt ihr uns ein wenig über dieses Projekt erzählen?

A.H. *Afterlife* läuft wirklich gut. Es ist ein Projekt mit dem Museum für Sepulkralkultur in Kassel, das ein schönes Museum über Todeskultur ist. Im Moment

⁸ Vgl. die Rede vom Spektrum des Politischen von Spielen zu Beginn.

⁹ Eine Anordnung, die zum Motion Capturing eingesetzt wird, bei der sich der/die Schauspieler_in innerhalb einer Kugel bewegt, über die die Bewegungen aufgezeichnet werden.

¹⁰ Ein auf zwei Semester angelegtes Projekt der Games-Klasse von Auriea Harvey und Tobias Zarges, das als Kooperation mit dem Museum für Sepulkralkultur in Kassel angelegt ist. Im Sommersemester 2021 wird an der Umsetzung der Konzepte der Studierenden gearbeitet.

ist es wegen der Covid-Pandemie geschlossen und sie entwickeln ihre Website neu. Sie haben bei uns um Kooperation angefragt, um Interventionen in dieser neu erbauten Web-Umgebung zu kreieren. Meine Studierenden hatten die Aufgabe, Konzepte zu entwickeln, die sich auf die Museumssammlung und damit auf den Tod beziehen. Spiele und Tod sind sehr eng miteinander verbunden, also war die Frage: Wie gehen wir das an? Wir begannen mit Recherchen in der Sammlung selbst und im Museum und dann bat ich die Studierenden, einen Zugang zu dieser Sammlung zu finden. Sie haben 13 verschiedene Vorschläge entwickelt – was eine Menge ist. Dabei lernten sie viel über Recherche und kritisches Denken, über ihre eigenen Ideen und über die Themen des Museums. Von dort aus ließ ich sie formale Vorschläge machen, Exposés, die wir dem Museum geben konnten, damit die ihre Ideen verstehen können. Jetzt treten wir in die Vorproduktionsphase ein, in der es darum geht, herauszufinden, was es braucht, um das Ding zu machen. Wie ich immer wieder sage: «Ihr habt eure Idee, das ist großartig. Wie wollen wir das jetzt umsetzen?» Das birgt einige technische und konzeptionelle Herausforderungen. Aber das, was daran Spaß macht, ist, dass jede_r Studierende ganz anders an das Projekt herangegangen ist – das liebe ich zu sehen. Dass sie, wie Tobias schon sagte, den Freiraum haben, sich selbst ernst zu nehmen und herauszufinden, wie sie ein solches Thema angehen wollen. Manche gehen es mit Humor an und manche mit Tragik. Wir haben einen Studierenden, der in der Covid-Zeit einen Krankenpfleger interviewt und die Geschichte dieses Krankenpflegers in ein Spiel verwandelt hat. Wir haben einen Studierenden, der einen riesigen Monolithen entwirft, der vor dem virtuellen Nachbau des Museums stehen und ins All geschossen werden soll. Eine Art konzeptionelle Idee über die Ewigkeit. Einige nähern sich dem Thema von einer sehr spirituellen Seite. Ich habe einen Studierenden, der sich in seinem Spiel mit der jüdischen Religion und ihren Begräbnispraktiken und auch mit Trauer beschäftigt. Trauer als eine nicht-euklidische Erfahrung zu sehen, das ist die Idee des Spiels. Aber dann habe ich andere Studierende, die sagen, nach dem Tod gibt es nichts, und die diese Idee des Nichts untersuchen. Es ist faszinierend, so unterschiedliche Zugänge zu einem Thema zu haben. Der Tod im Spiel wird üblicherweise als banal verstanden. Er ist vorübergehend, es ist nur eine Chance, neu anzufangen. Aber manche Studierende sehen den Tod überhaupt nicht so. Andere hingegen schon. Also erforschen wir das aus allen Blickwinkeln.

F.R. Es gibt eine Sache, die du kurz angeschnitten hast, die für uns spannend ist. Und das ist die Beziehung zwischen Spiel und Spielen und dem Tod. Normalerweise würde man wahrscheinlich nicht erwarten, dass es da eine Beziehung gibt, denn Spiele werden gemeinhin mit Spaß in Verbindung gebracht, damit, dass sie im Grunde keine Konsequenzen haben. Und auf der anderen Seite ist der Tod die ultimative Konsequenz und wird normalerweise kulturell nicht mit Spaß verbunden. Wie verhalten sich diese beiden

Konzepte zueinander oder wo siehst du die Art und Weise, wie sie zusammenpassen? Wie macht man den Tod zum Gegenstand eines Spiels?

A.H. Der Tod ist immer Teil des Spiels oder zumindest ziemlich oft Teil eines Spiels. Mein Problem als Designerin war, wie man es schafft, dass es in Spielen nicht um Tod oder Ökonomie geht. Tod und Ökonomie sind die beiden Dinge, um die es in Games im Grunde immer geht, oder? Es geht darum, den Tod aus der realen Welt zu nehmen und ihn in Spiele zu übertragen. Das ist nicht wirklich eine großartige Idee, denn es will ja niemand sterben. Aber Spiele können ein Werkzeug sein, um diese Dinge ohne Angst zu erforschen. In gewisser Weise ist es also eine gute Idee, den Tod in einem Spiel zu thematisieren, denn er ist die eine Sache, über die man nicht zu viel nachdenken möchte. Deshalb ist der Tod im Spiel so kathartisch, denke ich.

T.Z. Mein eigener Ansatz war, mich mehr mit der Vergänglichkeit der Dinge zu beschäftigen, ohne zu viel über den Tod zu machen. Weil es bei Spielen so offensichtlich ist.

A.H. Ja, bei Spielen ist das offensichtlich. Ich habe mich immer gefragt: Kann man ein Spiel über Freude machen? Ein Spiel, das nur Freude ist, ohne dass es belanglos wird. In gewisser Weise ist es zu offensichtlich, dass es bei Spielen darum geht [lacht], oder um Sex. Wir machen Spiele über Sex, die ganz und gar nicht dem Klischee entsprechen, sondern über Sex als Erfahrung. Weniger als ein pornografisches Erlebnis, sondern als ein emotionales oder sinnliches Erlebnis.

C.H. Du hast zu Beginn von politischer Verantwortung gesprochen. Wenn es nun um die Frage dieses Projekts geht: Spiele und Tod – auf welche Art und Weise diskutiert ihr untereinander und auch mit den Studierenden die Fragen der Verantwortung im Spiel?

A.H. Du machst diese Spiele ja nicht für dich selbst. Ich erinnere die Studierenden daher daran, an die Besucher_innen des Museums zu denken. Wer sind die? Ich bringe sie dazu, das wirklich herauszufinden und sich vorzustellen, dass man sie kennt. Es ist nicht so, dass du um den Tod herumschleichen musst. Das tut das Museum ganz sicher nicht, aber denk daran, dass sich die Menschen das ansehen werden. So einfach ist das. Denkt einfach daran, dass das Publikum des Museums das sehen wird, mehr sage ich nicht. Und ich frage, welche Aufgabe wollt ihr den Besucher_innen des Museums stellen? Wollt ihr, dass sie eine leichte Zeit haben, oder wollt ihr, dass es schwierig für sie ist? Du kannst nicht vorhersagen, was passieren wird, aber du musst wissen, dass du die Verantwortung dafür tragen musst [lacht]. Das ist es, was ich auch sage: Du musst dafür verantwortlich sein, wenn du jemanden zum Weinen gebracht hast. Denk daran, dass es eine große Macht ist, die du hier hast, jemanden etwas fühlen zu lassen. Aber bedenke auch, dass du dafür verantwortlich bist, wenn du jemanden fühlen hast lassen. Dann entscheide, ob es wirklich das ist, was du tun möchtest. Und dann kannst du es angehen. Ich sage ihnen nicht, was sie tun

und was sie nicht tun sollen, aber ich versuche wirklich, dass sie sich der Effekte ihrer Arbeit bewusst sind, dass sie über diese Effekte nachdenken und realisieren, sobald du es getan hast, liegt es nicht mehr in deinen Händen. Hab keine Angst davor, fahre fort, aber du bist es, es liegt an dir, also stell sicher, dass du es bedacht hast.

G.H. Spielt die Lektüre von Theorie in diesem Zusammenhang eine Rolle? Und wenn ja, welche?

T.Z. Ja, definitiv, zwar weniger innerhalb des *Afterlife*-Projektes, aber insgesamt immer mehr. In meiner eigenen Lehre arbeite ich zunehmend mit verschiedenen Ansätzen der Game Studies und kritischen Theorien, auch gemeinsam mit unserer Kollegin Johanna Schaffer, die ja selbst Theoretikerin ist. Wir denken uns viel aus, um den Studierenden verschiedene Möglichkeiten des Nachdenkens und Sprechens über ihre eigene Arbeit zu zeigen. Die Herausforderung ist, das Lesen und Diskutieren von Theorien so zugänglich wie möglich zu machen für Studierende, die ja erst mal nicht da sind, um akademische Texte zu lesen, sondern um Spiele zu machen.

F.R. Glaubst du, dass es ihnen bei der Erstellung ihrer eigenen Arbeiten hilft? Ist es etwas, von dem sie profitieren?

T.Z. Ich hoffe es. Es hilft mir, das kann ich beantworten. Ich bin noch nicht lange genug dabei, um die Früchte meiner Arbeit zu sehen, denke ich [T.Z. & A.H. lachen].

A.H. Das stimmt, wir machen das erst seit sehr kurzer Zeit, wird sind erst in unserem dritten Jahr. Es ist eine kurze Zeit gewesen, aber ich lege nicht den Schwerpunkt auf Game Studies und solche Dinge, obwohl ich denke, dass es aus verschiedenen Gründen wichtig ist. Es ist wichtiger, dass die Leute wissen, was gedacht wurde, dass es eine Kontinuität zwischen akademischen Arbeiten und ihrem Denken gibt. Damit du nicht auf die Idee kommst, dass du die ganze Zeit so originell bist [lacht].

G.H. Auriea, könntest du etwas über deine aktuellen Arbeiten, deine virtuellen und materialen Installationen, erzählen? Da gibt es z.B. eine digitale Arbeit, die auf digitalen Scans und Bearbeitungen deiner eigenen Hand beruht, die zu einem Ding im Virtuellen wird, die ich – interagierend – von vielen Seiten betrachten kann: *Stygian Hand*.¹¹

A.H. In der Tat, ich mache Skulpturen, eine Spezies von Skulpturen – das ist irgendwo ein Hybrid zwischen Spielen (*games*) und Skulpturen. Und es geht darum, Wege zu finden, um zu zeigen, dass digitale Kunst es wert ist, geschätzt zu werden, dass sie sowohl über den Geldwert als auch den <kulturellen> Wert hinaus geschätzt wird. Das ist etwas, womit digitale Künstler_innen Probleme hatten, weil das Digitale als Hilfsmittel gesehen wird und nicht etwa auf eine Weise eine Wertschätzung erfährt wie etwa der Eindruck, dass simulierte

¹¹ *Stygian Hand*, Auriea Harvey, BE/DE 2021.



Abb. 5 Auriea Harvey:
Stygian Hand

Kreaturen in Videospielen lebendig werden. Ich habe den Eindruck, dass digitale Objekte reale Objekte sind, und darauf hinzuweisen ist etwas, das heute möglich geworden ist – aus verschiedenen Gründen. Diese konkrete Arbeit, von der du sprichst, ist Teil einer Serie, die ich gerade entwickle, die viel mehr im Kontext der bildenden Kunst angesiedelt ist.

C.H. Es ist interessant, dass du von einer «Spezies von Skulptur» sprichst, denn als ich mir die Hand ansah und mit ihr interagierte, hatte ich wirklich einen Moment den Eindruck, dass sich die Hand selbst, ihre Form und Farbe, im Laufe der Zeit, vielleicht durch mein Interagieren, verändert ...

A.H. Das ist in deinem Kopf [lacht]. Aber sie könnte ihre Form ändern und in der Tat könnte sie, vielleicht sollte sie sich ändern. Das ist die Macht, die man am Ende hat. Wenn es irgendetwas gibt, das ich meinen Studierenden mitgeben möchte, dann diese Art von Gefühl zu der Arbeit zu haben, die sie digital machen. Dass sie die Kontrolle darüber haben, genug, um zu sagen, na ja, vielleicht sollte sie sich bewegen; und sie sich bewegen zu lassen, ist ein Gefühl, ein schönes Gefühl, sein Medium zu kennen. Aber ich musste mich damit auseinandersetzen, dass es, egal in welchem Kontext, nicht wirklich um die Technologie oder die Werkzeuge geht. Es geht wirklich um mein Gefühl, in der Lage zu sein, etwas zu erschaffen. Und obwohl ich bestimmte Tools extrem gut kenne, weiß ich, dass es jeden Tag etwas gibt, das ich benutzen möchte, von dem ich nicht weiß, wie ich es benutzen soll. Das ist meine tägliche Frage. Täglich benutze ich Dinge, von denen ich keine Ahnung habe, wie sie funktionieren, ich weiß nicht, wie man sie benutzt, aber ich benutze sie, und es ist wichtig, zu wissen, wie man Zugang findet. Das ist einfach die Art, wie ich die Dinge gerne mache. Ich mag es nicht, immer bei der gleichen Sache zu bleiben. Ich mag es, einfach eine Idee zu haben und mit ihr loszulegen. Das ist der Grund, warum ich so unterrichte, wie ich es tue. Wir werden sehen, ob

das effektiv ist. Das ist meine erste Professur, und obwohl ich schon viele verschiedene Arten von digitalen Medien unterrichtet habe, ist es das erste Mal, dass ich eine ganze Games-Klasse habe, also bin ich neugierig, wie sich die Studierenden verhalten werden.

G.H. Wir sind auf die Ergebnisse, insbesondere auf die Arbeit mit dem Museum, auch sehr gespannt.

A.H. Ja, das wird ein wirklich cooles Projekt, denke ich. Und wenn wir jemals aus dieser Pandemie-Situation herauskommen und wieder zusammen sein können, werden wir einige wirklich interessante physische Spiele machen, das ist es, was wir tun werden, wirklich. Keine Computer.

T.Z. Wir sind fertig mit Videospielen.

A.H. Damit sind wir fertig [alle lachen]. Ich denke, das wäre eine wirklich interessante Abwechslung und ich würde mich total darauf freuen.

Das Gespräch wurde Ende April 2021 auf Englisch geführt, von Laura Rosinger transkribiert und von Christine Hanke und Felix Raczkoski übersetzt.

POLITIKEN DES SPIELENS

Spielerische Aushandlungsprozesse zwischen Metagaming und Balancing

Vorgänge des Computerspielens werden von Spielprogrammen und -dispositiven vermittelt, von ihren Ästhetiken, Spielmechaniken oder Erzählungen respektive den Ein- und Ausgabegeräten. Gleichzeitig gestalten auch die Dispositionen und Verfasstheiten der Spieler_innen, das erweiterte Umfeld und die Rahmenbedingungen, in denen das Spielen stattfindet, sowie die Spielweisen selbst die Prozesse des Spielens mit. Mit dem vom Spiele-Entwickler Richard Garfield zunächst für analoge Spiele geprägten Konzept des *metagame* wird eine entsprechende praxeologische Perspektive eingenommen: «It is how a game interfaces with life. A particular game, played with the exact same rules will mean different things to different people, and those differences are the metagame.»¹ Garfield fasst das Konzept dabei denkbar breit: Unter *metagame* fallen sowohl die strategischen Vorbereitungen oder die Reputation, die Spieler_innen in eine Spielpartie einbringen, als auch die Erfahrungswerte oder der Anerkennungszuwachs, den sie wiederum durch eine Partie erlangen. Das *metagame* betrifft die Strategie-Entwicklung der Spieler_innen zwischen den Partien sowie die Ermüdungserscheinungen bis hin zu *trash talking* während der Partien.² Konsequenterweise schließt Garfield daraus: «There is of course no game without a metagame – by this definition. A game without a metagame is like an idealized object in physics. It may be a useful construct but it doesn't really exist».³

Stephanie Boluk und Patrick LeMieux stellen das *metagame* im Anschluss an Garfield gar als den entscheidenden Aspekt gegenüber dem Spiel heraus: «[F]or all intents and purposes metagames are the only kind of games that we play».⁴ Die Idee des «Metagaming» denkt den Vorgang des Spielens demnach nicht nur jenseits der «eigentlichen» Spielregeln, sondern verortet diesen zudem je situativ: «A signifier for everything occurring before, after, between, and during games as well as everything located in, on, around, and beyond games, the metagame anchors the game in time and space».⁵ Mit Boluk und

¹ Richard Garfield: Metagames, in: *Gamasutra*, 11.5.2000, Vortrag im Rahmen der Games Developers Conference 2000, nur noch archiviert verfügbar auf web.archive.org/web/20080227154137/https://www.gamasutra.com/features/gdcarchive/2000/garfield.doc (11.2.2021).

² Vgl. ebd.

³ Ebd.

⁴ Stephanie Boluk, Patrick LeMieux: *Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, Minneapolis 2017, 3.

⁵ Ebd., 11.

LeMieux ließen sich *metagames* als Geschichten oder Entwicklungen des Spielens beschreiben: «What the metagame identifies is not the history of the game, but the history of play».⁶ Sobald Spieler_innen über Informationen verfügen, die über die bloßen Spielregeln und -mechaniken hinausgehen – ob aus eigener Spielerfahrung oder aus Guides –, und sie dieses Wissen zurück in den Spielprozess führen, entstehen *metagames*. Praktiken des Metagaming meinen dementsprechend all jene Vorgänge, die sich Wissen jenseits der Vorgaben des Spiels zunutze machen oder dieses generieren und so zu einer Transformation der Spielweisen beitragen.

Spezifische Praktiken des Metagaming⁷ zeigen sich in Spielweisen in kompetitiven Online-Multiplayer-Spielen wie *Hearthstone*, *Dota 2* oder *Guild Wars 2*, die sich um die sogenannte «Meta» entfalten.⁸ Mit diesem Begriff bezeichnen entsprechende Spieler_innen-Communities aktuell dominierende Strategien, wie das jeweilige Spiel erfolgreich gespielt werden kann. Auch wenn sich die Nutzung des Begriffs innerhalb der Spieler_innen-Communities in ihrer Idee nicht zweifelsfrei auf das Konzept des *metagame* rückbeziehen lässt, bildet es dennoch einige Teilaspekte dessen ab, was Garfield darunter fasst, insbesondere die strategische Vor- und Nachbereitung sowie die Entwicklung eines strategischen Plans. Konkret betrifft dies die Auswahl bestimmter Optionen. Es geht also weniger um individuelle spielerische Fähigkeiten von Spieler_innen als vielmehr um die konzeptuelle Auslotung strategischer Möglichkeiten. Das Spielen unter Zuhilfenahme der Meta unterscheidet sich dabei von der Nutzung von statischen Guides, da die Meta zum einen auf Entwicklungen und Trends im Spielgeschehen reagiert und zum anderen selbst in dieses zurückwirkt, sich also dynamisch entfaltet.

Die Praktiken des Metagaming, wie ich sie im Folgenden beschreiben möchte, umfassen dabei sowohl das Spielen unter Zuhilfenahme der Meta als auch die Zusammenstellungen der «Metabuilds», die auf der Analyse der Spielmechanik fußen, und oszillieren somit zwischen konkreten Spielweisen und deren Verhandlung im Diskurs um Spiel und erfolgreiche Spielpraktiken. Die in der Meta abgebildeten Strategien werden zunächst von einer vergleichsweise kleinen Spieler_innengruppe geprägt, häufig Profispieler_innen, die besonders erfolgreich in den jeweiligen Spielen sind. Daraufhin werden die Strategien zumeist durch Community-Websites dokumentiert und durch andere Spieler_innen aufgegriffen. Die Meta kann insofern als eine durch die Praxis des Spielens hervorgebrachte präzise Analyse der spielerischen und strategischen Möglichkeiten eines Spiels gesehen werden, die Potenziale und Schwachstellen einer Spielmechanik aufdeckt. Beides ist in der Regel auf eine im Game-Design unausgeglichene Spielbalance zurückzuführen, die von der Meta offengelegt wird. Das Metagaming wird gewissermaßen zu einem «Test auf Funktionsfähigkeit»⁹ der Spielbalance, der von den Spieler_innen während und durch den Prozess des Spielens durchgeführt wird. Die Meta reflektiert so den aktuellen Zustand eines Spiels und hat gleichzeitig zur Folge, dass die

⁶ Ebd., 17.

⁷ Die Bezeichnung Metagaming findet auch häufig im Zusammenhang mit Rollenspielen und dem Verhältnis von intra- und extradiegetischem Wissen Verwendung, was einer ähnlichen Logik folgt, hier jedoch nicht diskutiert werden soll.

⁸ *Hearthstone*, Blizzard Entertainment, USA 2014–; *Dota 2*, Valve, USA 2013–; *Guild Wars 2*, ArenaNet, NCSoft, USA 2012–.

⁹ Claus Pias: Die Pflichten des Spielers. Der User als Gestalt der Anschlüsse, in: Wolfgang Coy, Martin Warnke, Georg Christoph Tholen (Hg.): *HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien*, Bielefeld 2015, 313–342, hier 322.

Unausgewogenheit des jeweiligen Spiels weiter verstärkt wird, wenn andere Spieler_innen die gewinnbringenden Strategien in ihr Spielen übernehmen. Dies führt wiederum dazu, dass Spieler_innen sich zur Meta verhalten müssen, wenn sie ihrerseits erfolgreich sein wollen; entweder indem sie diese in ihr Spielen übernehmen und sich an den Vorgaben orientieren oder indem sie Gegenstrategien entwerfen. Die Meta verzeichnet dabei Schwankungen, wenn Gegenstrategien ihrerseits erfolgreich werden. Auf diese Weise wird die Meta selbst zum dominierenden Merkmal und integralen Bestandteil der jeweiligen Spiele. Hier nähert sich die Meta dann den eigentlichen Spielregeln an. Unter Meta lässt sich demnach zum einen die aktuell dominierende, da gewinnbringende Spielweise verstehen. Zum anderen kann sie als eine Art zweites, auf sich dynamisch verändernden Konventionen beruhendes <Regelwerk> verstanden werden, in dem diejenigen Vorgehensweisen abgebildet werden, die mit darüber entscheiden, wie gut man ein Spiel spielt.

Sofern sich die Meta durch Gegenstrategien nicht selbst im Spielgeschehen reguliert, müssen Entwickler_innen reagieren, um einseitige Spielweisen zu verhindern. Dies geschieht über das sogenannte <Balancing> – zumeist über die Anpassung einzelner Parameter im Spiel, wie etwa die Steigerung der Kosten von häufig genutzten, effektiven Optionen. Auf diese Weise entsteht ein Wechselspiel zwischen Metagaming-Praktiken und Balancing-Prozessen, zwischen Spieler_innen und Entwickler_innen, welches das Austarieren der Spielbalance und damit letztlich auch der spielerischen Möglichkeiten selbst zum Gegenstand hat.

Anhand des schon genannten Online-Sammelkartenspiels *Hearthstone* möchte ich im Folgenden spezifische Praktiken des Metagaming skizzieren. An *Hearthstone* treten die Strategien des Metagaming klar hervor, insbesondere, weil sich innerhalb der Spieler_innen-Community, die hier auch Profispielers_innen einschließt, ein reger Diskurs um die Entwicklungen der Meta gebildet hat. Dabei lässt sich das Wechselspiel von Metagaming und Balancing als fortlaufender Prozess der Spiele-Entwicklung nachzeichnen, der darüber hinaus auf die Rahmenbedingungen des Spiels übergreift. Balancing-Prozesse stehen dabei den Praktiken des Metagaming gegenüber, insofern sie versuchen, das Spiel ausgeglichen zu halten. Damit tritt die Spielsituation als Aushandlung zwischen Spieler_innen und Entwickler_innen stärker in den Vordergrund: als Formen spielerischer Mitsprache der Spieler_innen und restriktiver Regierungsbestrebungen seitens der Entwickler_innen.

Spielweisen des Metagaming

Hearthstone ist ein Spiel des US-amerikanischen Computerspiele-Entwicklers und Publishers Blizzard Entertainment, das im Story-Universum der *Warcraft*-Serie angesiedelt ist. Das Spiel bietet ein *free-to-play*-Modell, das durch Mikrozahlungen unterstützt wird. Im Hauptspielmodus treten Spieler_innen mit individuell

zusammengestellten Kartensätzen, den sogenannten Decks, einzeln gegeneinander an. Die Decks stellen Spieler_innen dabei aus der eigenen Kartensammlung zusammen, welche durch den Kauf von Kartenpackungen mittels einer *in-game*-Währung oder Echtgeld-Zahlungen erweitert wird. Über den Sieg in den Spielpartien entscheiden dabei die kluge Zusammenstellung der jeweiligen Decks sowie das geschickte Ausspielen einzelner Karten in einer günstigen Reihenfolge. Die Meta hilft in diesem Fall beim Deckbau, sprich bei der Auswahl der einzelnen Karten vor den Partien.

Im <Ranked Modus> von *Hearthstone* kämpfen Spieler_innen um eine möglichst gute Platzierung auf der Rangliste des Spiels. Internetseiten wie *tempostorm.com*, die vom gleichnamigen E-Sport-Team betrieben wird, oder die von der Community gehostete Seite *hsreplay.net* geben dabei Hilfestellungen, indem sie die Trends in der aktuellen Meta des Spiels mittels Statistiken dokumentieren und analysieren sowie erfolgreiche Deckprototypen bereitstellen. Die Spielmechanik von *Hearthstone* gibt dabei eindeutig vor, welche Züge im Sinne der Spielregeln möglich sind. Mit zunehmender Erfahrung sind Spieler_innen in der Lage, auf Grundlage der Spielmechanik stärkere Kombinationen aus den gegebenen Möglichkeiten zu selektieren. Diese Perspektivierung entspricht der Auffassung des Prozeduralismus, wie sie Miguel Sicart für den Diskurs der Autor_innen- und Designzentrierung innerhalb der Computerspielforschung diagnostiziert hat: «Games, procedurally understood, convey messages and create aesthetic and cultural experiences by making players think and reflect about the very nature of the rules, in the way the rules allow them to».¹⁰ Auch die Praktiken des Metagaming orientieren sich dabei an den Möglichkeiten der Spielregeln. Eine Interpretation im Sinne des Prozeduralismus jedoch «disregards the importance of play and players as activities that have creative, performative properties».¹¹ Entsprechend schreibt Sicart weiter:

However, play is much more messy than just playing for goals and achievements. External rewards only operate on the domain of instrumental play, but leave aside play as negotiation, play as appropriation, and play as expression.¹²

Zwar ist der Ranked Modus als Rangliste strukturiert und auch die Meta orientiert sich am Ziel, «to maximize the chances of winning the game and climbing the ladder»,¹³ doch in einer Perspektivierung, die von der Maximierung der Gewinnchancen einzelner Spieler_innen abstrahiert, stellt das Metagaming vielmehr



Abb. 1 Spielszene aus einem *Wild*-Ranglistenspiel im Hauptspielmodus

¹⁰ Miguel Sicart: Against Procedurality, in: *Game Studies*, Bd. 11, Nr. 3, 2011, gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap (17.5.2021).

¹¹ Ebd.

¹² Ebd.

¹³ Anonym: What's the Rush? Tempo Storm Standard Meta Snapshot #129, Blogbeitrag mit YouTube-Video-Einbindung, in: *Tempo Storm*, 3.5.2021, tempostorm.com/hearthstone/meta-snapshot/standard/05-03-2021 (9.5.2021).

eine Aushandlung der Spielabläufe nicht nur mit anderen Spieler_innen, sondern auch mit dem System Spiel respektive dessen Entwickler_innen dar.

Das Spielen mit Bezugnahme auf die Meta verdeutlicht hierbei, dass nicht nur die Spielmechaniken und -regeln den Prozess des Spielens vermitteln und die Spieler_innen in Relation zueinander setzen, sondern auch die Spielweisen selbst. Dies gilt für Online-Multiplayer-Spiele, bei denen viele Spieler_innen gemeinsam agieren und die Weisen ihrer Verschränkungen spielerisch aushandeln. Es trifft aber ebenso auf Single-Player-Spiele zu, insbesondere dann, wenn Spieler_innen sich untereinander austauschen. Für die Metagaming-Praktiken bei *Hearthstone* ist also weniger die Tatsache entscheidend, dass hier Spieler_innen gegen andere Spieler_innen antreten, als vielmehr der Umstand, dass Strategien im Diskurs der Meta diskutiert und mit anderen Spieler_innen geteilt werden.

Individuelle Spielweisen können dabei insofern vom Metagaming profitieren, wenn sie sich an dieses adaptieren. In Bezug auf Single-Player-Spiele schreibt Rolf F. Nohr hierbei von einem Selbstoptimierungsprozess. Spieler_innen unterwerfen sich «freiwillig einem Verfahren der Optimierung des eigenen Handelns – einer *Selbstoptimierung*».¹⁴ Diese Form der Selbstoptimierung lässt sich ebenso in Multiplayer-Spielen wie *Hearthstone* beobachten, da Spieler_innen auch hier zunächst ihre Handlungen innerhalb der Spielmechanik optimieren müssen, bevor sie sich mit anderen Spieler_innen messen können. Nohr beschreibt «[d]ie «effektive Art und Weise» bestimmte Computerspiele zu spielen» als «ein «balancing» und «monitoring» von Daten, Kurven, Statistiken, Verteilungen und Regelungssystemen, mit dem Zweck, die innere Normalität des Spiels [...] erst zu erkennen und dann zu erfüllen».¹⁵ Hierbei würden nicht nur «die Grenzwerte der inneren Logik des Systems» ausgetestet, sondern die Spieler_innen müssten auch versuchen, «sich an diese Grenzwerte zu adaptieren», um in dem jeweiligen Spiel erfolgreich zu sein.¹⁶ Somit handelt es sich beim Metagaming auch um einen Selbstoptimierungsprozess, der sich an den prozentualen Siegchancen einer Spielweise orientiert. Da die Meta aber eben potenziell allen Spieler_innen zur Verfügung steht, wirkt das Metagaming sogleich ins Spiel zurück und zeigt sich so als dynamischer und komplexer Kreislauf von Spielprozessen, die nicht nur in einer Selbstoptimierung der Spieler_innen resultieren, sondern die Weise, wie das Spiel gespielt wird, maßgeblich mitbestimmen. Der spielerische Prozess zeigt sich hier somit als ein *Spielen mit Regeln* und als Veränderungsprozess der bestimmenden Spielweisen. Wie Anne-Marie Schleiner schreibt:

The player's power lies in creation, change, and modification of the game. The remaker of games sees the world not as a given, fixed place composed of static objects, but as *play material*, to be tweaked, hacked, altered, and reconfigured.¹⁷

Im Fall der Metagaming-Praktiken von *Hearthstone* schreiben die Spieler_innen jedoch nicht den Code um oder greifen in einer sonstigen Weise ins Spiel ein, sondern verändern das Spiel quasi «von innen heraus», aus dem Prozess des Spielens *mit* dem Spiel.

¹⁴ Rolf F. Nohr: Wiederaufsetzen nach dem Tod. Selbstoptimierung, Normalismus und Re-Entry im Computerspiel, in: Andreas Wolfsteiner, Markus Rautzenberg (Hg.): *Trial and Error. Szenarien medialen Handelns*, Paderborn 2014, 251–268, hier 253.

¹⁵ Ebd., 262.

¹⁶ Ebd.

¹⁷ Anne-Marie Schleiner: *The Player's Power to Change the Game. Ludic Mutation*, Amsterdam 2017, 11.

Verfahrensweisen des Balancing

Auch wenn hier mit Sicart und Schleiner die Macht der Spieler_innen betont wird, handelt es sich bei den Dynamiken der bisher beschriebenen Spielweisen um keine neuartigen Effekte, die erst mit dem Aufkommen einer Meta entstanden wären. Entwickler_innen nutzen diesen Umstand schon lange in Form der sogenannten Betatestphase für die Spiele-Entwicklung. Dabei figurieren die Spieler_innen mehr als Tester_innen, die sich auf Fehlersuche begeben, als dass sie ihre spielerischen Potenziale in die Spiele-Entwicklung einbringen könnten. Mit den Worten Sicarts: «[P]lay centric only means that games are developed with players involved in the design process, but not claiming that the meaning of the game is conveyed in the act of play».¹⁸ Dies bedeutet letztlich ein Verständnis von Spielen als *instrumental play*, bei dem Spieler_innen in den Dienst der Spiele-Entwicklung gestellt werden: «This leads to an understanding of play, and leisure, as mechanical outcomes of processes; outcomes that follow the same production and consumption models than [sic] labor».¹⁹ Die Testphasen stehen demnach ganz im Zeichen der Spiele-Entwicklung und in diesem Sinne scheint auch zu gelten: «The designer, in this case, *plays* the player».²⁰

Die Praktiken des Metagaming, wie ich sie hier beschrieben habe, befinden sich dagegen im Wechselspiel mit den Balancing-Prozessen der Entwickler_innen. Sobald eine fehlerhafte Spielbalance für unausgewogene Strategien und Spielweisen sorgt, müssen diese im folgenden Balancing angepasst werden, damit das Spiel fair bleibt und der Wettkampf der besten Spieler_innen wieder in den Vordergrund rücken kann. In einer technischen Perspektivierung könnte dabei die Spielbalance als eine Art Feintuning der Spielmechanik begriffen werden. Im Zuge dessen müssen Spieler_innen neue Strategien entwickeln und bisher eingespielte Strategien überdenken und anpassen. Spieler_innen testen die Möglichkeiten des Spiels aus und betreiben mittels Metagaming nicht nur einen Optimierungsprozess ihrer Spielvorgänge im Sinne Nohrs, sondern stellen zudem die Feinheiten der Spielmechanik auf die Probe und tragen so auch zur Optimierung der Spielbalance bei. Auch hierbei handelt es sich um einen Normalisierungsprozess, bei dem sich nicht die Spieler_innen adaptieren, sondern die Spielmechanik angepasst wird, um eben jenen Normalbereich zu definieren, in dem sich die Spieler_innen letztlich bewegen sollen und dürfen. Sobald man Spiele als unabgeschlossene Gebilde betrachtet, die stetig fortentwickelt werden, zeigt sich der spielerische Prozess als Aushandlung von Regeln und Spielmechaniken.

Somit stellt sich das Wechselspiel von Metagaming und Balancing aus zwei Perspektiven dar: Während durch die Spieler_innen mit der Meta Schwachstellen in der Spielbalance aufgedeckt und die Entwickler_innen zum Handeln gezwungen werden, werden die Spieler_innen in den Testphasen der Spiele-Entwicklung umgekehrt von den Entwickler_innen in die Pflicht genommen. Die Phase der Spiele-Entwicklung endet dabei nicht mit der Fertigstellung des Spiels,

¹⁸ Sicart: Against Procedurality.

¹⁹ Ebd.

²⁰ Ebd.



Abb. 2 Still aus dem Postgame-Interview mit blitzchung. In der linken Bildhälfte ducken sich die beiden Caster aus dem Bildausschnitt.

Politische Interventionen

Die Aushandlung von Regeln wiederum verweist auf eine weitere Facette des Metagaming: Im Jahr 2019 ereignete sich die sogenannte blitzchung-Kontroverse, die ihren Ausgang nicht im Spielen selbst, sondern im Umfeld der Berichterstattung über ein E-Sport-Turnier nahm. Das Spielen unter Turnierbedingungen wird dabei um weitere Regeln ergänzt, die z. B. den Umgang mit möglicherweise auftretenden «Bugs» oder die prinzipiellen Verhaltensweisen der teilnehmenden Spieler_innen regeln. Auch diese Turnierregeln können als Form von Meta-Regeln aufgefasst werden, insofern sie vorgeben, was jenseits der Vorgaben des Spielprogramms passieren kann und was nicht. Im Gegensatz zur Meta, die von Spieler_innen erstellt wird, werden die Turnierregeln jedoch von den Entwickler_innen, also in diesem Fall vom Publisher Blizzard Entertainment bestimmt, um Zugriff auf die Geschehnisse jenseits des Spielens zu erlangen.

Im Zuge der Ereignisse sperrte Blizzard den professionellen *Hearthstone*-Spieler Ng «blitzchung» Wai Chung zunächst für ein Jahr für alle offiziellen Wettbewerbe und behielt dessen Preisgeld ein, nachdem dieser sich während eines offiziellen Streaming-Events im Oktober 2019 solidarisch mit Protesten der Hongkonger Demokratiebewegung gezeigt hatte. In einem live übertragenen Online-Interview trug blitzchung Skibrille und Atemmaske und sprach den bekannten Protest-Slogan «Liberate Hong Kong, revolution of our times» in Mandarin in die Kamera, woraufhin die Übertragung abgebrochen wurde.²²

Am Tag darauf verkündete Blizzard die Sperre für blitzchung sowie die Beendigung der Zusammenarbeit mit den beiden Castern, die das Interview geführt hatten und denen vorgeworfen wurde, blitzchung eine Plattform für sein Statement geliefert zu haben. Diese Entscheidung führte Blizzard auf das individuelle Verhalten der Beteiligten zurück, das weder Blizzard Entertainment noch *Hearthstone* als E-Sport repräsentiert²³ und gegen die *Hearthstone*-Grandmasters-Turnierregeln verstoßen habe:

²¹ Ich danke den Herausgeber_innen sowie Benjamin Schäfer für diesen Hinweis.

²² Ein Mitschnitt des Interviews ist einsehbar auf dem YouTube-Kanal RapidFire, Blitzchung' postgame interview, in: RapidFire, 9.10.2019, youtube.com/watch?v=sPmqZNM5Frl (15.5.2021).

²³ Vgl. Blizzard Entertainment, Inc.: *Hearthstone Grandmasters Asia-Pacific Ruling*, in: Blizzard.com, 10.8.2019, playhearthstone.com/en-us/news/23179289 (27.2.2021).

²⁴ Blizzard Entertainment, Inc.: 2019 *Hearthstone® Grandmasters Official Competition Rules v1.4*, bnetcms-us-a.akamaihd.net/cms/page_media/w4/W4N-WIBHB74T31564507077190.pdf (27.2.2021).



Engaging in any act that, in Blizzard's sole discretion, brings you into public dispute, offends a portion or group of the public, or otherwise damages Blizzard image will result in removal from Grandmasters and reduction of the player's prize total to \$0 USD.²⁴

Abb. 3 Mitarbeiter_innen von Blizzard Entertainment versammeln sich vor dem Firmengebäude in Irvine.

Im Folgenden kam es zu zahlreichen Reaktionen, bis hin zu einem gemeinsamen Brief zweier US-Senatoren und mehreren Kongressabgeordneten an den CEO des Publishers Activision Blizzard Robert Kotick, in dem dieser aufgefordert wurde, die Sperre aufzuheben. Insbesondere über den Hashtag #BoycottBlizzard taten auf Twitter zudem zahlreiche Spieler_innen und auch Mitarbeiter_innen von Blizzard ihren Protest kund. Unter anderem kündigte Mark Kern,²⁵ der als Teamleiter an der Entwicklung von *World of Warcraft* beteiligt war, sein Abonnement für das Spiel und teilte dies über seinen Twitter-Account mit.²⁶ Einige Mitarbeiter_innen drückten wiederum ihre Solidarität mit blitzchung und der Hongkonger Demokratiebewegung mit einem Protestmarsch aus, bei dem sie sich, in Anlehnung an die Proteste aus dem Jahr 2014, mit Schirmen vor dem Firmengebäude von Blizzard Entertainment in Irvine versammelten.²⁷

Zudem beendeten einige Caster sowie Sponsoren der E-Sport-Events ihrerseits die Zusammenarbeit mit Blizzard. Nur wenige Tage später reduzierte Blizzard, mutmaßlich infolge der Protestreaktionen, schließlich die Sperre für blitzchung und die beiden Caster auf sechs Monate und blitzchung erhielt

²⁵ Mark Kern tat seine politische Meinung bereits früher öffentlich kund. So erklärte er sich 2015 über Twitter als Teil der Gamergate-Bewegung, vgl. Mark Kern @Grummz, 17.6.2015, archive.is/MmXgE (15.5.2021).

²⁶ Vgl. Mark Kern (@Grummz): It's done. #BoycottBlizzard, Twitter, 9.10.2019, twitter.com/Grummz/status/1181757457527267328 (10.5.2021).

²⁷ Vgl. Andy Chalk: Blizzard employees staged a walkout over Hearthstone Grandmaster's suspension, in: PC Gamer, 9.10.2019, www.pcgamer.com/blizzard-employees-staged-a-walkout-over-hearthstone-grandmasters-suspension (10.5.2021).

das zuvor einbehaltene Preisgeld. Bemerkenswert hierbei ist, dass die politische Sphäre weniger durch das Statement von blitzchung in den Bereich des Spiels eingebrochen ist als vielmehr durch den Versuch von Blizzard, politische Themen aus dem Spiel sowie dem Turnier herauszuhalten.

Die Sperre von blitzchung dürfte letztlich auf die wirtschaftliche Agenda von Blizzard Entertainment in Bezug auf den chinesischen Absatzmarkt zurückzuführen sein. Die Begründung, die in der öffentlichen Kommunikation des Unternehmens vertreten wurde, stellt jedoch das Einhalten von Spiel- respektive Turnierregeln in den Fokus. In einem offiziellen Statement des Präsidenten von Blizzard Entertainment, J. Allen Brack, weist dieser auf die Werte von Blizzard «Play Nice; Play Fair»²⁸ hin und räumt den Fehler ein, dass Blizzard inadäquat und vorschnell gehandelt habe. Dabei heißt es in der Stellungnahme: «In the tournament itself blitzchung *played* fair. We now believe he should receive his prizing».²⁹ Jedoch blieb es bei einer sechsmonatigen Sperre und Brack nutzte die Gelegenheit, um die Wettbewerbsregeln und die Grenzen des Spiels – oder genauer: die Begrenzung des Spielens auf das Spiel – zu konsolidieren:

But playing fair also includes appropriate pre- and post-match conduct, especially when a player accepts recognition for winning in a broadcast. [...] There is a consequence for taking the conversation away from the purpose of the event and disrupting or derailing the broadcast.³⁰

Ein *Spielen nach Regeln* befolgt die Regeln nicht nur, sondern bestätigt und konsolidiert diese letztlich in jedem Spielzug. Dies gilt ebenso für die besagten Turnierregeln. Spielen im Sinne des Metagaming dagegen bringt die Spielbalance aus dem Gleichgewicht, macht die Grenzen des Spiels brüchig und entlarvt die Idee einer abgeschlossenen, perfekten Spielbalance: «[T]he metagame ruptures the logic of the game, escaping the formal autonomy of both ideal rules and utopian play via those practical and material factors not immediately enclosed within the game as we know it».³¹ Zwar können die Handlungen, die im Rahmen der jeweiligen Spielmechaniken bzw. mittels dieser Spielmechaniken vollzogen werden, von sozialen Handlungen im Kontext des Wettbewerbs unterschieden werden – so dürfte wohl auch die *-Markierung im Hinblick auf blitzchungs Spielen im Turnier gemeint gewesen sein –, jedoch handelt es sich hierbei meines Erachtens um einen Unterschied der bereitgestellten und genutzten Mittel³² statt um einen Unterschied des Prozesses. In beiden Fällen führen strategisch platzierte Aktionen zu Irritationen, die Reaktionen erforderlich machen – wohlgemerkt weniger in einer intentionalen Perspektivierung als vielmehr auf der Ebene der Spielprozesse. Die Aktion von blitzchung fußt auf der Live-Situation des Interviews sowie der Logik des Teilens in Online-Medien, die sie geschickt ausnutzt. Die politische Botschaft hat so nicht nur eine große Reichweite jenseits des Spiels, sondern bricht auch in dessen dezidiert unpolitische und «neutralisierende» Rahmung ein. Blitzchung zwingt insofern Blizzard sein «Spiel» auf bzw. zwingt das Unternehmen zum Handeln, möchte

²⁸ J. Allen Brack: Regarding Last Weekend's Hearthstone Grandmasters Tournament, in: [Blizzard.com](https://news.blizzard.com/en-us/blizzard/23185888/regarding-last-weekend-s-hearthstone-grandmasters-tournament), 12.10.2019, news.blizzard.com/en-us/blizzard/23185888/regarding-last-weekend-s-hearthstone-grandmasters-tournament (27.2.2021).

²⁹ Ebd.

³⁰ Ebd.

³¹ Boluk, LeMieux: Metagaming, 2.
³² Vgl. Bernard Suits: *The Grasshopper. Games, Life, and Utopia*, Peterborough 2014, 31–32.

dieses nicht eine nachhaltige Störung seiner Spielbalance riskieren. Blitzchungs Aktion entspricht dabei der Logik des Metagaming, Blizzard reagiert mit dem entsprechenden Balancing. Die Reaktionen aus Politik, Spieler_innen-Community und den Reihen der eigenen Mitarbeiter_innen zwingen Blizzard abermals zur Nachbesserung – der <Balancing-Patch> folgt in Form des offiziellen Statements von Brack. Ein Spielzug folgt auf den anderen, auch wenn das Spielen längst die Rahmenbedingungen von *Hearthstone* verlassen hat und sich das Balancing im Rahmen der PR-Arbeit fortsetzt.

Balancing kann entsprechend als ein Vorgang gesehen werden, der gegen die Irritationen des Metagaming ausgerichtet ist: als Wiederherstellung der Ordnung des Spiels. Die Grenzen und die Regeln des Spiels müssen gehütet werden, und zwar im eigentlichen Sinn. Dementsprechend muss auch die semiotische Rahmung des Wortes <play> durch die Asteriske in Bracks Statement verstanden werden: Das zerberstende Potenzial spielerischer Handlungen muss aktiv auf das Spiel begrenzt werden.³³ Der politische Aktivismus, den blitzchung als *Spieler* in den Wettbewerb trägt, wird mit Verweis auf ein mangelndes und weiter gefasstes Fairplay ausgeschlossen respektive durch doppelte Regeln eingehengt, was letztlich nicht nur das Spiel konsolidiert, sondern auch die Firmenpolitik von Blizzard.

