

›PARTIZIPATION‹ – ZUM EINSATZ EINES BEGRIFFS

Martin Butler



162

Im Jahr 2010 erhielt »Star Wars Uncut« den Emmy in der Kategorie »Outstanding Creative Achievement in Interactive Media«, eine in der Medienwelt angesehene Auszeichnung. Das Projekt hunderter Fans, entstanden unter dem Kuratorium des amerikanischen Web-Designers Casey Pugh, fügte insgesamt 473 jeweils 15 Sekunden lange Filmschnipsel zu einer kollektiven Online-Adaptation der vierten Episode der Weltraumsaga (»Star Wars Episode IV: A New Hope«) zusammen. Die Mittel der ästhetischen Ausgestaltung konnten die mitwirkenden Fans frei wählen. Von Legosteinen, die in stop-motion-Technik zum Leben erweckt wurden, über Animationen mit Figuren aus Ton bis hin zu offensichtlich selbstprogrammierten Computeranimationen reichten die Medien und Materialien von »Star Wars Uncut«. Allein die Handlung inklusive der Dialoge und des Soundtracks war durch das Premake vorgegeben; die verschiedenen »Schnipsel« schnitt Online-Regisseurs Pugh zusammen; das Ergebnis bezeichnete sich selbst als »crazy fan mash-up remake« (Hoang 2013; vgl. starwarsuncut.com; vgl. Seitz 2012).

Gefeiert wurde der Film als neuer Modus der Produktion kultureller Ausdrucksformen, als eine Rückkehr zum Authentischen des Amateurs, der sich im Kollektiv gegen die vermeintliche Allmacht gigantischer Medienkonglomerate zu wehren weiß. Artikel im Feuilleton, aber auch in der kulturwissenschaftlichen Medienforschung, ließen ihrer Begeisterung für dieses Projekt freien Lauf und betonten dessen prinzipiell basisdemokratischen Ansatz. Auf der Website der »Zeit« hieß es beispielsweise, »Star Wars Uncut« rege »die Menschen an,

kreativ zu werden und sich jenseits von Alter, Sprache und Herkunft einer ihrer Leidenschaften zu widmen«; es sei kein bloßes Remake, sondern eine »gänzlich neue Arbeit«, die über 400 verschiedene »Sichtweisen zum Vorschein kommen« lasse (Kühl 2012). Das amerikanische Online-Magazin vulture.com stufte die Collage von Pugh gar als »the greatest viral video ever« ein; es handele sich um »a collectively made work of postmodern folk art« (Seitz 2012). Die »New York Times« rahmte ihre Kritik zum Online-Projekt mit einer David-gegen-Goliath-Rhetorik: »The award is all the more remarkable because, in a world in which television heavyweights like HBO and NBC mount big-budget campaigns to win Emmys, ›Star Wars Uncut‹ is just a hobby for its creator, Casey Pugh, a 26-year-old Web developer who lives in Brooklyn« (Stelter 2010).

Es ist nicht die ästhetische Qualität des Remakes oder die besondere technische Versiertheit der Umsetzung, die hier auf spontane Anerkennung stößt, sondern der Modus der kollaborativen Produktion, der Teilhabe hunderter Menschen am Prozess. Herausgestellt wird die Aktivität des Nutzers, der seiner vermeintlichen Hilflosigkeit gegenüber den »television heavyweights« entkommt, indem er sich einer Gruppe Gleichgesinnter anschließt und vielleicht ästhetisch nicht unbedingt Ebenbürtiges, ethisch aber sicherlich Überlegenes zu produzieren vermag.

Möglichkeiten der Teilhabe an Prozessen der Produktion und Verbreitung von Medienangeboten gibt es selbstverständlich nicht erst seit der Entwicklung von »social media«. Im 20. Jahrhundert haben sich in unterschiedlichen Bereichen kultureller Produktion unterschiedliche Formen des »Involviert-Werdens oder -Seins« oder des »Sich Involvierens« von RezipientInnen bzw. KonsumentInnen herausgebildet (Carpentier/Dahlgren 2011: 7): a) in der bildenden Kunst durch die Integration des Betrachters in Installationen (Feldhoff: 2009: 39ff.); b) im Radio bspw. durch »Hörerbeteiligungssendungen« in den 1980er Jahren (Burger 1991: 357ff.) oder »Wunschkonzerte« (Neumann-Braun 1993); c) im Fernsehen etwa in Form von Zuschauertelefonen zu Beginn der 1990er Jahre (Burger 1991: 383ff.); d) im Journalismus u.a. in Form von sog. »Heimatzeitungen« im 18. und 19. Jahrhundert oder »Alternativpressen« (dazu sowie zu anderen historischen Formen des partizipativen Journalismus Engesser 2013); e) im Bereich des Theaters und der aufführenden Praxis (Jooß-Bernau 2010: 101ff.).

