

8. Perspektiven der Medienwissenschaft

MEDIENWISSENSCHAFT UND GENDER

Da das moderne Mädchen gelernt hat, daß sie ihre Energie aus Busen und Beinen bezieht, bringt sie diese in Form, aber eher als Teile eines Erfolgsbaukastens denn im Dienste von Erotik und Sinnlichkeit. Sie läßt ihre Beine mit männlichem Drive und Selbstvertrauen aus den Hüften schwingen. Sie weiß, daß einem ›scharfen Gestell alle Türen offen stehen‹. Ihre Beine sind nicht direkt Ausdruck ihres Geschmacks oder ihrer Individualität, sondern lediglich Ausstellungsstücke wie der Kühlergrill eines Autos. Sie sind mit Rendezvous ködernde Antriebsstangen, die das männliche Publikum auf Trab bringen. (McLuhan 1996, S. 132)

So klingt es, wenn der bekannte Medientheoretiker und Literaturwissenschaftler Herbert Marshall McLuhan in seinem ersten Buch *Die mechanische Braut* mit beißendem Spott Werbeanzeigen bezüglich ihrer Darstellung von Weiblichkeit und Männlichkeit analysiert – in dem zitierten Fall geht es um die Werbeanzeige der Gotham-Strumpfwaren-Gesellschaft, welche die bestrumpften Frauenbeine auf einem Podest ausstellt, ohne den restlichen Körper der Frau zu zeigen (vgl. McLuhan 1996, S. 133). Dieses Zusammenspiel von »Sex und Technologie« (McLuhan 1996, S. 127) beschreibt McLuhan in fast allen Anzeigen, insbesondere aber in der Untersuchung einer Werbeanzeige für Korsetts, in welcher er über das »Fließband der Liebes-Göttinnen« (McLuhan 1996, S. 126) urteilt, dass »an zwanzig angemalten Puppen, die wie ein Uhrwerk eine Serie von Tapsern, Beinwürfen und Schlenkern durchspielen« (McLuhan 1996, S. 128) nichts Menschliches sei.

Auch wenn McLuhan der Binarität der Geschlechter stark verhaftet bleibt, eröffnet er eine Perspektive für die Zusammenhänge von Medien und Geschlecht und macht ein allgemeines Paradigma deutlich: Medienwissenschaft und Gender Studies sind eng miteinander verflochten. Dieser Zusammenhang darf jedoch nicht als bloße Adaption verstanden werden, sondern, so heißt es im *Handbuch Medienwissenschaft*:

Der Zusammenhang ist enger. Dazu gehört zum einen, dass die feministische Filmtheorie maßgeblich zur Herausbildung der Film- und Medienwissenschaft beigetragen hat, und dass zum anderen Geschlechterfragen in frühen medientheoretischen Texten wie selbstverständlich behandelt wurden. (Peters/Seier 2014, S. 528)

Ein Beispiel für die Selbstverständlichkeit der Geschlechterthematik innerhalb der frühen Medientheorie konnte bereits am Beispiel von McLuhan beobachtet werden, der vielen als »Diskursbegründer der Medienwissenschaft« (Peters/Seier 2014, S. 528) gilt. Von der herausragenden Rolle der feministischen Filmtheorie wird noch zu sprechen sein.

Gender und Queer Studies

Die Gender Studies etablieren sich in den 1990er Jahren langsam in der deutschsprachigen Universitätslandschaft und greifen dabei inhaltlich auf die sogenannte Frauenforschung, feministische Ansätze aus den 1970er und 80er Jahren, zurück. Trotz vieler Gemeinsamkeiten bestehen eklatante Unterschiede zwischen der Frauen- und der Geschlechterforschung, wie sich anhand der Übersicht von Marie-Luise Angerer und Johanna Dorer (Tab. 1) verdeutlichen lässt.

Einer der wichtigsten Unterschiede zwischen der Frauenforschung und den Gender Studies liegt in der verschiedenen Einschätzung der Geschlechterbinarität, welche innerhalb der Frauenforschung zumeist als natürlich, in den Gender Studies hingegen als veränderbar aufgefasst wird. Diesbezüglich fokussieren die Gender Studies insbesondere, wie ihr Name bereits verrät, das soziale Geschlecht, englisch: *gender*. Im Gegensatz zum biologischen Geschlecht, englisch: *sex*, gilt *gender* als Konstrukt. Dies ist keineswegs so selbstverständlich, wie es vielleicht mittlerweile scheinen mag, denn das Verständnis von Geschlechtscharakteren, welches sich Ende des 18. Jahrhunderts entwickelt und bis heute seinen Einfluss nicht völlig eingebüßt hat, ordnet Frauen und Männern, ihren biologischen Merkmalen (*sex*) entsprechend, spezifische Eigenschaften, Charaktere, Merkmale, Fähigkeiten, Tätigkeiten und Handlungsräume zu (*gender*) (vgl. Hausen 1976, S. 363-381). Die Geschlechtscharaktere beschreiben demnach das *naturgegebene Wesen* der Frau und des Mannes, wodurch ein Kausalitätsverhältnis zwischen *sex* und *gender* postuliert wird. Die Frau wird als das schwache Geschlecht charakterisiert, die physische und psychische Unterlegenheit der Frau sei ihrer Natur entsprechend determiniert. Wird *gender* hingegen als Produkt eines sozial-kulturellen Prozesses verstanden, wird die Kausalität zwischen *sex* und *gender* unterlaufen und damit auch die Annahme einer festen unhintergehbaren Geschlechtsidentität.

Tabelle 1: Frauen- und Genderforschung

	Frauenforschung	Genderforschung
Prämissen:	<p>natürliche Geschlechterdifferenz ist Ausgangsbasis</p> <p>Geschlechterdifferenz ist Ergebnis des Patriarchats und der Sozialisation</p> <p>Stabilität der Geschlechteridentität</p> <p>Rollentausch von Gender ist nicht möglich</p>	<p>Geschlechterdifferenz wird sozial/kulturell hergestellt</p> <p>Differenz wird in Interaktionen zwischen Mann und Frau ständig konstruiert und aufrechterhalten</p> <p>Fragilität der Geschlechteridentität</p> <p>Rollentausch von Gender ist möglich</p>
Focus der Forschung:	<p>Frau, das Weibliche, das Ausgeschlossene</p> <p>die Norm</p> <p>Abweichung von der Norm</p>	<p>Konstruktionsmechanismen und Regelsystem von »doing gender«</p> <p>Differenz der Differenz</p> <p>Vielheit von Genderidentities</p>
Forschungsziel:	<p>Transparenz der Differenz</p> <p>Aufzeigen der Konsequenzen für die Frau und die Gesellschaft</p> <p>Aufdecken und Sichtbarmachen</p>	<p>Analyse der Konstruktionsprozesse</p> <p>Analyse der Geschlechteridentität und ihrer Vielfältigkeit (diversity)</p> <p>Analyse der Prozesse der Um- und Neudeutung der Differenz</p> <p>Rekonstruktion und Dekonstruktion</p>
untersucht wird:	<p>Resultat der Geschlechtersegregation</p>	<p>Vorgang der Geschlechtersegregation</p>
Zielwert:	<p>Gleichheit</p> <p>Emanzipation</p>	<p>Gleichwertigkeit</p> <p>Entfaltung der Verschiedenheit</p>

Quelle: Angerer/Dorer 1994, S. 11f.

In Anschluss an Simone de Beauvoirs bekannten Ausspruch »Man kommt nicht als Frau zur Welt, man wird es« (de Beauvoir 1968, S. 265) wird jedoch auch diese Differenzierung in natürliches biologisches Geschlecht und konstruiertes soziales Geschlecht innerhalb der Gender Studies kritisiert. Der bekannten US-amerikanischen Theoretikerin Judith Butler zufolge erweist sich nicht nur *gender*, sondern auch *sex* als soziales und kulturelles Konstrukt:

Werden die angeblich natürlichen Sachverhalte des Geschlechts nicht in Wirklichkeit diskursiv produziert, nämlich durch verschiedene wissenschaftliche Diskurse, die im Dienste anderer politischer und gesellschaftlicher Interessen stehen? Wenn man den unveränderlichen Charakter des Geschlechts bestreitet, erweist sich dieses Konstrukt namens ›Geschlecht‹ vielleicht als ebenso kulturell hervorgebracht wie die Geschlechtsidentität. Ja, möglicherweise ist das Geschlecht (*sex*) immer schon Geschlechtsidentität (*gender*) gewesen, so daß sich herausstellt, daß die Unterscheidung zwischen Geschlecht und Geschlechtsidentität letztlich gar keine Unterscheidung ist. (Butler 1991, S. 23f.)

Beschäftigen sich die Gender Studies vor allem mit der Konstruiertheit von *sex* und *gender* und der Kritik an der sogenannten *heterosexuellen Matrix*, in welcher *sex*, *gender* und *desire* (erotisches Begehren) zwanghaft aufeinander bezogen werden, verschiebt sich der Schwerpunkt mit den Queer Studies erneut:

Queer Theory und ihre Anwendung in den Queer Studies zielen [...] auf die Denaturalisierung normativer Konzepte von Männlichkeit und Weiblichkeit, die Entkoppelung der Kategorien des Geschlechts und der Sexualität, die Destabilisierung des Binarismus von Hetero- und Homosexualität sowie die Anerkennung eines sexuellen Pluralismus, der neben schwuler und lesbischer Sexualität auch Bisexualität, Transsexualität und Sadomasochismus einbezieht. (Kraß 2003, S. 18)

Der von den Queer Studies propagierte sexuelle Pluralismus wird jedoch auch kritisch gesehen. So schreibt Tove Soiland in ihrem Beitrag »Queer, flexibel, erfolgreich«:

Die Vorstellung von der Dekonstruierbarkeit geschlechtlicher Positionen und damit von der Verhandelbarkeit des eigenen geschlechtlichen Seins ist selbst zu einer Subjektivierungsweise geworden, die, weit davon entfernt, subversiv zu sein, sich bestens in die Erfordernisse spätkapitalistischer Produktion einpasst, ja dieser am ehesten entspricht. (Soiland 2011)

Was hiermit in Frage gestellt wird, ist die Geschichte des Feminismus als Fortschrittserzählung, bei welcher die Gender und Queer Studies als (positive) Weiterentwicklung der feministischen Theorie aufgefasst werden (vgl. Soiland 2009, S. 18).

