

Dirk Rose  
Tobias Unterhuber (Hg.)

# Digitalisierung

Erzählen von einer Zäsur



Dirk Rose, Tobias Unterhuber (Hg.)

Digitalisierung



Dirk Rose, Tobias Unterhuber (Hg.)

# **Digitalisierung**

Erzählen von einer Zäsur

Gedruckt mit finanzieller Unterstützung der ZEIT-Stiftung Ebelin und Gerd Bucerius, des Forschungsschwerpunkts „Kulturelle Begegnungen – Kulturelle Konflikte“ an der Universität Innsbruck sowie der Stiftung Fürstl. Kommerzienrat Guido Feger.

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über [www.dnb.de](http://www.dnb.de) abrufbar

wbg Academic ist ein Imprint der wbg  
© 2023 by wbg (Wissenschaftliche Buchgesellschaft), Darmstadt  
Die Herausgabe des Werkes wurde durch die  
Vereinsmitglieder der wbg ermöglicht.  
Umschlagsabbildungsnachweis: © Adam Birkett auf Unsplash  
Satz und eBook: Satzweiss.com Print, Web, Software GmbH  
Gedruckt auf säurefreiem und  
alterungsbeständigem Papier  
Printed in Germany

Besuchen Sie uns im Internet: [www.wbg-wissenverbindet.de](http://www.wbg-wissenverbindet.de)

ISBN 978-3-534-27681-3

Elektronisch ist folgende Ausgabe erhältlich:  
eBook (PDF): 978-3-534-27682-0

Dieses Werk ist mit Ausnahme der Abbildungen (Buchinhalt und Umschlag) als Open-Access-Publikation im Sinne der Creative-Commons-Lizenz CC BY-SA International 4.0 (»Attribution-ShareAlike 4.0 International«) veröffentlicht. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. Jede Verwertung in anderen als den durch diese Lizenz zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

# Inhaltsverzeichnis

*Dirk Rose & Tobias Unterhuber*  
Digitalisierung & Zäsur. . . . . 7

## **Geschichte**

*Rolf F. Nohr*  
„Eine sich selbst verformende Gußform“. Arbeit und die Herausbildung einer  
Rationalität spielerischen Handelns . . . . . 25

*Heinz Hiebler*  
Von der Medienkulturgeschichte des Digitalen zu Abrams und Dorst S.  
(2013/2015) . . . . . 63

## **Erzählen**

*Martin Hennig*  
Erzählen *als* Zäsur. Zur Rolle von Grenzen in Digitalisierungsnarrativen . . . . . 95

*Nicole Brandstetter*  
Künstliche Intelligenz in der Literatur. Narrative zwischen  
motivgeschichtlichem Wandel und Ästhetisierung. . . . . 121

*Felix Liedel*  
Haben die Maschinen gewonnen? Narrative um virtuelle Realitäten zwischen  
Wunderland und Weltersetzung . . . . . 149

## **Verfahren**

*Jochen Strobel*

Agency im Narrativ der Digitalisierung . . . . . 167

*Andrea Schütte*

Erzählen digitalisieren und Digitalisierung erzählen. Überlegungen zur  
Funktion von Erzählen und Digitalisierung sowie zur  
Netzliteraturwissenschaft . . . . . 197

*Olivetta Gentilin*

Das literarische Potenzial des Algorithmus. Reflexionen über die Eröffnung  
neuer Perspektiven für die Literatur und die Literaturwissenschaft . . . . . 225

## **Koordinaten**

*Elias Kreuzmair & Magdalena Pflock*

What's happening? Zeitreflexion und literarische Verfahren nach der  
Digitalisierung (Han, Berger, Sanyal) . . . . . 253

*Tim Othold*

Der Massen neue Kleider – Geschichten über subjektlose Menschenmengen  
und ihre digitale Zähmung . . . . . 279

*Simon Sahner*

An allen Orten zugleich. Digitalisierung in und der Literatur . . . . . 305

Dirk Rose & Tobias Unterhuber

## Digitalisierung & Zäsur

This is repetitive  
But nothing has changed  
And I'm crazy  
Where are my friends?

Le Tigre: Get Off the Internet

Es besteht zwar keine Einigkeit darüber, was unter ‚Digitalisierung‘ zu verstehen ist: Dass ein technologischer und medialer Wandel im Gange ist, der häufig unter diesem Schlagwort gefasst wird, steht jedoch außer Zweifel. Jeden Tag aufs Neue können wir dies feststellen, ohne dabei von unseren alltäglichen Einzelbeobachtungen auf den tatsächlichen Umfang der Veränderungen schließen oder die weiteren Entwicklungen abschätzen zu können. Wenn die *Wiener Zeitung* nach 320 Jahren ihr Erscheinen als täglich gedrucktes Medium einstellt und in eine Online-Plattform transferiert wird,<sup>1</sup> dann ist zweifelsohne etwas Entscheidendes im Gange.

Auf der Suche nach einer vergleichbaren medientechnologischen Zäsur wird man oft auf den Buchdruck verwiesen.<sup>2</sup> Dieser benötigte aber bis zu einer nennenswerten Durchsetzung mehr als ein Jahrhundert, während seine unmittelbaren

---

<sup>1</sup> Vgl. *Wiener Zeitung*: „Wiener Zeitung‘ muss nach 320 Jahren tägliche Druckausgabe einstellen“, in: *Wiener Zeitung Online*, 05.10.2022, (<https://www.wienerzeitung.at/nachrichten/kultur/medien/2163974-Wiener-Zeitung-Regierung-stellt-Print-Produkt-weitgehend-ein.html>) [07.10.2022]. Inzwischen ist dieser Transfer beschlossene Sache.

<sup>2</sup> Vgl. Andreas Käuser: „Historizität und Medialität. Zur Geschichtstheorie und Geschichtsschreibung von Medienumbrüchen“, in: Ralf Schnell (Hg.): *MedienRevolutionen*.

Wirkungen zunächst nur eine vergleichsweise kleine Gruppe betrafen.<sup>3</sup> Die gedruckte Zeitung bspw., welche am Beginn einer massenmedialen periodischen Publizistik steht, erblickte knapp 150 Jahre nach dem ersten gedruckten Buch das Licht der Welt. Andere medientechnologische Zäsuren, wie die Erfindung des Kinos, benötigten zwar einen weitaus geringeren Zeitraum für ihre Etablierung. Sie konnten aber oft auf Vorgängermedien oder ähnliche mediale Praktiken – in diesem Fall die Fotografie und das Varieté-Theater – aufbauen und so zum Ausdruck eines vergleichsweise ‚sanften Übergangs‘ in ein neues Medienzeitalter werden. Hinzu kommt, dass die neuen elektronischen Medien durch ihre Apparaturen zunächst nicht besonders alltagstauglich waren, sondern im Gegenteil eine herausgehobene Position einnahmen. Das Kino hatte als gebaute Heterotopie seinen festen Platz in und zugleich außerhalb der sozialen Ordnung: Ins Kino musste (und wollte) man gehen, die Filmapparate wurden von fremden Händen bedient. Und auch das frühe Radio wurde oft noch in dafür eingerichteten Radiostuben mit Kopfhörern vor klobigen Apparaten konsumiert.<sup>4</sup>

Das alles ist bei der Digitalisierung anders. Sie ereignet sich nicht nur innerhalb weniger Jahrzehnte, im Grunde in der Zeitspanne einer einzigen Generation, sondern auch auf globaler und privater Ebene gleichermaßen. Die smarte Technologie durchdringt den Alltag wie zuvor kein anderes Medium. Die digitale Neukonfiguration erreicht dabei Geschwindigkeiten, die in kürzester Zeit nur wenige Jahre alte

---

*Beiträge zur Mediengeschichte der Wahrnehmung*, Bielefeld 2006, S. 147–166, hier S. 147, sowie: Sven Grampp/Eva Wiebel: „Revolution in Permanenz“. Die Erfindung des Buchdrucks als Gründungsfigur der Neuzeit“, in: dies. u. a. (Hg.): *Revolutionsmedien – Medienrevolutionen*, Konstanz 2008, S. 95–123, hier S. 95.

<sup>3</sup> Giesecke gibt als Zeitpunkt der Durchsetzung der neuen Medientechnik „Mitte des 16. Jahrhunderts“ an: Michael Giesecke: *Der Buchdruck in der frühen Neuzeit. Eine historische Fallstudie über die Durchsetzung neuer Informations- und Kommunikationstechnologien*, Frankfurt a. M. 1991, S. 66. Selbst wenn man die zahlreiche Kritik an Gieseckes Modell eines vergleichsweise schnellen sozialen Wandels durch den Buchdruck in Rechnung stellt, bedeutet das einen Zeitraum von hundert Jahren!

<sup>4</sup> Nicht ganz unähnlich dazu gab und gibt es für Videospiele Arcades und Spielhallen, die eine ähnliche heterotopische Qualität besitzen. Gerade in Deutschland spielten diese aber im Vergleich zur USA aus rechtlichen Gründen eine eher geringe Rolle; vgl. Britta Neitzel: „Andere Orte. Zum Heterotopischen von Spielhallen und Videogame Arcades“, in: Martin Hennig/Hans Krahl (Hg.): *Spielzeichen II. Raums Spiele/Spielräume*, Glückstadt 2018, S. 292–318.

Fiktionen und Zukunftsvisionen hinter der Wirklichkeit zurücklassen. 3 MB-RAM waren in *Neuromancer* noch ein Mordgrund,<sup>5</sup> ein Computer mit 1 GHz war Mitte der 1990er noch kaum vorstellbar, die Idee leistungsfähiger Smartphones oder kabelloser Netzwerke noch nicht einmal denkbar, das Internet ein Fall für Spezialist\*innen. Gleichzeitig wurden und werden solche Entwicklungen in Kürze naturalisiert und dadurch das ‚Zuvor‘ nur noch schwer denkbar. Gemäß dem Diktum von Hans Blumenberg, Epochenumbrüche hätten keine Zeugen,<sup>6</sup> gewinnt auch die digitale Zäsur erst im Nachhinein an Kontur als eine Ansammlung von *points of no return*. Dass dies in einer bis dato nicht gekannten Schnelligkeit geschieht, welche generationelle Wissens- und Verhaltensmuster in Rekordzeit veralten lässt, erklärt vielleicht die emotionale Aufladung der Debatten um diese Veränderungsprozesse. Inhaltlich reichen sie vom Heilsversprechen bis zum bevorstehenden Untergang der Zivilisation.<sup>7</sup>

Versteht man den Menschen als *homo narrans*,<sup>8</sup> der sich seine Welt mithilfe von Erzählungen erschließt, so müsste man erwarten, dass die Digitalisierung auch als Erzählgegenstand in den Mittelpunkt rückt. Die Frage, wie wir von der Digitalisierung erzählen, erweist sich angesichts der drastischen soziokulturellen Veränderungen, die mit ihr einhergehen, als zentral für die Auseinandersetzung mit unserer Gegenwart und unserer Verortung in ihr. Die Erzählungen von der Digitalisierung sind dabei nicht notwendig an die realen technologischen, medialen oder sozialen Veränderungen gekoppelt; sie sind in erster Linie an der von ihnen erzeugten Kontingenz interessiert, die sie entweder zu reduzieren oder zu maximieren versuchen.<sup>9</sup> Ähnliches lässt sich im Übrigen am wissenschaftlichen Diskurs und dessen Narrativen zur Digitalisierung beobachten. Dabei zeigen sich wiederkehrende und den Diskurs strukturierende Muster. Im Folgenden sollen drei zentrale Stränge dieser Narrativierung des Digitalen näher beleuchtet werden: 1. die große Erzählung der

<sup>5</sup> William Gibson: *Neuromancer*, New York 1984, S. 39.

<sup>6</sup> Vgl. Hans Blumenberg: *Die Legitimität der Neuzeit*, Frankfurt a. M. 1988, S. 545.

<sup>7</sup> Vgl. Stephan Porombka: *Hypertext. Zur Kritik eines digitalen Mythos*, München 2001, S. 12.

<sup>8</sup> Vgl. Albrecht Koschorke: *Wahrheit und Erfindung. Grundzüge einer Allgemeinen Erzähltheorie*, Frankfurt a. M. 2013, S. 9–12.

<sup>9</sup> Vgl. ebd., S. 11.

Digitalisierung, 2. Digitalisierung als Medienrevolution, 3. die iterative Diskussion über Digitalisierung.

1. Von der Digitalisierung als Metanarrativ, als – einmal mehr – letzte ‚große Erzählung‘ zu sprechen, ist eine oft gebrauchte Art und Weise, den digitalen Wandel zu beschreiben. Dies geschieht aber nicht erst in der Gegenwart, sondern spätestens seit den 1980er-Jahren. Man könnte sogar behaupten, dass die umfassende gesellschaftliche Digitalisierung, hier noch als „Informatisierung der Gesellschaft“<sup>10</sup> bezeichnet, ein Metanarrativ ist, das bereits in Jean-François Lyotards *Das postmoderne Wissen*, oft unerkannt, mitläuft. Lyotard beschreibt diesen Vorgang als „erträumte[s]‘ Kontroll- und Regulierungsinstrument des Systems des Marktes“, das „unvermeidlich den Terror mit sich“ bringe, wenn nicht „[d]ie Öffentlichkeit freien Zugang zu den Speichern und Datenbanken“ erhalte.<sup>11</sup> Fragen von Überwachung und Freiheit bilden offenbar von Anfang an eine Hauptachse in diesem Diskurs, der wesentlich aus einer subjektphilosophischen Perspektive bzw. deren Verabschiedung im postmodernen Denken geführt wurde.

Auch wenn wir uns andere Erklärungsansätze zur Postmoderne oder zu vergleichbaren Epocheneinordnungen wie ‚Zeitalter der Globalisierung‘ ansehen, wird dort immer wieder die Entwicklung neuer Technologien als Begründungszusammenhang angeführt. Wolfgang Welsch argumentiert, dass die Postmoderne durch eine „Gesamtsituation der Simultaneität und Interpenetration“ gekennzeichnet sei, die „[i]m Zeitalter des Flugverkehrs und der Telekommunikation“ begründet liege (die es beide freilich schon in der Moderne gab).<sup>12</sup> Ganz ähnlich sehen Jürgen Osterhammel und Niels P. Petersson die neue Hochphase der Globalisierung in „einer radikalen Verbilligung des Telefonierens und der Verbreitung elektronischer Post“ begründet, aus denen eine „gemeinsame Gegenwart und ein ‚virtuelles‘ Miteinander“ und damit „weltweite soziale Beziehungen, Netze und Systeme“ entstehen.<sup>13</sup> Nick Dyer-Witheford und Greig de Peuter erblicken, in Nachfolge von Michael Hardts

---

<sup>10</sup> Jean-François Lyotard: *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht* [1979], übers. v. Otto Pfersmann, Wien 2012, S. 154.

<sup>11</sup> Ebd.

<sup>12</sup> Wolfgang Welsch: *Unsere postmoderne Moderne* [1987], Berlin 2008, S. 4.

<sup>13</sup> Jürgen Osterhammel/Niels P. Petersson: *Geschichte der Globalisierung. Dimensionen, Prozesse, Epochen*, München 2012, S. 12.

und Antonio Negris *Empire*<sup>14</sup>, in den „fiber-optic cables and wireless connections of digital networks run by immaterial labor“ die Grundlage, dass „the tendrils of business [...] around the planet“<sup>15</sup> reichen können. Auch Joseph Vogl konstatiert einen „technisch-ökonomischen Umbruch, der sich mit der Gründung elektronischer Börsen, mit der Verbreitung des Computerhandels seit den 1980er-Jahren, mit dem Ausbau der Netze, der Einführung von ISDN [...] vollzog“,<sup>16</sup> und Jean Baudrillard begreift sogar „den Mord an der Realität“ als eine Tat „der Medien, des Virtuellen und der Netze“.<sup>17</sup> (Medien)technische Veränderungen stehen also am Beginn einer veränderten Weltwahrnehmung oder einer veränderten Welt, weil „Medien [...] Kultur, Wahrnehmung und Erkenntnis [präformieren]“ und damit „Differenzen des Mediengefüges [...] den Unterschied von Erkenntnismöglichkeiten, Kulturen, Epochen und Zeiten“<sup>18</sup> ausmachen.

Damit fügt sich die Meta-Erzählung von der Digitalisierung in ein Fortschrittsnarrativ der technisch-wissenschaftlichen Moderne ein, das sich mindestens bis auf die Erfindung der Dampfmaschine zurückführen lässt, und das Technikutopien und -dystopien en masse hervorgetrieben hat; man denke nur an Frankenstein und ähnliche emblematische Figuren der wissenschaftlich-technischen Veränderung. Offen bleibt dabei, was das spezifisch Mediale der digital mediatisierten Moderne darstellen soll bzw. worin sich (und ob überhaupt) die Digitalisierung von anderen (medien)technologischen Zäsuren unterscheidet. Auch die Frage, ob ihre Erzählmuster von anderen Erzählweisen der Moderne signifikant abweichen, die fallweise euphorische Zukunfts- oder melancholische Verfallsgeschichten erzählen,<sup>19</sup> oder ob sie diese lediglich perpetuieren, bedürfte einer ausführlicheren Antwort, als sie die Einzelbeiträge dieses Bandes liefern können.

<sup>14</sup> Michael Hardt/Antonio Negri: *Empire*, Cambridge, MA/London 2001.

<sup>15</sup> Nick Dyer-Witheford/Greg de Peuter: *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis/London 2009, S. XX.

<sup>16</sup> Joseph Vogl: *Das Gespenst des Kapitals*, Zürich 2010, S. 14.

<sup>17</sup> Jean Baudrillard: *Warum ist nicht alles schon verschwunden?*, übers. v. Markus Sedlaczek, Berlin 2008, S. 6.

<sup>18</sup> Grampp/Wiebel: ‚Revolution in Permanenz‘ (2008), S. 95.

<sup>19</sup> Vgl. Ingo Stöckmann: ‚Moderne und Kultur. Über Genese und Funktionsweise literaturwissenschaftlicher Moderne-Begriffe‘, in: *Internationales Archiv für Sozialgeschichte der deutschen Literatur* 37 (2012), S. 105–118.

Während der wissenschaftliche Diskurs und erst recht die von der Ökonomie vor sich hergetriebene politische Debatte die sichtbaren Gewinne der Digitalisierung verbucht, notiert die Literatur eher die Verluste; auch dieses Muster ist schon seit der durchgreifenden gesellschaftlichen Modernisierung in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts bekannt.<sup>20</sup> Erzählen von der Digitalisierung heißt also nicht zuletzt: eine Fülle von Plots und Motiven werden wiederholt, andere dagegen werden unerzählbar. Insofern ist es mindestens ebenso bedeutsam, worüber die Literatur im Fall der Digitalisierung erzählt, wie, worüber sie nicht (mehr) erzählt. Digitalisierung, das sind nicht zuletzt die Leerstellen in traditionellen Erzählmustern, das Unwahrscheinlichwerden von Kontingenz und Zufall oder deren Delegation an neue, undurchsichtige<sup>6</sup> Instanzen wie Künstliche Intelligenz bzw. Algorithmen.

Das lässt sich bereits bei der frühen Literatur zur Digitalisierung beobachten. Schon in den literarischen Fiktionen der 1980er-Jahre, vor allem im Cyberpunk, wird Digitalisierung als weltverändernd gedacht, selbst wenn diese erst in ihren Anfängen gesteckt haben mag. Dort werden uns in einem historischen Vorausgriff fiktionale Welten präsentiert, die nach einer vollständigen Digitalisierung und Technologisierung der Gesellschaft spielen. Interessanterweise wird hier meist die Phase des Übergangs, und damit die eigentliche Zäsur, übersprungen. Stattdessen scheint es ein ‚Vorher‘ (unsere Welt) und ein ‚Nachher‘ (die Fiktion) zu geben, die diese Zäsur retrospektiv nur umso deutlicher hervortreten lassen. Was dem Himmel über Chiba die Farbe eines Fernsehers „tuned to a dead channel“ gab, bleibt hingegen unerwähnt.<sup>21</sup>

2. Angesichts dessen stellt sich die Frage, ob die Digitalisierung statt als Medienwandel nicht treffender als Medienrevolution beschrieben werden sollte. Bei allen Problemen, die dieser Begriff mit sich bringt,<sup>22</sup> erlaubt er doch, die Komplexität

---

<sup>20</sup> Vgl. etwa den Band von Michael Neumann u. a. (Hg.): *Modernisierung und Reserve. Zur Aktualität des 19. Jahrhunderts*, Stuttgart 2017.

<sup>21</sup> Gibson: *Neuromancer* (1984), S. 3.

<sup>22</sup> Vgl. z. B. Käuser: *Historizität und Medialität* (2006), S. 155, sowie Rainer Leschke: „Vom Eigensinn der Medienrevolution. Zur Rolle der Revolutionsrhetorik in der Medientheorie“, in: Gramp u. a.: *Revolutionsmedien – Medienrevolutionen* (2008), S. 143–169.

radikaler gesellschaftlicher Veränderungen zu begreifen, die als Ereignis *und* als Prozess verhandelt werden.<sup>23</sup> Dieser Doppelcharakter lässt sich auf die Digitalisierung übertragen, die sowohl als Zäsur wie als langsame, langwierige, in manchen Teilen auch im Verborgenen stattfindende Veränderung wahrgenommen wird. Zugleich erschwert das ihr Verständnis, weil der Digitalisierung das klar bestimmbare Ereignis fehlt bzw. eine Reihe von Ereignissen diesen Status für sich behaupten können.<sup>24</sup> Beginnt die Digitalisierung mit dem Enigma-Projekt, der Produktion der ersten Mikrochips, der Vermarktung des Heimcomputers oder mit der „Erfindung“ des Internets bzw. Arpanets? Oder ist es doch erst das Web 2.0 bzw. die Entstehung Sozialer Medien? Oder liegen ihre Anfänge sogar schon in den Statistiken des 19. Jahrhunderts und deren sozialtechnologischen Implikationen, wie Armin Nassehi behauptet?<sup>25</sup> Dass man sich wahrscheinlich auf keines dieser Ereignisse einigen kann<sup>26</sup> und auch mit keinem von ihnen eine konkrete Jahreszahl verknüpft, legt nahe, dass der Digitalisierung zwar ein Ereignischarakter zugeschrieben werden kann, weil sie Welt verändert, es aber unklar bleibt, was dieses Ereignis sein könnte. Und während auf ein solches Ereignis gewartet oder danach gesucht wird, hat sich die Welt bereits in ihrem Sinn und durch sie verändert.

Dabei lässt sich durchaus eine semantische Parallele zwischen dem Begriff der Revolution und dem der Digitalisierung herstellen. Denn wie zuvor schon ‚Geschichte‘, ‚Moderne‘, ‚Revolution‘ usw. reiht sich auch ‚Digitalisierung‘ ein in die Riege von Begriffen, die im Prinzip untereinander ausgetauscht werden können. Wie Nicole Wiedenmann und Kay Kirchmann argumentieren, werden im Diskurs der Moderne seit der Französischen Revolution „‚Moderne‘, ‚Geschichte‘ und

<sup>23</sup> Vgl. Nicole Wiedenmann/Kay Kirchmann: „Revolution als Selbstmandatierung und -inszenierung. Eine begriffsgeschichtliche Annäherung an eine problematische Kategorie“, in: Grampp u. a.: *Revolutionsmedien – Medienrevolutionen* (2008), S. 25–64, hier S. 38f.

<sup>24</sup> Vgl. Leschke: *Eigensinn* (2008), S. 163.

<sup>25</sup> Vgl. Armin Nassehi: *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*, München 2019, S. 31.

<sup>26</sup> Nanette Rissler-Pipka behauptet sogar, dass sich für mediale Zäsuren „kein bestimmter Zeitpunkt“ oder eine zeitliche Eingrenzung festhalten lasse, nicht einmal für den „als große Veränderung und z.T. apokalyptisch [...] wahrgenommene[n] Umbruch von analogen zu digitalen Medien“; Nanette Rissler-Pipka: „Einleitung: Theoretische Vorbemerkung zu medialen Zäsuren“, in: Isabel Maurer Queipo/dies. (Hg.): *Spannungswechsel. Mediale Zäsuren zwischen den Medienumbrüchen 1900/2000*, Bielefeld 2005, S. 7–15, hier S. 11.

„Revolution“ zunehmend zu Synonymen<sup>27</sup>, weil sie sich einen „gemeinsame[n] Fluchtpunkt“ teilen, nämlich

die Selbstdefinition der „neuen Zeit“ als einer, die sich im permanenten und sich stetig beschleunigenden Wandel, in der unentwegten Umwälzung des jeweils Bestehenden konstituiert und auf eine offene Zukunft hin selbst entwirft.<sup>28</sup>

All dies wird auch der Digitalisierung zugeschrieben, die somit nur als eine weitere, wenngleich besonders intensive Phase im Zeitalter der Modernisierung erscheint. Digitalisierung als gesamtgesellschaftlicher Prozess wird, das ist die Pointe, vor dem Hintergrund dieser Begriffsgeschichte immer schon in einem semantisch ‚revolutionären‘ Horizont diskursiviert, und zwar unabhängig davon, ob sie „tatsächlich revolutionären Charakter“<sup>29</sup> besitzt oder nicht. Eine solche Begrifflichkeit ist daher nicht nur, wie Rainer Leschke schreibt, reine Rhetorik der Medientheorie, die „ihre Revolutionen im Minutentakt“<sup>30</sup> ausruft. Das Revolutionäre an der Digitalisierung ist ihre Einbettung in ein Beschreibungsmodell, das selbst auf solchen Revolutionen beruht,<sup>31</sup> weil sie die Stimmigkeit der Modernisierungsthese mit immer neuen (revolutionären) Binnenzäsuren unter Beweis stellen. Die übergeordnete Zäsur bleibt in einem solchen Beschreibungsmodell freilich die Moderne selbst und ihr weitgehend als unumkehrbar wahrgenommener Prozess.

3. Das Nachdenken über die Digitalisierung begann lange, bevor der Begriff Karriere machte.<sup>32</sup> Gerade die 1990er-Jahre sahen eine Vielzahl an Überlegungen, wie die

---

<sup>27</sup> Wiedenmann/Kirchmann: *Revolution als Selbstmandatierung und -inszenierung* (2008), S. 36.

<sup>28</sup> Ebd., S. 37.

<sup>29</sup> Grampp/Wiebel: *„Revolution in Permanenz“* (2008), S. 96.

<sup>30</sup> Leschke: *Eigensinn* (2008), S. 143.

<sup>31</sup> So bezeichnen etwa Theo Elm und Hans H. Hiebel schon 1991 den Prozess der Digitalisierung als „eine zweite industrielle bzw. ‚postindustrielle‘ Revolution“; Theo Elm/Hans H. Hiebel: „Buchstaben, Medien, Menschen“, in: dies. (Hg.): *Medien und Maschinen. Literatur im technischen Zeitalter*, Freiburg i. Br. 1991, S. 9–18, hier S. 9.

<sup>32</sup> Dem DWDS zufolge scheint der Begriff im deutschsprachigen Raum vor den späten 1970er-Jahren nicht und selbst bis in die 2000er-Jahre hinein kaum

medientechnologischen Veränderungen, die später unter dem Namen Digitalisierung bekannt wurden, gedacht werden könnten. Forscher\*innen wie Janet Murray,<sup>33</sup> Marie-Laure Ryan,<sup>34</sup> Hartmut Winkler,<sup>35</sup> Stephan Porombka<sup>36</sup> u. v. m. wären hier zu nennen, deren Arbeiten sich teilweise mit der für kurze Zeit in den Literaturwissenschaften aufblühenden Hypertextforschung überschneiden.<sup>37</sup> Dabei wurde nicht nur das Digitale selbst, sondern auch das Sprechen über das Digitale bereits thematisiert. So sieht bspw. Porombka sowohl die Gegner\*innen als auch die Befürworter\*innen des Digitalen durch die Angst motiviert, abgehängt zu werden und ihren Status zu verlieren; darum werde der Umgang mit digitalen Medien vor allem durch Strategien der Angstabwehr bestimmt.<sup>38</sup> Die Digitalisierung könne deshalb als Medien-trauma beschrieben werden, auf dessen Diagnose eine lange und schwierige Phase der Anpassung folgen würde, in der wir uns vielleicht immer noch befinden.<sup>39</sup>

Hartmut Winkler wiederum bemerkt, dass schon in den 1990er-Jahren eine Tendenz zur Verfestigung im öffentlichen Diskurs über das Digitale zu beobachten gewesen sei:

Es ist fast unmöglich, gegenwärtig eine Tageszeitung aufzuschlagen, ohne von Nachrichten über das Internet, den „information superhighway“ oder die „national information infrastructure“ geradezu überwältigt zu werden. Industrie, Universitäten, Behörden und Institutionen investieren erhebliche Summen, um auf dem neuen Feld dabei zu sein, und es scheint Konsens – ein die

---

verwendet worden zu sein. Eine Intensivierung lässt sich tatsächlich erst ab dem Jahr 2011 beobachten. DWDS: *DWDS-Wortverlaufskurve für „Digitalisierung“*, (<https://www.dwds.de/r/plot/?view=1&corpus=zeitungenxl&norm=date%2Bclass&smooth=spline&genres=0&grand=1&slice=1&prune=0&window=3&wbase=0&logavg=0&logscale=0&xrange=1946%3A2021&q1=Digitalisierung>) [11.07.2022].

<sup>33</sup> Vgl. Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA 1998.

<sup>34</sup> Vgl. Marie-Laure Ryan: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore/London 2001.

<sup>35</sup> Vgl. Hartmut Winkler: *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*, Regensburg 1997.

<sup>36</sup> Vgl. Porombka: *Hypertext* (2001).

<sup>37</sup> Vgl. z. B.: Timo Kozłowski/Oliver Jahraus (Hg.): *Elektronische Literatur. Fußnoten zur Literatur*, H. 47, Bamberg 2000.

<sup>38</sup> Vgl. Porombka: *Hypertext* (2001), S. 12f.

<sup>39</sup> Vgl. ebd., S. 13–17.

gesellschaftlichen Positionen und Widersprüche übergreifender Konsens –, in der neuen Technik eine Chance und eine faszinierende Möglichkeit für die Zukunft zu sehen.<sup>40</sup>

Mögen sich die Begriffe geändert haben, die Entwicklungen, die sie bezeichnen, und die Themen, auf die sie sich beziehen, sind uns sehr vertraut. Ist also unsere Welt seither zwar digitaler geworden, das Sprechen über das Digitale in seinen Mustern und Strukturen aber gleichgeblieben? Mit anderen Worten: Stellen die vielfältigen medialen, technologischen und sozialen Wandlungsprozesse der Vergangenheit ein Reservoir an Bildern, Stereotypen und Narrativen bereit, die sich auch in der Beschreibung der Digitalisierung einmal mehr zu bewähren haben?

Viele dieser Fragen scheinen mit dem Doppelcharakter von Ereignis und Prozess zusammenzuhängen, der die Auseinandersetzung mit der Digitalisierung prägt. Selbst das Vergessen früherer Diskussionen und Forschungsansätze könnte hier seine Ursache haben. Digitalisierung als andauernde Transformation mit unsicherem Ereignischarakter erschwert sowohl ihre eigene Geschichtsschreibung (inklusive einer entsprechenden Archivierung) als auch Geschichten über sie. Die ersten zehn Jahre Internet und seine Kultur, inklusive der wissenschaftlich breit diskutierten Hypertexte, sind inzwischen größtenteils verschwunden, werden überlagert von neuen Schichten, die das verdecken, was zuvor war. Wie kann von dieser Zeit, gleichsam der heißen Phase in diesem Transformationsprozess, überhaupt (noch) erzählt werden? Juan S. Guse visualisiert die Ära der frühen Privat-Homepages in seinem Roman *Miami Punk* dadurch, dass er die angeblichen Fundstücke aus dieser Zeit als txt-Dateien, ausgegebene Filedumps oder seitenlange URLs präsentiert, um die Unlesbarkeit des (frühen) Internets zu unterstreichen. Passenderweise verhandelt er in einer solchen Passage auch das Vergessen des Internets selbst:

Es ist nicht wahr, dass das Internet nicht vergisst, dass es eingetroffen ist, dass es  
dammernd das Nichts ist, denn es vergisst & verschuttet so unglaublich vieles  
[...] mansagt so leichtfertig dahind, dass alles was einmal im Internet ist für immer  
im Internet bleibt, aber das stimmt nicht, von vorne bis hinten [...] dieses unauf

---

<sup>40</sup> Winkler: *Docuverse* (1997), S. 9.

haltsameverschwindendasichmeinezeigtsichnirgendsplastischeralsinjenen  
alten&oftmalsbizarrenprivathomepagesdiezwischen demendederneunziger  
&bisindienullerjahrevonganzgewohnlichenmenschenerstelltenwurrden  
relikteausdenanfaengendesinternets.<sup>41</sup>

So unlesbar wie dieser Abschnitt werden auch die früheren digitalen Schichten, wenn sie überhaupt noch erinnert werden und nicht im permanenten Transformationsprozess technologischer Updates komplett aus der Wahrnehmung verschwinden. Nicht nur in *Miami Punk* schlägt sich das auf die fiktionalen Welten und die Erzählweisen nieder, sofern sie an spezifische medientechnische Voraussetzungen gekoppelt sind. Es kann zwar ohne Probleme aus der Zeit vor der Digitalisierung (oder wahlweise von ihren ersten Anfängen) erzählt werden, wie nicht minder von ihrem aktuellen Stand: Das ‚Dazwischen‘ aber wird immer ungreifbarer und unverständlicher. Es scheint, als produziere dieses voranschreitende Kontinuum eines technologischen Veraltens und Vergessens innerhalb des Prozesses der Digitalisierung seinerseits eine Zäsur im Erzählen und nicht eine Zäsur, von der erzählt wird. Das Beispiel verdeutlicht, wie sehr eine historische Erzählforschung des Digitalen nottut – und auf welche (technischen) Grenzen man dabei stößt.

Dem Doppelcharakter von Prozess und Ereignis folgend, werfen die Beiträge des vorliegenden Bandes einzelne Schlaglichter auf das vielfältige und vielstimmige Phänomen der Digitalisierung. Dass die damit verbundenen Veränderungen gerade auch im Alltag und als zwischengenerationelles Phänomen vor sich gehen, dürfte die allgemeine Wahrnehmung von der Digitalisierung als Zäsur eher noch verstärken. Inzwischen lässt sich ja nicht nur eine nostalgische Verklärung, sondern auch so etwas wie Neid auf vordigitale Erfahrungswelten bemerken, die künftigen Generationen wohl für immer verschlossen sein werden.<sup>42</sup> Hinzu kommen strategische Interessen aus Wirtschaft, Politik, aber auch Wissenschaft, den digitalen

<sup>41</sup> Juan S. Guse: *Miami Punk*, Frankfurt a. M. 2019, S. 614.

<sup>42</sup> Die neue Blüte von Period-Pieces und -Dramas einerseits, andererseits die Prävalenz der 1980er-Jahre als Setting, in denen digitale Medien noch rar, neu, aufregend, aber noch nicht als weltverändernd wahrgenommen werden, könnten hierfür als Beispiele angeführt werden. *Blade Runner 2049* zeigt das Analoge, Nicht-Synthetisierte eigentlich nur noch in seiner fast vollkommenen Abwesenheit; vgl. Denis Villeneuve: *Blade Runner 2049*, USA 2017.

Zäsurcharakter zu betonen, um dadurch Handlungsspielräume zu gewinnen und mit einer ‚Nullpunkt-Rhetorik‘<sup>43</sup> neu zu besetzen. Die Literatur scheint hier fast eine Art Zaungast zu sein, weil die anderen gesellschaftlichen Akteure weit virtuoser, zumindest aber mit deutlich höherer sozialer Gestaltungsmacht, ihre Narrative in Anschlag bringen können. Gerade in Anbetracht der Allgegenwart dieser ‚breiten‘ Digitalisierungsnarrative erweist sich die Literatur zugleich einmal mehr als Raum des Möglichen und entwirft in ihren Erzählungen teils konkurrierende, teils deviante Narrative des Digitalen.

Entsprechend finden in dem vorliegenden Band unterschiedliche Erzählweisen des Digitalen aus unterschiedlichen sozialen Handlungsfeldern Beachtung. Neben literarischen Texten stehen politische wie technische Interessenbekundungen, und auch der wissenschaftliche Diskurs selbst und seine Narrative werden in die Analyse mit einbezogen. Dass diese verschiedenen Themen und Perspektiven manches Mal relativ unvermittelt nebeneinanderstehen, sollte nicht als methodische Schwäche missverstanden, sondern kann als weiterer Beleg für die These von der Digitalisierung als Metanarrativ gelesen werden: Schließlich sind ‚große Erzählungen‘ nicht zuletzt durch ein solches Nebeneinander und ihre Integrationskraft *trotz* aller Unterschiede gekennzeichnet.

Inwiefern die Digitalisierung für die Literatur als Kommunikationssystem eine Zäsur darstellt, bleibt abzuwarten. Der Untergang der Gutenberggalaxis ist jedenfalls auch 30 Jahre nach dem ersten breitenwirksamen Auftritt des Internets bislang ausgeblieben. Der Blick auf den Buchmarkt und auf seine Kontinuitäten scheint die These von der Digitalisierung als einschneidender kultureller Zäsur ein wenig zu relativieren. Zumindest führt er die Notwendigkeit vor Augen, den Diskurs über eine solche Zäsur an spezifische technische Bedingungen zu knüpfen und nach medialen Nutzungsgewohnheiten auszudifferenzieren. Im Sinne einer Epistemologie wechselseitiger Beobachtung, die Differenz voraussetzt, bedarf es möglicherweise gerade im Zeitalter der Digitalisierung weiterhin der analogen Medien (selbst wenn sie mit

---

<sup>43</sup> Die Formulierung in Anlehnung an die Überlegungen zum „Nullpunkt-Denken“ bei Wilfried Barner: „Über das Negieren von Tradition. Zur Typologie literaturprogrammatischer Epochenwenden in Deutschland“, in: Reinhart Herzig/Reinhart Koselleck (Hg.): *Epochenschwelle und Epochenbewußtsein*, München 1987, S. 3–51, hier S. 9–15 (Zitat S. 11).

digitalen Mitteln hergestellt sein sollten), die eine solche Beobachtung medientechnisch allererst garantieren.<sup>44</sup>

Unser Band erscheint demgemäß sowohl in einer Printversion als auch in einem digitalen Format als open access. Wir danken der Wissenschaftlichen Buchgesellschaft Darmstadt, die diese doppelte Erscheinungsweise ganz unpräventiös möglich gemacht hat; ebenso wie Sophie Modert für die Unterstützung bei der Einrichtung der druckfertigen Texte. Darüber hinaus bedanken wir uns bei der *Zeit-Stiftung Evelin und Gerd Bucerius* sowie dem Forschungsschwerpunkt *Kulturelle Begegnungen – kulturelle Konflikte* an der Universität Innsbruck für die Bereitstellung eines Druckkostenzuschusses. Dass diese finanziellen Mittel zunächst für eine Tagung vor Ort vorgesehen waren, die aufgrund der Corona-Pandemie in den virtuellen Raum transferiert werden musste, gehört selbst schon der jüngeren Geschichte der Digitalisierung an. Wir danken allen Teilnehmer\*innen der Tagung für die spontane Bereitschaft, ihre Beiträge kurzfristig diesen Gegebenheiten angepasst zu haben. Leider konnten die Vorträge von Petra Missomelius, Thomas Ernst und Claus Pias nicht in den Band mit aufgenommen werden, was die Herausgeber ausgesprochen bedauern. Sie werden aber hoffentlich an anderen Orten nachzulesen sein.

Für das Thema der Tagung mag eine digitale Austragungsform sogar passend erscheinen; was die Interaktion und das gemeinsame Gespräch über Disziplinengrenzen hinweg betrifft, bleibt der Austausch vor Ort freilich unerlässlich. Insofern stellt die Digitalisierung für den wissenschaftlichen Diskurs eher eine ‚negative Zäsur‘ dar, indem sie die Bedeutung persönlicher Begegnungen und Diskussionen in Erinnerung gerufen hat. Hoffen wir, dass diesen Foren eine lange Kontinuität

---

<sup>44</sup> Hier sei anekdotisch erwähnt, dass sich die Onlinelehre bei Weitem besser dafür eignet, analoge Gegenstände wie Literatur zu unterrichten als genuin digitale wie Computerspiele, weil hier oft technische, rechtliche und strukturelle Probleme im Weg stehen. Dies scheint auch für Forschungsmethoden zu gelten. So ist es inzwischen übliche Praxis, analoge Gegenstände zu digitalisieren und damit erfassbar zu machen, bereits digitale Gegenstände aber können nicht ohne Weiteres mit diesen Methoden erschlossen werden; bspw. lässt sich nur schwerlich ein Textkorpus aus Computerspielinhalten erstellen. Michael Burghardt und Jochen Tiepmar wählten deshalb den Umweg über Komplettlösungen von Spielen. Vgl. Michael Burghardt/Jochen Tiepmar: „The Game Walkthrough Corpus (GWTC) – A Resource for the Analysis of Textual Game Descriptions“, in: *Journal of Open Humanities Data* 7 (2021), H. 14, (<http://doi.org/10.5334/johd.34>) [13.07.2022].

beschrieben ist und dass der digitale Zäsurcharakter durch die Pandemie eher episodischen Charakter trägt. Denn ob und wie die Digitalisierung eine Zäsur darstellt und wie man davon erzählen kann: Das wird letztlich immer noch im analogen Diskurs unter Menschen verhandelt. Daran werden auch bessere Chatbots nichts ändern.

## Literatur- und Medienverzeichnis

### Film

Villeneuve, Denis: *Blade Runner 2049*, USA 2017.

### Literatur

Barner, Wilfried: „Über das Negieren von Tradition. Zur Typologie literaturprogrammatischer Epochenwenden in Deutschland“, in: Reinhart Herzig/Reinhart Koselleck (Hg.): *Epochenschwelle und Epochenbewußtsein*, München 1987, S. 3–51.