Auch im Bereich der »alten Medien« lassen sich also Formate identifizieren, für die die Teilhabe der RezipientInnen mehr oder weniger konstitutiv war bzw. als konstitutiv herausgestellt wurde. Zudem kann man die Entwicklung einer Debatte rekonstruieren, in der neben dem eher selten verwendeten Begriff der Partizipation eine Reihe anderer, ähnlicher Begriffe (insbesondere »Teilhabe«, »Beteiligung«, »Interaktion«) benutzt wurde.

Es wäre aber möglicherweise voreilig, die gegenwärtige Konjunktur des Partizipationsbegriffs lediglich als weiteren Abschnitt einer im 20. Jahrhundert in unterschiedlichen Bereichen anzutreffenden Entwicklung zu verstehen.

Dass diese Debatte in der Vergangenheit in erster Linie nicht auf den Begriff der ›Partizipation‹, sondern auf Begriffe wie ›Teilhabe‹ oder ›Interaktion‹ zurückgegriffen hat, führt vielmehr zur Frage, ob nicht auch das, was unter diesen Begriffen in spezifischen historischen Kontexten jeweils verstanden worden ist, signifikant unterschiedlich ist (beim Blick in die Sekundärliteratur zu diesen historischen Phänomenen fällt auf, dass in erster Linie jüngere Publikationen zu diesen Phänomenen auf den Begriff der ›Partizipation‹ in Form einer retrospektiven Zuschreibung zurückgreifen).

Folgt man dem Vorschlag Nico Carpentiers, der im Wesentlichen zwischen Zugang, Interaktion und Partizipation als Stufen des ›Involviert-Seins‹ in die Produktion medialer Angebote unterscheidet, wobei Partizipation die umfangreichste Form des ›Involviert-Seins‹ darstellt (Carpentier 2011), wären viele der Beispiele aus dem vergangenen Jahrhundert mit den ersten beiden Begriffen zu beschreiben, kurzum: gar keine Partizipation (zumindest in dem von Carpentier formulierten Sinne).

Ein solcher Zugriff scheint auf den ersten Blick brauchbar, um qualitative Unterschiede zwischen verschiedenen Formen kultureller Teilhabe sowohl in diachroner als auch in synchroner Perspektive zu markieren, er wird aber spätestens dann problematisch, wenn Carpentier – noch im gleichen Beitrag – deutlich zu verstehen gibt, dass das, was unter ›Partizipation‹ verstanden wird, sowieso nicht von den Eigenschaften der jeweils damit beschriebenen Phänomene bestimmt, sondern durch historisch spezifische Deutungshoheiten reguliert wird und deshalb kontingent ist. In seinen Worten: »The signification of participation is part of a ›politics of definition‹« (ebd.: 25). Eine retrospektive Bewertung von etwas als Partizipation (oder Interaktion etc.) wäre demnach möglicherweise nicht nur anachronistisch, sondern – vor dem Hintergrund dieser Kontingenzbehauptung – schlicht nicht möglich.

Genau diese Kontingenzbehauptung – also: Partizipation ist immer das, was in spezifischen Kontexten als solche definiert wird – führt aber wiederum zu unserer These, dass die gegenwärtigen Partizipationsdiskurse mehr als nur die Verlängerung einer ›alten‹ Debatte darstellen – nicht weil die verhandelte Thematik notwendigerweise eine andere ist, sondern weil sich die medialen und technologischen Voraussetzungen, die soziokulturellen und politischen Rahmenbedingungen und damit die anerkannten Legitimationsnarrative von Formen kultureller Teilhabe wahrscheinlich verändert haben.

Sicher feststellen kann man allerdings, dass spätestens seit 1968 mit unterschiedlichen Formen der Partizipation stets Ansprüche und weitergehende, kritische Forderungen verbunden werden, die nicht nur eine kulturelle, sondern auch eine politische Dimension besitzen. Im Zuge der (Weiter)Entwicklung des sogenannten Web 2.0, das die Möglichkeit der Teilhabe an der Erzeugung, Ausgestaltung und Dissemination medialer Formen verspricht, sollen sich nun diese Forderungen und Wünsche endlich erfüllen. Regelmäßig inspiriert das

Internet BeobachterInnen und NutzerInnen zur Idee, dass kulturelle Teilhabe auch politische Artikulationen innerhalb eines demokratischen Systems eröffnen könne – eines demokratischen Systems, in dem der Glaube an die Funktionsfähigkeit institutionalisierter Partizipationsprozesse ansonsten schwindet (vgl. Kellner 2005). Den »social media« wird nicht selten eine »subversive Wirkung auf autoritäre Öffentlichkeitsregime« (Habermas 2006) sowie das Potenzial einer beispiellosen Kollektivkreativität zugesprochen (vgl. u.a. Literat 2012). Der Begriff des »participatory turn« (Jenkins 2015) dient konsequenterweise keineswegs (nur) zur Beschreibung technologischer Veränderungen und der neuen Möglichkeiten im Web 2.0, sondern lässt sich ebenso als ein normatives Bekenntnis zum politischen Wert der Partizipation verstehen.