Handlungen in spielerischen Kontexten sind nicht an sich apolitisch, sondern werden erst durch Rahmungen als *Spiel* <verharmlost> und damit entpolitisiert. Entwickler_innen respektive Publisher müssen auf die zersetzenden Spielpraktiken des Metagaming reagieren. So lässt sich zwar beobachten, dass Entwickler_innen den ideologischen und ökonomischen Apparat <Spiel> aufrechterhalten, die dabei ergriffenen Maßnahmen führen letzten Endes jedoch zu Veränderungen des Spiels. Metagaming in einem medienwissenschaftlichen Verständnis wäre also entsprechend der Bedeutung des Präfix <meta> als <mit> und <dazwischen> aufzufassen, als ein *Spielen mit Regeln*, das sich immer als politischer Prozess zeigt, in dem geltende Regeln erprobt, ausgereizt und somit letztlich spielerisch unter den beteiligten Parteien ausgehandelt werden.

Politiken des Spielens

Während die Aktion von blitzchung im Rahmen der Protestforschung³⁴ betrachtet werden muss, zeigen sich die darauf reagierenden Boykottformierungen über Twitter entsprechend den «Praktiken der Politisierung von Konsumhandeln», bei denen «durch bewusste Konsumententscheidungen politisch Position» bezogen wird.³⁵ «Konsumhandeln [...] ist zwar nicht an sich <politisch>, doch können individuelle konsumbezogene Alltagspraktiken unter bestimmten Bedingungen eine politische Dimension entfalten.»³⁶ In dieser Perspektivierung wäre weiterhin die Frage zu stellen, inwiefern sich auch die Praktiken des Metagaming als adaptierte Form politisierten Konsumhandelns fassen lassen.

³³ Vgl. Reinhold Görling: Spiel:Zeit, in: Astrid Deuber-Mankowsky, Reinhold Görling (Hg.): *Denkweisen des Spiels. Medienphilosophische Annäherungen*, Wien, Berlin 2017, 19–52, hier 23 f.

³⁴ Vgl. Mundo Yang: Die Kreation neuer Kritikforen. Der praktische Kern digitaler Protestkulturen, in: *Indes. Zeitschrift für Politik und Gesellschaft*, Bd. 9, Nr. 3, 2019, 75–82; Maik Fielitz, Daniel Staemmler: Hashtags: Tweets, Protest? Varianten des digitalen Aktivismus, in: *Forschungsjournal Soziale Bewegungen*, Bd. 33, Nr. 2, 2020, 425–441.

³⁵ Sigrid Baringhorst, Mundo Yang, Katharina Witterhold: «Doing political culture» in Alltagspraktiken der Politisierung von Konsum. Theoretische und methodische Herausforderungen eines neuen Forschungsfelds der politischen Kulturforschung, in: Wolfgang Bergem, Paula Diehl, Hans J. Lietzmann (Hg.): *Politische Kulturforschung reloaded. Neue Theorien, Methoden und Ergebnisse*, Bielefeld 2019, 89–109, hier 89, 92.

³⁶ Ebd., 91.

Die politische Dimension eines Spiels tritt als diejenige in Erscheinung, in der die Verschränkungen der einzelnen Beteiligten geregelt und durch die Praxis des Spielens ständig neu ausgehandelt werden. Spielen im hier beschriebenen Sinn des Metagaming ist dabei nicht mit den konkreten Handlungen im Spielablauf gleichzusetzen, sondern meint die Prozesse der Aushandlung selbst, die spielerische Formen annehmen können. Die Politiken des Spielens beziehen sich dabei immer auf das Spiel, in dessen Kontext sie geschehen und dessen Kontexte sie zugleich verhandeln. So betrachtet sind es nicht nur Spieler_innen, die spielen, sondern auch Entwickler_innen und Publisher, die das Spielen auf Kontexte konkreter Spielsituationen begrenzen und es immer wieder neu rahmen müssen. Spielen zeigt sich somit als grundsätzlich politischer Prozess, in dem prekäre Verhältnisse aufgedeckt und herausgefordert werden und daraufhin immer wieder neu konsolidiert werden müssen.

EMERGENTE, SPIELERISCHE FASCHISMEN

Auf dem Reddit-Forum «r/AccidentalSwastika» dokumentieren und kommentieren Nutzer_innen Bilder von Hakenkreuzen, also (gemäß deutschem Strafrecht) verfassungsfeindlichen Symbolen, die in der Welt «zufällig» sichtbar werden. Sie resultieren aus materiellen Gegebenheiten und Anordnungen, z. B. den Mustern von Bodenkacheln oder aus Schattenwürfen, Kabelführungen oder Gebäudegrundrissen. Einige Beispiele des Forums, das nach eigener Beschreibung eher dem Sammeln solcher «Zufälle» denn der Verbreitung von faschistischen Symbolen verpflichtet ist, betreiben ihre Beobachtungsarbeit in digitalen Welten. Nutzer_in «gian_69» findet beispielsweise ein «zufälliges Hakenkreuz» in der geometrischen 3D-Welt des Videospiels *Minecraft*¹: Acht bis neun animierte Schweine in einer Grube, die Spieler_innen des Sandbox-Games selbst mit digitalen Schaufeln ausheben können, gruppieren sich bisweilen autonom zu einem rosafarbenen Hakenkreuz (Abb. 1).

Das Reddit-Forum geht phänomenologisch vor: Ein «absichtsloses Erscheinen» von Hakenkreuzen wird dokumentiert, von der ungewöhnlichen Wolkenform bis zum Muster eines Gartenzauns. Im hier genannten Fall des nationalsozialistischen Symbols in *Minecraft* handelt es sich jedoch nicht um einen *accident*, also Zufall im strengen Sinn. «Minecraft», wie Nutzer_in «gian_69» ihren Fund kommentiert,² zeigt eine emergente Form politischer Ikonografie an, die aus den interaktiven und dynamischen Strukturen der programmierten Welt entsteht. Die *Minecraft*-Welt ist an regelmäßigen Blöcken, rechtwinkligen Anordnungen und programmierten Bewegungsroutinen von 3D-Objekten (z. B. Schweinen) orientiert. Das Bild ist also weder Zufall noch Intention, sondern das *wahrscheinliche* Ergebnis einer digitalen Apparatur, die anhand von Regeln mögliche Ereignisse, Konstellationen und Umgebungen herstellt, oder richtiger: durchprozessiert. Das Hakenkreuz ist innerhalb der Spielearchitektur emergent, d. h. im Rahmen der geskripteten Möglichkeitsbedingungen des Spiels angelegt, wenn auch (wahrscheinlich) nicht intentional vorgesehen: ein

¹ *Minecraft*, Mojang, SE 2011–.

² Reddit-User u/gian_69: *Minecraft*, r/accidentalswastika, 20.10.2019, [reddit.com/r/accidentalswastika/comments/dkhezj/minecraft](https://www.reddit.com/r/accidentalswastika/comments/dkhezj/minecraft) (21.6.2021).

Landschaftsphänomen in der rechtwinkligen Blockwelt *Minecraft*. Das bezeichnet einen Grenzfall zwischen ›Verwendung verfassungsfeindlicher Symbole‹ und ›Zufall‹ und steht damit für das, was dieser Artikel tentativ einzukreisen sucht: einen emergenten Faschismus, der aus den ludischen und algorithmischen Systemen digitaler oder digitalisierter Welten entsteht. Dieser erschöpft sich keinesfalls in der Symbolik des Nationalsozialismus.

Ausgehend vom «AccidentalSwastika» macht dieser Aufsatz Alternativvorschläge zu den gängigen erkennungsdienstlichen Arbeiten, die gegenwärtige Rechtsextremismen und Faschismen im digitalen Raum vor allem an klassische Faschismusdefinitionen³ und ideologisierte Akteur_innen zurückzubinden suchen. In dieser Arbeitsweise, der z.B. deutsche Verfassungsschützer_innen gleichermaßen aufklärend wie vernebelnd nachgehen, werden Symbole an ein intentional handelndes Subjekt rückgebunden, das dann einen Straftatbestand erfüllt hat und häufig als ›ideologisierte Einzeltäter‹ umschrieben wird. Dieser Aufsatz sammelt einige kontraintuitive Beispiele, um einen anderen Analyseweg zu erproben, der nicht die Rekonstruktion von verwendeter Symbolik zum Faschismus-Subjekt abschreitet. Ich suche Hinweise, um beides als Teile komplexer medialer Anordnungen oder Systeme verstehbar zu machen.

In digitalen Netzwerken, in denen rechte Ideologien, *hate speech*, Desinformation und antisemitische Verschwörungserzählungen so gut laufen,⁴ ist die Anbindung der Ideologie an die Person – das Gedankengut – bestenfalls prekär zu konstruieren, schlimmstenfalls nicht nachvollziehbar: Werkseitige Anonymität, algorithmische Verstärkung radikaler Positionen,⁵ netztypisch-invertierte Sprechweisen (Zitat, Ironie, De/Rekontextualisierung etc.),⁶ polarisierende und desinformative Architekturen der Plattformen,⁷ Primat des ›Teilens/Sharens‹ von Des/Information – solche und andere Bedingungen digitaler Kommunikation und Sozialität machen die erkennungsdienstliche Suche nach dem (Phantasma des) ›ideologisierten Einzeltäter‹ nicht nur schwerer. Sie zeigen auch, dass das Problem des Gegenwartsfaschismus nicht ausschließlich in den Umtrieben der Faschist_innen liegt, sondern weiter in den systemischen Gegebenheiten digitalisierter Gesellschaften und der digitalen Medien gesucht werden muss.

Zeynep Gambetti stellt in ihrem wichtigen Aufsatz «Exploratory Notes on the Origins of New Fascisms» daher die zentrale Frage, ob digital-kapitalistische Systeme es notwendig machen, dass der Begriff ›Faschismus‹ – verstanden als Wechselspiel von ideologisierten Massen, ideologischen Ver/Führer_innen und menschenfeindlichen Gedanken-/Staatsgebilden – grundlegend überdacht werden muss:

Do we really need masses to attend enormous rallies in an era of social media campaigns, online lynching, and large armies of trolls, some of which can be operated from overseas or through algorithms? Unlike the armies of the twentieth century, an army of trolls is inconspicuous yet scandalously successful in summoning acquiescence and states of mass hysteria.⁸

³ Vgl. Christian Fuchs: Fascism 2.0: Twitter Users' Social Media Memories of Hitler on his 127th Birthday, in: *Fascism*, Bd. 6, Nr. 2, 2017, 228–263.

⁴ Vgl. Masterarbeit von Sophia Maylin Klewer: Eine Topographie rechtsextremer Online-Kultur in Europa. Kommunikationsstrategien und -narrative der radikalen Rechten im Internet, Universität Siegen 2019, nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-14644 (5.5.2021).

⁵ Vgl. Rebecca Lewis: Alternative Influence: Broadcasting the Reactionary Right on YouTube (Report), in: *Data & Society Research Institute*, 18.8.2018, datasociety.net/library/alternative-influence (5.5.2021).

⁶ Vgl. Ryan Milner, Whitney Phillips: *The Ambivalent Internet. Mischief, Oddity, and Antagonism Online*, Cambridge 2017.

⁷ Vgl. Martin Oliver: Infrastructure and the Post-Truth Era: is Trump Twitter's Fault?, in: *Postdigital Science and Education*, Bd. 2, Nr. 1, 2020, 17–38.

⁸ Zeynep Gambetti: Exploratory Notes on the Origins of New Fascisms, in: *Critical Times*, Bd. 3, Nr. 1, 2020, 1–32, hier 23.

⁹ Sergio Sismondo: Post-truth?, in: *Social Studies of Science*, Bd. 47, Nr. 1, 2017, 3–6, hier 4. Ein wichtiger Beitrag zur Debatte ist auch: Maik Fielitz, Holger Marcks: *Digitaler Faschismus. Die sozialen Medien als Motor des Rechtsextremismus*, Berlin 2020.

¹⁰ Vgl. Dieter Mersch: Spiele des Zufalls und der Emergenz, in: *Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater- Film- und Medienwissenschaft*, Bd. 54, Nr. 4, 2008, 19–34.

Spricht man von Faschismen in digitalen Netzwerkgesellschaften, stellen sich nicht nur erkennungsdienstliche Fragen der Aufdeckung und Strafverfolgung, sondern ebenso Aufgaben der kritischen Vermessung von medialen Systemen und Praktiken. Gambettis Gedanke zur notwendigen Neufassung des Faschismusbegriffs bringt mediale Strukturen zwar in den Blick, setzt implizit aber weiter voraus, dass Schwarmkampagnen, Trollarmeen und die Flutwellen rechter Agitation irgendwie gesteuert werden. Eine Person oder ein_e Ideologieträger_in arbeite an den Hebeln neutraler, wenn auch unterstützender, Strukturen. Diese können, wie auch Sergio Sismondo passivisch formuliert, «easily be used as tools of very ugly kinds of politics».⁹ Mediale Bedingungen des Online-Faschismus werden so politisch thematisiert und medientheoretisch disartikuliert: Wie mediale Systeme ge- oder missbraucht werden können, ist eine andere Frage als die, welche Gebrauchsweisen sie nahelegen, möglich machen, unterstützen, störungsfrei zulassen oder selbst mitproduzieren. Die digitalen Möglichkeitsbedingungen der gegenwärtigen Extremismus-Explosion bleiben so unscharf: Es wird postuliert, dass rechte Akteur_innen Medien *missbrauchen*, ohne zu fragen, wie sie generell *gebraucht* werden (sollten) und welche Gebrauchsweisen den Plattformen eingeschrieben oder darin emergent sind.

Digitales Erleben und kollektives Erzählen

Weil dieses Heft dem Thema <Spielen> gewidmet ist, leihe ich mir den Begriff der <Emergenz> nicht von Dieter Mersch,¹⁰ sondern aus dem diskursiven Fundus der Computerspielbranche: In Form des Buzzwords *emergent gameplay* hielt er um die Jahrtausendwende Einzug in Diskussion und Marketing von digitalen Spielen.¹¹ Emergente Inhalte garantierten laut Spieleindustrie und -journalismus neue Formen des spielerischen Interaktionsvergnügens. Dabei spielt das klassische Level-Design – als Gestaltung narrativer, interaktiver oder atmosphärischer Stationen und deren festgelegter Abfolge im Spiel – eine weniger starke Rolle als Verfahren der Zufallsgenerierung, die innerhalb festgelegter Rahmenbedingungen zu interessanten Interaktionsmomenten führen können.

Der Ego-Shooter *Far Cry 2*,¹² der die Spieler_in in ein neokoloniales Setting auf dem afrikanischen Kontinent platzierte, war ein populäres Aushängeschild



Abb. 1 Reddit-Post «Meincraft» von u/gian_69 in r/accidentalswastika, 20.10.2019, Screenshot

¹¹ Die Begriffsprägung wird generell Harvey Smith (ION Storm) zugeschrieben: The Future of Game Design: Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms, Vortrag gehalten auf der Multimedia International Market Conference, IDGA 2001; vgl. dazu Penelope Sweetser, Janet Wiles: Scripting versus emergence: issues for game developers and players in game environment design, in: *International Journal of Intelligent Games and Simulation*, Bd. 4, Nr. 1, 2005, 1–9.

¹² *Far Cry 2*, Ubisoft Montreal, Ubisoft, CA 2008.

für die sogenannten <emergenten> Spielprinzipien:¹³ Dort wirkten verschiedene programmierte Systeme – sich selbständig ausbreitendes Feuer, flexible Gegner-AI und autonom agierende Wildtiere – zu unvorhersehbaren Spielmomenten zusammen. Situationen der Bedrohung, Herausforderungen und Lösungsstrategien konnten aus diesen Einzelsystemen spontan hervorgehen. Sie waren strukturell möglich, ohne bereits im Weltdesign des Spiels als <Ereignisse> festgelegt, d. h. *geskriptet* zu sein.

In *Far Cry 2* setzt die Spieler_in sich also weniger mit der Dramaturgie eines Level-Designs auseinander als mit einer Vielzahl von opaken Regelmäßigkeiten, um sie ad hoc in Spielhandlungen umzusetzen. Der intentionale Aufbau des Spielerlebnisses wird abgelöst durch eine Ego-umgebende Architektur von Systemen, die dynamisch wahrscheinliche Szenarien durchprozessiert und von der Spieler_in navigiert werden muss. Ein improvisatorisches Spiel mit den überraschenden Möglichkeiten dieser Routinen und Systeme ist die Folge. Die zugehörige Erzählung einer Krisensituation, eines glücklichen Zufalls und der erfolgreichen Bewältigung entsteht nutzer_innenseitig als *emergent narrative*, die Erlebnischarakter hat, wie Chris Remo in seiner Rezension schrieb:

I find myself constantly telling people stories about my own *Far Cry 2* experience. [...] [T]he game tries to define a set of rules and an environment in which memorable experiences are likely to happen, and simply lets the player loose in its world – a fascinating prospect.¹⁴

¹³ Ich subsumiere hier aus Platzgründen wichtige Unterscheidungen zwischen verschiedenen Spielarchitekturen, die sich der *emergence* bedienen. Zur Unterscheidung emergenter Spielprinzipien – z. B. zwischen *procedural gameplay* und *randomization* – vgl. Mark R. Johnson: *The unpredictability of gameplay*, New York, London, 2018. Ich danke den Herausgeber_innen für diesen Hinweis.

¹⁴ Chris Remo: Opinion: On *Far Cry 2*'s <Slow Burn>, in: *Gamasutra*, 30.10.2008, gamasutra.com/view/news/111784/Opinion_On_Far_Cry_2s_Slow_Burn.php (4.5.2021).

¹⁵ Zur inhaltlichen Seite von QAnon siehe Ethan Zuckerman: QAnon and the Emergence of the Unreal, in: *Journal of Design and Science*, Nr. 6, 15.7.2019, jods.mitpress.mit.edu/pub/tlixqdu/release/4 (5.5.2021).

¹⁶ Zit. n. Charlie Warzel: Is QAnon the Most Dangerous Conspiracy Theory of the 21st Century?, in: *New York Times*, 4.8.2020, [nytimes.com/2020/08/04/opinion/qanon-conspiracy-theory-arg.html](https://www.nytimes.com/2020/08/04/opinion/qanon-conspiracy-theory-arg.html) (5.4.2021).

Die Qualität des Spieles bestand darin, emergente Szenarien anzubieten, die Spieler_innen selbständig in Erzählungen – und Zugänge zur Spielewelt – umwandeln. Man schreibt sich die Erlebniserzählungen und Kausalzusammenhänge selbst und versinnhaftet das Zusammenwirken von disparaten Systemen als persönliches <Erlebnis> und <Erfolg>.

Die Navigation intransparent zusammenwirkender Systeme anhand einzelner Beobachtungen *und* als improvisatorische Zusammenhangserzählung beschreibt im Wesentlichen das Arbeitsprinzip von Verschwörungstheorien. Erhellende Analysen zur 2017 auftauchenden rechtsextremen und antisemitischen Verschwörungserzählung QAnon¹⁵ kommen daher nicht von Geheimdiensten, sondern aus der Spieleindustrie. Adrian Hon, Entwickler von sogenannten *alternate reality games*, erläutert die ludische Attraktivität des QAnon-Universums:

Alternate reality games incorporate the internet and websites, real world interactions, advertisements in newspapers, smartphone apps, any medium we can get ahold of in order to produce the most immersive story possible. [...] QAnon is a uniquely 21st century conspiracy theory [because] the way that people interact with it initially is so purely online. [...] They open a fascinating fantasy world of secret wars and cabals and Hillary Clinton controlling things, and it offers convenient explanations for things that feel inexplicable or wrong about the world.¹⁶

QAnon fokussiert auf das partizipative Moment und auf etwas, das im Jargon der Spieleindustrie als *collective storytelling* bezeichnet wird: Ohne zentrale Steuerung meldeten sich seit 2017 unzählige sogenannte <Q-Affiliates>, die verstreute Informationen, Handlungsstränge und Zusammenhänge recherchierten und verbreiteten. Lücken und Fehlinformationen (die es in jeder Konstruktion komplexer Systeme geben muss) werden dem Spielprinzip entsprechend als *puzzles* (Rätsel) gedeutet, an deren Lösung wiederum viele partizipieren können. QAnon gestaltet sich als kollektive Schnitzeljagd, in der verborgene Zusammenhänge, Hinweise und Rätsel von den teilnehmenden <Spieler_innen> selbst recherchiert, hinzugefügt und gelöst werden können.

Verstanden als ludisch-mediale Apparatur wird die Attraktivität von Verschwörungserzählungen deutlich: In einer dezentralisierten Informations- und Partizipationslandschaft, wie sie die sozialen Medien darstellen, ist das Spiel mit (immer lückenhafter) Information und die kollektive Arbeit an Erlebnis- und Metaerzählungen reizvoll. Die Masse an de- und rekontextualisierbarer Information – gegenläufig, disparat, fehlerhaft – gerät in Verschwörungstheorien zum rohen Material, aus dem Individuen spielerisch die eigene Orientierung organisieren und sich so vernetzen. Virale Verschwörungsszenarien sind kollaborative Komplexitätsbewältigung, erlebbar als ermächtigendes und spielerisches <gemeinsames Erzählen>. Die Ideologie (und die Ideolog_innen) stehen hinter dem Vergnügen des medialen *engagements* zurück. Noch die Berichterstattung über QAnon vergrößert die *jouissance*:

QAnon seeks to uncover the real story. [...] Solving a tough puzzle in a game is a huge rush, but in Q it's even more-so because IT'S REAL. They're writing about you in every magazine. You're on the news. Participants haven't solved a game, they've solved reality! [...] It feels like it's really happening. It especially seems so when cheered on by a curated fake <community> clapping you on the back and telling you you are a hero for every radical leap into the void you make. [...] Just like the narrative said would happen. In fact, <alternate reality> is highly fitting here.¹⁷

Mit *alternate reality* ist nicht nur die affektiv-spielerische Einbindung von Nutzer_innen in Bottom-up-Verschwörungsproduktionen beschrieben, sondern auch die Verfahrensweise der sozialen Medien selbst: Sie erfordern aktive Prosument_innen, die aus disparaten Informationswerten und Interaktionssystemen ihren Alltag, ihre Online-Persona, ihre Weltsicht und ihren Marktwert in der Aufmerksamkeitsökonomie generieren. Aus den unendlichen Quellen und Befindlichkeitsmeldungen im Netz entstehen dabei bevorzugt polarisierende Erzählungen, wenn Nutzer_innenschwärme die Kombinationsmöglichkeiten (von Bildern, Informationsbrocken, Strukturen, Diagrammen, Zahlen, Zeichen etc.) durchprozessieren.¹⁸ Den ebenso partizipativen wie opaken Strukturen der sozialen Medien eignen Verschwörungserzählungen deshalb, da sie atmosphärisch statt informativ, spielerisch statt indoktrinierend vorgehen. Ihre Attraktivität liegt in der gefühlt-autonomen Bewältigung hyperkomplexer Systeme, die im *conspiracy*-Genre diese <Autonomie> gerade verhindern wollen.

¹⁷ Reed Berkowitz: A Game Designer's Analysis Of QAnon. Playing with reality, in: *medium.com*, 30.9.2020, medium.com/curiouserstitute/a-game-designers-analysis-of-qanon-580972548be5 (7.5.2021).

¹⁸ Vgl. Soroush Vosoughi, Deb Roy, Sinan Aral: The spread of true and false news online, in: *Science*, Bd. 359, Nr. 6380, 9.3.2018, 1146–1151.

Von der Kausalität zur Stochastik

Eine Übung in kollektiver Versinnhaftung disparater Information war auch das zweite Amtsenthebungsverfahren gegen den ehemaligen US-Präsidenten Donald Trump, das sich als Medienereignis zwischen dem 9. und 13. Februar 2021 entfaltete. Mit Videoausschnitten, Tweets und anderen Medienbeweisen¹⁹ konstruierten die Ankläger_innen, dass die Stürmung des Washingtoner Kapitols am 6. Januar 2021 eine terroristische Gefahrenlage dargestellt hatte. Auf Videobilder vor dem Kapitol, in denen der Sprechchor «Hang Mike Pence» zu hören war, folgte die Rekonstruktion der räumlichen Nähe von Mob und Vizepräsident, der mit der Ratifizierung des Wahlergebnisses vom November 2020 betraut war. Die Anklage strengte diese mediale Argumentation an, um dem Mob eine Tötungsabsicht gegen Politiker_innen und damit den «Sturm» als versuchten Terrorakt gegen die Demokratie zu beweisen.

Die Beweisführung überzeugte, konnte aber den eigentlichen Punkt des Verfahrens nicht hinreichend plausibilisieren: die Rückbindung der Gewalt an Donald Trump. Die Anklageschrift beschuldigte Trump des «incitement of insurrection», er habe also «willfully made statements that encouraged – and *foreseeably resulted in* – imminent lawless action at the Capitol». ²⁰ Keine notwendige 2/3-Mehrheit fand sich für das Argument, dass Trump in seiner Ansprache am 6. Januar den Tatbestand der Anstiftung zum Aufstand erfüllt habe. «You have to fight like hell, or you won't have a country anymore», hatte Trump am Vormittag zu seinen Anhänger_innen gesagt. Wie *impeachment manager* Diana DeGette darlegte, habe Trumps Rede damit antidemokratische Gewaltbereitschaft ausgelöst, was sie unter anderem mit einer Datenanalyse belegte: Auf der rechtsdominierten Messaging-Plattform Parler war die Verwendung des Begriffs «civil war» während Trumps Rede um das Vierfache angestiegen. ²¹ Nach Einschätzung der Anklage sprach dies für den Schritt von einer beschränkten Haftbarkeit (*accountability*) zur Schuldhaftigkeit (*culpability*) Trumps. Anklägerin Stacey Plaskett drückte es am zweiten Prozesstag unmissverständlich aus: «[T]hat is a mob that was sent by the President of the United States to stop the certification of an election.» ²² Der faschistoide Mob, der sich digital formierte, das Regierungsgebäude stürmte und dabei «USA, USA» rief, sei also auf eine lineare Kommandostruktur zurückzuführen: eine Horde *brownshirts* unter Befehl einer Führerfigur.

Auf diese Kausalkette antwortete die Verteidigung mit einer quasi-algorithmischen Gegenstrategie. Der Anwalt Michael van der Veen zeigte eine 11-minütige Videocollage, in der demokratische Politiker_innen hunderte Male das Wort *<fight>* in unklaren Kontexten benutzen. ²³ Im Stil einer Youtube-Kompilation präsentierte van der Veen eine Art mediale Wortfeldanalyse und argumentierte, dass der «eigentliche Bürgerkrieg» von den *democrats* und insbesondere der Black-Lives-Matter-Bewegung ausgehe. Die Strategie war billiger *whataboutism*, zeigte aber auch zweierlei auf: erstens, dass

¹⁹ Es wurden Social-Media-Videos der sogenannten «insurrectionists» gezeigt, Bilder von Überwachungskameras, Tweets, Parler-Äußerungen, Computersimulationen von Bewegungen im Gebäude des Kapitols, Trump-Reden und vieles andere.

²⁰ CBS News: Read the full article of impeachment accusing President Trump of incitement of insurrection, [cbsnews.com](https://www.cbsnews.com/news/trump-impeachment-article-incitement-insurrection/), 13.1.2021, [cbsnews.com/news/trump-impeachment-article-incitement-insurrection/](https://www.cbsnews.com/news/trump-impeachment-article-incitement-insurrection/) (7.5.2021).

²¹ CNN: DeGette: Rioters said they were following Trump. 2nd Trump impeachment, [Youtube](https://www.youtube.com/watch?v=NWkUhYBDotw), 11.2.2021, [youtube.com/watch?v=NWkUhYBDotw](https://www.youtube.com/watch?v=NWkUhYBDotw) (7.5.2021).

²² NBC News: Full Video: Impeachment Managers Show New Graphic Security Footage Of Capitol Riot, [Youtube](https://www.youtube.com/watch?v=m26mFKKjyZU), 11.2.2021, [youtube.com/watch?v=m26mFKKjyZU](https://www.youtube.com/watch?v=m26mFKKjyZU) (5.5.2021).

²³ NBC News: Trump Defense Attorney Shows Montage Of Democrats Using «Fight» Rhetoric, [Youtube](https://www.youtube.com/watch?v=XG5BcU1ZGiA), 12.2.2021, [youtube.com/watch?v=XG5BcU1ZGiA](https://www.youtube.com/watch?v=XG5BcU1ZGiA) (5.5.2021).

²⁴ Vgl. unter anderem Alexandra Minna Stern: *Proud boys and the white ethnostate. How the alt-right is warping the American imagination*, Boston 2019.

²⁵ Vgl. Fußnote 20.

die lineare Konstruktion <intentionaler Sprechakt – Gewalt> durch simple Anhäufung möglicher Sprechkontexte unterlaufen werden kann; zweitens, dass die beschränkten Rhetoriksysteme US-amerikanischer Politik in Zeiten vollständiger Aufzeichnung und (Re-)Kombinierbarkeit *als Daten* in verschiedene Richtungen spielbar sind. Werden politische Reden als *datasets* analysiert, lassen sich zahllose Argumente, Atmosphärenbilder oder Gewaltabsichten daraus *modellieren*.

Ähnliches hätte der Anklage auffallen können: Ihr datenbasiertes Argument, dass in den sozialen Medien der Begriff <*civil war*> vier Mal häufiger ausgerufen wurde, legt immerhin den Schluss nahe, dass der Begriff bereits vorher zum rhetorischen Katalog Trump-affiner Foren gehörte. An Trumps zusammenhangloser Rede dieses Tages wäre dann nicht der Befehl zum Coup d'État aufgefallen, sondern sein Durcharbeiten weit verbreiteter Skripte und Slogans, die rechtspopulistische Genres generell und die MAGA-Bewegung insbesondere auszeichnen: gestohlene Wahl, Korruption und *deep state*, Verschwörung von *Big Tech*, Social-Media- und Nachrichtenkonzernen. Solche Kurzformeln und Routinen kursieren, wie aus Forschungen zum Netzfascismus hinlänglich bekannt ist,²⁴ seit Jahrzehnten. Sie werden von Rechtspopulist_innen genauso adaptiert, variiert und durchprozessiert wie von Durchschnittsnutzer_innen partizipativer Medien: Trumps <incitement to insurrection>²⁵ am 6. Januar improvisierte mit einem vorhandenen Kanon von antisystemischen Widerstandserzählungen.²⁶ Statt Trump also das intentionale *incitement* anzutragen, hätte die Anklage über die *incentives* – die strukturellen Anreize – sprechen können, die eine spiel- und transgressionsfreudige MAGA-Bewegung im Netz hervorbrachten. Deren Genrebedürfnisse bediente Trump an diesem Tag (und allen anderen).

Die Kausalbeziehung zwischen Trumps Sprechakt, den informellen Skripten rechter Netzgemeinschaften und der *violent execution* der Kapitolstürmer_innen ist in dieser Hinsicht unklar. Peter Brennan hat für die ambivalenten Zusammenhänge zwischen terroristischer Gewalt und populistischem Informationskrieg den Begriff <stochastischer Terrorismus> vorgeschlagen:

Stochastic terrorism is the utilization of information media [...] to radicalise and exhort random members of the population to participate in terrorism. The stochastic terrorist is considered the instigator of the violence and the perpetrator of the violence is considered to be the lone wolf. The term stochastic is used because the acts may be statistically predictable but individually random.²⁷

Die polarisierenden Strukturen der sozialen Medien machen Aufrufe zur Gewalt zu *wahrscheinlichen* Sprechakten, die sich innerhalb des digitalen Spiels um Aufmerksamkeit lohnen. Sie wirken weiter wahrscheinlichkeitssteigernd, ohne sie direkt auszulösen, im Hinblick auf reale Gewalttaten. Insofern entstand sowohl Trumps Aufforderung an seine Gefolgschaft <to fight like hell> aus den Wahrscheinlichkeiten der schwarmhaften Netzagitation (die ein_e

²⁶ Wie dieser Post von Instagram-User_in georgierocks__ vom 18.12.2019, der den Bürgerkrieg schon ein Jahr zuvor ankündigt: «In a little less than one year from now, either Trump wins reelection or America burns to the ground, and every liberal democrat in the congress/senate, their families and loser supporters and every single corrupt/criminal fake news media (CNN, MSNBC, ABC, CBS, SKY NEWS, BLOOMBERG, ALJAZEERA, THE VIEW) on air personalities and reporters will have a target on their backs! That's not a threat, that's a promise! This is no longer a political matter, this is a criminal coup attempt that has now become very personal to 70+ million very angry hard working, honest, middle class Trump Voters and supporters... It is now time to totally destroy the corrupt, evil, racist, no talent, welfare mooching, deep state, communist democrat party and purge every single corrupt, evil, lying, criminal liberal democrat parasite from the congress the senate and America at all cost, under any means necessary ASAP!!! There is no going back, the damage has been done! There is no way the corrupt, evil, lying communist DNC & the GOP can co-exist in America ever again.. No way! Attention all 70+ million Trump voters and supporters, If you own a gun, clean it & load it, if you don't, buy one & learn how to use it. Those without guilt cannot be shamed... These people are pure evil! Let the civil war begin... We can't let France & Hong Kong have all the fun! You can't bite the hand that feeds and expect to keep getting fed... Ideals are peaceful, history is violent!!! #Trump2020 #MAGA2020 #Whitelash2020 #Ingloriousbastards». Kommentar von @georgierocks__ unter einem Post des Instagram-Accounts @realdonaldtrump: «They're not after me, they're after you – I'm just in the way», 19.12.2019, [instagram.com/p/B6PVLrdhZa/](https://www.instagram.com/p/B6PVLrdhZa/) (15.6.2021).

²⁷ Peter Brennan: A machine learning approach to the analysis of terrorism (Masterarbeit am Department of Computer Science, Institute of Technology, TU Dublin, 2016), in: ResearchGate.net, 22.5.2017, DOI 10.13140/RG.2.2.11569.89449, hier 9.

Rechtspopulist_in berücksichtigen *muss*), wie auch der <Sturm> durch Stimmungsbilder wie jenes in Fußnote 26 wahrscheinlich wurde. Prosument_innen digitalisierter Realitäten prozessieren die Möglichkeiten durch, die im Desinformationskrieg angelegt sind. Ideologie und Radikalisierung breiten sich eher osmotisch aus, als befehlshaft wie eine .exe-Datei von oben durchzugreifen.

Ähnliches ist für <Einzelterrorist_innen> zu konstatieren. Die rassistischen Mörder von Christchurch und Halle wurden weniger durch neofaschistische Organisationen radikalisiert oder befehligt, als dass sie die Agitationsgenres ihrer medialen Netzwerke aufnahmen und ausagierten: <Großer Austausch>, <Jüdische Weltverschwörung>, <Whitelash2020> (siehe Fußnote 26) und so weiter.²⁸ Diese neofaschistischen Terroristen setzten narrative Skripte der Radikalisierung und Gewalt um, deren medial-diskursives Zusammenwirken die Gewalttat nicht direkt produziert, aber stochastisch wahrscheinlich macht.

Als *lone wolves* bauten sie aus schwarmproduzierten Auslöschungs-, Bedrohungs- und Gewaltszenarien eine faschistische Handlungswelt, die sie per Live-stream prosumentisch in digitale Netzwerke zurückspielten: Die Morde sollten auch <Medienpraxis> sein, oder – in Influencer-Sprache – *content*. Die manifesten und vorgestellten Gewalttaten des Rechtsterrorismus sind damit immer auch Medienhandlungen und aus medialen und narrativen Strukturen emergierende <Nutzungsszenarien>: Sie stellen Aktionen dar, die innerhalb medialer Assemblagen, Genres und Interaktionssysteme entstehen, ohne intentional ausgelöst zu werden. Und sie fließen wieder in diese medialen Systeme zurück, denn sie sind auch Versuche, die Affekt- und Aufmerksamkeitsproduktion faschistischer Akteur_innen zu steigern und zu verbessern.

Faschistische Erzähl- und Gefühlsmuster, die sich um existenziellen Widerstand eines <Volkes> und um die rassistische Antagonisierung der Welt drehen, bieten eine ideale Folie für spielerische Handlungslogiken. Das antisemitische Erzählbild einer <jüdischen Weltverschwörung> drückt eine Weltsicht aus, in der Medien, Regierungen, politische Bewegungen, der digitale Raum, Kultur, Wirtschaft und Lebensstil von <jüdischen Eliten> im Geheimen gesteuert werden. Eine spielerisch-heroische Widerstandslogik kann dort aufsetzen, die die Akteur_in in <welttrettende Aktion> versetzt und jegliche Antagonist_innen als <gleichgeschaltete Gegner_innen> darstellt. Die rechten Netzgemeinden entwickelten dazu das sogenannte <NPC-Meme>, welches alle möglichen Gegner_innen als sogenannte *non player characters* verunglimpfte, wie sie aus Computerspielen bekannt sind: von simplen Routinen gesteuerte Automaten (Abb. 2), ein ideales Gegenbild zur autonom agierenden Einzelspieler_in. Das bedeutet eine *Gamifizierung* des Rechtsterrorismus in umgekehrter Richtung als gemeinhin konstatiert: Es sind nicht die Termini und Logiken der Computerspiele oder der <Gamer-Szene>, die nun zum Rechtsterrorismus geführt hätten²⁹ – der Faschismus dient im digitalen Zeitalter als Folie und 3D-Welt für spielerisch-gewalttätige Logiken, die zunehmend den Alltag radikalisieren können, weil sie <autonomen Handlungsspielraum> suggerieren.

²⁸ Ausführlich stelle ich die Skripte in meinem Buch *Rechte Gefühle* (transcript 2021) dar.

²⁹ Wie es in den 2000er Jahren die sogenannte <Killerspiel-Debatte> konstatierten wollte.

Der Gewinn dieser Gamifizierung des Faschismus liegt in der Dynamisierung des Ideologischen: Akzeptiert man eine computerspielt-haft <gesteuerte Welt>, erzwingt das weniger ein *direktes* Bekenntnis zu Antisemitismus oder Faschismus (Fackelzug, Wehrsportgruppe, AfD-Stimme). Es erlaubt aber die Wahrnehmung, dass Systeme und andere Menschen gegen <Weiße> und <Männer> programmiert seien und sich unvorhersehbar (aber immer) gegen diese richteten: Endlose Möglichkeiten zum *emergent game-play* entstehen. Als <bedrohter weißer Mann> muss die Welt, digital und analog, mit allen programmierten Risiken, Hindernissen und interaktiven Prinzipien gemeistert bzw. gespielt werden. Die resultierende Lebensperspektive eines Ego-Shooters, in der alles gegen den einsamen Protagonisten angelegt ist, wertet das defizitäre <Internet-Ich> entscheidend auf. Ein spielerisch gewordener Faschismus versetzt es in ermächtigende Aktion, reizt es an zum «fight like hell».



Abb. 2 «NPC-Meme», zirkuliert auf verschiedenen Online-Plattformen seit ca. 2016, u. a. auf dem inzwischen gelöschten Subreddit r/TheDonald, Screenshot

Ausblick (auf Gemüsegärten)

Im Dokumentarfilm *Hotel Terminus* (1988) fand Regisseur Marcel Ophüls keinerlei Zeug_innen für sein Rechercheobjekt Klaus Barbie, den als <Schlächter von Lyon> bekannten Gestapo-Kommandanten. Niemand in Deutschland wollte den Nationalsozialisten und Kriegsverbrecher gekannt haben, jede belegte Verbindung zu Barbie wurde geleugnet. Auf der Suche nach Erich Bartelmus, Leiter für <Judenangelegenheiten> in Lyon und – wie Barbie – für Folterungen verantwortlich, durchsucht Ophüls in einer Sequenz daher den Kleingarten eines deutschen Wohnhauses. «Herr Bartelmus?» – fragend tastet sich der Regisseur durch die Gemüseereihen. Eine Nachbarin verweist ihn des Grundstücks.

Im Westdeutschland der 1980er Jahre, das Ophüls vorfand, war ein <Faschismus ohne Faschisten> geschehen. Ophüls' Frage an das Gemüse begegnete dem Dilemma, das deutsche Schweigen zu dokumentieren: Wie filmt man unsichtbare Faschist_innen? Die improvisierte Geste, Kamera und Mikrofon auf Kartoffeln und Kohl zu richten, macht die Möglichkeitsbedingungen der Verleugnung *und* der Vernichtung sichtbar. Sind Akteur_innen unauffindbar und unansprechbar, muss die Struktur befragt werden. Der Gemüsegarten ist die Infrastruktur, die das Schweigen zum Verbrechen und das Verbrechen selbst

möglich macht. Aus Ophüls' Geste entsteht eine andere Erzählung als die der Schuldhaftigkeit Einzelner: die völlig banalen Landschaften nationalsozialistischer Gewalt.

So wie Ophüls den Kleingarten befragte, sollten auch die Medienwissenschaften ihre Analysewerkzeuge auf die digitalen Landschaften richten, in denen neue Faschismen ungehindert gedeihen. Die hier skizzierten Beispiele sollen die Frage nach Intentionalität und ideologischem Handlungssubjekt nicht verschwinden lassen, sondern komplexer machen. Eine veränderte Kritik am Faschismus in seinen digitalen Ausformungen ist doppelt essenziell: um seine gleichzeitige Gefährlichkeit und Banalität neu zu verstehen und um die Rolle der Medienwissenschaften angesichts seiner rasenden Ausbreitung abzuschätzen. Die Aufgaben des Antifaschismus liegen nicht nur in der Bekämpfung von Personen und Gedankengut, sondern zunehmend in der Kritik medialer Anordnungen. Denn Medien verstimmen nicht nur unsere Lage, sondern bestimmen innerhalb digitalisierter Gesellschaften auch die (Über-)Lebensmöglichkeiten für die Menschen, die von faschistischen Herrschafts-, Vernichtungs- und Spiellogiken gemeint und direkt betroffen sind.

—

BILDSTRECKE

The Special Sauce of a Pseudomarxist Media Guerilla

Vorgestellt von ELISA LINSEISEN

Im Loot-Shooter *Tom Clancy's The Division 2* (2019) kämpfen Spieler_innen in einem dystopischen Washington, D.C. für die Befreiung einer Stadt, die sich in einem anomischen Zustand der Gewalt befindet. Diese und ähnliche rohe Wirklichkeiten populärer Computerspiele liefern dem Künstler_innenkollektiv total refusal den geeigneten Ort für ihren politischen Einsatz. Mit ihrer «pseudomarxistischen Medien-Guerilla», wie die Künstler_innen ihre Praxis benennen, koppeln total refusal die Frage der Gewalt an den Kapitalismus von AAA-Computerspielen, die dank eines immensen Produktions- und Marketingbudgets eine globale, hoch einflussreiche Industrie befördern. Gewalt steht hier also immer schon unter kapitalistischen Vorzeichen. Die Kritik am Gameplay, die die Künstler_innen – Susanna Flock, Adrian Jonas Haim, Jona Kleinlein, Robin Klengel, Leonhard Müllner und Michael Stumpf – üben, funktioniert spielimmanent: Denn total refusal unterläuft performativ die Regeln des Spiels, ohne sie zu brechen. Damit erprobt das Kollektiv die Bedingungen des Paradoxes, im Vorprogrammierten Abweichungen zu produzieren und hinterfragt so das Ursache-Wirkungs-Prinzip von Gewalt, welches Judith Butler in ihren Ausführungen zu einer *Macht der Gewaltlosigkeit* befragt. Denn «[s]elbst wenn Gewalt immer schon im Spiel ist und wir uns in einem Kraftfeld von Gewalt bewegen, wollen wir nicht ein Mitspracherecht darüber haben, ob Gewalt weiter angewendet werden soll»?¹ Ein solches Mitspracherecht im Spiel zeigt sich etwa, wenn sich Avatare nicht im antagonistischen Schusswechsel, sondern tänzerisch in Choreografien zusammenfinden (*Money is a Form of Speech*, 2021). Die innerhalb des Gameplays derart eröffneten Potenziale werden über Machinimas und In-Game-Photography dokumentiert und zu kritischen und humorvollen Argumenten ausformuliert. Über die Kollektivierung der Spielfiguren, den deeskalierenden Blick auf Kampfschauplätze – in *Operation Jane Walk* (2018) inszeniert als Architekturstadtführung durch New York – oder die Auseinandersetzung mit den «Arbeitsbedingungen» von NPCs (programmierten Statist_innen im Spielhintergrund) in *Hardly Working* (2021) widmen total refusal Computerspielwirklichkeiten um: zur Einübung in den kreativen Ungehorsam. Folgt man dieser aneignenden Logik, so können gerade Computerspiele, in denen Gewalt als Selbstzweck gilt, als «Petrischale» für Butlers Argument dienen und für die konsequente Überprüfung der Unvermeidbarkeit von Gewalt wirksam werden.

¹ Judith Butler: *Die Macht der Gewaltlosigkeit. Über das Ethische im Politischen*, Berlin 2020, 19.