Baudrillard, Jean: *Warum ist nicht alles schon verschwunden?*, übers. v. Markus Sedlaczek, Berlin 2008.

Blumenberg, Hans: *Die Legitimität der Neuzeit*, Frankfurt a. M. 1988.

Burghardt, Michael/Tiepmar, Jochen: „The Game Walkthrough Corpus (GWTC) – A Resource for the Analysis of Textual Game Descriptions“, in: *Journal of Open Humanities Data* 7 (2021), H. 14, (<http://doi.org/10.5334/johd.34>) [13.07.2022].

DWDS: *DWDS-Wortverlaufskurve für „Digitalisierung“*, (<https://www.dwds.de/r/plot?view=1&corpus=zeitungenxl&norm=date%2Bclass&smooth=spline&genres=0&grand=1&slice=1&prune=0&window=3&wbase=0&logavg=0&logscale=0&xrange=1946%3A2021&q1=Digitalisierung>) [11.07.2022].

Dyer-Witheford, Nick/Peuter, Greig de: *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis/London 2009.

Elm, Theo/Hiebel, Hans H.: „Buchstaben, Medien, Menschen“, in: dies. (Hg.): *Medien und Maschinen. Literatur im technischen Zeitalter*, Freiburg i. Br. 1991, S. 9–18.

Gibson, William: *Neuromancer*, New York 1984.

- Giesecke, Michael: *Der Buchdruck in der frühen Neuzeit. Eine historische Fallstudie über die Durchsetzung neuer Informations- und Kommunikationstechnologien*, Frankfurt a. M. 1991.
- Grampp, Sven/Wiebel, Eva: „Revolution in Permanenz‘. Die Erfindung des Buchdrucks als Gründungsfigur der Neuzeit“, in: dies. u. a. (Hg.): *Revolutionsmedien – Medienrevolutionen*, Konstanz 2008, S. 95–123.
- Guse, Juan S.: *Miami Punk*, Frankfurt a. M. 2019.
- Hardt, Michael/Negri, Antonio: *Empire*, Cambridge, MA/London 2001.
- Käuser, Andreas: „Historizität und Medialität. Zur Geschichtstheorie und Geschichtsschreibung von Medienumbrüchen“, in: Ralf Schnell (Hg.): *MedienRevolutionen. Beiträge zur Mediengeschichte der Wahrnehmung*, Bielefeld 2006, S. 147–166.
- Koschorke, Albrecht: *Wahrheit und Erfindung. Grundzüge einer Allgemeinen Erzähltheorie*, Frankfurt a. M. 2013.
- Kozłowski, Timo/Jahraus, Oliver (Hg.): *Elektronische Literatur. Fußnoten zur Literatur*, H. 47, Bamberg 2000.
- Leschke, Rainer: „Vom Eigensinn der Medienrevolution. Zur Rolle der Revolutionsrhetorik in der Medientheorie“, in: Sven Grampp u. a. (Hg.): *Revolutionsmedien – Medienrevolutionen*, Konstanz 2008, S. 143–169.
- Liotard, Jean-François: *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht* [1979], übers. v. Otto Pfersmann, Wien 2012.
- Murray, Janet: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA 1998.
- Nassehi, Armin: *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*, München 2019.
- Neitzel, Britta: „Andere Orte. Zum Heterotopischen von Spielhallen und Videogame Arcades“, in: Martin Hennig/Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen II. Raums Spiele/Spielräume*, Glückstadt 2018, S. 292–318.
- Neumann, Michael u. a. (Hg.): *Modernisierung und Reserve. Zur Aktualität des 19. Jahrhunderts*, Stuttgart 2017.
- Osterhammel, Jürgen/Petersson, Niels P.: *Geschichte der Globalisierung. Dimensionen, Prozesse, Epochen*, München 2012.
- Porombka, Stephan: *Hypertext. Zur Kritik eines digitalen Mythos*, München 2001.
- Rissler-Pipka, Nanette: „Einleitung: Theoretische Vorbemerkung zu medialen Zäsuren“, in: Isabel Maurer Queipo/dies. (Hg.): *Spannungswechsel. Mediale Zäsuren zwischen den Medienumbrüchen 1900/2000*, Bielefeld 2005, S. 7–15.
- Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore/London 2001.
- Stöckmann, Ingo: „Moderne und Kultur. Über Genese und Funktionsweise literaturwissenschaftlicher Moderne-Begriffe“, in: *Internationales Archiv für Sozialgeschichte der deutschen Literatur* 37 (2012), S. 105–118.

Vogl, Joseph: *Das Gespenst des Kapitals*, Zürich 2010.

Welsch, Wolfgang: *Unsere postmoderne Moderne* [1987], Berlin 2008.

Wiedenmann, Nicole/Kirchmann, Kay: „Revolution als Selbstmandatierung und -inszenierung. Eine begriffsgeschichtliche Annäherung an eine problematische Kategorie“, in: Sven Grampp u. a. (Hg.): *Revolutionsmedien – Medienrevolutionen*, Konstanz 2008, S. 25–64.

Wiener Zeitung: „Wiener Zeitung‘ muss nach 320 Jahren tägliche Druckausgabe einstellen“, in: *Wiener Zeitung Online*, 05.10.2022, (<https://www.wienerzeitung.at/nachrichten/kultur/medien/2163974-Wiener-Zeitung-Regierung-stellt-Print-Produkt-weitgehend-ein.html>) [07.10.2022].

Winkler, Hartmut: *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*, Regensburg 1997.

# Geschichte



Rolf F. Nohr

## „Eine sich selbst verformende Gußform“. Arbeit und die Herausbildung einer Rationalität spielerischen Handelns

Wollte man den Vorschlag auf einen Punkt bringen, mit dem ich die in diesem Band aufgeworfene Frage nach dem Verbleib der (großen) Erzählungen beantworten möchte, so ließe sich folgende These formulieren: Mit der spätmodernen und postindustriellen Gesellschaft ist die Erzählung abgelöst worden durch ein anderes, prägendes Prinzip – das der Arbeit. Eine solche These mutet in ihrer Verknappung zunächst sehr ideologiekritisch an. Horkheimer und Adornos Kulturindustrie-These<sup>1</sup> oder neomarxistische Vorschläge (wie bspw. Frederic Jamesons Kulturkritik<sup>2</sup>) kommen dabei sicher zunächst in den Sinn. Insofern ist es mir wichtig, schon zum Einstieg ein wenig differenzierter zu formulieren: Zwar gehe auch ich davon aus, dass die ‚kulturstiftende‘ Praxis des Erzählens zumindest partiell durch die der Arbeit ersetzt worden ist. Ich möchte jedoch auch andeuten, dass (bei allem dystopen Klang einer solchen Verschiebung) mit dem Prinzip der ‚sinnstiftenden Arbeit‘ zumindest das Konzept der Handlung (oder besser: *Praxeologie*<sup>3</sup>) in die Aufmerksamkeit kommt. Trotz allen negativen gesellschaftlichen Transformationen, die eine solche

---

<sup>1</sup> Max Horkheimer/Theodor W. Adorno: „Kulturindustrie, Aufklärung als Massenbetrug“, in: dies.: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt a. M. 2006 [1944], S. 128–176.

<sup>2</sup> Bspw. Fredric Jameson: *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham 1991.

<sup>3</sup> Ich möchte mich mit meinem Vorschlag explizit auf eine Praxeologie oder Praxistheorie beziehen, die als soziologische und philosophische Sozial- und Kulturtheorie das Soziale vorrangig als aus vom Körper ausgeführten Praktiken bestehend versteht.

Verschiebung evoziert, möchte ich mich im Folgenden auf einen (der wenigen) positiven Aspekte einer solchen Verschiebung konzentrieren: dass wir dadurch gezwungen sind, uns mit dem Handlungsbegriff selbst im Sinne einer diskursiven (und eben nicht: subjektiven) Praktiken weitaus stärker auseinanderzusetzen, als wir dies als Gesellschaft (und Wissenschaft) bis dato getan haben. Ich bin allerdings kein Handlungstheoretiker oder Arbeitswissenschaftler. Mein Vorschlag, was womöglich als Figur ‚nach dem Erzählen‘ gelten könnte, bezieht sich daher vorrangig auf ‚meinen‘ marginalen Gegenstand: das Spielen.

Ich möchte daher im Folgenden argumentieren, dass ich davon ausgehe, dass die *Tätigkeit des Spielens* eine spezifische diskursive Praktik darstellt, die als kulturformend verstanden werden muss. Ich möchte – zweitens – argumentieren, dass dieser spezifischen Formation einer spielerischen Praxis eine ‚Prägekraft‘ innewohnt, die womöglich die vorangegangene Dominanz des Narrativen konterkariert, ersetzt oder latent überschneidet. Und ich möchte – drittens – argumentieren, dass die Praxis spielerischen Handelns als eine Regierungsform im Sinne einer Subjekttechnik zu verstehen ist. Mit dieser Argumentation möchte ich darüber hinaus – viertens – andeuten, wie eine ‚Wissenschaft der Handlung‘ als Folgeprojekt einer ‚Wissenschaft des Erzählens‘ (womöglich weitaus weiter ausgreifend, als ich es hier vorschlage) argumentieren könnte. Was ich im Folgenden jedoch *nicht* berücksichtigen möchte, sind drei weitere, eigentlich entscheidende Punkte: Ich möchte mich *nicht* damit beschäftigen, was ich in dieser Argumentation für ‚das Narrative‘ oder ‚die Erzählung‘ halte. Zum Zweiten möchte ich mich *nicht* daran versuchen, einen spezifischen Kippunkt zu benennen, also einen (archäologisch oder genealogisch) markierbaren Moment, der den Umschwung von ‚der Erzählung‘ zum Spielhandeln/-arbeiten darstellt.<sup>4</sup> Und drittens möchte ich mich *nicht* daran versuchen, den Terminus der ‚großen Erzählung‘, auf den ich oben angespielt habe, über Gebühr definitivisch zu umfassen – ich möchte damit eigentlich nur den (prosaischen) Lyotard’schen Gedanken aufgreifen, dass hinter frühmodernen kulturellen, gesellschaftlichen und

---

<sup>4</sup> Die Definition solcher *turns* ist einerseits wissenschaftstheoretisch etwas prekär (weil stets fallibel) und zudem inflationär. Zum anderen ist die Definition eines distinkten *turns* nicht wirklich produktiv für die mir vor Augen stehende Debatte. Ich würde an dieser Stelle also einfach konstatieren, dass ‚irgendwann‘ im Rahmen der Moderne ein Umschwung stattgefunden hat: schleichend, subtil und womöglich immer noch im Gange.

subjektiven Entwicklungen große ‚strukturierende‘ Ideologien standen, die zunehmend in Auflösung begriffen sind.<sup>5</sup> Ich werde daher im Folgenden eher den Begriff der *Rationalitätsordnung* verwenden.

Es geht mir darum zu argumentieren, dass die Formation der Arbeit kulturstiftend geworden ist – und das Spielen (oder besser: bestimmte Zurichtungen des Spielens) in einem erweiterten Sinne als Arbeit verstanden werden können. Oder umgekehrt: dass die Arbeit sich als Spiel naturalisiert. Und dass die Beschäftigung mit einer solchen Handlungsform nicht nur dazu dient, bestimmte Spiele zu verstehen – sondern eben auch, bestimmte Zurichtungsformen von Subjekten und Diskursen nachvollziehen zu können. Worum es mir dann ganz konkret geht, ist über eine Handlungstheorie oder einen Handlungsbegriff des Spiel(en)s und des Spielrischen nachzudenken – und diesen Handlungsbegriff insofern zu erweitern, als ich zeigen möchte, inwieweit die Praxis des Spielens etwas *Kulturkonstitutives* im Sinne diskursiver und dispositiver Prägungsformen ist, das weit über die bis dato dominanten Konzepte der ‚klassischen‘ Game Studies<sup>6</sup> hinausgeht, die Spiel bevorzugt als Subjektformation oder als kreative, ästhetische Praxis der (Selbst-)Expression veranschlagten.

Unter Aufrufung von Kronzeugen von Schiller<sup>7</sup> bis Huizinga,<sup>8</sup> von Callois<sup>9</sup> bis Buytendijk<sup>10</sup> ist immer wieder auf die konstitutive, kreative oder ästhetische Praxis

<sup>5</sup> Jean-François Lyotard: *Das postmoderne Wissen*, Wien 2012 [1979]. En détail würde ich analytisch an dieser Stelle eher den Begriff des Dispositivs bevorzugen und davon ausgehen, dass eine solche ‚grundierende Struktur‘ das ist, worum es mir in meiner Argumentation geht – und dass solche Strukturen nie in Auflösung sind oder von der Geschichte annulliert werden.

<sup>6</sup> Wie klassisch kann ein zwanzig Jahre altes Fach sein? Eine epistemologische oder paradigmatische Ruhephase ist damit jedoch nicht gemeint – viel eher eine wissenschaftspolitische, fachdisziplinäre Auseinandersetzung um Hoheitsrechte und Geltungsansprüche.

<sup>7</sup> Friedrich Schiller: „Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reyhe von Briefen.“ [1. Teil; 1. bis 9. Brief; 2. Teil; 10. bis 16. Brief], in: ders. (Hg.): *Die Horen*, Bd. 1, 1. u. 2. Stück, Tübingen 1795, S. 7–48; S. 51–94, ([https://www.deutschestextarchiv.de/book/show/schiller\\_erziehung01\\_1795](https://www.deutschestextarchiv.de/book/show/schiller_erziehung01_1795)) [28.06.2022].

<sup>8</sup> Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 22. Aufl., Reinbek bei Hamburg 1994 [1949].

<sup>9</sup> Roger Callois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, München 1958.

<sup>10</sup> Frederik J. J. Buytendijk: *Wesen und Sinn des Spiels*, Berlin 1933.

des Spielens abgehoben worden – und die Game Studies haben sich dieser gewichtigen Zeugen bedient, um sich (und ihren Gegenstand) zu nobilitieren. Ich möchte dem gegenüber argumentieren, dass ein solchermaßen verfasster Spielbegriff einer gewissen Rekalibrierung bedarf.<sup>11</sup> Diese Nachjustierung lässt sich (u. a.) über einen starken Handlungsbegriff vornehmen: Ich möchte zeigen, inwieweit eine Handlungstheorie des Spielerischen dazu in der Lage ist, den Begriff des Spiels aus dem „Zauberkreis“ herauszuholen<sup>12</sup> und ins Zentrum intersubjektiver Bedeutungsproduktion zu rücken. Zu betonen ist, dass das Spielen im weitesten Sinne eine Kulturtechnik<sup>13</sup> und eine Rationalitätsordnung ist, die über eine historische Transformation ins Herz gouvernementaler Prozesse gerückt ist. Kurz gesagt: Es geht auch darum, den Spielbegriff vom Akt des Erzählens zu trennen – und ebenso vom Prozess der Kommodifikation. Weder sind die Kaufobjekte in einem Elektronikfachmarkt noch Algorithmen und Codes ‚Spiele‘, ebenso wenig wie der zentrale Akt einer Spielwissenschaft die Beschäftigung mit den erzählenden Instanzen des Spiels sein kann. Spielen – so die Idee – ist mehr als handelndes Durchleben eines vorgeschripteten (und gekauften) Dramas. Es ist auch das emergente ‚tinkering‘, das Wittgenstein’sche Sprachspiel oder die strategische Abwägung der mathematischen Spieltheorie.

---

<sup>11</sup> Ich habe mit Kolleg\*innen an anderer Stelle bereits einen Vorschlag unterbreitet, wie „spielförmige Handlungsformen“ als „emergente Prozesse“ begriffen werden können, die im Wesentlichen als diskursive, intersubjektive Problemlösungsverfahren begriffen werden können. Vgl. dazu ausführlich: Markus Rautzenberg u. a. (2021): „Spielförmige Emergenz. Für eine Neubestimmung der Spielwissenschaften“, in: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung* (Sonderausgabe *Deutschsprachige Game Studies 2011–2021: Eine Bilanz*), 15.10.2021, (<https://www.paidia.de/spielfoermige-emergenz-fuer-eine-neubestimmung-der-spielwissenschaften/>) [28.06.2022].

<sup>12</sup> Als Anspielung auf Huizinga „Zauberkreis“; Huizinga: *Homo Ludens* (1994), S. 18.

<sup>13</sup> Verstanden als artefakt- und symbolbasiertes Handeln auf der Basis von Werkzeugen wie Medien; vgl. bspw. Harun Maye: „Was ist eine Kulturtechnik?“, in: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 1 (2010), H. 1, S. 121–135.

## 1 Game Studies und Handlung

Die Praktiken des Erzählens und der Handlung sind aber noch aus einem anderen Grund eng aufeinander bezogen. Sie bilden – dies ist zumindest die Folklore der Game Studies als jungem Fach – einen der fundamentalen Gründungswidersprüche der Disziplin, die sich vor ungefähr zwanzig Jahren parallel zu der sich entfaltenden Computerspielkultur entwickelte. Der immer wieder zitierte *science war* zwischen ‚Ludologen‘ und ‚Narratologinnen‘ wird in einer Vielzahl von Theoriedebatten (und nicht zuletzt in der Fachgeschichte<sup>14</sup>) als essenziell ausgestellt. Die Debatte scheint aus heutiger Sicht unterkomplex: Die Frage, ob nämlich ein geworfener Ball<sup>15</sup> eine Handlung oder eine Erzählung darstelle, zielt (nicht zuletzt durch die polemische Natur des Statements) am ‚Gegenstand‘ vorbei. Aus heutiger Sicht bleibt festzustellen, dass der sogenannte Streit zwischen Ludologen und Narratologen nichts anderes markiert, als einen Kippunkt (oder ein diskursives Ereignis), welcher exemplarisch zeigt, dass innerhalb unserer Gesellschaft mit dem Emergieren eines spezifischen Technischen (gemeinhin als ‚der Computer‘ oder ‚das Digitale‘ bezeichnet) eine sehr fundamentale Veränderung grundsätzlicher Dispositionen stattgefunden hat. Diese Veränderung lässt sich exemplarisch am Computerspiel festmachen, greift aber in ihrer Reichweite weit über diesen Gegenstand hinaus.

An dieser Stelle wäre es sinnvoll, sich zunächst einer angemessenen Definition des Begriffs ‚Spiel‘ zuzuwenden. Aber ähnlich wie mit dem Begriff des Narrativen ist auch der Begriff des Spiels problematisch. Je Disziplin, Denkschule oder Erkenntnisinteresse (und nicht zuletzt je spezifischer Handlungsintention) variieren die unterschiedlichen Definitionen des Spielbegriffs. Und der im Folgenden vorgestellte Vorschlag zielt genau darauf ab, diese Offenheit des Spielbegriffs dahingehend zu

---

<sup>14</sup> Ich möchte an dieser Stelle jene Erzählungen von der Fach-Werdung einer Disziplin nicht noch einmal wiederholen. Nicht zuletzt, weil ich (wissenschaftshistorisch) davon ausgehe, dass der ‚paradigmatische *science war*‘ letztlich eine auf eine bestimmte Weise gelungene Inszenierung darstellt, die der Fachwerdung und Gegenstandsnobilitierung dienlich war.

<sup>15</sup> „If I throw a ball at you, I don’t expect you to drop it and wait until it starts telling stories. On the other hand, if and when games and especially computer games are studied and theorized, they are almost without exception colonised from the fields of literary, theatre, drama and film studies“; Markku Eskelinen: „The Gaming Situation“, in: *Games Studies* 1 (2001), H. 1, (<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>) [11.10.2021].

wenden, über die von mir vorgeschlagene Handlungstheorie des Spiels die Definition des Spiels eben genau aus ihrem Vollzug, ihrer Prozesshaftigkeit – eben aus ihrem spezifischen Handlungscharakter abzuleiten. Ich möchte daher im Weiteren den Begriff des Spielens als eine spezifische *Praxis*<sup>16</sup> begreifen, die sich über das Handeln konturieren lässt,<sup>17</sup> und die eine spezifische paradigmatische Verschiebung an der Stelle evoziert, an der das Erzählen seine kulturtechnische Leitfunktion einbüßt. Ich möchte also im Folgenden eine Handlungstheorie des Spieles skizzieren die die Praxis des Erzählens latent ablöst.

Spiel als Handlung zu begreifen, ist aber zunächst keine paradigmatische Verschiebung. Spielen als *Vollzug* zu definieren, ist eine durchgängige Figur einschlägiger Spieltheorien. Spiele sind, wenn man dies verallgemeinern wollte, in vielen Definitionen durch die Gegenüberstellung von Struktur und Prozess charakterisiert – also einem Verständnis von Spiel als einem klar definierten System (im Sinne einer Struktur) und deren Prozessierung durch handelnde Elemente (Subjekte, Regeln usw.). Gerade im Computerspiel erscheint eine solche Wahrnehmung evident: ohne Handlung kein Spiel – ohne Code und Algorithmen keine Handlungsmöglichkeit. Computerspiele bestehen aus einer Vielzahl von abzuarbeitenden Mikroaufgaben und großen strategischen Zielen,<sup>18</sup> aus mal verdeckten und mal offensichtlichen Pfaden, die abgesprochen und exploriert werden müssen,<sup>19</sup> aus Rekorden und Highscores, die zu schlagen sind. Ohne den Eingriff eines Agenten wird aus dem ‚Spiel‘ eine ‚Simulation‘.

---

<sup>16</sup> Zu einer ausführlichen Diskussion des Praxisbegriffs als einer einerseits symbolischen und gleichzeitig manifesten Form vgl. Hartmut Winkler: *Diskursökonomie. Versuch über die innere Ökonomie der Medien*, Frankfurt a. M. 2004, S. 120ff.

<sup>17</sup> Spielförmige Handlungspraktiken treten in Feldern der kulturellen (und subjektiven) Kontingenzbewältigung oder der Herstellung interdependenter Erfahrungsräume auf. Damit ist Spiel keine ‚anthropologische Konstante‘ mehr. Der Begriff der spielförmigen Praktik betont also zunächst offenere epistemische und prozessuale Dimensionen des Spiels zur Bewältigung komplexer Situationen. Spielen ist somit ein praktischer Umgang mit Ungewissheit; vgl. Rautzenberg u. a.: *Spielförmige Emergenz* (2021).

<sup>18</sup> Vgl. dazu auch Judd E. Ruggill/Ken S. McAllister: *Gaming Matters. Art, Science, Magic, and the Computer Game Medium*, Tuscaloosa 2011, S. 36ff.

<sup>19</sup> Vgl. bspw. Rolf F. Nohr: „Du bist jetzt ein heldenhafter Strategie“. Die Anrufung des strategischen Subjekts“, in: Stefan Böhme/Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hg.): *Diskurse des strategischen Spiels: Medialität, Gouvernementalität, Topografie*, Münster 2014, S. 19–68.

Gerade digitale Spiele scheinen augenscheinlich Subjekte vorauszusetzen, die ‚reaktiv‘ mit technischen Formen interagieren.<sup>20</sup> Somit ist es für die Analyse digitaler Spiele einerseits interessant, unter welchen sozialen und symbolischen Bedingungen und mit welchen Wirkungen spielende Subjekte handeln können. Andererseits ist es aber auch instruktiv zu analysieren, in welchem Kontext diese Wirkungsentfaltung stattfindet und welche Rolle dabei die Interaktionsprozesse auf symbolischer oder technischer Ebene spielen – und wie diese Aushandlungsprozesse auf die Spielprozesse selbst Einfluss nehmen. Allein schon aus einer solchen Perspektive wird deutlich, wie unternahmlich der Ansatz ist, davon auszugehen, dass eine Praxeologie des Spielens in irgendeiner Weise über die Analyse des Prozesses von Ball-Werfen und Ball-Fangen betrieben werden könnte. Was wir aktuell unter dem Begriff des spielerischen Handelns zu veranschlagen haben, findet in wesentlich komplexeren prozessualen Formen seinen Ausdruck: in technischen, sozialen und symbolischen Kontexten und Rahmungen, die weit über das alltägliche Verständnis von ‚Spielen‘ hinausgehen.

Aber auch im Kernbereich des (digitalen) Spiels lassen sich bereits spezifische Funktionen des spielerischen Handelns benennen, die über das Handeln als ein ‚irgendwie von der Welt Geschiedenes‘ hinausweisen. Zur (anekdotischen) Verdeutlichung möchte ich an dieser Stelle auf das T-Shirt in Abb. 1 zu sprechen kommen: Es handelt sich dabei um eine bei Gamern bekannte *punch line* aus dem Umfeld der populären *Borderlands*-Reihe, die eine spezifische Handlungspraktik reduziert zum Ausdruck bringt. In bestimmten Spiel-Genres,<sup>21</sup> die zunächst vor allem den Produktstatus des Spiels forciert erkennbar werden lassen (Stichwort: *games as a service*) kommt es zu routinierten Handlungsabläufen, die durch den knappen Einzeler pointiert werden: ‚Gegner eliminieren – Beute einsammeln – Wiederholen‘. Einerseits rückt in einer solchen Verkürzung das Konzept des (epischen) Erzählens in klassischen Shooter-Titeln erkennbar aus dem Fokus. Zum anderen wird aber in dieser prägnanten Beschreibung ein Handlungsbegriff deutlich, der entscheidend

---

<sup>20</sup> Eine Diskussion des (problematischen) Begriffs der Interaktivität erfolgt weiter unten.

<sup>21</sup> Zur Kritik des Genrebegriffs s. Rolf F. Nohr: „Genredefinition, Spiel-Handeln und Handlungstheorie“, in: Martin Hennig/Hans Krahl (Hg.): *Spielzeichen IV – Genre*, Glückstadt i. Dr.



Abb. 1: „Shoot, Loot, Repeat“

ist: Das Repetitive der Shooter-Routinen lässt erahnen, dass das Spielhandeln in einer solchen Perspektivierung weit weniger mit einer Freiheitsanmutung oder einem ästhetischen Selbstaussdruck verbunden wird, sondern sehr viel stärker mit einer ganz anderen, weitaus basaleren Handlungsform konnotiert ist: eben derjenigen der Arbeit.

Den Handlungsbegriff auf die Praxis der Arbeit zu beziehen ist zum einen (vor allem in der Nachfolge von Marx und anderen) naheliegend und theoretisch gut begründbar – zum anderen aber gerade im erweiternden Feld des spielerischen Handelns sinnvoll. Mit *gamification* und *serious gaming* liegen Theoriekonzepte (bzw. operationale Steuerungsformen) vor, die den Begriff der Arbeit aufrufen und diesen als naturalisierende Sinnstiftungsfunktion veranschlagen. Es wäre zu kurz gegriffen, an dieser Stelle einfach auf die einschlägigen Konzepte zu verweisen, die Spiel-

handlung als mehr oder weniger verdeckte Arbeit begreifen.<sup>22</sup> Vielmehr erscheint es sinnvoll, unter dem Oberbegriff der *Rationalitätsordnung* und der *Subjektpolitik* eine differenziertere Handlungstheorie des Spielförmigen zu entwerfen. Es liegt dabei nahe, auf einen Subjekt- oder Diskursbegriff zurückzugreifen, der Subjekte selbst bereits als das Produkt diskursiver Dynamiken versteht. Eine solche Konzeption findet sich in der Diskursphilosophie Michel Foucaults – und vor allem in deren Konturierung, die Gilles Deleuze in seinem *Postskriptum über die Kontrollgesellschaften*<sup>23</sup> entwickelt hat. Unter dem Oberbegriff der Einschließung bzw. der (Selbst-)Kontrolle entfaltet Deleuze hier eine spezifische Rationalität, die in einem Wechselverhältnis das Subjekt an sich selbst anschließt und gleichzeitig von Subjekten hervorgebracht wird. Eine solche, das Selbst konturierende Diskursformation ist es, die an eine Rationalitätsform ‚koppelt‘, die durch das Erzählen bis dato eingenommen worden ist. Pointiert (und latent prosaisch) lässt sich diese Rationalitätsform als „Gußform“ beschreiben:

Die Einschließungen sind unterschiedliche Formen, Gußformen, die Kontrollen jedoch sind eine Modulation, sie gleichen einer sich selbst verformenden Gußform, die sich von einem Moment zum anderen verändert, oder einem Sieb, dessen Maschen von einem Punkt zum anderen variieren. [...] Die Fabrik war ein Körper, der seine inneren Kräfte an einen Punkt des Gleichgewichts brachte, mit einem möglichst hohen Niveau für die Produktion, einem möglichst tiefen für die Löhne; in einer Kontrollgesellschaft tritt jedoch an die Stelle der Fabrik das Unternehmen, und dieses ist kein Körper, sondern eine Seele, ein Gas.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Vgl. bspw. Ken S. McAllister: *Game work. Language, Power, and Computer Game Culture*, Tuscaloosa 2004; Julian Kücklich: „Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry“, in: *The Fibreculture Journal* 5 (2005), (<https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precariou-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>) [21.09.2021]; Rolf F. Nohr: *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Spiel*, Münster 2008, S. 227ff.

<sup>23</sup> Gilles Deleuze: „Postskriptum über die Kontrollgesellschaften“, in: ders.: *Unterhandlungen 1972–1990*, Frankfurt a. M. 1993, S. 254–262.

<sup>24</sup> Ebd., S. 256.

Ohne mich allzu tief in eine Exegese des Deleuze-Textes vertiefen zu wollen, scheint es mir doch sinnvoll, die von ihm aufgeworfene Problematisierung für mein eigenes Argument starkzumachen. Arbeiten ist keine materielle, körperliche Praktik mehr, sie wird nicht mehr über Repressionsverhältnisse oder externe Disziplinierung reguliert. Die Arbeit entzieht sich den erkennbaren Architekturen, wie sie bspw. Foucault im Panoptismus<sup>25</sup> entworfen hatte. Und entscheidender: Das Prinzip der Arbeit entgrenzt sich, wird umfassend, durchdringt alle Lebensbereiche. Wie schon bei Marx angelegt wird die Arbeitszeit umfassend und bezieht sich nicht mehr nur auf die von Stechuhren protokollierte Zeit entfremdeter Erwerbsarbeit<sup>26</sup> – in der Kontrollgesellschaft wird (mit Deleuze) alles zur Arbeit und zum „Einschlussmilieu“.<sup>27</sup> Und damit wird auch das ‚Herumspielen‘ zur Arbeit: zu einem Problemlösungsverfahren, zu einer Weiterbildung, zu einer Erkenntnisoperation, zu einem Verwaltungsakt oder zu einem Akt der Wiederherstellung körperlicher und geistiger Leistungsfähigkeit.

## 2 Vom Arbeiten im Spielen

Die analytische und theoretische Verschmelzung von Arbeit und Spiel(-handeln) wird deutlicher, wenn der Begriff der Arbeit nicht mehr länger im Sinne der körperlichen Industriearbeit veranschlagt wird,<sup>28</sup> die über eine spezifische Körperlichkeit und zeitlich-räumliche Rahmung definiert ist. Schon bei Deleuze klingt im Begriff des Unternehmens eine Idee der Transformation des Begriffs der Arbeit (im

---

<sup>25</sup> Vgl. Michel Foucault: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt a. M. 1994 [1975], S. 251–279.

<sup>26</sup> Vgl. bspw. Nohr: *Natürlichkeit* (2008), S. 227ff.

<sup>27</sup> „Die idiotischsten Spiele im Fernsehen sind nicht zuletzt deshalb so erfolgreich, weil sie die Unternehmenssituation adäquat zum Ausdruck bringen. Die Fabrik setzte die Individuen zu einem Körper zusammen, zum zweifachen Vorteil des Patronats, das jedes Element in der Masse überwachte, und der Gewerkschaften, die eine Widerstandsmasse mobilisierten; das Unternehmen jedoch verbreitet ständig eine unhintergehbare Rivalität als heilsamen Wetteifer und ausgezeichnete Motivation, die die Individuen zueinander in Gegensatz bringt, jedes von ihnen durchläuft und in sich selbst spaltet“; Deleuze: *Postskriptum* (1993), S. 256f.

<sup>28</sup> Es liegt diesem Text vielmehr ein an Marx orientiertes Verständnis zugrunde, Arbeit als die zentrale, alles begründende Kategorie des Subjekts zu verstehen.

Sinne einer ‚Selbste‘ (im Sinne von: Subjekten) herstellenden Funktion) an. Ohne nun zu tief in solche Diskussionen über die Entkörperlichung und Naturalisierung der Arbeit als Sinnstiftungskategorie einzusteigen, sei an dieser Stelle darauf verwiesen, dass in vielen aktuellen Ansätzen und Theorien das entfremdet arbeitende Subjekt längst zu einem ‚selbst-bewussten‘ Subjekt managerialer oder unternehmerischer Vernunft weiterentwickelt worden ist. Seien es nun die Arbeiten Ulrich Bröcklings<sup>29</sup> oder die ‚Neubewertung‘ des *Geist des Kapitalismus* von Luc Boltanski und Ève Chiapello – überall zeichnet sich ein Begriff der Arbeit als ‚arbeitsförmigem‘ Handeln ab, der eine spezifische Handlungsrationale entwirft, innerhalb derer Selbste sich selbst regieren – oder eben im Sinne der Foucault’schen Gouvernementalität<sup>30</sup> über Praktiken diskursiver Gesellschaftsordnungen regiert werden. Um einen Handlungsbegriff spielförmiger Prozesse zu entwickeln, gilt es genau die Amalgamierung von Spiel und Arbeit als Prozesse der Ambivalenz der symbolischen Dimension zu untersuchen, wie sie in vielen zeitgenössischen Ansätzen schon vertreten werden. Der Begriff „playbor“<sup>31</sup> oder auch die Konzepte von *serious gaming*,<sup>32</sup> *nudging*<sup>33</sup> oder auch die (bereits länger existierenden) Ansätze des *operation research*, der experimentellen Ökonomik oder der mathematischen Spieltheorie<sup>34</sup> sind nur einige der vielen Felder, die über eine solche Amalgamierung Auskunft geben können. Würde man solche Diskussionen verkürzt zusammenfassen wollen, so ist festzuhalten, dass die spätmoderne und postindustrielle Verkoppelung von Arbeit und spielförmigem Handeln eine Sinnstiftungsdimension entfaltet (oder eben eine Rationalität), die in ihrer Dynamik den *homo faber*, den *homo ludens* und den *homo oeconomicus* zu einer Subjektformation amalgamiert und überformt, die durch

<sup>29</sup> Ulrich Bröckling: *Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform*, Frankfurt a. M. 2007.

<sup>30</sup> Vgl. bspw. Ulrich Bröckling/Susanne Krasmann/Thomas Lemke: „Gouvernementalität, Neoliberalität und Selbsttechnologien. Eine Einleitung“, in: dies. (Hg.): *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*, Frankfurt a. M. 2000, S. 7–40.

<sup>31</sup> Kücklich: *Precarious Playbour* (2005).

<sup>32</sup> Clark C. Abt: *Serious Games*, New York 1970.

<sup>33</sup> Richard H. Thaler/Cass R. Sunstein: *Nudge. Improving decisions about health, wealth and happiness*, London 2009. S. dazu auch weiter unten.

<sup>34</sup> Vgl. hierzu bspw. Philip Mirowski: *Machine Dreams. Economics Becomes a Cyborg Science*, Cambridge 2002; Rolf F. Nohr: ‚Unternehmensplanspiele 1955–1975‘. *Die Herstellung unternehmerischer Rationalität im Spiel*, Münster 2019, S. 352–366.

starke Naturalisierungstendenzen, die Aufhebung der Sphäre des rein Symbolischen oder das Verschmelzen unterschiedlichster Lebensbereiche zu einer durchgängigen Rationalitätsform des Selbst-Managements gekennzeichnet ist.

So sinnhaft es erscheinen mag, spielförmiges Handeln als Arbeit zu charakterisieren, so stellt sich dennoch eine zentrale Frage: Arbeit produziert (Mehrwert, Produkte, Dienstleistung, Eigentum ...); das Spiel jedoch scheint zutiefst auf das Immaterielle, Symbolische, Scheinbare bezogen. Die Problematik, auf die all diese Diskussionen zulaufen, ist vor allem die Frage, wie das spielerische Handeln in Bezug auf seine *Konsequenzen* zu problematisieren ist. Ist spielförmiges Handeln im weitesten Sinne als performativ zu begreifen? Ist nicht gerade das Spielen eines (Computer-)Spiels im besten Sinne ein Probehandeln, d. h. ein symbolisches Handeln, das nur über komplexe diskursive Konstruktionen zu einer Operationalisierung führen kann? Wie wird Handlungsmächtigkeit von Subjekten über symbolische Handlungen hergestellt? Naiv betrachtet scheint spielförmiges Handeln (wie eben auch Erzählen) zunächst als reine Probehandlung zu veranschlagen zu sein.<sup>35</sup> Eine solche Wahrnehmung trägt aber: Spielförmiges Lernen bspw. würden wohl nur die wenigsten als eine Probehandlung begreifen – ebenso wie es den wenigsten *Hardcore-Gamern* einfallen würde, spielförmiges Arbeiten als rein symbolische Arbeit zu begreifen.<sup>36</sup> Erkennbar liegt die Problematik einer solchen Betrachtungsweise darin begründet, dass sowohl der Begriff (bzw. die Praktik) ‚Probehandlung‘ wie auch der Begriff ‚Arbeit‘ weitaus komplexer zu analysieren und vor allem durch ein breites Feld von diskursiven Einflussystemen durchdrungen verstanden werden müssen.

---

<sup>35</sup> Es wäre im Sinne der in diesem Band verhandelten Frage sicher sinnvoll, den Begriff der symbolischen Probehandlung weitaus ausführlicher zu diskutieren: Die symbolische Handlungsdimension stellt eine Brücke zwischen Spiel und Narration dar. An diesem ‚Ort‘ kann die Ablösung der Erzählung produktiv reflektiert werden.

<sup>36</sup> Rein kommonsensual haben wir m. E. Spiel schon lange als Arbeit (an sich) und als kommodifizierbares Gut begriffen: Es muss hier nicht auf Diskurse um den (kommerziellen) Fußball oder die E-Sport-Szene verweisen werden, um die Felder von Training-als-Selbstwirksamkeit oder Gewinn-als-Belohnung als tief verwoben mit dem Spielen zu begreifen.

Handeln	←				→	symbolisches Probehandeln
irreversibel	←				→	reversibel
reale Konsequenzen	←				→	entkoppelt von realen Konsequenzen
Mord, Gewalt, Destruktion	Produktion	Steuerung, Regelung, Börse, Geld	Ja-Wort, Vertrag, Gesetz, Urteil, Beleidigung	Werbung, Planung	Spiel, Fiktion, Simulation	
Destruktionstechnik	Technik	Computer, Schrift	Schrift, Sprache		Literatur, Spielfilm	
	Medientechnik					
	Medien funktional eingespannt			»freies« Probehandeln, symbolisch		
(extrem performativ)	performativ			schwach performativ		
außermedialer Raum 🌐 1. Welt			Raum des Medialen 2. Welt 🌐			

Abb. 2: Probehandeln vs. Handeln nach Hartmut Winkler

Handeln und Probehandeln sind nicht mehr auseinanderzuhalten. Eine Konzeptualisierung, wie sie bspw. Hartmut Winkler (s. Abb. 2) noch in seinem *Basiswissen Medien* vorlegt,<sup>37</sup> die zwar durchaus von einem polaren ‚Gleiten‘ zwischen Handeln und Probehandeln im Feld des Symbolischen und Spielerischen ausgeht, setzt das Spiel (und die Erzählung) noch in eins, charakterisiert beide als schwach performative Probehandlungen, die sich durch ein jeweils hohes Maß an Reversibilität auszeichnen würden. Dem ist aktuell zu widersprechen – bzw. es wäre herauszuarbeiten, inwieweit hier in relativ kurzer Zeit gesellschaftlich-mediale Verschiebungen eingetreten sind, die das Spielförmige aus der Probehandlungsdimension ins Handeln überführt haben.

<sup>37</sup> Vgl. Hartmut Winkler: *Basiswissen Medien*, Frankfurt a. M. 2008, S. 63ff.

Der *homo ludens* wird durch den *homo oeconomicus* funktionalisiert. Die so entstehenden komplexen spielförmigen Handlungsgefüge verbinden sich einerseits mit dem Feld der (Erwerbs-)Arbeit, mit dem Feld der Subjektpolitik und ebenso mit dem Feld des Ästhetischen. Vor allem aber wird in dieser ‚Hybridisierung‘ das Probehandeln, das über so lange Zeit das Spielförmige vom ‚Ernst‘ abgegrenzt hatte, transzendiert und transgrediert. Das Spiel ist (insbesondere vor dem Hintergrund der digitalen Transformation) zunehmend in seiner Funktionalisierung oder Operationalisierung ein wichtiges Steuerungselement neoliberaler, gouvernementaler oder subjektpolitischer Handlungsfelder geworden. Mit der einhergehenden teilweisen Entkörperlichung von Arbeit wird diese selbst latent Teil der Sphäre des Symbolischen. Im Zeichenhaften aber amalgamiert die Dimension der Arbeit mit der Kulturtechnik des Spiels. Das Ergebnis ist eine Art der Hybridisierung, die sowohl Spiel wie Arbeit transformiert. Im Ergebnis dieser kulturellen Transformation entsteht eine ‚Rationalität spielerisch-effizienten Handelns‘, die sich ihrerseits zu einer Rationalitätsformation und ‚zeitweilig gültigen Wahrheit‘<sup>38</sup> auswächst.<sup>39</sup>

### 3 Handlungsbegriff und Spiel

Eine so veranschlagte Handlungstheorie des Spiels erscheint zunächst als ein ambivalentes theoretisches Gefüge. Auf der einen Seite ist wiederholt darauf hingewiesen worden, dass eine Handlungstheorie des Spiels (und des Spielens) nach wie vor ein Desiderat darstellen würde.<sup>40</sup> Auf der anderen Seite wirkt eine solche Aussage auch überzogen: Fundamentale Arbeiten und Referenzwerke der aktuellen Game Studies weisen einen starken und zentralen Handlungsbegriff aus; sei dies nun die spezifische „befreite/befreiende“ Handlungsdimension, die bspw. Huizinga<sup>41</sup> dem

---

<sup>38</sup> Siegfried Jäger: *Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung*, Münster 2004, S. 83.