DER »PARTIZIPATORISCHE PAKT« IN WEB 2.0-KONTEXTEN

Die normative Dimension des Partizipationsbegriffs fordert Sympathien mit »Star Wars Uncut«, dem Kollektiv der Amateure, das dem Regisseur Pugh den Rücken stärkt und den »Großen der Branche«, um bei der David-gegen-Goliath-Analogie zu bleiben, die Stirn zu bieten scheint. Aber so einfach ist es nicht. Dass die Dinge komplexer liegen, wird offensichtlich, wenn man sich die Debatte um die Emmy-Verleihung für »Star Wars Uncut« etwas genauer anschaut. Neben (und in) den zahlreichen positiven Reaktionen auf das Ergebnis der Online-Zusammenarbeit finden sich nämlich auch einige Zwischentöne, in denen die Ambivalenz des Vorhabens und der Intentionen des Kurators Pugh anklingt. So berichtete die »New York Times« im bereits zitierten Artikel auch von Verhandlungen zwischen Pugh und Lucasfilm gleich nach der Emmy-Verleihung, in denen eine Zusammenarbeit zwischen David und Goliath zur Rede stand. Interviewaussagen beider »Seiten« irritieren dabei die Logik des medial inszenierten Antagonismus: »Lucasfilm, which is notoriously protective of the »Star Wars« brand, contacted him early in the creation of »Uncut« and told him that it wanted to support the project. Because Mr. Pugh has signed a non-disclosure agreement, there is little he can say about the discussions with the company, except that »Lucasfilm isn't out to make money on this, and neither am I.«« (Stelter 2010)

165

Vom Amateurstatus der »fanbasierten Koproduktion« »Star Wars Uncut« bleibt demnach nur noch die Andeutung des Widerstands gegen den »notorischen Protektionismus« des vom Urheber des Star-Wars-Universums gegründeten Unternehmens – ein Unternehmen, dessen Gründungsgeschichte mittlerweile selbst eine mythische Dimension angenommen hat und als ideologische Referenzfolie für die größtenteils überaus emphatische Partizipationsdebatte um »Star Wars Uncut« fungiert.

In der Tat ist die Geschichte, die George Lucas von der Gründung seines Unternehmens erzählt, eine, die sich der David-gegen-Goliath-Logik bedient,

eine, die von widrigen Anfängen erzählt, von DIY und von dem Durchhaltevermögen, das gebraucht wird, um sich aus der Nische in den Mainstream zu bewegen und sich langfristig zu etablieren. Es ist auch eine Geschichte, in der die Hingabe und das Engagement der Fans einen gewichtigen Anteil an dem Erfolg des Unternehmens haben. Konsequenterweise war Lucasfilm eines der ersten Unternehmen, das in seiner offiziellen Webpräsenz eine ganze Reihe interaktiver Schnittstellen einbaute, um die Erzählung von der Teilhabe der Fans am Erfolg des Unternehmens weiterzuführen. Schon seit den späten 1990er Jahren konnten Nutzer auf StarWars.com eigens entworfene Bausteine der Weltraumsaga posten und auf diese Weise am Ausbau des Lucasfilm-Universum ›partizipieren‹ (Shefrin 2004: 275).

Elana Shefrin merkt aber auch an, dass die Beiträge der Fans nur dann durch die Veröffentlichung gewürdigt werden, wenn sie in den Besitz des Unternehmens übergehen – »only if (these) submissions would become the studio's intellectual property«. Zwar sieht sie in dieser Form der Interaktion politisches Potenzial: »The active fan audience offers cultural producers the opportunity to forge strategic alliances that can democratically influence the power hierarchies in the artistic field«. Sie konstatiert aber auch einen Verlust der Glaubwürdigkeit des Unternehmens – Resultat der überaus eingeschränkten Möglichkeit der Zusammenarbeit: »While Lucas's and Lucasfilm's flagrant commodification of participatory fandom has not visibly eroded the general audience consumption of their franchise products, it has clearly resulted in a loss of symbolic prestige among media critics and Star Wars fans« (ebd.: 275f.).

166

Der Augenblick, in dem der Diskurs über kulturelle Teilhabe zum Teil einer Marketingstrategie bzw. als solcher erkennbar wird, ist ein höchst sensibler und prekärer Moment, der den ›partizipatorischen Pakt‹, also das Einlassen auf das Versprechen kultureller Teilhabe, gefährdet. Es geht nun um Vertrauensbruch und Enttäuschung, um Verrat, um Vorwürfe des Ausverkaufs und der Ausbeutung kreativer Potenziale, um Lug und Betrug: »While some fans were appreciative, others have been highly critical of the policy, complaining that their creative designs are being co-opted by a corporate decision that violates fair-use laws and compromises their personal chances of profiting from their artistic practices« (ebd.: 275).