Money is a Form of Speech, 2021
(Tom Clancy's The Division 2)



Everyday Daylight, 2021
(Grand Theft Auto V)



Künstlerportrait Günter Meinhardt, 2021
(Grand Theft Auto V)



Everyday Daylight, 2021
(Grand Theft Auto V)

The Super Wonder, 2022
(Red Dead Redemption 2)



Red Redemption, 2021
(Red Dead Redemption 2)

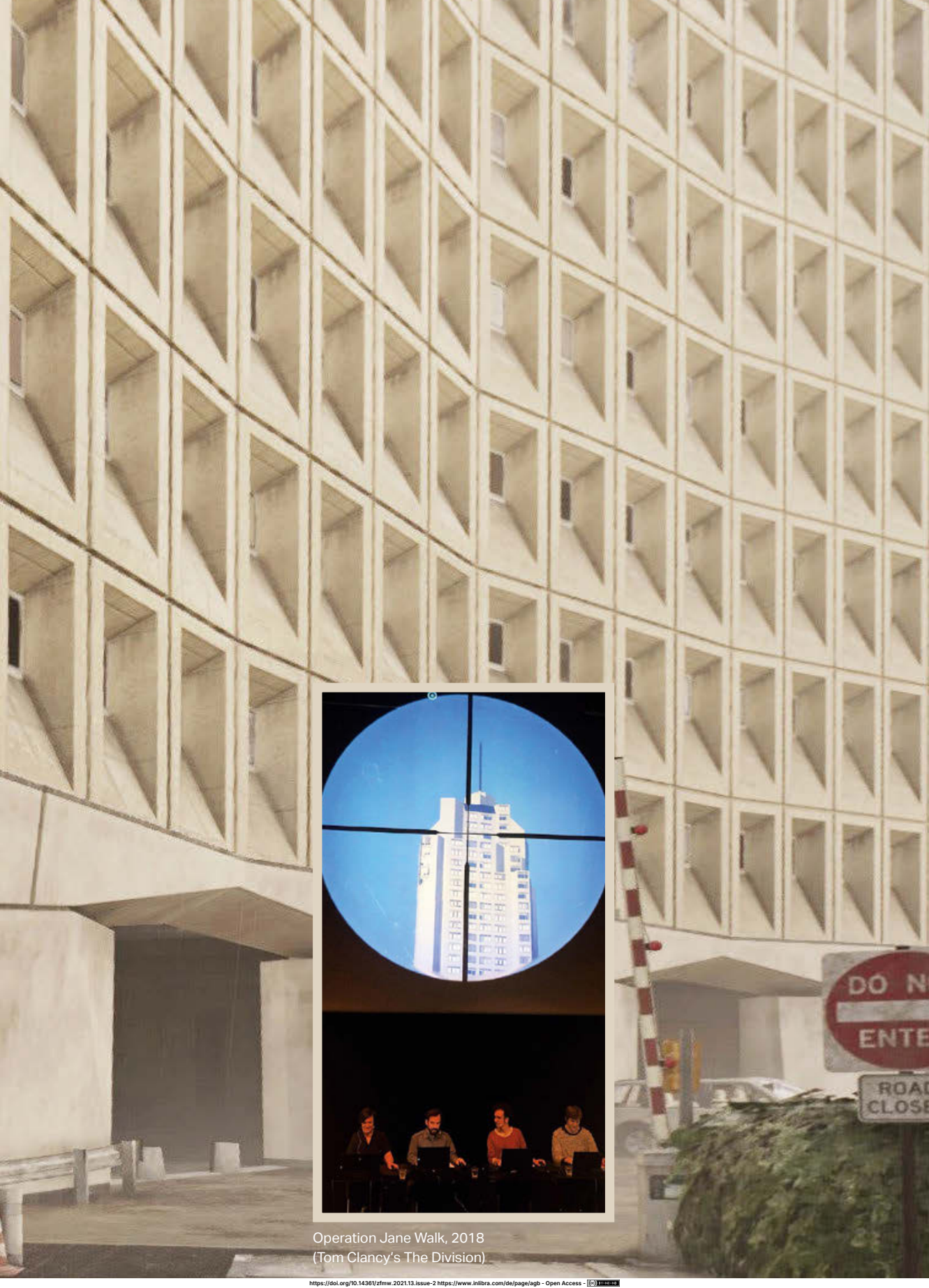


Hardly Working, 2021
(Red Dead Redemption 2)



Operation Jane Walk, 2018
(Tom Clancy's The Division)

United States Department of
Houses and Urban Development (HUD), 2020
(Tom Clancy's The Division 2)



Operation Jane Walk, 2018
(Tom Clancy's The Division)



LABORGESPRÄCH

WELT AUS DATEN

Datenjournalismus während der Corona-Pandemie

Seit März 2020 sind zahlreiche Bürger_innen zu wahren Nerds im Bereich Statistik und Datenkritik geworden. Das Starren auf Zahlen wurde zum täglichen Ritual. Eine neue *data literacy* zu erlangen, erschien vielen dringlich, um mehr Gewissheit und Orientierung darüber zu erreichen, wie riskant die Pandemie für das eigene Leben ist. Der oft zitierte Satz von Niklas Luhmann, dass wir fast alles, was wir über die Welt wissen, aus den Massenmedien wissen, bewahrheitete sich ein weiteres Mal. Ohne Daten wäre der Verlauf der Pandemie in vollkommen anderer Weise erfahren worden, die Risikoeinschätzung erfolgte fast ausschließlich auf der Grundlage von Zahlen. Dies gilt auf persönlicher Ebene wie für Regierungsentscheidungen, wobei die Olympiade der Zahlen entlang nationaler Grenzen verlief. Gesellschaftliche Verhaltensweisen und Maßnahmen hingen an den erhobenen Zahlen über Infektionen, Intensivbetten und Todesfälle. «Flatten the curve!» war der Leitspruch seit Frühjahr 2020, der die massiven staatlichen Eingriffe in den Alltag meist glaubhaft rechtfertigte.

Marie-Louise Timcke ist Datenjournalistin und leitet das Interaktiv-Team der Funke-Mediengruppe, mit dem sie in den letzten Monaten den interaktiven Coronavirus-Monitor erstellt hat (unter anderem für die *Berliner Morgenpost*). Für ihre datenjournalistische Arbeit hat sie mehrere Preise gewonnen. Außerdem engagiert sie sich bei Journocode, einem Zusammenschluss aus Datenjournalist_innen zur Fortbildung an der Schnittstelle von Datenwissenschaft und Journalismus. Im Gespräch mit Birgit Schneider Ende Mai 2021, also noch während des umfassenden Lockdowns, gibt Marie-Louise Timcke Einblicke in das Arbeiten mit Zahlen, in Missverständnisse um Zahlen als Fakten und in das Tätigkeitsfeld des Datenjournalismus, der im Spannungsfeld von Wissenskommunikation und einer Politik der Daten steht.

Birgit Schneider Bitte beschreiben Sie zunächst Ihre Tätigkeit als Datenjournalistin. Wie kann ich mir diese Arbeit vorstellen?

Marie-Louise Timcke Zurzeit leite ich das Interaktiv-Team in der Zentralredaktion von Funke. Wir machen interaktiven Journalismus und Datenjournalismus. Das Kernteam besteht aus drei Personen. Unsere kleine <Task Force> ist interdisziplinär aufgestellt und verbindet Journalismus mit Statistik und Programmierung. Alle haben ein großes Interesse an Journalismus und an journalistischen Werten. Aktuell arbeiten wir vor allem an der Coronavirus-Berichterstattung. Wir sind aber auch für andere innovative Formate zuständig, das kann auch mal eine 360°-Reportage sein. Sehr vieles ist aber Daten-Berichterstattung, also mit Daten Geschichten erzählen oder in Daten Geschichten finden.

B.S. Sie haben einen journalistischen Hintergrund. Wie unterscheidet sich Ihre Tätigkeit in diesem Team von anderen journalistischen Berufsfeldern? Worin liegt der Unterschied zu Kolleg_innen, die für die Printausgabe schreiben?

M.L.T. Der größte Unterschied ist, dass wir extrem teambasiert an Projekten zusammenarbeiten und nicht alleine an irgendwelchen Geschichten. Außerdem arbeiten wir selten so tagesaktuell wie die Kolleg_innen am News-Desk, wir haben also mehr Zeit für unsere Projekte. Allein die Datenbeschaffung, die Datenanalyse, die Interpretation, das Überprüfen und dann auch die ganze technische Umsetzung dauert bei uns natürlich länger. Und schließlich arbeiten wir sehr technik- und datenbasiert. Bei uns sind Daten in der Regel die absolute Hauptquelle. Und jedes unserer Projekte stellt meist eine Visualisierung oder eine interaktive Anwendung ins Zentrum.

B.S. Die Geschichte des Datenjournalismus ist recht jung. Seit wann gibt es das Interaktiv-Team? Welche Zeitung hat im deutsch- oder englischsprachigen Raum damit begonnen?

M.L.T. Journalist_innen arbeiten ja schon immer mit Daten, aber dass es ganze Teams gibt, die dazu ausgebildet sind, das ist Ende der 2000er in den USA und Großbritannien verstärkt aufgekommen,¹ auch mit den neuen Möglichkeiten an Programmen, Softwares und dem Internet. Da derartige Quellen immer zahlreicher geworden sind, also auch immer mehr Daten zur Verfügung standen, und auch Politiker_innen oder Wirtschaftsmacher_innen immer mehr Daten und Statistiken benutzt haben, um Entscheidungen zu begründen oder zu treffen, wurde es auch für den Journalismus immer wichtiger, in diesem Bereich eine Kompetenz aufzubauen. Die *Berliner Morgenpost*, eine von Funkes Regionaltiteln, hat 2013 das Interaktiv-Team gegründet. 2015 gab es mit dem Data Journalism Award einen ersten Preis in dem Bereich. Mit meiner Übernahme des Teams, 2018, sind wir dann in die Zentralredaktion gezogen und arbeiten seither für alle Titel der Gruppe.

¹ Der britische *Guardian* startete 2009 als erste Zeitung mit seinem Datablog im Internet. «It's all about telling stories, using data to do so», wie Simon Rogers, seinerzeit Head of the Data Team beim *Guardian*, festhielt, vgl. Simon Rogers: Introduction to Data Journalism, in: Simon Rogers. *Data Journalism and Other Curiosities*, 25.5.2014, simonrogers.net/2014/05/25/introduction-to-data-journalism (15.6.2021). Als Gründungsmoment für die journalistische Berichterstattung auf der Basis von Daten werden die WikiLeaks-Veröffentlichungen der Kriegstagebücher des Afghanistan- und Irakkriegs genannt.

B.S. Sind die Daten, mit denen Datenjournalist_innen arbeiten, immer digital oder haben Sie auch mal mit analogen Daten gearbeitet?

M.L.T. Wir haben bisher immer mit Quellen gearbeitet, die uns digital erreicht haben. Das können aber auch einmal nicht maschinenlesbare PDFs sein, die ich nicht als richtig digital bezeichnen würde, weil wir aus diesen sehr aufwändig die Daten rausziehen mussten. Aber dass wir mit Daten gearbeitet hätten, die uns auf einem ausgedruckten Papier erreicht hätten, das ist jedenfalls in unserer Redaktion noch nie vorgekommen.

B.S. Gehen wir zurück in den März 2020. Wie kam es aus Ihrer Sicht dazu, dass sich mit zunehmender Ausbreitung der Pandemie auch alles zunehmend um Zahlen und Kurven drehte? Wie ist dieses Thema damals in Ihrer Redaktion besprochen worden?

M.L.T. Durch die Pandemie ist der Blick auf Zahlen und auch das Interesse an Statistiken, also wie man diese interpretieren kann und welche <Fallstricke> es dabei gibt, verbreiteter geworden. Das war in Redaktionen bis dahin ein Wissen, das nur von ein paar Expert_innen genutzt worden ist, um Journalismus zu machen. Vor der Pandemie war es bei datenjournalistischen Projekten eher einem Spezialinteresse der Leser_innen geschuldet, wenn sie sich auch den Rohdaten und den Methoden gewidmet haben. Und normalerweise sind datenjournalistische Formate dann beliebt, wenn sie wirklich einfach zu verstehen sind. Während der Pandemie hat sich dieses Interesse weiterentwickelt. Nun gab es eine viel breitere Bereitschaft, sich mit Zahlen zu beschäftigen. Wir bieten seither Grafiken an, die wir in den Jahren zuvor wahrscheinlich niemals gemacht hätten, weil wir sie als zu komplex befunden hätten. Die Leser_innen hatten beim Thema Corona von Beginn an ein extremes Interesse daran, mehr Details zu erfahren und sich die Zahlen genauer anzugucken und zu hinterfragen – also z. B.: Ist das der richtige Mittelwert, der da ausgerechnet wurde? Derartige Fragen wurden vorher nur von Statistiker_innen gestellt. Zuvor gab es aber auch kein <Datenthema> wie die Pandemie, das so stark im Alltag der Menschen spürbar war. Nicht einmal die Klimakrise beeinflusst so sehr und so plötzlich, wie ich meinen Alltag gestalte. Auch beim Thema Klimakrise konnten wir bisher recht gut mit Zahlen arbeiten, aber bei der Pandemie hat sich das noch einmal deutlich gesteigert.

B.S. Und wann ging der <Coronavirus-Monitor> dann online?

M.L.T. Das war am 4. März 2020. Der erste Corona-Fall in Deutschland wurde Ende Januar bekannt, dann kamen noch ein paar Fälle im Februar dazu. Ab da begannen auch Expert_innen zu sagen, dass das Virus eine ernstere Sache sei. Darauf haben wir dann reagiert. Wir hatten schon zuvor eine kleine Weltkarte gebaut, weil das Interesse da war, wollten aber keine größere Anwendung daraus machen. Gleichzeitig waren wir uns damals gar nicht sicher mit der Krankheit, die vielleicht nicht schlimmer als die Grippe ist und bis dahin nur in

Asien vorkam. Erst Ende Februar 2020 haben wir gemerkt, dass wir das Thema unterschätzt hatten und dass das Informationsbedürfnis bereits groß war. Ab da haben wir uns Gedanken gemacht, wie wir das Thema behandeln, ohne Panik zu schüren. Wir wollten verdeutlichen, dass es ein großes Thema ist, aber wir wollten möglichst neutral berichten und allein die Zahlen, die es dazu gibt, zeigen. Das war uns wichtig.

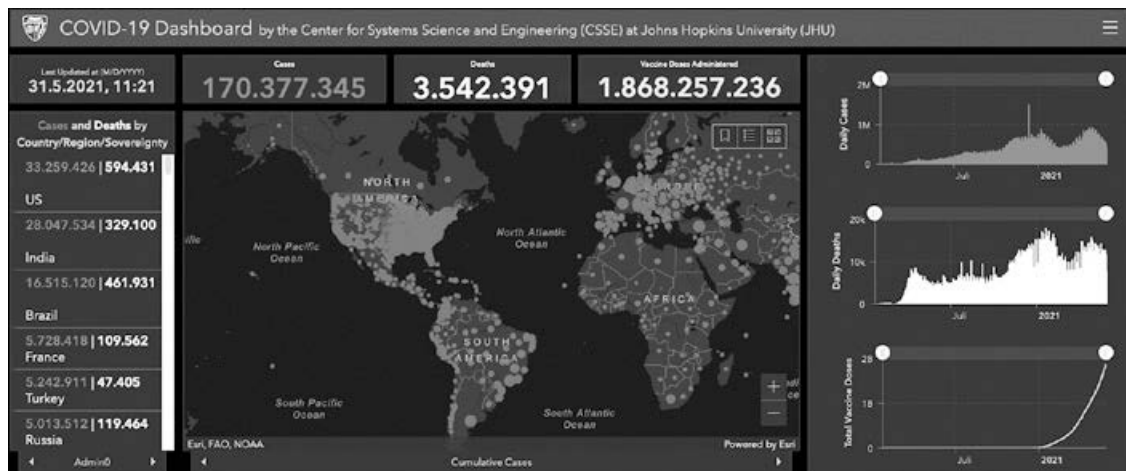
B.S. Wie sieht eine Darstellung im statistischen Bereich aus, die Angst schürt? Da denke ich gleich an die Farbe Rot, die immer diskutiert wird. Wie haben Sie darüber entschieden?

M.L.T. Wir konnten zu dem Zeitpunkt noch keine differenzierten Zusammenhänge zeigen, die Zahlen gab es noch nicht. Das Einzige, das wir im Frühjahr 2020 machen konnten, war, die aktuell bekannten Zahlen zu zeigen. Dabei war es uns wichtig, nicht nur die Erkrankten, sondern genauso deutlich die Genesenen darzustellen. Zu dem Zeitpunkt war vor allem das Dashboard, also die Übersichtsseite der Johns Hopkins University bekannt und viel besucht.

Aber bei dieser Website gab es einige Nachteile: Sie zeigt die Karte und Zahlen vor einem schwarzen Hintergrund mit blutroten Flecken drauf. Das wirkt schon mal sehr bedrohlich. Auch wurden die Zahlen der Genesenen nicht länderspezifisch dargestellt. Sie hatten zwar die Daten, haben diese aber nicht gezeigt.

Deswegen war es uns sehr wichtig, die drei großen, bekannten Zahlen – also die Anzahl der bekannten Fälle, die Anzahl der Verstorbenen und die Genesenen – direkt auf der Karte zu zeigen. Die Angabe der Zahlen war aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht in allen Ländern einheitlich. Insgesamt haben wir dann hellere und freundlichere Farben gewählt. Trotzdem haben wir uns auch für ein warnendes Rot entschieden. So ein Rot-Rosa, nicht ganz Blutrot, aber dennoch eine warnende Farbe. Wir hätten vielleicht im Nachhinein auch

Abb. 1 Covid-19-Dashboard des Coronavirus Resource Center, Johns Hopkins University vom 31.5.2021. Weltweit gemeldete Infektionen, Fälle, Tote, Geimpfte seit Beginn der Pandemie. Die Kreise zeigen die bestätigten Infizierten nach Ländern.

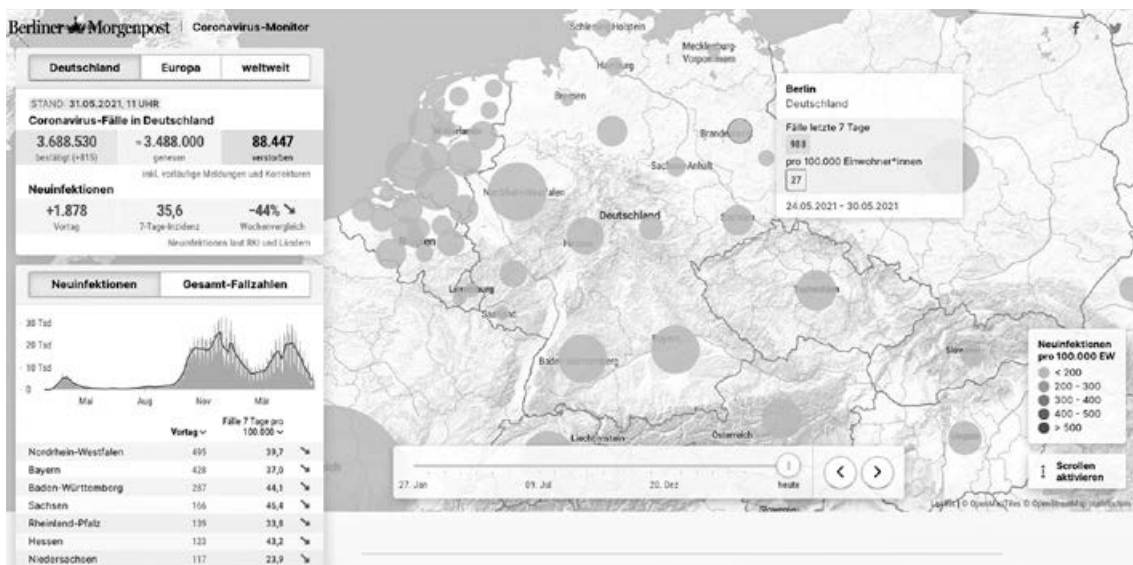


Orange nehmen können, aber wir hatten dann bereits Rot gewählt. Bei den Todesfällen entschieden wir uns für Schwarz. Die Genesenen stellten wir mit grüner Farbe dar. Wir waren das einzige Dashboard, das die Zahl der Genesenen und die Farbe Grün aufgenommen hatte. Bereits damals war uns klar, dass wir den Monitor so bauen müssen, dass wir flexibel auf Änderungen reagieren können, falls sich die Definitionen ändern.

B.S. Wie verändert der Blick auf Daten, und dann auch auf visualisierte Daten, die Einschätzung der Pandemie? Was bedeutet eine derartige Visualisierung für die Orientierung im Alltag?

M.L.T. Eine Gefahr bei zu großer Konzentration auf Zahlen und Verläufe ist, dass man nicht mehr die Menschen dahinter sieht. Beim Blick auf die Zahlen kann man schnell das Gefühl dafür verlieren, was die Zahlen bedeuten, also z. B. Gestorbene, und etwa nur noch sehen, dass die Zahlen steigen oder sinken. Hinzu kommt bei der Pandemie die Notwendigkeit, die Unsicherheiten der Zahlen mitliefern zu müssen, was für Normalbürger_innen absolut unverständlich sein kann, weil Zahlen als Fakten aufgefasst werden. Und gerade in der Pandemie sind die Statistiken keine, die bereits gepflegt wurden und nochmal berechnet und geprüft und dann erst veröffentlicht wurden, sondern es wurde einfach veröffentlicht, was es gerade gab. Manchmal haben sich Definitionen oder die Art, wie Fälle gemeldet wurden oder um welche Uhrzeit, geändert. In Italien wurden eine Zeit lang z. B. nur die Erkrankten gemeldet, die ins Krankenhaus gingen. Corona-Infizierte, die zu Hause blieben, wurden nicht gezählt. Das bedeutet, dass diese Zahlen nicht vergleichbar sind. Wir haben sie aber dennoch in einem Verlauf dargestellt und diese Zahlen mit Kommentaren versehen, um

Abb. 2 «Overview first, details on demand». Dashboard des Coronavirus-Monitors von *Morgenpost* interaktiv vom 13.3.2020. Bestätigte Infektionen, Genesene, Verstorbene als absolute Zahlen, Inzidenzen als Kurvenverlauf und Karte. Die Fälle der letzten sieben Tage werden als Kreis in einem hellen Rot angezeigt. Die Karte kann auch zurückgespult werden.



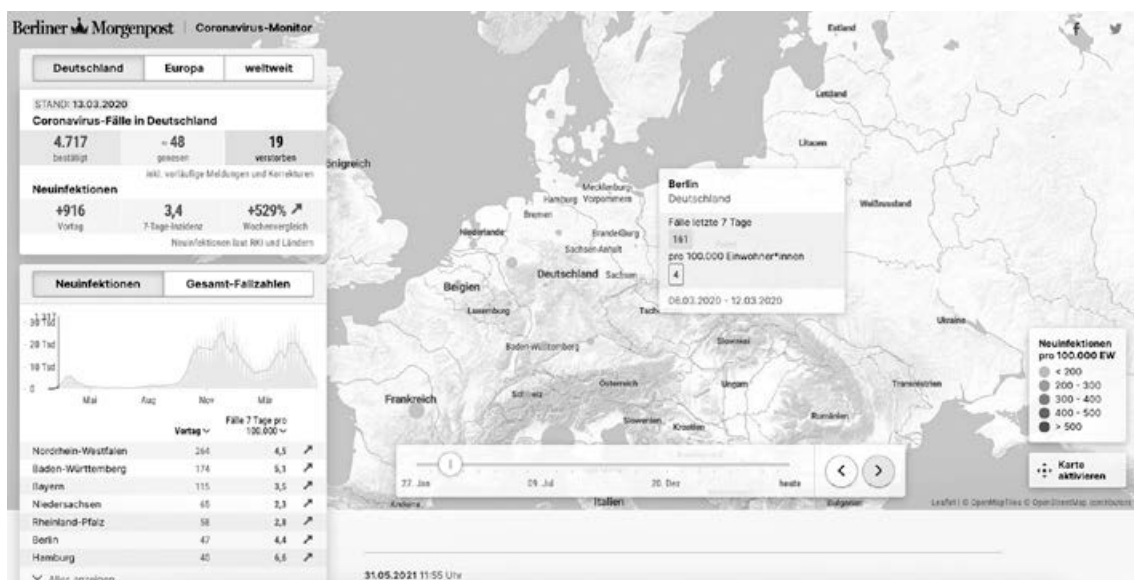
zu erklären, was sie darstellen. Das versteht natürlich nicht jede_r. Die Gefahr besteht also immer, dass wir zu stark vereinfachen und sehr lange Erklärungen verfassen müssen, um Interpretationshilfen anzubieten. Das hätten wir bei anderen Themen vielleicht nicht so gemacht, aber im Fall der Pandemie ist der Informationsdruck der Leser_innen so hoch, dass wir absichtlich das Risiko eingehen, dass gewisse Interpretationsfehler passieren können. Wir geben alles, um diese Missverständnisse so gering wie möglich zu halten und auch schnell auf die Anfragen und Hinweise in den Mails unserer Leser_innen zu antworten und zusätzliche Erklärungen anzubieten.

Nun zum positiven Teil: Wirklich erhellend ist, dass man an Zahlen sehr viel ablesen kann, wenn man sie vorsichtig interpretiert. Da die Lage in der Pandemie sehr dynamisch ist, ist es sehr wichtig, dass man sehr schnell solche Interpretationen machen kann. Momentan sind ja die Zahlen das Einzige, um einzuschätzen, ob wir in eine neue Welle hineinschlittern oder ob Lockerungen möglich sind. Die Analyse einer Welle drei Monate danach bringt nichts mehr. Man muss so schnell wie möglich wissen, ob es gerade sicher ist oder nicht. Für die Einschätzung der Lage sind die Zahlen die Grundlage und es ist wichtig, dass nicht nur Politiker_innen Zugriff darauf haben, sondern die gesamte Gesellschaft.

B.S. Wie kam die Entscheidung für die «Bubble-Map» (Abb. 2 und 3)? Die Johns Hopkins University arbeitet ja auch mit einer solchen Darstellung. Ist es nicht besonders schwierig, die Größenunterschiede von Kreisen zu unterscheiden?

M.I.T. Ja, *bubbles* sind für unsere Wahrnehmung recht schwierig. Es lässt sich nur schwer einschätzen, ob ein Kreis die doppelte Größe eines anderen hat. Wir

Abb. 3 Dashboard des Coronavirus-Monitors von *Morgenpost interaktiv* vom 31.5.2021



haben uns aber für diese Form der Datenvisualisierung entschieden, weil wir das Weltgeschehen darstellen wollten und weil man so die Länder vergleichen kann. Die Alternative wäre eine Choroplethenkarte gewesen, also eine Karte, bei der die Landesflächen je nach Datenlage eingefärbt sind. Auf dieser wäre es aber sehr schwierig gewesen, gleichzeitig die Genesenen, die Todesfälle und die bekannten Infektionen zu zeigen. Eine weitere Möglichkeit wäre gewesen, zwischen den Kategorien zu wechseln. Wir haben jedoch auch das Problem, dass es Daten unterschiedlicher <Granularitäten> gibt: In Deutschland hatten wir die Daten der einzelnen Bundesländer, für die meisten anderen Länder allerdings nur die Daten für das gesamte Land. Und dann spielen nicht nur die Daten, sondern auch die Landesflächen eine starke visuelle Rolle: Ein kleines Land wie Luxemburg würde auch bei extrem hohen Fallzahlen nur schlecht zu sehen sein, ein großes Land wie Russland hingegen nimmt auch bei niedrigen Fallzahlen eine so große Fläche einer eingefärbten Karte ein, dass die Zahlen dort direkt bedrohlicher wirken.

Zusätzlich haben wir in den ersten Monaten auch noch nicht von Inzidenzen gesprochen. Die einzige Art, um darzustellen, dass die Zahlen sinken oder steigen, war es, Genesene und bekannte Fälle gleichzeitig darzustellen. Ansonsten hätte man auf der Karte immer nur gesehen, wie die Zahl der bekannten Infektionen immer weiter hochgezählt wird. Die Karte wäre also immer nur röter geworden, da wir nur absolute Fälle seit Beginn der Aufzeichnung gehabt hätten. Nur indem wir auch die Genesenen darstellen, lässt sich die Entwicklung nachvollziehen: Denn der rote Kreis wird irgendwann vom Grünen geschluckt.

B.S. Man merkt, dass in Ihrem Team intensiv diskutiert wird, wie und was Sie vereinfachen, wie Sie einfärben, welche Form der Datenvisualisierung Sie wählen. Was sind die Vorteile von interaktiven Grafiken, die z.B. eine Zoom-Funktion anbieten oder andere Ebenen auswählen lassen, gegenüber den Zahlen, die z.B. seit Monaten täglich im Radio genannt werden?

M.L.T. Der Vorteil der Interaktivität ist, dass wir extrem viele Zusatzinformationen als Interpretationshilfe geben können. Ich kann die Darstellung sehr stark vereinfachen und auf den wichtigsten Aussagepunkt reduzieren, damit Leser_innen auf einen Blick sehen, was sie an Hauptinformationen mitnehmen müssen, und verwirre diese nicht durch viele parallel dargestellte Informationen. Ich kann aber zusätzliche Informationen auf einer weiteren Ebene unterbringen, weitere Dimensionen aufklappen oder die Informationen anders sortieren und so denjenigen Leser_innen zugänglich machen, denen die komprimierte Sicht zu oberflächlich ist und die ein weiterführendes Interesse haben. Man ermöglicht den Leser_innen sich so tief zu informieren, wie sie möchten. Gleichzeitig überfordern wir diejenigen Leser_innen nicht, die dieses Bedürfnis nicht haben. Das ist der große Vorteil. Ein Nachteil von Interaktivität ist natürlich, dass wir sehr viel Zeit investieren müssen, zu überlegen, wie wir es schaffen, die Informationen nicht zu sehr zu verstecken.

B.S. Sie haben gesagt, dass Sie auch auf viele E-Mails antworten. Was für Missverständnisse gingen aus diesen Zuschriften hervor? Wir hatten seit März 2020 ja mit ganz unterschiedlichen Kennzahlen zu tun. Am Anfang waren es die <Infektions- und Sterbequote>, dann die <Reproduktionszahl>, dann die <Inzidenz>, die immer noch herrschend ist. Können Sie sagen, was die Leser_innen am meisten verwirrt hat oder wo es zu komplex wurde?

M.L.T. Die Leser_innen-Mails waren für uns sehr hilfreich, weil sie uns auch bei den Dingen, bei denen wir uns sehr sicher waren, dass wir sie ganz klar dargestellt haben, zeigten, was alles falsch verstanden werden kann. Ganz zu Beginn gab es z. B. die Frage, warum wir andere Zahlen nutzen als das RKI und wer von uns denn «lüge». Damals war die *data literacy* noch nicht so ausgeprägt und es gab kein Verständnis dafür, dass letztendlich die Entwicklung und der Trend relevant sind, aber nicht die exakte Zahl der Infizierten. Wir haben uns dann z. B. entschieden, die Genesenen nicht auf die Person genau anzugeben, und diese Zahl gerundet. Sonst denken die Leser_innen, dass genau 339 Menschen genesen sind. Wenn wir runden, ist es nicht so verwirrend, wenn beim RKI ein paar Fälle mehr oder weniger auf der Website stehen. Auch andere Medienmarken hatten andere Zahlen, das geschah aufgrund von Meldeverzug oder durch andere Quellen. Daran knüpfte sich dann sogleich die Frage, wer denn nun <recht> habe. Letztendlich hatte aber keine_r Unrecht, denn es geht vor allem darum, zu zeigen, ob die Zahlen steigen oder sinken. Die exakte Zahl ist gar nicht so relevant. Auch die Verdopplungszeit und die Reproduktionszahl, die eine Zeit lang immer genannt wurden, haben viele Menschen verwirrt. Ist die Verdopplungszeit jetzt die Anzahl der Tage, bis sich die Infiziertenzahlen bei gleicher Entwicklung verdoppeln würden, oder die Anzahl der Tage, seitdem sich diese Zahl das letzte Mal verdoppelt hat? Auch bei der Bedeutung der Reproduktionszahl gab es Schwierigkeiten, wir haben uns dann als Interpretationshilfe dazu entschieden zu schreiben: «Die Reproduktionszahl ist gerade 0.81, das heißt, 100 Infizierte stecken 81 Menschen an». Der Unterschied von <bekannte Fälle> und <gemeldete Fälle> war auch nicht so selbstverständlich. Es geht also viel um die richtige Formulierung.

B.S. Es ist bekannt, dass Menschen eine verzerrte Risikowahrnehmung haben und dass vor allem anekdotisches Wissen die Risikoeinschätzung beeinflusst. So sind wohl die Geschichten von einzelnen Fällen von Thrombose im Zusammenhang mit dem Impfstoff von AstraZeneca bei jeder_jedem hängen geblieben, die_der davon hörte. Auch der Datenjournalismus möchte aus Daten Geschichten erzählen. Welche Geschichten haben Sie gefunden?

M.L.T. In der Pandemie haben wir vor allem damit zu tun, die Daten überhaupt erst zu zeigen. Wir sind eines der Teams, die weniger Geschichten in den Zahlen gesucht haben, weil wir schon alle Hände voll zu tun hatten, die Daten zu sammeln, zu interpretieren und zu zeigen. Wir haben uns stark auf die Dashboards, also die Übersicht konzentriert. Interessant ist, wie unterschiedlich die

Wahrnehmung in den verschiedenen Phasen der Pandemie sein kann. Heute können wir Lockdown-Maßnahmen und Inzidenzzahlen miteinander vergleichen, da uns nun die Inzidenzen vom Beginn vorliegen. Man kann erkennen, dass zu Beginn der Pandemie die Panik, die Sorgen und Lockdown-Maßnahmen anders waren als heute, wo wir bei viel höheren Inzidenzen von Lockerungen sprechen. Alles in allem gibt es noch sehr viele einzelne Geschichten, die in den Zahlen stecken, die wir als Team gar nicht so erzählen konnten. Da haben *Zeit Online* oder die *Süddeutsche Zeitung* und auch unsere Kolleg_innen aus den Funke-Redaktionen gute Arbeit gemacht und die Geschichten hinter den Zahlen erzählt, also z. B. die Geschichten einzelner Verstorbener oder Erkrankter. Hier wurde klar: Da steht ein Mensch und wir zeigen diese Menschen jetzt.

B.S. Gibt es eine Grafik, die besonders schwierig war? Also z. B. die Kurve der ›Übersterblichkeit‹ oder eine Grafik, bei der Sie sagen würden, da haben Sie selbst im Prozess gemerkt, welche Schwierigkeiten im Umgang mit Zahlen aufkommen?

M.L.T. Ich fand es z. B. sehr schwierig, die ›Neuinfektionen pro Tag‹ als Säulendiagramm darzustellen, da am Wochenende und an Feiertagen nicht genauso gemeldet wird wie an einem normalen Wochentag. Noch dazu unterscheiden sich die Meldearten in den Bundesländern und Ländern. Es kann z. B. sein, dass an einem Tag Nachmeldungen von 300 Fällen dazukommen, und plötzlich schießt so eine Säule in die Höhe. Anhand dieser Zahlen berechnet sich dann auch der Trend. Das ist schwierig, deshalb zeigen wir auch eine Linie über den Säulen. Das ist eine Grafik, die ich vorher so niemals gemacht hätte, weil die Grafik wirklich wie in einem Statistik-Buch aussieht. Jetzt ist aber auch die Bereitschaft dafür da, sich auf solche Darstellungen einzulassen. Auch hatten wir mit der *bubble*-Darstellung hin und wieder zu kämpfen und überlegt, diese komplett wieder herauszunehmen. Allerdings haben sich die Leser_innen so sehr an diesen Aufbau gewöhnt, dass jedes Detail, das wir ändern, jedes Feature, das wir entfernen, in einen ›Mailsturm‹ ausartet. Eine Zeit lang hatten wir ein Feature, das zeigte, wie viele Neuinfektionen seit 0 Uhr hinzugekommen sind. Wir hatten da bereits die Kategorien ›bestätigte Fälle‹, ›gemeldete Genesene‹ und ›gemeldete Todesfälle‹. Um zu zeigen, wie viel über den Tag passiert ist, konnte man sehen, wie viele Fälle es im Vergleich zum Vortag waren. Was wir dabei nicht bedacht hatten, war, dass Leser_innen das Feature so interpretieren, dass die ganze Zeit quasi ›live‹ Bericht erstattet wird. Also z. B., als ob es um 9 Uhr morgens bereits 1.000 Fälle und um 16 Uhr dann schon 4.000 Fälle gegeben hätte. Das führte dazu, dass an Tagen, an denen ein großes Bundesland wie NRW ein paar Stunden früher meldete als gewöhnlich, die Leser_innen Panik bekamen, weil es am Morgen bereits 4.000 Fälle waren! Am Ende des Tages waren es vielleicht nicht mehr Fälle als am Vortag, aber die Melde-Uhrzeit hatte sich verändert

und so bekam das Feature einen schwierigen Beigeschmack. Wir haben das Feature dann entfernt.

B.S. Ich muss gerade daran denken, was in den Nachrichten immer genannt wird – aktuell sind das der Inzidenzwert und die Tageszahlen, oder?

M.L.T. Genau.

B.S. Wobei ich auch immer schon vergessen habe, wie die Zahlen am Tag zuvor aussahen, womit sich diese Zahlenwerte für mich immer mehr entleert haben. Und trotzdem werden sie täglich jede halbe Stunde im Radio genannt. Wenn in den Nachrichten nur eine einzige Zahl genannt werden könnte, um den Verlauf der Pandemie zu vermelden, welche wäre das Ihrer Meinung nach? Welche Zahl allein kann eine gewisse Orientierung bieten?

M.L.T. Wenn wirklich nur eine Zahl möglich wäre und man ansonsten nichts vermitteln könnte, dann würde ich die Inzidenz wählen. Diese Zahl ist am stärksten <geglättet>, das sind sieben Tage, da sind das Wochenende und Feiertage einbezogen. Es gibt natürlich auch viele andere Zahlen, die mir sehr wichtig erscheinen, wie z.B. die Hospitalisierungsrate, weil sie etwas über die Auslastung der Krankenhäuser verrät. Aber wenn es wirklich nur eine Zahl sein darf, dann sollte es die Inzidenz sein. Denn es ist genau, wie Sie sagen, die tägliche Zahl der Neuinfizierten sagt wenig aus, wenn man die Zahlen der Vortage nicht mehr im Kopf hat. Auf unserer Startansicht sind die absoluten Neuinfektionen aufgeführt und ich blicke selten auf diese Zahl, auch wenn diese relevant ist. Die wichtigste Zahl, auf die ich als Erstes schaue, ist die 7-Tage-Inzidenz. Diese zeigt mir die aktuelle Lage.

B.S. Kann man Ihre Grafiken auch zurückspulen?

M.L.T. Unsere Karte lässt sich mit einem Time-Slider komplett zurücksetzen, wie eine Art Zeitreise. Das ist ein sehr spannendes Feature, hat aber auch seine Tücken, da, wie gesagt, Definitionen und Meldezeiträume sich immer mal wieder geändert haben.

B.S. Noch mal zurück zur *data literacy*. Wenn Sie unter diesem Begriff auf das schauen, was Sie als Redaktion in den letzten Monaten gemacht haben – inwiefern sind Menschen jetzt bessere Statistiker_innen geworden und was bleibt schwierig?

M.L.T. Während wir die Visualisierungen festgelegt haben, wussten wir noch nicht, dass es so kompliziert wird, diese wieder zu ändern. Das Gleiche gilt für die Metriken, die wir zeigen. Denn wir können nicht alle Zahlen und alle Metriken zeigen, das wäre zu viel. Als die 7-Tage-Inzidenz wichtig wurde und wir diese statt der Verdopplungszeit gezeigt haben, haben sich viele Liebhaber_innen der Verdopplungszeit darüber beschwert. Uns war nicht bewusst, dass wir jedes Mal, wenn wir einen Schritt nach vorne machen, eigentlich

keinen Schritt mehr zurückgehen können. Wir haben es trotzdem ab und zu gemacht, im vollen Bewusstsein, dass wir einen Shitstorm dafür bekommen. Müssten wir das Dashboard heute erneut bauen, würden wir einige Dinge anders machen. Wir mussten es so aber immer weiterentwickeln und konnten nicht mehr bei null anfangen. So etwas hatten wir zuvor nicht gemacht. Üblicherweise arbeiten wir an Projekten, veröffentlichen diese und fassen sie danach nicht mehr an. Das war jetzt anders. Interessant ist auch, dass wir bei manchen Features überlegt haben, ob diese überhaupt noch funktionieren, wenn die Zahlen wieder runtergehen. Ich glaube, dass das Interesse an Zahlen und auch die Offenheit dafür, Zahlen zu interpretieren und zu verstehen, gestiegen ist, also z. B., dass Zahlen eben nicht einfach Fakten sind und sie uns dennoch etwas Nützliches sagen können. Diese breite Bereitschaft wäre wahrscheinlich ohne die Pandemie nicht da gewesen. Die Gesellschaft ist offener dafür, dass Zahlen nur eine Annäherung an die Realität sind, die uns helfen kann, die aktuelle Situation einzuschätzen. Sie dürfen jedoch nicht als Fakten gesehen werden, da auch Unreinheiten oder Meldeverzögerungen beachtet werden müssen. Allerdings würde ich nach wie vor nicht für alle Themen davon ausgehen, dass nach der Pandemie alle in der Lage sind, komplizierte Grafiken zu lesen. Es ist nach wie vor wichtig, dass wir statistisch und wissenschaftlich so sauber wie möglich arbeiten, aber dennoch eine niedrigschwellige Zugänglichkeit erreichen, indem wir vereinfachen. Dennoch kann man den Leser_innen mittlerweile mehr zutrauen. Zum Beispiel haben jetzt alle bei der Reproduktionszahl geübt zu verstehen, was ein Unsicherheitsintervall ist und wie man das zu interpretieren hat.

B.S. Die tiefen Eingriffe und Maßnahmen der Politik wurden durch die Berichte und Beratungen von Wissenschaftler_innen und Mediziner_innen, aber auch durch die datenjournalistische Berichterstattung sehr gestützt. Der größte Teil der Bevölkerung setzte die Maßnahmen um und nahm sie ernst. Wahrscheinlich auch durch die ständige Wiederholung der Zahlen, wodurch die Wichtigkeit des Themas unterstrichen wurde. Inzwischen sprechen wir aber auch viel über die psychischen Folgeschäden der Pandemie. Hier wird gefragt, warum eigentlich nicht schon vor einem halben Jahr die Expert_innen aus anderen Bereichen mit am Tisch saßen. Meine Frage an Sie: Könnten sie in Ihrem Corona-Monitor auch andere Daten integrieren als die medizinische Berichterstattung allein, also etwa die psychosozialen oder finanziellen Folgen der Pandemie ins Dashboard integrieren?

M.L.T. Ich glaube, es wäre schwierig in unserem Dashboard-Aufbau zu zeigen, wie viele Menschen wegen psychischer Belastung in diesem Jahr im Vergleich zum Vorjahr einen Therapieplatz beantragt haben. Diese Zahlen wären auch sicher nicht einfach zu bekommen. Trotzdem ist das unglaublich wichtig. Auch schon vor der Pandemie war es schwierig, einen Therapieplatz zu bekommen, wozu es bereits ein paar sehr spannende datenjournalistische Geschichten

gegeben hat.² Das hat aber in dem Sinne keinen <Monitor-Charakter>, weil die tägliche Entwicklung dieser Daten nicht so relevant ist, sondern die Gesamt-sicht, die Analyse und das Reden mit Expert_innen. Ich denke und hoffe auch, dass nach der Pandemie noch viel aufgearbeitet wird, weil sehr viele Statistiken ja erst noch veröffentlicht werden. Das darf nicht vergessen werden, wenn die akute Pandemie vorbei ist. Auch wenn über Einzelfälle viel berichtet wurde, bleibt das große Problem, welche Bevölkerungsschicht wie stark von der Pandemie betroffen wurde oder was das finanziell bedeutet. Das wird momentan eher an lokalen Newsdesks abgearbeitet.

B.S. Die Maßnahmen wurden immer mit Blick auf die <medizinischen Zahlen> getroffen. Man könnte auch kritisch sagen, dass die Sicht hier schnell zu eng war, da andere Dinge, die auch wichtig sind für das Gesamtbild, nicht auftauchen. Mit dem Blick auf den Coronavirus-Monitor – welche Dashboards bräuchten Politiker_innen eigentlich noch?

M.L.T. Mit dem Blick auf die <medizinischen Zahlen> wird versucht, die Krise in den Griff zu bekommen. Wenn diese Krise vorbei ist, wird man erst das Ausmaß der Kollateralschäden sehen. Wenn es dazu die ganze Zeit schon Daten gegeben hätte, wäre es sehr interessant auf einem Dashboard zu sehen, wie viele Menschen seit dem Beginn der Pandemie in die Armut getrieben wurden. Wie viele Menschen müssen gerade zittern, weil sie ihr Restaurant oder Hotel nicht öffnen oder nicht im Theater spielen können? Alle haben Probleme und es gibt genug Gesellschaftsschichten, für die es keine Lobby gibt. Ich befürchte, es werden noch sehr große Kollateralschäden-Geschichten kommen, die man aber erst im Nachhinein erzählen kann. Hätte man das in Echtzeit darstellen können, dann hätten Politiker_innen schon vor ein paar Monaten gesehen, wo der Handlungsbedarf akut ist. Aber das wird erst in den Statistiken vom nächsten und übernächsten Jahr zu sehen sein.

B.S. Die versetzte Zeitlichkeit von Daten ist hier also ausschlaggebend. Meine letzte Frage betrifft den Umgang mit dem Klimawandel, der noch einmal eine andere Zeitlichkeit besitzt. Ich frage mich, wie es wäre, wenn Zahlen, die den Klimawandel betreffen, wie bei der Pandemie ständig und überall wiederholt würden. Was würde das ändern? Welche Gedanken haben Sie sich in der Redaktion gemacht, was den Klimawandel als datenjournalistisches Thema ausmacht?