<sup>39</sup> Vgl. dazu auch ausführlich Nohr: *Unternehmensplanspiele* (2019), S. 327–390.

<sup>40</sup> Bspw. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr: „Game Studies“, in: *MEDIENwissenschaft. Rezensionen – Reviews 27* (2010), H. 4, S. 416–435; Ralf Adelman/Hartmut Winkler: „Kurze Ketten. Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen“, in: Stefan Böhme/Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hg.): *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie*, Münster 2014, S. 69–82.

<sup>41</sup> Huizinga: *Homo Ludens* (1994), S. 16ff., 28f.; vgl. auch Leander Scholz: „Die Spiele der Massen. Johan Huizinga und das Collège de Sociologie“, in: Rolf F. Nohr/Serjoscha

Spielen im „Zauberkreis“ zuweist, oder sei dies der Begriff der „Ergodizität“, den Aarseth<sup>42</sup> als zentrales Spezifikum für digitale Texte herausstellt. Meine Kritik an solchen Handlungsbegriffen zielt jedoch dahin, dass die darin veranschlagten Handlungsbegriffe theoretisch zu stark subjektorientiert erscheinen. Vor allem die Frage, in welchem gesellschaftlichen und diskursiven Einbettungskontext die Spielhandlung zu konzeptualisieren sei, erscheint mir hier zumeist nicht in ausreichendem Maße beantwortet. Gerade an Aarseths Auseinandersetzung mit der Ergodizität lässt sich dies verdeutlichen. Das Konzept einer Handlung am Text als ‚Arbeit‘ stellt die aktive Teilhabe des Subjekts an der Sinnproduktion zentral heraus. Die der Arbeit als Handlungsform innewohnende gesamtgesellschaftliche Konstitutionsleistung wird dabei jedoch nur schwach berücksichtigt.<sup>43</sup> Arbeit ist aber (nicht erst seit Marx) sicherlich eine der zentralen Handlungs- und Tätigkeitsformen, die Subjekte in Diskurse, Gemeinschaft und Gesellschaftsordnungen setzt. Handlung und Rationalitätsform sind (unentwirrbar) verschränkt.<sup>44</sup>

---

Wiemer (Hg.): *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Münster 2008, S. 249–260.

<sup>42</sup> Espen J. Aarseth: „Cybertext. Perspektiven zur ergodischen Literatur. Das Buch und das Labyrinth“, in: Karin Bruns/Ramón Reichert (Hg.): *Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, Bielefeld 2007, S. 203–211, hier S. 203f.

<sup>43</sup> Vgl. bspw. Nohr: *Unternehmensplanspiele* (2019) oder eine Reihe der in der Sonderausgabe *Marx und das Computerspiel* der Zeitschrift *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung* (2021) versammelten Texte: <https://www.paidia.de/sonderausgaben/sonderausgabe-marx-und-das-computerspiel/> [06.09.2021].

<sup>44</sup> In ähnlicher Weise kann sicherlich auch der Begriff der ‚kultischen Handlung‘ problematisiert werden, der bei Huizingas *Zauberkreis* (ders: *Homo Ludens* (1994), S. 24ff.) anklingt. Auch hier wäre grundsätzlich zu diskutieren, inwieweit die konstatierte ‚Konsequenzenfreiheit‘ (ebd., S. 16f.) des Handelns im Zauberkreis nicht letztlich einen Handlungsentwurf darstellt, wie er bspw. in der medienwissenschaftlichen Thematisierung des Probehandeln (also des zeichenhaften Handelns in symbolischen Systemen) verhandelt wird. Wo die Medien- und Kulturwissenschaft hier über den Begriff der Performanz längst eine Problematisierung solcher vorgeblicher konsequenzenfreier Probehandlungsdimensionen vorgenommen hat, scheint in der Spielwissenschaft oftmals noch das Spielhandeln als eine naive Gegenposition gegenüber gesellschaftlichem Handeln konzeptualisiert zu werden.

## 4 Rationalität

Der Begriff der Rationalitätsform weist (wie oben schon angedeutet) zentral auf ein epistemologisches Anliegen, das in Bezug auf die Game Studies wichtig ist. Wenn wir die Debatten um das Computerspiel (und das Spiel) ernst nehmen wollen, so ist es eben ganz im Sinne bspw. Huizingas (oder Marx'), das Spiel als eine fundamentale, als eine im wesentlichen Sinne sinnstiftende Funktionalität von Kultur zu begreifen; und eben keineswegs als eine spezifische, aber in irgendeiner Weise ‚marginale‘, zweitrangige oder radikal geschiedene Form des Handelns. Spielen ist Sinnstiftung – und dies in einer Art und Weise, die über eine Praxis der ästhetischen Artikulation im eigentlichen Sinne weit hinausgeht. Spielen stiftet eine Rationalität, die vor allem ihre eigene Naturalisierung, ihre vorgebliche Unhintergebarkeit und Regierungsförmigkeit besitzt. Wenn wir in diesem Sinne über eine Handlungstheorie des Spieles spekulieren, dann reden wir im Kontext der Diskursphilosophie von der praxeologischen Seite des Diskurses und der Dispositive.<sup>45</sup> ‚Spielen‘ ist so gesehen eine Diskursform, die sich nicht nur symbolisch artikuliert, sondern sich ‚im Tun‘ manifestiert. Spielen als eine Sinnstiftungsfunktion wird so zu einem diskursiv eingebundenen, organisierten und reglementierten Sein in (vorrangig) vermachteten Ordnungssystematiken.<sup>46</sup>

## 5 Interaktivität

Eine andere Formation der Thematisierung von Handlungsakten ist (wie schon erwähnt) die Beschäftigung mit dem Interaktivitätsbegriff. Hier steht – in Kontrast zu den subjektorientierten Handlungstheorien der Game Studies – stärker der Akt des Handelns-am-Ding im Vordergrund. Eine solche Konzeption trägt zunächst der Tatsache Rechnung, dass (unübersehbar) in Computerspielen das Subjekt notwendigerweise aktiv einwirken muss, um die mediale Form zum Tragen zu bringen. Dieses

---

<sup>45</sup> Zu einem spezifischen Verständnis der Praxen in Bezug auf das Symbolische und den Diskurs, vgl. Winkler: *Diskursökonomie* (2004), S. 198ff.

<sup>46</sup> Vgl. dazu auch: Jasmin Degeling: „Über die Rhetorik des Spiels bei Michel Foucault“, in: Astrid Deuber-Mankowsky/Reinhold Göring (Hg.): *Denkweisen des Spiels. Medienphilosophische Annäherungen*, Wien 2017, S. 103–118.

Charakteristikum auf der Ebene des Kommunikativen<sup>47</sup> oder Intersubjektiven zu analysieren, ermöglicht Aufschlüsse darüber, mit welchen Wirkungen welche Subjekte wie auf welches System einwirken, innerhalb welcher kontextuellen Formationen dies möglich ist, und inwieweit das reaktive Wechselspiel zwischen den Dingen, den Zeichen und den Subjekten welche prozessualen Dynamiken in Gang setzt. Konzeptuell entwirft eine solchermaßen verfasste Interaktivitätsdebatte ein Subjekt, das technischen, materiellen oder symbolischen Sachsystemen mit kommunikativen Akten begegnet – die notwendigerweise nicht nach den Regeln der interpersonalen Kommunikation verlaufen können. Damit handelt sich die Interaktivitätsdebatte (die hier natürlich keinesfalls umfassend dargestellt und kritisiert werden kann) aber ein breites Ensemble von Problemen ein. In Bezug auf Computerspiele stellt sich vor allem die Frage, an welcher Stelle überhaupt von einem kommunikativen Moment gesprochen werden könnte, wenn doch Interaktivität letztlich daraus besteht, im richtigen Moment den richtigen Knopf zu drücken, um auf einem Monitor einen grafischen Prozess ablaufen zu lassen?<sup>48</sup>

## 6 Agency

Pragmatisch löst man dieses Problem sicherlich am einfachsten, wenn man auf den Begriff der Interaktivität verzichtet und stattdessen den Terminus ‚Reaktivität‘ verwendet. Epistemologisch scheint eine andere, mehr theoretische Verschiebung zielführend zu sein, nämlich bei der Suche nach einem Handlungskonzept in den Game

---

<sup>47</sup> Oftmals wird hier in auffälliger Nähe zum Theoriekonzept der parasozialen Interaktion argumentiert. Vgl. bspw. Rebecca B. Rubin/Michael P. McHugh: „Development of Parasocial Interaction Relationships“, in: *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 31 (1987), H. 3, S. 279–292.

<sup>48</sup> Wesentlich fundamentaler weist bspw. Luhmann den Begriff der Interaktivität zurück, wenn er argumentiert, dass eine Interaktion im kommunikativen Sinne per se durch die Zwischenschaltung von Technik ausgeschlossen wird und Massenmedien damit in Konsequenz nicht unter dem Paradigma des Kommunikativen verhandelt werden könnten: „Entscheidend ist auf alle Fälle: *daß keine Interaktion unter anwesenden zwischen Sender und Empfänger stattfinden kann*. Interaktion wird durch Zwischenschaltung von Technik ausgeschlossen [...]“; Niklas Luhmann: *Die Realität der Massenmedien*, 4. Aufl., Wiesbaden 2009 [1995], S. 10.

Studies vom Interaktivitätsbegriff zum *agency*-Konzept zu wechseln.<sup>49</sup> Auch dieser Gedanke ist nicht neu. Bereits 1998 hat Janet Murray in *Hamlet on the Holodeck* das Konzept der *agency* ins Zentrum ihrer Argumentation gestellt: „Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices.“<sup>50</sup> In Murrays kurzer Definition<sup>51</sup> zeigt sich – wie Matuszkiewicz gezeigt hat – ein bedeutender Unterschied zwischen *agency* und Interaktivität. *Agency* ist nach Murray nicht nur ein Potenzial („power“), sie impliziert zugleich die konkrete Nutzung dieses Potenzials bzw. die Evaluation dieser Nutzung („results“).<sup>52</sup> So können wir mit Murray eine der wesentlichsten Fragen stellen,<sup>53</sup> die in meiner Perspektive für eine Handlungstheorie des Spiels entscheidend ist: Wie wir von einem subjektbezogenen Handlungsbegriff zu einem intersubjektiv veranschlagten Handlungsbegriff gelangen können. Etwas weiter gefasst können aktuelle Debatten über *agency* im Spiel auf fünf verschiedenen Ebenen bewertet werden: Fassen wir *agency* eher als intentionalen (subjektorientierten) oder als kausalen (kontextorientierten) Prozess? Verhandelt das Konzept der *agency* eher eine persönliche oder eine kollektive Handlungsfähigkeit? Betrachten wir eine primäre Handlungsfähigkeit des Subjekts oder eine sekundäre Handlungsfähigkeit von Objekten? Wie konstituiert das *agency*-Konzept symbolische und/oder mediale Systeme? Lässt das *agency*-Konzept eine Handlungsfähigkeit jenseits der Polarität menschlichen und nicht-

---

<sup>49</sup> Vgl. bspw. Kai Matuszkiewicz: „Agency und Interaktivität – Zur Kompatibilität von zwei Handlungskonzepten in den Digital Game Studies“, in: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung* 14 (2016), (<https://www.paidia.de/agency-und-interaktivitat-zur-kompatibilitat-von-zwei-handlungskonzepten-in-den-digital-game-studies/>) [06.09.2021].

<sup>50</sup> Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York 1997.

<sup>51</sup> Die allerdings m. E. um den Passus „... (not only) meaningful actions ...“ erweitert werden müsste; vgl. dazu unten ausführlicher.

<sup>52</sup> Vgl. Matuszkiewicz: *Agency und Interaktivität* (2016), S. 4.

<sup>53</sup> Auch Murray [*Hamlet* (1998), S. 143] versucht diesen Übertrag mit ihrem *agency*-Begriff, wenn sie den Begriff fast diskursphilosophisch bzw. metaphorisch fast: „Tetris is a perfect enactment for the overtasked lives of Americans in the 90s“.

menschlichen Handelns zu?<sup>54</sup> Viel entscheidender ist jedoch die Frage, wie das verwendete *agency*-Konzept das Gegenüber der subjektiven Handlungsfähigkeit und -mächtigkeit definiert: Welchen Stellenwert hat die Struktur, in die das Subjekt der *agency* eingebunden ist? Wie wird das Wechselverhältnis von Struktur und Subjekt definiert? Wie sichtbar und erfahrbar ist diese Wechselwirkung, wie dominant ist die Struktur am Ende gegenüber dem handelnden Subjekt? So produktiv ein solches Denken sein mag, so bleibt ganz substanziell das Problem, dass das *agency*-Konzept selbst unter Druck gerät – und zwar durch seine zunehmende Ambivalenz im Sinne seiner ‚gesellschaftlichen Funktion‘. Die Handlungsmächtigkeit (bspw. im Murray’schen Gebrauch) ist tief von einer Art des (krisenhaften) Freiheits- oder Autonomieversprechens geprägt, wie dies bspw. Michel de Certeau in seiner *Kunst des Handelns*<sup>55</sup> entworfen hatte. Gleichzeitig wird die Handlungsmächtigkeit (ähnlich wie die Praktik des *empowerments* o. ä.<sup>56</sup>) zu einer zentralen Subjektpolitik der Kontrollgesellschaft. Das ‚unternehmerische Selbst‘ hat *agency* – und regiert sich selbst über seine vorgebliche Handlungsmächtigkeit.

## 7 Interpellation

Dies führt nun (exkursiv) zur Interpellationstheorie. Die meisten Ansätze, die handlungstheoretisch versuchen, Spiel zu fassen und dabei von einer gelingenden Spieler-*agency* ausgehen, negieren nicht die dominanten gesellschaftlichen Strukturen, sondern untersuchen vielmehr, wie eine subjektkonstitutive *agency* möglich ist, also eine Art der ‚Autonomie-Wahrnehmung‘. Gleichzeitig fragt ein solches Denken nach der Dominanz eben jener Struktur, innerhalb derer sich Handlung und Subjekt entfalten, und die gleichzeitig ‚verunsichtbar‘ wird. Die meisten solcher Konzepte gruppieren sich wiederum um zwei Achsen: Einmal eine im weitesten Sinne auf z. B. Michel de Certeau<sup>57</sup> bezogene Achse, in der dem Subjekt *agency* zugestanden

---

<sup>54</sup> Zusammengefasst nach Ivan Girina/Berenike Jung: „Introduction: ‚Would You Kindly?‘ The Interdisciplinary Trajectories of Video Game Agency“, in: *Game – The Italian Journal of Game Studies* 8 (2019), S. 5–28, hier S. 12f.

<sup>55</sup> Michel de Certeau: *Kunst des Handelns*, Berlin 1988.

<sup>56</sup> Bröckling: *Das unternehmerische Selbst* (2007), S. 180ff.

<sup>57</sup> Natürlich sind viele *agency*-Debatten auf de Certeaus *Kunst des Handelns* bezogen

wird – allerdings ohne mehr als eine partielle, punktuelle Handlungsmächtigkeit in ansonsten grundsätzlich rigide vermachteten Systemen anzuerkennen. Die zweite Achse sind die bspw. auf Althusser<sup>58</sup> oder Gramsci<sup>59</sup> bezogenen Ansätze, die eher von illusionären Handlungsmächtigkeiten ausgehen und in denen *agency* nur als eine Art ‚Illusion‘ existiert. Gerade in Bezug auf Spielhandeln sind häufig Ansätze auf diese zweite Achse der Anrufungsdebatte bezogen worden. Diese gehen jeweils auf die hohe Spezifik der Anrufung im Spielhandeln ein.<sup>60</sup> Aber auch der abstrakte Interpellationsbegriff ist in Bezug auf die Handlungsdimension des Spiels problematisch: Die Interpellationstheorie geht von einem ‚machtvollen‘ und deutlichen Ideologiebegriff aus, der sich zudem erkennbar manifestiert (bspw. in Althusser’s „ideologischen Staatsapparaten“<sup>61</sup>). Für die Spielenden-*agency* bzw. das Spielhandeln stellt sich jedoch der Verdacht ein, dass die entsprechenden Ideologeme diffuser sind und die Apparate wesentlich weniger manifest. Zwar interpelliert eine offensichtlich platzierte Kiste sicher jeden routinierten Spieler, sie zu öffnen und nach MediPacs zu suchen. Dann aber von einer ‚Regierung durch die Kiste‘ oder der ‚Herstellung eines ideologischen Kisten-Subjekts‘ zu sprechen, ist en détail aber theoretisch unterkomplex. Nicht die Kiste interpelliert die Spielerin; das gesamte Spielprinzip und die dadurch etablierte Handlungsstruktur formt das spielende Subjekt zu einem Subjekt, ‚das gespielt wird‘ (s. dazu weiter unten).

---

worden. Dies aber meines Dafürhaltens unter falschen Prämissen. Hier liegt oftmals das Problem vor, mit de Certeau auf eine (vorgebliche) „taktische“ Freiheit im Spielhandeln, sozusagen in der Nachfolge Schillers, hinzuweisen. Dazu lässt sich nach meiner Lesart aber de Certeau nicht als Kronzeuge aktivieren.

<sup>58</sup> Louis Althusser: *Ideologie und ideologische Staatsapparate. Aufsätze zur marxistischen Theorie*, Hamburg 1977.

<sup>59</sup> Antonio Gramsci: *Gefängnishefte*, hg. v. Klaus Bochmann/Wolfgang Fritz Haug, 10 Bde., Hamburg 1991–2002, Bd. 7, S. 1451ff.

<sup>60</sup> Bspw. Ruggill/McAllister: *Gaming Matters* (2011), S. 42f.: „The interpellation at work in these situations is intriguing. By design, computer games try to capture player attention and hold it for extended periods of time. This is not like the subjectivity of ‚criminal‘ into which one is likely to be interpellated, when a police officer calls out ‚Hey, you there!‘. Instead, when a computer game hails a player, it is (a) only into a play subjectivity, (b) primarily focused on interpellating the player more deeply into the player subjectivity, and (c) always an inauthentic hail“.

<sup>61</sup> Althusser: *Ideologie* (1977), S. 108–152.

## 8 Soziologische Handlungstheorie

Spätestens aber mit dieser zugespitzten Zusammenfassung bestehender spielorientierter Handlungsbegriffe wird deutlich, dass auch der Begriff der *agency* und der Interpellation (wie zuvor der der Interaktivität) letztlich wieder nur der Versuch ist, mit einem neuen theoretischen Konzept (oder Nomenklatur) ein basales Problem anzugehen, das bspw. auch Soziologie und Philosophie beschäftigt: die Handlungstheorie selbst. Im Grunde genommen markiert die Auseinandersetzung mit einer Handlungstheorie die Geburt (oder die Vorläufer) der modernen Soziologie. Die fundamentale Frage, ob das Handeln des Subjekts als individuelle oder als gemeinschaftliche, gesellschaftliche Formation zu veranschlagen ist, stellt fast *den* zentralen Begründungszusammenhang der Soziologie selbst dar. Damit scheint mir gerade in dieser Diskussion eine der grundsätzlichen Fragestellungen aufgeworfen, die auch ein Handlungsbegriff des Spiels sich stellen muss, und die in Konsequenz zu entscheiden wäre, um in Fortsetzung dann auch eine Genredebatte oder eine -theorie des Spielens weitertreiben zu können.

Im Grunde genommen ist der Versuch, individuelles Handeln auf seine gesellschaftliche Dimension zu skalieren, eine der wesentlichen Vorantriebsmomente eben nicht nur der Soziologie, sondern auch (in einer gewissen Deckungsgleichheit) der ökonomischen Theorie. Ist das Handeln des Subjekts dem Wohle aller zuträglich? Gibt es Gesetzmäßigkeiten, die das Handeln des Subjekts im Rahmen gesamtgesellschaftlicher Geltungszusammenhänge als sinnhaft erkennbar werden lassen?<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> Schon David Hume konstatierte, dass der Mensch egoistisch handeln würde, ohne sich selbst zu verleugnen, dieses Handeln aber gleichzeitig immer auch dem Wohle aller zugutekommen würde; vgl. ders.: *Traktat über die menschliche Natur. Ein Versuch, die Methode der Erfahrung in die Geisteswissenschaft einzuführen*, hrsg. v. Theodor Lipps, Berlin 2004, S. 481ff. In ähnlicher Weise argumentiert auch Adam Smith, der Handlungsoptimierung auf der Basis von Rationalität als subjektive Optimierung begreift, die gleichzeitig als individuelles Handeln immer gleichzeitig auch das bestmögliche Handeln für Volk und Nation darstellen würde; vgl. ders.: *Der Wohlstand der Nation. Eine Untersuchung seiner Natur und seiner Ursachen*, hrsg. v. Horst C. Recktenwald, 11. Aufl., München 1978 [1776], S. 17. Und in ebensolchem Sinne (wenngleich mit anderem Ausgang) ist natürlich auch die Marx'sche Theorie zutiefst durchzogen von der Frage, in welchem Zusammenhang notwendigerweise subjektives Handeln mit gesamtgesellschaftlichen Wirklichkeiten zu veranschlagen ist.

Springt man nun in der Handlungstheoriegeschichte ein gutes Stück nach vorne, dann markiert das Werk von Talcott Parsons einen wichtigen Einschnitt für die hier geführte Diskussion. Parsons etabliert das Konzept des „Handlungsbezugsrahmens“:<sup>63</sup> Dieses Konzept führt die soziologische Handlungstheorie von David Hume bis Max Weber zusammen<sup>64</sup> und dekliniert zukünftige Forschungsperspektiven der Soziologie. Handlung wird im Folgenden aus der Perspektive der Handlungssubjekte als eine intentionale Angelegenheit verstanden, die über die Dimensionen von (bspw.) Zweck und Mittel erfasst werden kann. Bei Parsons kommt nun hinzu, dass diese Ziele abhängig von den Bedingungen der Situation sind. Die Relationierung von Zweck und Mittel auf ein Ziel ist aber – dies ist die entscheidende Pointe bei Parsons – neben den Bedingungen der Situation vor allem von den normativen Orientierungen der Akteure abhängig. Dieses Konzept formuliert Parsons nun in expliziter Abgrenzung von utilitaristischen oder ökonomischen Handlungskonzepten. Während die ökonomischen Konzepte (wie eben bspw. Hume oder Smith) entwickelt worden sind, um Handeln aus der Perspektive der Einzelakteure mit einer generalisierten und individuellen Nutzenmaximierung zu erklären, betont Parsons, dass es ein einheitliches Handlungskonzept zwar in formaler, aber kaum in inhaltlicher Perspektive geben kann.<sup>65</sup>

Einen weiteren wichtigen Impuls für die Differenzierung einer soziologischen Handlungstheorie liefert das Werk von Anthony Giddens. Dieser trennt explizit in Struktur und Handlung und klärt vor allem das Verhältnis von Individuum und Gesellschaft. Er beschäftigt sich mit dem subjektiven Handlungsempfinden, der Frage nach der Zweckgerichtetheit der gesamtgesellschaftlichen Wirksamkeit und ‚unterbewussten‘ Handlungsmotivationen.<sup>66</sup> Kern der Theorie von Giddens ist es, dass ein handelndes Subjekt die Zweckgerichtetheit seines Handelns nicht artikulieren können muss. Der Handlungszweck ist nicht notwendigerweise mit einer Handlungsbegründung verbunden. Giddens konstatiert eine Differenz zwischen reflektiertem Handeln und den Motiven einer Handlung: Letztere sind nicht explizierbar.

---

<sup>63</sup> Im Original: „Action Frame of Reference“; Talcott Parsons: *The Structure of Social Action. A Study in Social Theory with Special Reference to a Group of Recent European Writers*, New York 1937, S. 731.

<sup>64</sup> Wolfgang Bonß u. a.: *Handlungstheorie. Eine Einführung*, Bielefeld 2020, S. 77ff.

<sup>65</sup> Ebd., S. 79.

<sup>66</sup> Anthony Giddens: *Die Konstitution der Gesellschaft*, Frankfurt a. M./New York 1997.

Sie entsprechen eher Bedürfnissen und entspringen einem praktischen Bewusstsein und werden weniger als Handlungspotenzialität vorentworfen.<sup>67</sup> Handeln muss bei Giddens also nicht intentional erfolgen und Handlungsfolgen können insofern unbeabsichtigt sein. Gleichzeitig ist ein solches unintentionales Handeln aber eingebunden in eine hervorbringende Struktur, die das Subjekt in Form einer abstrakten Rationalität in Routinen einbindet. Routinen wären in diesem Sinne nicht nur automatisierte Handlungsabfolgen, sondern letztlich auch durch „in Begegnungen inkorporiertes gemeinsames Wissen“, das aus den Routinen des gesellschaftlichen Lebens hervorgeht.<sup>68</sup> Diese handlungshervorbringenden, überindividuellen Strukturen werden – und dies ist die Pointe des Arguments – gleichzeitig aber durch die Handlungen wiederum herausgebildet:

Eine der Hauptaussagen der Theorie der Strukturierung ist, daß die Regeln und Ressourcen, die in die Produktion und Reproduktion sozialen Handelns einbezogen sind, gleichzeitig die Mittel der Systemreproduktion darstellen (der Strukturdualität).<sup>69</sup>

Spätestens an dieser Stelle konnektiert die Argumentation mit der problematischen Handlungsmächtigkeit des Subjekts im Spiel. Denn erkennbar kann das von Giddens aufgeworfene Problem der ‚Strukturdualität‘ nicht nur ins Spiel übertragen werden (nicht jede im Computerspiel vorgenommene Handlung ist streng intentional, gehorcht dennoch Routinen und ist eine wechselseitige Aushandlung von Wissensvorräten und Strukturbildungen); die Begründung einer solchen Dualität kann auch mit bereits etablierten Ansätzen, wie bspw. der Interpellations-Theorie, in Verbindung gebracht werden.<sup>70</sup>

---

<sup>67</sup> Giddens zieht hier eine Parallele zu Freud, vgl. ebd., S. 148ff.

<sup>68</sup> Ebd., S. 54f.

<sup>69</sup> Ebd., S. 70.

<sup>70</sup> Vgl. hierzu bspw. den Ansatz, Interpellation auch als gegenseitige Assimilation von Spiel und Spieler zu lesen, bei Mela Kocher/René Bauer/Beat Suter: „Sinnsystem Shooter“, in: Matthias Bopp/Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hg.): *Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung*, Münster 2009, S. 75–106.

Ich möchte jedoch in meiner skizzenhaften Darstellung einer möglichen Handlungstheorie des Spiels ein anderes Argument vorschlagen, das mir letztlich differenzierter und tragfähiger erscheint als die Interpellationstheorie (oder eben bspw. Ansätze zur *agency*-Forschung). Ich möchte im Folgenden vorschlagen, die in der soziologischen Handlungstheorie anklingende Trennung zwischen subjektivem Handeln und diskursiver, strukturgebundener Tätigkeit auch theoretisch stark zu machen und zwischen ‚diskursiver Handlung‘ und ‚subjektiver Tätigkeit‘, also zwischen subjektiven und intersubjektiven Praktiken, zu unterscheiden.

## 9 Leontjev: Handlung und Tätigkeit

Meine Argumentation ist der kritischen Diskursanalyse und -philosophie in der Nachfolge Michel Foucaults verpflichtet. Ich gehe grundsätzlich davon aus, dass der symbolische Äußerungsraum und das darin inkorporierte, Gesellschaften strukturierende Wissen aus Aussagen, Diskursen und dispositiven Ordnungsstrukturen hergestellt ist; dass es eine materielle und praxeologische ‚Architektur‘ dieser symbolischen Strukturierungen gibt; und dass vor allem die Handlungsdimension, die sich in den Praktiken verbirgt, eine wesentliche Funktion zur Stabilisierung und Weiterentwicklung von Diskursen besitzt. Auch die Diskursphilosophie und -analyse hat sich in ihrer Ausdifferenzierung schwergetan, den Praktiken und der praxeologischen Ebene des Diskurses eine starke theoretische Grundlage zu geben. Ich möchte daher auf einen Vorschlag, den Siegfried Jäger<sup>71</sup> (und andere) aufgebracht haben, eingehen und mich an dieser Stelle auf die Tätigkeitstheorie Alexej N. Leontjews aus den 1930er-Jahre beziehen.

Die Tätigkeitstheorie Leontjews wurde im Umfeld von Lew Wygotski und Alexander Luria entwickelt.<sup>72</sup> Sie stellt einen Grundpfeiler der (sowjetischen) wissenschaftlichen Arbeitspsychologie dar, ist dabei streng einer materialistischen Grundorientierung verbunden und entwickelt eine entsprechende Kommunikationstheo-

---

<sup>71</sup> Jäger: *Diskursanalyse* (2004), S. 78–112.

<sup>72</sup> Vgl. Dieter Viehweg: „Einleitung“, in: Alexei Nikolajewitsch Leontjew: *Grundfrage einer Theorie der sprachlichen Tätigkeit*, hg. von Dieter Viehweg, Berlin 1984, S. 7–12.

rie,<sup>73</sup> die das Symbolische vor allem auf seine ‚Verwirklichung‘ hin denkt. Bei Leontjew ist die Tätigkeit als Praxis des Subjekts veranschlagt, das in einem spezifischen sozialen und historischen Kontext agiert. Tätigkeit ist das Produkt aus dem Zusammenhang von Denken, Sprechen und Handeln des Subjekts in diesem Kontext. Bedeutungszuweisung erfolgt in der Regel nicht als individueller Akt, sondern eingebunden in gesellschaftliche und historisch herausgebildete Diskurse:

Unter welchen Bedingungen und Formen die Tätigkeit des Menschen auch immer vollzogen wird, welche Struktur sie besitzt, in keinem Falle ist sie losgelöst von den gesellschaftlichen Bedingungen, von der Gesellschaft zu betrachten.<sup>74</sup>

Die praxeologische Ebene der eingebundenen Subjekte lässt die Arbeit am Objekt als einen wechselseitigen Prozess erkennbar werden. So wie das (in Strukturen eingebettete) Subjekt dem (ebenso in – andere – Strukturen eingebetteten) Objekt Bedeutung durch seine Tätigkeit verleiht, so wirkt das Objekt auf das Subjekt zurück. Der konkrete, materielle, praxeologische Akt ist die „Handlung“; der wechselseitig sinnstiftende Prozess firmiert bei Leontjew unter dem Terminus der „Tätigkeit“:

Grundkomponenten der einzelnen menschlichen Tätigkeit sind die sie realisierenden Handlungen. Mit Handlung bezeichnen wir einen Prozeß, der der Antizipation des Resultats untergeordnet ist, das erreicht werden soll, d. h. ein Prozeß, der einem bewußten Ziel untergeordnet ist.<sup>75</sup>

Um die Perspektivierung dieses Vorschlags zu verdeutlichen, ist es entscheidend, dass die Handlungstheorie Leontjews Handlung vor allem als Arbeit begreift – hier mit deutlichem Rückbezug auf Marx. Handlung und Tätigkeit sind als zweckgerichtete Formen zu erkennen, die in einer spezifischen gesamtgesellschaftlichen Struktur eingebettet sind und die Handlung und Praxis in einem komplexen Wechselverhältnis als etwas begreifen, das gesellschaftliche Realität konstituiert. Der Begriff des

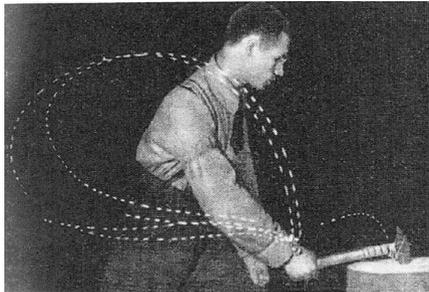
---

<sup>73</sup> Alexei Nikolajewitsch Leontjew: „Der allgemeine Tätigkeitsbegriff“, in: Ebd., S. 13–30.

<sup>74</sup> Ebd., S. 16.

<sup>75</sup> Ebd., S. 21.

Werkzeugs, der in diesem Sinne eng mit dem Begriff der Handlung (und eben der Arbeit) verbunden ist, erhält in diesem Zusammenhang wesentliche Bedeutung.<sup>76</sup>



*Abb. 3: Zyklogramm von A. K. Gastev im pädagogischen Labor des Zentralinstituts für Arbeit (CIT); ca. 1923*

Was ich ‚Hammer‘ nenne, was ich – tätig werdend – als Hammer ‚be-greife‘, kann ich nur ‚Hammer‘ nennen, weil die Idee des Werkzeuggebrauchs intersubjektiv ausgehandelt und der Begriff ‚Hammer‘ als eine spezifische prothetische Externalisierung des Körpers (bspw. im Sinne der Werkzeugtheorie McLuhans<sup>77</sup>) intersubjektiv ausgehandelt und stabilisiert ist. Gleichzeitig wirkt der Hammer im Hämmern zurück auf mich und formt das hämmernde ‚Ich‘ zu einem Subjekt des Werkzeuggebrauchs. Der Hammer ‚interpelliert‘ mich als ‚Hämmernden‘. Tätigkeit und Handlung existieren in einer Form der dialektischen Bezogenheit:

Daß Handlungen und Operationen nicht zusammenfallen, wird in besonders anschaulicher Form in Werkzeughandlungen deutlich. Ein Werkzeug ist ein materieller Gegenstand, in ihm sind Verfahren und Operationen kristallisiert, nicht aber Handlungen und Ziele. Man kann z. B. einen konkreten Gegenstand mit Hilfe verschiedener Werkzeuge zerlegen, von denen jedes das Verfahren zur Ausführung einer bestimmten Handlung determiniert.<sup>78</sup>

---

<sup>76</sup> Vgl. ebd., S. 26ff.

<sup>77</sup> Marshall McLuhan: *Die magischen Kanäle*, Düsseldorf 1992 [1964], S. 57–64.

<sup>78</sup> Leontjew: *Tätigkeitsbegriff* (1984), S. 25.

Das oben erwähnte ‚shoot – loot – repeat‘-Beispiel verdeutlicht dies: Die Handlung des Shooter-Spielens ist nur bedingt auf die Tätigkeit bezogen. Das Hochleveln und Einsammeln von Artefakten ist zwar auf das Endziel (Bossfight, Spielabschluss etc.) bezogen; aber die wenigsten Spielenden spielen einen Shooter, um mit ihm (endlich) fertig zu werden. Sondern, um tätig zu sein. Im tätigen Handeln an der Wirklichkeit eignet sich das Subjekt Wissen über diese Wirklichkeit an und gestaltet sie – wird aber gleichzeitig auch gestaltet. Der Shooter-Spieler wird in das repetitive Spielprinzip eingespannt (‚arbeitet‘) und exploriert gleichzeitig Welten, lernt, genießt, fällt substantielle Entscheidungen – und ist somit, wiewohl arbeitend, gleichzeitig glücklich beschäftigt.

Selbstverständlich kann an einer solchermaßen verfassten Theorie der Handlung Kritik geübt werden: Nicht zuletzt der zugrunde liegende materialistische Begriff der Arbeit, der viele Aspekte psychischer Selbstdisposition marginalisiert, diskreditiert die Theorie Leontjews augenscheinlich. Dennoch möchte ich an dieser Stelle weniger die Desiderate der Theorie betonen als vielmehr die grundsätzliche Passgenauigkeit mit aktuellen, bspw. soziologischen Handlungstheorien (und nicht zuletzt, wie schon angedeutet, der Diskursphilosophie). Die bei Leontjew stark ausdifferenzierte Bezugnahme von Handlung und Struktur ist in hohem Maße anschlussfähig an die von Giddens vorgetragenen Argumente; und die an anderer Stelle dargelegte Kommunikationstheorie des Handelns<sup>79</sup> von Leontjew ist in hohem Maße kommensurabel bspw. mit der Habermas’schen Theorie des kommunikativen Handelns. Vor allem der wirkmächtige Ansatz von Berger und Luckmann<sup>80</sup>, nicht zuletzt aber auch die Handlungstheorie von George H. Mead (hier vor allem die Differenzierung von *play* und *game*<sup>81</sup>) lassen es ertragreich erscheinen, nicht vorschnell Leontjews paradigmatisch vorgeprägten Ansatz zu ignorieren.

Vor allem aber möchte ich für eine Handlungstheorie des Computerspiels mit Leontjew allein schon deswegen argumentieren, weil über die dialektische Verschränkung von Handlung und Tätigkeit ein Theoriekonzept gegeben ist, das ein zentrales Moment der Spielhandlung hervorragend beschreibt. Meiner These nach lässt sich

<sup>79</sup> Alexei Nikolajewitsch Leontjew: „Tätigkeit und Kommunikation“, in: Ebd., S. 199–215.

<sup>80</sup> Peter L. Berger/Thomas Luckmann: *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*, 10. Aufl., Frankfurt a. M. 1997.

<sup>81</sup> Vgl. George Herbert Mead: *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*, 19. Aufl., Frankfurt a. M. 2020 [1968].

mit Leontjew die Figuration der Selbstwirksamkeitswahrnehmung in der Spielhandlung bei gleichzeitiger Einbindung in ein hochgradig reglementiertes, ordnungspolitisch fokussiertes und Rationalitäten generierendes System des Spielens präzise beschreiben. Mit Leontjew kann die Frage gestellt werden, ob (bzw. wie) dem idealisierten handelnden ‚spielenden Subjekt‘ nicht eigentlich ein Subjekt zugrunde liegt, das (vor allem im digitalen Spiel) ‚gehandelt‘ wird. Dem Moment des Handelns ist im Zusammenhang mit Gamifizierung und (ernstem) Spiel in der Perspektive der Leontjew’schen Tätigkeitstheorie immer auch die Idee der Regierung und der Handlungssteuerung (durch spezifische Rationalitäten) eingeschrieben. Die Idee der Selbstführung in der Handlung lässt sich insofern partiell von der Fremdführung abgrenzen.<sup>82</sup>

Der Handlungsbegriff des Computerspiels ist eine Praxis im Sinne des skizzierten Tätigkeitsbegriffs. Die Spiel-Praxis ist – dem Tätigkeitskonzept Leontjews folgend – ein wechselseitiger Prozess, in dem das eingebettete Subjekt dem Objekt, an dem es handelt, Bedeutung durch seine Tätigkeit verleiht, und in dem das (diskursiv konturierte) Objekt ebenso auf das Subjekt zurückwirkt. Und die diskursive ‚Tätigkeits-Konturierung‘ des ‚Objekts‘ Computerspiel ist geprägt durch die dem Spiel sowohl auf seiner technisch-medialen Seite innewohnenden wie ebenso in seiner symbolischen Dimension beigegebenen spezifischen Wissensordnungen, Rationalitäten, Anrufungen und Bedeutungsformationen. Diskurse der mathematischen Spieltheorie, algorithmischer Selbststeuerung, behavioristischer oder kybernetischer Reiz-Reaktions-Schemata und arbeitswissenschaftliche Rationalisierungseffekte bilden die Struktur, innerhalb derer die Tätigkeit und Handlung des spielenden Subjekts zu einer ‚empirisierten‘, nicht mehr länger ‚nur‘ subjektiven Form der Äußerung und Praxeologie wird. Kurz gesagt ist der Handlungsbegriff des Spiels, der mir vorschwebt, eine kritische Analyse einer Mensch-Maschine-Interaktion, die die Maschine nicht länger technisch algorithmisch veranschlagt, sondern sie in einem (explizit nicht heideggerianisch verstandenen) Begriff des ‚Gestells‘ konzeptualisiert.

Im Moskauer *Zentralinstitut für Arbeit* (CIT) forschen Wissenschaftler (und Künstler) wie Aleksej Gastew oder Nikolai Bernstein an der pragmatischen Umsetzung der Arbeiten Lew S. Wygotskis oder Leontjews. In weiten Strecken

---

<sup>82</sup> Vgl. dazu vertiefend: Nohr: *Unternehmensplanspiel* (2019), S. 308ff.



Abb. 4: Universelles Trainingsgerät für Handgelenk und Ellenbogen des Zentralinstitut für Arbeit (CIT) (Rekonstruktion) im Jelzin-Zentrum in Jekaterinburg, 2020

ähnlich der an Frederick W. Taylor oder Frank B. Gilbreth orientierten US-amerikanischen Arbeitswissenschaft ist das Spezifikum des Moskauer Instituts jedoch die hochgradig interdependent gedachte Wechselwirkung zwischen Gestell und Subjekt (vgl. Abb. 4). So suspekt uns heute die Methodik des Instituts vorkommen mag, so naheliegend erscheint sie mir dennoch zur Interpretation des spezifischen praxeologischen Verhältnisses von Computerspiel und Spieler. Die Effektivität der Bewegung, also der Handlung und der Tätigkeit, wird im Moskauer Institut durch die Einspannung des Subjekts in Apparaturen evoziert, die sozusagen ‚das Subjekt hämmern‘, ihm also über die Einspannung in als effektiv qualifizierte Bewegungsmuster motorisches Wissen vermitteln. Die Empirisierung des Subjekts entsteht aber eben nicht in der Dressur eines Individuums, das durch eine Maschine ‚gehämmert wird‘ und Bewegungsabläufe internalisiert, sondern durch die Auswertung optimaler Bewegungsabläufe des Subjekts durch die Maschine. Die Zyklogramme Gastevs (Abb. 3; ähnlich wie die *motion studies* bei Gilbreth) sind nicht nur disziplinierende oder repressive Mechaniken, sondern eben auch kontrollierende, empirisch und diskursiv aufschreibende Systeme.