Vor diesem Hintergrund sind die Reaktionen auf »Star Wars Uncut« möglicherweise besser, oder anders, einzuordnen: Das Online-Remake funktioniert nicht nur als Paradebeispiel partizipativer Kulturpraktiken ›an sich‹, sondern entwickelt sein Momentum vor allem als Gegenentwurf zu den kommerziell orientierten Praktiken eines als verlogen geltenden Medienkonzerns, dessen Gründungsmythos schon lange nicht mehr tragfähig zu sein scheint. Die Ästhetik des Amateurhaften wird dabei zum emphatischen Ausdruck genau jener sich als ethisch erhaben inszenierenden Position, die Lucasfilm aus der Perspektive der vom Glauben Abgewandten zwar für sich in Anspruch nimmt, aber nicht mehr einzunehmen vermag.

Mehr noch (Shefrins Beobachtung zu den Fanreaktionen deutete es bereits an): Es geht in dieser Auseinandersetzung um kulturelle Teilhabe nicht mehr nur um die Möglichkeit bzw. Unmöglichkeit des Uploads eigens erstellter Filmsequenzen, sondern – viel prinzipieller – um Fragen der Autorschaft und um Eigentumsverhältnisse im juristischen Sinne. Diese Dimension des Diskurses über Partizipation im Web 2.0 wird auch von Henry Jenkins thematisiert, der in einem Beitrag über ein Online-Remix von Herman Melvilles »Moby Dick« die Frage nach den Rechten am »Geschichtenerzählen« grundsätzlich aufwirft: »In what sense does a culture have a ›right‹ to retell stories that are part of its traditions? In what sense are they ›our stories‹ rather than the legal property of the people who first created them? After all, much contemporary discussion of copyright starts from an assumption that authors have rights while readers do not.« (Jenkins 2010: 109)

Dass der Ermächtigungsgestus (»wir sind der Film«) in anderen Kontexten umgekehrt zur Adressierung eines vermeintlichen Netz-Kollektivs als »Resource« (»ihr seid der Film«) verwendet wird, soll zuletzt ein kurzer Einblick in Rhetoriken des »crowd sourcing« sowie des »crowd funding« verdeutlichen. Die Rhetorik der Partizipation kann nicht nur von Verfechtern des basisdemokratischen Anspruchs des Internets, sondern auch von deren ärgsten Feinden, dem neoliberalen Kapitalismus und dessen Repräsentanten, in Anspruch genommen werden.

Als vergleichsweise prominentes Beispiel für diese Rhetorik dient der Online-Film »Iron Sky« aus dem Jahre 2012, der mit viel Klamauk und beeindruckend professioneller CGI die Geschichte von Nazis erzählt, die sich nach ihrer Kapitulation 1945 bis ins Jahr 2018 auf der »dunklen Seite des Mondes« versteckt halten, um in einem Überraschungsangriff ihr Territorium zurückzuerobern und die Vorherrschaft auf dem Planeten Erde zu übernehmen.

Als Kollaboration zwischen finnischen, deutschen und australischen Akteuren wurden Teile der Produktion des Films durch ein Crowdfunding-Modell finanziert. Nach Aussage der Filmemacher griff man auf diese Art der Finanzierung zurück, als gegen Ende der Produktion die bereits vorhandenen Mittel nicht mehr ausreichten. Diese Erklärung, die die finanzielle Unterstützung von Fans geschickt aus dem Belanglosen ins Existentielle katapultiert, ist Teil des web-basierten Projekt-Rahmennarrativs, dessen Selbstverständnis auf einem Modell der Kollektivkreativität gründet. Denn unter der Regie des Finnen Timo Vuorensola wurden – ähnlich wie bei »Star Wars Uncut« – Internetnutzer dazu eingeladen, auf einer Online-Plattform namens Wreck-A-Movie Szenen für den Film vorzuschlagen und mitzuentwickeln. Die Beschreibung der Plattform auf der »Iron Sky«-Webseite spielt ebenfalls mit dem scheinbar weit verbreiteten Verlangen nach kultureller Teilhabe: »[It] offers film creators a direct connection with their audience, and offers the fans a never-before-seen chance to interact with movie projects« (www.ironsky.net).