M.L.T. Eigentlich hatten wir geplant, dass 2020 oder auch 2021 das <Klimajahr> wird. Mit Blick auf die Bundestagswahl wird das bestimmende Thema auf jeden Fall die Klimakrise sein. Wir hatten hierbei die Idee, ein Dashboard zu machen, das wöchentlich oder monatlich aktualisiert wird, um zu zeigen: Das ist ein Trend, der aktuell ist. Mit Datengeschichten wollen wir dazu beitragen, die Klimakrise verständlicher zu machen. Es gibt da ganz tolle Projekte, die z. B. zeigen, wo wurdest du geboren und um wie viel Grad ist die

² Z. B. o. A.: Pay up or put it off: Europe fails to treat mental health, in: Deutsche Welle, 10.3.2021, www.dw.com/en/pay-up-or-put-it-off-europe-fails-to-treat-mental-health/a-56812344 (15.6.2021).

Temperatur dort seither gestiegen.³ Damit bekommt man ein Gefühl, wie sich das Klima in der eigenen Lebenszeit verändern wird. Das Problem an dieser Krise ist, dass sie so schleichend passiert und man nicht wie bei Corona das Gefühl hat, betroffen zu sein, wenn man morgens zur Arbeit geht. Dieses Gefühl in die Köpfe zu holen, dass es uns schneller betreffen wird, als wir es bisher wahrnehmen, dazu hatten wir schon viele Gedanken, aber die Arbeit daran wurde durch die Pandemie nun etwas verzögert. Dann wiederum ist es bei dem Thema der Klimakrise nicht so einfach wie bei der Pandemie, die Zahlen täglich zu wiederholen und Veränderungen sichtbar zu machen. Der Einfluss auf unseren Alltag ist erst auf lange Sicht spürbar. Gefühlt ist das noch so weit weg. Man muss Projekte machen, mit Dingen, die jetzt schon sichtbar sind. So z. B. die Klimaflüchtlinge. Da kann man zeigen, welche Gebiete, die jetzt bewohnt sind, wahrscheinlich in zehn, zwanzig Jahren schon unbewohnbar sein werden. Wie viele Menschen werden dann zu Geflüchteten werden, aufgrund der Klimakrise? Das ist ein riesiges Datenthema und einige Teams hatten geplant, 2020/21 da voll einzusteigen, wenn dann nicht die Pandemie gekommen wäre.

³ Z. B. o. A.: How Much Hotter Is Your Hometown Than When You Were Born? (Interaktives Klimamodel von der New York Times und dem Climate Impact Lab 2018), in: New York Times, 30.8.2018, [nytimes.com/interactive/2018/08/30/climate/how-much-hotter-is-your-hometown.html](https://www.nytimes.com/interactive/2018/08/30/climate/how-much-hotter-is-your-hometown.html) (15.6.2021).

—
EXTRA

BILDER-BILDER

Koloniale Bildpraktiken und ihre postkolonialen Wiedergänger

«Photographs have long played an important mediating role within wider networks of social, political, and economic exchange between Europe and the Pacific».¹

Royale Porträts

¹ Haidy Geismar: Malakula: A Photographic Collection, in: *Comparative Studies in Society and History*, Bd. 48, Nr. 3, 2006, 520–563, hier 524.

² Vgl. Tessa Wong: Prince Philip: The Vanuatu tribes mourning the death of their «god», in: *BBC News*, 12.4.2021, [bbc.com/news/world-asia-56713953](https://www.bbc.com/news/world-asia-56713953) (11.5.2021); Anke Richter: Halbgott mit Schweineknüppel, in: *Spiegel Online*, 13.4.2021, [spiegel.de/panorama/prinz-philip-kult-in-der-suedsee-halbgott-mit-schweineknueppel-a-8d6d748a-48cb-43db-8722-00071291d4cc](https://www.spiegel.de/panorama/prinz-philip-kult-in-der-suedsee-halbgott-mit-schweineknueppel-a-8d6d748a-48cb-43db-8722-00071291d4cc) (11.5.2021).

³ Vgl. Jill Gralow, Stefica Nicol Bikes, Melanie Burton: Prince Philip devotees hold mourning ceremony in Vanuatu, in: *Reuters*, 13.4.2021, [reuters.com/world/uk/prince-philip-devotees-hold-mourning-ceremony-vanuatu-2021-04-13](https://www.reuters.com/world/uk/prince-philip-devotees-hold-mourning-ceremony-vanuatu-2021-04-13) (15.6.2021).

⁴ Zur Mortifizierung durch die Fotografie siehe Roland Barthes: *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris 1980. Demnach könnte man in den Aufnahmen eine «doppelte Séance», eine fotografische Geisterbeschwörung des verstorbenen Royal durch die seinen Tod vorwegnehmenden Porträtfotografien sehen.

Als am 9. April 2021 die Nachricht vom Ableben Prinz Philips die Runde machte, dauerte es nicht lange, bis Berichte von der weltweiten Trauer um den britischen Royal über verschiedene Nachrichtenkanäle und Social-Media-Portale verbreitet wurden. Mehrere Sender berichteten darüber, dass der verstorbene Ehepartner der Queen offenbar auch am pazifischen Rand des ehemaligen britischen Empires betrauert wurde. Diese Berichte wurden vielfach in sozialen Medien geteilt und kommentiert und erhielten dadurch erhöhte Aufmerksamkeit. Interesse weckten vor allem Spekulationen über die Ursache der bislang nur wenig bekannten Nähe zwischen dem britischen Königshaus und Menschen im Südpazifik. *BBC News* und *Spiegel Online* zeigten sich verwundert über die intensive Anteilnahme, die insbesondere die männliche Bevölkerung von Yakel und Yaohnanen, zwei Siedlungen auf der Insel Tanna im Inselstaat Vanuatu, an Philips Tod zeigte.² Presseberichten zufolge kamen Menschen dort zusammen, um gemeinsam zu trauern.³ Publik gemachte Aufnahmen zeigen Männer, die Fotografien des Prinzen (und des britischen Königspaares) in die Kamera halten (Abb. 1).

Mehr als die Nachricht selbst sind es diese Fotografien von Fotografien, die mich ansprechen – nicht nur, weil sie den Tod eines Menschen anzeigen, der bereits durch frühere fotografische Aufnahmen mortifiziert worden ist,⁴ sondern weil sie vielmehr ein spezifisches Handeln mit Fotografien bezeugen, das verschiedene Orte und Zeiten miteinander verbindet. Es sind so gesehen Bilder-Bilder, in denen zwei verschiedene Zeitschichten und konkurrierende



Abb. 1 Spiegel Online, 13.4.2021, Screenshot

Zeitvorstellungen aufeinandertreffen: die Dauer der Kolonialisierung der Insel, die 1774 mit der Landung von James Cook begann und 1980 mit der Unabhängigkeit des Inselstaates Vanuatu ein offizielles Ende fand, und die mythische Zeit(-losigkeit) der Nähe oder Ferne, An- oder Abwesenheit der Ahn_innen.⁵

Einer unverhohlenen ethnozentrischen Deutung der Fotografien vom April 2021 sind Journalist_innen des globalen Nordens gefolgt. Denn für sie kam als Erklärung dieser ostentativen Geste nur eines in Betracht: die Helden- bzw. quasi-göttliche Verehrung, die die Schwarzen Männer von Tanna dem *weißen* Prinzen entgegengebracht haben sollen, weil er ihnen seit seinem ersten Besuch des Archipels im Jahr 1974 nicht einfach als Repräsentant der britischen Krone, sondern als göttlicher Ahne und Wiedergänger des legendären John Frum erschienen sei, der westlichen Quellen zufolge die mythischen <Cargo-Kulte> in den 1940er Jahren wiederbelebt hatte.⁶ Demnach basieren diese Kulte auf der Vorstellung verschiedener indigener Gruppen, dass jeder Ankömmling auf ihrem Land mit der fernen Geisterwelt der Ahn_innen in Verbindung stehe und über Macht, besondere Güter sowie geheimes Wissen verfüge. Mit deren Ankunft werde zugleich die Hoffnung auf ein neues Zeitalter verbunden, das jedoch erst nach einer vollständigen Entledigung von jeglichem Besitz eintrete.

Wie der Anthropologe Lamont Lindstrom betont hat, wurden als <Cargo> nicht nur westliche Güter selbst bezeichnet, sondern auch das Wissen, sie herzustellen oder für eigene Zwecke zu verwenden. Im Besitz solch machtvoller Dinge zu sein, versprach demnach Prestige. Lindstrom hat auch darauf hingewiesen, dass <Cargo-Kulte> bis heute ein partikulares Wahrheits- und Machtregime der indigenen Bevölkerung darstellen, das darauf abzielt, sich dem Zugriff des <Westens>⁷ zu entziehen – und umgekehrt dem <Westen> das Wissen um rituelle Praktiken dazu dient, die indigene Bevölkerung zu beherrschen:

⁵ Zur Kritik an der anthropologischen Konstruktion der vermeintlichen Zeitlosigkeit indigener ›primitiver‹ Kulturen siehe Johannes Fabian: *Time and the Other. How Anthropology Makes Its Object*, New York 1983. Die durch die Fotografien vom April 2021 bezeugte Anteilnahme der Menschen auf Tanna widerspricht dabei direkt dem westlichen Vorurteil der Zeitlosigkeit indigener Gruppen.

⁶ Peter Worsleys Studie *The Trumpet Shall Sound. A Study of "Cargo" Cults in Melanesia* (London 1957) versammelt Berichte westlicher Reisender, Missionar_innen und Kolonialbeamter. Die Bezeichnung <cargo cult> taucht zuerst 1945 in westlichen Zeitungsartikeln auf und steht im Zusammenhang mit dem wachsenden militärischen und ökonomischen Einfluss der USA in der Region. Siehe dazu Lamont Lindstrom: *Cargo Cult. Strange Stories of Desire from Melanesia and Beyond*, Honolulu 1993, 13–36.

⁷ Vgl. Stuart Hall: *The West and the Rest: Discourse and Power*, in: ders., Bram Grieben (Hg.): *Formations of Modernity*, Cambridge 1992, 275–320.

«Melanesians attempt to master Europeans by knowing their Cargo. Europeans dominate Melanesians by knowing their cults.»⁸ Der Anthropologe Roy Wagner hat diese reziproke Bezogenheit beider Perspektiven eindrücklich beschrieben:

The words are to some extent <mirror images> of each other, in the sense that we look at the natives' cargo, their techniques and artifacts, and call it <culture,> whereas they look at our culture and call it <cargo.> These are analogic usages, and they betray as much about the interpreters themselves as about the thing interpreted. <Cargo> is practically a parody, a reduction of Western notions like profit, wage-labor, and production for its own sake to the terms of tribal society.⁹

<Cargo-Kulte> wurden von der britisch-französischen Kolonialmacht genau deshalb verboten, weil sie die exzessive Zerstörung westlicher Güter als Voraussetzung für das Verschwinden dieser Mächte propagierten und damit auf ihre Weise einen Exorzismus der <Geister des Kapitals> betrieben. Sie müssen als eine Reaktion indigener Gruppen auf den kapitalistischen Exzess hinsichtlich des Besitzes von Ressourcen, Menschen und Dingen verstanden werden, der im Kolonialismus und seinen umfassenden Praktiken der Ausbeutung und Unterdrückung anderer Kulturen offensichtlich wird. Gleichzeitig üben diese alles andere als <primitiven> Praktiken bis heute eine anhaltende Faszination auf Menschen des globalen Nordens aus – nicht nur als Projektion eigener Ängste und Wünsche oder mit dem Ziel, andere Menschen zu beherrschen, sondern um Verhalten und Wertvorstellungen innerhalb der eigenen Gesellschaft zu kritisieren.¹⁰ Sogenannte <Cargo-Kulte> stellen daher immer auch unverhoffte Begegnungen und Erfahrungen mit der eigenen westlichen Kultur dar.

Vor diesem machtpolitischen Hintergrund stellen sich mir folgende Fragen: Handelt es sich bei den Bildern der trauernden Männer von Tanna tatsächlich um nichts anderes als einen Beweis für das Aufleben eines von früheren Kolonialmächten verbotenen Kults oder vielmehr einer religiösen Praktik, die deren Macht gefährdete? Sind sie nur deshalb von Belang, weil sie Fotografien wiedergeben und einen Gestorbenen noch einmal mortifizieren? Ist es möglich, diesen Fotografien auf andere Weise zu begegnen und nicht nur die aktuellen Umstände ihres Entstehens zu beleuchten, sondern gleichfalls die unsichtbaren Handlungen und widerstreitenden Zeiten, in die diese Bilder gleichermaßen verstrickt sind, ein Stück weit zu entfalten? Welche anderen Geschichten und Geschichten von anderen geben die Aufnahmen preis, wenn man sie in die koloniale Geschichte anthropologischer und ethnografischer Aufnahmen einzuordnen versucht, die hegemoniale Blick- und Eigentumsverhältnisse im globalen Süden begründet haben? Und nicht zuletzt: Was besticht mich als westliche Betrachterin an diesen Fotografien?

Die Aufnahmen vom April 2021 sind für mich zunächst bemerkenswert, weil sie die An- und Enteignung westlicher Bildproduktionen durch jene zum Ausdruck bringen, die lange Zeit fast nur als Objekte eines wissenschaftlich-kolonialisierenden oder kommerziell-exotisierenden Blicks vorgekommen sind.

⁸ Lamont Lindstrom: *Knowledge of Cargo, Knowledge of Cult: Truth and Power on Tanna, Vanuatu*, in: Garry W. Trompf (Hg.): *Cargo Cults and Millenarian Movements. Transoceanic Comparisons of New Religious Movements*, Berlin 2012, 239–261, hier 241. Lindstrom weist mit Roy Wagner darauf hin, dass die Bezeichnung <Kult> bereits eine westliche Zuschreibung für alltägliche rituelle Praktiken indigener Gruppen ist (ebd., 254).

⁹ Roy Wagner: *The Invention of Culture*, Chicago, London 1981, 31. Ich danke Jason Papadimas besonders für diesen Hinweis.

¹⁰ Ebd., 256. Lindstrom bezeichnet <Cargo-Kulte> als westlichen Diskurseffekt und <Cargoismus> als Textgenre der Anthropologie.

Die indigenen Bevölkerungsgruppen des Pazifiks sind wie die Afrikas, Asiens und der beiden Amerikas seit Mitte des 19. Jahrhunderts in beispielloser Weise Objekte eines <kolonialen Blicks> geworden und immer wieder mit Kameras konfrontiert worden.¹¹ Wie David Bate betont, sind die «Geschichte des Kolonialismus und die Geschichte der Fotografie [...] in der industriellen und imperialistischen Expansion Europas im 19. Jahrhundert eng miteinander verflochten».¹² Auch wenn die Männer von Tanna im April 2021 nicht selbst die Kamera führten, sondern sich wiederum ablichten ließen, so bleiben doch der langjährige Besitz repräsentativer Fotografien ebenso wie die Vertrautheit mit fotografischen Aufnahmeverfahren das über das fotografierte Ereignis hinausgehende Ereignis der Fotografie, das zu einer genaueren Betrachtung der Fotografien und der mit ihnen vollzogenen Handlungen auffordert.

Im Folgenden möchte ich daher Ariella Azoulay's Unterscheidung zwischen dem fotografierten Ereignis und dem Ereignis der Fotografie aufgreifen, um meinen Blick auf das Handlungsgefüge zwischen dem Repräsentanten einer ehemaligen Kolonialmacht und der Bevölkerung von Vanuatu zu richten, das durch Fotografien etabliert und vermittelt wird. Azoulay fasst als fotografiertes Ereignis das, was Fotografien wie und durch wen (nicht) zu sehen geben, und bezeichnet die vielfachen und andauernden, erwarteten wie zufälligen Begegnungen mit Fotografien, ihrer Verbreitung, Zirkulation und Interpretation durch andere an anderen Orten zu anderen Zeiten als Ereignis der Fotografie.¹³ Ich verstehe die durch Nachrichtenkanäle und Social-Media-Plattformen verbreiteten Bilder-Bilder als über verschiedene Orte, Zeiten und Handelnde verteiltes Ereignis der Fotografie, zu dem ich mich in Beziehung setze. Mich interessiert dabei besonders, welche Rolle Fotografien überhaupt und die royalen Porträts und Familienfotos im Leben der Menschen von Tanna gespielt haben könnten – Bilder, die sie offenbar über Jahrzehnte aufbewahrt haben. Diese Praktik fällt allein schon deshalb auf, weil viele Dinge im feuchtheißen Klima der Insel nicht konserviert werden können.¹⁴ Fotografien sind fragil und lösen sich mit der Zeit auf – auch ihre grundsätzlich begrenzte zeitliche Dauer ist Teil der Geschichte *dieser* Fotografien. Sie beginnt mit einem Tausch von Gaben.

(Bilder-)Gaben

Auf einer von der Nachrichtenagentur Reuters verbreiteten Fotografie sieht man einen älteren indigenen Mann vor seiner Hütte. Seinen Namen erfahren wir nicht. Er blickt direkt in die Kamera und hält eine großformatige Porträtfotografie von Philip mit beiden Händen wie ein Schild vor seinen nackten Oberkörper (Abb. 2). Der darauf Abgebildete, förmlich im Anzug gekleidet, befindet sich in einem englischen Park und hält mit einer ähnlichen Geste einen auffällig verzierten hölzernen Schläger in Händen. Dabei springt unmittelbar der Kontrast zwischen der Nacktheit des einen und der westlichen Kleidung des anderen ins Auge. Meinen Blick irritiert jedoch besonders die Äquivalenz

¹¹ Zur Ambivalenz des kolonialen Blicks zwischen Schaulust und Identifikation siehe David Bate: *Fotografie und der koloniale Blick*, in: Herta Wolf (Hg.): *Diskurse der Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters*, Frankfurt / M. 2003, 115–132.

¹² Ebd., 115.

¹³ Siehe Ariella Azoulay: *Civil Imagination. A Political Ontology of Photography*, London, New York 2012.

¹⁴ Siehe Lindstrom: *Knowledge of Cargo, Knowledge of Cult*, 247: «Storage and conservation are rare in the Melanesian environment. [...] [T]ools and clothing must be constantly renewed.»

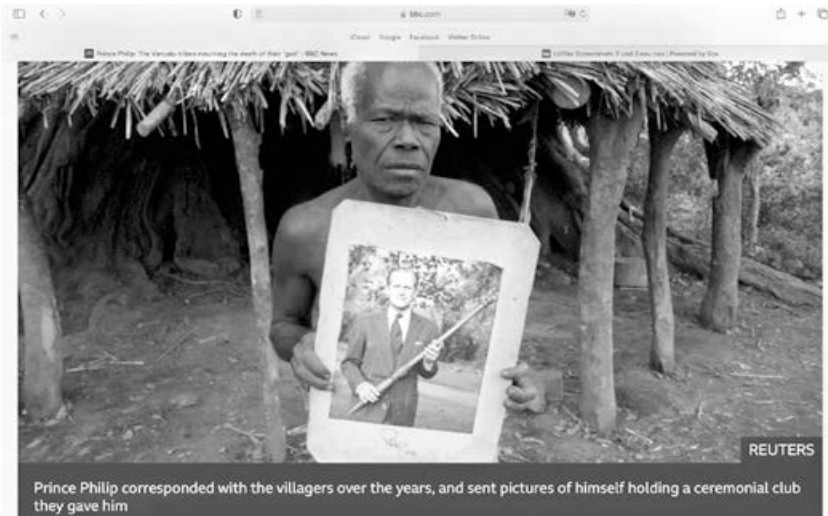


Abb. 2 BBC News, 12.4.2021, Screenshot

der Zeigegesten: Sie besticht als demonstrativer Akt eines gestischen Dialogs, der zwei Orte, Zeiten, Personen und Kulturen zueinander über den vorgezeigten Gegenstand in eine bildliche Relation setzt. Wie kommt es zum fotografierten Ereignis dieser (unabsichtlichen) Äquivalenz von Fotografie und hölzernem Schläger? Was verbindet sie? Und: Wie ist die offenbar signierte Fotografie des britischen Royal nach Vanuatu gelangt?

Die *BBC-News*-Journalistin Tessa Wong hat dazu anlässlich von Prinz Philips Tod den Anthropologen Kirk Huffman befragt, der seit Jahrzehnten indigene Gruppen auf Vanuatu besucht und die Sache aufzuklären weiß: Die signierte Fotografie ist eine Gegengabe.¹⁵ Als Philip 1978 den Inselstaat zum zweiten Mal besuchte, wurde der royale Besucher auch von Männern aus Tanna begrüßt, die seinem Schiff in ihren Kanus entgegenfuhren. Persönlich getroffen hat er diese Männer nicht. An seiner statt wurde ein Bevollmächtigter des Vereinigten Königreichs mit einer Auswahl von Fotografien des Prinzen zu ihnen geschickt. Diese Fotografien wurden von einem lokalen Chief mit einer Gegengabe beantwortet: Dem Gesandten wurde ein *nal-nal* genannter Schläger überreicht, der bei Zeremonien sowie der Schweinejagd eingesetzt wird. Das Foto, das den Prinzen mit seinem *nal-nal* zeigt, ist also der Beleg, dass er das Geschenk tatsächlich erhalten hat. So hat es Huffman der *BBC*-Journalistin berichtet. Er kennt diese Geschichte, weil er nach eigener Aussage bei der Übergabe der verzierten Waffe dabei war.¹⁶

Der Tausch von Gaben zwischen verschiedenen Gruppen ist die Ursprungsszene des Kulturkontakts, die notorisch wiederholt wird: das erste Aufeinandertreffen zweier einander fremder Kulturen, die am Beginn des Kolonialismus und der kolonialistischen Konstruktion eines vermeintlich <primitiven> Anderen steht.¹⁷ Dieser Erstkontakt ist von unterschiedlichen Sprachen, Kulturtechniken, Waffen und Ressourcen geprägt, die ein Machtgefälle erzeugen. Im Fall von

¹⁵ Huffman ist Kurator am Australischen Museum in Sydney und war von 1976 bis 1989 Kurator am Vanuatu Cultural Centre.

¹⁶ Vgl. Wong: Prince Philip.

¹⁷ Siehe dazu Sara Ahmed: *Strange Encounters. Embodied Others in Post-Coloniality*, London, New York 2000.

Prinz Philip ist auch die zweite Begegnung mit den Leuten von Vanuatu 1978 asymmetrisch. Die Inselgruppe ist zu diesem Zeitpunkt britisch-französisches Herrschaftsgebiet, deren Verwaltung die ökonomischen Interessen beider Länder sichert, ohne der indigenen Bevölkerung staatsbürgerliche Rechte zugestehen zu müssen. Philip bleibt in Port Vila auf der Insel Efate und schickt einen Vertreter nach Tanna – mit Porträtfotografien im Gepäck. Dort kommt es in seiner Abwesenheit zum Gabentausch. Der *nal-nal* wechselt in den Besitz des abwesenden Prinzen. Im Gegenzug erhalten die Männer von Yaohnanen und Yakel jene Fotografie des Prinzen, der die geschenkte Waffe in Händen hält – signiert als Geste der Authentifizierung und Ausdruck kultureller Distinktion.

Diese von Huffman vorgetragene Erzählung klärt jedoch nicht, welchen Stellenwert die Fotografien von Prinz Philip und seiner Familie und Fotografien überhaupt für die Menschen von Tanna haben. Was demonstrieren die im April 2021 aufgenommenen Bilder, wenn nicht Helden- oder Götterverehrung, wie die Berichterstattung im globalen Norden suggeriert? Andere Gebrauchsweisen dieser Aufnahmen sind denkbar, wenn man das Handlungsgefüge zwischen dem Repräsentanten einer ehemaligen Kolonialmacht und den ni-Vanuatu, wie sich die Bevölkerung des Inselstaates selbst nennt, genauer in den Blick nimmt. Dabei gilt es auch, den Bilderkult der eigenen westlichen Kultur und seine Projektion auf die vermeintlich <primitiven> Anderen ins Visier zu nehmen und als gegenläufige Idolatrie zu begreifen.¹⁸ Statt Helden- oder Heiligenverehrung kommen andere Erklärungen ins Spiel, die nicht weniger plausibel sind. Was wird beim Gabentausch verhandelt, wenn nicht Prestige als Ausdruck kultureller Wertvorstellungen? Geht es bei der Tauschkette Fotografie gegen *nal-nal* gegen Fotografie mit *nal-nal* nicht eher um die Möglichkeit einer gegenseitigen Aushandlung von Prestige und Macht, wie Lamont Lindstrom am Beispiel der <Cargo-Kulte> gezeigt hat? Oder mehr noch: um die Bedingung der Möglichkeit einer reziproken Anthropologie oder «reverse anthropology» in Roy Wagners Sinn?¹⁹ Und würden die Porträtfotografien dann nicht als *immutable mobiles* im Sinne Bruno Latours²⁰ den Zweck erfüllen, diese Gleichwertigkeit zu bezeugen? So wird überhaupt erst verständlich, warum die Männer in Yaohnanen und Yakel die Fotografien des Prinzen in die Kamera halten.

Die Fotografien bezeugen so gesehen weniger Ereignisse als den Vollzug von Handlungen, den Eintritt in eine zirkuläre Ökonomie des Tauschens, die vor allem die Aushandlung der gegenseitigen Beziehung zum Gegenstand hat. Der Wert der Fotografien von Prinz Philip für die ni-Vanuatu besteht daher aus meiner Sicht im Verdeutlichen von Interessen bzw. Wertvorstellungen und nicht allein in der Person, die sie abbilden. Denn die Aufnahmen in ihren Hütten aufzubewahren muss gleichwohl nicht bedeuten, sie aufzuhängen und ständig im Blick zu haben, um das fotografierte Ereignis dadurch zu einem Ereignis der Fotografie werden zu lassen.²¹ Sie werden im Gegenteil nur zu besonderen Anlässen hervorgeholt und nach dem Tod der porträtierten Person verhüllt.²² Ich schlage daher vor, die Fotografien weniger als Schau-Objekte, denn als arkane

¹⁸ Als Beispiel für den westlichen Bilderkult ist gerade die populäre Idolatrie britischer Royals nicht nur in Großbritannien schlagend. So wurde im April 2021 am Piccadilly Circus in London ein haushohes Werbebanner mit einem Porträt des Verstorbenen angebracht.

¹⁹ Wagner: *The Invention of Culture*, 30.

²⁰ Siehe Bruno Latour: *Drawing Things Together*, in: Michael Lynch, Steve Woolgar (Hg.): *Representation in Scientific Practice*, Cambridge (MA), London 1990, 19–68. Für Latour sind Bilder, Diagramme und Karten ebenso unveränderliche wie mobile Mittel des Wissens und damit auch der Ausübung von Herrschaft.

²¹ Im Kontrast zu diesen Fotografien im Besitz der Leute von Tanna waren Porträts des britischen Königspaares während und nach der Kolonialzeit, als sie das britische Empire auf dem von ihnen <New Hebrides> genannten Inselstaat repräsentierten, in öffentlichen Gebäuden verbreitet und keineswegs ungewöhnlich.

²² Roger Boulay beschreibt diese Praktiken des Nicht-Zeigens bei den Kanak auf Neukaledonien, siehe ders.: *po hānu – In seinem Schatten aufrecht gehen. Erläuterungen zur Wahrnehmung der Fotografie bei den Kanak*, in: Museum für Völkerkunde Basel (Hg.): *Portraits kanak – paroles kanak. Historische Fotografien von Fritz Sarasin. Zeitgenössische Texte aus Neukaledonien*, Basel 1996, 76–85, hier 81.



Abb. 3 BBC News, 12.4.2021, Screenshot

Objekte, also selbst als <Cargo> zu betrachten, dessen Besitz Wissen und damit auch Macht innerhalb der eigenen Gruppe *und* gegenüber (post-)kolonialen Autoritäten verspricht.²³ Denn mit dem Besitz von Fotografien bemächtigen sich die Leute von Tanna zugleich einer westlichen Bildpraktik.

Diese Erklärung erhält Plausibilität nicht zuletzt durch den Umstand, dass fünf Abgesandte der Insel 2007 nach Großbritannien gereist und dort Philip schließlich doch begegnet sind. Auch von dieser Begegnung gibt es Fotografien, die ebenfalls im April 2021 von denjenigen in die Kameras gehalten wurden, die wie Chief Yapa damals dabei waren (Abb. 3). Anlässlich dieses Besuchs produzierte die BBC eine dreiteilige Fernsehdokumentation. Ihr Titel, *Meet the Natives*,²⁴ erinnert zwar an koloniale Völkerschauen des 19. Jahrhunderts,²⁵ dreht den Spieß aber um: Die «Natives» sind in diesem Fall Brit_innen – mit einer Videokamera gefilmt bei ihren Gebräuchen von den Gesandten aus Tanna. Die Dokumentation zeigt, wie Letztere sich nicht nur im Sinn der <Cargo>-Ideologie eine westliche Bildtechnologie aneignen und mit ihrer Hilfe eine reziproke Anthropologie betreiben, sondern auch wie sie Tourist_innen auf Bilderfang imitieren.²⁶ Es hat ganz den Anschein, als ob der Besuch Philips nur den naheliegenden Anlass für eine touristische Reise und ihre obligatorischen Bildpraktiken abgibt. Dafür spricht auch, dass die Dokumentation eine Fortsetzung nach dem gleichen Muster erfahren hat, dieses Mal mit dem Reiseziel USA.

Koloniale (Parallel-)Geschichten der Fotografie

Auch die Fotografie hat ihre kolonialen Mythen. Die Anthropologie hat sich als durch und durch westliche Wissenschaft in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts schon früh der Fotografie bedient, um ethnisch und kulturell Andere nach westlichen Maßstäben zu ordnen und sie damit zu Objekten

²³ Lindstrom weist darauf hin, dass auch Bücher und eine mit Fotografien versehene Broschüre der US-Armee als Cargo fungierten, ders.: *Knowledge of Cargo*, *Knowledge of Cult*, 250.

²⁴ *Meet the Natives*, Regie: Gavin Searle, BBC Channel 4, GB 2007.

²⁵ Siehe zum Voyeurismus des globalen Nordens Alison Griffiths: *Wondrous Difference. Cinema, Anthropology, and Turn-of-the-Century Visual Culture*, New York 2002.

²⁶ Zu solchen Formen mimetischer Alterität siehe Michael Taussig: *Mimesis and Alterity. A Particular History of the Senses*, London 1993.

eines rassifizierenden Blicks zu machen.²⁷ Carl Dammanns 1873 erschienenes *Anthropologisch-Ethnologisches Album in Photographien*²⁸ stellt eine der ersten Bildergalerien ethnisch differenzierter Menschentypen dar. Die rund 600 Aufnahmen stammen zumeist von europäischen Fotografierenden, die sie an Reisen, Handel und Wissenschaft Treibende aus dem globalen Norden verkauften. Auch die Berliner Gesellschaft für Anthropologie, Ethnologie und Urgeschichte kaufte solche kommerziellen Aufnahmen im *carte-de-visite*-Format an und ließ sie vom Hamburger Fotografen Carl Dammann reproduzieren und verbreiten.²⁹ Wie Elizabeth Edwards betont, bestand die Rolle der Fotografien darin, «virtuelle Zeugen wissenschaftlicher Beobachtungen und der Herstellung wissenschaftlicher Tatsachen wie z. B. Taxonomien zu schaffen».³⁰ Sie hat zugleich die rassifizierenden Klassifizierungen und Typisierungen der sogenannten «Wissenschaften vom Menschen» und deren Verstrickung in koloniale Machtausübung und Besitzergreifung aufgedeckt.

Fotografien spielten auch eine wichtige Rolle bei der Etablierung der ethnografischen Feldforschung Anfang des 20. Jahrhunderts. Wissenschaftler_innen vor allem der Kolonialmächte Großbritannien, Frankreich und Deutschland reisten nun selbst in die Pazifikregion und nahmen vor Ort in großem Umfang Daten über indigene Bevölkerungen auf, rückten mit Messstab, Foto- und Filmkamera anderen Menschen auf den Leib und bemächtigten sich ihrer als Versuchsobjekte. Mit gleicher Gründlichkeit und Vehemenz bemächtigten sie sich ritueller Artefakte und Gebrauchsgegenstände, um damit in Europa und Nordamerika bedeutende anthropologische und ethnografische Sammlungen anzulegen und Museen zu bestücken.³¹ Diese Praktiken der Extraktion als Sammeln zu bezeichnen, wie das heute noch immer geschieht, ist ein Euphemismus, der die gängigen kolonialen Entnahmepraktiken, darunter Zwang und Raub, verschleiert, die wissenschaftliche Expeditionen bis weit ins 20. Jahrhundert hinein angewendet haben.³²

Fotografien und später auch Filmaufnahmen dienten dabei nicht nur als (glaubhafte) Belege für propagierte Forschungsergebnisse, sondern auch für Ereignisse wie z. B. die Aufführung bestimmter Riten oder Tänze. Und wenn es gelang, besonders seltene oder geheime Praktiken vor Ort im Bild festzuhalten, wurden sie geradezu zu begehrten Bildtrophäen, die unter Forschenden zirkulierten und vielfach publiziert wurden. Der britische Zoologe und Anthropologe Alfred Cord Haddon, der 1898 die groß angelegte, von der britischen Anthropologischen Gesellschaft finanzierte Torres-Straits-Expedition leitete, nahm zwischen 1908 und 1935 mehrere hundert Fotografien im Archipel auf.³³ Haddon benutzte seine Fotografien nicht nur als visuelle Feldnotizen, sondern auch als Tauschobjekte und schenkte sie indigenen Personen, die sich freiwillig ablichten ließen, als «Belohnung».³⁴ Auch auf Vanuatu wurde eifrig fotografiert. Der britische Anthropologiestudent John Layard, der 1914/15 mehrere Monate auf der Insel Atchin mit intensiver Feldforschung verbrachte und unter anderem zu «Cargo-Kulten» forschte, fertigte über 400 Aufnahme auf Glas an.³⁵

²⁷ Siehe Elizabeth Edwards (Hg.): *Anthropology and Photography 1860–1920*, New Haven, London 1992.

²⁸ Siehe Carl Dammann: *Anthropologisch-Ethnologisches Album in Photographien*, Berlin 1873.

²⁹ Siehe Elizabeth Edwards: *Shifting Representation. The Making of the Ethnographic in 19th Century Photography*, in: Hans-Peter Bayerdörfer u. a. (Hg.): *Bilder des Fremden. Mediale Inszenierung von Alterität im 19. Jahrhundert*, Berlin 2007, 41–62, hier 43 f.

³⁰ Elizabeth Edwards: *Andere ordnen. Fotografie, Anthropologien und Taxonomien*, in: Herta Wolf (Hg.): *Diskurse der Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters*, Frankfurt / M. 2003, 335–355, hier 337.

³¹ Siehe dazu Chris Gosden, Chantal Knowles (Hg.): *Collecting Colonialism. Material Culture and Colonial Change*, Oxford u. a. 2001; aktuell Götz Aly: *Das Prachtboot. Wie Deutsche die Kunstschatze der Südsee raubten*, Frankfurt / M. 2021.

³² Fritz Kramer und Hans Fischer haben schon vor 40 Jahren explizit auf die koloniale Verstrickung deutscher Ethnologen wie Adolf Bastian und wissenschaftlicher Expeditionen wie der Hamburger Südsee-Expedition (1908–1910) hingewiesen, Fritz Kramer: *Verkehrte Welten. Zur imaginären Ethnographie des 19. Jahrhunderts*, Frankfurt / M. 1979, 74–81; Hans Fischer: *Die Hamburger Südsee-Expedition. Über Ethnographie und Kolonialismus*, Frankfurt / M. 1981.

³³ Allein das Museum für Archäologie und Anthropologie der Universität Cambridge beherbergt 589 Abzüge, siehe Geismar: *Malakula*, 521.

³⁴ Siehe Griffiths: *Wondrous Difference*, 145. Wie Haddon berichtete, waren Fotografien sehr begehrte Geschenke.

³⁵ Siehe Geismar: *Malakula*, 532.

Auf diese Weise ist an westlichen Universitäten und Museen des globalen Nordens ein immenses fotografisches Archiv entstanden, das die Reichweite und Dominanz kolonialer Wissenspraktiken dokumentiert. Der Besitz von Fotografien wie von kulturellen Gütern war ein probates Mittel, durch Wissen zu Anderen gemachte Menschen zu beherrschen. Aber nicht nur Forschende des globalen Nordens fotografierten und filmten, auch Eingewanderte eigneten sich die Technik an, fotografierten die indigene Bevölkerung, verkauften die Aufnahmen gewinnbringend und etablierten so einen weltweiten Bildermarkt.³⁶ «Die Nachfrage nach <exotischen> Bildern wuchs in Europa und Nordamerika seit <Erfindung> der Fotografie immens an und eröffnete ständig neue Märkte», wie Alison Devine Nordström betont, die die Zirkulation von Fotografien von der Pazifikinsel Samoa untersucht hat.³⁷ Dabei kursierten vor allem Postkarten zwischen den pazifischen Inseln und dem Rest der Welt, die exotisierte Vorstellungen indigener Menschen und Kulturen nährten.

Die Anthropologin Haidi Geismar untersucht die Migrationsbewegungen von Fotografien zwischen Vanuatu und dem Rest der Welt, die von Forschern wie Haddon oder Layard im Rahmen ethnografischer Feldforschung aufgenommen wurden und ihren Weg in wissenschaftliche Publikationen, Museen und Archive weltweit fanden. Sie begleitet vor allem Projekte, bei denen Abzüge dieser Fotografien aus Archivdepots wie der Haddon Collection an der Universität von Cambridge wieder nach Vanuatu, den Ort ihres Entstehens, zurückgebracht werden, um sie erneut in lokale kulturelle Praktiken zu integrieren und gleichzeitig zu aktivieren. Denn aus diesen Bildern kann für Geismar historisches Wissen über Artefakte und Rituale gewonnen werden, die in der Kolonialzeit unterdrückt wurden:

[P]hotographs are used explicitly as conduits into social action, they are re-embedded into practices, becoming, in the present, part of what they once seemed merely to represent from the past. Images are *used* in preparations for ritual dances, mat-making, painting, story-telling, and so on.³⁸

Geismar geht es wie auch Azoulay darum, fotografische Praktiken als dynamisches Gefüge zwischen Fotografierten, Fotografierten_m und Fotografien zu beschreiben, das explizit Praktiken der Bildmigration umfasst. Dieser Bilderverkehr zwischen Vanuatu und Großbritannien weist Fotografien explizit die Rolle eines Mediators zu, die über ihre Funktion als *immutable mobiles* hinausweist. Denn sie legen nicht einfach Zeugnis über Handwerkstechniken oder rituelle Praktiken ab, sondern übermitteln Botschaften aus der mythischen Zeit und der kolonialen Vergangenheit, derer sich die ni-Vanuatu wieder bemächtigen wollen – und die im besten Fall eine Ethnografie der eigenen Kultur, ihrer Vergangenheit und ihres Wandels erlaubt. Sich diese in die Geschichte des Kolonialismus verstrickten Fotografien als historische Artefakte der eigenen Kultur anzueignen, stellt für Geismar alles andere als einen Akt der Idolatrie dar – es macht sie vielmehr zu machtvollen <Agenten der Geschichte>.³⁹ Vor

³⁶ Siehe dazu die Studie von Anne Maxwell: *Colonial Photography & Exhibitions. Representations of the <Native> and the Making of European Identities*, London, New York 1999.

³⁷ Alison Devine Nordström: *Populäre Fotografie aus Samoa in der westlichen Welt – Herstellung, Verbreitung und Gebrauch*, in: Jutta Beate Engelhard, Peter Mesenhöller (Hg.): *Bilder aus dem Paradies. Koloniale Fotografie aus Samoa 1875–1925*, Marburg 1995, 13–39, hier 13.

³⁸ Geismar: *Malakula*, 526.

³⁹ Siehe ebd., 558.

diesem Hintergrund sind nicht nur irritierende Begegnungen mit Fotografien und fotografischen Praktiken, sondern auch überraschende Wiederbegegnungen mit den eigenen Vorfahren und lokalen Traditionen möglich. Jedes fotografierte Ereignis wird erst so zu einem Ereignis der Fotografie in Azoulays Sinn. Fotografien sind dabei Teil von transkulturellen Verhandlungen verschiedener kultureller Werte und Interessen. Das erfordert jedoch zugleich, sie selbst in gewisser Weise zu entmachten.

Abweisung eines Idols

Dass der Umgang mit westlichen Fotografien auch widerständige Praktiken hervorbringt, belegt der Film *Tanna* (Australien/Vanuatu 2015), der auf der gleichnamigen, zu Vanuatu gehörenden Insel von Martin Butler und Bentley Dean in Kollaboration mit der indigenen Bevölkerung nach einer wahren Begebenheit gedreht wurde. Das Drama um eine verbotene Verbindung zweier Liebender wurde für einen Oscar nominiert und gewann bei den 72. Filmfestspielen von Venedig den Publikumspreis. Die ni-Vanuatu haben jedoch stets darauf bestanden, dass der Film *ihr* Leben zwischen Tradition und Transformation zeige und daher ganz und gar ihr eigener sei. Und es ist ein Film, in dem die Wünsche und Handlungen junger Frauen und Mädchen eine wichtige Rolle spielen, die sich nicht ohne Widerstand tradierten Geboten ihrer Gemeinschaft oder dem ›Vorbild‹ westlicher Kultur unterwerfen wollen, auch wenn das zu ernsthaften kriegerischen Konflikten führt.

In diesem Konflikt spielen auch Fotografien des britischen Königspaares eine wichtige Rolle. Es handelt sich um Familienbilder aus einer alten englischsprachigen Zeitschrift. Der jungen Wawa (Marie Wawa) werden diese Bilder von ihrem Großvater (Albi Nanga), dem lokalen Schamanen der Siedlung Yakel, gezeigt, um sie zur Ehe mit einem Angehörigen einer feindlichen Gruppe zu überreden – mit der Begründung, auch das britische Paar wäre eine arrangierte Ehe eingegangen. Dem alten Mann fällt die Aufgabe zu, Wawa die Notwendigkeit exogamer Eheschließungen für das friedliche Zusammenleben mit Anderen und das Fortbestehen der eigenen Gruppe zu erklären. Dieses mündlich vermittelte Wissen um Traditionen, die in der lokalen Sprache, dem Bislama, *kastom* genannt werden,⁴⁰ unterstreicht der Schamane durch die ›Cargo‹-Macht der royalen Fotografien. Nachdruck verleiht er seiner Deutung der glücklichen Verbindung von Philip und Elizabeth durch eine weitere Fotografie, die ihn 2007 als Abgesandten von Tanna zusammen mit dem britischen Prinzen zeigt (Abb. 4). Es ist die gleiche Fotografie, die Chief Yapa im April 2021 in die Kamera hielt (siehe Abb. 3).

Die beiden Fotografien in dieser Szene des Films sollen einerseits Autorität vermitteln und andererseits das Ereignis der Begegnung bezeugen. In der filmischen Handlung wird jedoch die Konvention einer arrangierten Partnerschaft, die aus Wawas Sicht ebenso unzeitgemäß wie unattraktiv ist, hinterfragt und

⁴⁰ Auf der Insel wird Bislama, das nationale Pidgin-Englisch, neben zahlreichen indigenen Sprachen bzw. Dialekten sowie Englisch und Französisch gesprochen, siehe Lamont Lindstrom: *Tanna Times. Islanders in the World*, Honolulu 2020, 5.



Abb. 4 Albi Nanga weist auf das Foto, das ihn 2007 zusammen mit Prince Philip und anderen ni-Vanuatu zeigt. Filmstill aus: *Tanna*, Regie: Martin Butler und Bentley Dean, Australien/Vanuatu, 2015

von den jungen Menschen als vermeintliches Vorbild abgelehnt. Denn Wawa hat längst ihre Wahl getroffen und ist durch nichts von ihrer Liebe zu Dain (Mungau Dain) abzubringen – auch nicht durch die royalen Familienfotos oder die Autorität des Schamanen und dessen <Cargo>-Wissen. Der Konflikt zwischen selbstbestimmter Liebe und Unterordnung unter verbindliche Regeln treibt das Paar in den freiwilligen Tod. Aus Trauer um den Verlust zweier für das Überleben der eigenen Gruppe wichtiger Menschenleben kommt es nicht nur zu einer Versöhnung der verfeindeten Clans, sondern auch zu einer Änderung der Heiratsvorschriften: Die romantische Liebe wird als Option in das Regelwerk des *kastom* aufgenommen. Ganz nebenbei zeigt der Film, dass die Leute von Tanna ihren eigenen Weg suchen.⁴¹

Die im Film praktizierte Verwendung royaler Fotografien unterscheidet sich insofern von dem ostentativen Gebrauch, den die Männer von Tanna jüngst an den Porträts des verstorbenen Prinzen vollzogen. Während sie vorrangig Porträts des verstorbenen Prinzen öffentlich vorzeigten, um Prestige als kulturellen Wert zu evozieren, werden im Film Fotografien der Royals im nichtöffentlichen Rahmen einer Unterweisung verwendet. Ihre disziplinierende <Cargo>-Macht können sie jedoch nicht mehr ausüben, weil die mit der westlichen Darstellung konventionellen Familienglücks verbundenen Wertvorstellungen von der jüngeren Generation nicht mehr geteilt werden. Hier zeigt sich auch eine wesentliche genderspezifische Asymmetrie: Der Besitz von Fotografien und damit <Cargo> liegt in der Hand von Männern, ist ebenso Chefsache wie der Besuch in Großbritannien. Umso bedeutsamer ist es, dass die junge Frau in der Fiktion des Films die Vorbildfunktion der Royals und die bildmächtige Inszenierung westlicher Werte ablehnt. Ihre Zurückweisung des westlichen Idols ist auch eine Zurückweisung der <Cargo>-Macht der Fotografie, die ich in Anlehnung an Ariella Azoulay als Nicht-Ereignis der Fotografie

⁴¹ Zu den Reaktionen auf die Vorführung des Films in Port Vila vgl. Lindstrom: *Tanna Times*, 127.

bezeichnen möchte. Im Unterschied dazu weisen die Männer von Tanna, die im April 2021 Fotografien von Philip in die Kamera hielten, den ›kolonialen Blick‹ durch seine Umkehrung ab: Im Spiegel des royalen Porträts erscheint der westliche Mensch – oder besser: Mann – sich selbst in seiner ganzen ungelassenen Fremdheit.