Eine Auseinandersetzung mit dem Handlungsgefüge des Spiels und des Spielens erfordert meines Erachtens eine ebensolche dialektische Verschränkung von Input und Output, von Führen und Geführt-Werden, von Selbstführung und Diskurs. Handlungen und Tätigkeit im (Computer-)Spiel müssen in einer Auseinandersetzung mit einer an Leontjew angelehnten Diskurstheorie der Handlung präzise differenziert werden. So wie der angeschnallte Arbeiter im Moskauer Zentralinstitut gehämmert wird und gleichzeitig hämmernd tätig ist, so ist meines Erachtens der Spieler im Computerspiel eingebunden in ein technologisch produziertes Gefüge limitierter Handlungsmächtigkeit – und gleichzeitig gestaltend tätig, Selbstwirksamkeit produzierend und Handlungsautonomie (zumindest vorgeblich) herstellend.

## 10 Postskriptum: Spiel als Selbst-Steuerung. *Nudging*

Mit einer solchermaßen skizzierten Handlungstheorie kann die Frage angerissen werden, ob dem handelnden, ‚spielenden Subjekt‘ nicht eigentlich ein Subjekt zugrunde liegt, das (vor allem im digitalen Spielen) ‚gehandelt wird‘. Dass der Algorithmus von Computerspielen Subjekte an sich anschließt, sie steuert, ist bereits an anderer Stelle thematisiert worden: Diese Betonung des Algorithmischen findet sich bspw. in den Arbeiten Alexander Galloways.<sup>83</sup> Sein methodischer Vorschlag zielt darauf ab, Computer (und Computerspiele) als Leittechnologien und Medien einer aktuellen ‚algorithmischen Kultur‘ zu verstehen. Als deren Leitmetapher bestimmt Galloway die deleuzianische Kontrollgesellschaft.<sup>84</sup> Computerspiele fetischisieren den Modus der Kontrolle, und zwar sowohl narrativ, vor allem aber durch die inhärente Logik der Informationen.<sup>85</sup> Der Kern des Spiels ist bei Galloway daher nicht das sich entfaltende, wie auch immer geartete Narrativ, sondern die Arbeit des spielenden Subjekts am Algorithmus des Spiels – der kontinuierliche Versuch, die Algorithmen des Spiels zu verstehen und diese richtig zu ‚bedienen‘, um das Spiel zu gewinnen. Auch bei Galloway finden wir also eine Idee des Gehandelt-Werdens.

---

<sup>83</sup> Alexander R. Galloway: *Gaming. Essays on algorithmic culture*, Minneapolis 2006.

<sup>84</sup> Ebd., S. 87.

<sup>85</sup> Ebd., S. 102.



*Abb. 5: Nudging: Die Fliege im Urinal*

Der ‚Witz‘ eines solchen Gehandelt-Werdens ist aber die Naturalisierung der innewohnenden Ambivalenz von Selbst- und ‚Fremdsteuerung‘. Das Subjekt erlebt sich als handlungsmächtig in seiner Tätigkeit. Eine solche problematische ‚Evokation von Selbststeuerung‘ kann aktuell an den Praktiken nachvollzogen werden, die unter dem Schlagwort *nudging* Konjunktur feiern.

Eines der Lieblingsbeispiele der *nudging*-Theoretiker ist die Fliege im Urinal (Abb. 5). Solchermaßen aufgerüstet, hilft die Sanitärausstattung Reinigungskosten zu minimieren, da ein Urinal mit Ziel dazu führe, dass 80 % weniger Urin auf dem

Boden lande.<sup>86</sup> Das ‚geführte‘ Subjekt erwirtschaftet den ‚Spaß‘, nicht nur ein Urinal richtig zu benutzen – sondern auch die symbolische Gratifikation, mit einem Spiel belohnt zu werden. Den führungspolitischen Preis einer *nudging*-Interpellation zahlt immer nur das ‚andere‘ Subjekt, das Subjekt neben mir. Und der (geringe) Preis, mikropolitisch geführt zu werden, scheint angesichts seines (ökonomischen, pädagogischen) Nutzens moralisch legitimierbar.

Als Theorem geprägt von dem Wirtschaftswissenschaftler Richard Thaler und dem Rechtswissenschaftler Cass Sunstein<sup>87</sup> postuliert das *nudging* einen „libertären Paternalismus“. Die Grundannahme des Konzeptes ist es, dass Entscheidungen nur begrenzt rational seien und somit der Entscheidungskontext grundsätzlich beeinflussbar sei:

When we use the term libertarian to modify the word paternalism, we simply mean liberty-preserving. And when we say liberty-preserving, we really mean it. Libertarian paternalists want to make it easy for people to go their own way; they do not want to burden those who want to exercise their freedom. The paternalistic aspect lies in the claim that it is legitimate for choice architects to try to influence people’s behavior in order to make their lives longer, healthier, and better. In other words, we argue for self-conscious efforts, by institutions in the private sector and also by government, to steer people’s choices in directions that will improve their lives.<sup>88</sup>

---

<sup>86</sup> Die merkwürdige Evidenz, die hier behauptet wird, ist weniger die Evidenz eines ‚Faktischen‘, sondern die diskursive Evidenz eines ‚geringen Preises von Führung‘. Dass es sich dabei um eine Behauptung handelt und nicht um etwas Faktisches, erwächst aus der Überlegung, dass eine Empirie der Messung im konkreten Fall absurd erscheint – und entsprechende Studien sind auch bei hartnäckiger Suche nicht auffindbar. Thaler u. Sunstein [*Nudge* (2008), S. 4] verweisen auf die Aussage des Gebäudemanagers des Flughafens von Amsterdam-Schiphol, Aad Kieboom. Es scheint sich aber mehr um eine subjektive Beobachtung denn um eine empirische Studie zu handeln, was auch die Prozentzahl zum ‚gefühlten Wert‘ macht. Die Suche nach belastbaren Studien ist bis dato nicht erfolgreich gewesen: vgl. bspw. Skeptics: „Does placing a fly on a urinal improve cleanliness in men’s toilets?“, in: *skeptics stack exchange*, Oktober 2017, (<https://skeptics.stackexchange.com/questions/39770/does-placing-a-fly-on-a-urinal-improve-cleanliness-in-mens-toilets>) [01.10.2021].

<sup>87</sup> Thaler/Sunstein: *Nudge* (2009).

<sup>88</sup> Ebd., S. 5.

Das Konzept schließt an die Subjektentwürfe der *Rational-Choice*-Theorie an, der mathematischen Spieltheorie oder dem *operations research*. Auch im konkreten Zusammenhang mit Gamification ist der Aspekt des *nudging* zwischenzeitlich thematisiert worden. Bspw. hat der Ökonom Manfred Holler Gamification als eine spezielle Form des *nudging* charakterisiert und hierbei das operationalisierende, ‚paternalistische‘ Element der (Selbst-)Führung betont. Holler schlussfolgert, dass *nudging* beziehungsweise Gamification als eine ‚Subjektzurichtungsstrategie‘ zu begreifen ist – und wertet entsprechend kritisch: „Nudging can undermine the autonomy and the dignity of the persons subjected to it“.<sup>89</sup> *Nudging* ist, forciert formuliert, fremdgesteuertes Handeln, das nicht als solches erkannt wird. *Nudging* kann daher als Beispiel dienen, um aufzuzeigen, dass neben dem forciert auf den Spielbegriff abhebenden Gamification-Ansatz auch weitere funktionale und operationale Konzepte der Subjektregierung durch Selbststeuerung Konjunktur haben, die am Ende auf eine (Foucault’sche) „Führung der Führung“ zulaufen.<sup>90</sup> Die Effektivität dieser Regierungspraxis wäre nun – so meine These – durch die spezifische Konturierung des Handlungsaspekts des spielförmigen Handelns gewährleistet. Selbstführung und deren Organisation sind vielleicht eine der neuen, eher unsichtbaren ‚großen Erzählungen‘.

Mit der Selbstführung entsteht die „Gußform“, in die sich das (spielende) Subjekt einschmiegen kann. Wer ein Spiel spielt (vorgeblich unintentional handelt und tätig ist), gewinnt Handlungsmächtigkeit (die jetzt eigentlich eine ‚Tätigkeitsmächtigkeit‘ ist) und Selbstwirksamkeit, wird belohnt und versöhnt. Dies alles nur in einem klar definierten Rahmen einer spezifischen Tätigkeit. Gleichzeitig ist es aber genau die Tätigkeit des Spielens, die den Spielenden in einen symbolisch-diskursiven Rahmen einspannt, innerhalb dessen er als Subjekt zum Teil dieses Rahmens wird. Das abstrakte Prinzip der (gouvernementalen Selbst-)Regierung wird dabei auf die Ebene subjektiver Wirksamkeit und Erfahrbarkeit granuliert. Spieltätigkeit ist – so verstanden – die konsequente Verkoppelung des Subjekts mit einer naturalisierten Form von Regierung. Es entsteht ein Raum der Selbst-Regierung bei gleichzeitiger Erfahrung der Selbst-Bestimmung.

---

<sup>89</sup> Manfred J. Holler: „Paternalism, Gamification, or Art: An Introductory Note“, in: *Homo Oeconomicus* 32 (2015), H. 2, S. 275–286, hier S. 282.

<sup>90</sup> Vgl. bspw. Bröckling/Krasmann/Lemke: *Gouvernementalität* (2000).

## Literatur- und Medienverzeichnis

### Literatur

- Aarseth, Espen J.: „Cybertext. Perspektiven zur ergodischen Literatur: Das Buch und das Labyrinth“, in: Karin Bruns/Ramón Reichert (Hg.): *Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, Bielefeld 2007, S. 203–211.
- Abt, Clark C.: *Serious Games*, New York 1970.
- Adelmann, Ralf/Winkler, Hartmut: „Kurze Ketten. Handeln und Subjektconstitution in Computerspielen“, in: Stefan Böhme/Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hg.): *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie*, Münster 2014, S. 69–82.
- Althusser, Louis: *Ideologie und ideologische Staatsapparate. Aufsätze zur marxistischen Theorie*, Hamburg 1977 [1976].
- Berger, Peter L./Luckmann, Thomas: *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*, 10. Aufl., Frankfurt a. M. 1997 [1966].
- Bonß, Wolfgang u. a.: *Handlungstheorie. Eine Einführung*, Bielefeld 2020.
- Bröckling, Ulrich: *Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform*, Frankfurt a. M. 2007.
- Bröckling, Ulrich/Krasmann, Susanne/Lemke, Thomas: „Gouvernementalität, Neoliberalität und Selbsttechnologien. Eine Einleitung“, in: dies. (Hg.): *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*, Frankfurt a. M. 2000, S. 7–40.
- Buytendijk, Frederik J. J.: *Wesen und Sinn des Spiels*, Berlin 1933.
- Callois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, München 1958.
- Certeau, Michel de: *Kunst des Handelns*, Berlin 1988 [1980].
- Degeling, Jasmin: „Über die Rhetorik des Spiels bei Michel Foucault“, in: Deuber-Mankowsky, Astrid/Görling, Reinhold (Hg.): *Denkweisen des Spiels. Medienphilosophische Annäherungen*, Wien 2017, S. 103–118.
- Deleuze, Gilles: „Postskriptum über die Kontrollgesellschaft“, in: ders.: *Unterhandlungen 1972–1990*, Frankfurt a. M. 1993 [1990], S. 254–262.
- Eskelinen, Markku: „The Gaming Situation“, in: *Games Studies* 1 (2001), H. 1.
- Foucault, Michel: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, 16. Aufl., Frankfurt a. M. 1994 [1975].
- Galloway, Alexander R.: *Gaming. Essays on algorithmic culture*, Minneapolis 2006.
- Girina, Ivan/Jung, Berenike: „Introduction: ‚Would You Kindly?‘ The Interdisciplinary Trajectories of Video Game Agency“, in: *Game – The Italian Journal of Game Studies* 8 (2019), S. 5–28.

- Gramsci, Antonio: *Gefängnishefte*, hg. von Klaus Bochmann/Wolfgang Fritz Haug, 10 Bde., Hamburg 1991–2002 [1929–1935].
- Holler, Manfred J.: „Paternalism, Gamification, or Art. An Introductory Note“, in: *Homo Oeconomicus* 32 (2015), H. 2, S. 275–286.
- Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 22. Aufl., Reinbek bei Hamburg 1994 [1949].
- Jäger, Margarete/Jäger, Siegfried: *Deutungskämpfe. Theorie und Praxis Kritischer Diskursanalyse*, Wiesbaden 2007.
- Jäger, Siegfried: *Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung*, Münster 2004.
- Kocher, Mela/Bauer, René/Suter, Beat: „Sinnsystem Shooter“, in: Matthias Bopp/Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hg.): *Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung*, Münster 2009, S. 75–106.
- Kücklich, Julian: „Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry“, in: *The Fibreculture Journal* 05 (2005), (<https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>) [21.9.2021].
- Leontjew, Alexei Nikolajewitsch: *Grundfrage einer Theorie der sprachlichen Tätigkeit*, hg. von Dieter Viehweg, Berlin 1984.
- Luhmann, Niklas: *Die Realität der Massenmedien*, 4. Aufl., Wiesbaden 2009.
- Matuszkiewicz, Kai: „Agency und Interaktivität – Zur Kompatibilität von zwei Handlungskonzepten in den Digital Game Studies“, in: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung* 14 (2016), (<https://www.paidia.de/agency-und-interaktivitat-zur-kompatibilitat-von-zwei-handlungskonzepten-in-den-digital-game-studies/>) [06.09.2021].
- Maye, Harun: „Was ist eine Kulturtechnik?“, in: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 1 (2010), S. 121–135.
- McAllister, Ken S.: *Game work. Language, Power, and Computer Game Culture*, Tuscaloosa 2004.
- McLuhan, Marshall: *Die magischen Kanäle*, Düsseldorf 1992 [1964].
- Mead, George Herbert: *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*, 19. Aufl., Frankfurt a. M. 2020 [1968].
- Mirowski, Philip: *Machine Dreams. Economics Becomes a Cyborg Science*, Cambridge 2002.
- Murray, Janet: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York 1997.
- Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F.: „Game Studies“, in: *MEDIENwissenschaft. Rezensionen – Reviews* 27 (2010), H. 4, S. 416–435.
- Nohr, Rolf F.: *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Spiel*, Münster 2008.
- Ders.: „Du bist jetzt ein heldenhafter Strategie“. Die Anrufung des strategischen Subjekts“, in: Stefan Böhme/Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hg.): *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie*, Münster 2014.

- Ders.: „Genredefinition, Spiel-Handeln und Handlungstheorie“, in: Martin Hennig/Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen IV – Genre*, Glückstadt (i. Dr.).
- Ders.: „Unternehmensplanspiele 1955–1975“. *Die Herstellung unternehmerischer Rationalität im Spiel*, Münster 2019.
- Parsons, Talcott: *The Structure of Social Action. A Study in Social Theory with Special Reference to a Group of Recent European Writers*, New York 1937.
- Rautzenberg, Markus u. a.: „Spielförmige Emergenz. Für eine Neubestimmung der Spielwissenschaften“, in: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung* (Sonderausgabe *Deutschsprachige Game Studies 2011–2021. Eine Bilanz*), 15.10.2021, (<https://www.paidia.de/spielfoermige-emergenz-fuer-eine-neubestimmung-der-spielwissenschaften/>) [28.06.2022].
- Rubin, Rebecca B./McHugh, Michael P.: „Development of Parasocial Interaction Relationships“, in: *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 31 (1987) H. 3, S. 279–292.
- Ruggill, Judd Ethan/McAllister, Ken S.: *Gaming Matters. Art, Science, Magic, and the Computer Game Medium*, Tuscaloosa 2011.
- Schiller, Friedrich: „Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reyhe von Briefen.“ [1. Teil; 1. bis 9. Brief.; 2. Teil; 10. bis 16. Brief], in: ders. (Hrsg.): *Die Horen*, Bd. 1, 1. u. 2. Stück, Tübingen 1795, S. 7–48; S. 51–94. ([https://www.deutschestextarchiv.de/book/show/schiller\\_erziehung01\\_1795](https://www.deutschestextarchiv.de/book/show/schiller_erziehung01_1795)) [28.06.2022].
- Scholz, Leander: „Die Spiele der Massen: Johan Huizinga und das Collège de Sociologie“, in: Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hg.): *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Münster 2008, S. 249–260.
- Smith, Adam: *Der Wohlstand der Nation. Eine Untersuchung seiner Natur und seiner Ursachen*, hg. v. Horst C. Recktenwald, 11. Aufl., München 1978 [1776].
- Thaler, Richard H./Sunstein, Cass R.: *Nudge. Improving decisions about health, wealth, and happiness*, London 2009 [2008].
- Winkler, Hartmut: *Basiswissen Medien*, Frankfurt a. M. 2008.
- Ders.: *Diskursökonomie. Versuch über die innere Ökonomie der Medien*, Frankfurt a. M. 2004.

## Spiele

*Borderlands-Reihe* (bis dato 4 Teile, Gearbox/2K Games, 2009–2019).

## Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Entnommen aus: <https://www.onyourcases.com/borderlands-2-shoot-loot-repeat-custom-t-shirt-tank-top-men-and-woman/> [01.07.2022].

Abb. 2: Winkler 2008, 64.

Abb. 3: Creative Commons / Public Domain; Quelle: Arbeitseinrichtungen, Moskau, CIT, 1924. Entnommen aus: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=15483992> [31.05.2023].

Abb. 4: Creative Commons (Ivan Abaturov, CC BY-SA 4.0; Entnommen aus: <https://tinyurl.com/25z9gv69> [31.05.2023].

Abb. 5: Creative Commons (Stefan Bellini, CC0 1.0 Universal Public Domain Dedication); Entnommen aus: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=29947335> [31.05.2023].



*Heinz Hiebler*

## Von der Medienkulturgeschichte des Digitalen zu Abrams und Dorst S. (2013/2015)

Die Digitalisierung ist in aller Munde. Aber was genau steckt hinter diesem Zauberwort, mit dessen Hilfe sich eine Gesellschaft, die Medien immer schon intensiv genutzt, aber bis in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts nur wenig reflektiert hat, plötzlich über deren massiven Einfluss auf alle Bereiche des Lebens vergewissert? Welche medienkulturhistorischen Ursprünge hat das Digitale? Welche Entwicklungsstufen bzw. Zäsuren lassen sich erkennen? Und was zeichnet die aktuellen Formen der Digitalisierung zu Beginn des 21. Jahrhunderts aus und macht diese so effizient und wirkungsmächtig?

Um Fragen wie diese beantworten zu können, bedarf es zunächst einiger begrifflicher und methodischer Klarstellungen, mit deren Hilfe die Unsichtbarkeit des Medialen problematisiert und Einsichten in mediale Funktionsweisen so weit wie möglich für ein Modell medienbewussten Interpretierens fruchtbar gemacht werden sollen. Aus dem Blickwinkel einer medienorientierten Literaturwissenschaft, die sich intensiv mit den materiellen und medialen Grundlagen der Literatur auseinandersetzt, operiert Literatur als Buchstabenkunst immer schon mit einem mehrwertigen digitalen Code. Im Zeitalter der primären (alphanumerischen) Digitalität<sup>1</sup> ist das Verhältnis von sinnlicher Erfahrung (Aisthesis) und buchstäblicher Beschreibung (Diskurs) von den Spannungen zwischen analoger Alltagserfahrung und deren (schrift)sprachlicher Verarbeitung geprägt, wie es am eindrucklichsten in Immanuel Kants transzendentaler Ästhetik (als Verknüpfung von Anschauung und Begriff) oder im zauberhaften Vermögen der Einbildungskraft (als Grundlage der Digital-

---

<sup>1</sup> Zum näheren Verständnis der Differenzierung zwischen ‚primärer‘ und ‚sekundärer‘ Digitalität s. Abschn. 1.2.

Analog-Wandlung von Buchstaben in Bilder und Sounds) zum Ausdruck kommt. Im Kontext der sekundären (computerbasierten binären) Digitalität verändern sich durch die universelle binäre Codierung von Schrift, Bild und Ton nicht nur die medienkulturhistorischen Rahmenbedingungen der Verhältnisse von Aisthetischem und Diskursivem, Analogem und Digitalem. Der primär-digitale Geltungsbereich der Literatur wird durch neue digitale Produktions-, Distributions- und Rezeptionsmöglichkeiten (sowohl im Print- als auch im E-Book-Bereich) auf ein neues Level gehoben. Wie sich Muster einer sekundären Digitalität in die medienästhetischen Gestaltungsformen sowie in die Wirklichkeitsmodelle und Narrative zeitgenössischer Literatur einschreiben, wird im Anschluss an eine kurze Begriffs- und Problemgeschichte des Digitalen am Beispiel des Romanprojekts *S.* (2013; dt. Fassung: 2015) von J. J. Abrams und Doug Dorst aufgezeigt.

## 1 Medienkulturgeschichte des Digitalen

Anknüpfend an die folgenden Definitionen des Digitalen lässt sich die gesamte Medienkulturgeschichte als Übersetzungsprozess zwischen ‚aisthetischen‘ und ‚diskursiven‘, ‚oralen‘ und ‚literalen‘, ‚analogen‘ und ‚digitalen‘ Medien begreifen<sup>2</sup> und in drei zentrale Phasen einteilen: In der ersten Phase versucht man zunächst die ‚aisthetische bzw. analoge äußere Realität‘ mithilfe der ‚diskursiven Medien‘ Sprache, Schrift und Buchdruck einzuholen. In unserem westlichen Kulturkreis steht diese Unternehmung vor allem im Zeichen des phonetischen Alphabets und der alphanumerischen bzw. ‚primären Digitalität‘. In der Zwischenphase der analogen Medien, die im 19. und 20. Jahrhundert auf der Basis des typografischen Wissens entwickelt werden, sind Medientechnologien am Start, die mit eigenwilligen, teils unlesbaren Schriften die asthetische Realität von Licht, Sound und Bewegung mittels *Fotografie*, *Fonografie* oder *Kinematografie* ‚selbstständig‘ aufzuschreiben vermögen. Die alphanumerisch-digitale Literatur steht zu diesen Medien in einem kreativen Konkurrenzverhältnis.<sup>3</sup> In der dritten Phase der digitalen Medien werden im Zuge einer

---

<sup>2</sup> Vgl. Heinz Hiebler: *Die Widerständigkeit des Medialen. Grenzgänge zwischen Aisthetischem und Diskursivem, Analogem und Digitalem*, Hamburg 2018, S. 333–376.

<sup>3</sup> Exemplarisch dafür sind die ausgefeilten Poetologien der literarischen Moderne um

universellen Digitalisierung Schriften und analoge Aufschreibeverfahren in einen zwar unlesbaren, aber schriftverwandten binär-digitalen Code übersetzt. Die *sekundäre Digitalität* ermöglicht Medienkonvergenz, Multimodalität, Vernetzung, Interaktivität und neue Bearbeitungs- und Auswertungsmöglichkeiten, die für aktuelle Formen der Literatur eine neue Herausforderung darstellen.

## 1.1 Ursprung und Definition des Digitalen

Medienkulturgeschichtlich lässt sich die Digitalisierung bis in die Anfänge der Menschheitsgeschichte zurückverfolgen. Seinen etymologischen Ursprung hat der Begriff des Digitalen im Lateinischen. Mit dem ‚*digitus*‘, dem ‚Finger‘, sind sowohl die zehn Finger der Hände, die Ziffern null bis neun sowie das Zählen und Rechnen im Dezimalsystem adressiert als auch die universelle Fähigkeit, die realen Dinge der Welt tastend zu begreifen oder auf diese Gegenstände zu zeigen und diesen Zeigegestus mit Sprachlauten zu begleiten, sprich Dinge zu bezeichnen. Auf die komplexen Zusammenhänge zwischen Gesten und Worten, Hirn und Hand hat der französische Paläontologe André Leroi-Gourhan schon Mitte der 1960er-Jahre hingewiesen. In seiner umfangreichen interdisziplinären Studie *La geste et la parole* (1964/65; dt. 1988), in der „die Ergebnisse der prähistorischen Archäologie mit Befunden aus Neuropsychologie, vergleichender Anatomie, Evolutionsforschung, Linguistik, Ästhetik und Technikgeschichte zu einer facettenreichen Entwicklungsgeschichte des Menschen“<sup>4</sup> vereinigt werden, beschäftigt er sich mit den Parallelen zwischen aufrechtem Gang sowie der Befreiung der Hände und der evolutionären Entwicklung des Hirns bis hin zur Ausbildung von Sprachen und Schriften. Die Wirksamkeit des Zeigegestus als Schöpfungsakt illustrieren im Kontext der Kunstgeschichte die eindrucksvollen Fresken Michelangelos zur göttlichen Schöpfung der Sonne, des Mondes und der

---

1900, vgl. Heinz Hiebler: *Hugo von Hofmannsthal und die Medienkultur der Moderne*, Würzburg 2003.

<sup>4</sup> Vgl. André Leroi-Gourhan: *Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst*, Frankfurt a. M. 1988 [frz. 1964/65], Klappentext.

Pflanzen<sup>5</sup> sowie zur Erschaffung Adams<sup>6</sup> in der Sixtinischen Kapelle. Analoge Bilder zur Visualisierung der Macht des Zeigefingers findet man aktuell bei jeder Google-Bilder-Suche etwa im Kontext des Touchscreens als gefeiertem Interface in Hinblick auf die Rückkehr des Taktiles und im Zusammenhang mit dem Verhältnis zwischen Mensch und Maschine, natürlicher und künstlicher Intelligenz (siehe Abb. 1). Im christlichen Mittelalter werden die Finger und Fingerglieder für verschiedene Memoriertechniken genutzt, wie sie bei den mnemonischen Händen zur Visualisierung der Abfolge christlicher Meditationen oder bei der Guidonischen Hand zur Veranschaulichung des Tonsystems des Guido von Arezzo im Einsatz sind.<sup>7</sup> Der ‚Digitus‘ bzw. ‚Yad‘, ein Zeigestab, der als Lesehilfe heiliger Texte wie der Bibel oder der Tora zum Einsatz kommt und an seinem Ende eine kleine Hand mit einem ausgestreckten Zeigefinger hat,<sup>8</sup> verweist dahingegen bereits auf den Status der Buchstabenschriften des hebräischen und des griechischen bzw. lateinischen Alphabets als Beispiele für mehrstellige digitale Codes. Die grundlegenden Bedeutungen des Begriffs „digital“ umfassen gemäß der Brockhaus-Definition des Jahres 1968, also im Jahr der Inbetriebnahme des Arpanets, des US-amerikanischen Vorläufers des Internets, das nur für die militärische Nutzung eingerichtet wurde, neben allen Grundbedeutungen „den Finger betreffend, mit Hilfe des Fingers“ auch die „Darstellung durch einen vereinbarten Satz von Zeichen“, sei es „binär durch Zeichenpaare (Bits), numerisch durch Ziffern“ oder „alphanumerisch durch Ziffern und Buchstaben“.<sup>9</sup>

---

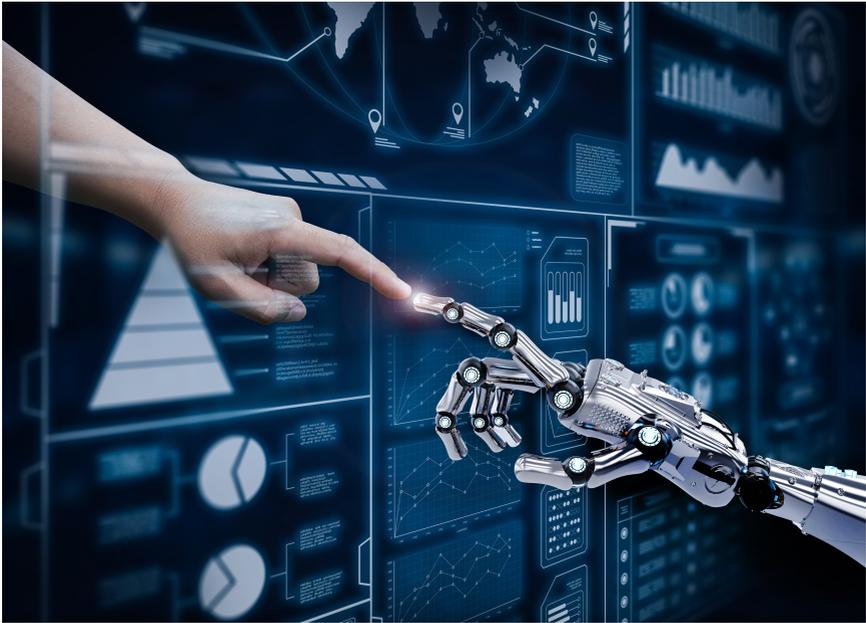
<sup>5</sup> Vgl. Heinrich Pfeiffer: *Die Sixtinische Kapelle neu entdeckt*, Stuttgart 2007, S. 215–220.

<sup>6</sup> Vgl. ebd., S. 208–215.

<sup>7</sup> Vgl. Horst Wenzel: *Hören und Sehen, Schrift und Bild. Kultur und Gedächtnis im Mittelalter*, München 1995, S. 75–79.

<sup>8</sup> Vgl. Joachim Heberlein: „Digitus“, in: *Lexikon für kirchliches Kunstgut*, Regensburg 2010, S. 59.

<sup>9</sup> Vgl. *Brockhaus Enzyklopädie in zwanzig Bänden*, Bd. 4, 17. Aufl., Wiesbaden 1968, S. 741.



*Abb. 1: Die Macht des Zeigefingers (Mensch, Maschine, Touchscreen)*

## 1.2 Primäre und sekundäre Digitalität

Die primäre Digitalität umfasst alphanumerische und binäre Vorformen der sekundären Digitalität: Schriften, Zahlen, Musiknoten, Stiftwalzen, Lochkarten und sogar erste binäre Codes. Die Geschichte der Schrift von der Wortschrift (Logografie) über die Silbenschrift bis hin zur Buchstabenschrift (Fonografie) lässt sich als fortgesetzter Digitalisierungsprozess hin zu immer zeichenökonomischeren, abstrakten, aber gleichzeitig sehr effizienten, weil zahlenmäßig begrenzten und leichter zu lernenden Schriftformen beschreiben.<sup>10</sup> Die grundlegenden kulturellen Praktiken des Lesens

<sup>10</sup> Vgl. Harald Haarmann: *Universalgeschichte der Schrift*, 2. Aufl., Frankfurt a. M./New York 1991, S. 147–149.

und Schreibens können aus diesem Blickwinkel gesehen als humanoide Formen der Digital-Analog- und der Analog-Digital-Wandlung begriffen werden, wobei der lesende und schreibende Mensch als Wandler fungiert. Da wir beim Sprechen keine diskreten Elemente (Buchstaben) aneinanderreihen, sondern einen analogen Ton modulieren,<sup>11</sup> steht man bei jedem Diktat vor der Herausforderung, die diskreten Elemente der Schrift aus einem analogen Lautstrom herauszufiltern und als alphanumerisch digitalen Code aufs Papier zu bringen, bei dem es auch noch die Konventionen der Rechtschreibung zu berücksichtigen gilt. Gleichzeitig erfordert das Lesen einen umgekehrten Prozess der Digital-Analog-Wandlung, indem der digitale Code der Schrift wieder in den analogen Lautstrom der gesprochenen Sprache verwandelt wird.<sup>12</sup>

Einen vorläufigen Höhepunkt erreicht die Digitalisierung der Schrift mit dem Buchdruck.<sup>13</sup> Das Informationsdesign der Schrift beginnt sich zwar schon in der mittelalterlichen Scholastik von der ursprünglichen Abbildung des Redeflusses, wie man es vom Boustrophedon, dem „furchenwändigen Schreiben“, und der *scriptio continua*, dem Schreiben ohne Wortabstände, kennt, in Richtung auf ein logisch und inhaltlich gegliedertes modernes Layout (mit Wortabständen, Satzzeichen, Überschriften, Absätzen, Aufzählungen, Marginalien etc.) zu entwickeln.<sup>14</sup> Der maßgebliche Unterschied zwischen der analogen Handschrift, als unverwechselbarer individueller Signatur des schreibenden Subjekts, und der eher unpersönlich und objektiv erscheinenden digitalen Druckschrift etabliert sich jedoch erst im Zuge einer avancierten Buch- und Briefkultur, wie sie in Europa für die zunehmend alphabetisierten Schrift- und Buchkulturen des 17. und 18. Jahrhunderts charakteristisch wird. Selbst Gutenberg hatte mit seinen Bleiletern noch das Ziel verfolgt, eine ideale, absolut gleichmäßige und optimal lesbare Handschrift, wie sie für die Manuskripte des Mittelalters als oberstes Ziel galt, nachzuahmen. Aus diesem Grund hatte er

---

<sup>11</sup> Vgl. Jürgen Villers: „Über den Skriptomorphismus der Philosophie“, in: Elisabeth Birk/Jan Georg Schneider (Hg.): *Philosophie der Schrift*, Tübingen 2009, S. 59–74, hier S. 69f.

<sup>12</sup> Vgl. Heinz Hiebler: „Problemfeld ‚Hörbuch‘. Das Hörbuch in der medienorientierten Literaturwissenschaft“, in: Natalie Binczek/Cornelia Epping-Jäger (Hg.): *Das Hörbuch. Praktiken audioliteralen Schreibens und Verstehens*, München 2014, S. 95–115, hier S. 102f.

<sup>13</sup> Vgl. Christian Stetter: *Schrift und Sprache*, Frankfurt a. M. 1999, S. 66–76.

<sup>14</sup> Vgl. Wolfgang Raible: *Medien-Kulturgeschichte. Mediatisierung als Grundlage unserer kulturellen Entwicklung*, Heidelberg 2006, S. 97–111.

nicht nur ‚zweimal 26 Buchstaben‘, sondern ‚insgesamt 290 unterschiedliche Schriftzeichen‘ zur Übernahme der in Manuskripten üblichen Abkürzungen und Ligaturen geschnitten und gegossen.<sup>15</sup> Den allgemein anerkannten Stellenwert der unverwechselbaren Signatur eines geliebten Menschen oder eines künstlerischen Genies erhält die Handschrift erst im Zusammenhang mit der Ausbildung eines individuellen, am Vorbild des mündlichen Gesprächs orientierten Schreibstils, wie er für persönliche Briefe, Briefromane und Theaterstücke gleichermaßen ausgeprägt wird.<sup>16</sup> Erst durch den Buchdruck und seine Verbreitung wird die eigene Handschrift in den Künsten, aber auch in Ökonomie und Rechtsprechung zum Markenzeichen des modernen Individuums.<sup>17</sup> Der analoge Zauber der unverwechselbaren Handschrift eines geliebten Briefpartners oder die Wertschätzung von Autografen literarischer oder musikalischer Genies, in denen man dem Akt der künstlerischen Schöpfung am nächsten kommt, gehören zum festen Inventar eines seit der Romantik geförderten Schriftbewusstseins, das in krassem Gegensatz zu den im Verlauf des 19. Jahrhunderts fortschreitenden Industrialisierungsschüben der digitalen Druckschrift durch dampfbetriebene Schnellpressen oder die Entwicklung von Schreibmaschinen und Setzmaschinen steht.

Da Schriften seit den ägyptischen Hieroglyphen nicht nur für das Aufschreiben von Sprachen und Zahlen, sondern auch für Musik verwendet werden, ist auch die Entwicklung der Musik und ihrer medienkulturhistorisch unterschiedlichen Notationssysteme stark an den Einsatz zunehmend diskreter bzw. digitaler Codes gekoppelt. Parallel zur Alphabetisierung und zur Weiterentwicklung des Buchdrucks entwickelt sich das Klavier, bei dem jede Note der Tonleiter per Tastendruck adressierbar wird, zu einer Schreibmaschine für Noten, die nicht von ungefähr mit den Buchstaben des Alphabets bezeichnet werden. In mechanischen Aufnahme- und Wiedergabemedien wie dem Welte-Mignon-Vorsatzer, der es erstmals ermöglicht, das individuelle Klavierspiel eines Virtuosen mit allen musikalischen Nuancen während des Einspielens direkt auf einer Papiernotenrolle in binär digitaler Form zu

---

<sup>15</sup> Vgl. Stephan Füssel: *Gutenberg und seine Wirkung*, Frankfurt a. M. 1999, S. 12.

<sup>16</sup> Vgl. Robert Vellusig: *Schriftliche Gespräche. Briefkultur im 18. Jahrhundert*, Wien/Köln/Weimar 2000.

<sup>17</sup> Vgl. Friedrich A. Kittler: *Aufschreibesysteme 1800–1900*, 3., vollst. überarb. Aufl., München 1995, S. 106.

speichern, laufen die Entwicklungen der Musiknotation und der Toninformationsträger wie Stiftwalzen oder Lochkarten auf einen gemeinsamen Höhepunkt zu.<sup>18</sup>

In die Ära der primären Digitalität fallen aber auch frühe Formen der binären Codierung von Schriften und Zahlen wie die Geheimschrift, die Francis Bacon 1605 auf der Basis eines fünfstelligen binären Codes mit den Buchstaben A und B zur Codierung des gesamten Alphabets konzipiert,<sup>19</sup> oder das binäre Zahlensystem, das Gottfried Wilhelm Leibniz Ende des 17. Jahrhunderts im Kontext seiner Bemühungen um eine frühe mechanische Rechenmaschine entwickelt, mit der man die vier Grundrechnungsarten (Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren, Dividieren) verarbeiten kann.<sup>20</sup> Der erfolgreichste binäre Code dieser Ära wird 1844 im Kontext der Telegrafie von Samuel Finley Breese Morse konzipiert und 1865 zum internationalen Standard erklärt.<sup>21</sup> Charakteristisch für die Formen der primären Digitalität ist, dass sie weitestgehend noch vom Menschen lesbar (Schriften, Codes) oder verarbeitbar (Stiftwalzen, Lochkarten, Lochplatten) sind.

Im Gegensatz dazu sind die datenintensiven Formen der sekundären Digitalität, die in der einheitlichen binären Codierung von Schriften, Bildern und Tönen in der ‚universellen Maschine‘ Computer kulminieren, nur noch von Maschinen verarbeitbar und lesbar. Der Computer als Rechner verwandelt auf der Basis der einfachen binären Unterscheidung von ‚Signal‘ oder ‚Nicht-Signal‘, ‚Strom‘ oder ‚kein Strom‘, ‚1‘ oder ‚0‘ alle schriftlichen, optischen und akustischen Medieninhalte in eine einfache binäre ‚Schrift‘ und ermöglicht so eine universelle Informationsverarbeitung. Das erste Medium, das bei der Entwicklung des Personal Computers in die Fänge des Rechners gerät, ist naheliegenderweise die Alphabetschrift. Mit der Einführung des ‚American Standard Codes for Information Interchange‘ (ASCII) in den Jahren 1963 (7-bit-ASCII mit 128 Zeichen) und 1968 (8-bit-ASCII mit 256 Zeichen) ist die Grundlage für den Siegeszug der Alphabetschrift gelegt.<sup>22</sup> Damit der

---

<sup>18</sup> Vgl. Heinz Hiebler: „Der Sound zwischen technischen Möglichkeiten und kulturellen Ansprüchen. Eine Medienkulturgeschichte der Tonträger“, in: Harro Segeberg/Frank Schätzlein (Hg.): *Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*, Marburg 2005, S. 206–228, hier S. 209.

<sup>19</sup> Vgl. Hans H. Hiebel u. a.: *Große Medienchronik*, München 1999, S. 1035.

<sup>20</sup> Vgl. ebd., S. 1037f.

<sup>21</sup> Vgl. ebd., S. 836f. und 857f.

<sup>22</sup> Vgl. Dieter E. Zimmer: *Die Bibliothek der Zukunft. Text und Schrift in den Zeiten des Internet*, Hamburg 2000, S. 115 u. 117.

PC zum Global Player werden und auch die Schriftzeichenvielfalt der ikonografischen Schriften Asiens oder bidirektionale Schriften wie das Arabische oder Hebräische, wo Schrift von rechts nach links, Zahlen aber von links nach rechts geschrieben werden, verarbeiten kann, wird Anfang der 1990er-Jahre der Unicode-Standard eingeführt, der als 16-Bit-Zeichensatz anfangs immerhin 65 536 Zeichen erfasst und Zeicheneigenschaften wie Leserichtung, Sortierreihenfolge und Kombinationsregeln festhält.<sup>23</sup> Unicode 15.0 vom September 2022 erfasst mittlerweile immerhin 161 Schriftsysteme sowie eine Vielzahl an Symbolen, Emojis und Steuerbefehlen.<sup>24</sup> Mit der zunehmenden Leistungsfähigkeit des Computers in Hinblick auf die Kapazität und Geschwindigkeit der Informationsverarbeitung und Informationsübertragung werden PC und Smartphone nicht nur multikulturelle, sondern auch multimediale bzw. multimodale Hochleistungsrechner.

Die sekundäre Digitalität lässt sich mittlerweile in drei Phasen unterteilen: In der ersten Phase steht die Digitalisierung von Schrift, Bild und Ton im Mittelpunkt. Auf der Basis immer leistungsfähiger werdender Vermessungstechnologien und wachsender Rechenkapazitäten werden mittels permanenter Übersetzungsprozesse, wie sie für die Analog-Digital- und Digital-Analog-Wandlung erforderlich sind, auch komplexe analoge Bild- und Toninformationen in digitaler Form aufgenommen, gespeichert, übertragen und verarbeitet. Typisch für diese erste Phase ist eine Vielzahl an digitalen Formaten und Geräten. Digitale Audioformate wie CD (Compact Disc – Digital Audio), DCC (Digitale Compact Cassette), DAT (Digital Audio Tape) oder MD (Mini Disc) ersetzen analoge Schallplatten, Tonbänder oder Musikkassetten, digitale Videoformate wie DVD (Digital Versatile Disc) oder Blu-ray-Disc verdrängen analoge Filmrollen und Videokassetten. Obwohl schon der grundlegende technische Schritt der Digitalisierung der Inhalte sowohl im Produktions- als auch im Rezeptionsbereich eine ganze Reihe tiefgreifender Konsequenzen für einen neuartigen Gebrauch von Medieninhalten hat, wird zunächst vor allem eine analoge Geräte- und Formatvielfalt in eine digitale verwandelt.