Medien – Produktion, Rezeption und Inhalt

Eine Gemeinsamkeit von Gender und Queer Studies ist nun die Annahme, dass die Kategorie Geschlecht universal, sie für alle kulturellen und gesellschaftlichen Bereiche grundlegend ist, sie durchzieht und prägt – so auch die

Medien und ihre Wissenschaft. In Bezug auf die Medienwissenschaft konstatiert Kathrin Peters jedoch, »dass sich die Frage nach dem Verhältnis von Geschlechterdifferenz und Technologie bzw. Medialität nicht durchgesetzt« hat, sondern die Medienwissenschaft vor allem als »Kulturwissenschaft« verstanden wird (Peters 2013, S. 504). Dass der Zusammenschluss von Geschlecht und Medien, die Gender Media Studies, jedoch einen außerordentlich produktiven Arbeitsbereich darstellen, wird im Folgenden gezeigt werden. Dafür werden drei Ebenen unterschieden – Produktion, Rezeption und Inhalt –, die Untersuchungsgegenstand der Gender Media Studies sein können, wobei ein besonderer Fokus auf dem Medieninhalt liegen wird.

Produktion

Auf der Medienproduktionsebene stellt sich u.a. die Frage nach der Rolle, welche das Geschlecht für die Teilhabe am Produktionsprozess von Medien hat. Welchen ökonomischen und gesellschaftlichen Bedingungen unterliegen die Geschlechter bei der Produktion von Medien?

Vor dem Hintergrund dieser Frage wird deutlich, dass es – trotz der wichtigen Erkenntnisse der Gender und Queer Studies – zuweilen notwendig ist, die Kategorien Frau und Mann aufrechtzuerhalten, um real bestehende Diskriminierungen sichtbar zu machen. Denn, so formuliert es Tove Soiland: »Das ›Verbot‹ der Artikulation eines Kollektivs auf Seiten der Frauen verhindert, die grundlegende Bedeutung asymmetrischer Geschlechterverhältnisse für die kapitalistische Akkumulation zu thematisieren« (Soiland 2009, S. 17f.).

Der sogenannte *Gender Pay Gap* (deutsch: geschlechtsspezifisches Lohngefälle) ist mittlerweile in aller Munde. Basierend auf empirischen Untersuchungen besagt dieser, dass das Bruttoeinkommen von Frauen bei vergleichbarer Beschäftigung in der Regel niedriger ausfällt, als das von Männern. Diese Einschätzung trifft auch auf die Medienwelt zu. Die Diskriminierung aufgrund von Geschlecht erweitert sich in der Arbeitswelt zusätzlich um die verschiedenen Teilhabemöglichkeiten von Frauen und Männern. Ziehen wir als Beispiel den Journalismus heran:

Die Verdoppelung des Frauenanteils im Journalismus binnen 20 Jahren hat nachhaltige Veränderungen in der horizontalen Struktur, der Verteilung innerhalb der Ressorts, und (weniger) in der vertikalen Struktur, also der Hierarchie vom Volontär über Redakteurinnen hin zur Ressortleitung und Chefredaktion, mit sich gebracht. (Lünenborg/Maier 2013, S. 80)

Mit anderen Worten: Es gibt mittlerweile einen hohen Anteil von Frauen im Journalismus, welche in allen Ressorts einer Redaktion zu finden sind und

trotzdem haben sie kaum Aufstiegschancen – die Spitze der Produktionsebene ist zumeist männlich.

Ein weiterer diesbezüglich interessanter Bereich sind die PR (Public Relations). Ähnlich wie im Journalismus lässt sich im Berufsfeld der PR ein steigender Frauenanteil ausmachen, der allerdings mit einer Verschärfung der Differenzierung zwischen Frauen und Männern einhergeht, indem zwischen »Management- und Technikerrolle« (Lünenborg/Maier 2013, S. 85) unterschieden wird:

Nur oder insbesondere in der Managementfunktion lässt sich PR als autonome, strategisch relevante Organisationsressource begreifen. In der mehr administrativen Technikerrolle dagegen reduziert sich Öffentlichkeitsarbeit auf eine umsetzende und dienstleistende Funktion. (Lünenborg/Maier 2013, S. 84)

Frauen wird dabei die Technikerrolle, Männern die Managementrolle zugeschrieben, sodass trotz steigendem Frauenanteils die Machtfrage unangetastet bleibt.

Die Felder des Journalismus und der PR machen somit exemplarisch deutlich, inwiefern die Herstellung und Distribution von Medien, kurz: ihre Produktionsbedingungen, von Geschlecht durchzogen sind und beeinflusst werden.

Rezeption

Auf der gegenüberliegenden Ebene der Produktion, der Ebene der Rezeption, ist vor allem interessant, auf welche Art und Weise Menschen Medien nutzen, sie in ihren Alltag integrieren und welche Auswirkungen verschiedene Medieninhalte auf Geschlecht und Sexualität haben – wird die hegemoniale Normalität der heterosexuellen Matrix reproduziert und gefestigt oder unterlaufen und infrage gestellt? Ausgangspunkt ist hier die Annahme, dass Medieninhalte keine feste Bedeutung haben, die auf die Rezipient*innen einwirkt, sondern die Rezipient*innen konsumieren und interpretieren Medieninhalte auf spezifische Weise, abhängig von ihrem sozialen und kulturellen Kontext.

Ein interessantes Forschungsfeld in diesem Zusammenhang ist beispielsweise das wiederholte Auftauchen einzelner junger Frauen mit Migrationshintergrund in *Germany's Next Topmodel* – um die umstrittene Casting-Show, welche bereits in der Einleitung dieses Bandes erwähnt wurde, erneut heranzuziehen. Anhand von Gruppendiskussionen wurde diesbezüglich der Frage nachgegangen, welche Rolle das Vorkommen von Migrantinnen in der Show für ein migrantisches Publikum spielt (vgl. Lünenborg/Maier 2013, S. 179-192). Die Ergebnisse machen deutlich, dass die Teilnehmer*innen der Studien eine Diskriminierung der Migrantinnen monieren: »Nur bei Dunkelhäutigen wer-

de konsequent aussortiert, blonde Kandidatinnen könnten durchaus zahlreicher bis zum Finale vertreten bleiben« (Lünenborg/Meier 2013, S. 191).

Auch die Teilnahme des Transgender-Modells Pari Roehi in der 10. Staffel von *Germany's Next Topmodel* bietet sich für die Publikumsforschung an. Unter Einbezug weiterer Transgender in den Medien, wie die Schauspielerin und Aktivistin Laverne Cox, die vor allem durch ihre Rolle als Sophia Burset in der Netflix-Serie *Orange Is The New Black* bekannt sein dürfte (vgl. DiEdoardo Esq. 2015, S. 29-39), bietet sich bspw. eine Untersuchung an, ob sich die öffentliche Meinung zu Transgender durch die Behandlung der Thematik und die Sichtbarkeit von Transgender ändert. Und ob sich Transgender durch die mediale Darstellung repräsentiert sehen oder als Abweichung von der Normalität exponiert fühlen.

Inhalt

Konzentrieren wir uns nun auf den Inhalt verschiedener Medien, d.h. auf die Art und Weise wie Geschlecht und Sexualität in Medien dar- und hergestellt wird.

In den 1960er und 70er Jahren beginnt die Akademisierung der Filmwissenschaft zu einer eigenständigen Disziplin. Parallel entwickelt sich auch die *feministische Filmtheorie*, welche sich vor allem mit den geschlechtsspezifischen Repräsentations-, Produktions- und Rezeptionsformen des Films auseinandersetzt – Filmwissenschaft und Feminismus sind somit von Beginn an eng miteinander verknüpft. Eines der wichtigsten Distributionsorgane der feministischen Filmtheorie ist dabei die Zeitschrift *Frauen und Film*, die 1974 von der Regisseurin Helke Sander gegründet wurde und bis heute die einzige Zeitschrift Europas zu dieser Thematik darstellt.

Als exemplarisch für die feministische Filmtheorie gilt Laura Mulveys Aufsatz »Visual Pleasure and Narrative Cinema« von 1975, in welchem sie sich mit der patriarchalen Struktur des (Hollywood-)Kinos beschäftigt. Diese manifestiert sich vor allem in der Blickachse: »In einer Welt, die von sexueller Ungleichheit bestimmt ist, wird die Lust am Schauen in aktiv/männlich und passiv/weiblich geteilt. Der bestimmende männliche Blick projiziert seine Phantasie auf die weibliche Gestalt, die dementsprechend geformt wird« (Mulvey 1994, S. 55). Mit anderen Worten: Mulvey diagnostiziert im Kinofilm einen männlichen Blick des Begehrens, welcher die Frau zum Sexualobjekt macht. Kritisch bewertet wurde an dieser Konzeption vor allem, dass sie die Dichotomie in Frau/Mann und die Zuordnungen passiv/aktiv anhand der Geschlechtscharaktere nicht in Frage stellt, sondern reproduziert und damit verfestigt. Weiterhin wird die Fokussierung auf die weiße Frau und die damit einhergehende Vernachlässigung Schwarzer (siehe die Anm. in der folgenden Klammer) Frauen problematisiert (vgl. Lünenborg/Maier 2013, S. 52 – »Dass ›Schwarz‹ [...] immer

groß geschrieben wird, soll darauf aufmerksam machen, dass es kein wirkliches Attribut ist, also nichts ›Biologisches‹, sondern dass es eine politische Realität und Identität bedeutet. [...] Bei ›weiß‹ handelt es sich ebenfalls um eine Konstruktion. Da dieser Begriff aber im Gegensatz zu ›Schwarz‹ keine politische Selbstbezeichnung aus einer Widerstandssituation heraus ist, wird er [...] als Adjektiv klein geschrieben.« [Sow 2009, S. 19]).