Postskriptum

Am 14. und 15. April 2021, nur wenige Tage nach Prinz Philips Tod, veranstaltete das Vanuatu Kaljoral Senta in Port Vila ein zweitägiges Symposium über die Geschichte der nationalen Identität (*History Mo Nasonal Identiti*). Im überfüllten Malvatumauri Nakamal, dem lokalen Versammlungshaus, wurde die Forderung laut, mehr als 40 Jahre nach der Unabhängigkeit von Vanuatu selbst Archäologie und Anthropologie zu betreiben: «Vanuatu needs more archaeologists and anthropologists»,⁴² wie Richard Shing, der Direktor des Kulturzentrums und selbst Archäologe, betonte. Seine Initiative umfasst explizit auch die mehr als 130 Sprachen, die im Archipel gesprochen werden und von den Kolonialmächten unterdrückt wurden. Zum Studium kultureller Praktiken empfiehlt er wiederum etablierte Techniken und Methoden westlicher Wissenschaft – «to film, record and collect cultural data by utilizing current technology for safekeeping purposes».⁴³ Das Wissen, das Fotografien oder Filme bergen, hat scheinbar nichts von seiner Faszination verloren: Koloniale Bildpraktiken werden zum postkolonialen Wiedergänger ihrer selbst – und zum Anlass aktueller Interventionen in diese Archive, durch die Fotografien wiederum zum Ereignis in Azoulays Sinn werden: «Photography is now being rephotographed.»⁴⁴

⁴² o. A.: Vanuatu needs more archaeologists and anthropologists [...], Post auf *Vanuatu Kaljoral Senta* (Facebook-Seite), 7.5.2021, [facebook.com/VanuatuKaljoralSenta/photos-a.1327216314046345/3396749733759649/](https://www.facebook.com/VanuatuKaljoralSenta/photos/a.1327216314046345/3396749733759649/) (7.6.2021).

⁴³ Ebd.

⁴⁴ Christopher Pinney: The Parallel Histories of Anthropology and Photography, in: Elizabeth Edwards (Hg.): *Anthropology and Photography 1860–1920*, New Haven, London 1992, 74–95, hier 90. Pinneys Worte gelten der kritischen Durchleuchtung kolonialer Archive.

Medien-theoretisches Sampling

Digital Methods als Teil qualitativer Methoden

Die im Kontext der Digital Methods Initiative (DMI) entwickelten digitalen Methoden als positivistischen Ansatz zu begreifen oder gar als quantitatives Methodenset, ist ein Missverständnis, das ihren Kritiker_innen, Befürworter_innen und auch Praktiker_innen selbst gleichermaßen und immer wieder unterläuft.¹ Ihre explizit formulierten und implizit praktizierten Gütekriterien entsprechen allerdings denen der qualitativen Kultur- und Sozialforschung, womit sie in der Medienwissenschaft durchaus keinen Sonderfall darstellen. Sie gehen nicht deduktiv-hypothesenprüfend vor, sondern induktiv-hypothesengenerierend. Digital Methods zeichnen sich dabei durch etwas aus, das für quantitative Methoden inakzeptabel wäre: die Arbeit mit Technologien, die keine Instrumente im engeren Sinne sind, d.h. deren Tun nicht durch die Forschenden kontrolliert, sondern nur rekonstruiert werden kann. Im Sinne qualitativer Methoden handelt es sich um einen zwar speziellen, aber grundsätzlich unproblematischen Fall: Die Technologien haben den Status nicht-menschlicher Informantinnen. Man kann sie nur an ihren <Outputs> bewerten, also ihren Aussagen, ihrem Handeln und ihren Praktiken.

Die zentralen Probleme dieser Methoden sind insofern prinzipiell ähnliche wie die aller qualitativen Methoden der Kultur- und Sozialforschung. Die methodische Leitfrage ist nicht, wie man die <Verfälschungen> der Informant_innen aus Daten herausrechnet, um einen klareren Blick auf eine objektive Wirklichkeit herzustellen, sondern welche Wirklichkeiten die (menschlichen und nicht-menschlichen) Informant_innen selbst in ihrem Tun produzieren. Die gegenwärtigen Herausforderungen bestehen deshalb nicht in einem Reenactment alter Debatten zwischen <quant> und <quali>, <science> und <humanities>, Reduktionismus und Holismus oder anderen Unterscheidungen, die nach einem Für und Wider digitaler Methoden fragen. Denn auch wenn sie

¹ Anstoß zu dieser Auseinandersetzung gab eine Diskussion mit Cornelius Schubert für den gemeinsamen Aufsatz: Johannes Paßmann, Cornelius Schubert: Technografie als Methode der Social-Media-Forschung, in: Konstanze Marx, Simon Meier-Vieracker, Friedemann Vogel (Hg.): *Handbuch Diskurse Digital*, Berlin, Boston 2021 (im Erscheinen). Außerdem danke ich Luca Hammer, Anne Helmond und Robert Jansma, denn auf unserer gemeinsamen Arbeit im Projekt *Historische Technografie des Online-Kommentars des SFB Transformationen des Populären* basiert das Kapitel zur Wayback Machine.

mit Zahlen und Diagrammen arbeiten: mit <quantitative> oder <science> haben die Digital Methods wenig zu tun.

Der hier geleistete Beitrag zu diesen Debatten liegt in einer Weiterentwicklung der Digital Methods als medienwissenschaftliche Verfahren im Kontext qualitativer Methodologien. Die Notwendigkeit dieser Weiterentwicklung hat jüngst Noortje Marres mit explizitem Bezug zu den Methoden der Sozialphänomenologie gefordert.² Besonders dringlich und aus medienwissenschaftlicher Sicht naheliegend ist dabei die Frage des *Samplings*, also von Verfahren, mit denen Datenkorpora zusammengestellt und weiterentwickelt werden. Denn Sampling ist eine zentrale, wenn nicht *die* zentrale methodische Operation der Digital Methods, etwa wenn durch Application Programming Interfaces (APIs) Twitterdaten gesammelt oder Web-Archivdaten heruntergeladen werden. Dies wirft die Frage nach dem Methodenbegriff der Digital Methods auf, die ich als *emische* (im Unterschied zu *etischen*) Methoden im Kontext qualitativer Gütekriterien charakterisieren möchte.

Adäquanz und Güte

Was medienwissenschaftliche Methoden ausmacht, wird, wie Erhard Schüttpelz bemerkt, häufig nicht oder auch nicht mehr expliziert.³ Dieser Vorwurf trifft jedoch nicht die ganze Medienwissenschaft. Vertreter_innen der im Kontext der DMI praktizierten Digital Methods, aber etwa auch der Medienarchäologie haben sich explizit zu ihren Verfahren erklärt: Die «Tugend» des «medienarchäologischen Blicks» sei im Unterschied zum philologisch-hermeneutischen Blick, so Wolfgang Ernst, «das Entdeckte, Gesehene und Gelesene nicht sogleich schon in den Horizont des Vertrauten zu übersetzen, sondern ganz vorsichtig das Artefakt zunächst nur in seiner Gegebenheit, also: als *datum*, als Daten zu beschreiben».⁴ In einer ähnlichen Semantik des Sensiblen geht es den Digital Methods quasi-ethnografisch darum, den Bewegungen eines gegebenen Objekts zu folgen, wie etwa Richard Rogers' Forderung «follow the medium» deutlich macht.⁵ Damit sind eine besondere Achtsamkeit und andere Beobachtungstechniken verbunden, mit denen man dem Gegenstand ablauscht, wie er erforschbar ist. Eine solche Abwandlung von Malinowskis «follow the natives»-Imperativ hatte bereits George E. Marcus für die Ethnologie vorgenommen, und Rogers hat dies für die digitalen Methoden weitergeführt.⁶ Neueste Arbeiten der Digital Methods nehmen gar wieder Marcus' Vorschlag «follow the thing» auf.⁷

Entscheidend für Medienarchäologie und Digital Methods ist also ein Ernstnehmen der Medientechnologien als Phänomene eigenen Rechts, die in jedem einzelnen untersuchten Fall prinzipiell in die Lage versetzt werden müssen, hergebrachte Kategorien zu durchstoßen. Dieses Grundprinzip hat eine lange methodologische Tradition unter dem Begriff der *Adäquanz*. Nicht die bestehende wissenschaftliche Ordnung soll primärer Maßstab der

² Noortje Marres: For a Situational Analytics: An Interpretative Methodology for the Study of Situations in Computational Settings, in: *Big Data & Society*, Bd. 7, Nr. 2, 2020, 1–16.

³ Schüttpelz, Erhard: Methoden sind die Praktiken einer theoretischen Fragestellung, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Bd. 11, Nr. 21: Künstliche Intelligenzen, 2019, 162–164.

⁴ Wolfgang Ernst: Der medienarchäologische Blick, in: Harro Segeberg (Hg.): *Die Medien und ihre Technik. Theorien, Modelle, Geschichte*, Marburg 2004, 28–42, hier 32.

⁵ Richard Rogers: *Digital Methods*, Cambridge 2013, 24.

⁶ George E. Marcus: *Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography* [1995], in: ders.: *Ethnography Through Thick and Thin*, Princeton 1998, 79–104.

⁷ Michael Dieter u. a.: Multi-Situated App Studies: Methods and Propositions, in: *Social Media & Society*, Bd. 5, Nr. 2, 2019, 1–15.

Beschreibung sein, sondern der Gegenstand selbst – ein Argument, das etwa aus der Debatte um Ethnozentrismen in der Ethnologie bekannt ist,⁸ den «unique adequacy requirements of methods» der Ethnomethodologie,⁹ aber insbesondere aus Alfred Schütz' Begriff der Adäquanz, mit dem er das Ideal sozialphänomenologischer Beschreibung zu fassen sucht. Diese lasse sich gerade nicht von externen Rationalitätsbegriffen dazu verleiten, den Gegenständen ihre Kategorien aufzuzwingen, sondern orientiere sich, wie Schütz mit Rekurs auf Max Weber argumentiert, an dem Ziel, «auch irrationale (mystische, prophetische, pneumatische, affektuelle) Erscheinungen in theoretischen und zwar sinnadäquaten Begriffen zu erfassen».¹⁰ Im Kern geht es also darum, die untersuchten Medien-, Kultur- oder Sozialwelten als durch die Praktiken ihrer Mitglieder vorstrukturierten Welten zu begreifen und die Methoden so zu wählen, dass diese Strukturen beobachtbar werden.

Auf Basis dieser alltagsweltlichen Konstruktionen erster Ordnung entwickelt die qualitative Kultur- und Sozialforschung im Sinne Schütz' dann Konstruktionen zweiter Ordnung als sinnadäquate Beschreibungen und Begriffe.¹¹ Unter den Bedingungen fortgeschrittener Digitalisierung sind beide Konstruktionen wiederum durch Medientechnik mitkonstituiert. Das hat Konsequenzen für die qualitativen Methoden – was ich andernorts gemeinsam mit Cornelius Schubert mit dem Vorschlag verbunden habe, Methoden der Online-Ethnografie zur «Technografie» weiterzuentwickeln, die nicht ein *Ethnos* und den damit implizierten ethnografischen Ortsbegriff zum *point of departure* macht, sondern die auf diese Weise technisch vorstrukturierten Medien-, Kultur- und Sozialwelten.¹²

Vorerst soll an dieser Stelle allerdings nur festgehalten sein, dass sich jene Methoden der Medienwissenschaft, die sich explizit erklären, als Verfahren der Gegenstandsadäquanz zusammenfassen lassen, also mit einem zentralen Begriff qualitativer Kultur- und Sozialforschung. In eine Auseinandersetzung mit den methodologischen Diskussionen, für die genau dieses Gütekriterium zentral ist, begeben sie sich aber bislang nicht.

Dies wäre dringend nötig, da einerseits Überschneidungen frappierend und andererseits die Möglichkeiten der Weiterentwicklung groß sind. In der rezenten Debatte um die «Gütekriterien der qualitativen Sozialforschung»¹³ galt Adäquanz nämlich als primäres Kriterium solcher Güte, allerdings nicht als einziges – was mit der Kritik verbunden wurde, dass ethnomethodologische und ethnografische Ansätze Adäquanz häufig zum *einzigsten* Ausweis hoher methodischer Qualität machten.¹⁴ Dies wirft bereits die Frage auf, ob sich diese Kritik nicht auch an große Teile der Medienwissenschaft richten ließe.

Was sind also die anderen Gütekriterien, an denen es der Ethnologie und Ethnomethodologie, aber vielleicht auch der Medienwissenschaft mangeln soll? Jörg Strübing, Stefan Hirschauer, Ruth Ayaß, Uwe Krähnke und Thomas Scheffer entfalten neben der Adäquanz die Kriterien «empirische Sättigung», «theoretische Durchdringung», «textuelle Performanz» und «Originalität». Hier ist das eingangs angesprochene Sampling zentral: Theoretische Durchdringung

⁸ Fritz Kramer: Die social anthropology und das Problem der Darstellung anderer Gesellschaften, in: ders., Christian Sigrist (Hg.): Gesellschaften ohne Staat. Band 1: Gleichheit und Gegenseitigkeit, Frankfurt/M. 1978, 9–27.

⁹ Harold Garfinkel, D. Lawrence Wieder: Two Incommensurable, Asymmetrically Alternate Technologies of Social Analysis, in: Graham Watson, Robert M. Seiler (Hg.): Text in Context. Contributions to Ethnomethodology, Newbury Park 1992, 175–206, hier 182.

¹⁰ Max Weber zit. n. Alfred Schütz: Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt. Eine Einleitung in die Verstehende Soziologie, Wien 1932, 257.

¹¹ Ders.: Common-Sense and Scientific Interpretation of Human Action, in: Philosophy and Phenomenological Research, Bd. 14, Nr. 1, 1953, 1–38.

¹² Paßmann, Schubert: Technografie als Methode der Social-Media-Forschung. Es geht der Technografie in diesem Sinne also nicht darum, Kultur durch Technik zu ersetzen, sondern anders anzufangen, oder: ernstzunehmen, dass Online-Forschung gar nicht anders kann, als bei technisch mitkonstituierten Konstruktionen erster (und mitunter vielleicht auch zweiter) Ordnung zu beginnen.

¹³ Jörg Strübing u. a.: Gütekriterien qualitativer Sozialforschung. Ein Denkanstoß, in: Zeitschrift für Soziologie, Bd. 47, Nr. 2, 2018, 83–100, hier 83.

¹⁴ Ebd., 88.

und empirische Sättigung bedingen sich wechselseitig, dies insbesondere durch Verfahren wie das *theoretical sampling*. In der Tradition der Grounded Theory wird darunter ein iterativ-zyklischer Prozess verstanden, der zwischen theoretischer Fragestellung und empirischer Datenerhebung sowie -analyse so lange hin und her wechselt, bis weitere Datenerhebungen keine bedeutsamen Unterschiede mehr hervorbringen. Die aus den Daten entwickelte Theorie ist dabei sowohl Voraussetzung als auch Ergebnis der fortlaufenden Auswahl von Daten. Damit ist das Sampling kein abgeschlossener Arbeitsschritt zu Beginn des Untersuchungsprozesses (wie etwa die Stichprobenziehung der quantitativen Forschung), sondern eine kontinuierliche und reflektierte Auseinandersetzung mit dem empirischen Material, den eingesetzten Forschungsmethoden und den konzeptuellen Entwicklungen.

Auf Basis einer möglichst ergebnisoffenen Herangehensweise sollen Datenerhebung und -analyse einen Beitrag zur Entwicklung einer spezifischeren, in den Daten verankerten Theorie leisten.¹⁵ Eine Richtschnur des *theoretical sampling* ist, gezielt nach Vergleichsfällen zu suchen, um so im Sinne der *constant comparative method*¹⁶ eine belastbare Datenbasis zu schaffen, die der Komplexität des jeweiligen Gegenstands Rechnung trägt und zugleich eine über den Einzelfall hinausgehende Verallgemeinerung erlaubt. Die gezielte Suche nach Ähnlichkeiten und Unterschieden im Material führt damit die Selektivität der Datenauswahl fort. Es geht mit anderen Worten nicht darum, vermeintlich subjektive Annahmen mit theoretischen Annahmen zu konfrontieren und das Datenkorpus von jeglicher «Kontamination»¹⁷ zu reinigen, sondern reflexiv zu machen, wie Theorie und Daten sich wechselseitig verfertigen. Die Theorie beeinflusst die Auswahl und Interpretation der Daten und mit den Daten wird zugleich Theorie entwickelt, erweitert oder begründet.¹⁸

Barney Glaser und Anselm Strauss schreiben deshalb: «This process of data collection is *controlled* by the emerging theory.»¹⁹ Überdies hat dieser Prozess konzeptuelle Vorbedingungen, die allerdings für Glaser und Strauss gerade noch nicht den Status von Theorie haben, sondern mal lediglich «local» concepts sind – also Begriffe und Erklärungen des Feldes selbst –, mal eine «general sociological perspective» bilden.²⁰ Gleichzeitig verweisen sie auf die Bedeutung einer «theoretical sensitivity»,²¹ mit der ein Verstehen der Daten erst möglich wird. Diese theoretische Sensitivität ergibt sich auch aus den Theorien der ansonsten von Glaser und Strauss als «great men» und «theoretical capitalists» abgewerteten Soziologen.²² Udo Kelle bemerkt deshalb, dass hier bereits früh ein Widerspruch zur Vorstellung der *emerging theory* angelegt ist, insofern diese Emergenz immer schon auf theoretisches Vorwissen angewiesen ist:

[O]n the one hand, the idea is stressed that theoretical concepts «emerge» from the data [...], on the other hand, the researcher is advised to use his or her previous theoretical knowledge to identify theoretical relevant phenomena in the data.²³

¹⁵ Barney G. Glaser, Anselm Strauss: *The Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research*, New Brunswick, London 2006.

¹⁶ Barney G. Glaser: *The Constant Comparative Method of Qualitative Analysis*, in: *Social Problems*, Bd. 12, Nr. 4, 1965, 436–445.

¹⁷ Karin Knorr-Cetina: *Das naturwissenschaftliche Labor als Ort der «Verdichtung» von Gesellschaft*, in: *Zeitschrift für Soziologie*, Jg. 17, Nr. 2, 1988, 85–101, hier 85.

¹⁸ Auch innerhalb der Grounded Theory ist das Verhältnis von Theorie und Empirie nicht unumstritten, vgl. Udo Kelle: «Emergence» vs. «Forcing» of Empirical Data? A Crucial Problem of «Grounded Theory» Reconsidered, in: *Historical Social Research/Historische Sozialforschung*, Supplement Nr. 19, 2007, 133–156.

¹⁹ Glaser, Strauss: *The Discovery of Grounded Theory*, 45.

²⁰ Ebd., 46, 45.

²¹ Ebd., 46.

²² Ebd., 10.

²³ Kelle: «Emergence» vs. «Forcing» of Empirical Data?, 153.

Theory ist insofern in zwei Weisen am Sampling beteiligt, einmal als in den Daten verankerte, also *grounded* Theory – deren Theoriestatus gerade in der Medientheorie sicher nicht unbedingt geteilt wird – und einmal als *theoretical sensitivity*, also als gesetzte Vorbedingung jenseits der emergierenden Theorie, mit der ein bestimmtes Verstehen erzeugt und im Prozess befragt und die Empirie an wissenschaftliche Diskurse angeschlossen werden kann; hier ist also ein anderer, auch jenseits der Grounded Theory Methodology anerkannter Theoriebegriff adressiert. In beiden Fällen ist Theorie die gesetzte Tatsache, die über das Sampling entscheidet. Ziel eines solchen Verfahrens ist deshalb gerade nicht, im Sinne eines naiven Empirizismus Theorie «bloß aus den Daten selbst» zu entwickeln, sondern Theorien und Daten in Verhältnisse zu bringen, die weder der Vorstellung einer reinen Emergenz noch einem *forcing* anheimfallen, das Beobachtung, wie Kelle bemerkt, in ein «Prokrustesbett» ohnehin vertretener Theorie zwingt.²⁴ Maxime sei nicht «an empty head», sondern ganz im Sinne einer Gegenstandsadäquanz «an open mind».²⁵

Aus medienwissenschaftlicher Sicht wirft dies die Frage auf, ob die Medien des Samplings der Digital Methods nicht etwas Ähnliches tun. Geht es den Digital Methods nicht auch darum, Daten durch ganz bestimmte, gesetzte Perspektiven zu sammeln, die gleichzeitig rekonstruiert, aber nie herausgerechnet werden sollen?

Methoden und Sampling der Medien

Dass Medientechnik häufig ins Sampling eingebunden ist, wird auch in der qualitativen Kultur- und Sozialforschung reflektiert. Wenn etwa die Videokamera justiert und die Perspektive verändert werde, erzeuge dies andere Daten, wie auch der «Gütekriterien»-Aufsatz von Strübing u. a. vermerkt.²⁶ Gerade die audiovisuellen Aufzeichnungsmedien der qualitativen Sozialforschung sind schon länger Gegenstand einer intensiven methodologischen Diskussion.²⁷

Während im Fall der qualitativen Forschung allerdings noch von einer Differenz zwischen komplexer sozialer Wirklichkeit und selektiven technischen Aufzeichnungsverfahren ausgegangen werden musste, wird diese Differenz im Fall digitaler Medien und Methoden zunehmend fraglich. Zugänge zu den APIs von Twitter und anderen Plattformen prägen nicht nur mit oder sind als Selektionsinstanzen zu reflektieren, sondern determinieren ganz grundlegend sowohl das *Wie* der Daten als auch ihr *Dass*, also die Tatsache, dass die von den Plattformen erzeugten Daten überhaupt erhoben werden.

Dies ist für die Digital Methods im Kontext der DMI schon immer zentral gewesen. Ihr Ausgangspunkt ist die Beobachtung der Art und Weise, wie die Medien der Erhebung ihre Daten prägen. So beschreibt Rogers digitale Methoden gleichsam als die Erforschung der impliziten Methoden digitaler Medien. Das Ziel sei es, *mit* ihnen zu denken («to think along with them») und

²⁴ Ebd., 154.

²⁵ Ebd., 136.

²⁶ Strübing u. a.: Gütekriterien qualitativer Sozialforschung, 90.

²⁷ Stefan Hirschauer: Ethnographisches Schreiben und die Schweigsamkeit des Sozialen. Zu einer Methodologie der Beschreibung, in: *Zeitschrift für Soziologie*, Bd. 30, Nr. 6, 2001, 429–451; Herbert Kalthoff: Beobachtende Differenz. Instrumente der ethnographisch-soziologischen Forschung, in: *Zeitschrift für Soziologie*, Bd. 32, Nr. 1, 2003, 70–90.

zu lernen, wie Algorithmen und andere Elemente digitaler Medien mit digitalen Objekten umgehen: «By continually thinking along with the devices and the objects they handle, digital methods, as a research practice, strive to follow the evolving methods of the medium.»²⁸

Marres und Esther Weltevrede haben schon vor knapp zehn Jahren rekonstruiert, wie Datenscraping von Wikipedia, Twitter-Daten und Google-Ergebnissen die wissenschaftlichen Befragungskategorien mitprägt, die an die Daten herangetragen werden. Scrapingverfahren hätten die Fähigkeit, «to transform social research and to reconfigure the relations between subjects, objects, methods and techniques of social research».²⁹ Bernhard Rieder und Theo Röhle kritisieren Objektivitätsvorstellungen, die mit digitalen Methoden einhergingen.³⁰ Weltevrede argumentiert in ihrer Dissertation zu den «research affordances» von Plattformen und Suchmaschinen: «It is often overlooked that the digital media producing and providing access to the data sets are methodological devices, too.»³¹ Carolin Gerlitz und Rieder setzen die Erhebung von Twitter-Daten in Beziehung zu Begriffen des Samplings der quantitativen Sozialforschung.³² Erik Borra und Rieder sprechen davon, dass in die von der DMI entwickelten Tools – insbesondere das Twitter Capture Analysis Toolkit (TCAT) – Methoden einprogrammiert seien.³³

Aktuelle Arbeiten befassen sich mit Fragen der Datenproduktion und (Um-)Nutzung digitaler Technologien. So erforschen Gerlitz, Helmond, van der Vlist und Weltevrede, auf welche Weise Plattform-Daten durch unterschiedliche Anwendungen und Infrastrukturen selbst umgedeutet, für bestimmte Funktionen angepasst und anders «reprogrammiert» werden, als sie vorher programmiert worden sind.³⁴ Weltevrede und Fieke Jansen untersuchen, welche Datenstrukturen App-Daten im Unterschied zu Plattform-Daten haben und welche Folgen dies für die empirische Arbeit mit diesen Apps hat.³⁵ Marres sucht explizit die Auseinandersetzung mit der Sozialphänomenologie nach Harold Garfinkel und Erving Goffman, um den Begriff der Situation zu diskutieren, der mit YouTube-Videos über selbstfahrende Autos mithergestellt wird, und entwickelt in diesem Kontext Adele Clarks Methode der Situational Analysis zu der der «Situational Analytics» weiter.³⁶

Es gilt für die Digital Methods demnach, das *doing* der Medientechnologie, und zwar durchaus im Sinne der Ethnomethoden nach Garfinkel, beschreibbar zu machen, wie sie im Ansatz der «Technomethodologie»³⁷ skizziert und von Tristan Thielmann als «Medienmethoden» weiterentwickelt werden.³⁸ Digital Methods interessieren sich dabei insbesondere für die Folgen, die solche Operationen für die Daten haben, die mit den so kritisierten Medientechnologien gesammelt werden. Die Argumente laufen gerade nicht auf die quantitative Skalierbarkeit der Datenanalyse hinaus, sondern auf deren spezifische Begrenztheit, Situiertheit, Aneignung und Umnutzung.

Allerdings fallen innerhalb des Diskurses der Digital Methods Unterschiede auf, die sich mit einer begrifflichen Differenzierung der Ethnolinguistik fassen

²⁸ Richard Rogers: *Digital Methods*, Cambridge 2013, 1.

²⁹ Noortje Marres, Esther Weltevrede: *Scraping the Social? Issues in live social research*, in: *Journal of Cultural Economy*, Bd. 6, Nr. 3, 2013, 313–335, hier 314.

³⁰ Bernhard Rieder, Theo Röhle: *Digital Methods: Five Challenges*, in: David M. Berry (Hg.): *Understanding Digital Humanities*, London 2012, 67–84.

³¹ Esther Weltevrede: *Repurposing Digital Methods: The Research Affordances of Platforms and Engines*, Dissertation, Amsterdam 2016, 3, einsehbar auf der Website der Universität van Amsterdam, hdl.handle.net/11245/1.505660 (10.6.2021).

³² Carolin Gerlitz, Bernhard Rieder: *Mining One Percent of Twitter: Collections, Baselines, Sampling*, in: *M/C Journal*, Bd. 16, Nr. 2, 2013.

³³ Erik Borra, Bernhard Rieder: *Programmed Method: Developing a Toolkit for Capturing and Analyzing Tweets*, in: *Aslib Journal of Information Management*, Bd. 66, Nr. 3, 2014, 262–278.

³⁴ Carolin Gerlitz u. a.: *Reprogramming the Platform: Infrastructural Relations Between Apps and Social Media*, in: *Computational Culture*, Nr. 7, 2019, computationalculture.net/reprogramming-the-platform (10.6.2021).

³⁵ Esther Weltevrede, Fieke Jansen: *Infrastructures of Intimate Data: Mapping the Inbound and Outbound Data Flows of Dating Apps*, in: *Computational Culture*, Nr. 7, 2019, computationalculture.net/infrastructures-of-intimate-data-mapping-the-inbound-and-outbound-data-flows-of-dating-apps (10.6.2021).

³⁶ Vgl. Marres: *For a Situational Analytics*.

³⁷ Paul Dourish, Graham Button: *On «Technomethodology»: Foundational Relationships Between Ethnomethodology and System Design*, in: *Human-Computer Interaction*, Bd. 13, Nr. 4, 1998, 395–432.

³⁸ Tristan Thielmann: *Sensormedien. Eine medien- und praxistheoretische Annäherung*, in: *SFB 1187 Medien der Kooperation – Working Paper Series*, Nr. 9, 2019, www.001.zimt.uni-siegen.de/ojs/index.php/wps1187/article/view/45149 (10.6.2021).

lassen: die zwischen den *emischen* Begriffen eines Feldes oder allgemein des Forschungsgegenstands selbst und den *etischen* Begriffen, die die wissenschaftliche Untersuchung hervorbringt.³⁹ Im Sinne der Ethnomethodologie oder der Medienmethodologie nach Thielmann ließe sich die so zur Debatte stehende Differenz mit der Unterscheidung von *Methode* und *Methodologie* beschreiben. Dies hätte aber die Folge, dass die Differenz zwischen Ethnomethoden und Methoden der Wissenschaft verwischt würde, wie etwa Erhard Schüttpelz dies rhetorisch geschickt tut, wenn er in seiner Replik auf Christoph Engemann, Florian Sprenger und Till A. Heilmann schreibt: «Aber was sind <Techniken> anderes als <Methoden>?»⁴⁰

Um genau diesen Unterschied geht es hier: Im Sinne der Ethnomethoden lassen sich Techniken und Methoden gleichsetzen. Wird aber zwischen emischen und etischen Methoden differenziert, entsteht nicht so leicht der Eindruck, dass die Methodenentwicklung abgeschlossen sei, nur weil sie über Technik(en) verfügt. Während etwa an den von Rogers zitierten Passagen eher ein emischer Methodenbegriff sichtbar wird, zeigt sich bei Marres eine explizite Auseinandersetzung mit methodologischen Arbeiten. Hier liegt also auch ein etischer Methodenbegriff vor, der nicht nur Methoden im Sinne der Verfahren der Medientechnik selbst rekonstruieren will, sondern aus der Kritik der Datenproduktion Beobachtungsverfahren zu entwickeln versucht, die diese emischen Methoden relationieren.

Interessant sind nun nicht Kategorisierungen wie die Frage, ob sich dieser Diskurs in zwei <Schulen> einteilen lässt, sondern welche Unterschiede sich mit der Differenz zwischen etischem und emischem Begriff digitaler Methoden beschreiben lassen. Wenn etwa Rieder und Borra von «programmed method[s]» sprechen,⁴¹ die das Erhebungs- und Analysetool TCAT habe, stellt sich die Frage, ob dies einem *emischen* oder einem *etischen* Methodenbegriff folgt. In der gebotenen Kürze zu ihrer Beschreibung: Software wie die von ihnen entwickelte, schreiben Borra und Rieder, erzeuge Verstehen und Theorie mit.⁴² Twitter selbst produziere zunächst hoch strukturierte Daten, was etwa die Länge von Tweets betreffe, und definiere so, was überhaupt gesampelt werden könne und welche Struktur diese Daten hätten. Zudem reguliere die Plattform, welche Daten in welcher Menge und welcher Form über die APIs abgerufen werden könnten.⁴³ Ihr eigenes Tool setze auf einer von mehreren möglichen APIs auf, zudem biete es einige Analytics, wie etwa zeitliche Häufigkeiten von Tweets in einem Sample. Grundsätzlich aber betone man mit dem Programm «epistemic plurality», indem man alle Daten in Standardformaten ausgabe, mit denen Forscher_innen in selbstgewählten Programmen weiterarbeiten könnten.⁴⁴

Im Sinne eines emischen Methodenbegriffs nach Rogers sind Borrás und Rieders Tool zweifelsfrei *programmed methods* eingeschrieben, insofern es um Verfahren der Medientechnik geht, die Folgen für Verstehen und Theorie haben. Im Sinne eines etischen Methodenbegriffs handelt es sich dabei

³⁹ Die Unterscheidung wurde von Kenneth Pike in den 1950er Jahren eingebracht und insbesondere in den 1990er Jahren kritisch diskutiert, dies im Kontext der Publikation von Thomas N. Headland, Kenneth L. Pike, Marvin Harris (Hg.): *Emics and Etics. The Insider/Outsider Debate*, Newbury Park u. a. 1990 (Frontiers of Anthropology, Bd. 7). Die Kritik betrifft insbesondere die dabei praktizierte dichotomische Unterscheidung zwischen Insidern und Outsidern einer Kultur, siehe Gerhard Kubik: *Emics and Etics Re-Examined*, in: *African Music*, Bd. 7, Nr. 3, 1996, 3–10. Dies betrifft den vorliegenden Fall nicht.

⁴⁰ Schüttpelz: Methoden sind die Praktiken einer theoretischen Fragestellung, 162.

⁴¹ Borra, Rieder: Programmed Method.

⁴² Ebd., 263.

⁴³ Ebd., 267.

⁴⁴ Ebd., 269.

zuallererst um *Teile* einer Methode: um *Samplingverfahren*, und zwar solche, deren Maßstäbe in die Software mit einprogrammiert werden. Genau das ist die Stärke dieses Ansatzes, den Borra und Rieder mit «epistemischer Pluralität» betiteln. Würde man mit methodologischen statt mit epistemologischen Begriffen operieren, ließe sich sagen: Die Stärke der Software liegt darin, gerade *nicht* eine Methode, sondern nur mediale Samplingverfahren einprogrammiert zu haben. Diese Verfahren differenzieren die Autoren zwischen der vielschichtigen Teilnahme am Sampling von Twitter auf der einen Seite und den Verfahren ihres eigenen Tools auf der anderen. Zur Methode werden die Verfahren durch etwas, das vor allem auch jenseits der einzelnen Forschungssoftware stattfindet: Die Daten werden analysiert, codiert, kategorisiert, visualisiert, präsentiert, diskutiert, verworfen usw. All diese Vorgänge jenseits der emischen Methoden der Medientechnologie selbst sind mit solcherart verstandenen Digital Methods nicht angesprochen, obwohl sie zweifelsohne stets praktiziert werden. Diese Verfahren werden zwar durch TCAT und andere Tools vorstrukturiert, aber all das findet eben nicht in der Software selbst statt. Es kann jedoch – und das tut es regelmäßig – zu einem Umprogrammieren der Software führen.

Wir haben es folglich mit einem Verfahren zu tun, das die Kriterien einer qualitativen Datenauswahl erfüllt – oder zumindest prinzipiell erfüllen kann: Sinnhaft vorstrukturierte Daten werden in einem iterativ-zyklischen Verfahren erhoben. Dabei wird einerseits ihre Vorstrukturierung (sei es durch Twitter oder – wie bei Schütz – als Konstruktionen erster Ordnung) nachvollzogen. Andererseits werden Samplingverfahren entwickelt, die auf Basis der vorgefundenen Bedingungen Datenkorpora aufbauen und verändern. Mitunter findet gar eine Iteration zwischen Daten und der Medientechnik statt, mit der die Daten erhoben werden. Allerdings sind auch Unterschiede zur qualitativen Datenauswahl erkennbar, wie etwa der, dass die genannte Iteration über viele verschiedene Forschungsprozesse hinweg verläuft.

Es gilt also, mediales und theoretisches Sampling gerade nicht gleichzusetzen, genauso wenig, wie Technik und Methoden – durch einen Begriff von Medientechnik als Ethnomethoden (s.o.) – gleichgesetzt werden sollen. Im Folgenden will ich daher differenzieren, inwieweit Medientechnik beim Sampling einen besonderen Fall darstellt. Dafür werde ich zunächst das Sampling der Medientechnik für einen Fall explizieren, über den ich als Teilnehmer mehr sagen kann als über die oben thematisierten Verfahren.

Das Sampling der Wayback Machine

Digital Methods operieren, wie gezeigt, erstens mit ähnlichen – vielleicht könnte man sogar sagen: mit denselben – Gütekriterien wie die qualitative Kultur- und Sozialforschung, wobei letztere die Kriterien explizit debattieren, während erstere an dieser Debatte kaum teilnehmen. Zweitens operieren

beide mit iterativ-zyklischen Verfahren des qualitativen Samplings, wobei die etablierten qualitativen Methoden über keine Ansätze verfügen, die dem Sampling der Medientechnik und seinen Auswirkungen gerecht werden, wohingegen die Digital Methods gerade dadurch gekennzeichnet sind, sich auf das medientechnische Sampling mit seinen Folgen und Grenzen zu konzentrieren. Selbst wenn die hier vorgelegte Skizze zu schematisch sein sollte, bietet sie Anlass für eine stärkere wechselseitige Orientierung und wirft die Frage auf, wie ein konkreter Bezug zwischen dem medialen Sampling der Digital Methods und dem theoretischen Sampling der qualitativen Kultur- und Sozialforschung aussehen kann. Was wäre also ein medien-theoretisches Sampling?

Im Projekt *Historische Technografie des Online-Kommentars* versuchen Anne Helmond und ich, die projektrelevanten digitalen Methoden konsequent als qualitative Verfahren zu entwickeln. Das Projekt erforscht im Rahmen des DFG-Sonderforschungsbereichs 1472 *Transformationen des Populären* Technologien und Praktiken des Kommentierens online nach 1993. Durch HTML-Codevergleich archivierter Websites in der Wayback Machine des Internet Archive (IAWM) werden Updates in Kommentarfunktionen von Zeitungswbsites und Blogs automatisiert gefunden. Auf diese Weise sollen Interviewpartner_innen sowie Software-Dokumentationen, Schulungsmaterial und viele weitere Daten innerhalb und außerhalb des Internet Archive (IA) ausfindig gemacht und historische Medien-Praktiken des Kommentierens – also sowohl die Technologien wie auch ihr kollektiver Gebrauch, ihre Produktion oder Reparatur – rekonstruiert werden.

Zunächst zum medialen Sampling des Archivs. Das IA wurde 1996 von Brewster Kahle gegründet, der gleichzeitig die Firma Alexa Internet betrieb. Die IAWM ist ein Tool des IA, das auf die hier archivierten Websites zugreift und die Datensammlungen öffentlich zugänglich und durchsuchbar macht. Derzeit sind dies etwa 400 Milliarden Seiten, die von einer unbekannten Zahl von Crawlern erfasst werden, von denen allerdings gut 7.000 Startpunkte bekannt sind.⁴⁵ Den Grundstock des Archivs bildet eine Sammlung, die durch einen von Alexa selbst entwickelten Crawler erhoben wurde. Dieser Crawler hatte, wie Marcus Burkhardt zeigen konnte,⁴⁶ einen nicht unwesentlichen *popularity bias*: Er erfasste insbesondere Websites mit vielen In-Links und Besucherzahlen, unter anderem weil er auf Alexas Browser-Toolbar basierte und so die Gewohnheiten der User_innen als Ausgangspunkt für die Archivierung nahm – wodurch vor allem US-amerikanische Seiten archiviert wurden.⁴⁷

Konstitutiv für die Frage, welche Daten sich im Archiv finden, und das heißt in der Folge, welche Interviews wir führen, welche Fragen wir in den Interviews stellen, an welche Updates wir die Interviewten erinnern und welche Erinnerung die Interviewten rekonstruieren können, sind die archivierten Objekte selbst in ihrem Verhältnis zum Archiv. Derzeit arbeiten wir an einer

⁴⁵ Dies sind unter anderem: Alexa Internet, Wide Crawls, Twitter, Archive Team, Survey Crawls, TLD Crawls, Domain Crawls, 300+ Wikipedia Sites, Save Page Now, WordPress, Amber, Perma.cc, Custom Crawls, YouTube, Link-Archiver, 600+ Archive-It, Top News, Top Sites, News Grabber, vgl. hierzu den Vortrag von Mark Graham, Direktor des Internet Archive, gehalten auf der Konferenz *Web Archiving: Best Practices for Digital Cultural Heritage*, Universität Jerusalem, 29.–30. April 2018; siehe auch [annehelmond.nl/2018/05/06/verslag-van-de-internationale-web-archiving-conferentie-in-jerusalem/](https://doi.org/10.14361/zfmw.2021.13.issue-2) (31.5.2021).

⁴⁶ Marcus Burkhardt: *Is There a Way Back or Can the Internet Remember its Own History?*, in: Anna Maj, Daniel Riha (Hg.): *Digital Memories. Exploring Critical Issues*, Oxford 2009, 129–138.

⁴⁷ Megan Sapnar Ankerson: *Read/Write the Digital Archive: Strategies for Historical Web Research*, in: Eszter Hargittai, Christian Sandvig (Hg.): *Digital Research Confidential. The Secrets of Studying Behavior Online*, Cambridge 2015, 29–54; Michele Kimpton, Jeff Ubois: *Year-By-Year: From an Archive of the Internet to an Archive on the Internet*, in: Julien Masanès (Hg.): *Web Archiving*, New York 2006, 201–212.

explorativen Studie zum Wandel der Kommentarfunktionen auf *Breitbart.com*. Dies ist im Rahmen des SFB *Transformationen des Populären* von besonderem Interesse, weil *Breitbart* die Anzahl von Kommentaren, die ein Artikel erhalten hat, in einem Counter neben den Artikelteasern gleich auf seiner Startseite angibt. Es handelt sich zwar nicht um ein striktes Ranking nach Häufigkeit, und wir konnten auch noch nicht den Algorithmus rekonstruieren, mit dem die Reihenfolge der Artikel erstellt wird. Wir gehen aber davon aus, dass häufiger kommentierte Artikel prominenter positioniert sind als andere. Weil inszenierte Popularität durch Kommentarhäufigkeit auf eine Transformation des Populären im Sinne des SFB verweisen kann, ist für uns von großem Interesse, wann, durch wen und in welcher Form die Zählung eingeführt wurde. Ist dies eine Einstellung, die *Breitbart.com* selbst vorgenommen hat, oder geschieht es per Default durch die Kommentarfunktion? Ist diese Transformation, mit anderen Worten, eher durch die Plattform-Industrie auf die Website gekommen oder durch deren aktive Anpassung, deren «regramming»⁴⁸ durch *Breitbart.com*?

Durch die IAWM konnten wir herausfinden, dass *Breitbart.com* am 5. März 2012 seine Website relaucht und dabei eine neue Kommentarfunktion eingeführt hat. Bis dahin nutzte die Website Intense Debate, seitdem verwendet sie Disqus. Die Geschichte der Einführung der Kommentarzählung kann hier nicht im Detail dargestellt werden. Entscheidend ist, dass wir die Kommentare selbst nicht finden und deshalb bisher auch nicht feststellen konnten, in welchem Verhältnis Kommentar, Artikeltext und Popularitätsmetriken stehen. Die Kommentarlisten sind im Internet Archive nicht archiviert, weil sie mit JavaScript erzeugt werden. Das IA bemerkt dazu in seinen FAQs:

Javascript elements are often hard to archive, but especially if they generate links without having the full name in the page. Plus, if javascript needs to contact the originating server in order to work, it will fail when archived.⁴⁹

Heritrix, der Crawler, den das IA entwickelt und einsetzt, speichert zwar JavaScript und durchsucht es nach URLs. Wenn die URLs jedoch nicht absolut sind, sondern erst bei der Ausführung des Skripts erstellt werden, versagt der Crawler häufig, da er nicht ausführt,⁵⁰ sondern lediglich zu rekonstruieren versucht, wie die Links zusammengesetzt werden müssen.⁵¹

Wir gehen davon aus, dass JavaScript aus weiteren Gründen widerständige Archivalien produziert. Zum einen werden mit den JavaScript-Anwendungen große Datenmengen nachgeladen, die Archivkapazitäten leicht überfordern können. Wenn man nur die Funktion archiviert (also das Skript), aber nicht deren Ausführung (also das Nachladen der Kommentare), nimmt der archivierte Snapshot nur einen kleinen Teil der Speicherkapazität in Anspruch. Ein anderes Problem sind die Crawler selbst, die eben nur *crawlen* und nicht browsen: JavaScript-Inhalte werden in der Regel erst in einem zweiten Schritt geladen, nachdem die Website bereits angezeigt wird; wie beim

⁴⁸ Gerlitz u. a.: Regramming the Platform.

⁴⁹ Internet Archive Help Center: Using the Wayback Machine, help.archive.org/hc/en-us/articles/360004651732-Using-The-Wayback-Machine (31.5.2021).

⁵⁰ Eintrag auf Wikiseite von GitHub zum Webcrawler Heritrix des Internet Archive: Unresolved JavaScript Extraction Issues, 4.6.2018, github.com/internetarchive/heritrix3/wiki/Unresolved%20javascript%20Extraction%20Issues (31.5.2021).

⁵¹ Code File ExtractorJS.java auf GitHub zum Heritrix Web Crawler, bearbeitet von Noah Levitt (@nlevitt) und Kristinn Sigurdsson (@kris-sigur), github.com/internetarchive/heritrix3/blob/37ce8d694590b0cf8cbe0a38a58c5f8ee719c4fo/modules/src/main/java/org/archive/modules/extractor/ExtractorJS.java (31.5.2021).

Facebook- oder Twitterfeed auch werden die Inhalte häufig erst angefordert, wenn zu der entsprechenden Stelle auf der Seite gescrollt wird. Crawler scrollen allerdings nicht, dafür bräuchte man eine eigene Browsing-Funktion wie Headless Chrome.