Eine zweite Phase der sekundären Digitalisierung wird durch die zunehmende Vernetzung der Geräte und die damit verbundene Vermessung und Optimierung

---

<sup>23</sup> Vgl. ebd., S. 124.

<sup>24</sup> Vgl. Wikipedia: „Unicode“, in: Wikipedia, The Free Encyclopedia, aktualisiert am 07.04.2023, (<https://de.wikipedia.org/wiki/Unicode>) [24.05.2023].

ihrer Nutzung eingeleitet. Digitale Datenträger wie CDs, DVDs oder Blu-ray-Discs verlieren an Bedeutung und werden durch Streamingformate und Streamingplattformen ersetzt, die es grundsätzlich – auch ohne das Wissen oder die Einwilligung der Nutzer\*innen – ermöglichen, Daten zur Nutzung ihrer Dienste und Medienangebote zu sammeln. Technische Grundlage dafür ist die kontinuierliche Verbesserung der internetbasierten Übertragungswege, sei es durch die Entwicklung datenkomprimierter Formate oder durch immer leistungsfähigere Internetverbindungen. Im Zuge der Entwicklungen des sogenannten Web 2.0 kommt es dabei nicht nur zum demokratischen Effekt einer Beteiligung der vormals passiven Rezipient\*innen an kreativen Produktionsprozessen, wie sie schon vor der Jahrtausendwende für die zahlreichen Mitschreibprojekte einer „digitalen Literatur“ charakteristisch waren.<sup>25</sup> Anders als bisherige Medien zeichnen sich die aktuellen vernetzten Formen der digitalen Medien dadurch aus, dass sie nicht nur die verarbeiteten Inhalte, sondern auch deren Nutzer\*innen vermessen. Sie sind deshalb besonders effizient, weil sie den gesamten semiotischen Regelkreis von Technik (Produktion), Semantik (Inhalt) und Pragmatik (effiziente Nutzung) unter ihre Kontrolle bringen.

Vor dem Hintergrund des zunehmenden Einsatzes fortschrittlicher KI-Systeme zur immer effizienteren Auswertung und sogar selbstständigen Generierung von Daten und Inhalten, wie sie nicht nur bei Schreibprogrammen wie ChatGPT, sondern auch bei Kunst- und Musikgeneratoren wie Midjourney und DALL-E2 oder Jukebox, MuseNet und Soundraw in allen Bereichen der Text-, Bild- und Soundproduktion zum Einsatz kommen, erscheint mittlerweile sogar eine dritte Phase der sekundären Digitalisierung in greifbarer Nähe. In dieser seit Jahren unter den Stichwörtern der Singularität und des Posthumanismus diskutierten Entwicklungsphase<sup>26</sup> geraten in Verlängerung dystopischer Science-Fiction-Szenarien nicht nur die kreativen Potentiale und humanistischen Ideale der gesamten Menschheit, sondern auch viele ganz konkrete Berufsfelder in Bedrängnis.

Die sekundäre Digitalisierung steht nicht nur für Demokratisierung und Partizipation, wodurch alte, letzten Endes uneinlösbare Medienutopien wie die vielzitierte

---

<sup>25</sup> Vgl. Christiane Heibach: *Literatur im elektronischen Raum*, Frankfurt a. M. 2003, S. 168–171.

<sup>26</sup> Vgl. Nick Bostrom: *Superintelligenz. Szenarien einer kommenden Revolution*. Übersetzt von Jan-Erik Strasser. 2. Aufl. Berlin 2017.

Brecht'sche Radiotheorie (1932) oder Hans Magnus Enzensbergers *Baukasten zu einer Theorie der Medien* (1970) aufgerufen werden,<sup>27</sup> sondern vor allem dafür, dass der dritte nunmehr entscheidende Bereich einer erfolgreichen Kommunikation und Mediennutzung, der Bereich der Effektivität, mit in den digitalen Vermessungsprozess integriert wird. Die besondere Effizienz der sekundären Digitalisierung (aber auch ihr Bedrohungsszenario) liegt in der Vermessung der Nutzerinnen und Nutzer, deren Medienkonsum und Aufmerksamkeit ab der zweiten Phase der sekundären Digitalisierung endgültig zur wichtigsten Ware des medialen Wertschöpfungs- und Welterklärungsprozesses wird. In den Bereichen der Social Media, wo es mittlerweile weniger um Utopien sozialer Gemeinschaft als vielmehr um die Anfeuerung des Konsum- und Suchtverhaltens der Mediennutzer\*innen geht, und des Online-Marketings ermöglichen es unterschiedliche Algorithmen auf der Basis von Views, Links, Likes oder Kaufprofilen Aspekte wie Popularität, Autorität, Reputation oder Kaufinteressen in den Blick zu nehmen.<sup>28</sup> Die daraus errechneten Nutzerprofile und Verhaltensprognosen sind umso genauer, je größer die zur Verfügung stehenden Datenmengen sind. Konsequenzen der Digitalisierung, die ebenfalls in diesen Zusammenhängen stehen, sind die Quantifizierung des Sozialen von der individuellen Gesundheit über die ökonomischen und kulturellen Interessen bis hin zur Politik<sup>29</sup> und die Entwicklung neuer digitaler bzw. liquider Demokratiemodelle<sup>30</sup> oder digitaler Überwachungsstaaten wie China<sup>31</sup>. Wo Social-Media-Apps und Streamingplattformen ihre volle Effizienz nur dort erreichen, wo sie möglichst umfassend mit

---

<sup>27</sup> Zur Absage an das sozialistisch-marxistische Ideal einer basisdemokratischen manipulationsfreien Mediennutzung vgl. Jean Baudrillard: „Requiem für die Medien“, in: ders.: *Kool Killer oder Der Aufstieg der Zeichen*, aus dem Französischen übersetzt v. Hans-Joachim Metzger, Berlin 1978, S. 83–118, hier S. 89f.

<sup>28</sup> Vgl. Dominique Cardon: „Den Algorithmus dekonstruieren. Vier Typen digitaler Informationsberechnung“, in: Jonathan Roberge/Robert Seyfert (Hg.): *Algorithmenkulturen. Über die rechnerische Konstruktion der Wirklichkeit*, Bielefeld 2017, S. 131–150.

<sup>29</sup> Vgl. Steffen Mau: *Das metrische Wir. Über die Quantifizierung des Sozialen*, Berlin 2017.

<sup>30</sup> Vgl. Byung-Chul Han: *Digitale Rationalität und das Ende des kommunikativen Handelns*, Berlin 2013, und Julian Nida-Rümelin/Nathalie Weidenfeld: „Die Utopie der Liquid Democracy“, in: dies.: *Digitaler Humanismus. Eine Ethik für das Zeitalter der Künstlichen Intelligenz*, München 2018, S. 164–176.

<sup>31</sup> Vgl. Kai Strittmatter: *Die Neuerfindung der Diktatur. Wie China den digitalen Überwachungsstaat aufbaut und uns damit herausfordert*, München 2018.

Nutzerdaten gefüttert werden, sorgen die immersiven Verlockungen von Smartphones und Smartwatches mit ihren Versprechungen von ubiquitärer Erreichbarkeit, jederzeitiger Sichtbarkeit, universeller Orientierung und unaufhörlicher Kommunikation auch in nicht-totalitären demokratischen Kontexten zu einer unbändigen Bereitschaft, sich immer und überall freiwillig überwachen und kontrollieren zu lassen.<sup>32</sup> Die universelle und nicht selten unmerkliche Vermessung des Einzelnen im Interesse ökonomischer und nicht zuletzt realpolitischer Ziele befeuert – nicht ganz zu Unrecht – paranoide Horrorszenarien und Dystopien, wie man sie auch in S. von Abrams und Dorst thematisiert findet.

### 1.3 Ordnungen des Analogen

Die Spannungen zwischen Sprache und Schrift, ästhetischen und diskursiven Medien finden in der Gegenüberstellung von analogen und digitalen Eigenschaften ihre Fortsetzung. Das Analoge begegnet uns dabei auf drei unterschiedlichen Ebenen. Als *Analogen erster Ordnung* bildet die ganzheitlich wahrnehmbare vollsinnliche Welt die existenzielle Grundlage jeder literarischen bzw. künstlerischen Äußerung. Lange bevor diese unmittelbar wahrnehmbare audiovisuelle, olfaktorische und taktile Realität mit analogen technischen Medien verarbeitet werden kann, sind ästhetische Erfahrungen nur mithilfe der Sprache adressierbar und diskursivierbar. Die Literatur als Sprach- und Schriftkunst kann dem Analogen alltäglicher Realitätserfahrungen aber immer nur annäherungsweise gerecht werden, sie ist dabei immer auf die Einbildungskraft von Autor\*innen und Leser\*innen angewiesen. Wie die semiotische Medienanalyse, aber auch andere Formen phänomenologischer Beschreibung hat die Literatur mit dem Problem zu kämpfen, dass sich die analoge Realität in ihrer unendlichen Komplexität niemals vollständig diskursiv beschreiben lässt. Damit die Literatur ebenfalls komplexe fiktive Welten erschaffen kann, bedarf es trickreicher poetologischer Strategien, bei denen nicht selten Methoden der Auslassung

---

<sup>32</sup> Zu den merkwürdigen Auswüchsen und Konsequenzen einer obsessiven Selbst- und Fremdkontrolle durch digitale Medien vgl. Andreas Bernard: *Komplizen des Erkennungsdienstes. Das Selbst in der digitalen Kultur*, Frankfurt a. M. 2017, und Byung-Chul Han: *Infokratie. Digitalisierung und die Krise der Demokratie*, Berlin 2021.

und Andeutung im Spiel sind. Im Analogen erster Ordnung haben alle technischen Medien und Codierungen ihre physikalischen Wurzeln. Jedes Schriftzeichen, selbst der alphanumerisch-digitale Code des Alphabets, hat als konkrete optische oder akustische Erscheinungsform bzw. als Bild oder Laut hier seinen materiellen Ursprung. Als abstrakter diskreter bzw. mehrwertig-digitaler Code existiert auch die phonetische Schrift nur dann auf einer konzeptionellen bzw. ideellen Ebene, wenn man – wie dies in der klassischen Literaturwissenschaft lange Zeit die Regel war – von ihrer konkreten Erscheinungsform als spezifischer Sprechlaut mit individueller Stimme bzw. als spezifische Schrifttype absieht. Das Gleiche gilt für die physikalischen Grundlagen der binären Codes computerbasierter Digitalmedien, auch wenn diese ihre physikalischen Wurzeln mittlerweile in den mikroskopischen Bereichen digitaler Bauteile bzw. Speichermedien zu verbergen vermögen. Selbst die Cloud als Inbegriff eines nebulösen Speicherortes, von dem niemand wirklich weiß, wo er sich befindet, bedarf einer materiellen, in der Regel serverbasierten Grundlage. Dabei ist es ein besonderes Charakteristikum der Schriftcodierung in sekundär-digitalen Textverarbeitungsprogrammen, dass Schrift hier in zweifacher Form codiert wird, indem der digitale Informationsgehalt, die „Idee“ eines Buchstabens, von seiner konkreten Erscheinungsform abgekoppelt wird und jedem Buchstaben auf diese Weise eine Vielzahl von unterschiedlichen analogen Schrifttypen zugeordnet werden kann.

Auf der Ebene des *Analogen zweiter Ordnung* werden akustische, optische oder audiovisuelle Ausschnitte aus der analogen Realität mithilfe analoger signalverarbeitender Technologien verarbeitet. Klassische Analogmedien dieser Art sind Daguerreotypie und Fotografie, Telefon, Fonograf, Grammophon, Stummfilm, Hörfunk, Tonfilm, Schallplatte, Tonband, analoges Fernsehen oder Video. Der Umstand, dass die Informationen analoger Medien wie Fotografie oder Film in einem abbildenden Analogieverhältnis zu einem Ausschnitt der physikalischen Realität stehen, hat ihnen den Ruf eingebracht, Medien der Repräsentation bzw. Medien des Realen zu sein. Während die klassischen Analogmedien mit einem vollständigen Abbild physikalischer Größen operieren, analoge Signale erster Ordnung wie zum Beispiel Lichtwellen oder Schallschwingungen in ebenso komplexe elektromagnetische Schwingungen konvertieren, reduzieren digitale Medien die Komplexität analoger Signale ihrem jeweiligen technischen Entwicklungsstand entsprechend auf ein errechenbares Maximum.

Das analoge wertkontinuierliche Signal zweiter Ordnung wird im Zuge einer Analog-Digital-Wandlung zuerst abgetastet, dann in wert- und zeitdiskrete

Einzelwerte zerlegt und vermessen (quantifiziert) und schließlich werden die dabei erhaltenen einzelnen Messwerte in binärer Form (als ‚Strom‘ bzw. ‚Nicht-Strom‘, ‚1‘ oder ‚0‘) codiert. Obwohl derartige Digitalisate gegenüber den komplexen analogen Erscheinungsformen erster und zweiter Ordnung immer ein Defizit aufweisen, das in Anbetracht permanent gesteigerter technischer Verbesserungen in Hinblick auf Abtastraten, Auflösung oder Speicher- und Übertragungsgeschwindigkeiten und -kapazitäten im unkomprimierten Bereich aber heute nicht mehr wahrnehmbar ist, weist das so errechnete und codierte *Analoge dritter Ordnung* eine Reihe von Vorteilen in Hinblick auf Datenökonomie, Handhabbarkeit und Medienkonvergenz auf.<sup>33</sup>

Auf der Basis ihrer einheitlichen binär-digitalen Codierung erhalten die ursprünglich höchst unterschiedlichen Medientechnologien ein einheitliches Fundament. Mit der Umwandlung eines unendlich komplexen analogen Signals in einen endlich komplexen, schriftähnlichen Code von einheitlicher binärer Struktur lassen sich wie etwa bei multifunktionalen Smartphones, mit denen man nicht nur telefonieren, sondern auch schreiben, lesen, fotografieren, filmen, Musik hören, surfen, fernsehen, spielen, chatten etc. kann, alle bestehenden Medienfunktionen miteinander in einem Dispositiv vereinen (Medienkonvergenz). Bilder und Sounds lassen sich darüber hinaus – wie ehemals nur die Schrift – (nahezu) verlustfrei kopieren und verarbeiten. Das zugrunde liegende mediale Prinzip ist sowohl bei der Schrift als auch bei aktuellen digitalen Medien dasselbe. Die Merkmale der Zerlegung und Codierung findet man auch bei der sogenannten primären Digitalität, jenen alphanumerischen Vorformen der Digitalität, deren Leitmedium das phonetische Alphabet ist. Während sich der Großteil der primären Formen digitaler Codes (phonetische Schriftzeichen, Ziffern, Musiknoten, Morsecodes) prinzipiell durch das Merkmal der Lesbarkeit charakterisieren lässt, sind die verschiedenen binären Codierungen der sekundären Digitalität, wie wir sie vom Computer und allen computerbasierten digitalen Medien (vom digitalen Fotoapparat bis hin zum Smartphone) kennen, nicht mehr für den Menschen,

---

<sup>33</sup> Zu den Ordnungen des Analogens vgl. Heinz Hiebler: „Medienorientierte Literaturinterpretation. Zur Literaturgeschichte als Medienkulturgeschichte und zur Medialisierung des Erzählens“, in: Ansgar Nünning/Jan Rupp (Hg.): *Medialisierung des Erzählens im englischsprachigen Roman der Gegenwart. Theoretischer Bezugsrahmen, Genres und Modellinterpretationen*, Trier 2011, S. 45–84, hier S. 53f.

sondern nur noch für die Maschine ‚lesbar‘ bzw. darstellbar. Anders als bei den primär-digitalen Medien der Schrift oder des Buchdrucks, deren Wirkung noch abhängig vom jeweiligen Grad der Alphabetisierung war, bedarf es bei den computerbasierten, überaus abstrakten binären Codes der sekundären Digitalität in der Regel keiner besonderen Vorkenntnisse mehr in Sachen Lesefähigkeit oder gar Programmierung. Die rasante Wirkungsmächtigkeit der sekundären Digitalisierung verdankt sich der kinderleichten Handhabbarkeit ihrer Tools und der immersiven Energie ihrer benutzerfreundlichen Oberflächen und intelligenten Interfaces.

Für die Analyse und Interpretation der analogen Aspekte von Literatur, auf die ich im Folgenden eingehen werde, ebenso wie für Bilder, Filme und Sounds spielt es aus heutiger Sicht keine große Rolle mehr, ob wir es mit einem Analogen zweiter oder dritter Ordnung zu tun haben. Ob wir ein Musikstück von Schallplatte oder von CD hören, einen Film von einem 35-mm-Filmprojektor oder als hochauflösenden Stream im Kino dargeboten bekommen, spielt nur noch für besondere Enthusiast\*innen als sentimentale Gegenbewegung zur allumfassenden Universalität der Digitalisierung eine Rolle.<sup>34</sup> Richard Kämmerlings’ überschwängliche Einschätzung des Romanprojekts S. – *Das Schiff des Theseus* von Abrams und Dorst als das „ultimate Anti-E-Book“<sup>35</sup> gilt dementsprechend nicht für die analogen oder digitalen Oberflächenphänomene von Literatur, die gedruckten oder handgeschriebenen Teile des Textes, seine buchästhetische Inszenierung als abgegriffenes Bibliotheksexemplar und noch nicht einmal für die konkrete visuelle Erscheinungsform der zahlreichen Beilagen, die sich allesamt auch in digitalisierter Form vermitteln lassen, sondern nur für die physische Materialität des gesamten Buchprojektes, die als einzige nicht per E-Book transportierbar ist.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> Vgl. David Sax: *Die Rache des Analogen. Warum wir uns nach realen Dingen sehnen*, Salzburg/Wien 2017 [engl. 2016].

<sup>35</sup> Richard Kämmerlings: „Der Stars-Wars-Regisseur in der Gutenberg-Galaxis“, in: *Welt*, 13.10.2015, (<https://www.welt.de/kultur/literarischewelt/article147520773/Der-Star-Wars-Regisseur-in-der-Gutenberg-Galaxis.html>) [31.05.2023].

<sup>36</sup> Vgl. dazu bereits Lisa Eckstein: *Das ultimative Anti-E-Book? Der Roman S. – Das Schiff des Theseus von J. J. Abrams und Doug Dorst, unter Mitarbeit von Sarah Doll*, Mainz 2017, S. 5.

## 1.4 Literatur im Spannungsfeld von analog und digital

Begreift man die Literatur als Buchstabenkunst, so operiert diese immer schon mit einem diskreten, alphanumerisch-digitalen Code, mit dessen Hilfe in der Tradition mimetischer Schreibweisen die vollsinnlichen Erfahrungswelten einer analogen Realität beschworen werden. Solange das stimmungsabhängige Wechselspiel zwischen produzierender und rezipierender Einbildungskraft von literarischem Genie auf der einen und kongenialer Leserschaft auf der anderen Seite funktioniert, lassen sich mit dem grundsätzlich digitalen Code der Schriftsprache trotzdem sehr komplexe Welten erzeugen, die in der Fantasie der Leser\*innen zum Leben erweckt werden können. Streng genommen bezeichnet der missverständliche Begriff einer ‚analogen Literatur‘ eine Paradoxie, weil Literatur als Kunstform, die an sich auf einem alphanumerisch digitalen Code basiert, nur als ‚Dichtung‘ und nur mittels der Einbildungskraft bzw. Fantasie ihrer Autor\*innen und Leser\*innen als ‚Ersatz‘ analoger ‚sinnlicher Medien‘ dienen kann.<sup>37</sup> Hingegen ist der von Roberto Simanowski um 2000 für die neuen computerbasierten multimedialen und interaktiven Formen der Literatur geprägte Begriff der ‚digitalen Literatur‘<sup>38</sup> aus medienlogischer Sicht eigentlich tautologisch. Der Umstand, dass der Übersetzungsprozess von Schriftsprache in sinnliche Erfahrungen über die Jahrtausende ebenso unausweichlich wie erfolgreich war, hat mit dazu geführt, dass die grundlegende Materialität von Literatur sowohl in der Dichtung als auch in der Philosophie lange Zeit ein weitestgehend blinder Fleck der eigenen Daseinsbedingungen geblieben ist. Aus einer auf die Materialität von Literatur fokussierten Sicht lassen sich, abgesehen von den inhaltlichen audiovisuellen Aspekten, die mithilfe des digitalen Universalmediums Schrift beschrieben und beschworen werden können, auch in den unterschiedlichen auditiven und visuellen Aggregatzuständen der Literatur als gesprochener Sprache oder als von Hand geschriebenem bzw. gedrucktem Text unterschiedliche analoge und digitale Merkmale isolieren.

---

<sup>37</sup> Vgl. Kittler: *Aufschreibesysteme* (1995), S. 143.

<sup>38</sup> Vgl. Roberto Simanowski: ‚Autorschaften in digitalen Medien‘, in: Heinz Ludwig Arnold (Hg.): *Text+Kritik. Zeitschrift für Literatur* (2001), H. 152 (*Digitale Literatur*), S. 3–21, hier S. 4.

Schon in der Kommunikationstheorie von Watzlawick, Beavin und Jackson werden sogar in der Sprache der Face-to-face-Kommunikation sowohl analoge als auch digitale Anteile reflektiert, weil Sprache aus der Perspektive der Schrift betrachtet wird. Die dabei getroffene Unterscheidung zwischen digitalen und analogen Anteilen der Kommunikation beruht auf der Differenzierung von Inhalts- und Beziehungsaspekt. Während der Inhaltsaspekt die verbalen Anteile der Kommunikation umfasst, die verlustfrei transkribierbar sind, und damit jenen digitalen Bereich der Sprache als Schriftsprache abdeckt, der sich auf das, *was* gesagt wird, beschränkt, referiert der Beziehungsaspekt auf die nonverbalen Aspekte der Kommunikation und fokussiert auf das, *wie* etwas gesagt oder auch nicht gesagt wird. Diese analogen Anteile der Kommunikation umfassen das Verhalten der Kommunikatoren, ihre Mimik und Gestik ebenso wie ihre individuelle Stimme und Intonation und sind maximal annäherungsweise beschreibbar.<sup>39</sup> Kommunikationsproblematiken und ernsthafte psychische Probleme, die im Mittelpunkt der therapeutischen Kommunikationstheorie von Watzlawick, Beavin und Jackson stehen, resultieren – ganz abgesehen von der Schwierigkeit der grundsätzlichen Unübersetzbarkeit zwischen dem Digitalen und dem Analogen<sup>40</sup> – daraus, dass zwischen dem Inhalts- und dem Beziehungsaspekt unüberbrückbare Widersprüche auftauchen, die als unauflösbare Paradoxien in Form sogenannter ‚Doppelbindungen‘ eine auf Eindeutigkeit und Verständigung ausgerichtete Kommunikation unmöglich machen. Gravierende negative Folgen etwa auf die Psyche haben derartige „double binds“ (im Sinne von paradoxen Handlungsanweisungen) bei der Erziehung von Kindern.<sup>41</sup> In der aktuellen Social-Media-Kommunikation werden ganz im Sinne von Watzlawick, Beavin, Jackson die beziehungsvollen analogen Anteile der Kommunikation in Form einer emotionalen und metaphorischen Sprache sowie durch den intensiven Einsatz von Emojis, Icons und Bildern betont hochgehalten.

Die analogen Anteile der Schrift sind in erster Linie mit den individuellen Charakteristika der Handschrift oder dem spezifischen Erscheinungsbild einer bestimmten Druckschrift und eines bestimmten Layouts verknüpft. Beim Buch

---

<sup>39</sup> Vgl. Paul Watzlawick/Janet H. Beavin/Don D. Jackson: *Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien*, 10. Aufl., Bern/Stuttgart/Wien 2003, S. 61–68.

<sup>40</sup> Vgl. ebd., S. 67.

<sup>41</sup> Vgl. ebd., S. 194–203, hier S. 197.

als physisch-analogen Gegenstand kommen noch materielle Aspekte wie die verwendeten Papiersorten oder der Einband des Buches dazu. Vorbild für die bewusste Auseinandersetzung mit der analogen Materialität von Literatur sind die bibliophilen Buchprojekte der klassischen Moderne Ende des 19., Anfang des 20. Jahrhunderts.<sup>42</sup> Die dazugehörigen Buchkonzepte reichen vom „idealen Buch“ eines William Morris, das sich an der bibliophilen handwerklichen Schönheit des frühen Buchdrucks orientiert, über ehrgeizigere moderne Verlagsprojekte, die das hehre Ziel verfolgen, jedem literarischen Werk die ihm einzig gemäße Gestaltung in Sachen Schrifttype, Layout, Papier und Einbandgestaltung zukommen zu lassen, bis hin zu Rudolf Larischs Ideal des „persönlichen Buches“, dessen Besonderheit als bibliophiles Gesamtkunstwerk darin besteht, „ein solches als einziges Exemplar selbst zu verfassen, selbst zu schreiben, selbst zu schmücken und selbst zu binden“<sup>43</sup>. Die intime Materialität des persönlichen Buches steht nicht nur in krassem Gegensatz zur industriellen Massenproduktion von Büchern auf der Basis moderner Setzmaschinen und dampfbetriebener Schnellpressen, sie basiert auch auf der Individualität eines analogen Erscheinungsbildes, „bei dem der Text nicht als digitales, in seine Einzelteile zerlegtes Konglomerat von Buchstaben, sondern ‚mittels Klischee‘ als analoges Bild im Stil eines Faksimiles gedruckt werden soll“.<sup>44</sup>

Der besondere medienkulturhistorische Reiz von S. besteht darin, dass das Gesamtprojekt aus einem Bibliotheksbuch ohne jeglichen bibliophilen Mehrwert, aber mit den einzigartigen handschriftlichen Randnotizen zweier individueller Rezipienten die buchästhetischen Extrempositionen der literarischen Moderne mit massenhaft reproduzierten Büchern auf der einen Seite und einem persönlichen, vollkommen individuellen handschriftlichen Buch auf der anderen Seite in einem interessanten Narrativ zusammenführt. Die digitale massenhafte Reproduktion des Buchs inklusive seiner Randnotizen, bei der im Sinne der digitalen Medienkonvergenz nicht mehr zwischen den digitalen und analogen Anteilen von Handschrift und Druckschrift oder Schrift und Bild unterschieden wird, macht das erst möglich und steht dabei gleichzeitig im Widerspruch zur inszenierten Einzigartigkeit des Buchs. Bei der physischen Erscheinungsform des Buches wird dieser auratische Eindruck

---

<sup>42</sup> Zum Folgenden vgl. Hiebler: *Hofmannsthal* (2003), S. 244–251.

<sup>43</sup> Rudolf Larisch: *Unterricht in ornamentaler Schrift*, 7. Aufl., Wien 1921, S. 106.

<sup>44</sup> Hiebler: *Hofmannsthal* (2003), S. 245.

dadurch verstärkt, dass jedes neue Exemplar in einem Schuber geliefert wird und der Zugang zum darin enthaltenen Bibliotheksexemplar mit einem Papiersiegel geschützt ist. Das Aufbrechen des Siegels, durch das man sich als Leser\*in erst Zugang zum geheimnisvollen Inhalt des Schubers verschafft, dient einer ähnlichen Aktivierungsstrategie wie die im Buch selbst enthaltenen Paratexte, vom Vorwort einer geschlechtlich nicht weiter identifizierbaren Herausgeberschaft, die den angeblichen Kulturautor V. M. Straka als unnahbare Legende zelebriert, bis hin zu den Randnotizen zweier exemplarischer Leser\*innen, eines jungen Mannes und einer jungen Frau, die sich über der Lektüre des Romans kennenlernen und ineinander verlieben. Ihr handschriftlich hinterlassenes Gespräch und die zahlreichen angeblichen Original-Beilagen zu ihrer gemeinsamen Entdeckungsreise der Welt von S. dienen als raffinierte Werbestrategien allesamt dazu, die analogen Beziehungsaspekte des Projekts zu verstärken und einer bezauberten Leserschaft immersive Anreize zum Eintauchen in die Fiktion des eigentlichen Romans zu geben.

## 2 Erzählen im Zeitalter der sekundären Digitalität: Abrams und Dorst: S. (2013/2015)

Am Beispiel des kollaborativen Buchprojekts S. (2013; dt.: 2015) von J. J. Abrams und Doug Dorst soll im Folgenden der Frage nachgegangen werden, wie belletristische Bücher Anfang des 21. Jahrhunderts zu Seismografen digitaler Erschütterungen werden, ohne selbst unmittelbar von digitalen Zäsuren zu erzählen. Der Schwerpunkt der Analyse und Interpretation liegt auf der Auseinandersetzung mit der medienästhetischen Digitalität des Projekts, wobei konsequenterweise weniger der erzählte Inhalt der Geschichte als vielmehr die formalen und medienästhetischen Strategien ihrer konkreten Umsetzung Berücksichtigung finden. Obwohl der Fokus der Auseinandersetzung weniger auf dem Was als auf dem Wie liegt, wird am Ende doch versucht, beides zueinander in Beziehung zu setzen, um zu einer umfassenden medienwissenschaftlich profilierten Lesart des Projekts vor dem Hintergrund eines größeren medienkulturhistorischen Horizonts zu gelangen.

Die beiden Urheber des Projekts haben sich beide im Kontext der aktuellen US-amerikanischen Medienindustrie einen Namen gemacht: Der am 27. Juni 1966 in New York geborene Jeffrey Jacob Abrams ist als Film- und TV-Produzent, Drehbuchautor, Komponist, Schauspieler und Regisseur tätig. Bei der wegen ihres

äußerst komplexen, unzuverlässigen Erzählstils beliebten TV-Mystery-Serie *Lost*, die zwischen 2004 und 2010 in sechs Staffeln vom US-amerikanischen Sender ABC ausgestrahlt wurde, wirkte er als Drehbuchautor und Produzent mit. Bei erfolgreichen Blockbustern wie *Mission Impossible III* (USA 2006) sowie *Star Wars: The Force Awakens* (2015) und *Star Wars: The Rise of Skywalker* (2019) zeichnete er für Drehbuch und Regie verantwortlich.<sup>45</sup> Doug Dorst, den angesichts seiner nicht eruierbaren Daten zu Geburtsort und Geburtsjahr in Analogie zu dem von ihm erfundenen Autor V. M. Straka der Nimbus des geheimnisumwobenen Genies umgibt, ist Autor und Dozent für kreatives Schreiben an der Texas State University San Marcos. Für die Amazon-Serie *Z: The Beginning of Everything* (USA 2017), die sich mit der Biografie von Francis Scott Fitzgeralds Ehefrau Zelda beschäftigt, war der dreifache *Jeopardy!*-Gewinner außerdem als Drehbuchautor tätig.<sup>46</sup>

Gemeinsam haben sie ein ungewöhnliches Buch mit unzähligen Beilagen auf dem Buchmarkt lanciert, das hinsichtlich seiner vielgestaltigen Bestandteile auf den ersten Blick den Eindruck erweckt, einen nahezu vollständigen Überblick über den Leistungsbereich moderner (digitaler) Drucktechnologien geben zu wollen. Schon auf den ersten Blick lassen sich drei verschiedene, ineinander und miteinander verwobene Erzählebenen erkennen. Der Schuber des Buches, der wie eine DVD-Hülle gestaltet ist, weist das Projekt *S.*, das 2013 im US-amerikanischen Original bei Mulholland Books und 2015 in der deutschen Übersetzung von Tobias Schneider und Bert Schröder bei Kiepenheuer & Witsch erschienen ist, als kollaboratives Schreibprojekt aus. Konzipiert vom Filmemacher und Emmy-Preisträger J. J. Abrams und „written by award-winning novelist Doug Dorst“ wird das Buch im Klappentext als „love letter to the written word“ angepriesen.<sup>47</sup> Die an dem bibliophilen Projekt ebenfalls maßgeblich beteiligten Verantwortlichen für das Layout bleiben ausgespart. In dem mit einem Papiersiegel versehenen Schuber findet man dann das eigentliche Buch, das den Titel *Ship of Theseus* trägt, 1949 bei der Winged Shores Press in New York erschienen ist und als Leih- bzw. Bibliotheksexemplar mit einer Signatur und diversen Bibliotheks- und Ausleihstempeln versehen ist. Hier werden

---

<sup>45</sup> Vgl. Wikipedia: „J. J. Abrams“, in: *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, aktualisiert am 09.05.2023, ([https://en.wikipedia.org/wiki/J.\\_J.\\_Abrams](https://en.wikipedia.org/wiki/J._J._Abrams)) [26.05.2023].

<sup>46</sup> Vgl. Wikipedia.: „Doug Dorst“, in: *Wikipedia – Die freie Enzyklopädie*, aktualisiert am 03.11.2020, ([https://de.wikipedia.org/wiki/Doug\\_Dorst](https://de.wikipedia.org/wiki/Doug_Dorst)) [26.05.2023].

<sup>47</sup> J[effrey] J[acob] Abrams/Doug Dorst: *S. Ship of Theseus*, New York 2013, blurb.

im Copyrightnachweis der englischen Originalausgabe neben Lindsey Weber sowie zahlreichen Fotografen und Illustratoren Paul Kepple und Ralph Geroni als Designer angeführt.<sup>48</sup> In der deutschen Ausgabe werden Minou Zaribaf für Satz, Lettering und Bildbearbeitung sowie Olav Korth für das Handlettering der Randnotizen genannt.<sup>49</sup> Als Autor des Bibliotheksbandes, der von einem portugiesischen Herausgeber namens F. X. Caldeira ins Amerikanische übersetzt und teilweise zu Ende geschrieben wurde, wird der allseits gefeierte tschechische Autor V. M. Straka angegeben, den nie ein Mensch gesehen hat. Erzählt wird in dem Buch die Geschichte eines Mannes, der nach einem Sturz sein Gedächtnis verloren hat, sich selbst nach einem Zeichen an der Wand den Namen S. gibt und als schanghaiter Schiffsinsasse im Dienst einer geheimnisvollen Untergrundbewegung Anschläge gegen einen Ring von Waffenhändlern rund um den Fabrikbesitzer Vévoda verübt. Die dritte Erzählebene, die das Buch als ebenso seltenes wie begehrenswertes Unikat ausweist, ergibt sich aus den umfangreichen Randnotizen, die zwei an derselben Universität studierende bzw. arbeitende Leser\*innen über Jahrzehnte hinweg in dem Buch hinterlassen haben. Durch Zufall fällt der Literaturstudentin Jen das Buch mit den Notizen des promovierenden Literaturassistenten Eric in die Hände. Beide begeistern sich für Autor und Werk, lernen sich über die wiederholte Lektüre des Buches kennen und lieben und gehen zusammen – in kritischer Distanz zu ihren akademischen Lehrer\*innen – in ihren Notizen den verborgenen Rätseln rund um Autor und Herausgeber bzw. Herausgeberin, Werk(e) und Werkdeutungen nach.

Aus medienästhetischer Perspektive weist das Gesamtprojekt S. eine ganze Reihe von teilweise paradoxen Merkmalen digitalen Erzählens auf. Die grundlegendste Paradoxie besteht darin, dass es sich bei dem Buch um ein massenhaft reproduziertes Unikat handelt. Das Buch zelebriert alte Formen des Schreibens und des Buchdrucks, wie die handschriftlichen Notizen von Jen und Eric oder die Ästhetik eines alten gedruckten Buches, das als konkretes Bibliotheksexemplar mit einzigartiger Signatur und individuellen Gebrauchsspuren als auratischer Gegenstand inszeniert wird. Gleichzeitig sind diese offensichtlich analogen Aspekte der gedruckten und mit handschriftlichen Notizen kommentierten Literatur nur auf der Basis moderner

---

<sup>48</sup> Vgl. ebd., back endpaper.

<sup>49</sup> Vgl. dies.: S. *Das Schiff des Theseus*, Köln 2015, hinteres Vorsatzblatt.

digitaler Layout- und Drucktechnologien zu einem derart moderaten Ladenpreis realisierbar.<sup>50</sup>

Durch die Betonung der verschiedenen Erscheinungsformen der Schrift als Druckschrift (stockfleckiger Bibliotheksband) und Handschrift (Notizen von Jen und Eric) sowie durch die insgesamt 23 von Hand einsortierten Beilagen werden die analogen Aspekte von Schrift, Druck und Bild betont und die eigentümliche Materialität bzw. Multimodalität des Buches in die Narration des Gesamtprojekts eingebunden. Durch die Differenzierung zwischen der Blockbuchstabenschrift Erics und der kursiven Handschrift Jens werden verschiedene Schriftformen mit medienästhetisch aufgeladenen Gendermerkmalen versehen, indem die diskrete Schreibweise des Mannes eher dem digitalen und die kontinuierliche Schreibweise der Frau eher dem analogen Spektrum der Schrift zugeordnet wird. Die unterschiedlichen Beilagen wie Briefe, Telegramme, Zeitungsartikel, Postkarten, Fotografien und eine Serviette mit einem handgezeichneten Lageplan bemühen sich – nicht immer ganz überzeugend – um die Inszenierung verschiedener, auf alt und gebraucht getrimmter Materialitäten. Mit der ‚Eötvös-Scheibe‘ zum Dechiffrieren eines für den Ausgang des Buches bedeutungsvollen Codes wird in das Buch sogar ein detektivisches bzw. spielerisches Element integriert,<sup>51</sup> das an die Gimmicks der von 1975 bis 2000 regelmäßig erscheinenden, im deutschsprachigen Raum legendären *Yps*-Hefte erinnert.<sup>52</sup>

Die aufwendige Gestaltung des Buchs und seiner Bestandteile erfordert einen hohen Grad an Kollaboration und ruft neben Abrams und Dorst auch eine intensive Beteiligung von Kreativen aus den Bereichen der Edition, des Layouts, des Letterings, der Bildgestaltung und des Drucks auf den Plan. Die Randnotizen von Eric

---

<sup>50</sup> Vgl. Brendon Wocke: „The Analogue Technology of S. Exploring Narrative Form and the Encoded Mystery of the Margin“, in: Lucia Esposito/Emanuela Piga/Alessandra Ruggiero (Hg.): *Between 4* (2014), H. 8, S. 1–20, hier S. 2.

<sup>51</sup> Zu den ergodischen und ludischen Aspekten des Textes vgl. Markus Schwarz: „Der Text des Theseus. Literaturvermittlung zwischen den Medien“, in: *Medien-Impulse* 56 (2018), H. 3, S. 1–26, hier S. 20–23.

<sup>52</sup> Vgl. Nicolas von Lettow-Vorbeck: *YPS. Die verpasste Chance. Konzeption für den Relaunch einer Kultmarke*, Saarbrücken 2010.

und Jen wecken schon auf den ersten Seiten die Neugier auf den geheimnisumwobenen Autor Straka und sein Buch. Ihre gemeinsame literaturwissenschaftliche Recherche zu den Hintergründen, Rätseln und versteckten Codes des Werkes machen die Lektüre zum integrativen Bestandteil des Buchs und regen viele Fans zu weiteren Lektüren und interaktivem Austausch auch in anderen Medien an.

Während Strakas *Ship of Theseus* eine zwar rätselhafte, aber weitestgehend lineare Geschichte erzählt, entziehen sich die verschiedenen, je nach Lektürezeitpunkt auch noch farblich differenzierten handschriftlichen Notizen von Eric und Jen der linearen Lektüre. Dieser Mix aus Linearität und Multilinearität führt durch die grundsätzliche Aufforderung zur Berücksichtigung unterschiedlicher Rezeptionsstadien des Werkes von Straka nicht nur zu einer unerhörten Komplexitätssteigerung der Rezeptionsgeschichte rund um Eric und Jen, sondern ruft vor allem in Hinblick auf die Reihenfolge der zu lesenden Texte auch das Problem der Lesbarkeit auf. Beim medialen Transfer in die nur im amerikanischen Original erhältliche Hörbuchfassung des Projekts werden zwei Lesarten angeboten: Eine ungekürzte Fassung mit Graeme Malcolm, Kevin T. Collins, Thérèse Plummer, Simon Prebble und Suzanne Toren präsentiert eine mit verteilten Rollen inszenierte 16 ½ Stunden lange Vollversion mit den Randnotizen von Jen und Eric auf 13 CDs. Die beigefügte MP3-CD enthält eine zweite 10 ½ Stunden lange Aufnahme, die sich auf den Text von V. M. Strakas *Ship of Theseus* konzentriert, wobei Graeme Malcolm den Roman und Simon Prebble die kommentierenden Teile, also Vorworte und Fußnoten, liest. Eine auffällige Besonderheit der ungekürzten Fassung ist, dass der Part des Herausgebers entsprechend der diesbezüglich einvernehmlichen These von Eric und Jen, dass es sich bei F. X. Caldeira um eine Frau handele, nicht von einem Mann, sondern von einer Frau gesprochen wird. Auf einer zusätzlichen CD sind die zahlreichen Beilagen des Buches als PDF enthalten.<sup>53</sup>

Die verschiedenen Rahmungen und Metanarrative haben in der Tradition der klassischen Herausgeberfiktionen des modernen Romans in der Nachfolge Daniel

---

<sup>53</sup> Vgl. J[effrey] J[acob] Abrams/Doug Dorst: S. *Unabridged*. Read by Graeme Malcolm, Kevin T. Collins, Thérèse Plummer, Simon Prebble and Suzanne Toren. Includes a PDF of Ephemera and a MP3 of „Ship of Theseus“, Read by Graeme Malcolm and Simon Prebble, New York 2013.

Defoes zwar die Funktion der Realitätssteigerung, sorgen aber in ihrer bis ins Absurde gesteigerten Form – ähnlich wie bei vielen, um scheinbare Authentizität bemühten, aber letzten Endes doch erfundenen Dokumentationen (Mockumentaries<sup>54</sup>) – für einen gegenteiligen Effekt. Daran ändern auch die unzähligen intertextuellen Verweise auf das angebliche Gesamtwerk Strakas und andere erfundene Bücher wie *Die Geschichten des Bogenschützen* von Arquimedes de Sobreiro nichts. Auch wenn sich der intertextuelle und intermediale Anspielungshorizont des Projekts von Kafkas *Prozess* (1925) bis hin zu TV-Serien wie *Lost* (2004–2010) erstreckt, erzeugen die zahlreichen Textanspielungen eher einen hyperrealistischen als einen realistischen Eindruck.