Neben Mulvey ist bezüglich der feministischen Filmtheorie vor allem Teresa de Lauretis zu nennen, die Foucaults Ausführungen zur Sexualität mit der Filmtheorie verbindet und vor diesem Hintergrund u.a. das Kino als ›technology of sex‹ versteht (vgl. de Lauretis 1987, S. 2), wobei an dieser Stelle unter »Technologie« [...] kein mediales Setting, sondern im foucaultschen Sinne ein Ensemble sozialer, politischer und kultureller Praktiken« (Peters 2013, S. 513) zu verstehen ist.

Auch das beliebte Format der Fernsehserie bietet unendliche Möglichkeiten für die Gender Media Studies. So funktioniert beispielsweise die überaus erfolgreiche HBO Serie *Sex and the City* auf den ersten Blick größtenteils über die Geschlechterdifferenz: Obwohl alle Frauen der Serie erfolgreich Karriere gemacht haben, sind sie auf der Suche nach *dem Einen*, der ihr Leben erst perfekt machen wird – *Mr. Right* bzw. *Mr. Big*. Eine erfrischende Ausnahme stellt Samantha Jones dar, welche frei nach dem Motto »Women are for friendships, men are for fucking« (Staffel 2, Folge 18) lebt und sich nicht um die von der Gesellschaft geforderte Gendernormalität schert: »I will not be judged by you or society. I will wear whatever and blow whomever I want as long as I can breathe and kneel« (Staffel 5, Folge 4). Wie Carrie Bradshaw, die Hauptfigur der Serie, passend kommentiert, klaffen *sex* und *gender* bei Samantha, welche sich selbst als »try-sexual« (Staffel 3, Folge 4) bezeichnet, auseinander: »In order to survive two decades dating in New York, Samantha had become a powerful hybrid: the ego of a man trapped in the body of a woman« (Staffel 2, Folge 11). Die experimentierfreudige Samantha, *the powerful hybrid*, repräsentiert die erfolgreiche Abkopplung der Kausalität von *sex* und *gender*. Trotz der genannten Normalisierungstendenzen liegt somit

die besondere Qualität der Serie in der wiederkehrenden Ausstellung der Ambivalenz von Disziplinierung und Ausbruch, des Zusammenhangs von Geschlechterdifferenz und der Frage nach Subjekt- und Objektpositionen in Liebes- und sexuellen Beziehungen und des Wissens um die Widersprüche der visuellen Inszenierung von Weiblichkeit [...]. (Volkning 2008, S. 239)

Ist *Sex and the City* vor allem in Bezug auf die Geschlechterthematik interessant, widmet sich die HBO-Vampierserie *True Blood* vornehmlich queerer Sexualität. Schon im Vorspann, eine Abfolge von Aufnahmen des US-Staats Louisiana, im Süden der USA gelegen, taucht unvermittelt für ein paar Sekunden

eine leuchtende Schrifttafel auf, mit den Worten: ›God hates fags‹ (deutsch: ›Gott hasst Fangzähne‹). Eine Anspielung auf die Hassparole ›God hates fags‹ (deutsch: ›Gott hasst Schwuchteln‹) der religiösen Rechten in den USA. Diese Anspielung ist kein Versehen, denn der Kampf der Vampire – nachdem sie, aufgrund einer japanischen Erfindung, nicht mehr gezwungen sind, menschliches Blut zu trinken – um Anerkennung und Aufnahme in der Mehrheitsgesellschaft zeigt unübersehbare Merkmale des Kampfes der Homosexuellen in den USA und auch in Deutschland. Das ›coming out of the coffin‹ der Vampire wird zum ›coming out of the closet‹ der Homosexuellen (vgl. Brace/Arp 2010, S. 93f.).

Auch gibt es mittlerweile erfolgreiche Videospiele, die sich aus der Zwangsheterosexualität gelöst haben und vielfältige Geschlechter und Sexualitäten zulassen und propagieren. Ist es bereits in den Rollenspielen *Dragon Age: Origins* (2009) und *Dragon Age 2* (2011) des kanadischen Entwicklers BioWare teilweise möglich, gleichgeschlechtliche Beziehungen oder Affären einzugehen, die Charaktere somit potentiell bisexuell sind, entschied sich BioWare bei dem Nachfolger *Dragon Age: Inquisition* (2014) dafür, neben bisexuellen Charakteren auch ausschließlich homosexuelle Charaktere einzubauen, den schwulen Magier Dorian und die lesbische Elfe Sera.

In diesem Zusammenhang – Gender und Videospiele – ist insbesondere die Rolle von Anita Sarkeesian aufschlussreich, welche vor allem durch ihren Vlog *Feminist Frequency* bekannt wurde. In der Videoserie *Tropes vs Women in Video Games* beschäftigt sie sich mit der, so lautet ihre These, stereotypen und sexistischen Darstellung von Frauen in Videospiele. Folge dieser Videoserie war ein massiver Shitstorm gegenüber Sarkeesian.

Bis jetzt wurde vor allem die explizite Darstellung von Geschlecht und Sexualität innerhalb verschiedener Medien thematisiert. Da jedoch davon ausgegangen wird, dass alle kulturellen Akte von Geschlecht und Sexualität durchzogen sind, gilt es nicht nur die expliziten, sondern auch die impliziten und verdrängten Subtexte hervorzuholen. Dieser Aufgabe stellt sich das sogenannte *Queer Reading*, eine Lektürepraxis für Texte, wobei Text hier breit gefasst wird und auch beispielsweise Film, Malerei, Architektur oder Fotografie einschließt. Das Queer Reading als Methode geht auf die Arbeiten der US-amerikanischen Theoretikerin Eve Kosofsky Sedgwick zurück. Sie entwickelt in ihrer Studie *Between Men* (1985) das Konzept des erotischen Dreiecks, mit welchem die heterosexuelle Struktur eines Textes dekonstruiert und die homosexuellen bzw. homosozialen Subtexte hervorgeholt werden können. Auch wenn sich Sedgwick hauptsächlich auf männliches homosexuelles bzw. homosoziales Begehren konzentriert, bilden ihre Analysen der englischen Literatur eine wichtige Basis für das Queer Reading, welches daran anschließend jegliches Begehren fokussiert, das »quer zu Kategorisierungen, Normierungen und Ordnungen« (Babka/Hochreiter 2008, S. 13) steht.

Als letztes sei noch auf den Zusammenhang von Digitalität, Gender und Sexualität eingegangen und auf die diesbezügliche Frage, inwieweit digitale Medien die Möglichkeit zur Subversion der Geschlechternormalität implizieren. Grundlegend für diese Thematik ist der Essay »Ein Manifest für Cyborgs« der US-amerikanischen Biologin Donna Haraway, in welchem sie, ausgehend von einer kritischen Auseinandersetzung mit dem Feminismus der 1970er und 80er Jahre in den USA, eine Cyborg-Utopie entwirft. Cyborgs sind Haraway zufolge »kybernetische Organismen, Hybride aus Maschine und Organismus, ebenso Geschöpfe der gesellschaftlichen Wirklichkeit wie der Fiktion« (Haraway 1995, S. 33). Die Welt der Cyborgs bewegt sich somit jenseits derjenigen Dichotomien, welche die abendländische Tradition tief geprägt haben und noch immer prägen: Tier/Mensch, Mensch/Maschine, Körper/Geist, Natur/Kultur, um nur einige zu nennen. Die für die Gender Media Studies wichtigste Binärdifferenz Frau/Mann wird von den Cyborgs überwunden, denn »Cyborgs sind Geschöpfe in einer Post-Gender-Welt« (Haraway 1995, S. 35). Die von Haraway konzipierten Cyborgs entziehen sich der Kategorisierung in Mann/Frau und Weiblichkeit/Männlichkeit und verdeutlichen demnach die von den Gender und Queer Studies postulierte Konstruiertheit von *sex* und *gender*. Den möglichen gesellschaftlichen Auswirkungen einer solchen Verwischung bzw. Auflösung von hegemonialen Kategorien durch Cyborgs widmet sich die US-amerikanische Schriftstellerin Marge Piercy in ihrem Roman *Er, Sie und Es* (1993), in welchem u.a. die zwei Cyborgs – Jod, eine Maschine mit programmierter Menschlichkeit und Nili, ein durch Gentechnik optimierter Mensch – in einer zukünftigen, zerstörten Welt leben.

Linda Leskau

KULTURWISSENSCHAFTLICHE PERSPEKTIVEN

Dass Medien unser Leben und unsere Kultur stetig verändern sowie darin einen Anpassungsdruck ausüben, wurde im vorliegenden Buch schon mehrfach erwähnt. Bereits nach der »Erfindung« der Sprache war die Menschheit nicht mehr dieselbe wie zuvor, auch wenn bis heute nicht klar ist, ob der Mensch die Sprache fand oder nicht vielmehr sie ihn: Werden doch schon unsere Namen meist für uns ausgesucht und ausgesprochen, bevor wir überhaupt das Licht der Welt erblicken. Dabei widmen wir diesem ersten Medium, das die Menschen kennenlernten und -lernen, bis heute größtmögliche Aufmerksamkeit. So wird z.B. der junge Mensch ab dem – in der Regel – sechsten Lebensjahr viele Jahre in die Schule geschickt, um dort die Grundlagen sowie Konventionen und Finessen, Untiefen und Hindernisse dieses Mediums erst besser (Grundschule) und dann genau (weiterführende Schule) zu erfassen.