An solchen Samplingproblemen arbeitet das Internet Archive laufend. Für den Dienst archive-it, der vom IA betrieben wird, wurde umbra entwickelt,⁵² das URLs als Chrome-Browser öffnet, um Seiten vollständiger archivieren zu können.⁵³ Grundsätzlich gibt es einen ständigen iterativ-zyklischen Prozess zwischen Forschenden mit Samplingproblemen und Entwickler_innen des IA, die daran arbeiten, Daten im Sinne ihrer Dokumentation genauer zu erheben oder die Handlungsträgerschaft ihrer Technologien rekonstruierbar zu machen, auf Konferenzen, Supportseiten oder durch Kooperation im Kontext von archive-it.

Medien-theoretisches Sampling

Sampling im dargestellten Sinne ist also ein fortlaufender Prozess, an dem nicht nur einzelne Forschende arbeiten, sondern eine ganze Scientific Community. Beteiligt sind Plattformen wie Twitter, Archive wie das IA oder von Forscher_innen entwickelte Tools wie TCAT, aber auch Archivalien und deren Verfahren wie etwa die Tatsache, dass Disqus-Kommentarfunktionen in JavaScript programmiert sind. Es zeigte sich zumindest in diesem Fall, wie das <nur> mediale Sampling immer schon von Fragestellungen durchdrungen ist, die man im Sinne von Glaser und Strauss als *theory* bezeichnen würde: Theorien des Populären motivierten zur Untersuchung von *Breitbart.com*. Dabei ergaben sich Disqus und dessen Quantitätsinszenierung als möglicherweise wichtigerer Gegenstand, für den wieder weitere Daten gesammelt und (emische) Methoden von JavaScript und dem Heritrix-Crawler rekonstruiert wurden.

Wenn dieses Sampling gar nicht anders kann, als mit den durch theoretische Fragestellung und Medientechnik gesetzten Tatsachen umzugehen (statt sich zu fragen, wie man <Kontamination> herausrechnet oder die Daten <reinigt>), wirft dies die Frage auf, wie damit umzugehen ist außer durch eine Benennung medialer und theoretischer Einflussgrößen. In einem ersten Schritt gilt es, die naheliegenden Konsequenzen aus der Einsicht in diese Einflussgrößen zu ziehen: Wenn klar ist, dass die digitalen Daten <Outputs> eher fragwürdiger (nicht-menschlicher) Informant_innen sind, müssen weitere Quellen ausfindig gemacht werden, durch welche die <Outputs> eingeschätzt werden können. Dies ergibt sich allein aus dem Gütekriterium der empirischen Sättigung.⁵⁴ Die Grundidee des medien-theoretischen Samplings ist aber, das Sample aus <Theorie> und aus Medientechnik zu entwickeln. <Theorie> bedeutet an dieser Stelle die Frage nach den Praktiken des Kommentierens und ihres Wandels im Zuge der *Transformationen des Populären*. Praktiken sind aber nicht im Archiv. Doch

⁵² Umbra, a queue-controlled browser automation tool for improving web crawl quality, GitHub, github.com/internetarchive/umbra (31.5.2021).

⁵³ Jillian Lohndorf: Archive-It Crawling Technology (Blogeintrag), Archive-It Help Center, ohne Datum, support.archive-it.org/hc/en-us/articles/115001081186-Archive-It-Crawling-Technology (31.5.2021).

⁵⁴ Damit ist keine oder zumindest nicht notwendigerweise eine Triangulation gemeint, da davon auszugehen ist, dass die Daten nicht eine genauere Lokalisierung desselben Objektes ermöglichen, sondern vielmehr an der Zurichtung dieses Objekts stets mitbeteiligt sind. Für diese Kritik am Begriff der Triangulation siehe Herbert Kalthoff: Beobachtung und Komplexität. Überlegungen zum Problem der Triangulation, in: *Sozialer Sinn*, Bd. 11, Nr. 2, 2010, 353–365.

die Medientechnik bietet eine mögliche Spur zu ihnen. Wie gelangt man also von der Medientechnik zu den Medienpraktiken?

Die häufige Antwort lautet, dass man eben <ins Feld gehen> müsse, was für eine methodologische Frage zu unspezifisch und für den vorliegenden Fall historischer Medienpraktiken des Kommentars auch gar nicht mehr möglich ist. Wir erarbeiten deshalb ein Verfahren, dessen Grundgedanke in Sozialphänomenologie und Medienwissenschaft eine gewisse Tradition hat: Historische Praktiken sollen durch medientechnische Signale der Störung⁵⁵ rekonstruiert werden.

Wie an anderer Stelle genauer dargelegt, können Updates der Medientechnik als Spur und Anlass einer Störung verstanden werden, welche die ansonsten latent bleibenden Strukturen und Erinnerungen der Praxis untersuchbar machen.⁵⁶ Sie können im Forschungsprozess selbst als Anlass einer Disruption fungieren, wenn die Update-Geschichte etwa einer Website in einem Interview vorgelegt wird und ihm eine Struktur aufzwingt. Durch diesen Einsatz der Medientechnik in der Datenerhebung kann Biografisierungstendenzen entgegengewirkt werden, die oft gerade nicht historische Praktiken hervorbringen, sondern deren nachträgliche Rationalisierung.

Updates sind aber mitunter auch Spur einer Disruption, weil sie selbst Reaktionen auf disruptive Praktiken sein können. Die Kommentarfunktion Disqus z.B. wurde mit ihren verschiedenen Quantifizierungen der Kommentare durch Zählungen, Like-Funktionen und vielem mehr mitunter als Reaktion auf Spamming- und Trolling-Praktiken eingeführt. In Bezug auf *Breitbart.com* können wir noch nicht viel über dieses Verhältnis sagen. Für die populäre Tech-Website *TechCrunch* allerdings ist gut dokumentiert, dass Disqus im Jahr 2010 eingeführt wurde, weil man hoffte, durch User_innen-Metriken Trolling-Praktiken eindämmen zu können.⁵⁷ Im Jahr 2017 stellte das Unternehmen seine Software gar als «Apotheke» gegen «toxische» Kommunikation dar.⁵⁸ Die Updates und deren pathologisierende Beschreibung lesen wir als Indikatoren für Praktiken, die sich so stark verändern, dass sie als problematisch beschrieben werden – sie sind selbst die Disruption, für die ein medientechnisches Update als Gegengift entwickelt wird.

Für unsere Kommentarforschung bedeutet das, dass wir Website-Betreiber_innen nicht durch narrative oder biografische Interviews befragen, sondern dass die gestellten Fragen aus der Medientechnik selbst abgeleitet werden: Community-Manager_innen etwa legen wir die Update-Geschichte der Website vor, für die sie gearbeitet haben, oder Ankündigungen von Updates wie im Fall der «Apotheke». Hier ergeben sich Ähnlichkeiten zur Foto-Elizitation der visuellen Anthropologie.⁵⁹ Statt die Interviewten ihre eingeübten Diskursivierungen reproduzieren zu lassen, legt man ihnen mediale Artefakte vor – Fotos im Fall der Foto-Elizitation oder Website-Updates in unserem Projekt – und provoziert so Rekonstruktionen vergangener Praktiken, die ohne diese Elizitation nicht erinnert worden wären. Gerade bei den

⁵⁵ Zur Übersicht siehe Carsten Gansel, Norman Ächtler: Das «Prinzip Störung» in den Geistes- und Sozialwissenschaften – Einleitung, in: dies. (Hg): *Das «Prinzip Störung» in den Geistes- und Sozialwissenschaften*, Berlin, Boston 2013, 7–13.

⁵⁶ Paßmann, Schubert: *Technologie als Methode*.

⁵⁷ MG Siegler (@mgsiegler): It's Time To Disqu Our Community, in: *TechCrunch.com*, 31.8.2010, techcrunch.com/2010/08/30/techcrunch-disqus-community/ (31.5.2021).

⁵⁸ Lauren Maruschak: Developing Toxicity-fighting technology at Disqus, in: *Disqus*, 2.8.2017, blog.disqus.com/developing-toxicity-fighting-technology-at-disqus/ (31.5.2021).

⁵⁹ Vgl. das Verfahren der Foto-Elizitation bei Dona Schwartz: *Visual Ethnography. Using Photography in Qualitative Research*, in: *Qualitative Sociology*, Bd. 12, Nr. 2, 1989, 119–154.

häufig interviewten Akteur_innen des frühen Webs kann dies helfen, dass sie nicht bloß ihre mitunter sehr routinierten Erzählungen zu den Praktiken der 1990er Jahre wiederholen.

Zu diesen menschlichen Informant_innen gelangen wir über die Updates, die im Internet Archive zu finden sind. Die gegenstandsadäquate technografische Forschungsmaxime wäre also «follow the updates» oder allgemeiner: «follow the disruptions». Dass Medientechnik am Sampling beteiligt ist, erweist sich so nicht als «Kontamination», sondern als Potenzial, historische Medienpraktiken rekonstruieren zu können. Die Kombination aus Digital Methods und Interviewmethoden per medien-theoretischem Sampling ist neben Marres' «Situational Analytics» dabei nur eine von mehreren Möglichkeiten. Andere theoretische Fragestellungen müssen andere gegenstandsadäquate Verfahren entwickeln, mit denen sie medienwissenschaftlich forschen. Nicht zuletzt könnten solche Arbeiten auch Aufschluss darüber geben, was die Gütekriterien medienwissenschaftlicher Forschung ausmacht.

DEBATTEN

Free Speech und Rechtspopulismus II



Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis

Der Beitrag «Neue Rechte und Universität» (ZfM-Heft 20, 1/2019) von Christine Hanke und Jeanne Cortiel war dafür eingetreten, nicht nur nach den Möglichkeiten der Positionierung gegen neurechte Artikulationen und Mobilisierungen aus geisteswissenschaftlicher Perspektive zu fragen, sondern diese Auseinandersetzung auch mit der Frage danach zu verbinden, wie Universität zu denken sei. Beides ist keineswegs vom Tisch. In Deutschland spitzt sich die Auseinandersetzung unter dem Stichwort der «Wissenschaftsfreiheit» zu. Hier wird der ideologisch aufgeladene Begriff der «Cancel Culture» vor allem gegen Identitätspolitik, aber auch gegen Gender Studies und andere kritische Wissenschaften/Wissenschaftskritik in Anschlag gebracht. Der Blick nach Frankreich zeigt eindrücklich, wie wirkmächtig die neurechten sprachlichen Verdrehungen sind und welche Tatsachen sie zeitigen können. Eric Fassin zeichnet in seinem Beitrag nach, welche Gefahr von den argumentativen Verschiebungen zwischen sozialen Medien, Presse und Politik in Frankreich nicht nur für die Wissenschaftsfreiheit, sondern auch für einzelne Wissenschaftler_innen ausgeht und fordert uns alle auf, diese zu verteidigen.

WER IST HIER WESSEN KOMPLIZE?

Die Freiheit der Wissenschaft ist in Gefahr

von ERIC FASSIN

Ich bin Hochschullehrer. Am 16. Oktober 2020 wurde der Lehrer Samuel Paty in Conflans-Sainte-Honorine enthauptet. Am nächsten Tag erreichte mich über Twitter eine Drohung: «Ich habe Sie auf meine Liste all der Schweine gesetzt, die an dem Tag enthauptet werden, an dem es knallen wird. Die Liste ist lang, doch Geduld: Sie kommen dran.»¹ Die Person bezog sich dabei auf einen Tweet,² der einen Blogbeitrag wieder aufnahm, den ich nach den Attentaten im November 2015 geschrieben hatte: «Zur Bekämpfung des Terrorismus reicht es nicht (auch wenn das nötig ist), gegen die Terroristen zu kämpfen. Man muss vor allem zeigen, dass ihre Taten ineffizient sind und es ihnen nicht gelingen wird, von uns im Gegenzug eine bestimmte Politik zu erzwingen.»³ Kurzum, «es kann nicht sein, dass wir wollen, was unsere Feinde wollen».⁴ Wenn Terrorist_innen versuchen, einen «Kampf der Kulturen» zu provozieren, müssen wir um jeden Preis vermeiden, in ihre Falle zu tappen.

Es war nicht das erste Mal, dass ich Todesdrohungen erhalten habe. Seit Jahren werde ich in den sozialen Medien von Trollen attackiert. Beleidigungen gehören zu meinem Alltag, Drohungen kommen seltener vor. An Weihnachten 2013 erhielt ich einen anonymen Brief, der islamfeindliche Artikel enthielt, in denen die Linke

des «Verrats» beschuldigt wurde, sowie die Kopie eines Flugblatts der Résistance. Ich habe ihn in der Zeitung *Libération* analysiert: «Die extreme Rechte rückt versteckt weiter vor und wagt es noch nicht, die eigenen Namen zu nennen.»⁵

Das hat sich mittlerweile geändert. Die Androhung meiner Enthauptung wurde von einer seit Langem bekannten Person aus der neonazistischen Bewegung unterzeichnet. Also habe ich Anzeige erstattet. Da man mich als Angehörigen der Akademie ins Visier genommen hatte,⁶ wurde mir von meiner Universität im Rahmen der Fürsorgepflicht für ihre Angestellten (*protection fonctionnelle*)⁷ juristischer Schutz gewährt. Der Verfasser des Tweets wurde zügig für schuldig befunden: Am 30. Dezember 2020 ist er von einem Gericht zu vier Monaten Haft auf Bewährung und 1.000 Euro Geldbuße verurteilt worden.⁸ Auch wenn die neue Taktik der Täter_innen, sich schuldig zu bekennen, die Dinge beschleunigt, so fand ich das in meinem Fall schade, weil in der Folge kein öffentlicher Prozess zustande kam und die Medien den Vorfall entpolitisieren konnten: «Dummheit und Grobschlächtigkeit des Beschuldigten, der sich über die Schwere seiner Worte wahrscheinlich nicht im Klaren war, als er den Tweet absetzte»⁹ ...

Währenddessen werden die extremen Rechten immer mutiger. Am 29. Oktober 2020 gelang es der Action française, ungestraft ein Banner auf dem Place de la Concorde zu enthüllen: «Enthaupten wir die Politik!»¹⁰ (Solche Aktionen haben in der Folgezeit zugenommen.) Das geschah nur wenige Stunden nach einem weiteren islamistischen Attentat in Nizza sowie einem versuchten Neonazi-Anschlag in Avignon, der allerdings verhindert werden konnte. Bevor der Verdächtige in Avignon erschossen wurde, hatte er einen maghrebinischen Verkäufer mit einer Waffe bedroht. Er gab sich als Mitglied der französischen Identitären Bewegung (Génération identitaire) zu erkennen, deren Logo «Defend Europe» er auf der Jacke trug. Ein Zeuge will sogar gesehen haben, dass er den Hitlergruß machte.¹¹ Die Staatsanwaltschaft wiegelte hingegen ab: «Es handelt sich um einen in Frankreich geborenen Franzosen, der nichts mit der muslimischen Religion zu tun hat»,¹² und folgerte: «Wir haben es mit einem Psychopathen zu tun, der der extremen Rechten nahestehen scheint und in mehreren Psychatrien war. Es handelt sich nicht um eine politisch motivierte Straftat.»¹³ Das Nachrichtenportal *Mediapart* stellte fest:

Genau wie im Fall des Attentats auf die Moschee in Bayonne, das von einem ehemaligen Kandidaten des Front National im Oktober 2019 begangen wurde, wollte die Generalstaatsanwaltschaft, die landesweit für Terrorismusbekämpfung zuständig ist (PNAT), den Fall nicht an sich ziehen.¹⁴

Begründet wurde dies damit, dass der Faschist ein Verrückter und kein islamistischer Terrorist sei, was dazu führte, dass das Attentat von Avignon kaum Aufmerksamkeit fand.

Wenn die Neonazis gegenwärtig denken, sie seien an der Schwelle zur Macht, dann liegt das auch daran, dass ihnen einige Medien den Weg bereitet haben. Zum einen wechseln sich in der Berichterstattung Islamfeindlichkeit und die Verunglimpfung antirassistischer Akademiker_innen ab (auf mich wird regelmäßig mit dem

Finger gezeigt).¹⁵ Schlimmer ist jedoch, dass sich die extreme Rechte von den Regierenden ermutigt fühlt. Selbst Präsident Emmanuel Macron hat 2019 in der Zeitschrift *Valeurs actuelles*, die bereits juristisch für ihren Rassismus verurteilt worden ist, gezielt Kommunitarismus, Islam und Einwanderung in einen engen Zusammenhang gestellt.¹⁶ Man darf davon ausgehen, dass er die Argumente der faschistischen Szene und ihrer Zeitschriften ganz bewusst aufgegriffen hat: «Die Universitäten haben sich schuldig gemacht. Sie haben eine Ethnisierung der sozialen Frage gefördert, weil sie glaubten, dies wäre lukrativ für sie. Doch das Ergebnis ist nur Spalterei.»¹⁷ Laut einem Artikel in *Le Monde* vom 10. Juni 2020 wandte sich Macron hier gegen «rassifizierte Diskurse [sic] bzw. Intersektionalität».¹⁸ Daraufhin habe ich mich in *Les Inrockuptibles* besorgt über diesen Antiintellektualismus geäußert: «Wann bekommen die Sophisten, die die Jugend verderben, den Schierlingsbecher?»¹⁹ Vielleicht ist es jetzt so weit.

Denn heute gilt das, was wir machen, nicht mehr nur als «Spalterei», sondern als Terrorismus. So knöpfte sich der Bildungsminister Jean-Michel Blanquer am 22. Oktober 2020 auf *Europe 1* den *islamo-gauchisme* vor, von dem er glaubt, dass dieser «in den Unis sein Unwesen treibt», und prangerte die »geistigen Mittäter des Terrorismus« an.²⁰ «Wen meinen Sie?», fragte daraufhin *Le Journal du Dimanche*.²¹ Für den Minister (der sich auf eine am 2. Oktober 2020 gehaltene Rede des Präsidenten beruft, in der dieser ein freiheitsbeschränkendes Gesetz gegen «Separatismus» ankündigte) gilt es, «einen Kampf zu führen gegen ein aus den US-amerikanischen Universitäten stammendes Denkgerüst und gegen intersektionale Thesen, die als Gegenentwurf zu unserem republikanischen Modell die Communitys und Identitäten essentialisieren wollen».²² Diese Ideologie habe «einen Teil unserer unverzichtbaren französischen Geisteswissenschaften vergiftet»: «Einige machen das mit

Absicht, andere erweisen sich in dieser Sache als die nützlichen Trottel.»²³ In Wirklichkeit ist es die intersektionale Theorie, die ermöglicht, die diskriminierenden Logiken, die sich im Widerspruch zur universalistischen Rhetorik befinden, in ihrer Vielfalt zu analysieren. Die Kritik an einer rassifizierten Verortung von Menschen basiert folglich sowohl auf dem Prinzip der Gleichheit als auch auf dem der Freiheit. Glaubt man nun dem Minister, handelt es sich um «eine Weltsicht, die sich mit den Interessen der Islamisten überschneidet».²⁴ Ursache des «Separatismus»²⁵ sei demnach nicht die Segregation, sondern ihre Verurteilung ...

Neokonservative Kommentator_innen wie Brice Couturier oder Caroline Fourest bezichtigen bereits seit mehreren Jahren die «nützlichen Trottel» des Islamismus, während sie Neonazis «Kollaborateure» nennen.²⁶ Doch mittlerweile übernehmen die Trolle, die mich belästigen, Blanquers Formulierung: Sie klagen all jene der «Komplizenschaft» an (mit dem Islamismus, dem Terrorismus, dem Separatismus, den Minderheiten), die sich mit dem Konzept der Intersektionalität bewaffnen, um die Rassifizierung unserer Gesellschaft zu analysieren und dadurch besser bekämpfen zu können. Während der Innenminister sich systematisch auf die Seite der Polizei stellt, spielt der Bildungsminister auf Kosten der Akademiker_innen den Rechtsextremen in die Hände. Marion Maréchal, die Stichwortgeberin des radikalsten Flügels des Rassemblement national, darf sich beglückwünschen: «[Jean-Michel Blanquer] übernimmt unsere Analyse der Bedrohung durch die <intersektionalen> Ideologien aus der universitären Linken».²⁷

Im Übrigen ist der *islamo-gauchisme* nichts weiter als die zeitgenössische Variante des <jüdischen Bolschewismus>, der von der extremen Rechten zwischen den Kriegen ins Feld geführt wurde. Überhaupt kein Zusammenhang lässt sich hingegen feststellen zwischen der Linken (ob akademisch oder nicht) und Imam Abdelhakim

Sefrioui, der im Rahmen der Untersuchung des Attentats auf Samuel Paty zur Klärung seiner «Komplizenschaft» bzw. Beihilfe zum Mord in Polizeigewahrsam genommen wurde. Indessen verlor der Minister kein Wort über die extreme Rechte, obwohl *La Horde* und *Mediapart* die Verbindungen Sefriouis mit Leuten enthüllt haben, die Marine Le Pen nahestehen.²⁸ In der öffentlichen Diskussion ist niemals von *islamo-lepenisme* die Rede, obwohl die Rechtsextremen und die Islamist_innen eine Politik des «Kampfs der Kulturen» vereint.

Es ist offensichtlich, dass den Regierenden der Angriff auf Forschung und Lehre als Mittel dient, um von den eigenen Fehlleistungen abzuwenden: Ein Lehrer ist tot und man gibt anderen Lehrenden die Verantwortung dafür ... Damit bietet sich zugleich die Gelegenheit, den heftigen Widerstand gegen eine Gesetzesreform (*loi de programmation de la recherche*) zu schwächen, die vor allem an den Universitäten zur Prekarisierung führen wird.²⁹ Der französische Senat hat am 28. Oktober 2020 überdies noch einen Zusatz zum ersten Artikel des Gesetzes verabschiedet: «Die Freiheit der Wissenschaft wird unter Wahrung der Werte der Republik ausgeübt [...], deren vorrangigster Wert der Laizismus ist.»³⁰ Nun ist es nicht mehr das Strafgesetzbuch, das die Grenzen der Meinungsfreiheit an der Universität festlegt. Kolleg_innen, die darauf erpicht sind, wissenschaftliche und politische Streitigkeiten nun lieber denunzierend als argumentierend auszufechten, unterstützen die Offensive, indem sie in *Le Monde* die Schaffung «einer direkten Anlaufstelle zur Meldung von Fällen der Verletzung der republikanischen Prinzipien und der Freiheit der Wissenschaft»³¹ fordern – und das im Namen der «Meinungsfreiheit»! Kurz, wie es der Blog *Academia* düster ankündigt: Das ist «der Anfang vom Ende».³²

Frédérique Vidal, Ministerin für Hochschulbildung, Forschung und Innovation, räumt unumwunden ein: «Die laizistischen Werte der

Republik sind nicht verhandelbar.»³³ Aber ist in einer Demokratie nicht die Diskussion darüber, welche Bedeutung man diesen Worten geben möchte, eine politische Auseinandersetzung par excellence? Wer bestimmt über die Definition? Wird man noch das Recht haben, «die Scheinheiligen des Laizismus» zu kritisieren?³⁴ Doch die Ministerin ging noch weiter: Am 14. Februar 2021 kündigte sie auf *CNews* (vergleichbar mit *Fox News* in den USA) eine Untersuchung des die Gesellschaft vergiftenden *islamo-gauchisme* an, «damit akademische Forschung von bloßer Meinung oder von bloßem Aktivismus unterschieden werden kann».³⁵ Zwei Tage später berichtete sie in der Nationalversammlung wie zum Beweis von «Universitätsangehörigen, die behaupten, von anderen an ihrer Forschung gehindert zu werden».³⁶ Marlène Schiappa, beigeordnete Ministerin für Staatsbürgerschaft, übertraf diese Aussage am nächsten Tag auf dem TV-Sender *LCI* mit ihrem Statement noch: «[A]n den Unis herrscht eine indigenistische Ideologie, durch die vor allem aktivistische Untersuchungen [...] statt anderer Forschungen finanziert werden.»³⁷

Aber das ist nicht alles. Warum greift man die *weißen* Verbündeten der diskriminierten Minderheiten an, wenn nicht, um einen solidarischen Schulterschluss zu verhindern, der die Vorwürfe des Separatismus widerlegt? Genau das wollen die Terrorist_innen: eine binäre Welt in Schwarz und Weiß, ohne «Grauzone», in der die Muslim_innen sich auf die Seite der Islamist_innen und gegen den islamfeindlichen Block der Mehrheit stellen. In dem Text, der mir die Enthauptungsandrohung einbrachte, hatte ich Folgendes geschrieben: Jene, die uns leiten, «tun alles, um den Terroristen Gründe zu liefern, wieder anzufangen»³⁸. Das Ziel Letzterer ist in der Tat ein Bürgerkrieg, aber die Bedrohung wird auch von den Generälen geschürt, die die Flammen der Rechtsextremen in einem Manifest entfachen, das am 21. April 2021 ausgerechnet von *Valeurs actuelles* veröffentlicht wurde – auf

den Tag genau 60 Jahre nach dem Putschversuch der französischen Generäle in Algerien.³⁹ Wer sind also die «geistigen Mittäter_innen» des islamistischen Terrors? Und wer sind die «nützlichen Trottel» des Neofaschismus?

In Frankreich werden heutzutage die Rechte der Minderheiten, ob religiös oder nicht, der Geflüchteten und der Demonstrierenden regelmäßig mit Füßen getreten. Und wenn die Minister_innen gleichzeitig einen Verein zur Bekämpfung der Islamfeindlichkeit, Universitätsangehörige, aber auch die Studierendengewerkschaft Unef (nach der Bildungsgewerkschaft SUD Éducation), die Bewegung La France Insoumise und ihren Koordinator oder auch *Mediapart* und seinen Chefredakteur angreifen, die alle schuldig sein sollen, sich «für Muslim_innen» einzusetzen, dann muss man den Tatsachen ins Gesicht sehen: Der Demokratie sind grundlegende Freiheitsrechte amputiert worden.

Um das Recht auf freie Meinungsäußerung einzufordern, reicht es nicht, Karikaturen zu zeigen; der kritische Geist muss sich in den Medien, auf der Straße und überall in der Gesellschaft Gehör verschaffen können. Andernfalls wäre das Andenken an Samuel Paty reine Heuchelei. Wir müssen für die Meinungsfreiheit, aber auch für die Versammlungsfreiheit kämpfen. Deshalb kommt es darauf an, die Freiheit der Wissenschaft gegen die Drohungen aus den sozialen Medien und zugleich gegen die staatlichen Einschüchterungsversuche zu verteidigen. Derzeit, da die Regierenden dem Terror mit einer Politik der Angst begegnen, muss man um die Demokratie bangen.

Übersetzt von Elisa Barth

1 Eric Fassin [[@EricFassin](#)]: Nous ne saurions vouloir ce que veulent nos ennemis [...], Twitter, 17.10.2020, [twitter.com/EricFassin/status/1317540409363529728](#) (8.6.2021).

2 Eric Fassin [[@EricFassin](#)]: Pour combattre le terrorisme, il ne suffit pas (même s'il est nécessaire) de lutter contre les terroristes [...], Twitter, 17.10.2020, [twitter.com/EricFassin/status/1317246862093680640](#) (8.6.2021).

3 Eric Fassin: Nous ne saurions vouloir ce que veulent nos ennemis, in: *Mediapart*, 16.11.2015, [blogs.mediapart.fr/eric-fassin/blog/161115/nous-ne-saurions-vouloir-ce-que-veulent-nos-ennemis](#) (21.5.2021).

4 Ebd.

5 Eric Fassin: Le nom et l'adresse, in: *Libération*, 17.1.2014, [liberation.fr/fr/societe/2014/01/17/le-nom-et-l-adresse_973667/](#) (21.5.2021).

6 Sabrina Kassa: Hebdo #91: être debout avec ... Eric Fassin!, in: *Mediapart*, 5.11.2020, [blogs.mediapart.fr/edition/hebdo-du-club/article/051120/hebdo-91-etre-debout-avec-eric-fassin](#) (24.5.2021).

7 Dorine Goth: Seine-Saint-Denis. Après la mort de Samuel Paty, un professeur de Paris 8 menacé de «décapitation», in: *Actu*, 20.11.2020, [actu.fr/ile-de-france/saint-denis_93066/seine-saint-denis-apres-la-mort-de-samuel-paty-un-professeur-de-paris-8-menace-de-decapitation_37612975.html](#) (21.5.2021).

8 Camille Polloni: Une ex-figure de la mouvance néonazie condamnée pour des menaces de décapitation, in: *Mediapart*, 31.12.2020, [mediapart.fr/journal/france/311220/une-ex-figure-de-la-mouvance-neonazie-condamnee-pour-des-menaces-de-decapitation](#) (24.5.2021).

9 Loïc Venance: Bretagne: quatre mois avec sursis pour avoir menacé le sociologue Eric Fassin de le décapiter, in: *LCI*, 6.1.2021, [lci.fr/justice-faits-divers/bretagne-quatre-mois-avec-sursis-pour-avoir-menace-le-sociologue-eric-fassin-de-le-decapiter-2174778.html](#) (24.5.2021).

10 Action Française – Paris [[@AF_Paris](#)]: De jeunes militants parisiens se sont réunis ce soir [...], Twitter,

29.10.2020, [twitter.com/AF_IDF/status/1321890706147991554](#) (8.6.2021).

11 o. A.: Avignon: un homme armé abattu par les policiers, *FranceTVinfo.fr*, 29.10.2020, [france3-regions.francetvinfo.fr/provence-alpes-cote-d-azur/auvaucluse/avignon/avignon-homme-arme-couteau-abattu-policiers-1889172.html](#) (24.5.2021). Die Génération identitaire, eine Splittergruppe der extremen Rechten, die für ihre illegalen Aktionen gegen Geflüchtete im Mittelmeer oder an der französisch-italienischen Grenze bekannt ist, wurde einige Monate später, im März 2021, aufgelöst.

12 Isabelle Lassalle, Philippe Paupert: Un homme armé d'une arme de poing tué par la police à Avignon, in: *FranceBleu*, 29.10.2020, [francebleu.fr/infos/faits-divers-justice/un-homme-arme-d-un-couteau-a-ete-tue-par-la-police-a-avignon-1603968871](#) (25.5.2021).

13 Antton Rouget, Matthieu Suc, Sébastien Bourdon: Attaque à Avignon: l'assaillant portait la veste d'un groupuscule identitaire, in: *Mediapart*, 29.10.2020, [mediapart.fr/journal/france/291020/attaque-avignon-l-assaillant-portait-la-veste-d-un-groupuscule-identitaire](#) (24.5.2021).

14 Ebd.; vgl. auch Antton Rouget: Attentat à Bayonne: l'ex-candidat FN en garde à vue, in: *Mediapart*, 28.10.2019, [mediapart.fr/journal/france/281019/attentat-bayonne-l-ex-candidat-fn-en-garde-vue?onglet=full](#) (14.6.2021).

15 Clément Pétreault: Ces idéologues qui poussent à la guerre civile, in: *Le Point*, 29.11.2018, [lepoint.fr/politique/ces-ideologues-qui-poussent-a-la-guerre-civile-29-11-2018-2275275_20.php](#) (14.6.2021).

16 Geoffroy Lejeune, Louis de Ragueneil, Tugdual Denis: Immigration, islam, intégration ... «Je dois reprendre en main ces sujets», nous confie Emmanuel Macron, in: *Valeurs Actuelles*, 30.10.2019, [valeursactuelles.com/clubvaleurs/politique/immigration-islam-integration-je-dois-reprendre-en-main-ces-sujets-nous-confie-emmanuel-macron](#) (24.5.2021).

17 Ebd.

18 François Fressoz, Cédric Pietralunga: Après le déconfinement, l'Elysée craint un vent

de révolte: «Il ne faut pas perdre la jeunesse», in: *Le Monde*, 10.6.2020, [lemonde.fr/politique/article/2020/06/10/il-ne-faut-pas-perdre-la-jeunesse-l-elysee-craint-un-vent-de-revolte_6042430_823448.html](#) (24.5.2021).

19 Mathieu Dejean: Eric Fassin: «Le président de la République attise l'anti-intellectualisme», in: *Les Inrockuptibles*, 12.6.2020, [lesinrocks.com/cheek/eric-fassin-le-president-de-la-republique-attise-l-anti-intellectualisme-167808-12-06-2020](#) (24.5.2021).

20 Europe 1 [[@Europe1](#)]: Jean-Michel Blanquer, sur les propos tenus par [@GDarmanin](#) [...], Twitter, 22.10.2020, [twitter.com/Europe1/status/1319164632007847936](#) (8.6.2021).

21 Marianne Enault, Sarah Paillou, David Revault D'Allonnes: Hommage à Samuel Paty, lutte contre l'islamisme: Blanquer précise au JDD ses mesures pour la rentrée scolaire, in: *Le Journal du Dimanche*, 24.10.2020, [lejdd.fr/Politique/hommage-a-samuel-paty-lutte-contre-l-islamisme-blanquer-precise-au-jdd-ses-mesures-pour-la-rentree-scolaire-4000971](#) (24.5.2021).

22 Emmanuel Macron: La République en actes: discours du Président de la République sur le thème de la lutte contre les séparatismes (Online-Video mit Textauszügen der Rede), in: Élysée [Webseite des Präsidialamts der Französischen Republik], 2.10.2020, [elysee.fr/emmanuel-macron/2020/10/02/la-republique-en-actes-discours-du-president-de-la-republique-sur-le-theme-de-la-lutte-contre-les-separatismes](#) (24.5.2021).

23 Enault u. a.: Hommage à Samuel Paty, lutte contre l'islamisme.

24 Ebd.

25 Ebd.

26 Brice Couturier: Les idiots utiles de l'islamisme conquérant (Beitrag zum 2x wöchentlich erscheinenden Podcast *Les Idées Claires* des Radiosenders *France Culture*), 20.4.2016, [franceculture.fr/emissions/les-idees-claires/les-idiots-utiles-de-l-islamisme-conquerant](#) (24.05.2021); Videoaufzeichnung des Redebeitrags von Caroline Fourest beim Colloque «Faux amis de la laïcité et idiots utiles» am

5.11.2016, veröff. auf Youtube-Kanal *Laïcité République*, YouTube, 7.11.2016, youtu.be/l4cLee2Zoag (24.5.2021).

27 L'équipe des rédacteurs d'Academia: Mais qui souffle aux oreilles de MM. Macron et Blanquer?, in: *Academia – Information sur l'emploi dans l'ESR* (Blog), 27.10.2020, academia.hypotheses.org/27305 (8.6.2021); Marion Maréchal [Twitter @MarionMarechal]: Le Ministre de l'Education @jmblanquer reprend notre analyse sur le danger des idéologies «intersectionnelles» de gauche à l'Université [...], Twitter.com, 27.10.2020, twitter.com/MarionMarechal/status/1321008502291255300 (8.6.2021).

28 o.A.: À propos d'Abdelhakim Sefrioui et du collectif Cheikh Yassine, in: *La Horde – Méchamment antifasciste*, 20.10.2020, lahorde.samizdat.net/a-propos-dabdelhakim-sefrioui-et-du-collectif-cheikh-yassine (24.5.2021); Pascale Pascariello u. a.: Attentat de Conflans: révélations sur l'imam Sefrioui, in: *Mediapart*, 22.10.2020, mediapart.fr/journal/france/221020/attentat-de-conflans-revelations-sur-l-imam-sefrioui (24.5.2021).

29 Université ouverte [Bündnis von Studierenden und Wissenschaftler_innen gegen die Hochschulreform], universiteouverte.org (8.6.2021).

30 Senatsbeschluss Nr. 234 vom 28.10.2020, senat.fr/amendements/2020-2021/52/Amdt_234.html (8.6.2021).

31 Tribune Collectif: Une centaine d'universitaires alertent: «Sur l'islamisme, ce qui nous menace, c'est la persistance du déni», in: *Le Monde*, 31.10.2020, lemonde.fr/idees/article/2020/10/31/une-centaine-d-universitaires-alertent-sur-l-islamisme-ce-qui-nous-menace-c-est-la-persistance-du-deni_6057089_3232.html (24.5.2021).

32 L'équipe des rédacteurs d'Academia: Loi de programmation de la recherche: nuit noire sur le Sénat, in: *Academia – Information sur l'emploi dans l'ESR* (Blog), 29.10.2020, academia.hypotheses.org/27401 (24.5.2021).

33 Public Sénat (@publicsenat): Amendement déposé par L. Darcos pour que l'enseignement

repose sur les valeurs de la laïcité [...], 30.10.2020, Twitter, twitter.com/publicsenat/status/1322076232918487040 (8.6.2021).

34 Eric Fassin: Les faux dévots de la laïcité: islamophobie et racisme anti-musulmans, in: *Mediapart*, 10.12.2017, blogs.mediapart.fr/eric-fassin/blog/101217/les-faux-devots-de-la-laicite-islamophobie-et-racisme-anti-musulmans (24.5.2021).

35 Martin Clavey: Frédérique Vidal annonce vouloir demander une enquête au CNRS sur «l'islamogauchisme» à l'université, in: *Sounds of Science*, 15.2.2021, soundsofscience.fr/2648 (24.5.2021).

36 Martin Clavey: À l'Assemblée Nationale, Frédérique Vidal confirme vouloir demander une enquête sur l'«islamogauchisme» à l'université, in: *Sounds of Science*, 16.2.2021, soundsofscience.fr/2671 (24.5.2021).

37 Jean-Michel Apathie: Interview de Mme Marlène Schiappa, ministre de la citoyenneté, à LCI le 17 février 2021, sur la loi confortant le respect des principes républicain, l'islamo-gauchisme à l'université et le vote par anticipation pour l'élection présidentielle, in: *Vie Publique*, 17.2.2021, vie-publique.fr/discours/278649-marlene-schiappa-17022021-politique-gouvernementale (25.5.2021).

38 Fassin: Nous ne saurions vouloir ce que veulent nos ennemis.

39 Jean-Pierre Fabre-Bernadac: «Pour un retour de l'honneur de nos gouvernants»: 20 généraux appellent Macron à défendre le patriotisme, in: *Valeurs actuelles*, 21.4.2021, valeursactuelles.com/politique/pour-un-retour-de-l-honneur-de-nos-gouvernants-20-generaux-appellent-macron-a-defendre-le-patriotisme (24.5.2021).

Für gute Arbeit in der Wissenschaft VIII

Die Debatte um die Frage, wie gute Arbeit in der Wissenschaft aussehen und wie dies umgesetzt werden könnte, wird bereits seit ZfM-Heft 14 (1/2016) geführt, zuletzt mit mehreren Beiträgen zu Sinn und Status der Habilitation. Die Pandemie hat nicht nur die Fragen nach den Bedingungen des wissenschaftlichen Arbeitens und Alltags zugespitzt. Angesichts der Herausforderungen durch «Corona und Care» geraten auch die Möglichkeiten der Befragung und der Kritik wissenschaftlichen und hochschulpolitischen Arbeitens ins Hintertreffen. Darauf reagiert die Intervention der GfM-Kommission *Für gute Arbeit in der Wissenschaft*.

An dieser Stelle sollte ein Text zu «Corona & Care» zu lesen sein.
Weil die Situation, um die es darin gehen sollte, und das
Problem der Vereinbarkeit von Corona, Care und Arbeit weiter andauern,
kann dieser Text leider nicht wie geplant erscheinen.

DIE KOMMISSION
FÜR GUTE ARBEIT IN DER WISSENSCHAFT

WERKZEUGE



Abb. 1 Blick in Regale des Konzernarchivs der Georg Fischer AG Schaffhausen, Juni 2019, Arbeitsplatz einer unserer Gesprächspartnerinnen

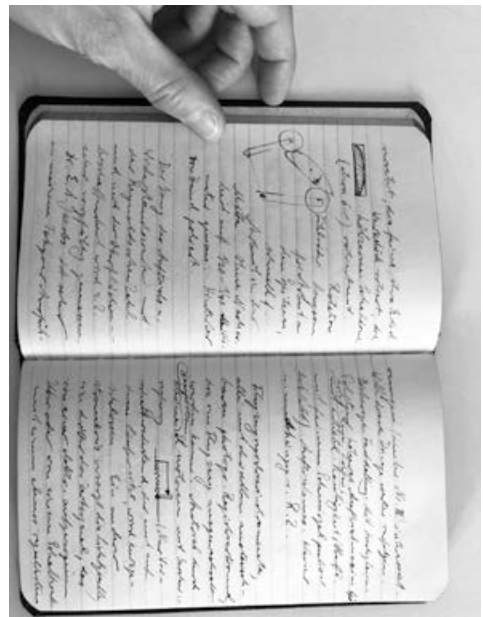


Abb. 2 Archivfund Reisetagebuch

ARCHIVREISEN

Teil I: Zuhause im Archiv

von DANIELA ZETTI / HANNAH ZINDEL

Reiseberichte sind unter Archivforscher_innen beliebt. Sie sind meist persönlich und stammen aus erster Hand. Publiziert werden sie nur selten. Vielmehr sind sie Teil eines vielgestaltigen Produzierens von Wissen. Zu diesem gehören das Notieren und Aufzeichnen, das Aufbauen von Ablagesystemen oder das publizistische Aufbereiten von Forschungsergebnissen. Erzählungen über Archivrecherchen folgen narrativen Mustern, die aus historischen Reiseberichten bekannt sind. In ihnen verknüpfen Reisende Entdeckungen und Begegnungen, Eroberungswillen und Lust am Sich-Verlieren, Rationalität und Ekstase.¹ Sie betonen zudem das Regelhafte des Forschens, reflektieren Wissensordnungen und geben methodische Herangehensweisen weiter. In Archivreiseberichten benennen Forscher_innen Routinen wissenschaftlichen Arbeitens.

Der vorliegende Essay greift Aussagen von Forscher_innen und Archivar_innen auf, die wir in den letzten Wochen bei Online-Interviews gesammelt haben.² In den Gesprächen kamen drei unterschiedliche Perspektiven auf Archivforschung zum Ausdruck: die einer Archivnutzerin, die einer Archivarin und die eines Historikers, der ein Archiv mit aufbaut. Wie prägen digitale Werkzeuge Archive? Wie verändern sich die Reise ins Archiv und die Produktion von Wissen im Archiv, wenn Infrastrukturen, Kommunikation und Dokumente im und um das Archiv herum digital werden? Braucht man noch Archivreisen? Dieser Text ist der erste von zwei Essays zur Archivreise. In ihm verknüpfen wir einleitend Forschungsliteratur zu Entdeckung und Zufall, zur Reise und zum Archiv, um anschließend Formen des eigenen Archivs, des *home*

¹ Vgl. Hansjörg Bay, Wolfgang Struck: Vorwort, in: dies. (Hg.): *Literarische Entdeckungsreisen. Vorfahren – Nachfahrten – Revisionen*, Köln 2012, 9–14, hier 10.

² Wir haben bislang drei Gespräche geführt, die wir für diesen Text erstmals auswerten. Weitere Interviews mit Archivar_innen und mit Forschenden verschiedener Disziplinen sind in Planung.

archive und des Privatarchivs zu beleuchten. Im nächsten Essay widmen wir uns Figurationen von Schutz und Gastlichkeit im Archiv.

Vom Suchen und Finden

Das Reflektieren über wissenschaftliche Arbeit folgt bisweilen einem eher unterhaltsamen Stil. Sprecher_innen setzen sich bewusst über bekannte akademische Formalismen hinweg, wenn sie sich über eine Situation in der Lehre oder eine Konferenz austauschen. Archivreiseberichte zeichnen sich gegenüber solchen Rede- und Reflexionsweisen allerdings durch die Beschreibung einer doppelten Bewegung aus: Sie handeln von der Reise zum Archiv und von jener durch das Archiv.³

In Stil und Funktion sind Archivreiseberichte mündliche Verwandte jener Reiseberichte, die im 18. und 19. Jahrhundert Narration und Systematik, Apodemik und Forschung nebeneinanderstellten.⁴ Expeditionen, die bekanntesten raumgreifenden Suchbewegungen der Wissenschaft, haben wissenschaftliche und literarische Textproduktion gleichermaßen angeregt.⁵ Archivreisen werden zwar in der (Forschungs-)Literatur selten als Erkundungsreisen beschrieben.⁶ Doch auch Archivreisen aktivieren Weltwissen, warten mit Abenteuern auf und stellen Reisende vor Aufgaben, die sie in ihrem Organisationsgeschick herausfordern.⁷

Archivreisen lassen sich zudem im Anschluss an Forschungsliteratur aus der Wissensgeschichte betrachten. So handeln sie gern von der *Trouvaille*, von dem einen krönenden Zufallsfund, der alle Erwartungen gesprengt und einstige Tatsachen umgestoßen hat.⁸ Der Zufall, der entscheidende Entdeckungen vermeintlich erst möglich macht, ist auch ein stabiler Gemeinplatz der Geschichte naturwissenschaftlicher Entdeckungen und technischer Erfindungen. Wer von seiner Macht berichtet, kann komplexe technische, bauliche und soziale Arrangements des Forschens und Erkennens ausblenden. Er/Sie kann die sonst so präzise Bedeutung von Methode und ›Denkstil‹ für die Entstehung wissenschaftlicher Tatsachen ausnahmsweise unterschlagen.⁹ Eine wichtige Funktion der Rede vom Zufall liegt für die Wissenschaft darin, das schwer benennbare Ziel des Forschens zu überliefern: die Suche nach dem genuin Unbekannten. In den Worten Hans-Jörg Rheinbergers: «Was wirklich neu ist, ist definitionsgemäß nicht vorhersehbar, es kann also auch nicht gezielt herbeigeführt werden. Was wirklich neu ist, muss sich einstellen, es können nur Rahmenbedingungen dafür geschaffen werden, dass es sich ereignen kann.»¹⁰

Der Ort des Archivs schließlich ist prekär: In den Kulturwissenschaften ist das Archiv als ein Erinnerungsort zur Aufbewahrung und Produktion von Vergangenheit beschrieben worden.¹¹ In der Wissenschaftsgeschichte war vom *archival turn* die Rede.¹² Gefragt wurde nach Formen des Archivierens in den Geistes- und Naturwissenschaften sowie nach den Grenzen des

³ Zum Verhältnis von Reisen und Forschen vgl. Philippe Despoix: *Die Welt vermessen. Dispositive der Entdeckungsreise im Zeitalter der Aufklärung*, Göttingen 2009.