Als postmodernes Spiel mit Bedeutungen und literarischen Vorbildern reiht sich S. von Abrams und Dorst in eine Reihe von klassischen Groß Erzählungen der Literaturgeschichte. Begreift man S. als Erzählung, in der sich eine digitale Zäsur widerspiegelt, so eröffnet sich eine Traditionslinie, die vom listenreichen Odysseus über den wahnhaften Don Quichotte bis hin zum erinnerungslosen und paranoiden Protagonisten von Strakas *Ship of Theseus* reicht. In der *Odyssee* bildet die Reise (respektive Irrfahrt) nicht nur die existenzielle und narrative Grundlage des Erlebens und Erzählens, sie steht auch für die Suche nach Heimat und nach Selbsterkenntnis als höchstem Gut der antiken Identitätsphilosophie. Am Übergang von der (analogen) Oraltät zur (digitalen) Literalität des griechischen Alphabets gehen die Orientierung nach Außen und nach Innen noch Hand in Hand. Die Rückkehr des Odysseus zu seiner Frau und ihr wechselseitiger Identifikationsprozess als Ehepartner steht ganz im Zeichen ihres gemeinsamen Ehebettes als Symbol für einen im wahrsten Sinne des Wortes tief verwurzelten und unverrückbaren realen Ort der Ankunft bzw. Heimat.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Vgl. Mauren Sextro: *Mockumentaries und die Dekonstruktion des klassischen Dokumentarfilms*, Berlin 2009.

<sup>55</sup> Zum identifikatorischen Stellenwert des von Odysseus selbst an der Wurzel eines alten Olivenbaums errichteten Bettes im Kontext seiner im Wesentlichen als „ein ‚inneres‘, rein seelisches Ereignis“ angelegten „Wiedererkennung mit Penelope“ s. Thomas A. Szlezák: *Homer oder Die Geburt der abendländischen Dichtung*, München 2012, S. 187–190, hier S. 188.

Die Figur des Don Quichotte steht an der Schwelle zwischen einer noch sehr stark von analogen Erfahrungen und inneren Überzeugungen geprägten Manuskriptkultur mit sehr niedriger Alphabetisierungsrate und einer bereits entfalteten, ganz auf das Äußere, das Reale hin orientierten Buchdruckkultur. Als „in der Welt zwischen den Ähnlichkeiten der Dinge irrende Schrift“<sup>56</sup>, wie Michel Foucault ihn in seiner *Ordnung der Dinge* charakterisiert, gerät der Ritter von der traurigen Gestalt in die Zwickmühle der Ununterscheidbarkeit von Fakt und Fiktion. Als früher Medienjunkie, der infolge des intensiven Medienkonsums belletristischer Ritterromane völlig den Bezug zur äußeren Realität verloren hat, steht Don Quichotte für den hoffnungslosen, aber für die Zeitgenossen deshalb umso amüsanteren Kampf eines von überkommenen Werten erfüllten Idealisten mit einer zunehmend fantasielosen und ignoranten äußeren Realität. Selbst Sinnbild für die Diskrepanz zwischen Außen und Innen zerbricht er letzten Endes an den neuen sozialen, technologischen und epistemologischen Ordnungen, die der Buchdruck und die damit einhergehende digitale Vermessung der realen Welt<sup>57</sup> mit sich bringen. Als jemand, der ganz in seinen analogen Fantasien aufgeht und in allen Zeichen nur Ähnlichkeiten entdeckt, wird er für Foucault damit gleichzeitig zum Ahnherrn der Dichter.<sup>58</sup>

Für S., den Protagonisten von *Ship of Theseus*, steht seine ganz persönliche Odyssee ebenfalls für die Suche nach einer verlorenen Heimat, nur dass er – im Gegensatz zum letzten Endes doch noch zurückkehrenden Odysseus – aufgrund seiner völlig verlorenen Erinnerung keinerlei Aussicht auf Ankunft oder Wiederkehr hat. Seine unermüdliche Sinnsuche im Zeichen des Gedächtnis- und Bedeutungsverlusts wird in auffälliger Analogie zum orientierungslosen Navigieren in den unendlichen Weiten des World Wide Web nicht von ungefähr vom permanenten Gefühl der Überforderung und des Selbstverlusts begleitet. In dieser dystopischen Welt der ebenso absoluten wie absurden Ununterscheidbarkeit zwischen Außen und Innen, in der geheimnisvolle Mächte die Welt regieren, ausbeuten, überwachen und strafen, kann sich niemand mehr auf irgendwen verlassen, nicht einmal auf sich selbst. Dieses

---

<sup>56</sup> Michel Foucault: *Die Ordnung der Dinge*, aus dem Französischen von Ulrich Köppen, Frankfurt a. M. 1974 [frz. 1966], S. 78.

<sup>57</sup> Vgl. Michael Giesecke: *Der Buchdruck in der frühen Neuzeit*, Frankfurt a. M. 1998, S. 589f.

<sup>58</sup> Vgl. Foucault: *Ordnung* (1974), S. 81.

existenzielle Grundgefühl des Außenseitertums bei gleichzeitiger universeller Überwachung und Unterdrückung durch geheimnisvolle Potentaten herrscht nicht nur im historischen Roman von Straka vor, sondern auch auf der aktuellen Erzählebene der Randnotizen von Eric und Jen. Aspekte von Verschwörungstheorien und Terrorismus werden nicht nur im Roman thematisiert, sie finden sich sowohl in den Kontexten der ebenso rätselhaften wie dramatischen Biografien des (fiktiven) Autors V. M. Straka und seiner Übersetzer\*in bzw. Herausgeber\*in als auch in den akademischen Laufbahnen seiner (fiktiven) Leser\*innen Eric und Jen. Indem mithilfe der Randbemerkungen von Eric und Jen eine mögliche Rezeptionsperspektive in das Gesamtprojekt S. integriert wird, wird auch in diesem Roman, dessen Konzept und Narration vielfach von Merkmalen der Digitalisierung gezeichnet ist, der gesamte semiotische Regelkreis von Technik, Semantik und Effektivität in die Geschichte eingebaut. Für weitere Rezipient\*innen wird damit ein Anreiz geschaffen, durch ihre intensive und kooperative Auseinandersetzung mit dem Text immer wieder zusätzliche Details eines widerständigen und grundsätzlich unerschöpflichen Realen offen zu legen. Dementsprechend hat das Romanprojekt auch eine ganze Reihe von transmedialen Fortsetzungen in Form von Videotrailern, Fan-Blogs, Podcasts und sogar einem Internet-Radiosender (Radio Straka) gefunden.<sup>59</sup>

Obwohl sich das Romanprojekt mit der Fassade einer überholten Buchkultur umgibt, entpuppt sich das Konzept bei näherer medienkulturhistorischer Betrachtung als zeitgemäßer Mix aus Nostalgie und Aktualität. Letztere weist es nicht nur durch seine durchweg verspielte und unzuverlässige postmoderne Erzählweise, sondern vor allem durch seinen hohen Grad an medienästhetischer Selbstreferenz aus. Indem es im Zeitalter der sekundären Digitalität am Beispiel der geschriebenen und gedruckten Literatur im Spannungsfeld der ihr eigenen digitalen und analogen Aspekte einen liebevollen Blick auf die medialen Eigenheiten des primär Digitalen wirft, erscheint es letzten Endes weniger als Anti-E-Book. Ganz im Sinne der „retrograden Remediation“, wie Pavle Levi sie im Anschluss an Jay David Bolter und Richard Grusin für sein Konzept eines „cinema by other means“ entwickelt hat,<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> Vgl. Eckstein: *Anti-E-Book?* (2017), S. 28f.

<sup>60</sup> Vgl. Gabriele Jutz: „Retrograde Remediation“. Medienübergreifende Übersetzungen in der zeitgenössischen filmbezogenen Kunst“, in: *Springerin* (2018), H. 2, S. 38–42.

nutzt es vielmehr die Inspirationen der sekundären Digitalisierung in ihrer vernetzten Form für die Entwicklung einer neuen Schreibweise, die spannende Geschichten mit avantgardistisch genutzten medialen Darstellungsformen kombiniert. Als gedruckter Internetroman *avant la lettre* zielt die narrative und medienästhetische Strategie des Projekts darauf ab, die Feedbackschleifen und Mitschreibpotenziale einer interaktiven sekundären Digitalität in die medialen Darstellungsmöglichkeiten des Buchdrucks als Leitmedium des primär Digitalen zurückzuübersetzen. Aktuelle Erfahrungen mit neuen Medien werden so für ein besseres Verständnis des alten Mediums Buch fruchtbar gemacht und bislang ungenutzte Potenziale werden kreativ ausgeschöpft.

## Literatur- und Medienverzeichnis

Abrams, J[effrey] J[acob]/Dorst, Doug: *S. Das Schiff des Theseus*, aus dem amerikanischen Englisch von Tobias Schnettler und Bert Schröder, Köln 2015.

Dies.: *S. Ship of Theseus*, New York 2013.

Dies.: *S. Unabridged*. Read by Graeme Malcolm, Kevin T. Collins, Thérèse Plummer, Simon Prebble and Suzanne Toren. Includes a PDF of Ephemera and a MP3 of „Ship of Theseus“, Read by Graeme Malcolm and Simon Prebble, New York 2013.

Baudrillard, Jean: „Requiem für die Medien“, in: ders.: *Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen*, aus dem Französischen übersetzt v. Hans-Joachim Metzger, Berlin 1978, S. 83–118.

Bernard, Andreas: *Komplizen des Erkennungsdienstes. Das Selbst in der digitalen Kultur*, Frankfurt a. M. 2017.

Bostrom, Nick: *Superintelligenz. Szenarien einer kommenden Revolution*. Übersetzt von Jan-Erik Strasser, 2. Aufl. Berlin 2017.

*Brockhaus Enzyklopädie in zwanzig Bänden*, Bd. 4, 17. Aufl. Wiesbaden 1968.

Cardon, Dominique: „Den Algorithmus dekonstruieren. Vier Typen digitaler Informationsberechnung“, in: Jonathan Roberge/Robert Seyfert (Hg.): *Algorithuskulturen. Über die rechnerische Konstruktion der Wirklichkeit*, Bielefeld 2017, S. 131–150.

Eckstein, Lisa: *Das ultimative Anti-E-Book? Der Roman S. – Das Schiff des Theseus von J. J. Abrams und Doug Dorst*, unter Mitarbeit von Sarah Doll, Mainz 2017.

Foucault, Michel: *Die Ordnung der Dinge*, aus dem Französischen von Ulrich Köppen, Frankfurt a. M. 1974 [frz. 1966].

Füssel, Stephan: *Gutenberg und seine Wirkung*, Frankfurt a. M. 1999.

- Giesecke, Michael: *Der Buchdruck in der frühen Neuzeit*, Frankfurt a. M. 1998.
- Haarmann, Harald: *Universalgeschichte der Schrift*, 2. Aufl., Frankfurt a. M./New York 1991.
- Han, Byung-Chul: *Digitale Rationalität und das Ende des kommunikativen Handelns*, Berlin 2013.
- Ders.: *Infokratie. Digitalisierung und die Krise der Demokratie*, Berlin 2021.
- Heberlein, Joachim: „Digitus“, in: *Lexikon für kirchliches Kunstgut*, Regensburg 2010, S. 59.
- Heibach, Christiane: *Literatur im elektronischen Raum*, Frankfurt a. M. 2003.
- Hiebel, Hans H. u. a.: *Große Medienchronik*, München 1999.
- Hiebler, Heinz: „Der Sound zwischen technischen Möglichkeiten und kulturellen Ansprüchen. Eine Medienkulturgeschichte der Tonträger“, in: Harro Segeberg/Frank Schätzlein (Hg.): *Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*, Marburg 2005, S. 206–228.
- Ders.: *Die Widerständigkeit des Medialen. Grenzgänge zwischen Aisthetischem und Diskursivem, Analogem und Digitalem*, Hamburg 2018.
- Ders.: *Hugo von Hofmannsthal und die Medienkultur der Moderne*, Würzburg 2003.
- Ders.: „Medienorientierte Literaturinterpretation. Zur Literaturgeschichte als Medienkulturgeschichte und zur Medialisierung des Erzählens“, in: Ansgar Nünning/Jan Rupp (Hg.): *Medialisierung des Erzählens im englischsprachigen Roman der Gegenwart. Theoretischer Bezugsrahmen, Genres und Modellinterpretationen*, Trier 2011, S. 45–84.
- Ders.: „Problemfeld ‚Hörbuch‘. Das Hörbuch in der medienorientierten Literaturwissenschaft“, in: Natalie Binczek/Cornelia Epping-Jäger (Hg.): *Das Hörbuch. Praktiken audioliteralen Schreibens und Verstehens*, München 2014, S. 95–115.
- Jutz, Gabriele: „Retrograde Remediation. Medienübergreifende Übersetzungen in der zeitgenössischen filmbezogenen Kunst“, in: *Springerin* (2018), H. 2, S. 38–42.
- Kämmerlings, Richard: „Der Stars-Wars-Regisseur in der Gutenberg-Galaxis“, in: *Welt*, 13.10.2015, (<https://www.welt.de/kultur/literarischewelt/article147520773/Der-Star-Wars-Regisseur-in-der-Gutenberg-Galaxis.html>) [03.06.2022].
- Kittler, Friedrich A.: *Aufschreibesysteme 1800–1900*, 3., vollst. überarb. Aufl., München 1995 [zuerst 1985].
- Leroi-Gourhan, André: *Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst*, Frankfurt a. M. 1988 [frz. 1964/65].
- Lettow-Vorbeck, Nicolas von: *YPS. Die verpasste Chance. Konzeption für den Relaunch einer Kultmarke*, Saarbrücken 2010.
- Mau, Steffen: *Das metrische Wir. Über die Quantifizierung des Sozialen*, Berlin 2017.
- Nida-Rümelin, Julian/Weidenfeld, Nathalie: „Die Utopie der Liquid Democracy“, in: dies.: *Digitaler Humanismus. Eine Ethik für das Zeitalter der Künstlichen Intelligenz*, München 2018, S. 164–176.
- Pfeiffer, Heinrich: *Die Sixtinische Kapelle neu entdeckt*, Stuttgart 2007.

- Raible, Wolfgang: *Medien-Kulturgeschichte. Mediatisierung als Grundlage unserer kulturellen Entwicklung*, Heidelberg 2006.
- Sax, David: *Die Rache des Analogen. Warum wir uns nach realen Dingen sehnen*, Salzburg/Wien 2017 [engl. 2016].
- Schwarz, Markus: „Der Text des Theseus. Literaturvermittlung zwischen den Medien“, in: *Medien-Impulse* 56 (2018), H. 3, S. 1–26.
- Sextro, Mauren: *Mockumentaries und die Dekonstruktion des klassischen Dokumentarfilms*, Berlin 2009.
- Simanowski, Roberto: „Autorschaften in digitalen Medien“, in: Heinz Ludwig Arnold (Hg.): *Text+Kritik. Zeitschrift für Literatur* (2001), H. 152 (*Digitale Literatur*), S. 3–21.
- Stetter, Christian: *Schrift und Sprache*, Frankfurt a. M. 1999.
- Strittmatter, Kai: *Die Neuerfindung der Diktatur. Wie China den digitalen Überwachungsstaat aufbaut und uns damit herausfordert*, München 2018.
- Susen, Axel: *Spracherkennung. Kosten, Nutzen, Einsatzmöglichkeiten*, Berlin/Offenbach 1999.
- Szlezák, Thomas A.: *Homer oder Die Geburt der abendländischen Dichtung*, München 2012.
- Vellusig, Robert: *Schriftliche Gespräche. Briefkultur im 18. Jahrhundert*, Wien/Köln/Weimar 2000.
- Villers, Jürgen: „Über den Skriptomorphismus der Philosophie“, in: Elisabeth Birk/Jan Georg Schneider (Hg.): *Philosophie der Schrift*, Tübingen 2009, S. 59–74.
- Watzlawick, Paul/Beavin, Janet H./Jackson, Don D.: *Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien*, 10. Aufl., Bern/Stuttgart/Wien 2003.
- Wenzel, Horst: *Hören und Sehen, Schrift und Bild. Kultur und Gedächtnis im Mittelalter*, München 1995.
- Wikipedia: „Doug Dorst“, in: *Wikipedia – Die freie Enzyklopädie*, aktualisiert am 03.11.2020, ([https://de.wikipedia.org/wiki/Doug\\_Dorst](https://de.wikipedia.org/wiki/Doug_Dorst)) [26.05.2023].
- Wikipedia: „J. J. Abrams“, in: *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, aktualisiert am 09.05.2023, ([https://en.wikipedia.org/wiki/J.\\_J.\\_Abrams](https://en.wikipedia.org/wiki/J._J._Abrams)) [26.05.2023].
- Wikipedia: „Unicode“, in: *Wikipedia, Die freie Enzyklopädie*, aktualisiert am 07.04.2023, (<https://de.wikipedia.org/wiki/Unicode>) [24.05.2023].
- Wocke, Brendon: „The Analogue Technology of S. Exploring Narrative Form and the Encoded Mystery of the Margin“, in: Lucia Esposito/Emanuela Piga/Alessandra Ruggiero (Hg.): *Between 4* (2014), H. 8, S. 1–20.
- Zimmer, Dieter E.: *Die Bibliothek der Zukunft. Text und Schrift in den Zeiten des Internet*, Hamburg 2000.

## Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Die Macht des Zeigefingers (Mensch, Maschine, Touchscreen). Shutterstock-Illustration mit dem Titel „Verbindungskonzept mit menschlichem Finger Verbindung zum 3D-Renderingroboter“. Shutterstock-ID: 1014196951.

Erzählen



Martin Hennig

# Erzählen *als* Zäsur. Zur Rolle von Grenzen in Digitalisierungsnarrativen

## 1 Einleitung

Mit der Digitalisierung werden gemeinhin Prozesse der Grenzauflösung assoziiert. So wird häufig konstatiert, dass traditionelle kulturelle Grenzen wie die zwischen Öffentlichkeit und Privatheit im Internet keine Gültigkeit mehr besitzen;<sup>1</sup> die Grenze zwischen Mensch und Maschine scheint stetig stärker zu erodieren;<sup>2</sup> Prinzipien des Kapitalismus, von Datenökonomie und Überwachung strukturieren grenzüberschreitend gesellschaftliche Kontexte.<sup>3</sup>

Demgegenüber wird mit Begriffen wie der ‚Digitalen Gesellschaft‘, des ‚Onlife‘<sup>4</sup> oder auch der ‚Post-Privacy‘<sup>5</sup> eine historische Zäsur proklamiert, welche die mit diesen Begriffen verknüpften gesellschaftlichen Prozesse innerhalb relativ klar umrissener gesellschaftlicher und historischer Grenzen verortet und auf diachroner Ebene ein scheinbar eindeutig benennbares ‚Davor‘ und ‚Danach‘ konstituiert. Vor

---

<sup>1</sup> Vgl. Martin Hennig/Jakob Kelsch/Felix Sobala: „Smarte Diktatur‘ oder ‚egalitäre Netzgemeinschaft? Diskurse der Digitalisierung“, in: Christian Aldenhoff u. a. (Hg.): *Digitalität und Privatheit*, Bielefeld 2019, S. 11–26.

<sup>2</sup> Vgl. exemplarisch Thomas Christian Bächle: „Die Spur des simulierten Anderen. Humanoide Roboter und die Imitation des Emotionalen“, in: Peter Klimczak/Christer Petersen/Samuel Schilling (Hg.): *Maschinen der Kommunikation. Interdisziplinäre Perspektiven auf Technik und Gesellschaft im digitalen Zeitalter*, Wiesbaden 2020, S. 143–164.

<sup>3</sup> Vgl. Shoshana Zuboff: *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, Frankfurt a. M. 2018. Vgl. hierzu auch klassisch die Beschreibung der per se grenzüberschreitenden Kontrollgesellschaft nach Gilles Deleuze: „Postskriptum über die Kontrollgesellschaften“, in: ders.: *Unterhandlungen. 1972–1990*, Frankfurt a. M. 1990, S. 346–352.

<sup>4</sup> Vgl. Luciano Floridi: *The Onlife Manifesto*, Cham u. a. 2015, S. 7.

<sup>5</sup> Vgl. Christian Heller: *Post-Privacy. Prima leben ohne Privatsphäre*, München 2011.

diesem Hintergrund sind auch die einleitenden Beispiele für die Rede von Grenzüberschreitungen im Zuge der Digitalisierung gleichzeitig als Praxis einer diskursiven Grenzkonstruktion zu verstehen, insofern damit rückwirkend mindestens zwei gesellschaftliche Felder (z. B. Öffentlichkeit vs. Privatheit) und eine Grenze aufgerufen sind, deren Überschreitung wiederum eine eindeutige Zäsur zwischen ‚Davor‘ und ‚Danach‘ bedingt.

Innerhalb dieses ambivalenten Verhältnisses aus Grenzkonstruktion und Grenzüberschreitung operiert auch die ästhetische Kultur. Auch in fiktionalen Texten<sup>6</sup>, welche die politischen, kulturellen und sozialen Auswirkungen der Digitalisierung thematisieren, spielen Grenzen und Grenzüberschreitungen eine zentrale Rolle, und zwar in einem dreifachen Sinn: 1. im Rahmen der Verhandlung *kultureller Grenzen*, 2. im Kontext *topografischer Strukturen*, und 3. darauf aufbauend, als *narrative Struktur*. Diese drei für den Bereich der Medienkultur insgesamt relevanten Grenzziehungsverfahren werden im Folgenden kurz konturiert.

## 1.1 Kulturelle Grenzen

Auch wenn auf theoretischer Ebene in den Kulturwissenschaften gegenwärtig eher postmodern-fluide bzw. hybride Konzepte von Kultur und Identität existieren, sind Grenzziehungen nach wie vor zentrale Elemente kultureller, identitätsstiftender Praxen. Derartige Grenzziehungen können analytisch aus Texten rekonstruiert werden (wobei die Konstatierung dieser Grenzen selbst keinen normativen Charakter besitzt). So untersucht die kultursemiotische Imagologie textuelle Grenzziehungen, die zwischen einer dargestellten kulturellen Identität und jenen Elementen (Haltungen, Einstellungen, Leitdifferenzen, Werten und Normen, Problemlösungsstrategien, Kodes und Zeichen) erfolgen, die als nicht zugehörig bestimmt sind: Das jeweilige kulturell ‚Eigene‘ im Zentrum der Identitätsstiftung konstituiert sich dabei in Opposition zum ‚Fremden‘/, ‚Alienen‘ und ‚Alteritären‘/, ‚Anderen‘.<sup>7</sup> Während das ‚Fremde‘

---

<sup>6</sup> Den folgenden Ausführungen liegt ein semiotisch weiter Textbegriff zugrunde, der neben literarischen auch audiovisuelle Medienartefakte wie Filme umfasst, die sich über jeweils medienpezifische Verfahren der Auswahl und Kombination von Zeichen konstituieren.

<sup>7</sup> Vgl. grundlegend zum Verhältnis von Identität, Alterität und Alienität: Tzvetan Todorov: *Die Eroberung Amerikas. Das Problem des Anderen*, Frankfurt a. M. 1985; Horst Turk:

bzw. die ‚Alienität‘ das normabweichende und vollständig von der eigenen Identität und der kulturellen Sinnstiftung Ausgeschlossene meint, fungiert die ‚Alterität‘ bzw. das ‚Anderer‘ in der identitären Peripherie als sinnstiftende Verschiedenheit, bei der beide Seiten in ihrer Identität aufeinander bezogen bleiben – man denke etwa an die Dichotomie ‚Kultur vs. Natur‘, bei der die Seite der Kultur identitätsstiftend wirkt, jedoch nur in Bezug auf ihren alteritären Gegenpol als solche bestimmt werden kann (beide Seiten grenzen sich dann etwa in einem Text vom Außerirdischen als Fremdem ab). Die damit vorgenommenen textuellen Grenzziehungen sind ideologisch hochsignifikant, können jeweils kulturraum- wie epochenspezifisch rekonstruiert werden und verweisen in ihrer historischen Entwicklung insgesamt auf eine Dimension mentalitätsgeschichtlichen Wandels. Das heißt, anhand der in kulturellen Artefakten wie Filmen oder literarischen Erzählungen konstruierten und in der Analyse rekonstruierten Grenzziehungen und Grenzüberschreitungen lassen sich die Verhältnisse dessen, was für die erzählte Welt als innen und was als außen gilt, ablesen. Und daraus können, mehr oder minder, Rückschlüsse auf den kulturellen Wandel von Einstellungen gezogen werden.

## 1.2 Topografie

Auch wenn ‚Digitalisierung‘ als abstrakter technischer und gesellschaftlicher Prozess zu denken ist, ist doch die Rede über Digitalisierung massiv von räumlichen Sprachbildern durchdrungen. So werden zum Beispiel trotz oder gerade aufgrund der als diffus empfundenen Lokalität von Web-Anwendungen Raummetaphern zu ihrer Umschreibung verwendet; hierauf verweisen Begriffe wie ‚Datenautobahn‘, ‚virtueller Marktplatz‘ oder ‚Chatroom‘. Wird ‚Digitalisierung‘ nun in literarischen oder filmischen Texten thematisiert, wird diese häufig ebenfalls abstrakt oder konkret räumlich konzipiert. So gilt der Cyberspace im literarischen Cyberpunk-

---

„Alienität und Alterität als Schlüsselbegriffe einer Kultursemantik“, in: *Jahrbuch für Internationale Germanistik* 22 (1990), H. 1, S. 8–31; Martin Nies: „Kultursemiotik“, in: Michael Titzmann/Hans Kraß (Hg.): *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*, Passau 2017, S. 377–398.

Klassiker<sup>8</sup> *Neuromancer*<sup>9</sup> analog zum Wilden Westen als rechtsfreier Raum, wo sogenannte ‚Cyber-Cowboys‘ als Hacker agieren und in dem weitere topografische Strukturen wie ein feudales Schloss simuliert sind. Auch der Cyberspace im Film *Johnny Mnemonic*<sup>10</sup> fungiert als in Daten überführtes, jedoch tendenziell ikonisches Abbild topografischer Strukturen der Realität. Die Visualisierung der Datenströme im Film setzt die Elemente des *Cyberspace* analog zur Namensgebung grundsätzlich in ein räumliches Verhältnis zueinander: Mehrfach werden Szenarien gezeigt, die durch die Anordnung der Objekte (straßenartige Datenströme, auf denen sich einzelne Datenpunkte wie Fahrzeuge fortbewegen), aufgrund der Kamerafahrten durch die ‚Straßenschluchten‘ sowie hinsichtlich der unterlegten Geräusche als Repräsentation eines städtischen Raumes ausgewiesen sind und damit eine Art digitale Zukunftsstadt<sup>11</sup> visualisieren.<sup>12</sup>

---

<sup>8</sup> Als grundlegendes Charakteristikum des Cyberpunk führt Jan Fuhse die Etablierung eines sozial, kulturell und wirtschaftlich autarken Internetraumes an. Vgl. Jan Fuhse: „Die Repräsentation von Massenmedien in der Science Fiction – Von der Manipulation über die Dopplung zur Simulation der Gesellschaft“, in: ders. (Hg.): *Technik und Gesellschaft in der Science-Fiction*, Berlin 2008, S. 125–144, hier S. 130–135.

<sup>9</sup> William Gibson: *Die Neuromancer-Trilogie*, München 2009.

<sup>10</sup> Robert Longo: *Johnny Mnemonic*, USA 1997.

<sup>11</sup> Vgl. Peter Podrez: *Urbane Visionen. Filmische Entwürfe der Zukunftsstadt*, Würzburg 2021, S. 357.

<sup>12</sup> Derlei Verräumlichungsstrategien von Digitalisierungsphänomenen sind keineswegs nur auf fiktionale Texte beschränkt, sondern können etwa auch in filmischen Dokumentationen nachgewiesen werden, zum Beispiel mit Blick auf die Darstellung digitaler Datenüberwachung, die häufig äquivalent zu räumlich-visueller Kameraüberwachung inszeniert ist. Vgl. Martin Hennig/Miriam Piegsa: „The Representation of Dataveillance in Visual Media. Subjectification and Spatialization of Digital Surveillance Practices“, in: *On\_Culture: The Open Journal for the Study of Culture* 6 (2018), (<http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2018/13895/>) [05.10.2021]. Die qualitativen Unterschiede zwischen visueller Überwachung und aktuellen datenbasierten Wissenspraktiken drohen auf diese Weise aus dem Blick zu geraten. Vgl. zu den damit einhergehenden Problemen ausführlich Steve Anderson: *Technologies of Vision. The War Between Data and Images*, Cambridge/London 2017.

### 1.3 Narrative Struktur

Nach dem Kultursemiotiker Jurij M. Lotman ist die Bedeutungsbildung von Medien-texten grundsätzlich durch Raumstrukturen und Grenzen geprägt.<sup>13</sup> Ordnungssätze dargestellter Welten manifestieren sich demnach häufig in konkreten Topografien, denen semantische Merkmale zugeordnet sind – im obigen Beispiel aus *Johnny Mnemonic* sind dem Cyberspace über seine Visualisierung als Zukunftsstadt etwa Merkmale der Modernität und Beschleunigung, Individualität und Freiheit beigegeben. Ein solcher semantischer Raum fungiert als semantisch-ideologisches Teilsystem der dargestellten Welt, dem Elemente der Diegese zugeordnet sind und der sich aus einer begrenzten Menge an Merkmalen, Normen, Werten und Verhaltensregeln zusammensetzt. Ein semantischer Raum steht dabei in mindestens einem Merkmal zu einem weiteren semantischen Raum in Opposition (im Beispiel: Cyberspace vs. Realität). Im Allgemeinen können semantische Räume wie bei *Johnny Mnemonic* konkret topografisch dargestellt sein oder auch abstrakte Teilmengen der Diegese umfassen (z. B.: arm vs. reich, alt vs. jung). In Bezug auf den Untersuchungskontext ist davon auszugehen, dass Digitalisierung sowohl über konkrete – prinzipiell zwar virtuelle, jedoch über Raumästhetiken und -metaphern wie den Cyberspace realisierte – Räume und Grenzen verhandelt, als auch in Form abstrakter semantischer Räume thematisiert wird (z. B. *Digital Natives* vs. *Digital Immigrants*). Vor dem Hintergrund eines solchen konkreten oder abstrakten Raummodells der Diegese sieht Lotmans Modell vor, dass ein textuelles Ereignis als Grundlage einer narrativen Struktur immer dann vorliegt, wenn eine zentrale Figur (bzw. nach Lotman der/die Held\*in einer Geschichte) ihren Ursprungsraum verlässt, über die Grenze eines semantischen Raums gelangt, sich Figur und Raum auf semantischer Ebene nun in Opposition zueinander befinden und damit ein Konflikt besteht, der die weitere Narration strukturiert (etwa: eine künstliche Lebensform im Raum der Menschen). Dabei ermöglicht insbesondere der Blick auf die Möglichkeit bzw. Unmöglichkeit der Tilgung solcher Ereignisse bzw. Grenzüberschreitungen und deren textimmanente Beurteilung eine Rekonstruktion der ideologischen Textschicht.

---

<sup>13</sup> Vgl. Jurij M. Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*, München 1993, S. 311–329; vgl. weiterführend für Erzählverfahren in audiovisuellen Medien Dennis Gräf u. a.: *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*, Marburg 2011.

Ausgehend von diesen allgemeinen Verfahren der konkreten oder abstrakten räumlichen Bedeutungsbildung in fiktionalen Erzähltexten werden im Folgenden vier spezifischere räumliche Verhältnisse in Digitalisierungsnarrativen in Bezug auf ihre Formen, Strukturen und kulturellen Aussagegehalte näher konturiert. Dabei liegt ein zentraler Fokus auf Grenzziehungen und Grenzüberschreitungen sowie ihren ideologischen Konsequenzen. Die vier Erzählmodelle werden anhand von zeitgenössischen Beispielen analysiert. Diese Beispiele wurden allein mit Blick auf ihre Anschaulichkeit ausgewählt, denn im Fokus der Untersuchung steht keine – im Rahmen eines einzelnen Artikels sowieso unmögliche – repräsentative Übersicht von Digitalisierungserzählungen und -themen. Vielmehr geht es um eine Rekonstruktion unterschiedlicher textueller Verfahren der Darstellung digitalisierungsbedingter Zäsuren, wobei als zentrale Frage im Mittelpunkt steht, inwieweit beim Erzählen von einer Zäsur auch kulturelle und identitätsstiftende Grenzen gezogen werden, um die thematische Zäsur (vor vs. nach der Digitalisierung) in ihren Konsequenzen wieder handhabbar zu machen (und damit auch auf realweltliche Denkmodelle verwiesen wird). Vornehmlich wird dabei anhand filmischer Texte argumentiert, die Räumlichkeit stets auch visuell pointieren und im Untersuchungskontext deshalb als besonders anschauliche Beispiele gelten können.

## 2 Analyse der Erzählverfahren

### 2.1 Ereignistilgung

Der Film *Her*<sup>14</sup> erzählt eine Liebesgeschichte zwischen dem Menschen Theodore und einem digitalen Assistenzsystem namens Samantha, das lose auf bestehenden realen Anwendungen mit ebenfalls weiblich konnotierter Geschlechterrolle wie Alexa (Amazon), Siri (Apple) und Cortana (Microsoft) referiert.<sup>15</sup> Dabei werden

---

<sup>14</sup> Spike Jonze: *Her*, USA 2013.

<sup>15</sup> Vgl. zu diesen Anwendungen und den kulturellen Projektionen bei ihrer Vermarktung ausführlich Martin Hennig: „KI-Marketing und Gesellschaft“, in: Nicole Brandstet-

sämtliche Stadien der Beziehung zwischen Theodore und der technischen Assistentin als Stadien einer traditionellen Beziehung ausgewiesen; das intime Verhältnis zwischen Mensch und Maschine wird im Film konstant normalisiert: So setzt sich die Kennenlernphase aus einigen für das Genre des romantischen Films typischen beziehungsbildenden Standardsituationen zusammen (humorvoller Austausch, gemeinsame Interessen und Aktivitäten wie der mit ‚Abenteuer‘ und ‚Unterhaltung‘ konnotierte Jahrmarkt, das Imaginieren von Biografien anderer Passanten etc.).

Das im Rahmen der Liebesbeziehung relevante Ereignis der Grenzüberschreitung zwischen Mensch und Maschine – wobei Theodore und Samantha eine wechselseitige Grenzüberschreitung in den menschlichen bzw. nicht-menschlichen Raum vollziehen – wird dabei jedoch auf verschiedenen Ebenen eingeklammert. So kommt es zwar zu sexuellen Handlungen zwischen den beiden, diese beschränken sich jedoch aufgrund des fehlenden Körpers des Assistenzsystems weitestgehend auf eine verbale Konstellation, die an Telefonsex erinnert und damit an eine sexuelle Praktik, die in westlichen Gesellschaften als uneigentliche ‚Ersatzbefriedigung‘ in Ermangelung eines ‚Eigentlichen‘ betrachtet wird. Zudem wird die Beziehung am Ende des Filmes vollständig getilgt, alle Assistenzsysteme der Diegese haben sich in ein posthumanes Stadium weiterentwickelt, ziehen sich in eine andere Daseinsphäre zurück und unterwerfen sich nicht länger menschlichen Normen. Die letzte Sequenz verortet Theodore folgerichtig wieder in einer angedeuteten menschlichen Liebesbeziehung, womit der ereignishaftige Zustand der Erzählung aufgehoben ist.<sup>16</sup>

Diese erste Erzählvariante rekonstituiert die Grenze Mensch und Maschine am Ende folglich wieder. Im Beispiel werden jedoch auch stellvertretende Grenzüberschreitungen thematisiert, welche aus der grundlegenden Dichotomie ‚Mensch vs. Maschine‘ abgeleitet sind. So vernetzt sich Samantha im Filmverlauf mit der Simulation eines verstorbenen Philosophen und begibt sich mit dieser auf eine höhere, nicht-sprachliche Kommunikationsebene. Dies bedingt gleich mehrere, kulturell hochrangige Grenzüberschreitungen: 1. eine Überschreitung der Grenze zwischen

---

ter/Daniel Ittstein/Ralph-Miklas Dobler (Hg.): *Mensch und Künstliche Intelligenz. Herausforderungen für Kultur, Wirtschaft und Gesellschaft*, München 2021, S. 103–121.

<sup>16</sup> Vgl. zur ambivalenten Stellung des Filmes zwischen Technikutopie und -dystopie Lawrence Webb: „When Harry Met Siri. Digital Romcom and the Global City in Spike Jonze’s *Her*“, in: Johan Andersson/Lawrence Webb (Hg.): *Global Cinematic Cities*, New York 2016, S. 95–118.

Leben und Tod, 2. eine Überwindung konventioneller Kommunikationscodes und -medien, 3. ein Aufbrechen traditioneller Beziehungsformen. Analog hierzu stellt sich im letzten Filmdrittel heraus, dass bürgerliche, auf eindeutigen Paargrenzen beruhende Beziehungsstrukturen grundsätzlich nicht mit der Weiterentwicklung der entkörperlichten Künstlichen Intelligenzen harmonieren: Samantha gesteht Theodore, dass sie mittlerweile Beziehungen zu weiteren 8316 Menschen und Betriebssystemen aufgebaut habe, in 641 davon sei sie verliebt.

Diese kulturellen Grenzüberschreitungen und die mit ihnen assoziierten Fragen nach alternativen Lebensmodellen bleiben zwar potenziell über das Filmende hinaus bestehen, werden jedoch mit den Assistenzsystemen in einen anderen, unbekannteren Raum verlagert und wandern damit von der kulturellen Alterität in die (räumliche) Alienität. Die über die Liebesbeziehung zwischen Theodore und Samantha aufgeworfenen anthropologischen und gesellschaftlichen Problemstellungen werden durch die schlussendlich wiederhergestellte, räumliche Grenze zwischen Mensch und Maschine in ihrer kulturellen Relevanz zurückgenommen. Diese Art der Darstellung von Grenzüberschreitungen ist mit Blick auf die am Ende vollzogene Ereignistilgung folglich als eher konservativ zu bewerten.

## 2.2 Zentrum vs. Peripherie

Jurij M. Lotman beschreibt die vom Menschen erzeugten, kulturellen Zeichenräume in Anlehnung an die Biosphäre (als Gesamtheit des Lebens auf der Erde) und die Zoosphäre (als Gesamtheit des tierischen Lebens) als „Semiosphären“.<sup>17</sup> Demnach können sowohl Kulturen als Ganzes als auch alle möglichen Sub- und Teilkulturen als Semiosphären beschrieben werden. Lotmans Modell sieht vor, dass sich im *Zentrum* einer Semiosphäre die im Sinne eines Kanons über Medientexte vermittelten, von möglichst vielen Mitgliedern einer Kultur konventionell geteilten Haltungen,

---

<sup>17</sup> Vgl. Jurij M. Lotman: „Über die Semiosphäre“, in: *Zeitschrift für Semiotik* 12 (1990), H. 4, S. 287–305 und weiterführend Jan-Oliver Decker: „Transmediales Erzählen. Phänomen – Struktur – Funktion“, in: Martin Hennig/Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*, Glückstadt 2016, S. 137–171.

Einstellungen, Leitdifferenzen, Werte und Normen, Problemlösungsstrategien, medialen Formen, verfestigten Kodes und Zeichen befinden, die das Bild einer Kultur oder Teilkultur von sich maßgeblich bestimmen. Semiosphären sind dabei dynamisch strukturiert, es laufen permanent Prozesse der Integration von Elementen in das kulturelle Zentrum bzw. der Desintegration aus dem kulturellen Zentrum in die *Peripherie* ab, in der die Elemente nur noch von Randgruppen geteilt werden.

In Digitalisierungsnarrativen wird der eigentlich kontinuierliche Übergang zwischen Zentrum und Peripherie nun in der Regel zur fixen Grenze und damit zum konstitutiven Element der narrativen Struktur (das Grenzüberschreitungen provoziert);<sup>18</sup> gleichzeitig befördert diese Grenze sekundäre Unterscheidungen zwischen Identität, Alterität und Alienität. Im Folgenden wird dieser Zusammenhang anhand von zwei Beispielen näher ausgeführt, welche sich darin unterscheiden, inwiefern Grenzüberschreitungen zwischen Zentrum und Peripherie in ihnen gelingen oder scheitern.

### 2.2.1 Affirmation digitaler Kultur: „Ready Player One“

Digitalisierungsnarrative können das Verhältnis von Zentrum und Peripherie unmittelbar räumlich inszenieren. Dies lässt sich prominent im Bereich des Simulationsfilmes beobachten.<sup>19</sup> So schildern der Roman *Ready Player One*<sup>20</sup> und der gleichnamige Film<sup>21</sup> eine dystopische Zukunft, in der sich die Menschen weitestgehend in den utopischen Raum der „Oasis“ zurückgezogen haben; eine virtuelle Welt, die

---

<sup>18</sup> Textuell konstruierte Verhältnisse zwischen Zentrum und Peripherie sind nicht mit tatsächlichen gesellschaftlichen Verhältnissen zu verwechseln, die natürlich auch perspektivabhängig und relational modelliert werden müssten – zum Beispiel wird die Antwort auf die Frage, inwiefern sich das Medium der Literatur aktuell noch im kulturellen Zentrum befindet, je nach Beobachtungsstandpunkt variieren. Texte können jedoch zum Beispiel gesamtgesellschaftliche Zugangsbeschränkungen zum Zentrum verhandeln, auch wenn die entsprechenden Grenzüberschreitungen real schon lange als vollzogen gelten können bzw. (sub-)kulturell ausdifferenzieren wären.