Darin wird dieser Mensch mit den Lernprozessen konfrontiert, die ihm die Beherrschung des Mediums aufnötigt. Zugleich aber heißt das, dass die Sprache nicht allein den Menschen formt, sondern ebenso einer Formung durch den Menschen unterliegt. Die Mediennutzer passen das Medium ihren Bedürfnissen, Vorlieben und Abneigungen, ihren Stärken, Schwächen und Möglichkeiten an. In diesem Sinne zeigt sich schon am Beispiel des Mediums Sprache, dass Mediennutzung mindestens eine Wechselseitigkeit ins Spiel bringt: Medien und deren Nutzer bedingen, verändern, erweitern, hemmen sich gegenseitig. So wie die Sprache einen Austausch und ein soziales Miteinander erlaubt, verändert sie sich in diesem Prozess, da sie darin wechselnden Konventionen – etwa Rechtschreibung und Grammatik – unterworfen wird. Es ist also nicht nur so, so können wir den exemplarischen Befund jetzt einerseits ins Allgemeine ausdehnen, dass Medien ihren Nutzern bestimmte Anpassungen abverlangen. Es ist umgekehrt und andererseits auch so, dass Medien darin bestimmte Anpassungen erfahren: Nicht alles, was technisch machbar ist, wird auch realisiert, nicht alles, was Medien können, findet den Beifall derjenigen, die mit ihnen umgehen.

Zur Debatte stehen folglich nicht einfach zwei Felder – hier Nutzer/Menschen dort Medien/Maschinen – auf denen jeweils anderes geschieht, sondern immer auch Verbindungen technischer mit nicht-technischen Akteuren, die aber keineswegs nahtlos aufeinander abgestimmt sind – sie marschieren nicht im Gleichschritt. Die Mediengeschichte ist, wie sich leicht nachweisen lässt (vgl. S. 43ff. im vorliegenden Buch), angefüllt mit Umwegen und Schwierigkeiten, die zeigen, wie weit die genannten Felder oftmals auseinanderdriften können, obwohl sie dennoch aufeinander bezogen sind und einwirken. Solche komplexen Prozesse und Anordnungen beobachtet eine kulturwissenschaftlich orientierte Medienwissenschaft und -forschung: »Medien«, beschreibt dies Friedrich Kittler, einer der wichtigen Vertreter so ausgerichteter Medienwissenschaft programmatisch, »bestimmen unsere Lage, die (trotzdem oder deshalb) eine Beschreibung verdient« (Kittler 1986, S. 3).

In dieser Hinsicht erhält die Medienkulturwissenschaft, dafür ist nicht zuletzt Kittler selbst ein hervorragendes Beispiel, grundlegende Impulse aus einer medienkundlich informierten Literaturwissenschaft, für deren Position noch weitere »Säulenheilige« dieser Forschungsrichtung stehen können: Walter Benjamin etwa, dessen Aufsatz »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit« nicht nur zu den kanonischen, sondern darin auch herausragenden Texten der Medienkulturwissenschaft zählt, wurde mit einer Arbeit über die deutsche Romantik promoviert. Marshall McLuhan, dem die Medienwissenschaft die Stichworte der »Gutenberg Galaxis«, des »Globalen Dorfes« und des »Mediums als Botschaft« verdankt, begann als Anglist. Kittler wiederum startete als Studierender und Doktor der Germanistik, bevor er sich der Medienwissenschaft zuwandte. Darüber hinaus aber ist allen gemeinsam,

dass sie *Medien als Kulturtechniken* auszeichnen, die, wie oben am Beispiel der Sprache gezeigt, »unsere Lage« bestimmen. Demgegenüber ist eine kommunikationswissenschaftlich aufgestellte Medienwissenschaft, die sich aus der Zeitungs-/Publizistikwissenschaft entwickelt, eher an der statistischen Erfassung dieser Situation interessiert: Sie erhebt und analysiert beispielsweise Reichweiten, Nutzungs- und Wirkungsprozesse/-weisen von Medien gemäß der von Harold D. Lasswell bereits 1948 geprägten Formel: »Who says what in which channel to whom with what effect?«

Dabei geht Kittler in seiner Sichtweise auf Medien von dem provokanten Ansatz aus, dass »Medien anthropologische Aprioris« sind. Das gilt folgerichtig auch für die Sprache, welche »die Menschen gar nicht erfunden haben« (Kittler 1986, S. 167; beide Zitate) können. Vielmehr ist es umgekehrt: Die Menschen werden von Medien gemacht: »Von den Leuten gibt es immer nur das, was Medien speichern oder weitergeben« (ebd., S. 5). So gesehen, sind die Menschen immer schon in eine mediale Umwelt und Kultur eingelassen, als deren »Haustiere« (ebd., S. 167) sie leben und gedacht werden müssen; Medien, so folgt daraus (noch einmal) bestimmen unsere Lage.

Doch ist dies, wie am Beispiel der Sprache angedeutet, noch nicht alles. Medien entfalten sich nicht einfach, sondern unterliegen Mechanismen und Vorgängen der Selektion und Steuerung. Für die Sprache hat dies der Philosoph Friedrich Nietzsche in seinem Aufsatz »Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne« eindrucksvoll problematisiert. Denn finden, so entwirft er das diesbezügliche Szenario, sich die Menschen erst zu Gesellschaften zusammen, wird über die Sprache eine »Gesetzgebung« verhängt: »Jetzt wird nämlich das fixiert, was von nun an ›Wahrheit‹ sein soll, d.h. es wird eine gleichmässig gültige und verbindliche Bezeichnung der Dinge erfunden« (Nietzsche 1999, S. 877). Das Medium wird also zu- bzw. eingerichtet, um auf diese Weise Dinge benennen sowie wahre von falschen Aussagen trennen zu können. Daraus ergeben sich weitreichende sprach- und wahrnehmungstheoretische Konsequenzen. Für unsere Zusammenhänge reicht es jedoch aus, von da aus endgültig festzuhalten, dass Medien zwar unsere Lage bestimmen, darin allerdings weder über- noch allmächtig sind. Oder anders gesagt: Zwar wohnen die Nutzer im Haus der Medien, doch sind sie darin mehr als bloße Haustiere.

Das nun näher zu erforschen, vertritt der Medienwissenschaftler Brian Winston die These einer Gesetzmäßigkeit des Medienwandels, die in der Annahme eines »law of the surpression of radical potential« (Winston 2003, S. 11) gipfelt. Dabei steht zur Debatte, dass und wie »technologische Neuerungen ›gezähmt‹ werden, so dass deren revolutionären Effekte nicht oder in nur abgemilderter Form zur Geltung kommen.« Aktuell »werden z.B. die Potentiale digitaler Medien [...] mit rechtlichen Vorschriften, technischen Kopierschützen etc. gebremst« (Schröter/Schwering 2014, S. 183; beide Zitate), um das Urhe-

berreicht zu schützen sowie die Stabilität des Marktes zu erhalten: Wer etwa Musik- oder Bilddateien im Internet verbreitet oder herunterlädt, ohne sich um die Rechte zu kümmern, muss mit juristischen Konsequenzen rechnen. Für Winston fallen solche und ähnliche Effekte der Mediennutzung unter das ›Gesetz der Unterdrückung radikalen Potentials‹ zu dem wir, mit Nietzsche, auch die »Gesetzgebung« der Sprache zählen können. Denn hier wie dort geht es darum, die »disruptiven Potentiale« von Medien »in den Griff [zu] bekom[m]en« (ebd.), sie also nach bestimmten (auch ungeschriebenen) Regeln und Vorschriften handhabbar zu machen und zu halten.

So wird am Exempel dieser Positionen klar, wie weit das Spektrum kulturwissenschaftlicher Medienwissenschaft reichen kann. Auf der einen Seite – Beispiel Kittler – finden wir die Annahme eines medialen oder medientechnischen Aprioris, das den Vorsprung der Medien vor jeder sozialen Praxis behauptet und akzentuiert. Darin erscheinen die Mediennutzer als »Haustiere« einer Medienlandschaft, in die sie immer schon eingebettet sind und die ihr Dasein wesentlich – bis hin zur Subjektwerdung: »[B]eide, Leute wie Computer, [...] laufen nach Programm« (Kittler 1986, S. 30) – bestimmt. Auf der anderen Seite – Beispiel Winston – liegt der Akzent auf den Eingriffen der *social sphere* in die Entwicklungen der Medienprozesse, d.h. die Frage danach, wie Medien in politischer, kultureller oder ökonomischer Hinsicht gesteuert werden. Dabei eignet beiden Modellen jeweils eine gewisse Einseitigkeit, die in Kürze wie folgt zu benennen wäre: Während Kittler einseitig hervorhebt, dass die Nutzer ihren Medien vor allem ausgesetzt sind, liegt Winstons Akzent einseitig auf den sozialen Faktoren, welche die Mediendynamik zu kontrollieren suchen. So gerät aus dem Blick, inwiefern Medien immer auch zu einer Eigendynamik tendieren, d.h. sich dem postulierten *law of the suppression of radical potential* entziehen können. Wie aber lassen sich solche Einseitigkeiten vermeiden? Einen Vorschlag dazu hat zuletzt die *Akteur-Medien-Theorie* (AMT) gemacht, die daher im Folgenden kurz – in ihren Grundzügen – vorgestellt werden soll.

Die AMT ist aus der *Akteur-Netzwerk-Theorie* (ANT) hervorgegangen, die in den 1980er Jahren am Centre de Sociologie de l'Innovation in Paris entwickelt wird. Ihr Hauptvertreter ist der französische Soziologe und Wissenschaftstheoretiker Bruno Latour, der in seinen Forschungen und Publikationen wiederholt darauf aufmerksam macht, dass Handlungen sich nicht allein auf Menschen beziehen lassen:

[W]ir sagen: »Es gibt zuerst ein technisches Problem zu lösen.« Hier führt uns die Umleitung vielleicht nicht zurück auf die Hauptstraße [...], sondern gefährdet unter Umständen das ursprüngliche Ziel zur Gänze. ›Technisch‹ bedeutet nicht länger einen bloßen Umweg, sondern ein Hindernis, eine Straßensperre. Was ein Mittel hätte sein sollen, kann vielleicht zu einem Ende werden, zumindest für eine Weile. (Latour 2006c, S. 500)

So mischen sich die Objekte, hier: die technischen, in unser Leben ein: Ein Computer beispielsweise ist nicht bloß ein Instrument zur Be- und Verarbeitung bestimmter Daten, sondern kann, wie jede und jeder weiß, gegebenenfalls ein höchst vertracktes Eigenleben führen, mit dem er uns gehörig auf die Nerven geht. Indem sich der Computer nun auf diese Weise einbringt, verändert er zugleich seine Nutzer bzw. nötigt sie, Maßnahmen zu ergreifen.