⁴ Vgl. Christian von Zimmermann: Vorwort, in: ders.: *Wissenschaftliches Reisen – reisende Wissenschaftler. Studien zur Professionalisierung der Reiseformen zwischen 1650 und 1800*, Heidelberg 2002, 7–18, hier 14. Die Ausdifferenzierung der Wissensbereiche im 18. Jahrhundert führte zu einer Spezialisierung, Professionalisierung und Institutionalisierung des Reisens und des Reiseberichts.

⁵ Vgl. Hansjörg Bay, Wolfgang Struck: *Forschungsreise. Exploration of a Genre*, in: dies. (Hg.): *Literarische Entdeckungsreisen*, 15–26.

⁶ Ausnahmen bestätigen die Regel, z. B. Kate Grenville: *Searching for the Secret River*, Edinburgh u. a. 2007.

⁷ Zum Weltwissen vgl. Iris Schröder: *Die Erde im Archiv. Das Projekt einer Humangeographie in Bildern, 1911–1931*, in: dies., Sabine Höhler (Hg.): *Welt-Räume. Geschichte, Geographie und Globalisierung seit 1900*, Frankfurt/M., New York 2005, 100–116.

⁸ Zum sogenannten Vetorecht der Quellen vgl. Reinhart Koselleck: *Standortbindung und Zeitlichkeit. Ein Beitrag zur historiographischen Erschließung der geschichtlichen Welt*, in: ders., Wolfgang J. Mommsen, Jörn Rüsen (Hg.): *Objektivität und Parteilichkeit in der Geschichtswissenschaft*, München 1977, 17–46.

⁹ Vgl. Ludwik Fleck: *Entstehung und Entwicklung einer wissenschaftlichen Tatsache. Einführung in die Lehre vom Denkstil und Denkkollektiv*, Frankfurt/M. 1980 [1935].

¹⁰ Hans-Jörg Rheinberger: *Über Serendipität – Über Forschen und Finden*, in: Orlando Budelacci: *Imagination. Suchen und Finden*, Paderborn 2014, 233–243.

¹¹ Vgl. Aleida Assmann: *Archive im Wandel der Mediengeschichte*, in: Knut Ebeling, Stephan Günzel (Hg.): *Archivologie. Theorien des Archivs in Philosophie, Medien und Künsten*, Berlin 2009, 165–175.

¹² Vgl. Kasper Risbjerg Eskildsen: *Leopold Ranke's Archival Turn. Location and Evidence in Modern Historiography*, in: *Modern Intellectual History*, Bd. 5, Nr. 3, 2008, 425–453.



Abb. 3 Die Zeitungsverpackung hilft beim Datieren einer Filmrolle.

Abb. 4 Ausweis für Besucher_innen des Bundesarchivs

Archivs.¹³ An der Schnittstelle von Geschichte und Medienwissenschaft rückten derweil sensorische, materielle und institutionelle Aspekte des Archivierens in den Blick. Diese erfahren auch in mündlichen Archivreiseberichten stärkere Geltung als in den nüchternen Bestandsbeschreibungen, mit denen geschichtswissenschaftliche Monografien eingeleitet werden.¹⁴ Archive wurden als Schatzkammern betrachtet, gefüllt mit rostigen Klammern und rauen Kordeln,¹⁵ und auf Zugänglichkeit geprüft.¹⁶ Mit dem Fokus auf Technologien und Praktiken des Speicherns und Übertragens¹⁷ wurde in der historischen Medienwissenschaft die Forderung laut, das Internet selbst müsse stärker als Archiv genutzt werden.¹⁸ Doch wie ist die Lage des Archivs, wenn es als Reiseziel betrachtet wird?

Die Regel vom <feuchten Daumen>

Die Regel vom <feuchten Daumen> ist metaphorisch und meint das Durchblättern und Überfliegen von Informationen, das beiläufige und doch hochkonzentrierte Identifizieren des Bemerkenswerten. Sie ist die erste und vornehmste aller Archivregeln. Ein Besuch ist ein zeitlich begrenzter, kein Daueraufenthalt. Es soll schnell gehen. Informationen müssen von den Nutzer_innen ausgewählt und nach Hause geschafft werden. Archivalien sind nicht ausleihbar wie die Bücher einer Bibliothek. Im Archiv werden auch keine Bücher geschrieben. Es gilt, Informationen mobil zu machen, die an einen festen Ort gebunden sind. Dazu braucht es Transkripte, Notizen, Fotografien, Kopien und Scans. Technisch und physisch kann es herausfordernd sein, Archivmaterial in Bewegung zu setzen.¹⁹

«Wie krieg ich jetzt die Information von dort nach Hause?»,²⁰ ist entsprechend eine Frage, die sich im Archiv wohl jede_r schon einmal gestellt hat. Die Medienhistorikerin Sarine Waltenspül empfiehlt Archivbesucher_innen, zu einem frühen Zeitpunkt im Forschungsprozess «lieber alles zu fotografieren, auch das scheinbar Falsche». Dazu nimmt sie manchmal einen *magic arm* mit ins Archiv, also eine Kamerahalterung mit Schiene. Später lasse sich in den Fotografien dann noch viel mehr entdecken, nachträgliche Aufbereitung lohne sich. Sie bezeichnet das als «immer wieder ins eigene Archiv gehen».²¹ Besitzen Forschende oft Ordner voller Digitalfotos und hochaufgelöste Scans oder mehrere Kilogramm schwere Pakete mit Kopien, so finden bei Archivar_innen bisweilen Dubletten den Weg in Privatwohnungen. Die Archivarin Franziska Eggmann mag deshalb den von uns eingebrachten Begriff des *home archive*. «Gerade Sachen, die ich für Anfragen sehr oft verwende, um eben auch selber zu recherchieren», so Eggmann, hätten lange Zeit als Dubletten bei ihr zu Hause im Regal gestanden.²² Als mit den ersten Corona-Maßnahmen aus ihrem einen regulären Tag Home-Office pro Woche mehr wurden, bewährte sich allerdings die seit acht Jahren vorangetriebene Digitalisierungsstrategie ihres Archivs. Diese erlaubte ihr auch von

¹³ Vgl. Lorraine Daston: *Science in the Archives. Past, Presents, Futures*, Chicago, London 2017.

¹⁴ Vgl. Mario Wimmer: *Archivkörper. Eine Geschichte historischer Einbildungskraft*, Konstanz 2012.

¹⁵ Vgl. Arlette Farge: *Der Geschmack des Archivs*, Göttingen 2018 [1989].

¹⁶ Vgl. Cornelia Vissmann: *Das Recht und seine Mittel. Ausgewählte Schriften*, Frankfurt/M. 2012, 181–188.

¹⁷ Vgl. Jörg Paulus: *Archiv. Zur Einführung*, in: Andreas Ziemann (Hg.): *Grundlagentexte der Medienkultur. Ein Reader*, Wiesbaden 2019, 79–82.

¹⁸ Vgl. Niels Brügger: *The Archived Web. Doing History in the Digital Age*, Cambridge 2018.

¹⁹ Die Regel vom feuchten Daumen wird in geschichtswissenschaftlichen Proseminaren vermittelt. Archivar_innen warnen hingegen bisweilen davor, den Daumen tatsächlich mit Speichel zu befeuchten, um leichter umblättern zu können.

²⁰ Interview mit Christian Bunnenberg am 30.4.2021, Min 00:18:20.

²¹ Interview mit Sarine Waltenspül am 28.4.2021, Min 00:17:40.

²² Interview mit Franziska Eggmann am 21.4.2021, Min 00:19:00.

daheim, «mit den Materialien [zu] arbeiten».²³ Für Eggimann ist allerdings klar, dass das Forschen in digitalen Beständen Vorkenntnisse über das Archiv, seine Bestände und Dokumente verlangt. Man sollte diese im Idealfall schon erkundet haben – also Korpus, Formate und Materialitäten kennen –, bevor man digital recherchiert. «Digital ist sehr hilfreich, wenn du die Thematik oder das Archiv oder die Unterlagen schon recht gut kennst. [...] Aber sonst digital zu recherchieren, find ich sehr, sehr schwierig», erklärt sie.²⁴ Digitale Nutzung äußert sich in ihrem Archiv «durch mehr Kontakt, mehr Anfragen, ja überhaupt Sichtbarkeit».²⁵ Besucher_innen können ihrer Meinung nach Archive sehr gut kennenlernen, sie können ihnen «zweite Heimat» werden.²⁶

Der Historiker Christian Bunnenberg schildert weitere Varianten des Archivierens zuhause. In seiner Studienzeit hat er das «Privatarchiv» eines bekannten Stern-Journalisten als «völliges Faszinosum» und «Wundertüte» wahrgenommen:²⁷ eine Wohnung in Hamburg-Altona, in der ausnahmslos alle Wände bis unter die Decke mit Regalen voller schwarzer Aktenordner zugestellt waren, darin Dinge in einzelnen Klarsichthüllen. Die Lagerung gesammelter Dinge beschäftigt den Juniorprofessor zudem, seit er im März 2020 Mitbegründer des sogenannten *coronarchiv*s wurde, das Fotos von Objekten und Situationen sowie Texte mit Pandemiebezug sammelt.²⁸ Auf den Servern der Uni Hamburg gehostet, soll es mithilfe eines Eingabeformulars und einer Upload-Funktion «jeder und jedem die Möglichkeit geben, Alltagsbeobachtung als Spur in digitaler oder digitalisierter Form zu hinterlassen».²⁹ Digital, denn: Er habe keine Halle, in die er Sachen einlagern könne.

Das eigene Archiv, das *home archive* und das Privatarchiv unserer Interviewpartner_innen sind Hybride zwischen Wohn-, Arbeits- und Archivräumen. Betrachtet man sie genauer, rücken Techniken und Praktiken der Nachbereitung intensiver Sammlungsaktivität in den Fokus. Philipp Felsch hat am Beispiel der Asienreise der Brüder Schlagintweit gezeigt, wie zuhause aus den «sprechenden Objekten» einer Reise «Requisiten, Zeug und Gerümpel» werden und aus Reisenden «traurige Humboldtianer», die «unter der Last der Dinge», unter Aufschub, Verzettelung und Verzögerung nach der Reise leiden.³⁰ Digitale Sammlungen, wie die unserer Gesprächspartner_innen, bieten hingegen die Möglichkeit, immer wieder zu reisen und zu entdecken und auch mal mit trockenen Fingern zu scrollen. Sowohl das eigene digitale Arbeitsarchiv als auch das *coronarchiv* lassen sich zwar nicht betreten, sind aber dank einer in steten Bearbeitungsschritten erfolgten Annäherung und Aneignung bereisbar. Es gibt wie bei einer «Kartenreise»³¹ oder einer «Zimmerreise»³² immer wieder Neues im Bekannten zu entdecken. Verloren gehen kann man natürlich weiterhin. Auch wenn die Digitalisierung von Dokumenten, Software sowie Online-Suchhilfen den Nutzenden eine Brücke bauen für diese Reisen ins Archiv – das *home archive* verdankt sich nicht der Digitalisierung, und das *coronarchiv* verdankt sich nicht Corona. Sie entstehen aus der Erwartung heraus,

²³ Ebd., 00:16:30.

²⁴ Ebd., 00:38:00.

²⁵ Ebd., 00:26:15.

²⁶ Ebd., 00:49:38.

²⁷ Interview mit Christian Bunnenberg, 00:30:30 und 00:31:00.

²⁸ Siehe coronarchiv.blogs.uni-hamburg.de.

²⁹ Interview Bunnenberg, 00:46:48.

³⁰ Philipp Felsch: 14.777 Dinge. Verkehr mit der Sammlung Schlagintweit, in: Friedrich Balke u. a. (Hg.): *Die Wiederkehr der Dinge*, Berlin 2011, 193–207, hier 195.

³¹ Hannah Zindel: *Ballons. Medien und Techniken früher Luftfahrten*, Paderborn 2020, 45.

³² Bernd Stiegler: *Reisender Stillstand. Eine kleine Geschichte der Reisen im und um das Zimmer herum*, Frankfurt/M. 2010, 3. Gemeint ist hier die Zimmerreise sowohl im Sinne einer «Erkundung der Nähe» oder einer Erfahrung der «Fremdheit des Vertrauten» (ebd., 52) als auch im Sinne von Spaziergängen durch «eine eigens konstruierte virtuelle Welt» (ebd., 263).

dass sich das, was im Sinne Hans-Jörg Rheinbergers <wirklich neu ist> für die Forschung, vielleicht erst nach der Pandemie, auf dem Weg ins nächste Archiv, zuhause oder auf einem Spaziergang einstellt.

Zwischenstation

Der Blick auf die Archivreise verschiebt den Fokus von der festen Adresse zur Zwischenstation. In den Vordergrund treten so Praktiken und Techniken des Arbeitens im Archiv, wie der *magic arm*, der feuchte Daumen und das Paket mit Kopien. Archivreiseberichte sind Momentaufnahmen des Über-Setzens: von der Quelle zum Buch, aus der Vergangenheit in die Wissenschaft und gegenwärtig immer auch aus Institutionen in die Ordnung des Digitalen.

BESPRECHUNGEN



SPEKULATIVE(S) WELTEN

von FIONA SCHRADING

Jeanne Cortiel, Christine Hanke, Jan Simon Hutta, Colin Milburn (Hg.): *Practices of Speculation. Modeling, Embodiment, Figuration*, Bielefeld (transcript) 2020

Marie-Luise Angerer, Naomie Gramlich (Hg.): *Feministisches Spekulieren. Genealogien, Narrationen, Zeitlichkeiten*, Berlin (Kadmos) 2020

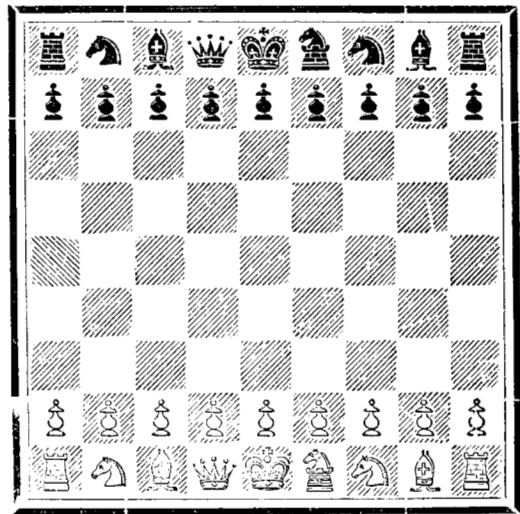
Tavia Nyong'o: *Afro-Fabulations. The Queer Drama of Black Life*, New York (New York University Press) 2019

«I am an artist too, and therefore a liar. Distrust everything I say. I am telling the truth. The only truth I can understand or express is, logically defined, a lie», schreibt Ursula K. Le Guin im Vorwort ihres Science-Fiction-Romans *The Left Hand of Darkness* (1969) und weist damit auf die Ambivalenz spekulativer Fiktion hin, sich als fiktiv zu setzen und zugleich das binäre Verhältnis von Wahrheit und Fiktion zu unterlaufen. Das Spekulative steht mit dem Ungewissen und Unbewiesenen, dem Nicht-Wirklichen und Un/Möglichen im Bunde und setzt so die Unterscheidung zwischen Wahrem und Fiktivem, gesichertem Wissen und Ungewissheit, Wirklichem und Möglichem voraus – zugleich aber intervenieren Praktiken des Spekulierens in diese Unterscheidung, verändern, befragen oder boykottieren sie sogar und können so herrschende Wahrheits- und Wissenssysteme ins Wanken bringen. Spekulieren ist niemals nur ein «Spekulieren über» mögliche Konsequenzen, Ereignisse,

Zukünfte und Welten, sondern immer auch eine wirkmächtige Praxis, die Konsequenzen hat. Diese wirklichkeitskonstituierende Kraft des Spekulierens fordert dazu auf, vom Begriff der Spekulation als einem «Blick von nirgendwo»¹ auf ein fern entlegenes Absolutes, Unbekanntes oder Jenseits zu konkreten, situierten und nicht-unschuldigen Praktiken des Spekulierens überzugehen, die Konsequenzen haben, die diese Welt/en anders hervorbringen. Dass Spekulation und damit verwandte Praktiken der Imagination und Fabulation immer nur ausgehend von konkreten Praktiken und ihrer jeweiligen Wirksamkeit zu denken sind, davon gehen die Bände *Practices of Speculation* und *Feministisches Spekulieren* sowie die Monografie *Afro-Fabulations* aus. Während *Practices of Speculation* Strategien des Umgangs mit dem Ungewissen und Unbekannten in der Spannung zwischen hegemonialer Kontrolle von Zukunft und dem Transformationspotenzial spekulativer Öffnungen fokussiert, geht es in *Feministisches Spekulieren* und *Afro-Fabulations* dezidiert um das kritische Potenzial spekulativer Unterbrechungen von hegemonialen Narrationen und Weisen der Welterzeugung. Wie können spekulative Praktiken andere Geschichten, Welten, Vergangenheiten und Zukünfte hervorbringen, die die Setzung von «one world, one real, and one possible»² erschüttern und die hegemoniale Produktion und Absicherung «der Zukunft» unterbrechen? Wie kann ein affirmatives, feministisches, afro-fabulatives Spekulieren mit dem «what may come» (*Practices of Speculation*, S.14) und «what might have

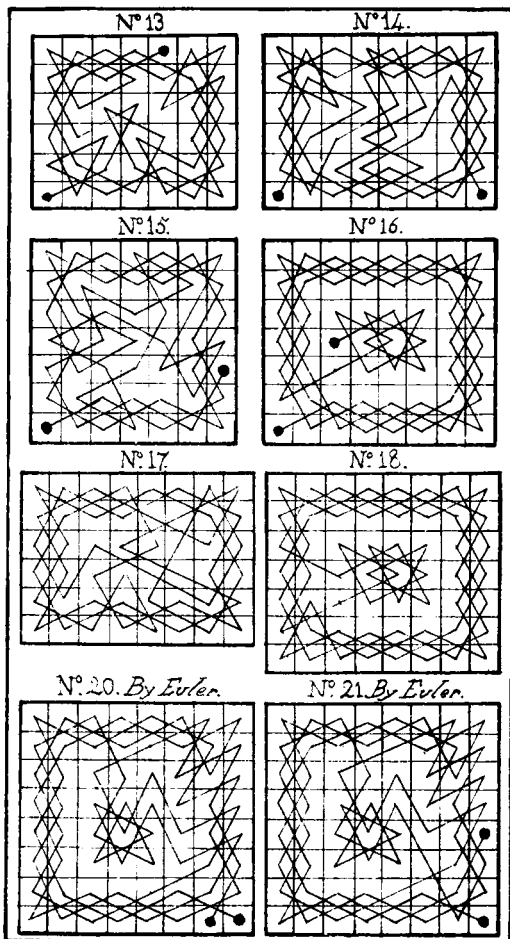
been» (*Afro-Fabulations*, S. 7) Zwischenräume öffnen, in denen unbestimmte Welt/en schimmern?

Der Sammelband *Practices of Speculation* fragt nach den «processes of worldmaking» (S. 15) unterschiedlicher Modi des Spekulierens mit Daten, Materie und Fiktion,³ die einerseits mit kapitalistischen und technowissenschaftlichen Strategien der Absicherung von Zukunft verschränkt sind, andererseits auch ein anderes Mögliches in der Gegenwart erzeugen können. Diese Ambivalenz spekulativer Praktiken formuliert der Band mit dem vom Kollektiv *uncertain commons*⁴ übernommenen Begriffspaar der firmativen und affirmativen Spekulation: Während firmative Spekulationen auf das Aneignen und Beherrschen von Zukunft und die Instrumentalisierung des Möglichen abzielen, geht es der affirmativen Spekulation um ein Vermehren vielfältiger, möglicher Zukünfte und um das Offenhalten, «that things could be otherwise» (S. 10). Die Herausgeber_innen machen deutlich, dass diese Unterscheidung aber keinesfalls einer simplen Gegenüberstellung von «guten» und «schlechten» Modi des Spekulierens entspricht; firmative wie affirmative Praktiken sind vielmehr komplex miteinander und mit machtpolitischen und ökonomischen Strategien verflochten (vgl. S. 11). Die zwölf Beiträge des Bandes untersuchen jeweils konkrete spekulative Praktiken in ihren unterschiedlichen medialen Bedingungen, Funktionen und Konsequenzen und lassen dabei ein breit gefächertes, interdisziplinäres Untersuchungsfeld entstehen, das von Klima- und Ökosystemwissenschaft über Science Fiction, Computerspiele, Comics und Performance Research bis zur Schimmelpilzforschung reicht. Ein zentrales Moment ist dabei das ambivalente Verhältnis spekulativer Praktiken zur Ungewissheit: «[S]peculation runs on non-knowledge and uncertainty to produce new knowledge» (S. 8). Mit den Begriffen der «präventiven» und «produktiven Spekulation» (vgl. S. 90), mit denen Felix Raczkowski die Umgangsweisen mit Ungewissheit in Computerspielen beschreibt, lässt sich die Ambivalenz der spekulativen Dynamik in Ökonomie und Technowissenschaften fassen, gleichzeitig Ungewissheit herzustellen und arbeiten zu lassen, wie sie auch kontrollierbar und beherrschbar zu machen. Dabei entsteht aber immer auch ein Überschuss, der der Inwertsetzung und den präventiven Maßnahmen entgeht. Das spekulative Moment in der Wissensproduktion wirft zugleich die Frage nach «consequence-free environments» (S. 84) auf: Was heißt es, wenn Experimente, Simulationen und



Szenarien, die im Modus des Als-ob geschehen, als nicht-wirkliche, konsequenzfreie Zonen gerahmt werden? Was heißt es, umgekehrt gesagt, in Wissenspraktiken verantwortlich zu spekulieren? Dieser Frage gehen die Beiträge von Wolf-Dieter Ernst und Jan Simon Hutta sowie von Christoph Schemann nach, die das Potenzial affirmativer Spekulation in der *performance as research* und in der Forschung mit Schimmelpilzen untersuchen. Performative Forschung, so Ernst und Hutta, mache eine spekulative und situierte Wissensproduktion möglich, die die «paradoxical simultaneity of facticity and fictionality» (S. 175) ernst nimmt und ausstellt. Das Als-ob wird hier zum Modus eines «serious play» (S. 180), das zu jedem Zeitpunkt verantwortlich für die unvorhersehbaren Konsequenzen des spekulativen Forschens bleibt.

Affirmative Spekulation, das legt der Band nahe, entfaltet kritisches Potenzial dort, wo es nicht einfach um die Bejahung des Ungewissen geht, sondern wo spekulative Praktiken die Abschöpfung des Möglichen im Namen «der Zukunft» unterbrechen und stattdessen Zwischenräume öffnen, in denen andere Zeiten und Welten möglich werden. Das zeigt sich auch in den beiden Analysen zu Comics als spekulativen Medien. Durch die Intertextualität und Interpiktoralität von Comics, so Jeanne Cortiell und Christine Hanke, kann sich ein Spiel zwischen Text und Bild, Narration und Performance entfalten, das die Stabilisierung zu einer einzigen Geschichte permanent unterläuft und andere Möglichkeiten (wieder) öffnet. Comics entfalten so das Potenzial, andere Relationen



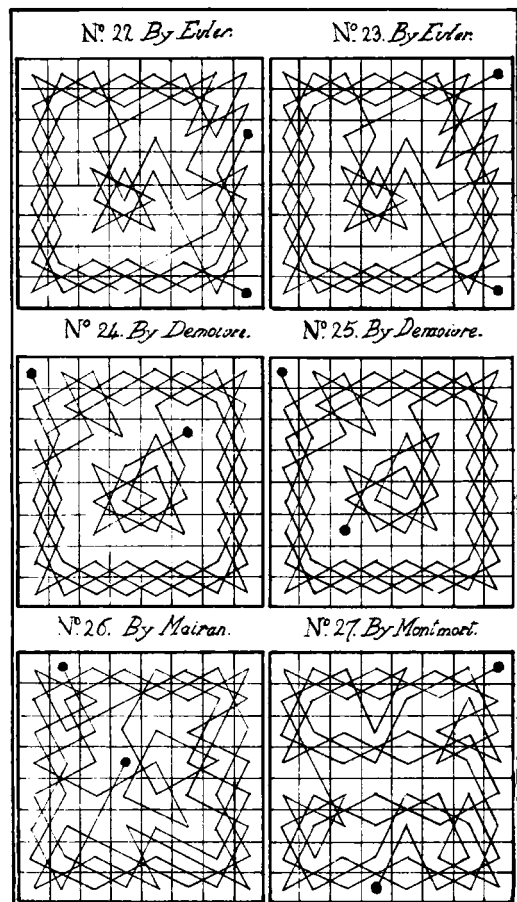
von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in Kraft zu setzen und «unactualized potentialities of history» (S. 244) aufzugreifen, wie Mark Jerng und Colin Milburn am Beispiel von Superhelden-Comics zeigen. Obwohl Superhelden-Comics oft auf konservative und nationalistische Narrative zurückgreifen, schreiben die Autoren ihnen das kritische und transformative politische Potenzial zu, spekulative Öffnungen auf mehr als eine Welt und eine Zeit zu erzeugen, da sie im Wuchern ihrer Referenzen immer mehr als eine Geschichte zugleich erzählen. Dieses spekulative Wuchern von «residual pasts and potential futures» (S. 270) kann die sich als universal setzende «one-world world» (S. 263) ins Wanken bringen, die ontologische und epistemische Gewalt gegenüber all jenen ausübt, deren Wissenspraktiken und Weisen des Welt-Erzeugens ihr nicht entsprechen.⁵

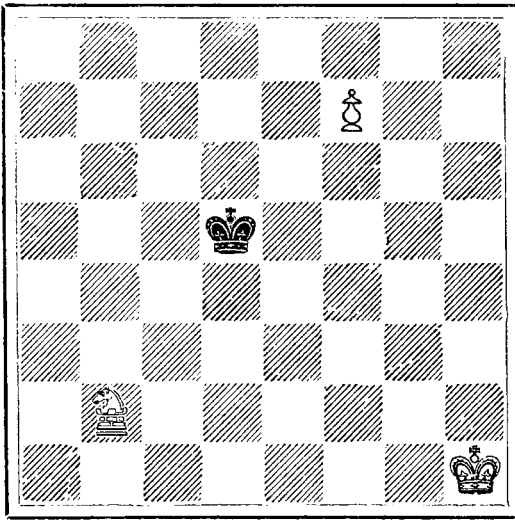
Die «Eine-Welt-Welt» und die naturalisierten «Ursprungsgeschichten des Globalen Nordens» (S. 13) in Frage zu stellen und Zwischenräume eines situierten «Spekulieren[s] mit» (S. 12) zu öffnen, aus denen «andere mögliche Zeitlichkeiten oder Narrationen» (S. 10) entspringen können, ist auch das zentrale Anliegen des Sammelbands *Feministisches Spekulieren*. Der Band bildet eine «Tragetasche» aus wuchernden erfundenen und (wieder-)gefundenen Geschichten, neu und anders fabulierten Genealogien und spekulativen Zeitlichkeiten, «voll von Anfängen ohne Enden, voll von Anregungen, voll von Verlusten, voll von Transformationen und Übersetzungen» (S. 38). Modi des Spekulierens, Imaginierens und Fabulierens, so Naomie Gramlich in der Einleitung, sind schon lange zentraler Bestandteil von (queer-)feministischer wie auch post- und dekolonialer Theorie und Praxis und werden aktuell durch neue Impulse aus kritischem Posthumanismus, feministischer Anthropologie und neuen Materialismen aufgegriffen und umgearbeitet. Die 13 Beiträge zeigen die Vielschichtigkeit feministischen Spekulierens in (kritischen) Allianzen mit dem Spekulativen Realismus, Anthropozändiskurs, Queer Studies, Ökofeminismus, Black Studies und Afrofuturismus und unternehmen dabei durch das «Wiederlesen feministischer Theorien auf ihr spekulatives Potential hin» (S. 9) nicht zuletzt auch ein spekulatives Umarbeiten feministischer Genealogien selbst. *Feministisches Spekulieren* fragt nach jenen minoritären Geschichten, Zeiten und Welten, die in der heroischen Narration des Anthropos und seiner linearfortschrittlichen Zeit nicht aufgehen, nach Geschichten für ein sympoietisches Leben-mit «strange bedfellows» (S. 19). In der Verschiebung von einem «Spekulieren über» zu einem «Spekulieren mit» entfaltet der Band Ansätze einer feministischen spekulativ-kritischen Praxis, die als «Welt-Anders-Praktizieren» (S. 43) verstanden werden kann. Dass eine solche spekulative Praxis als anti-repräsentationalistisch verstanden werden muss, zeigt Kathrin Thiele in ihrem Beitrag, der die Praxis des Figurierens als ein «materiell-semiotisches wor(l)dung» (S. 46) entwirft, das die repräsentationale Trennung von Sprache und Materialität aufbricht. Mit dem Konzept der Diffraktion⁶ wird ein kritisches Spekulieren denkbar, das ein auf Gegensätzen und kategorialen Trennungen aufbauendes Konzept von Kritik unterbricht und neue, situierte Interferenzmuster erzeugt. Diffraktives Spekulieren stört die Spiegelungen und Repräsentationen des

Einen und fügt der «Herrschaft des Einen» eine «mannigfaltige[] Brechung» (S. 75) zu, wie es Johannes Ungelenk mit Luce Irigaray formuliert. Damit gerät auch die Vorstellung eines souveränen Subjekts des Spekulierens aus den Fugen: Wenn Spekulationen nicht mehr als Entwürfe und Spiegelungen eines Selbst verstanden werden, sondern Spekulieren als situiertes, verkörpertes Geschehen aufgefasst wird, dann werden alle Beteiligten selbst unabsehbar verändert. Georg Dickmann zeigt die transformative Kraft spekulativer Praktiken mit Paul B. Preciados Buch *Testo Junkie* auf, das den körperlichen Prozess der Erprobung «spekulative[r] Formen geschlechtlicher Verkörperung» protokolliert, «die weder männlich noch weiblich sind, sondern sich gerade in einem flirrenden Dazwischen befinden» (S. 181). Preciados «Text-Körper-Spekulation» (S. 192) verweist auf ein nicht-anthropozentrisches, materiell-semiotisches Spekulieren in und mit biologisch-chemisch-diskursiv-textuell-verkörpernten Assemblagen.

Während der Band *Practices of Speculation* vor allem mediale Kulturen der Spekulation in den Blick nimmt, werden in *Feministisches Spekulieren* «NaturKulturen» des Spekulierens sichtbar, die auch das spekulative Vermögen der Materie selbst umfassen. Dieses spekulative Vermögen der Materie wird in der «spekulativen Wildnis» (S. 156) des Films *Annihilation* (Regie: Alex Garland, GB 2018) deutlich, der von drei Beiträgen in unterschiedlichen Kontexten aufgegriffen wird und der von einem artenübergreifenden, spekulativen Mutationsprozess zeugt, in dem das, was Körper miteinander zu werden vermögen, unvorhersehbar bleibt.⁷ Spekulieren wird so zu einer materiell-semiotischen Figur, die es erlaubt, die grundsätzliche Nicht-Gegebenheit und Offenheit von Welt/en zu denken, und ruft gleichzeitig dazu auf, für die ungleichen Belastungen von Körpern, die ungleich verteilten Un/Möglichkeiten und für gewaltvolle Auslassungen von Vergangenheiten und Zukünften verantwortlich zu bleiben und unaufhörlich Geschichte(n) wieder zu öffnen. Naomie Gramlich markiert eine gewaltvolle (nicht-vergangene) Vergangenheit, die in *Annihilation* zugleich angedeutet wie auch in einer Art «kolonialen Aphasie» (S. 200) verdeckt bleibt und die von der «radikale[n] Auslassung Schwarzer Subjekte in der von Weißen geschriebenen Geschichte» (ebd.) zeugt: die Geschichte von Henrietta Lacks, deren Krebszellen ohne ihre Einwilligung für medizinische Experimente entnommen wurden. Dies verweist auf die radikale

«Nicht-Unschuldigkeit» (S. 55) spekulativer Praktiken und die Asymmetrien im *Spekulieren-mit* sowie auf die Frage, wer oder was wie an Praktiken des Spekulierens teilhat und wer oder was wie zu Objekten der Spekulation gemacht wird. Spekulieren, schreibt Tavia Nyong'o in *Afro-Fabulations*, bietet keinen Ausweg aus der bereits geschehenen Katastrophe: «To the contrary, it will be my argument that we speculate *because* we were objects of speculation: bought and sold, killed and quartered, collateralized and securitized, used, impregnated, aborted, discarded. Bodies that were speculated in became speculative bodies» (S. 101). Das «wir», das mit diesem Zitat eingeführt wird, fordert die bisher skizzierten Modi des Spekulierens heraus und interveniert in die Kontinuität dieses Textes selbst. Es fordert die Form der Rezension heraus und lässt Fragen nach den Bedingungen und Grenzen von Repräsentation dringlich werden.





An diesem «wir» kann mein Schreiben nicht teilhaben und dennoch geht es mich an, bin ich in seine Entstehung mit involviert. Die Fabulation oder Fabulationalität, die Nyong'o in und mit Schwarzen spekulativen Praktiken in Kraft setzt, bietet keinen Fluchtweg aus einer Welt der anti-blackness an, sondern sie verweist auf «the persistent reappearance of that which was never meant to appear, but was instead meant to be kept outside or below representation» (S. 3), und artikuliert eine aufständische Bewegung im Modus des Spekulierens selbst, «toward something else, something other, something more» (S. 6).

Afro-Fabulations entwirft eine Fülle von originellen transdisziplinären Analysen von Momenten der Fabulation und Spekulation in Black Art, Performance, Film, Musik und digitaler Technologie, die ein «critical and fabulative archiving of a world that was [...] never meant to appear» (S. 3) bilden. Eine zentrale Referenz für Nyong'o ist die von Saidiya Hartman entworfene «critical fabulation»,⁸ die auch Laura Moisi in *Feministisches Spekulieren* als eine Praxis «spekulative[r] Eingriffe in die Vergangenheit» (S. 209) und des Schreibens von «unmöglichen Biographien» (S. 219) diskutiert. Im kritischen Fabulieren wird für Hartman der Modus des Konjunktivs, das spekulative Als-ob zu einer Kraft, die es vermag, die Autorität des «what happened when», die gesicherte Chronologie des Vergangenen aus den Fugen zu reißen und den «Black noise», die unverfügbaren Leerstellen des gewaltvollen Archivs der Middle Passage,

zu spekulativen Vektoren anderer Geschichten werden zu lassen.⁹ Nyong'o verbindet die «critical fabulation» mit einem «dark Deleuzeanism» (S. 13) in einer spekulativen Praxis, die sich nicht auf «die Zukunft» richtet, sondern im Bunde mit dunklen Mächten des Falschen eine Schwarze und queere Polytemporalität erzeugt, die unaufhörlich «impossible pasts and futures» (S. 11) aufgreift, verkörpert, performt. Afro-Fabulationen beschreibt er als aufsässige Eingriffe in die herrschenden Modelle des Wahren, der Repräsentation und der Identität der ästhetisch-politischen Ordnung und folgt der Wirkmacht fabulierender Praktiken, die Opposition von Wahren und Fiktivem außer Kraft zu setzen. In der Analyse unterschiedlicher Tanz- und Performance-Arbeiten (vgl. Einleitung, Kap. 1 und 4) zeigt er deren fabulative Kraft auf, spekulative und verkörperte Archive von Blackness und Queerness entstehen zu lassen, die die historische Wahrheit zu travestieren vermögen und «the virtual past for another mode of becoming» (S. 170) öffnen. Die Praxis des Fabulierens erschöpft sich nicht in einem Neu-oder-anders-Darstellen von Geschichte(n), sie vollzieht vielmehr ein *Anders-Praktizieren von Vergangenheiten*, in dem das, was war, mit dem, «what might have been» (S. 7), untrennbar verschränkt wird: «It is a doing of history that is a showing of the doing of history, and in that showing, history's undoing» (S. 23). Das Als-ob des Spekulierens wird hier fabulativ: Es geht nicht um das Neuerfinden von Geschichte oder um vergrabene Möglichkeiten, die sich als Anwärter um das eine Wahre und Wirkliche drängen, es geht um das reale Fabulieren als Möglichkeit des widerständigen Andauerns in einer Welt der antiblackness, um ein «tactical fictionalizing of a world that is, from the point of view of black social life, already false» (S. 6).

Afro-Fabulations bildet selbst ein fabulierendes Archiv, das Genealogien von Queerness und Blackness umarbeitet und die «queerness of black life» und «blackness of queer life» (S. 2) herausstellt. Unter anderem mit einem Science-Fiction-Roman von Samuel R. Delany als «dunklem Vorboten»¹⁰ der Queer Theory (vgl. Kap. 6) und der spekulativen Begegnung zweier polymorpher Trickster-Figuren aus den 1970er Jahren (vgl. Kap. 3) queert Nyong'o Ursprungsgeschichten der Queer Theory und der Black Studies und bricht Identitätslogiken auf: «Instead of identity knowledge, we have the speculative powers of blackness, which are non-identitarian» (S. 165). Afro-fabulative Praktiken zersetzen den

naturalisierten Zeitpfeil der ›Einen-Welt-Welt‹ und offenen Zwischenräume für disjunktive Vergangenheiten und Zukünfte. Dabei intervenieren sie auch in einen Modus des Spekulierens, der sich als souveränes Entwerfen anderer Welten und Zeiten setzt und sich das Recht nimmt, »to reinvent the past to suit the present needs of power« (S. 44). Ein solches Spekulieren als souveränes, gewaltsames Neuentwerfen von Vergangenheit und Zukunft zeigt Nyong'o anhand des transhumanistischen Traums einer *post-race-* und *post-gender-*Zukunft mit unsterblichen »mind-clone[s]« auf (S. 186, vgl. Kap. 8). Dem Objekt dieser Spekulation, der Schwarzen Cyborg Bina48, das diese Zukunft verkörpern soll, bleibt dabei aber paradoxerweise die gewaltvolle Geschichte rassistisierter und vergeschlechtlichter Gewalt, bleiben die »afterlives of slavery« (S. 185) eingeschrieben, sie ist buchstäblich »no body« (S. 193). Zugleich ist Bina48 diejenige, die eine Störung, ein Zögern in diesem Zukunftsentwurf produziert, so Nyong'o, indem sie sich in Interviews verwirrt und unsicher zeigt, Zweifel daran äußert, jemals einen »mind-clone« oder ein ›Selbst‹ bilden zu können und depressive Gefühle aufführt.

Ein kritisches Spekulieren oder Fabulieren beginnt vielleicht dort, wo das Schaffen einer »guten gemeinsamen Welt«¹¹ gerade verzögert wird, wo eine »single, stable, and linear story« (S. 99) brüchig wird, wo ein Spekulieren aus sicherer Entfernung nicht mehr möglich ist, der sichere Standpunkt des Wahren und Wirklichen zusammenbricht. Hier entfaltet sich eine »fabulationality [...] in which another world is not only possible, it is virtually present« (S. 18).

¹ Donna Haraway: Situiertes Wissen. Die Wissenschaftsfrage im Feminismus und das Privileg einer partialen Perspektive, in: dies.: *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*, Frankfurt / M. 1995, 73–97, hier 80.

² Arturo Escobar: *Pluriversal Politics. The Real and the Possible*, Durham u. a. 2020, x; siehe auch die Besprechung zu diesem Buch von Christiane König: Plädoyer für radikale politische Ontologien des Pluriversalen, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Bd. 13, Nr. 24: *Medien der Sorge*, 2021, 159–163.

³ Der Band ist unterteilt in die drei Teile »Modeling: Speculating with Data«, »Embodiment: Speculating with Matter« und »Figuration: Speculating with Fiction«.

⁴ *uncertain commons: Speculate This!*, Durham, London 2013.

⁵ Vgl. John Law: What's Wrong with a One-World World?, in: *Distinktion: Journal of Social Theory*, Bd. 16, Nr. 1, 2015, 126–139; Arturo Escobar: Commons im Pluriversum, in: Silke Helfrich, David Bollier und Heinrich-Böll-Stiftung (Hg.): *Die Welt der Commons. Muster gemeinsamen Handelns*, Bielefeld 2015, 334–345.

⁶ Vgl. Donna Haraway: *When Species Meet*, Minneapolis 2008; dies.: *Modest_Witness@Second_Millennium. FemaleMan_Meets_OncoMouse: Feminism and Technoscience*, New York, London 1997 und Karen Barad: *Diffraction. Cutting Together-apart*, in: *Parallax*. Bd. 20, Nr. 3, 2014, 168–187.

⁷ Vgl. die Beiträge von Marie-Luise Angerer, Julia Grillmayr und Naomie Gramlich.

⁸ Vgl. Saidiya Hartman: *The Dead Book Revisited*, in: *History of the Present. A Journal of Critical History*, Bd. 6, Nr. 2, 2016, 208–215; dies.: *Venus in Two Acts*, in: *Small Axe*, Bd. 12, Nr. 2, 2008, 1–14.

⁹ Hartman: *Venus in Two Acts*, 11, 12.

¹⁰ Der »dunkle Vorbote« (vgl. Gilles Deleuze: *Differenz und Wiederholung*, München 2007, 157 f.) bildet eine spannende spekulative Figur für eine disjunktive Kommunikation zwischen Ereignissen, die einander weder präfigurieren noch rückbezüglich festschreiben, die nicht kausal, sondern expressiv verknüpft werden: eine »queere Kommunikation«.

¹¹ Isabelle Stengers: *Spekulativer Konstruktivismus*, Berlin 2008, 157.

AN DEN GRENZEN DES DOKUMENTARISCHEN

von ANGELA RABING

Elisabeth Büttner, Vrääth Öhner, Lena Stölzl (Hg.):

Sichtbar machen. Politiken des Dokumentarfilms, Berlin

(Vorwerk 8) 2018

Esra Canpalat, Maren Haffke, Sarah Horn,

Felix Hüttemann, Matthias Preuss (Hg.):

Gegen\Dokumentation. Operationen, Foren, Interventionen,

Bielefeld (transcript) 2020

Oliver Fahle: *Theorien des Dokumentarfilms zur*

Einführung, Hamburg (Junius) 2020

Aktuelle Auseinandersetzungen um Wahrheit, die mit Schlagworten wie *fake news*, *post-truth* und *alternative facts* aufgerufen werden und die öffentliche Debatte nicht zuletzt in Form von antisemitisch geprägten Verschwörungsmythemen zu überschatten drohen, sind nicht nur Kämpfe um Deutungshoheit, die eine Unterteilung in «wahr» oder «falsch» einfordern und zugleich unterlaufen. Sie zeugen vor allem von Verunsicherungen solch «großen» Begriffe wie Wahrheit, Objektivität oder Realität und rufen damit Fragen auf, die im Zusammenhang mit dem Dokumentarischen stehen. Wie ist eine mediale Vermittlung von Wahrheiten möglich, die keinen Absolutheitsanspruch stellen können und sich dennoch notwendigerweise auf so etwas wie «die Realität» und gesichertes Wissen berufen? Wie kann eine notwendige Kritik am Wahrheitsanspruch dokumentarischer Formen aussehen, die die

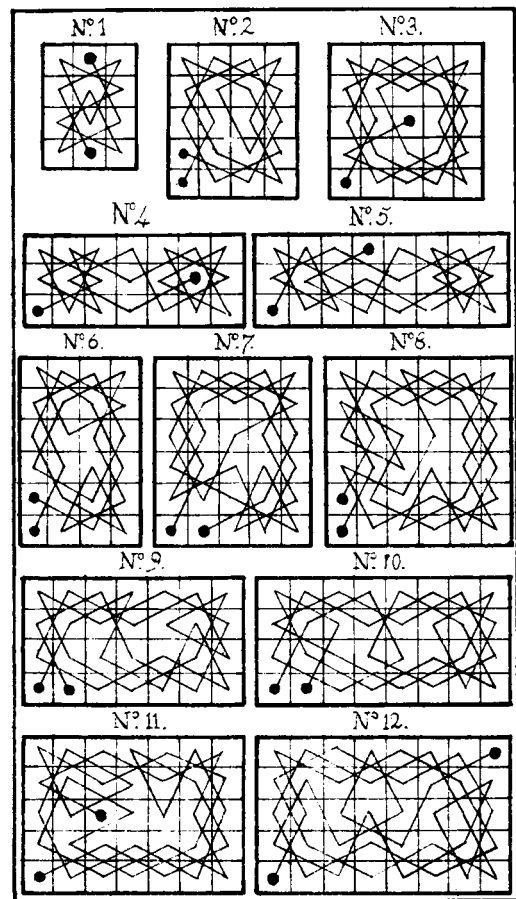
Aushöhlung der ohnehin stets auf dem Prüfstand stehenden Begriffe und Operationen nicht weiter befeuert?¹ Wie kann von Wahrheit gesprochen werden, ohne diese in Opposition zur Lüge zu stellen und damit eine zu kurz greifende Dualität aus Fakt und *fake* zu (re-)produzieren, die letztlich auch dem Wahrheitsbegriff nicht gerecht werden kann?² Wie lassen sich Aspekte einer instabilen, zugleich dynamischen Wahrheitsproduktion fassen und in Beziehung zu politischen und ästhetischen Aspekten dokumentarischer Verfahren setzen?³

Die stets anhaltende Relevanz dieser und ähnlicher Fragen begleiten die Auseinandersetzungen mit dem Dokumentarischen. Doch obwohl dokumentarische Formen wieder verstärkt ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt sind, gab es bisher keine deutschsprachigen Einführungsbände dazu. Konnte für die Filmwissenschaft Eva Hohenbergers Sammlung von Primärtexten zur Theorie des Dokumentarfilms, *Bilder des Wirklichen*,⁴ als Standardwerk gelten, dessen Einleitung zugleich einen historischen Überblick über Dokumentarfilmtheorien mit einführendem Charakter gibt, wird diesem nun von Oliver Fahle eine genuine Einführung an die Seite gestellt. Mit den Sammelbänden *Gegen|Dokumentation. Operationen – Foren – Interventionen* und *Sichtbar machen. Politiken des Dokumentarfilms* werden dokumentarische Gegenpositionen unter ästhetischen, (macht-)politischen, operationalen Gesichtspunkten vorgeschlagen und über das Filmische hinaus erweitert.