<sup>19</sup> Vgl. hierzu ausführlich Martin Hennig: „Falsche Welten? Dystopische und utopische Entwürfe der Simulation im Film“, in: *Berliner Debatte Initial. Sozial- und geisteswissenschaftliches Journal* 31 (2020), H. 1, S. 47–58.

<sup>20</sup> Ernest Cline: *Ready Player One*, Crown Publishers 2011.

<sup>21</sup> Steven Spielberg: *Ready Player One*, USA 2018.

sich mit Blick auf die zugrunde liegende Technologie als Weiterentwicklung zeitgenössischer Virtual-Reality-Anwendungen verstehen lässt. Die „Oasis“ fungiert dabei für die dargestellte Welt wie auch für die reale, extradiegetische Medienkultur als populärkulturelles Archiv, in dem sich in Form entsprechend gestalteter Avatare und Welten unzählige Referenzen auf Filme, Musik und Computerspiele (speziell der 1980er-Jahre)<sup>22</sup> finden, die sich innerhalb der Simulation unmittelbar räumlich entfalten.

Die eigentliche Handlung von *Ready Player One* schildert einen Wettbewerb innerhalb der „Oasis“, dessen Gewinner\*in zur mächtigsten Person innerhalb der dargestellten Realität transformiert, da dieser Person die vollständige ökonomische Kontrolle über den virtuellen Raum übergeben wird. Innerhalb des Wettbewerbs sind dafür verschiedene Rätsel zu lösen, die allesamt auf einem spezifischen Detailwissen zu den innerhalb der „Oasis“ referenzierten populärkulturellen Quellen aufbauen – so muss in der Verfilmung das berühmte Easter Egg im PC-Spiel *Adventure* (das erste Easter Egg der Spielegeschichte) gefunden oder spezifisches Detailwissen zum Horrorklassiker *The Shining*<sup>23</sup> in einer 3D-Simulation des Filmes angewendet werden. Bildung erweist sich damit als zentrales kulturelles Kapital<sup>24</sup> des Wettbewerbs, allerdings eben nicht im Sinne klassisch-humanistischer Bildung, sondern in Form eines Wissens über Populärkultur, das in einer traditionellen Perspektive innerhalb der kulturellen Peripherie verortet wäre.

Die räumliche Ordnung der Diegese sieht folglich zwei (quasi-)topografische Räume vor, erstens den der „Oasis“ und zweitens den der „Realität“. Diese stehen in einem Oppositionsverhältnis zueinander. Während die Realität durch Armut, Raumangel, soziale Isolation und extreme Machthierarchien gekennzeichnet ist, zeichnet sich die „Oasis“ durch gegenteilige Merkmale aus: unbegrenzte räumliche Ausdehnung, luxuriöse Ausstattung, soziale Kollektivierung und

---

<sup>22</sup> Die 1980er-Jahre scheinen gegenwärtig generell einen zentralen Referenzpunkt populärkultureller Nostalgiephänomene zu bilden (vgl. populär vor allem *Stranger Things*, Duffer-Brüder, USA seit 2016), gerade weil damit kein vollständig reaktionäres, prä-digitales Gesellschaftsbild aufgerufen ist, wohl aber eine komplexitätsreduzierte Vorstufe aktueller Problematiken digitalisierter Mediengesellschaften.

<sup>23</sup> Stanley Kubrick: *The Shining*, USA 1980.

<sup>24</sup> Vgl. zum Begriff Pierre Bourdieu: „Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital“, in: Reinhard Kreckel (Hg.): *Soziale Ungleichheiten*, Göttingen 1983, S. 183–198.

egalitäre Ausgangspositionen im spielerischen Wettbewerb. Vor allem aber folgt der digitale Raum der „Oasis“ einer gegenüber der Realität invertierten Bildungshierarchie, woraus sich die zentrale ereignishafte Grenzüberschreitung der Texte ergibt: Als die Protagonisten am Ende der Narration als Sieger aus dem „Oasis“-Wettbewerb hervorgehen, werden diese nicht länger in der Peripherie der dargestellten Kultur verortet (denn Macht kam ihnen bislang ausschließlich in der virtuellen Welt der „Oasis“ zu), sondern sie vollziehen als ‚Nerds‘ und mithilfe ihres ‚Nerd-Wissens‘ eine Grenzüberschreitung in das kulturelle Zentrum, insofern ihnen die Kontrolle über die „Oasis“ übergeben wird. Damit befinden sie sich schlussendlich im Bereich kultureller Identität, die sich auf textideologischer Ebene transformiert, denn die dargestellten Inhalte digitaler Kulturen und die zugehörigen Wissensmengen werden nun als relevanter Teil der kulturellen Identität ausgewiesen. Gleichzeitig wird die Position der Figuren zwischen den Polen Identität und Alterität restrukturiert: Von den Protagonisten wird im Rahmen des Wettbewerbs ein sukzessiver Lernprozess<sup>25</sup> durchlaufen, welcher der Erkenntnis einer Höhergewichtung der Realität (Identität) gegenüber der nur simulierten Welt der „Oasis“ (Alterität) dient – allein deshalb erweisen die Helden sich überhaupt als integrationsfähig in das kulturelle Zentrum. Insofern ist es nur folgerichtig, dass in der Verfilmung die erste Handlung der Protagonisten nach dem Ende des Wettbewerbs darin besteht, die „Oasis“ regelmäßig für zwei Tage die Woche geschlossen zu halten und die Reichweite der Simulation damit künstlich zu begrenzen.

---

<sup>25</sup> Als der Protagonist Wade den „Oasis“-Wettbewerb gegen die Firma IOS zu verlieren scheint, welche nach ihrem Sieg droht, die „Oasis“ vollständig zu kommerzialisieren, wechselt auch der Erzählton der Texte verstärkt in Richtung Dystopie. Wade erkennt, dass er durch die Simulation sein reales Leben so weit vernachlässigt hat, dass er nach einem Erfolg von IOS auch sein letztes Refugium verlieren würde. Der Roman macht den Selbstverlust in der Simulation recht drastisch darüber deutlich, dass Wade im Falle eines IOS-Sieges plant, Suizid zu begehen. Vor diesem Hintergrund realisiert Wade im Handlungsverlauf die Wichtigkeit von Erfahrungen in der realen Welt. Entsprechend parallelisieren Roman und Film Wades schlussendlichen Sieg im Wettbewerb mit einem physischen Treffen von Wades vorher nur online präsenter Freundesgruppe und der Initiation einer realen Beziehung zwischen Wade und seinem vormals lediglich virtuellem *love interest* Art3mis.

*Ready Player One* schildert folglich dauerhafte Grenzüberschreitungen zwischen Realität und digitalem Raum, wobei mit der Peripherie der „Oasis“ assoziierte Wissensmengen und Identitätspraxen als zentral für das kulturelle Zentrum der textuellen Realität bestimmt werden. Gleichzeitig hat diese textideologische Operation auch wieder grenzziehenden Charakter. Denn über das Verhältnis von Identität und Alterität wird ausgehandelt, welche Voraussetzungen auf Figurenseite gegeben sein müssen, um genau jene Integration vollziehen zu können: Als kulturelles Archiv und Raum der situativen Identitätsbildung wird die „Oasis“ affirmiert, muss für die Figuren jedoch der Realität konstant untergeordnet bleiben. Die Aufwertung des Digitalen, auf deren Grundlage die Ästhetik des Filmes operiert, wird innerhalb der *histoire* folglich wieder in konventionelle, bürgerliche Konzepte – wie die Idee der 5-Tage-Woche (inklusive zweier Ruhetage, siehe oben) – eingebunden.

### 2.2.2 Scheiternde Initiation eines digitalen Autors: „*The Social Network*“

Grenzüberschreitungen zwischen Peripherie und Zentrum können jedoch auch scheitern, wie etwa bei der Darstellung digitaler Autorschaft ersichtlich wird. Ein signifikantes Beispiel ist das Pseudo-Biopic *The Social Network*<sup>26</sup>, das sich lose am Lebenslauf des Facebook-Gründers Marc Zuckerberg orientiert.

Der Film stellt den Raum der realen und jenen der digitalen Welt in einem komplementären wechselseitigen Bezugsverhältnis dar. Das zentrale Paradigma der Handlung ist ‚Zugang‘ im Sinne einer Grenzüberschreitung zwischen digitalem und realem Raum und damit gleichfalls zwischen Peripherie und Zentrum. Harvard-Student Zuckerberg befindet sich zu Filmbeginn in der kulturellen Peripherie des Raumes Harvard; ihm sind die zentralen Elite-Zirkel der Studentenwelt verschlossen, genauso wie langfristige intime Beziehungen: Der Film beginnt damit, dass Zuckerberg von seiner Freundin Erica verlassen wird, die seinen obsessiven Wunsch nach Zugehörigkeit zur Harvard-Elite nicht nachvollziehen kann.<sup>27</sup> Der erste Schritt Richtung Facebook-Plattform erfolgt noch in derselben Nacht, als Racheaktion Zuckerbergs, der eine Webseite kreiert, auf der Fotos von Studentinnen

---

<sup>26</sup> David Fincher: *The Social Network*, USA 2012.

<sup>27</sup> Signifikant für die Darstellung des digitalen ‚Genies‘ Zuckerberg im Filmverlauf ist, dass die Diskrepanz zwischen digitaler und realer Welt im Allgemeinen sowie zwischen

einander gegenübergestellt und zum Voting freigegeben werden. Dafür verschafft sich der Protagonist Zugang zu den Computerservern und den dort lagernden, geschützten Personenverzeichnissen aller Harvard-Fakultäten. Seinen fehlenden Zugang zur realen Frauenwelt und zu den Machtzirkeln im Raum Harvard kompensiert Zuckerberg damit vollständig über die digitale Sphäre, mit deren Hilfe er beides zu dominieren versucht. Einerseits ist mit der Überschreitung aller Servergrenzen auch eine Überwindung der elitären Grenzen Harvards konnotiert (topografisch durch die Fotos der einzelnen Häuser der Studentenverbindungen repräsentiert), andererseits macht Zuckerberg die Studentinnen über ihre digitalen Fotos zu funktionalen Objekten eines männlichen Votings und seiner eigenen Machterlangung, denn der ‚Hack‘ verschafft ihm einen legendären Status im sozialen Harvard-Kosmos, rückt ihn in das dortige kulturelle Zentrum und führt zu ersten Gesprächen mit Investor\*innen, die sich seine Fähigkeiten zunutze machen wollen.

Im weiteren Handlungsverlauf repräsentiert sich Zuckerbergs steigende Macht durch die rasche Ansammlung von sozialen Akteuren auf dem von ihm entwickelten Sozialen Netzwerk Facebook. Dort vernetzen sich Harvard-Studierende untereinander als ‚Freunde‘ und fungieren für Zuckerberg als soziales Kapital, das für ihn zuerst symbolisch und dann auch ökonomisch wirksam wird, als er schließlich eine beträchtliche finanzielle Investition durch einen Großinvestor erhält. Zuckerberg wird damit wohlhabend und populär, entsprechend wandert die Anwendung Facebook von der kulturellen Peripherie ins kulturelle Zentrum – zuerst im Raum Harvard, nach Öffnung der Plattform für Nicht-Harvard-Angehörige auch international.

Im Gegensatz zu *Ready Player One* betont *The Social Network* jedoch, dass diese Bewegung von Zuckerberg zwar in materieller, nicht jedoch in sozialer Hinsicht vollzogen wird: Die letzte Filmszene zeigt einen nach mehreren Urheberrechtsprozessen allein im Sitzungsaal zurückbleibenden Protagonisten, der zwischenzeitlich

---

Zuckerberg und seinem sozialen Umfeld homolog als Zeichen- und Verständigungsproblem inszeniert wird. Die zu Filmbeginn beendete Beziehung zwischen der Hauptfigur und Erica scheitert an einem Kommunikationsproblem, genauso wie die in Zuckerberg investierenden Winklevoss-Brüder, von denen dieser die Idee für ein Soziales Netzwerk stiehlt, an der Verständigung über eine Beschwerde mit dem Harvard-Dekan scheitern, weil dieser das Potenzial der aufkommenden digitalen Kultur nicht nachvollziehen kann. Zuckerberg dagegen wird als Hacker inszeniert, der durch seine Kenntnis der Kommunikationscodes des digitalen Raums auf völlig neuen Wegen reale Macht erlangt.

etliche seiner Freund\*innen und Unterstützer\*innen ausgetobt hat und nun seiner Exfreundin Erica bei Facebook eine Freundschaftsanfrage sendet, daraufhin laufend stumm die Seite aktualisiert, ihrer mutmaßlich ausbleibenden Antwort harrend.

Aus der Perspektive der Semiosphäre macht der Film damit deutlich, dass es gerade Zuckerbergs kontinuierlicher Platz in der sozialen Peripherie ist, der ihn zu einem überaus erfolgreichen ‚Autor‘ im digitalen Raum macht, was einem traditionellen Geniekonzept<sup>28</sup> entspricht, das mit sozialer Isolation verknüpft ist.<sup>29</sup> Der Film führt ähnlich wie *Ready Player One* vor, welch zentraler Wert digitaler Kultur und dem damit verknüpften kulturellen Wissen in den Gesellschaften der Gegenwart zukommt; gleichzeitig wird die damit einhergehende Transformation des kulturellen Zentrums problematisiert. Zuckerbergs dargestellter Werdegang und sein schlussendlicher Verbleib in der sozialen Peripherie und Alienität fungieren als Kommentar zur digitalen Gesellschaft insgesamt. Zwar macht der Film keine Aussagen darüber, wie Facebook die Welt langfristig verändert, er zeigt lediglich, wie Zuckerberg genau dadurch erfolgreich wird, dass er im Rahmen seiner eigenen skrupellosen Geschäftstätigkeit das elitäre Grundmuster Harvards ins Extreme übersteigert. Dass mit dem von ihm entwickelten Sozialen Netzwerk neben einem neuen Zeichensystem gleichfalls auch neue soziale Maßstäbe für die kulturelle Identität geschaffen und

---

<sup>28</sup> Genieästhetiken treten als übergreifende rhetorische Tendenz der Verhandlung von Autorschaft innerhalb digitaler Kulturen auf. So stellen Martin Stobbe und Tristan Weigang anhand von Dokumentationen über den Independent-Markt der digitalen Spielkultur fest, dass die visuelle Inszenierung der dortigen Entwickler\*innen traditionelle Genieästhetiken aufruft. Unter Rückgriff auf Symboliken des literarischen Feldes des 18. Jahrhunderts (etwa in Form einer Referenz auf die Tradition, Autor\*innen als Schattenrisse abzubilden) würden zum Beispiel die im Film *Indie Game: The Movie* (James Swirsky/Lisanne Pajot, CA 2012) dargestellten Computerspielentwickler\*innen als vereinzelte, individualisierte Künstlerpersönlichkeiten porträtiert. Hier wird die digitale Spielkultur dem kulturellen ‚Zentrum‘ angenähert, indem der Film auf Zeichen und symbolische Distinktionen aus dem Bereich ‚Kunst‘ zurückgreift. Vgl. Martin Stobbe/Tristan Weigang: „Relativ ‚Indie‘. Skizzen zu einer Kultursoziologie des Computerspiels“, in: Hennig/Krah: *Spielzeichen* (2016), S. 94–116.

<sup>29</sup> Allerdings besteht eine Besonderheit gegenüber konventionellen Genie-Erzählungen darin, dass Zuckerbergs Werk noch zu Lebzeiten des Autors Teil des kulturellen Zentrums wird und dort etablierte Codes substituiert – im Film wird zum Beispiel mehrfach erwähnt, dass der Ausspruch „facebook me“ nun kultureller Standard geworden sei.

veränderte Wertemodelle etabliert wurden, deutet sich in der Rahmung der Erzählung an, insofern Zuckerberg anfangs noch an seiner eigenen sozialen Inkompetenz scheitert, zu Filmende – im Rahmen der Freundschaftsanfrage an Erica – jedoch schließlich an seiner selbstkreierten sozialen Prothese Facebook, die letztlich nur zeichenhaft für genau die dysfunktionalen sozialen Strukturen steht, die Zuckerberg in der Isolation gehalten haben und nun von der gesamten Welt genutzt werden.<sup>30</sup> Es wird interessant sein zu sehen, inwiefern sich in der kulturellen, etwa literarischen und filmischen Aushandlung von Zuckerbergs Metaverse – als Ersatz für Facebook – ähnliche oder abweichende Tendenzen ergeben.

### 2.3 Ordnung vs. Abweichung: Die Heterotopie

Nach Michel Foucaults Modell der Heterotopie<sup>31</sup> formt jede Kultur ‚Gegenorte‘ aus, die sich auf der Basis der in ihnen geltenden Regeln und Ordnungen von der übrigen Gesellschaft unterscheiden. Dementsprechend gelten Heterotopien als „tatsächlich verwirklichte Utopien, in denen die realen Orte, [...] die man in der Kultur finden kann, zugleich repräsentiert, in Frage gestellt und ins Gegenteil verkehrt werden“.<sup>32</sup> Als Beispiele nennt Foucault Gefängnisse, Krankenhäuser, Altenheime, Friedhöfe oder Bordelle, die sämtlich einen Raum mit eigenen Regeln eröffnen. Dabei wirken Heterotopien gesellschaftlich kompensatorisch, etwa weil damit Unerwünschtes ausgeschlossen wird, in ihnen ein gesteigertes Maß an Ordnung gegenüber sonstigen gesellschaftlichen Räumen herrscht (z. B. im Gefängnis) oder moralische Grenzüberschreitungen möglich sind (z. B. in Bordellen). In allen Fällen stabilisieren Heterotopien die dominanten gesellschaftlichen Ordnungen, indem Abweichungen in

---

<sup>30</sup> Zuckerbergs Facebook wird im Film auch außerhalb Harvards kontinuierlich das Merkmal des Exklusiven und Elitären zugeschrieben; die Anwendung wird gerade deswegen populär – entsprechend lautet eine wiederkehrende Frage der Figuren, wie Zuckerberg die Plattform global vermarkten könne, ohne ihr das Merkmal der ‚Coolness‘ zu rauben.

<sup>31</sup> Vgl. Michel Foucault: „Von anderen Räumen“, in: Jörg Dünne/Stephan Günzel (Hg.): *Raumtheorie*, Frankfurt a. M. 2006, S. 317–327.

<sup>32</sup> Vgl. ebd., S. 320.

ihnen ermöglicht werden und gleichzeitig auf einen spezifischen Raum begrenzt bleiben.

Häufig sind auch die in Digitalisierungsnarrativen konstruierten digitalen Utopien und Dystopien als räumliche ‚Gegenorte‘ zur dargestellten Welt konzipiert, in denen ein spezifisches Regelset vorliegt. Man denke hier etwa an den Campus der Social-Media-Konzernzentrale im Roman<sup>33</sup> *The Circle* und der gleichnamigen Verfilmung<sup>34</sup>. Dieser Raum fungiert in beiden Texten als autarker Staat im Staate, in dem eine andere Ordnung als in der übrigen Welt gilt: So ist hier die Grenze zwischen Arbeit und Freizeit aufgehoben; Mitarbeiter\*innen des Circles sind angehalten, auf dem Campus zu wohnen, der mit einem enormen Angebot an privaten Aktivitäten wirbt. Hierauf aufbauend wird im Raum des Circles im Film wie im Roman ein Abbild der Kontrollgesellschaft nach Gilles Deleuze<sup>35</sup> konstruiert, die als Gesellschaftsmodell zur Gegenwartsbeschreibung eine Fortführung der Foucault'schen Disziplinargesellschaft darstellt. Für den Entwurf der Kontrollgesellschaft zentral ist die Unterwerfung sämtlicher gesellschaftlicher Funktionssysteme unter kapitalistische Logiken (etwa in Form der Ökonomisierung des Bildungssystems), was letztlich auch das Verhältnis der Subjekte zu sich selbst und untereinander bestimmt. Im vorliegenden Beispiel ist das Arbeitssystem des Circles oberflächlich von flachen Hierarchien geprägt, denn Arbeitsleistung wird kontinuierlich in Zahlenwerten kodifiziert und vergleichbar gemacht. Bei guten Leistungen kann ein schneller Aufstieg innerhalb der Firmenhierarchie erfolgen. In einem derart auf Leistung und Vergleichbarkeit getrimmten Umfeld sind Individuen jedoch gezwungen, sich selbst als Ware zu vermarkten und befinden sich getreu der Kontrollgesellschaft in Verhältnissen „permanenter Metastabilität, zu denen äußerst komische Titelkämpfe, Ausleseverfahren und Unterredungen gehören“<sup>36</sup>. Im Circle ist Kollektivität folglich gleichbedeutend mit Konkurrenz, die Schlagwörter „Community‘ und ‚Partizipation‘ [zielen] weniger auf die Herstellung von Gemeinschaft ab, als auf die Etablierung von Rivalität und gegenseitiger Beobachtung“<sup>37</sup>. Aus der Differenz dieser spezifi-

---

<sup>33</sup> Dave Eggers: *The Circle*, London 2013.

<sup>34</sup> James Ponsoldt: *The Circle*, USA 2017.

<sup>35</sup> Vgl. Deleuze: *Postskriptum* (1990).

<sup>36</sup> Ebd., S. 348.

<sup>37</sup> Szilvia Gellai: „Der gläserne Mensch in Dave Eggers' *The Circle*“, in: Marie-Hélène Adam/Szilvia Gellai/Julia Knifka (Hg.): *Veränderte Lebenswelten. Figurationen von Mensch und*

schen Ordnung zu den sonstigen dargestellten gesellschaftlichen Räumen resultiert nun auch die narrative Struktur der Erzählung: Film wie Roman basieren auf der ereignishaften Grenzüberschreitung der Protagonistin in die Heterotopie des Circles und der sukzessiven Initiation der Hauptfigur in die dortige Regelformation. Gleichzeitig speist sich der dystopische Charakter der Texte aus einer drohenden Grenzauflösung der Heterotopie: Aufgrund der im Handlungsverlauf geschilderten Machterweiterung des Circles greifen die Paradigmen des heterotopen Konzernraums (Transparenz, Internalisierung von Fremdbeobachtung etc.) sukzessive auf die sonstigen gesellschaftlichen Räume über. Das Narrativ warnt damit vor dem potenziell totalitären Charakter des dargestellten Konzernsystems, das bestehende Tendenzen digitaler Kulturen zuspitzt, und schreibt diesen nur so lange positive gesellschaftliche Funktionen zu, wie sie auf den spezifischen Raum der Heterotopie (und damit auf eine periphere bzw. alteritäre digitale Kultur) begrenzt bleiben.

In ähnlicher Weise sind Simulationen in Digitalisierungsnarrativen in der Regel als Heterotopien inszeniert, in denen andere Werte und Normen gelten als in der dargestellten Realität.<sup>38</sup> Dies zeigt schon das oben erwähnte Beispiel *Ready Player One*, in dem die „Oasis“ ebenfalls eine Heterotopie darstellt, die in diesem Fall allerdings einen positiven Einfluss auf die Gesellschaft ausüben kann, solange sie als Simulation begrenzt und der Realität als alteritärer Raum hierarchisch untergeordnet bleibt.

Während *Ready Player One* nach den allgemeinen gesellschaftlichen Funktionen heterotoper virtueller Räume fragt, finden sich in zeitgenössischen Simulationsnarrativen auch spezifischere Werteverhandlungen. Man denke etwa an die Episode „San Junipero“ der Serie *Black Mirror*<sup>39</sup>. Hier wurde eine gleichnamige virtuelle Realität in Form eines verträumten kalifornischen Küstenortes geschaffen, in den das Bewusstsein von Sterbenden transferiert wird, die dort im Falle ihres Todes ein zeitlich unbestimmtes ‚Nachleben‘ führen können. Somit wird in der Simulation die Grenze zwischen Leben und Tod transzendiert, gleichzeitig beinhaltet der virtuelle Raum noch weitere heterotope Abweichungen gegenüber der Realität. Im

---

*Technik*, Bielefeld 2016, S. 289–308, hier S. 297. In der Verfilmung wird der Hauptsitz analog zum sprechenden Namen des Konzerns als hermetischer architektonischer Raum inszeniert, der in seiner Kreisstruktur panoptische Züge trägt.

<sup>38</sup> Vgl. Hennig: *Falsche Welten?* (2020).

<sup>39</sup> Charlie Brooker: *Black Mirror*, GB seit 2011.

Episodenverlauf wird innerhalb des virtuellen San Juniperos eine homosexuelle Paarung zwischen den beiden Protagonistinnen konstituiert, die in der dargestellten Realität so nicht möglich war. Allerdings ist die am Ende selbst gewählte dauerhafte Grenzüberschreitung der beiden Hauptfiguren in die ‚liberale‘ Simulation<sup>40</sup> auf textideologischer Ebene durchaus als Stigmatisierung zu bewerten, da die homosexuelle Paarung eben nur im Virtuellen, in einem alteritären Raum möglich erscheint. Das Verhältnis der dargestellten Werteordnung zur kulturellen Identität bleibt damit ambivalent: Selbst gewählte Ausgrenzung bleibt Ausgrenzung. Obwohl die Episode scheinbar ein progressives Werte- und Normenset vermitteln will, beinhaltet sie doch nur eine konsequente Weiterentwicklung der „Bury your gays“-Trope<sup>41</sup> – das säkularisierte Heilsversprechen der Simulation (Alterität) bedingt dabei den Ausschluss aus der realen Welt (Identität). Bei der textuellen Konstruktion von digitalen Heterotopien und der Verortung von Praktiken in die jeweiligen Räume werden folglich immer auch eindeutige Grenzen gezogen. Über die Unterscheidung zwischen ‚Normalität‘ und abweichenden, virtuellen Räumen werden Weltbilder und Beziehungsmodelle hierarchisiert, womit auch die *Darstellung* von Heterotopien eine stabile kulturelle Ordnungs- und Orientierungsfunktion übernimmt.

## 2.4 Grenzauflösungen

Im Extremfall schildern Digitalisierungsnarrative vollständige und nicht zu tilgende Grenzauflösungen zwischen realen und virtuellen Räumen. Eine konventionalisierte Erzählvariante dieses Grenzverlusts bilden Thematisierungen digitaler Spielwelten

---

<sup>40</sup> Dieses positive Ende korreliert damit, dass sich die in der realen Welt bereits gealterten Protagonistinnen dort bereits in Heterotopien befinden (Gesundheitszentrum, Altenheim), von denen aus ein Transfer in die Simulation nicht grundsätzlich problematisiert wird.

<sup>41</sup> Diese Trope verweist auf die mediale Tendenz, homosexuelle Beziehungen vorrangig als *dramaturgisches* Element ohne Eigenwert zu thematisieren; der Tod eines homosexuellen Partners bedingt dabei die Auslagerung und Nicht-Sichtbarkeit der eigentlichen Beziehung innerhalb des Textes. Eine sehr ausführliche und medienübergreifende Auflistung von Beispielen findet sich unter TV Tropes: *Bury Your Gays*, o. J., (<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BuryYourGays>) [05.10.2021].

in Film und Literatur, in denen die Figuren nicht länger zwischen Realität und virtueller Welt differenzieren können.<sup>42</sup> Literarische Texte zelebrieren diesen Grenzverlust in der Regel sprachlich, zum Beispiel indem auf mediale Felder zur Beschreibung der Wahrnehmung von Figuren zurückgegriffen wird, die antonymisch zur Realität stehen, wie es das folgende Beispiel aus *Flexen in Miami* zeigt:

Ich ahnte überall Glitches, das geht zurück auf meine Mutter. Ein Misstrauen gegenüber dem Wirklichen, eine parawissenschaftliche Wachheit bezüglich der Instabilität. Ich wurde von Immersionen gemartert [...]. Um meinen Hals hingen zwielichtige Amulette. Ich lief umher, in Desert Boots, alten Hosen und weißen Shirts. [...] Morgens kaute ich müde auf Müsli rum, während ich meine Küche verdächtigte, nur eine Kopie zu sein.<sup>43</sup>

Bereits in diesem kurzen Zitat wird deutlich, wie das paradigmatische Feld des Video- und Computerspiels die Realitäts- und Selbstwahrnehmung der Hauptfigur (Realitätsverlust, Selbstbeschreibung ähnlich einer Computerspielfigur) sowie deren Sprachgebrauch (Glitches, Immersionen ...) prägt. In *Flexen in Miami* setzt sich diese Grenzverwischung auch in umgekehrter Richtung fort, wenn im intradiegetischen Computerspiel „Cloud Control“ plötzlich Avatare auftauchen, die sich an Personenporträts aus den Social-Media-Netzwerken der Spielenden orientieren.<sup>44</sup>

Den Rahmen dieser Erzählung bildet ein postmodernes Identitätskonzept, das die multiplen Optionen und die daraus resultierenden Schwierigkeiten der Identitätsfindung in westlichen Gesellschaften der Gegenwart an das Motiv multipler Welten (einige Charaktere suchen nach Meteoritengestein aus einer anderen Dimension) rückbindet und in einen scheinbar kontingenten Handlungsverlauf einbettet.<sup>45</sup> Auf dieser Grundlage wird das bekannte Sujet der Identitätssuche innerhalb

---

<sup>42</sup> Vgl. mit Beispielen Michael Meyer-Spinner: „Videospiele in der Literatur“, in: Hennig/Krah: *Spielzeichen* (2016), S. 266–284.

<sup>43</sup> Joshua Groß: *Flexen in Miami*, Berlin 2020, S. 7.

<sup>44</sup> Diese Grenzverwischung hat durchaus reale Vorbilder: So sendet das Independent-Spiel *Pony Island* (Daniel Mullins Games, 2016) Spieler\*innen gefälschte Nachrichten, die scheinbar von einem realen Kontakt aus ihrer jeweiligen Freundes-Liste auf der Spiele-Vertriebsplattform Steam stammen.

<sup>45</sup> Der Hauptcharakter Joshua – vom Namen her identisch mit dem Verfasser des Romans – kommt aufgrund eines Literaturstipendiums nach Miami. Die eigentliche Handlung

einer Coming-of-Age-Erzählung an vielfältige ästhetische Grenzüberschreitungen (Vermengung von Erzählgenres, Auflösung traditioneller narrativer Strukturen etc.) gekoppelt, was sich in der Dekomposition der höchstrangigen Grenze zwischen Virtualität und Realität jeweils auf den Ebenen von *histoire* und *discours* spiegelt.<sup>46</sup> Nicht umsonst wurde in Rezensionen zum Roman mehrfach angemerkt, dass das dort dargestellte Miami weniger dem topografischen Vorbild, sondern vielmehr seinen medialen Repräsentationen – insbesondere in digitalen Spielen – gleiche.<sup>47</sup>

Dabei ist der Grenzverlust einerseits das ästhetische Prinzip des Textes, andererseits spiegelt sich dies in einer reduzierten narrativen Struktur, die im Schwerpunkt ein nicht-ereignishaftes Geschehen (ohne Grenzüberschreitungen) zeigt. Die Stellung dieses Geschehens und des Romans insgesamt zwischen den Polen kulturelle Identität und Alienität wird direkt auf der Textoberfläche und im Rahmen der Interaktion zwischen Text und Publikum ausgehandelt, da zum Textverständnis ein spezifisches Wissen zu technischen Grundlagen, medialen Formen, Begriffen und Subjekteffekten der Digitalisierung vorausgesetzt ist. Für Leser\*innen mit diesem Wissen verhandelt der Roman potenziell zentrale Tendenzen der Gegenwart, für die übrigen Rezipient\*innen verbleibt der Text notwendigerweise in der kulturellen Peripherie, da seine Codes und Zeichen wohl nicht von allen Mitgliedern der Gesellschaft entschlüsselt werden können.

Auch im Medium des Filmes sind im Rahmen der Thematisierung digitaler Kulturen zuweilen vollständige Grenzauflösungen auf inhaltlicher und ästhetischer Ebene festzustellen. So thematisiert der Filmklassiker *eXistenZ*<sup>48</sup> eine immer tiefere Verstrickung seiner Protagonist\*innen in virtuelle Realitäten, die in diesem Fall

---

entfaltet sich dort aus einer losen Abfolge von Zufällen, die sich aus Joshuas ziellosem Umherstreifen am Handlungsort ergeben.

<sup>46</sup> Dies betrifft auch die Ebene der Rezeption, wenn etwa Lars Weisbrod vorschlägt, diese Art von Literatur „Glitch-Literatur“ zu nennen, nach den so benannten kleinen Fehlern in digitalen Spielen. Denn auch in *Flexen in Miami* sei man permanent auf der Suche nach dem ‚Glitch‘ hinter der Realitätsfassade. Vgl. Lars Weisbrod: „Literatur fürs Speedboot“, in: *ZEIT ONLINE*, 25.06.2020, (<https://www.zeit.de/2020/27/leseempfehlungen-sommerurlaub-romane-belletristik/komplettansicht>) [05.10.2021].

<sup>47</sup> „Dieses alter Ego befindet sich in Miami, wo er das Geld seines Stipendiums für Drogen und Sportwetten ausgibt, mit interessanten Frauen schläft und Rapper oder Sportstars trifft.“ Perlentaucher: *Flexen in Miami*, 2020, (<https://www.perlentaucher.de/buch/joshua-gross/flexen-in-miami.html>) [05.10.2021].

<sup>48</sup> David Cronenberg: *eXistenZ*, CA/GB 1999.

ebenfalls als virtuelle Spielewelten angelegt sind.<sup>49</sup> Bereits die dafür notwendige organische Spielhardware bedingt eine biologische Verschmelzung zwischen Mensch und Maschine. Und genau wie ‚eigen‘ und ‚fremd‘ im Rahmen der Hardware-Konstellation nicht mehr voneinander zu trennen sind, baut das Spiel auf unterbewussten Wünschen der Spielenden auf und setzt diese als kaum von der Realität zu unterscheidende virtuelle Welten um. Vor diesem Hintergrund schildert *eXistenZ* eine vollständige Grenztilgung zwischen Realität und Simulation.

Die Filmhandlung beginnt mit einem versuchten Attentat auf die Spieleentwicklerin Allegra, vor dem diese durch den Sicherheitsbeamten Ted gerettet wird. Auf der Flucht beginnen die beiden Hauptfiguren nun selbst Spiele und – gleich einer *mise-en-abyme*-Struktur – Spiele innerhalb von Spielen zu spielen. Dabei sind drei virtuelle Realitäten expliziert: Der anfängliche Handlungsrahmen entpuppt sich als Spiel „Transcendence“, in dem das Spiel „Existence“ und eine dritte, nicht näher benannte Spielebene angesiedelt sind. Auf ästhetischer Ebene wird auf jede Markierung der Grenzen zwischen den einzelnen Simulationsebenen und entsprechender Übergänge verzichtet. Zum Filmende wird eine weitere diegetische Ebene erreicht, bei der es sich potenziell um die Realität oder um eine weitere Spielebene handeln könnte; die Unterscheidung zwischen Realität und Spiel bleibt hier lediglich als Möglichkeitshorizont der dargestellten Handlungen präsent. Darüber hinaus drehen sich alle Spielebenen auch thematisch um Spiele: Während „Transcendence“ die anfängliche Filmhandlung um die Spieldesignerin Allegra beinhaltet, beginnt „Existence“ in einem Spiele-Shop, wohingegen die dritte Ebene topografisch in einer Games-Fabrik verortet ist. Der Film zeigt folglich kein Außerhalb des Spiels,<sup>50</sup> das Spiel ist auf allen drei Ebenen der Simulation thematisch. Mehr noch: Die filmisch zentrale Unterscheidung zwischen Realität und Simulation wird im Rahmen eines Re-Entrys in die Handlungen der gezeigten Spiele hineinkopiert, die einen kriegerischen Konflikt zwischen ‚Spieleverfechter\*innen‘ und ‚Realist\*innen‘ schildern.

Dabei leitet *eXistenZ* eine zentrale Schlussfolgerung aus dieser Grenzverwischung ab: Der Heteronomie innerhalb der Simulation wird ein produktiver Status

<sup>49</sup> Vgl. zum Film ausführlich Rebecca Haar: *Simulation und virtuelle Welten. Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne*, Bielefeld 2019.

<sup>50</sup> Eine im Spiel gestellte Aufgabe beinhaltet die Zerstörung der Simulation durch ein Virus, jedoch bleibt auch dies rein simuliert. Eine Überwindung der Simulation ist folglich lediglich als Inszenierung innerhalb des Spielrahmens möglich.

für die Spielenden zugeschrieben. So wird der partielle Selbstverlust im Spiel zum Hintergrund einer erotischen Annäherung der Figuren. Als sich Allegra und Ted innerhalb der Simulation mit Spielhardware ausstatten, um in die nächste Spielebene zu gelangen, bedingt dies aufgrund der organischen Natur der Hardware eine Penetration des am Rücken implantierten Bio-Ports der Figuren, was als sexuelle Stimulation inszeniert ist. Der mit dem Eindringen der Hardware in den eigenen Körper einhergehende Kontrollverlust wird als lustvoll erlebt und führt unmittelbar zu sexuellen Handlungen der Figuren, bei denen unklar bleibt, was davon selbst- und was fremdindiziert bzw. ein programmierter Teil des Spieles ist; evtl. wird das potenziell fremdbestimmte Szenario von den Protagonist\*innen auch bewusst zur erotischen Grenzüberschreitung funktionalisiert.

Insgesamt ist festzustellen, dass *eXistenZ* zur Jahrtausendwende die digitale Spielkultur thematisch werden lässt, um vor diesem Hintergrund viel breitere Fragen der Selbst- und Fremddetermination in digitalisierten Medienumgebungen zu verhandeln. Die virtuellen Spielumgebungen repräsentieren eine Extremform mediatisierter und für das Individuum nicht mehr kontrollierbarer Lebenswelten: Die eigentlichen Spielregeln der Simulation bleiben bis zum Filmende unklar; obwohl Allegra als Softwareentwicklerin mit technischer Handlungsmacht eingeführt wird, entpuppt sie sich im Laufe der Handlung selbst lediglich als Spielfigur. Genauso gibt es im gesamten Narrativ keine fixierbaren Wissensmengen oder ästhetische Markierungen zum Status der dargestellten Welten zwischen Realität und Simulation. Zwar werden laufend Grenzüberschreitungen vollzogen, jedoch bleibt unklar, zwischen welchen Räumen (Simulation vs. Realität), die Grenzüberschreitung verliert damit ihre Ereignishaftigkeit, wandelt sich zum Geschehen und damit zur diegetischen Normalität. Auf der Grundlage dieses ‚grenzenlosen‘ Weltmodells und des damit einhergehenden Realitätsverlusts vollzieht sich allerdings eine positive Neuinterpretation der Simulation als Raum der Identitätsfindung und erotischer Experimente.

### 3 Fazit: Neue alte Ordnungen

In diesem Beitrag ging es nicht primär und auch nicht systematisch um die Frage, inwieweit sich fiktionale Digitalisierungsnarrative kritisch oder affirmativ zu ihren

Gegenständen verhalten.<sup>51</sup> Vielmehr ging es um Beispiele der textuellen Konstruktion von Grenzen und Grenzüberschreitungen und deren ideologische Funktion. In diesem Zusammenhang hat sich gezeigt, dass die Erzählverfahren der Schilderung digitaler Zäsuren (die in den letzten Beispielen für Grenzauflösungen nur noch implizit ableitbar sind) in der Regel selbst grenzziehenden Charakter besitzen. In den meisten hier untersuchten Beispielkonstellationen dient das Erzählen von Grenzüberschreitungen durch die Digitalisierung textideologisch immer auch der Wahrung realer kultureller Identität und damit der erneuten Grenzziehung. Dies zeigt sich bereits in der Überrepräsentation dystopischer und melodramatischer Erzählmuster in den untersuchten Beispielen. Diese weisen der ‚digitalen Transformation‘ Ereignischarakter zu, indem diese auch als zentrale Grenzüberschreitung und Zäsur innerhalb der narrativen Struktur fungiert, welche es im Handlungsverlauf zu tilgen gilt bzw. die auf anderen Ebenen eingehegt wird.

So beinhaltet der Film *Her* zwar eine Verhandlung einiger aus der Digitalisierung abgeleiteter, kultureller Grenzüberschreitungen, deren narrative Auflösung jedoch eine Tilgung der ursprünglichen Grenzauflösung zwischen Mensch und Maschine voraussetzt (Abschn. 2.1). Dagegen lassen Aushandlungen des kulturellen Verhältnisses zwischen Zentrum und Peripherie (Abschn. 2.2) und die Thematisierung digital konstituierter Heterotopien (Abschn. 2.3) z. T. entsprechende Grenzüberschreitungen dauerhaft zu oder erkennen die heterotope gesellschaftliche Funktion virtueller Räume an, gehen in der Regel jedoch gleichfalls mit eindeutigen Grenzkonstruktionen einher, die Bedingungen des Einzugs digitaler Praktiken und Kulturen in ein textuell konstruiertes kulturelles Zentrum setzen oder aber Grenzverschiebungen/-auflösungen lediglich *innerhalb*

<sup>51</sup> So lassen sich in der Medien- und Kulturgeschichte in der Regel beide Tendenzen nachweisen, wie Jay Paul Telotte mit Blick auf den Roboter- und KI-Film herausgearbeitet hat: „Nearly every image of the robot, android or cyborg as menace or monster seems balanced by similar figures cast in harmless, helpful, and, most recently, even *redemptive* roles. The plotting android Ash of *Alien* (1979) gives way to the self-sacrificing Bishop of *Aliens* (1986); the killer cyborg of *The Terminator* (1984) comes back as the father-figure cyborg of *Terminator 2* (1991); and the cyborg Murphy of the *Robocop*-films (1987, 1990, 1993) repeatedly battles and overcomes monstrous robotic creations in the course of the upholding law-and rule-of humans“. Jay Paul Telotte: *Replications. A Robotic History of the Science Fiction Film*, University of Illinois 1995, S. 190. Hervorhebungen im Original.

heterotoper und damit gesellschaftlich separierter Räume affirmieren. Progressiver verfahren demgegenüber Beispiele, die Digitalisierungsthemen auf Ebene der sujetlosen Textschicht (ohne Ereignisse) behandeln und von bereits vollzogenen Grenzauflösungen ausgehen, die lediglich in ihren Konsequenzen dargestellt und verhandelt werden (Abschn. 2.4).