Ähnlich wie bei »Star Wars Uncut« war die »Verfilmung«, d.h. die Auswahl der Szenen, die technische Umsetzung und der Schnitt, Aufgabe eines durch den Regisseur Vuorenola angeleiteten Teams. Das Resultat, ein Hybrid aus einer Onlinesammlung von Ideen und Geldern einerseits und einer substanziellen Summe konventionell akquirierten Startkapitals andererseits, wird auf dessen Internetseite als innovatives Filmprojekt »on the forefront of a new wave of indie movies« beschrieben, »where the filmmakers are in direct contact with the audience even before the movie is out, using the power of communities in both creating the movie and also to a degree in funding it.« Mit diesen und weiteren Hinweisen auf die Einmaligkeit und Exklusivität der Möglichkeit, sich an dem Projekt zu beteiligen, wird um die Partizipation der Nutzer geworben (»ihr seid der Film«). Gleichzeitig wird (nicht nur) in diesen Formulierungen eine über das Versprechen demokratisch organisierter Mitwirkung hinausgehende explizit finanzielle Beteiligung (»to invest and share the future profits«) in Aussicht gestellt, verbunden mit einer nicht-monetären Anreizstruktur in einem nach Volumina gestaffelten Investitionssystem.

Was hier zum Vorschein kommt, bezeichnet Grant Patten als »Web 2.0 business model«, das auf der Zusammenarbeit etablierter Kulturproduzenten mit Fans basiert und in dem das »indigenous knowledge« der Fangemeinschaft für kommerzielle Zwecke nutzbar gemacht wird (Patten 2011: 1). Auch Patten kommt nicht an der normativen Dimension des Partizipationsbegriffs vorbei, den sich dieses Geschäftsmodell zu eigen macht, sondern wirft den Betreibern solcher Modelle – zumindest implizit – die nur durch den scheinbar ungebrochenen Glauben an das Versprechen kultureller Teilhabe funktionierende Ausbeutung von Humankapital vor (ebd.: 4ff.).

Aber wer partizipiert und woran? Was ist mit Partizipation hier eigentlich gemeint? Welches Vorverständnis des (Mehr)Werts kultureller Teilhabe wird in diesem Zusammenhang von welchen Akteuren impliziert? Diese und andere Fragen, die sich so oder so ähnlich auch im Falle von »Star Wars Uncut« stellen ließen, verdeutlichen die Komplexität einer Konstellation, in der die Idee (und der Begriff) der »Partizipation« als Teil einer polyvalenten Rhetorik fungieren, deren Dechiffrierung weiterführende »Arbeit am Begriff« der »Partizipation« mit Blick auf ein – wie Henry Jenkins es formuliert – »nuancierteres Vokabular« (2015; meine Übersetzung) erforderlich macht.

PARTIZIPATION BEFRAGEN: VORSCHLÄGE ZU EINER REFLEXIVEN BEGRIFFSBILDUNG

Die Ausführungen zur Debatte um das partizipatorische Potential der »social media«, die sich, wie hier gezeigt, nicht selten an konkreten kulturellen Ausdrucksformen entfacht, verdeutlichen zweierlei: Zunächst weisen sie darauf hin, dass der in dieser Debatte von verschiedenen Positionen verwendete Begriff der »Partizipation« eine dezidiert normative Komponente besitzt und

prinzipiell positiv konnotiert ist (dazu auch Carpentier/Dahlgren 2011: 9), oder möglicherweise andersherum: Gerade diese positive Konnotation trägt dazu bei, dass der Begriff so oft – und eben nicht selten strategisch – zum Einsatz kommt. Denn mit ihm und durch ihn artikuliert sich in der Regel der Anspruch auf die Teilhabe aller (oder möglichst vieler) innerhalb moderner westlicher Gesellschaften.

Zudem zeugt die Debatte selbst sowie ihre Thematisierung in der kulturwissenschaftlichen Forschung davon, dass das, was unter Partizipation eigentlich verstanden wird, nicht selten vergleichsweise unklar bleibt, vielleicht auch unklar bleiben soll. Zwar gibt es einige gewinnbringende Ansätze der qualitativen und quantitativen Unterscheidung verschiedener Formen und Modi der Partizipation, aber auch diese scheinen sich nicht immer und konsequent von einer normativen Grundlage lösen zu können – z.B. dann nicht, wenn zur Bestimmung »maximaler Partizipation« das Kriterium der »equal(ized) power relations in decision making« (Carpentier 2011: 32) herangezogen wird.

Ein Ausweg aus diesem Dilemma wäre nun der Rückzug auf die Kontingenz des Begriffs. Dieser Weg führte sicher nicht besonders weit, verstünde man ihn bloß als Einladung, auf einmal alles (oder nichts) voraussetzungslos als Partizipation verstehen oder bestimmen zu können oder zu dürfen. Er wäre möglicherweise aber aussichtsreich, wenn Zugänge zu und Umgänge mit dem Begriff der Partizipation auf deren Vorverständnisse, Prämissen und Legitimationsfiguren befragt würden und dadurch noch genauer in den Blick rückte, wer, wann, unter welchen Umständen und mit welchen Absichten von Partizipation spricht – ohne dass im Zuge dessen notwendigerweise Partizipation stattfindet.