In der Folge, so sieht es Latour, sind soziale Kollektive und deren Techniken im Zuge ihrer wechselseitigen Interaktion, d.h. weder als Vormacht der einen noch der anderen, zu denken. Darin schließt der Autor nicht zuletzt an Michel Foucaults Überlegungen an, wenn er ihm darin zustimmt, dass alles »in Erwägung zu ziehen [ist], was beiseite gelegt worden ist – im Wesentlichen sind dies Techniken« (Latour 2006a, S. 210). Somit kommt es darauf an, den Blick für jene Leistungen zu schärfen, die, obwohl sie jeden Tag in Vergessenheit geraten bzw. meist unauffällig funktionieren, unser Leben trotzdem prägen. Zugleich ist es von Bedeutung, dies in seiner ganzen Vielschichtigkeit und Ambivalenz zur Kenntnis zu nehmen: Gerade auch eine technische oder mediale Umwelt existiert nicht nach Maßgabe des und Verfügbarkeit für ein Subjekt(s), sondern steht mit diesem in einem weit komplexeren Verhältnis, das beide zusammen beteiligt und involviert: Streikt der Computer, betrifft das seine Nutzerin oder seinen Nutzer in vielleicht dramatischer Weise. Im selben Zug wird dieser/diesem klar, dass sie/er den Rechner womöglich doch nicht so beherrscht, wie sie/er glaubte, d.h. die Technik ihre Eigenarten hat. Und ebenso zugleich drängt sich mit dieser Störung die Einsicht auf, dass beide, der Mensch wie die Maschine, Teilnehmer in ein und demselben Netzwerk, also eng miteinander verflochten und aufeinander angewiesen sind sowie sich darin gegenseitig verschieben.

Um diese Komplexität als solche auszuzeichnen, spricht Latour von *Akteuren/Aktanten* als jenem Begriff, der »gleichzeitig Menschen und nicht-menschliche Wesen umfasst. Akteur ist alles, was einen anderen [...] verändert« (Latour 2001, S. 285). Das heißt jedoch mitnichten, dass die Maschinen plötzlich »lebendig« werden: Das »Ziel des Spiels besteht nicht darin«, hält Latour grundsätzlich fest, »Subjektivität auf Dinge zu übertragen oder Menschen als Objekte zu behandeln oder Maschinen als soziale Akteure zu betrachten, sondern die Subjekt-Objekt-Dichotomie *ganz zu umgehen* und stattdessen von der Verflechtung von Menschen und nicht-menschlichen Wesen auszugehen« (Latour 2002, S. 236f.; Herv. i. O.).

Es gilt folglich, die Dinge aus deren Objektstatus zu verrücken, um darin auf eine Gemengelage – »Verflechtung« – zu stoßen, in der Vernetzung anders wahrnehmbar wird: eben keineswegs als Vormacht der Menschen über die Maschinen/Medien und auch nicht umgekehrt. Technik oder Techniken stellen keine bloßen Herausforderungen oder Hilfsmittel dar, welche die Individuen oder deren Kollektive ganz einfach bewältigen müssen. Vielmehr haben diese

sich auf jene zunächst einzulassen; worauf es nach Latour ankommt, ist, in diesem Sinne eine »Macht der Assoziation« (Latour 2006a, S. 195) stark zu machen. Darin verflochten sich soziale Kollektive und Techniken zu vielfältigen Netzwerken, weil sie sich im permanenten Austausch und daher in einem gegenseitigem Übergang befinden – obwohl die Akteure, also Menschen und nicht-menschliche Wesen, auf diese Weise keineswegs dasselbe sind, sind sie doch ebenso wenig fixe Identitäten; so wie keine menschliche Handlung jemals isoliert (an sich) erfolgt, geht aus der Technik kein reiner Sachzwang hervor. Beide übersetzen sich vielmehr ineinander, agieren stets mit- und gegeneinander, insofern eine »sozio-technische Welt« (Latour 2006b, S. 385) jederzeit eine der Übersetzung ist: »[Ich] verwende ›Übersetzung‹«, schreibt Latour diesbezüglich, »um Verschiebung, Driften, Erfindung, Vermittlung, die Erschaffung eines Bindeglieds, das zu vor nicht existiert hatte und das zu einem gewissen Grad zwei Elemente oder Agenten modifiziert, auszudrücken« (Latour 2006c, S. 487). Was genau folgt daraus für eine Akteur-Medien-Theorie?

Medien verfügen, so kann man jetzt sagen, über ein Handlungspotential, da sie als Techniken nicht bloß Werkzeuge sind, die wir »einfach so« gebrauchen, um Daten zu be-/verarbeiten, sie zu speichern und zu übertragen, sondern sie sich auch, da sie uns verändern, in solche Prozesse einmischen. Darin handelt beispielsweise ein Computer nicht nur, indem er gemäß seiner Programmierung schlicht funktioniert, sondern auch, insofern er uns bestimmte Lernprozesse abverlangt, zum Gegenstand von Diskursen und Gesetzgebungen wird oder störanfällig ist. In dieser Hinsicht sind es also nicht nur die Menschen, denen ein Handlungspotential zueigen ist. Dazu kommt, dass sich alle Teilnehmer solcher Vorgänge stets im, mit Latour, Zustand der Übersetzung befinden: Jede Mediennutzung initiiert einen Ablauf von Handlungen, mit dem sich die beteiligten Akteure gegenseitig bedingen, aufeinander einwirken sowie darin modifiziert werden. In diesem Sinne spricht die AMT bezüglich der Analyse medialer Operationen und deren Dynamiken von »Operationsketten«, d.h. von der »Verknüpfung von Operationen, die soziale, materielle und mediale Tatbestände gleichermaßen in Mitleidenschaft ziehen« (Schüttpelz 2008, S. 240). Für die AMT, notiert der Siegener Medienwissenschaftler Erhard Schüttpelz weiter, geht es mit diesen Einsichten nun grundlegend darum,

die ›agency‹ - das Handlungspotential - von Artefakten, Zeichen, Personen gleichermaßen zu berücksichtigen und nicht die eine Form von ›agency‹ aus einer anderen abzuleiten, sondern - wenn es schon um mögliche Ableitungen geht - die Vorgängigkeit der Verkettung [...] vor den beteiligten Größen zu berücksichtigen und die beteiligten Größen dementsprechend in ihrer ganzen Heterogenität als Mitspieler und als Effekte der Verkettungen zur Geltung zu bringen. (Schüttpelz 2008, S. 242)

Mithin sind für eine Analyse medialer Prozesse zwei Verfahrensweisen zentral. Zum einen ist darauf zu achten, alle Faktoren einer Mediendynamik »gleichermaßen« zu beobachten, d.h. keinem der Faktoren eine Vorgängigkeit oder besondere Wichtigkeit zuzumessen. Bevor also nach einer Ursache und deren Wirkung gesucht wird, ist zunächst das Zusammenspiel der Artefakte, Zeichen, Personen, die an solchen Abläufen beteiligt sind oder sein können, detailliert und ohne Hierarchisierung zu untersuchen: Welche Rolle übernehmen die Akteure in dieser Verkettung? Inwiefern und auf welche Weise werden sie dabei, wie Schüttpelz akzentuiert, »in Mitleidenschaft« gezogen, d.h. wie verändern die Operationsketten ihre Akteure bzw. wie werden diese verändert, um Teil der Kette und des Netzwerks sein zu können? Sind die Akteure darin womöglich auch widerständig, insofern sie Abläufe entschleunigen oder irritieren?

Solche und ähnliche Fragen wären zu klären, bevor vorschnell auf ein Kausalitätsverhältnis geschlossen oder dieses gleich von Beginn an behauptet wird. Zum anderen – ergeben sich dennoch »mögliche Ableitungen« – kommt es nun darauf an, diese nicht als Fixpunkte zu betrachten. Denn tut man dies, verliert man die Flexibilität von Mediendynamiken aus dem Blick: Da sich in den Operationsketten heterogene »Mitspieler« verknüpfen und gegenseitig verschieben, bleiben diese in sich beweglich: »Die Handlungsmacht der menschlichen und nicht-menschlichen Wesen bleibt in diesen Abläufen heterogen, d.h., sie initiieren unterschiedliche Teile [...] der Verkettungen, aber niemals den gesamten Ablauf« (ebd., S. 243). So lassen sich die Teile nie gänzlich an ihrem Ort fixieren. Zugleich tritt nicht eine klare Ursache in den Vordergrund, die den Ablauf insgesamt anstößt und dominiert, da sie bestimmte Wirkungen erzeugt, sondern fokussiert wird die Kopplung diverser Elemente zu einem Vorgang permanenter Übersetzung: Was jetzt noch klar und deutlich erscheint, kann eine Stunde später, etwa nach dem Auftritt einer Störung oder einer Innovation, ganz anders aussehen. Dann nämlich verändern sich die Teile der Verkettung, da sie sich verschoben haben und weiter verschieben. Schauen wir dazu noch einmal auf unser Beispiel einer, wenn man so will, Mini-Operationskette.

Der Streik des Computers verändert die Operationskette, in die er eingepasst ist: »Was ein Mittel hätte sein sollen«, haben wir Latour zitiert, »kann vielleicht zu einem Ende werden, zumindest für eine Weile.« Zugleich verschiebt sich die Situation, da der Computer, anstatt unauffällig zu funktionieren, der Nutzerin oder dem Nutzer einen Handlungsbedarf aufdrängt. Ebenso wechselt er seinen Ort: War der Computer zuvor noch als eine ›Wirkung‹ z.B. der menschlichen Erfindungsgabe beschreibbar, wird er nun zur ›Ursache‹ der Lernprozesse und Maßnahmen, die die Nutzerin oder der Nutzer einleitet, um Daten zu retten. Insgesamt aber zeigt sich hier einerseits, dass, berücksichtigen wir das Handlungspotential der Akteure gleichermaßen, nicht nur die Nutzerin oder der Nutzer über ein solches verfügt. Zwar arbeitet sie/er mit

dem Computer, doch kann sie/er dabei Zwischenfälle nicht ausschließen. Die Nutzerin oder der Nutzer ist also Teil der Operationskette (ihr angepasst), kontrolliert aber nicht deren gesamten Ablauf. Weiterhin ist auch der Computer Akteur dieser Kette, d.h. mit einem Handlungspotential ausgestattet, da er z.B. streiken kann. Doch übt er darin ebenfalls keine Gesamtkontrolle aus, da der Streik des Computers wohl eine Unterbrechung der Verlaufsform, nicht aber schon das Ende der Operationskette sein muss. Nichtsdestoweniger ist der Vorfall nicht folgenlos geblieben. Er hat beide Akteure und deren Verhältnis verändert, d.h. die Operationskette verschoben.