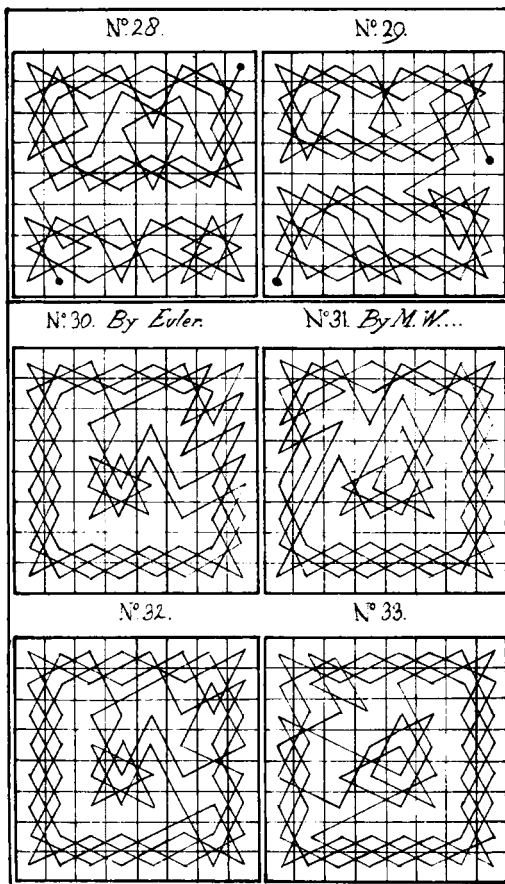
Oliver Fahles *Theorien des Dokumentarfilms* zur Einführung folgt grob einem historisch-chronologischen Aufbau, setzt entsprechend bei den ersten theoretischen Auseinandersetzungen und terminologischen Suchbewegungen in den 1920er/1930er Jahren an, mit einem Exkurs zu filmarchäologischen Untersuchungen des frühen Films. Weiter in der Chronologie führen die nächsten beiden Abschnitte zum *direct cinema* respektive *cinéma vérité*, von denen jeweils ausgehend Strömungen nachverfolgt werden, die verschiedene seit den 1960er Jahren erprobte und bis heute nachwirkende dokumentarische Verfahren und Ideale prägen. Abgeschlossen wird diese Einführung mit einem vierten Teil, in dem aktuelle Tendenzen diskutiert werden, die dem Dokumentarischen an seinen medialen wie konzeptuellen Grenzen nachspüren.

Ausgehend von John Griersons zum geflügelten Wort avancierten Wendung des «creative treatment of actuality»,⁵ der Befähigung des Films zur «dokumentarische[n] Reflexion»⁶ bei Dziga Vertov, der Entfaltung der realistischen Tendenz des filmischen Mediums unter Rückgriff auf formgebende Kräfte bei Siegfried Kracauer,⁷ der Verflüssigung der Grenze zum Fiktionalen im *direct cinema* und *cinéma vérité* oder dem Unterlaufen von Gattungsgrenzen im Essayfilm zeigt der Überblick über die Dokumentarfilmtheorie, dass die zum Allgemeinplatz gewordenen Vorwürfe an frühe Theorien, denen gerne ein «naive[r] Blick»⁸ in der Vorstellung, Wirklichkeit unmittelbar erfassen zu können, zugeschrieben wird, kaum haltbar sind. Vielmehr ziehen sich die Allianzen mit dem als auch die Abgrenzungen vom Fiktionalen oder Narrativen ebenso durch die Theoriebildung zum Dokumentarfilm wie die Versuche, das Verhältnis zur außerfilmischen Realität zu bestimmen und gleichsam deren Undarstellbarkeit anzuerkennen. Vor dieser historischen Perspektivierung erscheint es nur folgerichtig, dass Fahle seinen abschließenden Ausblick mit dem Vorschlag der «dokumentarischen Differenz» beendet, die «eine doppelte Grenzziehung mit sich führt: eine Grenze zur Außenseite der Realität und eine zur Innenseite der Fiktion. Weder ist der Dokumentarfilm «Realität», noch ist er «Fiktion», sondern er ist beides als permanente Beunruhigung der beiden Grenzregionen.»⁹

Fahle endet bei Überlegungen zum Post-Dokumentarischen und Gegen\Dokumentarischen, in denen «die Bestimmung des Dokuments als Dokument zu einer permanenten Aushandlungs- und Anpassungsleistung



wird», und die er somit als «eine wesentliche Dimension des Dokumentarfilms» bestimmt.¹⁰ Dabei rekurriert er auf den Begriff der Gegen\Dokumentation, wie er von den Kollegiat_innen des Bochumer Graduiertenkollegs *Das Dokumentarische. Exzess und Entzug* entworfen wurde, um der Dominanz und Programmatik des Dokumentarischen etwas entgegenzusetzen, sich davon zu distanzieren, zu emanzipieren, sich den Begriff zugleich anzueignen und jenseits etablierter Denkmuster befragbar zu machen. Stellvertretend für die Kollegiat_innen wurde der gleichnamige Sammelband von Esra Canpalat, Maren Haffke, Sarah Horn, Felix Hüttemann und Matthias Preuss herausgegeben. Der Begriff der Gegen\Dokumentation ist verbunden mit dem Anspruch, «nicht dermaßen oder nicht derart dokumentiert zu werden» oder – positiv gewendet – «anders und andere/anderes zu dokumentieren».¹¹ Damit einher geht die Forderung,



Operationen, Verfahren, Ästhetiken, Medien und Formen des Dokumentarischen offenzulegen, zu schärfen und die ihnen zugrunde liegenden Machtverhältnisse zu hinterfragen. Bei der Gegen\Dokumentation geht es also um eine (kritische) Arbeit am Dokumentarischen, an seinem Verhältnis zur Wirklichkeit und den mit ihm verbundenen theoretischen Setzungen.

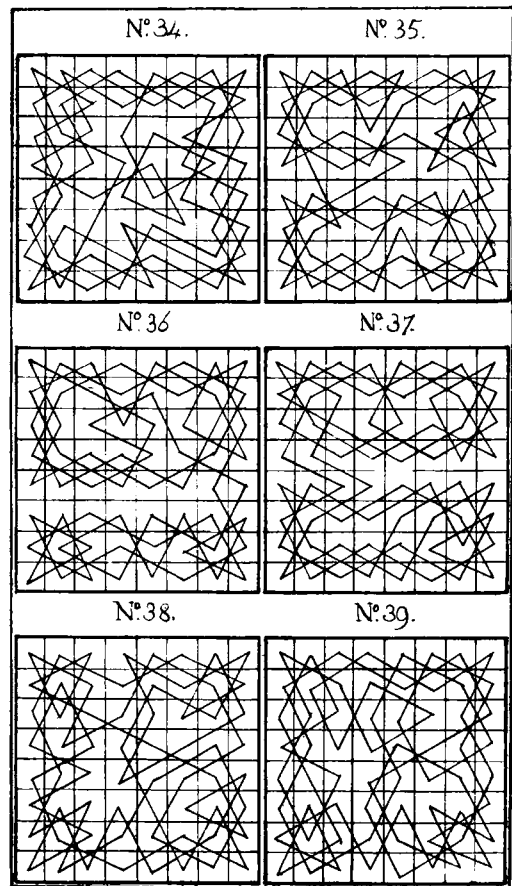
Vor allem dort, wo Dokumentation in institutionalisierten Kontexten wie Kunstmuseen oder Archiven stattfindet, zeigen sich das Potenzial und die Notwendigkeit gegen\dokumentarischer Interventionen. Denn auch wenn sich die Gegen\Dokumentation gegen Verfahren und Institutionen des Dokumentarischen stemmt, steht sie häufig innerhalb solcher institutionellen Ordnungen und produziert von dort aus Formen, die Andere und Anderes anders dokumentieren. Die Beiträge des Sammelbandes spüren dem theoretischen Einsatz des Begriffs der Gegen\Dokumentation daher über konkrete

Fallbeispiele verschiedener Disziplinen innerhalb dieser Ordnungen nach. So arbeitet Julia Reich anhand des vom Künstler Tino Sehgal selbst aufgestellten Dokumentationsverbots seiner Arbeiten heraus, wie sich innerhalb des Institutionellen und zugleich ihm entgegengesetzt Leerstellen befragen lassen, die auf Notwendigkeiten und Abhängigkeiten des Dokumentarischen verweisen (S. 63–75). Simone Dotto und Francesco Federici untersuchen die experimentelle Rekonstruktion historischer Tondokumente als künstlerisch-historiografische Praxis (S. 137–149). Die dadurch geschaffene Erfahrbarkeit der Vergangenheit habe das Potenzial, dokumentarische Verfahren der Evidenzerzeugung zu unterlaufen und zugleich eine Revision dokumentarischer Methoden einzufordern. In einem überaus persönlich angelegten Beitrag, der das Gegen\Dokumentarische zur Methode des eigenen Schreibens macht, bringen Tanja Kovačič und Patricia Prieto Blanco persönliche Objekte stellvertretend für während des Holocaust verloren gegangene, vernichtete oder nie vorhanden gewesene Dokumente zum Sprechen (S. 213–233). Ausgehend von dem *autograph book* von Kovačičs Großmutter vollziehen sie die Erfahrungen von Frauen nach der Befreiung aus dem Konzentrationslager Ravensbrück nach. Als besonders interessant erweisen sich Fragen nach dem Umschlagpunkt von Dokumentation und Gegen\Dokumentation, denen sich unter anderem Rupert Gaderer widmet, wenn er ausgehend von dem von Foucault aufgearbeiteten Fall Pierre Rivière aufzeigt, wie dokumentarische Praktiken dazu verwendet werden, historisch-institutionelle Wissensproduktion anders zu rahmen, und damit gleichsam eine gegen\dokumentarische Intervention darstellen (S. 172–193).

Darüber hinaus wendet sich Gegen\Dokumentation gegen die «Provokation des dokumentarischen Anspruchs – Wirklichkeit zu erfassen, zu repräsentieren und zu kontrollieren».¹² Die zur Abgrenzung zugrunde gelegte Auffassung eines repräsentativen Dokumentarismus¹³ zeigt sich auch, wenn Beiträge des Sammelbandes «naïve concepts of documentary realism» (S. 31) oder «konventionalisierte [...] Wirklichkeitsdarstellung[en]» (S. 59) des Dokumentarfilms heranziehen, um diesen ein «neues dokumentarisches Ideal» (ebd.) gegenüberzustellen. Damit werden die schon mit Fahles Auseinandersetzung aufgerufenen Debatten um einen im Medium Film angelegten Abbild-Realismus aufgerufen: dem vermeintlich «naïven Blick» auf die Wirklichkeit, den das

Dokumentarische gleichermaßen zu beschwören und zu dekonstruieren scheint. Mit Gegen\Dokumentation tritt der Sammelband daher dezidiert in die Tradition des Dokumentarfilms, reflexive, fiktionalisierende, gegenläufige Strategien anzubieten, um bestehende Ordnungen, Machtverhältnisse, Blickregime oder mediale Möglichkeiten des Zugangs zur Welt infrage zu stellen. Wird jedoch eine zu kurz gedachte Opposition aus «naiver» Dokumentation und kritischer Gegen\Dokumentation aufgemacht, grenzt sich diese eher von einem Gespenst naiver Aufzeichnungsverfahren ab und läuft damit Gefahr, letztlich den Potenzialen der Gegen\Dokumentation, die der Sammelband selbst eröffnet, nicht gerecht zu werden.

Auch der Sammelband *Sichtbar machen. Politiken des Dokumentarfilms* von Elisabeth Büttner, Vrääh Öhner und Lena Stölzl ruft gleich zu Beginn die dem Dokumentarischen inhärente Polarität auf, mit dem Streben der «neuen Dokumentarismen die «Naivität» realistischer Repräsentation zu überwinden», nimmt jedoch – ausgehend von der historischen Herleitung mit Dziga Vertov – nicht die Antagonismen, sondern die «mediale[n] Verfahren und Praktiken des Sichtbarmachens», durch die «das indexikalische Band zwischen Dokumentarfilm und «Wirklichkeit» filmisch erzeugt wird, in den Blick.¹⁴ Das Interesse am Verhältnis von Politik und Ästhetik gilt dabei insbesondere der Form, den medialen und epistemologischen Aspekten dokumentarischer Wahrheitsproduktion sowie den Verfahren der Her- und Infra-gestellung einer politisch verstandenen Sichtbarkeit.¹⁵ Vor allem in der Zuspitzung auf das Politische in Dokumentarfilmen antizipiert der Band ähnliche Fragestellungen, wie sie das Konzept der Gegen\Dokumentation aufwirft. Die Beiträge gliedern sich entlang der Aspekte Bild und Stimme, Fiktion und Realität sowie Verfahren und Regime und deuten damit bereits die Bandbreite der Herangehensweisen an. Herausgegriffen sei beispielsweise der Beitrag von Lena Stölzl, die sich mit alternativen filmischen Zugängen zu mikrohistorischen Ereignissen befasst, die mit dem Konzept der Leerstelle als Form der Bildkritik historische Schauplätze auf Einschreibungen von Geschichte untersuchen (S. 33–48). Julia Bee hebt für die Filme des Sensory Ethnography Lab den Konstruktionscharakter der Erfahrung und die fabulativen Erzählweisen hervor und unterstreicht damit die Affirmation des Konstruierten, Hergestellten, Gemachten im Dokumentarischen (S. 92–110). Mit



Fiktion als dokumentarischer Strategie befassen sich Karin Harrasser, die ein spekulatives Denken als Praxis der Geschichtsschreibung vorschlägt (S. 132–143), und Ute Holl, die dokumentarische Konzepte aufzeigt, die auf Verunsicherungen, Unentscheidbarkeiten und Kontingenzproduktion setzen und damit etablierte Wahrheitsregime herausfordern (S. 111–130).

Wenn all dies bereits in den Politiken des Dokumentarfilms angelegt ist, scheint es zunächst, als sei hier für das Gegen\Dokumentarische nicht mehr viel zu holen. Oder anders, das Gegen\Dokumentarische ist genau deswegen interessant, weil es das widerständige Potenzial, das in künstlerischen Dokumentationen und insbesondere in Dokumentarfilmen inhärent angelegt zu sein scheint, benennbar macht, auf einen Begriff bringt und nach dem Verhältnis zu klassischer Dokumentation fragt. Versteht man Post-ismen als ein Verhältnis von Transformation bei gleichzeitiger Kontinuität, als

Erweiterung, Überwindung und Fortführung, lässt sich auch das Gegen\Dokumentarische in diesem Sinne als bereits im Dokumentarischen angelegt erkennen. Vielleicht könnte man für das Dokumentarische eine ähnliche These aufstellen, wie es Francesco Casetti für das Verhältnis von Kino und Post-Cinema formuliert und seine Überlegungen auf das Dokumentarische übertragen: «It becomes other in order to find itself better.»¹⁶ In den Wandlungen, Verunsicherungen und Provokationen des Gegen\Dokumentarischen und den Versuchen, das Dokumentarische an seine Grenzen zu bringen, lässt sich das Dokumentarische selbst besser verstehen. Die Gegen\Dokumentation tritt an, um die Brüchigkeit der Grenzziehungen des Dokumentarischen anzunehmen und produktiv zu wenden.



¹ Vgl. Esra Canpalat u. a.: Einleitung. Operationen, Foren, Interventionen – Eine Annäherung an den Begriff Gegen\Dokumentation, in: dies. u. a.: *Gegen\Dokumentation. Operationen, Foren, Interventionen*, Bielefeld 2020 (Das Dokumentarische. Exzess und Entzug, Bd. 2), 7–25, hier 19 f.

² Vgl. Oliver Fahlke: *Theorien des Dokumentarfilms zur Einführung*, Hamburg 2020, 14.

³ Vgl. Vrääth Öhner, Lena Stölzl: Sichtbarmachen. Problemaufriss mit Dziga Vertov, in: Elisabeth Büttner, Vrääth Öhner, Lena Stölzl (Hg.): *Sichtbar machen. Politiken des Dokumentarfilms*, Berlin 2018 (Texte zum Dokumentarfilm, Bd. 20), 7–19, hier 18 f.

⁴ Eva Hohenberger (Hg.): *Bilder des Wirklichen. Texte zur Theorie des Dokumentarfilms*, Berlin 2006 (Texte zum Dokumentarfilm, 3).

⁵ John Grierson: The Documentary Producer, in: *Cinema Quarterly*, Bd. 2, Nr. 1, 1933, 8.

⁶ Fahlke: *Theorien des Dokumentarfilms*, 39.

⁷ Siegfried Kracauer: *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*, hg. v. Karsten Witte, Frankfurt / M. 2015 [1964], 67.

⁸ Oliver Fahlke: *Theorien des Dokumentarfilms*, 94.

⁹ Fahlke: *Theorien des Dokumentarfilms*, 223.

¹⁰ Ebd., 197, 204.

¹¹ Canpalat u. a.: Einleitung, 9.

¹² Ebd., 15.

¹³ Vgl. Maria Muhle: Omer Fast. 5,000 Feet Is The Best. Reenactment zwischen dokumentarischem und ästhetischem Regime, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Bd. 6, Nr. 11: Dokument und Dokumentarisches, hg. v. Friedrich Balke, Oliver Fahlke, 2014, 91–101.

¹⁴ Öhner, Stölzl: *Sichtbarmachen*, 17 f.

¹⁵ Ebd., 18 f.

¹⁶ Francesco Casetti: *The Lumière Galaxy. Seven Key Words for the Cinema to Come*, New York 2015, 215.

HOMMAGE AN WOLFGANG BEILENHOF (1943–2021)

von *Petra Löffler*

«Milyi, milyi Vol'fgang», fängt eine E-Mail an, die ich in einem von Wolfgangs Büchern gefunden habe, eingelegt als Merkzettel, der an einen anregenden Gedankenaustausch in Vilnius erinnert.

WB liebte nicht nur das Kino, das die Welt auf ebenso berührende wie verstörende Art und Weise zu öffnen vermag, er war auch ein bibliophiler Mensch. Seine vielfältigen Interessen am Film, an Kunst, Literatur, Geschichte und Philosophie haben Spuren in seiner Bibliothek hinterlassen, die ihn in all seinen Facetten als Leser und Wissenschaftler porträtieren: Im Nebeneinander der Bücher, Kataloge und Broschüren lassen sich Inseln einer dauerhaften Konzentration auf bestimmte Themen ausmachen. Unterstreichungen und besagte Merkzettel zeugen von intensiven, kritischen Lektüren. Und es begegnen einem Bildmotive, die seine Faszination für die widerstreitenden Bildpolitiken des 20. Jahrhunderts belegen: der visuelle Kontrast zwischen dem Einzelnen und der Masse – als ideologisch formierter Konflikt zwischen Individuum und Gesellschaft exemplarisch von der russische Avantgarde inszeniert; kolonial geprägte Blickkonstellationen zwischen Filmenden und Gefilmten im ethnografischen Film; der Ausdruck von Gefühlen auf Gesichtern, die nicht zu Pathosformeln erstarren, sondern ihr Gegenüber durch existenzielle Offenheit affizieren.

Dass sich unter den von WB bevorzugten Bildern, die Lena Appenzellers Collage verbindet, viele lächelnde Menschen finden, ist kein Zufall. Das Lächeln war für ihn mehr als ein Gesichtsausdruck, es war eine existenzielle Finte, unvoreingenommen auf die Welt zuzugehen und sich zugleich ihrer Zumutungen zu erwehren. Ich behalte WB als genauen Beobachter mit feinem Gespür für visuelle Details wie als sensiblen Leser in Erinnerung, der seine Gedanken stets im Austausch entwickelt hat. Nie habe ich ihn auftrumpfend oder herabwürdigend erlebt. Dass er seine vielsprachige Bibliothek an Menschen verschenkt hat, die er geschätzt hat, ist nicht nur großzügig, sondern auch der Freigiebigkeit eines Intellektuellen geschuldet, der Ideen nie als Besitz eines Einzelnen betrachtet hat.



[Lächeln]



starrung. Die Leute haben alle ein Lächeln auf den Lippen; ja – sogar die Krüppel und die Kranken. (Ich muß hier an das epileptische Kind im ersten Dorf des Unterbezirks von Bosoum denken. Es war ins Feuer gefallen, und die eine Hälfte seines schönen Gesichtchens war grauhaft verbrannt; die andere Seite aber lächelte, ein 'engelhaftes' Lächeln.)



... + andere Torte
... Form, pedellana → Stik
Koppe: Lachen, Vorfallen von
... rlm?

... haben nicht viel von Lachen
wollen, sondern meinen
Können
Opfer: Torte

THE GAZE OF ITS AGE

point of departure, "it is the movies, and only the movies, that materialistic interpretation of the universe like it or not, pervades contemporary civilization."⁸ Film bare the spirit of its age did not, however, necessarily function merely as a mirror. Siegfried Kracauer, who gave careful attention to the typical themes running through early cinema, pointed out that even the most fantastic of these "reveal how society wants to see itself."⁹ The pervasive thought is that film, in its complexity, is a sign of its time. Léon Moussinac observed in 1925: "Within the great modern upheaval, an art is born, develops, discovers its laws one by one, moves slowly toward its perfection, an art that will be the very expression—bold, powerful original—of the ideal of the new age."¹⁰

Keeping all of this in mind, let us move ahead to the German cultural theorist and critic Walter Benjamin and his canonical essay, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction."¹¹

SYNCHRONIES

According to Benjamin, every phase of the history of mankind is in its own way: "Just as the entire mode of existence of a culture changes over long historical periods, so too does their perception."¹² The kind of gaze that a historical period adopts makes the concerns and interests of that period, and refers back in turn to the underlying social processes that feed these concerns. Benjamin suggests that twentieth-century modernity is dominated by two tendencies, "both linked to the increasing significance of the masses in contemporary life."¹³ The two tendencies are "the desire of the present-day masses to 'get closer' to things spatially and humanly, and their equally passionate concern for overcoming each thing's uniqueness."¹⁴ We see here on the one hand an attempt to overcome distance, a need for nearness; on the other, a sense of universal sameness. With their emphasis on proximity and equality, these two tendencies legitimate a novel stance: what surrounds us must be captured in a direct manner, without hindrance or restraint—even through mechanical reproduction.

Film is an exemplary tool for this. It breaks down conventional barriers between



Nähe
ferne



GEGESICHTER R

Milyi, milyi Vol'fgang! Zdravstvui! Kak ty, otdyhaesh' posle Vil'nyusa? Zanyatiya El'zessera byli ochen' interesnye, mogu potom rasskazat'. Obyazatel'no priezzhai v Moskvu. Knizhku pro Mekasa ya tebe kupila, ona tebya zhdet.

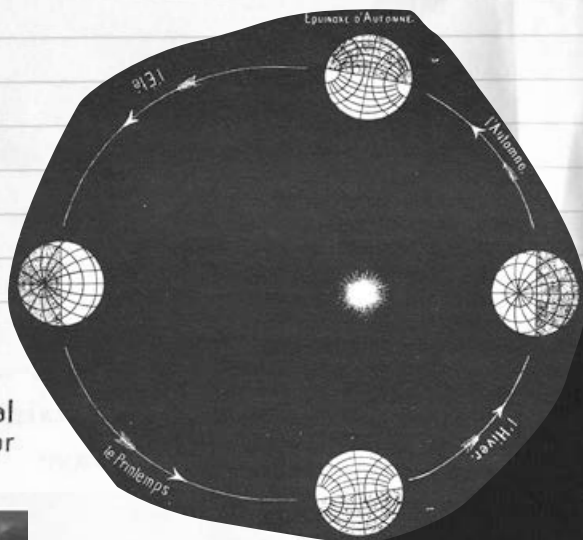
A ya seichas v Krymu, kupayus' v Chernom more. Zdes' del'finy, i voda prozrachnaya, akvamarinovaya. A posle obeda valyayus' v trave i chitayu vsyakiye umnye knizhki. Seichas chitayu "Terminal Identity" by Scott Bukatman - znaesh' ego? Esli sostoitsya konferenciya po televideniyu, ya budu dumat' pro doklad imenno v etom smysle - novaya identichnost', novye tehnologii i fantasticheskaya obraznost'.

Znayu, chto pisat' ty ne budesh' - i prosto zhdu tebya v Moskve.

Natasha.

Da, El'zesser govoril, chto oni u sebya v serii (Amsterdam UP) vypustili knizhku pro sinefiliyu - ty ne videl ee? Esli vdrug u tebya ona est', mozhet byt', mozno sdelat' kseroks? Takaya aktual'naya tema.

A ya poka ne poslala tebe svoi proekt -ya v deistvitel'nosti byla v Moskve tol'ko odin den'. Poshlyu, kogda vernus' iz Kryma.



Cet anachronisme surabondant et spectral semble nous dire : « As-tu été mort? Car je te vois briller l'os. »





A FACE, THE EYES



Don / 12.01.2012

Lieber Wolfgang,
etwas spät, dafür
unso herzlich.
Ein kleiner Hinweis:
im Februar - dem
Monat, in dem Du
nach Wien kommen
wolltest - noch ich
von 02. → 12.02
nicht da sein. Kommt
zu Deiner Zeit für
die Zeit nach dem 12.02
planen?
Herzliche Grüße
Elisabeth



AUTOR_INNEN

Eric Fassin ist Professor für Soziologie an der Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis. Auf Deutsch erschien zuletzt: *Revolte oder Ressentiment. Über den Populismus*, Berlin (August Verlag) 2019.

Lena Gerdes ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt «Die Gesellschaft nach dem Geld» (Volkswagenstiftung) und Doktorandin an der Wirtschaftsuniversität Wien. Forschungsschwerpunkte sind internationaler Handel, agentenbasierte Modellierung, Transformation.

Christine Hanke ist Professorin für Digitale und Audio-visuelle Medien an der Universität Bayreuth und PI im Exzellenzcluster «Africa multiple – Reconfiguring African Studies». Schwerpunkte: Postkoloniale Medientheorie und Science and Technology Studies. Buchveröffentlichungen: zus. m. J. Cortiel u. a. (Hg.): *Practices of Speculation. Modeling, Embodiment, Figuration*, Bielefeld (transcript), 2020; *Texte – Zahlen – Bilder: Realitätseffekte und Spektakel*, Bremen (thealit) 2010; *Zwischen Auflösung und Fixierung. Zur Konstitution von «Rasse» und «Geschlecht» in der physischen Anthropologie um 1900*, Bielefeld (transcript) 2007.

Auriea Harvey ist Künstlerin und entwickelt Simulationen und Skulpturen. Sie hat eine Professur für Games an der Kunsthochschule Kassel und lehrt Spieleentwicklung, 3D und innovative Ansätze zeitgenössischer Kunstpraxis. Harvey ist eine Hälfte des Künstlerduos Tale of Tales, das für seine wegweisenden Arbeiten in den Bereichen Internetkunst, Videospiele und XR bekannt ist. Ihre Arbeiten wurden im Museum Tinguely (Basel), V&A (London), New Museum (New York) und ZKM (Karlsruhe) ausgestellt. Harvey wurde mit dem Independent Games Festival Nuovo Award ausgezeichnet.

Philip Hauser ist wissenschaftlicher Mitarbeiter der Medienwissenschaft an der Universität Konstanz. Er schreibt eine Dissertation zu störenden Spielweisen in und mit Computerspielen. In seiner Forschung befasst er sich darüber hinaus mit Fehlerökologien und künstlerischen Forschungsweisen. Er hat bei diversen Film- und Theaterprojekten mitgewirkt. Letzte Veröffentlichung: «12 Years of Suffering». Seriell-transformative Fanpraktiken am Beispiel der RollerCoaster Tycoon-Reihe, in: *AugenBlick*, Nr. 78/79, 2020, 227–247.

Arvid Kammler arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter am DFG-Graduiertenkolleg «Locating Media» der Universität Siegen und forscht im Rahmen seiner Promotion zur Überlagerung und wechselseitigen Konstitution von Räumlichkeiten in digitalen Spielen sowie zur Rolle des Körpers in temporären Anordnungen des Spiels. Weitere Forschungsschwerpunkte sind mediale Existenzweisen, digitale Materialitäten und Communities. Daneben ist er Mitherausgeber von *Ilinx_ Magazin für Computerspieleforschung und Spielkultur*. arvidkammler.com

Elisa Linseisen ist wissenschaftliche Mitarbeiterin (PostDoc) am Institut für Medienwissenschaften der Universität Paderborn. Sie promovierte am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum mit einer Arbeit zu hochaufgelöster Digitalbildlichkeit (High Definition) und war Mitglied der DFG-Forschungsgruppe «Medien und Mimesis». Weitere Forschungsschwerpunkte: Theorie des Formats, Medien- und Filmphilosophie, Medien und Mimesis. Zu ihren Veröffentlichungen zählen: zus. m. Sebastian Althoff u. a. (Hg.): *Re-/Dissolving Mimesis*, Paderborn (Fink) 2020 sowie *3D – Filmisches Denken einer Unmöglichkeit*, Würzburg (Königshausen & Neumann) 2014.

Petra Löffler ist Professorin für Theorie und Geschichte gegenwärtiger Medien an der Carl von Ossietzky Universität in Oldenburg und forscht zu Medienökologie, Archivpraktiken und (post-)kolonialen Epistemologien. Sie war von 2009 bis 2019 Redaktionsmitglied der ZfM und hat die Schwerpunkte «Aufzeichnen» und «Medienökologien» betreut. Aktuelle Veröffentlichungen: zus. m. Winfried Gerling und Susanne Holschbach: *Bilder verteilen. Fotografische Praktiken in der digitalen Kultur*, Bielefeld (transcript) 2018; zus. m. Réka Patrícia Gál: *Earth and Beyond in Tumultuous Times: A Critical Atlas of the Anthropocene*, Lüneburg (Meson Press) 2021.

Johannes Paßmann ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Team Digitale Medien und Methoden an der Universität Siegen. Gemeinsam mit Anne Helmond ist er Leiter des Projekts «Historische Technografie des Online-Kommens» im SFB «Transformationen des Populären». Aktuelle Publikationen: zus. mit Cornelius Schubert: Objektivation online. Subjekte und Objekte sozialer Medien, in: *Medien-Journal*, Bd. 45, Nr. 1, 2021, 7–23; zus. m. dems.: Liking as taste making. Social media practices as generators of aesthetic valuation and distinction, in: *New Media & Society*, Aug. 2020, [10.1177/1461444820939458](https://doi.org/10.1177/1461444820939458).

Angela Rabing ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Filmwissenschaft und Medienästhetik am Institut für Kunstwissenschaft – Filmwissenschaft – Kunstpädagogik der Universität Bremen. Dort arbeitet sie an einer Dissertation zu Digitalästhetiken des filmischen Realismus. Weitere Forschungsinteressen sind Dokumentarfilm, Queeres Kino, Film/Migration und Smartphone-Filme. Zuletzt hat sie die Nr. 18 (2020) des Online-Magazins *nach dem film* zu Ästhetik und Theorie des digitalen Films herausgegeben.

Felix Raczkowski ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien der Fachgruppe Medienwissenschaft an der Universität Bayreuth. Er hat an der Ruhr-Universität Bochum mit einer Arbeit zur Digitalisierung des Spiels promoviert. Arbeitsschwerpunkte: Game Studies, Geschichte und Theorie digitaler Medien, Fakes in digitalen Kulturen, Medien der Bürokratie und des Büros. Letzte Veröffentlichungen: *Digitalisierung des Spiels. Games, Gamification, Serious Games*, Berlin (Kadmos) 2019; *The Rule of Productivity and the Fear of Transgression. Speculative Uncertainty in Digital Games*, in: Jeanne Cortiel u. a. (Hg.): *Practices of Speculation. Modeling, Embodiment, Figuration*, Bielefeld (transcript) 2020, 77–95.

Birgit Schneider lehrt als Professorin für Wissenskulturen und mediale Umgebungen an der Universität Potsdam. Die aktuellen Forschungen der Bild- und Medienwissenschaftlerin befassen sich mit Bildern und Wahrnehmungsweisen des Klimas, Informationsvisualisierungen und interaktiven Karten, Bildern der Ökologie, 5G als Milieu sowie mit vernetzten Bildern. Ihre Monografie *Klimabilder. Eine Genealogie globaler Bildpolitiken von Klima und Klimawandel* erschien 2018 bei Matthes & Seitz.

Manuel Scholz-Wäckerle ist Senior Lecturer am Department für Sozioökonomie an der Wirtschaftsuniversität Wien. Forschungsschwerpunkte: evolutionäre politische Ökonomie, institutionelle Ökonomie, agentenbasierte Modellierung. Aktuelle Veröffentlichungen: zus. m. B. Rengs und J. van den Bergh: Evolutionary macroeconomic assessment of employment and innovation impacts of climate policy packages, in: *Journal of Economic Behavior and Organization*, Nr. 169, 2020, 332–368; zus. m. K. Gruszka und E. Aigner: Planetary carambolage: The evolutionary political economy of technology, nature and work, in: *Review of Evolutionary Political Economy*, Nr. 1, 2020, 273–293.

Fiona Schrading ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Kunstakademie Düsseldorf und forscht an einem Projekt zur kulturellen Bildung in ländlichen Räumen. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind (queer-feministischer) Neuer Materialismus, feministische Science and Technology Studies und Post- und Dekolonialität. Sie arbeitet an einer Dissertation zu Zeit-Diffraktion und Re-Lokalisierungen von Vergangeneheit und Zukunft im Anthropozän.

Jens Schröter ist Professor für Medienkulturwissenschaft an der Universität Bonn. Er ist Sprecher des Projekts «Die Gesellschaft nach dem Geld» (Volkswagenstiftung) sowie des DFG-Projekts «Van Gogh TV». Forschungsschwerpunkte: Digitale Medien, dreidimensionale Bilder, Kritische Medientheorie. Fellowships an der Leuphana Universität Lüneburg, am Internationalen Forschungszentrum Kulturwissenschaften in Wien und am IKKM Weimar. Buchveröffentlichung u. a.: *3D. History, Theory and Aesthetics of the Transplane Image*, New York (Bloomsbury) 2014.

Simon Strick ist Amerikanist, Autor und Theatermacher. Er promovierte zum Konnex von Schmerz, *race* und Gender. Sein aktuelles Forschungsprojekt, gefördert von der Volkswagenstiftung, untersucht die affektiven Botschaften und Mechanismen in der Online-Präsenz identitärer rechter Bewegungen. Er arbeitet außerdem an einer Edition zur amerikanischen Eugenik sowie einem Buch zur Repräsentation geistiger Behinderung im US-Kino bis 1960. Mit Susann Neuenfeldt leitet er das Berliner Performancekollektiv PKRK.

Marie-Louise Timcke ist programmierende Journalistin und leitet das Interaktiv-Ressort der Funke Mediengruppe. Dort arbeitet sie gemeinsam mit einem interdisziplinären Team aus Entwicklern, Designern und Journalist_innen mit neuen Recherchemethoden und visuellen Erzählformen. Aus ihrem Datenjournalismus-Studium an der TU Dortmund heraus gründete sie Journocode, eine Initiative für mehr Data Literacy und IT-Skills im Journalismus. Januar 2022 wird sie zur *Süddeutschen Zeitung* wechseln, um dort die Leitung des Datenteams zu übernehmen.

Total Refusal ist ein Künstler_innenkollektiv, das aus Susanna Flock, Adrian Jonas Haim, Jona Kleinlein, Robin Klengel, Leonhard Müllner und Michael Stumpf besteht. Total Refusal wurde seit 2018 mit 27 Preisen ausgezeichnet und auf mehr als 130 internationalen Film- und Videofestivals sowie in zahlreichen Ausstellungen präsentiert, u. a. auf der Berlinale, am BFI London, auf der Doc Fortnight at MoMA, im HEK Basel, auf der Ars Electronica und der Architektur-Biennale Venedig 2021.

Aaron Trammell ist Assistant Professor für Informatik und Mitglied der Fakultät für Visual Studies an der University of California, Irvine. In seinen Arbeiten untersucht er, auf welche Weise Brett- und Kartenspiele die gelebten Erfahrungen ihrer Spieler_innen prägen und wie solche Spiele *white privilege* und hegemoniale Männlichkeit in den *geek cultures* fördern. Er ist Redaktionsleiter von *Analog Game Studies* und Mitgründer sowie Multimedia-Redakteur der Online-Plattform *Sounding Out!*.

Tobias Zarges arbeitet an den Schnittstellen von Grafik, Sound und Spiel. Seit 2019 lehrt und forscht er als künstlerischer Mitarbeiter zu narrativen und interaktiven Systemen an der Kunsthochschule Kassel. Er stellt seine Spiele und andere musikalisch-visuelle Arbeiten international aus und war Finalist beim Independent Games Festival Nuovo Award.

Daniela Zetti ist Technikhistorikerin und PostDoc-Forscherin am Institut für Medizingeschichte und Wissenschaftsforschung der Universität zu Lübeck. Sie forscht zur Computergeschichte und Datenethik. Veröffentlichung: zus. m. David Gugerli: *Computer History – The Pitfalls of Past Futures. Preprints zur Kulturgeschichte der Technik* Nr. 33, Zürich (ETH) 2019.

Hannah Zindel ist wissenschaftliche Mitarbeiterin in der DFG-Kollegforschungsgruppe «Medienkulturen der Computersimulation» an der Leuphana Universität Lüneburg. Letzte Buchpublikation: *Ballons. Medien und Techniken früher Luftfahrten*, Paderborn (Wilhelm Fink) 2020.

BILDNACHWEISE

- S.9** Mit freundlicher Genehmigung von Iasmin Omar Ata
- S.16** Public Domain, metmuseum.org/art/collection/search/544745
- S.39** Copyright Lena Gerdes, Manuel Scholz-Wäckerle, Jens Schröter
- S.47** Screenshot (21.6.2021) aus: *Cyberpunk 2077*, CD Projekt, CD Projekt RED
- S.49** Screenshot (21.6.2021) aus: *Control*, Remedy Entertainment, 505 Games
- S.53** Screenshot (21.6.2021) aus: *EVE Online*, CCP Games
- S.56, 59, 66** Mit freundlicher Genehmigung von Auriea Harvey
- S.60/61** Mit freundlicher Genehmigung von Tobias Zarges und Moritz Eberl
- S.73** Screenshot (21.6.2021) aus: *Wild*, Hearthstone
- S.76** Screenshot (21.6.2021) aus: YouTube-Video hochgeladen von User RapidFire: «Blitzchung's postgame interview», 9.10.2019, youtube.com/watch?v=sPmqZNM5Frl
- S.77** Screenshot (21.6.2021) aus: Reddit-Post von User u/Standingwhk: «Blizzard employees standing with hk», 8.10.2019, reddit.com/r/hearthstone/comments/df52sw/blizzard_employees_standing_with_hk. Vgl. auch Imgur-Post «Umbrella protest at Blizzard», 8.10.2019, imgur.com/a/buXCKYU
- S.83** Screenshot (5.12.2019) aus: Reddit-Post von User u/gian_69: «Meincraft», 20.10.2019, reddit.com/r/accidentalswastika/comments/dkhezj/meincraft
- S.89** Das «NPC-Meme» zirkuliert auf verschiedenen Online-Plattformen seit ca. 2016, u. a. auf dem inzwischen gelöschten Subreddit r/TheDonald, Screenshot (9.5.2021)
- S.93–100** Mit freundlicher Genehmigung von total refusal (Susanna Flock, Adrian Jonas Haim, Jona Kleinlein, Robin Klengel, Leonhard Müllner und Michael Stumpf)
- S.105** Screenshot (15.6.2021) aus: coronavirus.jhu.edu
- S.106, 107** Screenshot (15.6.2021) aus: interaktiv.morgenpost.de
- S.117** Screenshot (22.6.2021) aus: spiegel.de/panorama/prinz-philip-kult-in-der-suedsee-halbgott-mit-schweineknueppel-a-8d6d748a-48cb-43db-8722-00071291d4cc
- S.120, 122** Screenshot (22.6.2021) aus: bbc.com/news/world-asia-56713953
- S.126** Filmstill aus: *Tanna*, Regie: Martin Butler und Bentley Dean, Australien/Vanuatu 2015
- S.142** Public Domain, de.wikipedia.org/wiki/Universität_Paris_VIII#/media/Datei:Paris8.JPG
- S.152 oben** Konzernarchiv der Georg Fischer AG Schaffhausen, anonymer Fotograf, Juni 2019, aus: de.wikipedia.org/wiki/Konzernarchiv_der_Georg_Fischer_AG#/media/Datei:Blick_im_Archiv_der_Eisenbibliothek.jpg, Creative Commons **unten** Private Archivfotografie, mit freundlicher Genehmigung von Sarine Waltenspül
- S.155** Private Archivfotografien, mit freundlicher Genehmigung von Sarine Waltenspül
- S.159, 170** Aus: Charles Tomlinson: *Amusements in Chess*, London 1845. Public Domain, archive.org/details/amusementsincheoatomlgoog/page/n54/mode/thumb
- S.161, 164** Aus: Benjamin R. Foster: *Chancellor Chess*, St. Louis 1889. Public Domain, archive.org/details/chancellorchessofost/page/n8/mode/1up
- S.162/163, 167–169** Aus: Robert Willis: *An attempt to analyse the automaton chess player of Mr. de Kempelen*, London 1821. Public Domain, archive.org/details/bub_gb_N7kUAAAAYAAJ/page/n54/mode/thumb
- S.172–175** Collage von Lena Appenzeller

Falls trotz intensiver Nachforschungen Rechteinhaber_innen nicht berücksichtigt worden sind, bittet die Redaktion um eine Nachricht.

IMPRESSUM

Herausgeberin Gesellschaft für Medienwissenschaft e.V.
c/o Prof. Dr. Christiane Heibach, Universität Regensburg,
Fakultät für Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaften,
Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur,
Universitätsstr. 31, 93053 Regensburg,
info@gfmedienwissenschaft.de, www.gfmedienwissenschaft.de

Redaktion Maja Figge (Berlin), Maren Haffke (Bayreuth),
Till A. Heilmann (Bonn), Elisa Linseisen (Paderborn),
Jana Mangold (Erfurt), Birgit Schneider (Potsdam), Florian
Sprenger (Bochum), Stephan Trinkaus (Bielefeld),
Thomas Waitz (Wien), Brigitte Weingart (Berlin, V.i.S.d.P.),
Serjoscha Wiemer (Paderborn)

Redaktionsanschrift: Zeitschrift für Medienwissenschaft
c/o Prof. Dr. Brigitte Weingart, Universität der Künste
Berlin, Postfach 120544, 10595 Berlin,
info@zfmedienwissenschaft.de, www.zfmedienwissenschaft.de

Schwerpunktredaktion Heft 25
Christine Hanke, Felix Raczkowski

Redaktionsassistentz
Naomie Gramlich, Mirjam Kappes, Elena Meilicke

Lektorat
Ulf Heidel

Beirat Marie-Luise Angerer (Potsdam), Ulrike Bergemann
(Braunschweig), Cornelius Borck (Lübeck), Philippe
Despoix (Montréal), Mary Ann Doane (Berkeley), Lorenz
Engell (Weimar), Vinzenz Hediger (Frankfurt/M.), Ute Holl
(Basel), Gertrud Koch (Berlin), Petra Löffler (Oldenburg),
Kathrin Peters (Berlin), Antonio Somaini (Paris), Martin
Warnke (Lüneburg), Geoffrey Winthrop-Young (Vancouver)

Grafische Konzeption
Lena Appenzeller, Stephan Fiedler

Layout, Bildbearbeitung und Satz
Lena Appenzeller

Druck und buchbinderische Weiterverarbeitung
Friedrich Pustet GmbH & Co. KG, Regensburg

Mit freundlicher Unterstützung
der Universität der Künste Berlin

Die **Zeitschrift für Medienwissenschaft** erscheint
zweimal im Jahr.

Die digitale Version ist ab Herbst 2021 als Open-Access-
Version verfügbar.

Weitere Infos (u. a. auch zum Abonnement) finden Sie unter:
www.transcript-verlag.de/zeitschriften/zfm-zeitschrift-fuer-medienwissenschaft/

Mitglieder der Gesellschaft für Medienwissenschaft erhalten
die Zeitschrift für Medienwissenschaft kostenlos.

Verlag transcript Verlag, Hermannstraße 26,
33 602 Bielefeld, www.transcript-verlag.de

Bestellung: vertrieb@transcript-verlag.de
Telefon: +49 (521) 39 37 97 0

Bibliografische Information der Deutschen National-
bibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet
diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Die Open-Access-Veröffentlichung erfolgt unter der
Creative-Commons-Lizenz CC-BY-NC-ND 4.0 DE
(Attribution, Non-Commercial, No Derivates). Diese
Lizenz erlaubt die private Nutzung, gestattet aber
keine Bearbeitung und keine kommerzielle Nutzung



(Lizenztext: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>).

Veröffentlicht in **2021** durch den transcript Verlag
© bei den Autor_innen

Printed in the Federal Republic of Germany
Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier

ISSN 1869-1722
eISSN 2296-4126

Print-ISBN 978-3-8376-5400-4
PDF-ISBN 978-3-8394-5400-8
EPUB-ISBN 978-3-7328-5400-4