Nicht die bloße Behauptung der Kontingenz, sondern ihre genaue Untersuchung wäre folglich der Dreh- und Angelpunkt einer reflexiven Perspektive auf »Kulturen der Partizipation« – einer Perspektive, die die Normativität des Begriffs nicht nur berücksichtigt, sondern diese durch die Befragung historisch spezifischer Konstellationen und Kontexte expliziert. Mit einem solchen Verständnis oder Begriff von Partizipation ließe sich sicher nicht entscheiden, ob x Partizipation ist oder war oder dass y Partizipation ist oder war und z nicht. Aber darum geht es auch gar nicht, zumindest hier nicht und mir nicht. Anschließend an die von Nico Carpentier formulierte Idee, dass das, was unter Partizipation verstanden wird, Ergebnis kontingenter Diskurszusammenhänge ist und von Deutungshoheit und Definitionsmacht abhängt, geht es vielmehr darum, eine Perspektive zu entwickeln, die genau das offenlegt und die Positionalität des Sprechens über Partizipation expliziert.

Um diese Perspektive einnehmen zu können und mit Blick auf eine reflexive Begriffsbildung weiter auszuarbeiten, könnten »partizipative« Medienangebote (also solche Medienangebote, die sich selbst als partizipativ verstehen oder inszenieren bzw. von anderen als partizipativ adressiert oder inszeniert werden) genauso wie Debatten über Partizipation und wissenschaftliche

Konzeptualisierungen von Partizipation auf eine Weise befragt werden, die die Aufmerksamkeit eher auf die Voraussetzungen und Bedingungen sowie die Akteure und Subjekte des Sprechens über Partizipation lenkt. Herauszuarbeiten wäre also beispielsweise, wie Partizipation in unterschiedlichen Kontexten legitimiert wird.

Gefragt werden könnte auch danach, wem im Sprechen über Partizipation die Option der Partizipation eigentlich >zu-gesprochen< wird und mit welchen Versprechen Partizipationsangebote einhergehen; außerdem, auf welche Weise die Akteure mit dem Begriff der Partizipation adressiert werden bzw. wie diese Akteure durch die Adressierung überhaupt erst als relevante Akteure konstituiert und als Subjekte positioniert werden. Es ließe sich schließlich auch danach fragen, was Akteure eigentlich leisten müssen, wie sie auftreten und sich zeigen müssen, um überhaupt als jener Typ von Subjekt, das partizipieren kann, im Rahmen von Partizipationsangeboten vorzukommen (vgl. www.uni-oldenburg.de/kulturen-der-partizipation/konzept/).

Im Rückgriff auf zwei Beispiele aus gegenwärtigen Kontexten hat sich der vorliegende Beitrag der ein oder anderen dieser Fragen zugewendet; dabei hat sich u.a. gezeigt, dass sich in prinzipiell ähnlich gelagerten Fällen in der Tat unterschiedliche >Erzählungen< zur Legitimation kultureller Partizipation herausgebildet haben. Produzent dieser Erzählung ist im Falle von »Star Wars Uncut« in erster Linie der öffentliche Diskurs, der sich spätestens ab der Verleihung des Emmy Awards an den Film tendenziell einer romantisierenden Rhetorik bedient und Partizipation letztlich als Teilnahme möglichst vieler am Projekt einer kollektiven Autorschaft definiert – ein Projekt wohlgerne, das erst durch die Rezeption des Awards durch unterschiedliche Medien als Projekt Gestalt annimmt und dem im Zuge einer nostalgischen Verklärung ein ermächtigendes (und im Sinne Carpentiers: machtausgleichendes) Potenzial zugesprochen wird. Dass das in diesem Diskurs verwendete Vokabular (»Filmemacher«, »Regisseur«) dieser Argumentationslogik nicht selten eigentlich zuwiderläuft, da es die kreative Hoheit wieder in die Hände einer einzelnen Person (hier: Casey Pugh) legt, scheint dabei nicht zu irritieren.

Obwohl »Iron Sky« ebenso auf einen positiv konnotierten Partizipationsbegriff zurückgreift, ist die diesem Beispiel zugrundeliegende Legitimationserzählung (der übrigens viel intensiver als im ersten Fall durch das Projekt selbst, also z.B. auf der Homepage, Vorschub geleistet wird) etwas anders gelagert, geht es doch hier nicht so sehr um Teilnahme als um Teilhabe im Sinne von »shareholding«. Konsequenterweise wird Partizipation nicht so sehr am Ziel der Kollektivermächtigung ausgerichtet, sondern als Investitionsstrategie individueller Akteure expliziert, deren Entscheidungen (zu partizipieren) in erster Linie auf der Basis eines Kosten-Nutzen-Kalküls getroffen werden. Werden die Akteure im Falle von »Star Wars Uncut« durch den öffentlichen Diskurs zuallererst zu politischen Subjekten geformt, arbeitet die Rhetorik des »Iron Sky«-Projekts

folglich vor allem mit der einer von ökonomischen Argumentationslogiken gerahmten Adressierung.