Damit wird andererseits klar, dass keiner der beiden jeweils nur Objekt für den anderen ist. Vielmehr sind und bleiben die jeweiligen Orte und Rollen innerhalb der Operationskette verschiebbar. Dazu kommt dann weiterhin, dass es ohne diese Kette zu keiner Orts- und Rollenverteilung gekommen wäre, d.h. die beschriebene Situation, deren Verteilungen und Verschiebungen, als Effekte der Verkettung zu sehen sind. Auf diese Weise ist Mediennutzung, heißt das jetzt, ein Vorgang, der sich nicht nur aus ebenso diversen wie beweglichen Akteuren zusammensetzt, sondern in dem auch niemals *vorbestimmt* ist, wer auf wen und wie genau Einfluss nimmt oder welche Ursachen welche Wirkungen haben (werden): »Die sozio-technische Welt«, unterstreicht es Latour, »verfügt nicht über eine feste, unveränderbare Skala, und die Aufgabe des Beobachters kann nicht darin bestehen, dies zu ändern« (Latour 2006b, S. 385). In der Folge, d.h. um das zunächst aufzuzeigen, bedarf es der kleinteiligen Analyse der Abläufe und beteiligten Mitspieler: »[F]ollow the actors« (Latour zit. n. Thielmann/Schröter 2014, S. 155). Oder anders gesagt: »Die Form der Erklärung [sollte] mit der Form des Untersuchungsgegenstandes [...] korrespondieren« (ebd., S. 156).

So kann die AMT detailliert zeigen, wie sich die Produktion und Dynamik von Handlungen in Medienprozessen einerseits vollziehen, andererseits die dadurch betroffenen Netzwerke und Akteure angepasst, unterwandert, erweitert, durchquert werden. Zugleich lassen sich Operationsketten niemals isoliert betrachten, sondern sind in andere Netzwerke eingepasst bzw. werden durch diese hervorgerufen, beeinträchtigt, zu steuern versucht. Latour schreibt: »Dieselbe Innovation kann uns von einem Laboratorium in eine Welt und umgekehrt von einer Welt in ein Laboratorium führen« (Latour 2006b, S. 385). Vielleicht also, kommen wir ein letztes Mal auf unser Beispiel zurück, ereignet sich der beschriebene Vorfall im Laboratorium einer Universität oder betrifft einen Computer in einer Schule, Behörde etc. Damit ist diese Operationskette in weitere eingelassen, die nun ebenfalls einer Verschiebung ausgesetzt sind.

Vor diesem Hintergrund ermöglicht die AMT eine »Darstellungsweise, die das Soziale und das Technische ineinander einbettet« (Thielmann/Schröter 2014, S. 148). Zudem konzentriert sich die AMT in ihrer Praxis vor allem auf lokale Prozesse, »Aussagen z.B. über Ontologien von Medien kann und will

sie nicht treffen« (ebd., S. 156). Somit liegen, fassen es Tristan Thielmann und Jens Schröter zusammen, die Vorteile der AMT vor allem darin, »nicht vorab festzulegen, wo man ›die Medien‹ in einer Handlungsverknüpfung findet« sowie darin, »dass der Anteil ›der Medien‹ an der Verkettung von Handlungsinitiativen nicht fixiert ist« (ebd.). Indem die AMT damit einseitige Sichtweisen, d.h. etwa die Postulate eines Übergewichts entweder ›der Medien‹ oder ›der Nutzer‹ umgeht, bietet sie nicht nur eine Alternative dazu an, sondern verspricht darüber hinaus, »die Funktionsweise von Medien realistischer betrachten zu können« (ebd.). Das macht sie zur Herausforderung jeder medienkulturwissenschaftlichen Forschung.

MEDIENANTHROPOLOGIE

Was ist Medienanthropologie?

Was ist der Mensch? Diese Frage liegt der Anthropologie, verstanden als philosophische Disziplin, zugrunde. Dabei – und inzwischen mehr denn je – ist es nicht nur die Philosophie, die die Frage nach dem Menschlichen des Menschen zu beantworten versucht. Naturwissenschaftliche Forschungen und technische Entwicklungen werfen anthropologische Fragen aus ihrer Perspektive auf und fordern auch die Geisteswissenschaften zu neuen Antworten heraus.

Medienanthropologie fragt nach dem Menschen in seiner medialen Welt. Dabei soll keine absolute Definition erreicht werden, sondern gerade die Verschiebungen, Differenzen, Abgrenzungen sollen in den Blick genommen werden: »Nicht was der Mensch in abstracto sei, sondern wie es jeweils unter bestimmten Umweltbedingungen zur Konkretion heterogener menschlicher Existenzvollzüge kommt, ist die verbindende Kernfrage« (Voss/Engell 2015, S. 9). Die Anthropologie rückt – im Gegensatz zu erkenntnistheoretischen Ansätzen – den Körper des Menschen in den Blick, sodass eine Medienanthropologie nicht nur eine medial geprägte Wahrnehmung von Welt beschreibt, sondern auch die Anpassungen untersucht, die unterschiedliche Medien auf der physischen Ebene fordern und ermöglichen (vgl. dazu auch die Seiten 277-280 des vorliegenden Buchs).

Die Autoren des Eintrags »Medienanthropologie« unterscheiden im *Handbuch Medienwissenschaft* drei »Bedeutungsdimensionen« der Medienanthropologie: Zunächst nennen sie eine naturwissenschaftlich orientierte Forschung, die evolutionsbiologische Konstanten in Medieninhalten oder Mediengebrauchsweisen rekonstruiert. Zweitens weisen sie auf eine medienethnologische bzw. medienethnographische Tradition hin. Deren Ziel ist es, Praktiken der Herstellung und des Gebrauchs sowie der Reflexion von Medien, mit dem methodischen Anspruch der qualitativen Sozialforschung und der Ethnogra-

phie, zu untersuchen. Diese Richtung nimmt vornehmlich einzelne Medien zum Ausgangspunkt.

Als dritte Bedeutungsdimension nennt das *Handbuch Medienwissenschaft* die Fortentwicklung der philosophischen Anthropologie (vgl. Glaubitz u.a. 2014, S. 383). Diese Systematik übernehmend, sollen im Folgenden zentrale Fragestellungen und Methoden der jeweiligen medienanthropologischen Ansätze vorgestellt werden. Anschließend wird am Beispiel des Computerspiels gezeigt, wie die Forschung auf die methodologischen Anforderungen der Medienanthropologie in der Praxis reagiert hat.

Evolutionäre Medienanthropologie

Die evolutionär argumentierende Medienanthropologie zeichnet mit Hilfe der biologischen Forschungen zur Evolutionsgeschichte die Konstanten und Entwicklungsschritte innerhalb der Menschheitsgeschichte nach. Sie geht davon aus, dass »die menschlichen Reaktionen auf mediale Stimuli [...] zu einem erheblichen Teil durch das Wirken von stammesgeschichtlich alten, nicht bewussten Verarbeitungsmechanismen bestimmt« (Uhl 2009, S. 21) werden.

Ziel ist es, menschliche Verhaltensweisen, Vorlieben und Konditionen zu erklären, die sich nicht allein vor psychologischen oder soziologischen Hintergründen erschließen lassen. Dabei setzen neuere evolutionäre Theorien nicht auf eine Zweiteilung von Natur und Kultur, die einen biologischen Determinismus in Stellung bringt gegen die These einer vollständigen kulturellen Formung des Menschen. Die Beiträge von natürlichen Anlagen und kultureller Prägung zur Entwicklung des Individuums werden inzwischen gleichermaßen gelten gelassen, sodass neue Perspektiven auf die komplexen Entwicklungsprozesse des Menschen möglich sind. Der amerikanische Verhaltensforscher Michael Tomasello fasst zusammen:

Die heutige Kognition von erwachsenen Menschen ist nicht nur das Ergebnis von genetischen Ereignissen, sondern gleichfalls das Resultat von kulturellen Ereignissen, die über viele zehntausend Jahre hinweg in einem geschichtlichen Zeitraum auftraten, und von persönlichen Ereignissen, die sich über zehntausende von Stunden hinweg während der Ontogenese abspielten. (Tomasello 2006, S. 250)

Diese Erkenntnisse stehen im Zusammenhang mit einem methodologischen Paradigmenwechsel. Er führte dazu, dass die naturwissenschaftlichen und geisteswissenschaftlichen Disziplinen, die sich mit der Anthropologie befassen, nicht wie bisher weitgehend getrennt voneinander ihre Thesen entwickeln, sondern zunehmend transdisziplinär forschen. Matthias Uhl beschreibt die Vorzüge einer transdisziplinären Medienanthropologie:

Der Mehrwert einer transdisziplinären Medienwissenschaft kann als Schritt zu einem umfassenden Verständnis der komplexen Kommunikationsvorgänge innerhalb heutiger Informations- und Mediengesellschaften beschrieben werden – ein intellektueller Schritt der Selbsterkenntnis in einer medial durchdrungenen Gesellschaft. (Uhl 2009, S. 19)

Medienethnographie

Ethnographie meint die Erforschung und Beschreibung einer Kultur oder eines Volkes. Auch wenn ethnographische Berichte eine lange Tradition haben, etabliert sich erst zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts eine methodisch operierende Ethnographie. Sie arbeitet mit qualitativen Methoden und Fallbeispielen, statt im Sinne einer quantitativen Sozialforschung große Datenmengen zu erheben. Die ›klassischen‹ ethnologischen Arbeiten ziehen ihre Erkenntnisse aus einer aufwendigen Feldforschung, während der die Forschenden im Zusammenleben mit einer kulturellen Gruppe deren Praktiken und Kommunikationsweisen beobachten und sie in ihrer Bedeutung erlernen, ggf. auch teilen. Waren es zunächst vor allem die Exotik und vermeintliche Naturbelassenheit fremder Kulturen, die der Ethnographie großes öffentliches Interesse sicherten, wandte sich diese Wissenschaft in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts auch der ›eigenen‹ Kultur bzw. Subkulturen innerhalb des eigenen Kulturraums zu. Im amerikanischen Raum sind die »Cultural Studies« Erben der Methodik und Fragestellungen der klassischen Ethnologie.

Seit den 1980er Jahren widmen sich die Cultural Studies auch Fragen der Medienethnographie (Schröder 1994, Lull 1990, Bachmann/Wittel 2006). In dem Maße, in dem die Mediatisierung der modernen Gesellschaften fortschreitet, gewinnt die Medienethnologie an Bedeutung – und verliert an Trennschärfe ihres Gegenstandsbereichs: Medien durchweben die Praktiken der modernen Gesellschaft, sodass jede Ethnographie zugleich die Medien, vor allem die Kommunikationsmedien, einschließen muss (Beck 2000). In ihrem Zusammenhang zeigt sich seit einigen Jahren – personifiziert im Typus des Prosumenten – das Phänomen, dass die Grenzen von Medienrezeption und Medienproduktion sich verwischen. So beschreibt die Medienethnographie neue mediale Praktiken, die die etablierten Kategorien in Frage stellen. Auch ihre Methodik passt sich den medialen Entwicklungen an. Statt der Feldforschung nutzen Medienethnologen selbst die Medien wie z.B. das Internet, um – auch hier fallweise in teilnehmender Beobachtung – Kommunikations- und Handlungsweisen zu beobachten, zu teilen und wissenschaftlich zu beschreiben.

Philosophische Medienanthropologie

Eine eher geisteswissenschaftlich ausgeprägte Medienanthropologie fußt auf den Erkenntnissen der philosophischen Anthropologie, wie sie die Anthropologen des 20. Jahrhunderts entwickelt haben, allen voran Helmuth Plessner und Arnold Gehlen. Sie stellen, mit eigenen Schwerpunktsetzungen, die Veränderbarkeit der menschlichen Existenz in den Vordergrund und damit seine Abhängigkeit von Umwelteinflüssen. Dieser Gedanke ist keineswegs neu – er findet sich bei Herder und im Gedanken der Perfektibilität bei Rousseau wie im Schlagwort vom Menschen als dem »noch nicht festgestellte[n] Thier« bei Nietzsche. Er wird aber, unter Rückbezug auf psychologische und biologische Forschungen, im 20. Jahrhundert erneut populär.

Plessner denkt diese Beziehung des Menschen zu seiner belebten und un-belebten Umwelt als wechselseitig und bezeichnet sie als »exzentrische Positionalität«. Diese Kategorie verwendet er in seiner Schrift »Die Stufen des Organischen und der Mensch« (Plessner 1975). Sie ist, Plessner zufolge, das wesentliche Merkmal des Menschen. Durch die »exzentrische Positionalität« unterscheidet sich der Mensch von den Tieren, die nicht zu sich selbst und ihrem momentanen Erleben in Distanz treten können. Der Mensch hingegen realisiert die Grenze zu seiner Umwelt und könne sich selbst in seinem Erleben beobachten. Kurz: Die exzentrische Positionalität meint die Eigenheit des Menschen, sich zu seinem Zentrum in Distanz (exzentrisch) setzen zu können, sodass er sein *momentanes* Erleben *bewusst* erleben und damit reflektieren kann. Diese Vorstellung setzt sich ab von idealistischen Subjektentwürfen der Philosophiegeschichte, die das denkende Ich von einer Leiblichkeit getrennt wahrnehmen und allein als Reflexionsinstanz modellieren (Descartes: »Ich denke, also bin ich«). Sie stellt zudem eine Reaktion auf die Erkenntnisse der Soziologie und Psychologie dar, die den Konstruktcharakter der menschlichen Umwelt als sozialer Umwelt verdeutlichen.

Die exzentrische Positionalität steht in Verbindung zum Mediengebrauch des Menschen. So bedingen sich beispielsweise die exzentrische Positionalität und, exemplarisch für die Medien, die Sprache des Menschen gegenseitig: Durch die Sprache erhält der Mensch die Fähigkeit, sich exzentrisch zu positionieren und in Distanz zum aktuellen Erleben zu treten. Zugleich ermöglicht diese Distanz erst die Entwicklung der Sprache im Sinne der menschlichen verbalen Kommunikation.

In Bezug auf einzelne Medien und Sinne hat sich die medienanthropologische Forschung produktiv mit Plessners Kategorie der exzentrischen Positionalität auseinandergesetzt. Gerade dadurch, dass die Medien der Moderne die einzelnen Sinne in »extremer Weise isolieren und trennen, also den optischen vom akustischen, den taktilen vom emotiven Sinn, wird diese Mediendifferenzierung zur anthropologischen Frage der Sinnesdifferenzierung und ihrer

synästhetischen Aufhebung« (Glaubitz u.a. 2014, S. 386). Auf Plessners Kategorie aufbauend bestimmt Christa Karpenstein-Eßbach 2004: »Medien sind Apparate, die eine exzentrische Positionalität gegenüber der Wahrnehmung ermöglichen. Damit wird die Spezifik der einzelnen Sinnesstätigkeiten allererst erkennbar« (Karpenstein-Eßbach 2004, S. 24). Definiert sich das Menschliche bei Plessner über die exzentrische Positionalität und wird diese wiederum über Medien hergestellt, kann der Mensch als *homo medialis* bestimmt werden.

Gehlen beschreibt den Menschen als »Mängelwesen«. Der Mangel an Instinkt und fester Bestimmung, der den Menschen im Vergleich zum Tier auszeichnet, befähigt ihn dazu, seine Antriebe eigenständiger umzulenken. In diesem Gedanken folgt Gehlen Herder (vgl. S. 204-212 des vorliegenden Buchs). Die Offenheit macht den Menschen aber auch bedürftig für »Institutionen«. Darunter versteht Gehlen – neben den Institutionen Familie, Staat, Religion – auch alle möglichen kulturellen Techniken und Strukturen, die der Mensch geschaffen hat, etwa die Sprache. Die Unbestimmtheit des Menschen hat also zwei Seiten. Sie macht den Menschen, im Vergleich zum Tier, unabhängig von der Natur, da er sich sehr offen in verschiedene Richtungen entwickeln kann. Zugleich macht sie ihn abhängig von der Kultur, ohne die er ein hilfloses Wesen ist, das nicht überleben könnte. Technik und damit auch Medien können in der Tradition Gehlens als Ersatz für die natürlichen Mängel des Menschen verstanden werden.

Sigmund Freud ergänzt als Begründer der Psychoanalyse die anthropologische Bestimmung des Menschen um zentrale Modelle (z.B. Instanzenmodell: Es, Ich, Über-Ich) und Begriffe. So bezeichnet er den Menschen im 1930 erschienenen Essay »Das Unbehagen in der Kultur« als »Prothesengott«, der Technik und Medien zur Kompensation seiner Mängel nutzt und der eigenen »Gottähnlichkeit« entgegen strebt:

Der Mensch ist sozusagen eine Art Prothesengott geworden, recht großartig, wenn er alle seine Hilfsorgane anlegt, aber sie sind nicht mit ihm verwachsen und machen ihm gelegentlich noch viel zu schaffen. Er hat übrigens ein Recht, sich damit zu trösten, dass diese Entwicklung nicht gerade mit dem Jahr 1930 A. D. abgeschlossen sein wird. Ferne Zeiten werden neue, wahrscheinlich unvorstellbar große Fortschritte auf diesem Gebiete der Kultur mit sich bringen, die Gottähnlichkeit noch weiter steigern. (Freud 1999, S. 451)

Den Gedanken der Vervollständigung oder gar Übersteigerung des Menschen durch die Medien greifen auch zeitgenössische Medienanthropologien auf. Die Grundfrage der Anthropologie wird auch hier, wie es Engell und Siegert im Editorial zum Schwerpunktheft »Medienanthropologie« der *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* darstellen, direkt mit der Frage danach gekoppelt, »unter welchen Bedingungen und mithilfe welcher Instrumente und Opera-

tionen der Mensch sei« (Engell/Siegert 2013, S. 5). Die mediale Bedingtheit des Menschen wird hier auch erkenntnistheoretisch und methodenreflexiv gedacht. Menschliche Selbstreflexion und Selbsterkenntnis sind immer medial durchformt und medial ermöglicht, insofern bestimmen Medien immer schon den Blick auf uns selbst:

Durch mediale Operationen werden, so vertritt es eine solche Medienanthropologie, Menschen bestimmt, sie SIND auch nicht einfach, sondern sie werden, je und je nach Umständen verschieden, verfertigt. Philosophische Begriffe des Menschseins und -werdens sind dann ihrerseits auf ihr Zustandekommen und vor allem auf ihre Operativität hin zu betrachten. (Engell/Siegert 2013, S. 6)

Menschen sind demzufolge erst in und durch Medien, ein Gedanke, der zunächst abstoßen mag, da er die Bedeutung der Medien von Gebrauchsgegenständen, die gehandhabt und gesteuert werden, ausweitet auf eine ›conditio humana‹.

»Medien«, heißt es weiter im Editorial von Engell und Siegert, sind dabei die Werkzeuge solcher Verfertigung:

Messinstrumente, Archivierungstechniken, bildgebende Verfahren, Veröffentlichungspraktiken, rituelle Objekte und allerlei Zwischen-Dinge, die die Beziehungen und Geflechte, aus denen sich das Menschsein ergibt, erst aufführen und reproduzierbar machen. Verfolgt man diesen Weg weiter, so wird man bald dazu kommen, traditionelle begriffliche Bestimmungen des Menschseins durch technische oder rituelle, mediale oder ästhetische Operationen ersetzen zu können [...]. (Ebd.)