Bei beiden Beispielen wird zwar auf ganz ähnliche Art und Weise auf die normative Dimension des Partizipationsbegriffs zurückgegriffen, dieser Rückgriff beruht aber auf unterschiedlichen Argumentationsfiguren und wird von unterschiedlichen Akteuren (auf Produktions- und/oder Rezeptionsseite) vorgenommen; auch die (potenziell) partizipierenden Subjekte werden ganz verschieden adressiert. Um nun den Blick für diese Dimensionen unterschiedlicher »Kulturen der Partizipation« weiter zu schärfen und dadurch zur Ermöglichung der o.a. reflexiven Perspektive beizutragen, wäre eine systematische(re) und historisierende(re) Betrachtung solcher und ähnlicher Kontexte wünschenswert. In der Tat täte eine kulturwissenschaftliche Thematisierung des (eigenen) Sprechens über Partizipation als Phänomen und als Begriff vielleicht auch gut daran, den Fokus ihrer Empirie nicht auf das 21. Jahrhundert zu richten und dabei vor allem Web 2.0-Kontexte in den Blick zu nehmen (vgl. dazu u.a. Ackermann/Boroffka/Lersch 2013; Delwiche/Jacobs Henderson 2012; Greif et al. 2011). Möglicherweise wäre die Befragung der Voraussetzungen und Verwendungen unterschiedlicher Partizipationsbegriffe (und von Begriffen wie z.B. »Interaktion« oder »Teilhabe«) in spezifischen historischen Konstellationen sowohl für die Evaluation dieser Begriffe als auch im Hinblick auf eine potenzielle Neubewertung bestimmter, als verbürgt geltender Annahmen und Wissensbestände gewinnbringend.

Rückte man diese Fragen in den Vordergrund, verschöbe sich der Aufmerksamkeitsfokus vom Phänomen zum Diskurs, oder anders: würde der Diskurs zum Phänomen, das zu untersuchen wäre. Mit einer solchen Verschiebung ließe sich in der Tat ein kulturwissenschaftlicher Zugang zu Partizipationskulturen und deren Diskursen entwickeln, der nicht nur die Rahmenbedingungen und Voraussetzungen, Akteure und Subjekte sowie die verschiedenen Aneignungen unterschiedlicher Variationen von Partizipation (bzw. dem, was so genannt wird) differenziert zu betrachten vermag, sondern der auch sich selbst zum Gegenstand macht, indem er die normativen Prämissen und Vorverständnisse, mit denen er eben jene Praktiken und Diskurse untersucht und dabei Begriffsbestimmungen und -abgrenzungen unternimmt, thematisiert und kritisch reflektiert. ♦

LITERATUR

ACKERMANN, FELIX/BOROFFKA, ANNA/LEERSCH, GREGOR H. (HG.) (2013): Partizipative Erinnerungsräume: Dialogische Wissensbildung in Museen und Ausstellungen, Bielefeld. • **BURGER, HARALD** (1991): Das Gespräch in den Massenmedien, Berlin/New York. • **BUTLER, MARTIN** (2015, in Vorbereitung): The Promise of Participation: Collaborative Modes of Cultural Production in Web 2.0-Contexts, in: Martin Butler/Albrecht Hausmann/Anton Kirchhofer (Hg.): Precarious Alliances: Cultures of Participation in Print and Other Media, Bielefeld. • **BUTLER, MARTIN** (2015, im Druck): On the Ethics and Aesthetics of Remaking in Web 2.0-Environments, in: Rüdiger Heinze/Lucia Krämer (Hg.): Remakes and Remaking: Concepts – Media – Practices, Bielefeld, S. 171–180. • **CARPENTIER, NICO** (2011): The Concept of Participation. If They Have Access and Interact, Do They Really Participate?, in: CM Communication Management Quarterly, 21, S. 13–36. • **CARPENTIER, NICO/DAHLGREN, PETER** (2011): Introduction – Interrogating Audiences: Theoretical Horizons of Participation, in: CM Communication Management Quarterly, 21, S. 7–12. • **DELWICHE, AARON/JACOBS HENDERSON, JENNIFER (HG.)** (2012): The Participatory Cultures Handbook, New York. • **ENGESSER, SVEN** (2013): Die Qualität des Partizipativen Journalismus im Web. Bausteine für ein integratives theoretisches Konzept und eine explanative empirische Analyse, Wiesbaden. • **FELDHOF, SILKE** (2009): Zwischen Spiel und Politik. Partizipation als Strategie und Praxis in der bildenden Kunst, Berlin <http://opus4.kobv.de/opus4-udk/frontdoor/index/index/docId/26>; 29.12.2014. • **GREIF, HAJU, ET AL.** (Hg.) (2011): Cultures of Participation: Media Practices, Politics and Literacy, Wien. • **HABERMAS, JÜRGEN** (2006): Dankesrede bei der Entgegennahme des Bruno-Kreisky-Preises, 9. März 2006 <http://www.informationphilosophie.de/?a=1&t=222&n=2&y=1&c=1>; 15.03.2014. • **HOANG, LINDA** (2013): Edmontonian among Fans Worldwide Working to Recreate Star Wars Movie <http://edmonton.ctvnews.ca/edmontonian-among-fans-worldwide-working-to-recreate-star-wars-movie-1.1254204>; 29.12. 2014. • **IRON SKY** (2013): Crowdfunding – The New Way to Finance Movies <http://www.ironsky.net/site/support/finance/>; 04.11.2013. • **JENKINS, HENRY** (2006): Convergence Culture: Where Old and New Media Collide, New York. • **JENKINS, HENRY** (2010): Multiculturalism, Appropriation, and the New Media Literacies. Remixing Moby Dick, in: Stefan Sonvilla-Weiss (Hg.): Mashup Cultures, Wien, S. 98–119. • **JENKINS, HENRY** (2015, in Vorbereitung): Participation? It's Complicated, in: Martin Butler/Albrecht Hausmann/Anton Kirchhofer (Hg.): Precarious Alliances. Cultures of Participation in Print and Other Media, Bielefeld. • **JOOSS-BERNAU** (2010): Das Popkonzert als para-theat-