Hier erhebt sich der Anspruch der Medienanthropologie, nicht schlichtweg eine Teildisziplin der allgemeinen Anthropologie zu sein, sondern mit ihren Methoden und Fragen den Menschen überhaupt erst adäquat beschreibbar zu machen. Diesem Anspruch kann sie, darum wissen neuere medienanthropologische Beiträge, nur dann gerecht werden, wenn sie transdisziplinär auf dem Stand der jeweiligen Wissenschaften forscht.

Medienanthropologie am Beispiel Computerspiel

Die bisher hier vorgestellten Ansätze zeigten überblicksartig Methoden und Forschungsdesigns auf, die die Ziele, den Anspruch und die Gegenstandsbe-
reiche der Medienanthropologie konturieren. Am Beispiel des Computerspiels soll die Komplexität der anthropologischen Forschungsfragen in Bezug auf ein Einzelmedium verdeutlicht werden.

Die Anthropologie fasst den Menschen, dies wurde deutlich, nicht als rein geistiges Wesen, sondern in seiner Körperlichkeit. Medienanthropologen in-

teressieren sich – gerade mit Blick auf die audiovisuellen Medien – besonders für die somatischen Reaktionen bei der Mediennutzung. Dabei spielen etwa technische und architektonische Bedingungen für die Rezeption audiovisueller Medien ebenso eine Rolle wie die Medieninhalte in ihrem Einfluss auf den Körper des Nutzers und auf das Körpergefühl des Publikums. Die Fragen liegen nah: Wie reagieren Menschen, wenn ihnen ein spannender Film gezeigt wird? Welche körperlichen Reaktionen lassen sich beim Betrachten einer Liebeszene beobachten und messen? Aber auch weniger akute Reaktionen rückten ins Blickfeld der Forschung: Welchen Einfluss haben Körperinszenierungen in Film und Fernsehen langfristig auf das Rollenverständnis, das Schönheitsideal und das Selbstbild der Betrachter? Gerade im Hinblick auf die Frage der Geschlechter hat sich die Genderforschung mit diesen Aspekten auseinandergesetzt (vgl. S. 255-264 im vorliegenden Buch). Das starke Interesse an Film und TV ist darüber erklärbar, dass diese – zumindest im Bereich der reproduzierbaren Massenmedien – in der Kombination von auditiven und visuellen Sinneseindrücken über viele Jahrzehnte die weitestgehende Simulation der Realität darstellten: Fotos und Radio hingegen bedienen jeweils nur einen Sinneskanal.

Das Computerspiel erhöht den Simulationscharakter dadurch, dass es interaktiv ist und über die Egoperspektive eine Verschmelzung von eigener Sinneswahrnehmung mit der diegetischen ›Umwelt‹ ermöglicht. Im Zuge der Weiterentwicklung der virtuellen Realität erhöht sich der Simulationscharakter nochmals, indem immer mehr Sinne, wie der Tastsinn, angesprochen werden können.

Computerspiele sind in anthropologischer Hinsicht doppelt interessant. Zunächst kann man sie von Seiten der Medienanthropologie ansehen und medienethnographische Zugänge entwickeln. Dadurch, dass es Spiele sind, schließt die Computerspielanthropologie auch an die ›klassischen‹ Theorien des Spielens an. Hier sind vor allem Johan Huizingas *homo ludens* von 1938/39, sowie Roger Caillois' *Les jeux et les hommes* aus dem Jahr 1958 zu nennen. Huizinga geht davon aus, dass das Spiel Grundlage der menschlichen Kultur ist und sich alle Institutionen aus zunächst spielerischen Verhaltensweisen entwickelt und durch Ritualisierung verfestigt haben. Ein Vordenker dieser Idee lässt sich in Friedrich Schiller ausmachen, der im Spiel die Möglichkeit wahrnimmt, ganzer Mensch zu sein, und diese in den Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1793) zum Ideal erhebt.

In seiner umfassenden Studie zu *Computerspiel und Lebenswelt* betrachtet Thomas Lackner Computerspiele in verschiedenen Hinsichten. Seine Untersuchung kann als Beispiel für die unterschiedlichen Facetten der medienanthropologischen Sicht auf Computerspiele gelten. Lackner interessiert der Spielcharakter ebenso wie die technische und ökonomische Seite der Computerspiele. Hier zeichnet er die Entwicklung von Computer und Computerspiel

nach und skizziert dessen Platz in der »neoliberale[n] Gesellschaft« (Lackner 2014, S. 102). Auch wenn er den Simulationscharakter der Spiele als Teil einer virtuellen Realität in den Blick nimmt, geht es ihm – auch seinem Forschungsdesign geschuldet – vor allem um die medialen Inhalte der Computerspiele und ihre Rückbindung an die Lebenswelt der Spieler.

Besonders spannend erscheint tatsächlich die Frage danach, wie Computerspiele Körperlichkeit konstituieren. Befürchtungen, die im Zusammenhang mit extensivem Computerspiel geäußert werden, gehen davon aus, dass die Spieler ihren Körper im Spiel negieren (Müller-Funk 1999, S. 64f.). Dem widersprechen Glaubitz u.a. mit Verweis darauf, dass, »[m]edienanthropologisch gesehen, [...] eine solche Körperlosigkeit auch nie gegeben sein [kann] – zu fragen ist vielmehr, in welche neuen, medienspezifischen Konfigurationen Körperlichkeit gerückt wird« (Glaubitz u.a. 2014, S. 390).

Tatsächlich aber werden die stärksten körperlichen Erfahrungen in der realen Welt (noch) nicht erfahrbar im Computerspiel. Zwar können Stresshormone ausgeschüttet werden, Aggressionen oder Fluchtreflexe hervorgerufen werden, das Belohnungszentrum aktiviert werden usw. Schmerzen, Altern oder Sterben sind jedoch bislang nicht der realen physischen Erfahrung entsprechend darstellbar. Computerspielautoren entwickeln jedoch auch Strategien, körperliche Extremsituationen umzusetzen. Stephan Schwingeler beschreibt für den Ego-Shooter *America's Army*, wie der Tod des Avatars zu einem Auseinandertreten von Perspektive und Figur führt: »Wird der Avatar tödlich getroffen, fährt die virtuelle Kamera, die zuvor noch die subjektive Sicht des Avatars dargestellt hat, aus dem Körper der Spielfigur heraus und beginnt, über diesem zu schweben. Die Assoziation, dass die Seele im Zeitpunkt des Todes den Körper verlässt, kann sich dabei einstellen« (Schwingeler 2014, S. 285). Schwingeler führt aus: »Die subjektive Sicht des Spielers wird in diesem Moment von dem angenommenen Körper des First-Person-Avatars abgekoppelt, Spieler und Spiel treten auseinander, der Regelkreis aus Aktion und Reaktion ist unterbrochen [...]« (ebd.).

Daniel Martin Feige führt beispielhaft eine andere Variante dafür an, körperliche Verlusterfahrungen zu simulierten. Im Spiel *Brothers: A Tale of Two Sons* werden zwei Spielfiguren, die Brüder, über die D-Pads des Controllers gesteuert. An einem bestimmten Punkt im Spiel stirbt nun einer der Brüder.

Dieser Verlust wird beim Spieler metaphorisch durch die Dysfunktionalität des zweiten D-Pads exemplifiziert: Die durch Übung erworbene Kontrolle, dem Spieler bereits in Fleisch und Blut übergegangen, läuft nun leer. Der Schmerz über den Verlust des Bruders wird somit nicht bloß in der Narration dargestellt, sondern er wird in den Körper des Spielers, genauer: in die habitualisierten Bewegungsabläufe dieses Körpers eingeschrieben. Metaphorisch wird hier eine Körperpartie des Spielers amputiert – was wiederum mit einem ganzen metaphorischen Feld zu Trauer und Verlust in dem Sinne

verbunden ist, als hier die enge Bindung der Brüder als ein Verhältnis körperlicher Inklusion interpretiert wird, so dass durch den Tod des Bruders gewissermaßen ein Teil des Körpers des überlebenden Bruders entfernt worden ist. (Feige 2015, S. 175)

Was jedoch, wenn der Simulationscharakter des Spiels nicht mehr wahrgenommen wird? Diese gängige Kritik an Computerspielen, wie an nahezu jedem Unterhaltungsmedium zuvor, es verwische die Grenzen zwischen Realität und Fiktionalität, stellt eine spannende Frage für die Medienanthropologie dar: Wie unterscheiden Menschen auf der physiologischen Ebene zwischen Simulation und Wirklichkeit? Diese Frage lässt sich, wie Holger Zapf deutlich macht, nicht nur in eine Richtung denken. Er sieht die Schwierigkeiten, die dadurch entstehen, dass Szenarien in Computerspielen immer realitätsgetreuer nachgestaltet sind, weniger gravierend in der Hinsicht, dass Computerspiele als Realität missverstanden werden könnten. Vielmehr gibt er zu bedenken, dass die Simulation wiederum auf die Wirklichkeit appliziert wird:

Es scheint jedenfalls zunehmend schwieriger zu sein, programmierte Simulationen von dem zu unterscheiden, was sich in der Realität abspielt – nicht etwa, weil einem nicht klar würde, dass die Simulation eben nicht wirklich ist, sondern weil die Zusammenhänge, die sie aufscheinen lässt, unhinterfragt auf die Realität übertragen werden können. (Zapf 2009, S. 9)

Medienanthropologie berührt sich in solchen Fragestellungen mit der Medienwirkungsforschung der vergangenen Jahrzehnte. Sie verfügt aber über ein umfassenderes methodisches Instrumentarium und kann, mit den Mitteln der Neurowissenschaften wie etwa bildgebenden Verfahren, die körperliche Seite der Medienrezeption vollwertig einbeziehen.