rale Form. Seine Varianten und seine Bedingungen im kulturell-öffentlichen Raum. Berlin/New York. • **KELLNER, DOUGLAS** (2005): Media Spectacle and the Crisis of Democracy. War, Terrorism, and Election Battles, Boulder, CO. • **KÜHL, EIKE** (2012): Möge die Crowd mit dir sein: Star Wars Uncut <http://blog.zeit.de/netzfilmblog/2012/01/23/star-wars-uncut-crowd-sourcing-remake/>; 25.03.2014. • **LITERAT, IOANA** (2012): The Work of Art in the Age of Mediated Participation. Crowdsourced Art and Collective Creativity, in: International Journal of Communication 6, S. 2962–2984. • **NEUMANN-BRAUN, KLAUS** (1993): Rundfunkunterhaltung: zur Inszenierung publikumsnaher Kommunikationsereignisse, Tübingen. • **O'REILLY, TIM** (2005): What Is Web 2.0?: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software [<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>]; 29.12.2014]. • **PATTEN, GRANT** (2011): Working without Pay. Toward Participatory Media Unions <http://www.gpatten.com/WorkingWithoutPay.pdf>; 29.12.2014. • **SEITZ, MATT Z.** (2012): The Fan-Made Star Wars Uncut Is the Greatest Viral Video Ever <http://www.vulture.com/2012/01/fan-made-star-wars-recut-is-the-greatest-viral-video-ever.html>; 15.03.2014. • **SHEFRIN, ELANA** (2004): Lord of the Rings, Star Wars, and Participatory Fandom. Mapping New Congruencies between the Internet and Media Entertainment Culture, in: Critical Studies in Media Communication 21, 3, S. 261–281. • **STELTER, BRIAN** (2010): An Emmy for Rebuilding a Galaxy http://www.nytimes.com/2010/08/28/arts/television/28uncut.html?_r=0; 15.03.2014.

► Dieser Beitrag entstand im Kontext des Promotionsprogramms »Kulturen der Partizipation« an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg. Das Programm, das in Kooperation mit der Universität Braunschweig und der Universität Groningen sowie dem Hanse Wissenschaftskolleg Delmenhorst (HWK) durchgeführt wird (www.uni-oldenburg.de/kulturen-der-partizipation), hat es sich zum Ziel gesetzt, zur Konturierung der im Beitrag skizzierten reflexiven Perspektive auf Partizipation beizutragen; die im letzten Teil des Beitrags formulierten Fragen und Desiderate basieren auf dem von allen Beteiligten gemeinsam verfassten Konzept (www.uni-oldenburg.de/kulturen-der-partizipation/konzept/). Ich danke allen Programmteilnehmern, insbesondere meinen Oldenburger Kollegen Albrecht Hausmann und Anton Kirchhofer, für wertvolle Anregungen und Kommentare zu verschiedenen Entwürfen dieser hier vorge-tragenen Ideen. Ebenso danke ich Henry Jenkins für einen produktiven Gedankenaustausch über den Begriff und die Idee der »Partizipation« sowie für äußerst hilfreiche Hinweise auf einschlägige Literatur zum Thema.