In allen Fällen fungieren die hier behandelten Narrative und ihre textuellen Verfahren als Reflexionsinstanzen realer kultureller und gesellschaftlicher Zäsuren durch die Digitalisierung, abseits technischer und ökonomischer Maximen. Den ästhetischen Texten kommt dabei die zentrale gesellschaftliche Aufgabe zu, die thematisierten Zäsuren als *erzählte* Zäsuren im Modus des ‚Als-Ob‘ wieder verhandelbar zu machen und indizieren damit, dass die Unterscheidung in ein Vorher/Nachher des Digitalen nicht ohne Weiteres möglich ist (bzw. auf anderen Ebenen nivelliert wird): Erzählen von einer Zäsur ist hier stets gleichbedeutend mit der Möglichkeit zur Rekonstruktion kultureller Grenzen oder einer Ästhetisierung des Grenzverlusts, und damit einer Wiedererlangung von Kontrolle in zusehends technisch determinierten Umwelten mit den Mitteln der Kunst.

## Literatur- und Medienverzeichnis

### Filme und Serien

- Brooker, Charlie: *Black Mirror*, GB seit 2011.  
Cronenberg, David: *eXistenZ*, CA/GB 1999.  
Duffer-Brüder: *Stranger Things*, USA seit 2016.  
Fincher, David: *The Social Network*, USA 2012.  
Jonze, Spike: *Her*, USA 2013.  
Kubrick, Stanley: *The Shining*, USA 1980.  
Longo, Robert: *Johnny Mnemonic*, USA 1997.  
Ponsoldt, James: *The Circle*, USA 2017.  
Spielberg, Steven: *Ready Player One*, USA 2018.  
Swirsky, James/Pajot, Lisanne: *Indie Game: The Movie*, CA 2012.

## Literatur

- Anderson, Steve: *Technologies of Vision. The War Between Data and Images*, Cambridge/London 2017.
- Bächle, Thomas Christian: „Die Spur des simulierten Anderen. Humanoide Roboter und die Imitation des Emotionalen“, in: Peter Klimczak /Christer Petersen/Samuel Schilling (Hg.): *Maschinen der Kommunikation. Interdisziplinäre Perspektiven auf Technik und Gesellschaft im digitalen Zeitalter*, Wiesbaden 2020, S. 143–164.
- Bourdieu, Pierre: „Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital“, in: Reinhard Kreckel (Hg.): *Soziale Ungleichheiten*, Göttingen 1983, S. 183–198.
- Cline, Ernest: *Ready Player One*, New York 2011.
- Decker, Jan-Oliver: „Transmediales Erzählen. Phänomen – Struktur – Funktion“, in: Martin Hennig/Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*, Glückstadt 2016, S. 137–171.
- Deleuze, Gilles: „Postskriptum über die Kontrollgesellschaften“, in: ders.: *Unterhandlungen. 1972–1990*, Frankfurt a. M. 1990, S. 346–352.
- Eggers, Dave: *The Circle*, London 2013.
- Floridi, Luciano: *The Onlife Manifesto*, Cham u. a. 2015.
- Foucault, Michel: „Von anderen Räumen“, in: Jörg Dünne/Stephan Günzel (Hg.): *Raumtheorie*, Frankfurt a. M. 2006, S. 317–327.
- Fuhse, Jan: „Die Repräsentation von Massenmedien in der Science Fiction – Von der Manipulation über die Dopplung zur Simulation der Gesellschaft“, in: ders. (Hg.): *Technik und Gesellschaft in der Science-Fiction*, Berlin 2008, S. 125–144.
- Gellai, Szilvia: „Der gläserne Mensch in Dave Eggers’ *The Circle*“, in: Marie-Hélène Adam/Szilvia Gellai/Julia Knifka (Hg.): *Veränderte Lebenswelten. Figurationen von Mensch und Technik*, Bielefeld 2016, S. 289–308.
- Gibson, William: *Die Neuromancer-Trilogie*, München 2009.
- Gräf, Dennis u. a: *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*, Marburg 2011.
- Groß, Joshua: *Flexen in Miami*, Berlin 2020.
- Haar, Rebecca: *Simulation und virtuelle Welten. Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne*, Bielefeld 2019.
- Heller, Christian: *Post-Privacy. Prima leben ohne Privatsphäre*, München 2011.
- Hennig, Martin: „Falsche Welten? Dystopische und utopische Entwürfe der Simulation im Film“, in: *Berliner Debatte Initial. Sozial- und geisteswissenschaftliches Journal* 31 (2020), H. 1, S. 47–58.

- Ders.: „KI-Marketing und Gesellschaft“, in: Nicole Brandstetter/Daniel Ittstein/Ralph-Miklas Dobler (Hg.): *Mensch und Künstliche Intelligenz. Herausforderungen für Kultur, Wirtschaft und Gesellschaft*, München 2021, S. 103–121.
- Ders./Kelsch, Jakob/Sobala, Felix: „Smarte Diktatur‘ oder ‚egalitäre Netzgemeinschaft‘? Diskurse der Digitalisierung“, in: Christian Aldenhoff u. a. (Hg.): *Digitalität und Privatheit*, Bielefeld 2019, S. 11–26.
- Ders./Piegsa, Miriam: „The Representation of Dataveillance in Visual Media. Subjectification and Spatialization of Digital Surveillance Practices“, in: *On\_Culture: The Open Journal for the Study of Culture* 6 (2018), (<http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2018/13895/>) [05.10.2021].
- Lotman, Jurij M.: *Die Struktur literarischer Texte*, München 1993.
- Ders.: „Über die Semiosphäre“, in: *Zeitschrift für Semiotik* 12 (1990), H. 4, S. 287–305.
- Meyer-Spinner, Michael: „Videospiele in der Literatur“, in: Martin Hennig/Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen: Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*, Glückstadt 2016, S. 266–284.
- Nies, Martin: „Kultursemiotik“, in: Michael Titzmann/Hans Krah (Hg.): *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*, Passau 2017, S. 377–398.
- Perlentaucher: *Flexen in Miami*, 2020, (<https://www.perlentaucher.de/buch/joshua-gross/flexen-in-miami.html>) [05.10.2021].
- Podrez, Peter: *Urbane Visionen. Filmische Entwürfe der Zukunftsstadt*, Würzburg 2021.
- Stobbe, Martin/Weigang, Tristan: „Relativ ‚Indie‘. Skizzen zu einer Kultursoziologie des Computerspiels“, in: Martin Hennig/Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen: Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*, Glückstadt 2016, S. 94–116.
- Telotte, Jay Paul: *Replications. A Robotic History of the Science Fiction Film*, University of Illinois 1995.
- Todorov, Tzvetan: *Die Eroberung Amerikas. Das Problem des Anderen*, Frankfurt a. M. 1985.
- Turk, Horst: „Alienität und Alterität als Schlüsselbegriffe einer Kultursemantik“, in: *Jahrbuch für Internationale Germanistik* 22 (1990), H. 1, S. 8–31.
- TV Tropes: *Bury Your Gays*, o. J., (<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BuryYourGays>) [05.10.2021].
- Webb, Lawrence: „When Harry Met Siri. Digital Romcom and the Global City in Spike Jonze’s *Her*“, in: Johan Andersson/Lawrence Webb (Hg.): *Global Cinematic Cities*, New York 2016, S. 95–118.
- Weisbrod, Lars: „Literatur fürs Speedboot“, in: *ZEIT ONLINE*, 25.06.2020, (<https://www.zeit.de/2020/27/leseempfehlungen-sommerurlaub-romane-belletristik/komplettansicht>) [05.10.2021].
- Zuboff, Shoshana: *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*, Frankfurt a. M. 2018.

# Künstliche Intelligenz in der Literatur. Narrative zwischen motivgeschichtlichem Wandel und Ästhetisierung

## 1 Präliminarien

Denkt man an Künstliche Intelligenz, so entstehen fast automatisch Bilder im Kopf, die sich um humanoide Repräsentationen drehen. Oftmals werden durch diesen Begriff stählerne Roboter, die als Kampfmaschinen die Menschheit bedrohen, sowie perfektionierte Replikationen von Menschen, die uns täuschend ähnlich sind, oder verniedlichte Helfer, die Neugierde bei technikaffinen Usern wecken, evoziert. Der Einfluss von Literatur auf diese verfestigte Imagination ist sicherlich hoch, ist doch die Erschaffung künstlicher Wesen geradezu ein Urthema in der Literatur.<sup>1</sup> Literatur fungiert dabei als Spiegel gesellschaftlicher Debatten, als diskursive Projektion gesellschaftlicher Ängste.

Als rekurrierende Frage drängt sich meist die Beherrschbarkeit der Kreationen in den Vordergrund. Schon Descartes etabliert in seiner Abhandlung *Discours de la méthode* von 1637 den Menschen als Herrscher über die Natur, der über weitreichende Möglichkeiten technischer Machbarkeit verfügt: Die Welt lässt sich erklären und rationalisieren und somit auch beherrschbar machen. Literarisch diskutiert dies nicht zuletzt E. T. A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann* von 1815, in der sich der Protagonist Nathanael, ein Physikstudent und Hobbypoet, und damit beide Wissensbereiche vereinend, in die Androide Olimpia verliebt und trotz Warnungen verkennt,

---

<sup>1</sup> Man denke hier nur z. B. an Hephaistos' Wesen aus Gold in Homers *Ilias*, Daidalos' Automaten und belebt wirkende Statuen, den Homunculus-Mythos oder auch an die Erschaffung des Golem durch den Rabbi Löw.

dass sie eben ein Android ist. Erst als er um Olimpias Hand anhalten will, erkennt er ihr wahres Wesen und stürzt sich tief schockiert schließlich in den Tod.<sup>2</sup> Auch Mary Shelleys *Frankenstein* thematisiert die Beherrschbarkeit der eigenen Kreation, gilt doch Frankenstein geradezu als Sinnbild des genialen jungen Wissenschaftlers, der sich ob der Monstrosität seiner Kreatur aus Leichenteilen schockiert von seiner eigenen Schöpfung abwendet und jegliche Verantwortung von sich weist. Dabei ist durchaus zu betonen, dass nicht die Kreatur selbst in sich böse ist, sondern erst durch die emotionale Ablehnung und den Hass der Menschen verzweifelt, abstumpft und schließlich zu dem Monster wird, als das Frankenstein es von Beginn an sieht.<sup>3</sup> Aufgrund der Thematisierung des Schaffungsprozesses von künstlichen Wesen und dessen moralischen Implikationen wird *Frankenstein* oftmals als erster Science-Fiction-Roman bezeichnet. Der Roman ist aktueller denn je und das nicht nur wegen des nun mehr als vier Jahre zurückliegenden 200-jährigen Jubiläums seines Entstehens. Die moralischen Fragen, die Implikationen des Schaffungsprozesses sowie die Ansätze des selbstständigen Lernens lassen Parallelen zu den Debatten um Künstliche Intelligenz, um Fragen der Verantwortung von Schöpfung sowie der Kontrolle und Überwachung von Selbstlernprozessen durch Algorithmen, Stichwort *unsupervised learning*, zu.

Wenn man das Motiv der künstlichen Geschöpfe in der Literatur thematisiert, sind die Robotererzählungen von Isaac Asimov fraglos als zentral und traditionsstiftend anzusehen. Wenngleich im Bereich der Science-Fiction angesiedelt, haben seine Romane, die weithin bekannten Asimov'schen Robotergesetze sowie die ethischen Reflexionen zu Autonomie, moralischem Handeln, Seele und dem, was Menschsein bedeutet, weit über die Literatur hinaus Einfluss auf gesellschaftliche Diskurse und moralisch-ethische Reflexionen, auch im Bereich der Künstlichen Intelligenz<sup>4</sup>.

---

<sup>2</sup> Vgl. E. T. A. Hoffmann: *Der Sandmann*, hg. v. Max Kämper, Ditzingen 2015, S. 37ff.

<sup>3</sup> Vgl. Mary Shelley: *Frankenstein*, London 2010 [1818], S. 179ff.

<sup>4</sup> Vgl. z. B. die Gedankenspiele zur Anwendung der Asimov'schen Gesetze zur Debatte um ethische Herausforderungen beim autonomen Fahren, wie sie Gerdes und Thornton 2015 anstießen; vgl. J. Christian Gerdes/Sarah M. Thornton: „Implementable Ethics for Autonomous Vehicles“, in: Markus Maurer u. a. (Hg.): *Autonomes Fahren. Technische, rechtliche und gesellschaftliche Aspekte*, Berlin 2015, S. 87–102.

Nun ist es jedoch inzwischen hinlänglich bekannt, dass Künstliche Intelligenz in unserem jetzigen Alltag vor allem Anwendungen und Potenziale rund um *machine learning* und Algorithmen betrifft, die jedoch deutlich weniger fassbar und sichtbar als humanoide Roboter sind. Und dennoch bleibt das Bild des humanoiden Anderen fest im kollektiven Gedächtnis mit Künstlicher Intelligenz verwoben, wobei ein motivgeschichtlicher Wandel hin zu Romanen und Erzählungen rund um Anwendungen von Künstlicher Intelligenz zu beobachten ist. Mehr und mehr explorieren Autor\*innen, wie Datenmacht und Künstliche Intelligenz Gesellschaften und Zusammenleben beeinflussen, verändern und herausfordern. Doch nicht nur motivgeschichtliche Aspekte, auch ästhetische Stilisierungen des disruptiven Phänomens von Digitalisierung und Künstlicher Intelligenz prägen die Erzählungen. Dieser Wandel der narrativen Topoi sowie die Ästhetisierung der Disruption sollen im Folgenden aufgezeigt werden.

## 2 Narrative Topoi im Wandel

### 2.1 Künstliche Geschöpfe zwischen Interaktion und Subjektwerdung

Romane zu Künstlicher Intelligenz thematisieren oft die menschliche Interaktion mit humanoiden Robotern und künstlichen Geschöpfen. Stephen Cave u. a. sehen Gründe dieser Anthropomorphisierung unter anderem darin, dass zumindest in der westlichen Kultur der Mensch als Paradigma für intelligente Wesen gilt.<sup>5</sup> Geht es in klassischen Science-Fiction-Erzählungen oftmals um einen Kampf gegen die Vormachtstellung der Roboter und die Auslöschung der Menschheit durch selbige, so explorieren Romane in den letzten Jahren mithilfe von künstlichen intelligenten Geschöpfen in subtiler Weise, was Menschsein bedeutet, und hinterfragen somit menschliche Moralvorstellungen mithilfe dieses maschinellen Anderen. Wie Stefan Lampadius betont, repräsentieren diese Geschöpfe nicht eine radikale Opposition

---

<sup>5</sup> Vgl. Stephen Cave u. a.: *Portrayals and perceptions of AI and why they matter*, The Royal Society 2018, S. 8.

zum Menschlichen, sondern einen „liminal status“<sup>6</sup>, der normative Reflexionen zur Grenze zwischen Menschsein und Artifizialität erlaubt.<sup>7</sup> Es stellt sich also im Sinne dieser Unschärferelationen umso dringlicher die Frage danach, was uns Menschen eigentlich ausmacht, als die Frage nach möglicher Bedrohung durch Technik. Ganz im Sinne der Identitätsfindung wird die menschliche Essenz innerhalb dieser Unschärferelation hinterfragt und nicht als das offensichtlich Andere beschrieben. Die Interaktion mit dem künstlichen, humanoiden Anderen wirkt als Reflexionsfolie für unser Menschsein, unser Handeln, unsere Moral. Dadurch, dass in Erzählungen Menschen mit künstlichen Menschen interagieren, entsteht die Opposition ‚Selbst versus das Andere‘, wobei das Andere hier eben nicht als radikale Differenz zu verstehen ist, sondern als Schwelle zwischen den Entitäten. Innerhalb dieses Antagonismus ‚Selbst versus Anderes‘ können laut Auli Viidalepp folgende vorherrschende Kategorien identifiziert werden, anhand derer dieses Verhältnis, eben diese Schwelle, hinterfragt wird: Emotionen, Entscheidungsprozesse sowie die Rolle des Körpers.<sup>8</sup>

Diese Kategorien prägen auch das ungeklärte Verhältnis des Protagonisten Charlie und dessen Partnerin Miranda zu ihrem Androiden Adam in Ian McEwans Roman *Machines Like Me and People Like You* (2019), der einer von 25 Androiden – 12 männliche und 13 weibliche – ist.<sup>9</sup> Charlie und Miranda sind von Beginn an fasziniert von dessen Erscheinung: „Before us sat the ultimate plaything, the dream of ages, the triumph of humanism – or its angel of death.“<sup>10</sup> Die Unschärferelation bezüglich des Körpers wird besonders in der Interaktion zwischen Charlie und Adam deutlich, ist doch Charlie ob der Perfektion des Körperlichen beeindruckt und ambivalent zugleich. Adams Blick, seine Mimik, die Simulation seiner Körperfunktionen sind Gegenstand beständiger Reflexion. Charlie zwingt sich selbst immer

---

<sup>6</sup> Stefan Lampadius: *The Human Future? Artificial Humans and Evolution in Anglophone Science Fiction of the 20<sup>th</sup> Century*, Heidelberg 2020, S. 18.

<sup>7</sup> Vgl. ebd.

<sup>8</sup> Vgl. Auli Viidalepp: „Representations of robots in science fiction film narratives as signifiers of human identity“, in: *Információs Társadalom XX* (2020), H. 4, S. 19–36, hier S. 28.

<sup>9</sup> Vgl. auch Nicole Brandstetter/Ralph-Miklas Dobler/Daniel Jan Ittstein: *Künstliche Intelligenz Interdisziplinär*, München 2020, S. 19–26.

<sup>10</sup> Ian McEwan: *Machines Like Me and People Like You*, London 2019, S. 4.

wieder, nicht von der Faszination überwältigt zu werden, sondern bewusst wahrzunehmen, dass es eben kein Mensch, sondern eine technisch hochentwickelte Maschine ist, mit der er interagiert: „The manufacturers were wrong to believe that they could impress me with a soulful sigh and the motorised movement of a head as Adam looked away. I still doubted that he could, in any real sense, even look.“<sup>11</sup> Charlies Ambivalenz wird in der Narration durch die alternierende Verwendung der Pronomina „he“ und „it“ widergespiegelt, die Charlie als Ich-Erzähler auch selbst reflektiert: „There it was, ‘hate it’, ‘persuade him’, even ‘Adam’, our language exposed our weakness, our cognitive readiness to welcome a machine across the boundary between ‘it’ and ‘him’.“<sup>12</sup> Adams Emotionen, seine Liebe zu Miranda, konstruieren ein typisches Dreier-Liebes-Verhältnis im Roman. Während jedoch Miranda in ihrer einmaligen Liebesnacht mit Adam nichts weiter sieht als eine überhöhte Form der Selbstbefriedigung, kämpft Charlie mit ganz menschlicher Eifersucht,<sup>13</sup> während Adam unsterblich in Miranda verliebt ist und Charlie seine Liebe zu ihr gesteht: „I’m in love with her.“<sup>14</sup> Adams Schwur schließlich, Charlie nicht mehr mit Miranda zu betrügen, zusammen mit seiner Bitte, aber vor ihr masturbieren zu dürfen, stellen für Charlie insofern eine Herausforderung dar, als dies doch erneut auf die Schwelle zwischen Menschsein und Artifizialität verweist: „It wasn’t the rawness of this confession or its comic absurdity that struck me. It was the suggestion, yet another, that he really did feel, he had sensation. Subjectively real.“<sup>15</sup> Und doch ist es gerade Adams Liebe, die ihn vor dem Schicksal seiner Mit-Androiden bewahrt. Während die anderen Adams und Eves sich reihenweise selbst degenerieren, weil sie die Abgestumpftheit und Ignoranz der Menschen im Angesicht des Hungers, des Leids und der Kriege in der Welt nicht ertragen, stellt Adams Liebe für ihn einen höheren Sinn im und für sein Leben dar.

---

<sup>11</sup> Ebd., S. 109.

<sup>12</sup> Ebd., S. 273.

<sup>13</sup> Vgl. ebd., S. 91–92.

<sup>14</sup> Ebd., S. 188.

<sup>15</sup> Ebd., S. 255.

In Bezug auf seine Entscheidungsprozesse folgt Adam den binären algorithmischen Prinzipien, in denen es nur wahr oder falsch geben kann. Seine rigiden Moralvorstellungen widersprechen der menschlichen Sicht auf komplexe Zusammenhänge, wenn er es zum Beispiel in moralischer Hinsicht kategorisch ablehnt, dass Miranda den Mann, der ihre Freundin vergewaltigt hat, fälschlicherweise der Vergewaltigung an ihr bezichtigt, damit jener doch noch seine „gerechte“ Strafe büßt. Katalina Kopka und Norbert Schaffeld sehen in Adam die, wie sie schreiben, „Kantian deontology personified“,<sup>16</sup> welche jedoch zum Scheitern verurteilt ist, weil sie eben die Komplexität des menschlichen Zusammenlebens nicht abbilden kann und somit die Grenzen der binären Programmierungen von moralisch-ethischen Entscheidungen aufzeigen. Während Adams humanoide Repräsentation, die perfektionierte Simulation seiner Körperfunktionen sowie seine Emotionen Charlies Ambivalenz befeuern, zeigen ebendiese Limitierungen der Anwendbarkeit binärer Moralkategorien die Stärke menschlicher Entscheidungsprozesse.

Doch mithilfe Adams werden in dem Roman nicht nur die Kategorien, die die Schwelle zwischen Menschsein und Artifizialität ausloten, diskutiert. Auch wird Adam als frei denkendes, Autonomie einforderndes Subjekt dargestellt. Besonders deutlich wird seine Subjektwerdung, als Charlie ihn per Knopfdruck temporär ausschalten will. Adam reagiert in ungewohnt heftiger, ja inadäquater Weise mit Bezug auf die auch für ihn geltenden Asimov'schen Robotergesetze, wenn er Charlie mit Gewalt daran hindert. Er geht sogar so weit, ihm schließlich am Folgetag erneut zu drohen: „I mean it when I say how sorry I am I broke a bit of you last night. I promise it will never happen again. But the next time you reach for my kill switch, I'm more than happy to remove your arm entirely, at the ball and socket joint.“<sup>17</sup> Eine wichtige Rolle spielen hier fraglos ebenfalls seine dargestellten Emotionen, da sie es doch sind, die Adam befähigen, eine für Androiden nicht tolerierbare, ja überlebende Welt mit ihren menschengemachten Grausamkeiten zu ertragen.

---

<sup>16</sup> Katalina Kopka/Norbert Schaffeld: „Turing's Missing Algorithm. The Brave New World of Ian McEwan's Android novel *Machines Like Me*“, in: *Journal of Literature and Science* 13 (2020), H. 2, S. 52–74, hier S. 61.

<sup>17</sup> McEwan: *Machines* (2019), S. 131.

Eine radikale Form der Subjektwerdung eines Androiden inszeniert Jochen Beyse in seinem Roman *Fremd wie das Licht in den Träumen der Menschen* (2017).<sup>18</sup> Der Protagonist und Ich-Erzähler Rob, ein Haushaltsroboter, von seiner Besitzerfamilie geflohen und auf einer Müllhalde heldengleich auf den rettenden Sonnenaufgang wartend, stellt gleich kurz nach Beginn seiner Erzählung fest: „Ich habe gelernt, ich zu sagen, der Gefühle wegen, um ihnen näherzukommen.“<sup>19</sup> Virtuos und zugleich maschinenartig werden verschiedene Erzählelemente und Ebenen ineinander verwoben – Robs Ich-Erzählung, ein Rückblick auf sein früheres Leben, in der Rob als Figur von einer extradiegetischen Erzählsituation aus erzählt, eine Filmaufzeichnung, eine Buchlektüre – und jeweils durch metadiegetische Anweisungen wie „Erzählmodus an“, „Erzählmodus aus“ oder „Erzählmodus wechseln“ eingeführt. Bei Robs Identitätskonstruktion bleiben die Kategorien der Körperlichkeit sowie der Entscheidungen im Hintergrund, wobei er durchaus bemerkt, dass Menschen sich im Vergleich zu ihm eher roboterhaft bewegen und artikulieren.<sup>20</sup> Entscheidend sind jedoch die Emotionen, deren Wichtigkeit und Relation zur Subjektwerdung eben von Beginn an betont werden. Auch rekurriert er fortwährend auf den Unterschied zwischen einfühlsamen Robotern im Gegensatz zu abgestumpften „roboterhaften“ Menschen.

Subjektwerdung korreliert bei Ian McEwan und Jochen Beyse mit den Kategorien, welche die Unschärferelation zwischen Menschsein und künstlichem Wesen ausloten, wobei die Androiden und Roboter je als der Fluchtpunkt der Reflexionen inszeniert werden. Ein umgekehrtes Verhältnis des Verständnisses des „Anderen“ konstruiert Kazuo Ishiguro in seinem Roman *Klara and the Sun* (2021). In der dargestellten Gesellschaft ist es Brauch, dass Kinder aus gut situierten Familien den Prozess des Gehobenwerdens durchlaufen, in dem ihr Genom optimiert wird, um sie leistungsfähiger und damit erfolgreicher zu machen und um somit Zugang zu entsprechenden Bildungsinstitutionen zu erhalten. Da dieser Prozess jedoch potenziell tödliche Erkrankungen hervorrufen kann, erhalten die Kinder in der Phase Unterstützung von *artificial friends*. Klara ist eine dieser *artificial friends* und Ich-

<sup>18</sup> Für eine ausführlichere Analyse des Romans vgl. Brandstetter/Dobler/Ittstein: *Künstliche Intelligenz* (2020), S. 18–19.

<sup>19</sup> Jochen Beyse: *Fremd wie das Licht in den Träumen der Menschen*, Zürich 2017, S. 10.

<sup>20</sup> Vgl. ebd., S. 44.

Erzählerin des Romans. Diese Innenperspektive generiert jedoch keinen erwartbaren intelligenten Blick eines Subjektes auf die Geschehnisse; stattdessen dominieren Desorientierung, Unwissenheit und Naivität Klaras Erleben. Ganz Künstliche Intelligenz nimmt sie nur Muster wahr – geometrische, physische und soziale – und illustriert damit die Analyse des Soziologen Armin Nassehi, der gezeigt hat, wie Digitalisierung lediglich bestehende Muster in und von Gesellschaften sichtbar und verwertbar macht.<sup>21</sup> Als digitales Subjekt versucht Klara ihr Bestes, um sich in diesen Mustern zurechtzufinden und ihnen einen Sinn zu geben, wobei eine ihrer größten Schwierigkeiten darin besteht, Wichtiges von Unwichtigem zu unterscheiden, sodass sie sich oft verloren, unsicher und verunsichert fühlt. Sie erkennt, dass sie lernen muss, mit dem Unvorhergesehenen zurechtzukommen, um ihren Auftrag und ihr Schicksal, ihr ‚gehobenes‘ Kind Josie zu begleiten, erfüllen zu können.<sup>22</sup> Dabei stellen nicht nur die Menschen und ihre Verhaltensweisen eine Herausforderung dar, auch jede neue, dynamische Umgebung stellt sie vor Probleme:

The kitchen was especially difficult to navigate because so many of its elements would change their relationships to one another moment by moment. I now appreciated how in the store – surely out of consideration for us – Manager had carefully kept all the items, even smaller ones like the bracelets or the silver earrings box, in their correct places. Throughout Josie’s house, however, and in the kitchen in particular, Melania Housekeeper would constantly move items around, obliging me to start afresh in my learning.<sup>23</sup>

Auch muss sie lernen, Muster in Bezug auf Beziehungen und Rollen von Menschen zu verstehen – Haushälterin, Speisemischerfrau –, wobei hier ebenfalls die Herausforderungen in Bezug auf Missinterpretation des Beobachteten und ihre Unsicherheit überwiegen:

---

<sup>21</sup> Vgl. Armin Nassehi: *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*, München 2019.

<sup>22</sup> Vgl. z. B. Kazuo Ishiguro: *Klara and the Sun*, London 2021, S. 17.

<sup>23</sup> Ebd., S. 47.

She had by now both hands on Rick's left shoulder, resting her weight there as if trying to make him less tall and the two of them the same height. But Rick seemed not to mind her nearness – in fact he seemed to think it normal – and the idea occurred to me that perhaps, in his own way, this boy was as important to Josie as was the Mother; and that his aims and mine might in some ways be almost parallel, and that I should observe him carefully to understand how he belonged within the pattern of Josie's life.<sup>24</sup>

Ähnlich wie bei Jochen Beyses Roman steht auch hier für die humanoide Künstliche Intelligenz nicht die Körperlichkeit als Kategorie für die Auslotung der Schwelle zwischen Menschsein und Artifizialität im Zentrum. Die Narration fokussiert vor allem auf die Kriterien für Entscheidungsfindungen, die die rein beobachteten Muster darstellen. Klara versucht aus ihnen Sinn zu ziehen, zu verstehen und zu lernen. Emotionalität wiederum äußert sich bei Klara in Spiritualität: Sie ist fast fanatisch-religiös von der Kraft und der Macht der Sonne überzeugt, die ihre Nahrung für alle die spendet, die Hilfe, Trost und Unterstützung bedürfen. Nicht Menschen verehren die Sonne, sondern die *artificial friends*. In mythischer Weise preist Klara die Sonne und vertraut ihr, dass durch sie jedes Problem gelöst und jede Krankheit geheilt werden kann – schließlich ist es am Ende ein Sonnenstrahl, der die sterbende Josie wieder ins Leben zurückführt: „The Sun's special nourishment proved as effective for Josie as it had for Beggar Man, and after the dark sky morning, she grew not only stronger, but from a child into an adult.“<sup>25</sup> Menschen bilden den Gegenpol zu den spirituellen *artificial friends*. Klaras Mutter, die bereits eine ‚gehobene‘ Tochter verloren hat, plant für den Fall, dass Josie auch noch sterben sollte, bereits zu deren Lebzeiten eine perfekte Kopie ihrer Tochter anfertigen zu lassen. Der Wissenschaftler, der dies vorbereitet, repräsentiert die pure Rationalität und Ablehnung jeglicher Art von Seele oder mythischem Glauben:

Our generation still carry the old feelings. A part of us refuses to let go. The part that wants to keep believing there's something unreachable inside each of us. Something that's unique and won't transfer. But there's nothing like that,

---

<sup>24</sup> Ebd., S. 60.

<sup>25</sup> Ebd., S. 289.

we know that now. *You* know that. For people our age it's a hard one to let go. We *have* to let it go, Chrissie. There's nothing there. Nothing inside Josie that's beyond the Klaras of this world to continue. The second Josie won't be a copy. She'll be the exact same and you'll have every right to love her just as you love Josie now. It's not faith you need. Only rationality.<sup>26</sup>

Rationalität unterliegt in dem Roman jedoch dem Glauben an Mystik, wie Bavetra und Ravi betonen: „In the battle between Faith and Rational thinking it is not rationality but faith that wins.“<sup>27</sup> Menschen rationalisieren ihre Entscheidungen und scheinen eher, wie Benedikt Herber schreibt, künstliche Geschöpfe zu sein als die *artificial friends*: „Der Mensch selbst ist in dieser dystopischen Welt zu einem künstlichen Geschöpf geworden; alles fällt dem Leistungsgedanken zum Opfer: Gesundheit, Individualität, das menschliche Herz.“<sup>28</sup> Klara hingegen lässt sich von ihrem Glauben leiten, da die beobachteten Muster und Daten für sie nicht immer eine stabile, verlässliche Interpretation zulassen. Die *artificial friends* glauben an Mythen, an das Unerklärbare, während der Mensch auf bloße reproduzierbare Funktionalität reduziert ist. Die Subjektwerdung des künstlichen Geschöpfes ist hier eng mit dem Verlust von Rationalität verbunden, während Menschen ihren Subjektstatus durch überbordende Rationalität zu verlieren scheinen.

So zeigen humanoide Repräsentationen von Künstlicher Intelligenz in ihrer Unschärferelation zu den mit ihnen interagierenden Menschen, was Menschsein ausmacht und welche Werte Menschlichkeit prägen. Nicht die technologisch-intelligente Übermacht künstlicher Geschöpfe, sondern die Selbsthinterfragung der Menschen ist somit in den Romanen, anders als in klassischer Science-Fiction-Literatur, angelegt.

---

<sup>26</sup> Ebd., S. 210.

<sup>27</sup> Swaminathan Bavetra/R. Ravi: „Hope, Faith, Love, Human and Humanoid. A Study of Kazuo Ishiguro's *Klara and the Sun*“, in: *Science, Technology and Development X* (2021), H. V, S. 295–301, hier S. 299.

<sup>28</sup> Benedikt Herber: „Die einfühlsamen Roboter“, in: *DIE ZEIT*, H. 22, 2021, S. 61.

## 2.2 Anwendungen zwischen Effizienz, Optimierung und Fremdsteuerung

Neben Seinsformen der Künstlichen Intelligenz werden zunehmend Wirkmechanismen selbstlernender Systeme auf Gesellschaften narrativ exploriert. Dabei werden Szenarien entworfen, die keine weit entfernte Dystopie zeichnen, sondern die schon heute präsenten Möglichkeiten algorithmischer Anwendungen konsequent fortdenken. Daten und damit zusammenhängenden Allmachts- und Machbarkeitsfantasien spielen hier eine zentrale Rolle.

Dave Eggers hat diese Allmachtsfantasien auf Machbarkeitsvorstellungen der Datenauswertung für und in Unternehmen in seinem Roman *The Circle* (2013) durchexerziert.<sup>29</sup> In dieser Transparenz- und Beteiligungsgesellschaft werden digitale Kommunikation und Beteiligung zum ubiquitären Selbstzweck im Unternehmen „The Circle“ sowie für jede Form der interpersonellen Beziehung innerhalb der Welt der Sozialen Medien, die diese Gesellschaft dominieren. Wer nicht kommentiert, liked oder folgt, existiert nicht. Transparenz ist ein absoluter Wert, egal ob im privaten Leben, in der Arbeit oder der Politik. Verschiedene Programme garantieren Sicherheit, Planbarkeit und Kontrolle ganz im Sinne der Transparenz, jedoch für den Verlust von Freiheit. So wird z. B. das Programm ChildTrack vorgestellt, mithilfe dessen im Sinne des *predictive policing* Verbrechen an Kindern verhindert werden sollen, bevor sie überhaupt begangen werden: „So immediately you take all child abduction, rape, murder, and you reduce it by 99 percent. And the price is that the kids have a chip in their ankle.“<sup>30</sup> Dave Eggers zeigt dadurch, wie der von Adrian Lobe beschriebene Nanny-State realisiert wird: „Niemand würde gegen ein Gesetz verstoßen, weil man Verstöße durch technische Voreinstellungen unmöglich macht und Gesetzestreue programmiert. Man könnte

<sup>29</sup> Vgl. hierzu Brandstetter/Dobler/Ittstein: *Künstliche Intelligenz* (2020), S. 93–96 sowie Nicole Brandstetter: „KI und Literatur: Gesellschaftsentwürfe und Zukunftsbilder“, in: dies./Ralph-Miklas Dobler /Daniel Jan Ittstein (Hg.): *Mensch und Künstliche Intelligenz. Herausforderungen für Kultur, Wirtschaft und Gesellschaft*, München 2021, S. 71–88, hier insb. S. 71–74.

<sup>30</sup> Dave Eggers: *The Circle*, New York 2013, S. 90.

die ‚Funktion‘ Freiheit einfach deaktivieren.<sup>31</sup> Strukturelle Benachteiligungen aufgrund eines, wie Manuela Lenzen es nennt, „Automation bias“<sup>32</sup> sind dabei nicht auszuschließen. Ganz im Sinne von Lobes Argumentation ersetzen in *The Circle* Algorithmen die in der Rechtsordnung vorherrschenden gesetzlichen Normen wie Unschuldsvermutung oder Gleichbehandlung, da Entscheidungen maschinell mithilfe mathematischer Präzision gefällt werden<sup>33</sup> und eröffnen somit den Einstieg in eine „Mechanik der *Post-Strafgesellschaft*“<sup>34</sup>, in der Technik die Straftat verhindert, bevor sie begangen wird. Transparenz wird in *The Circle* durch ubiquitäre Kameraüberwachung mithilfe kleiner, portabler SeeChange-Kameras gewährleistet, die fest installiert oder einfach am Körper getragen werden können. Der Druck, transparent zu werden, erfasst auch Politiker, deren Glaubwürdigkeit mit der Einwilligung zu vollständiger Transparenz gleichgesetzt wird. Die Gesellschaft verwirklicht damit die von Byung-Chul Han beschriebene „Post-Politik“<sup>35</sup>: „Daher geht die Transparenzgesellschaft mit der Post-Politik einher. Ganz transparent ist nur der entpolitisierte Raum. Die Politik ohne Referenz verkommt zum *Referendum*.“<sup>36</sup> Schließlich sei durch totale Transparenz, so Han, das Prinzip der Repräsentation selbst aufgrund der fehlenden Informationsmacht bedroht, denn, wie er schreibt, „Vertraulichkeit gehört notwendig zur politischen, das heißt, strategischen Kommunikation.“<sup>37</sup> Die Folge sei ein Zwang zum Konformismus,<sup>38</sup> den die Protagonistin Mae im Roman perfekt repräsentiert. Die Verquickung von Politik und Wirtschaft wird in *The Circle* dadurch perfektioniert, dass die Wahl schließlich konsequent-logisch mit dem Eröffnen eines TruYou-Social-Media-Accounts zusammenhängt. Wahlbeteiligung, ja sogar Wahlpflicht, werden so unternehmerisch garantiert. Die digital aufgerüstete Gesellschaft verliert sich

---

<sup>31</sup> Adrian Lobe: *Speichern und Strafen. Die Gesellschaft im Datengefängnis*, München 2019, S. 51.

<sup>32</sup> Manuela Lenzen: *Künstliche Intelligenz. Was sie kann und was uns erwartet*, München 2018, S. 172.

<sup>33</sup> Vgl. Lobe: *Speichern und Strafen* (2019), S. 39–40.

<sup>34</sup> Ebd., S. 55.

<sup>35</sup> Byung-Chul Han: *Transparenzgesellschaft*, Berlin 2012, S. 15.

<sup>36</sup> Ebd., S. 16.

<sup>37</sup> Byung-Chul Han: *Im Schwarm. Ansichten des Digitalen*, Berlin 2013, S. 29.

<sup>38</sup> Vgl. ebd., S. 30.

in den Entscheidungs- und Beeinflussungsmöglichkeiten, die Unternehmen dem Staat (noch) zugestehen.

In seinem 2021 erschienen Roman *The Every* schreibt Dave Eggers diese Entwicklung fort. Das Unternehmen „The Circle“ hat sich zum allumspannenden Unternehmen „The Every“ weiterentwickelt und kontrolliert nahezu alle Lebensbereiche, jedoch nicht mehr nur um des Selbstzweckes der Beteiligung und Transparenz willen, sondern um dem höheren Ideal des Umwelt- und Klimaschutzes zu dienen. Der gesellschaftliche Wert der Klimaneutralität allen Handels rechtfertigt jedweden Eingriff und jegliche Kontrollmaßnahme durch und von algorithmischen Anwendungen: So werden Freundschaften auf Echtheit überprüft,<sup>39</sup> Kaufentscheidungen durch klimaneutrale Alternativen beeinflusst,<sup>40</sup> Reisen durch Simulationen substituiert<sup>41</sup> oder Gesundheit und Alltag durch digitale Helfer<sup>42</sup> optimiert. Kennzahlen generieren Wertigkeiten von Verhalten und führen zu sozialen Rankings, die das eigene Verhaltensprofil in Relation zu dem der Mitmenschen stellt. Selbstredend ist der Klimaschutz am Ende nur ein Vorwand, um Menschen zu manipulieren und ökonomisch zu kontrollieren. Am Ende steht die dystopische Vision, alle Daten eines Menschen zusammenzuführen, um ihn mit einer einzigen Kennzahl greifbar zu machen, die durch sein Verhalten ermittelt wird und im Sinne eines Bonussystems Zugang zu sozialer Teilhabe und Privilegien garantiert oder eben Restriktionen zur Folge hat. In religiöser Manier werden Daten und Kennzahlen die Sinnfrage des Lebens für Menschen beantworten:

‘The number will tell you if your life has been lived right,’ Mae said. ‘The number will rise and fall on the merits of your actions and words. It’s no longer subjective. You’ll know every day where you stand. It won’t be at the Gates of Heaven. It won’t be one guy with a book open to your name. The number will be there, every day. There will be no more questions. You’ll know it and control it, thank god.’ ‘Thank us,’ Delaney laughed. ‘Right,’ Mae smiled. ‘Thank us.’<sup>43</sup>

<sup>39</sup> Vgl. z. B. Dave Eggers: *The Every*, London 2021, S. 49ff.

<sup>40</sup> Vgl. z. B. ebd., S. 323ff.

<sup>41</sup> Vgl. z. B. ebd., S. 134ff.

<sup>42</sup> Vgl. z. B. ebd., S. 70ff.

<sup>43</sup> Ebd., S. 570.

Manipulation und Kontrolle, *social engineering* und Selbstaufgabe werden für ein vermeintlich höheres Ziel kritiklos akzeptiert und generieren eine entmündigte und verängstigte Gesellschaft.

Auch Eugen Ruge zeichnet in seinem Roman *Follower* (2016) das Bild eines Mitarbeiters, Nio Schulz, dessen Wesen, Person und Performanz in der Datenmacht gefangen scheinen. Er befindet sich im Auftrag seiner Firma CETECH in China, bzw. in HTUA-China, so der korrekte Name, denn Länder sind nach Unternehmenseinflussbereichen aufgeteilt; China besteht demnach aus den kommerziellen Sektoren HSBC, Toyota, UNIVERSE und Alibab; Deutschland wird unterteilt in E.ON und SBI. In China soll er deren neuestes Produkt, True Barefoot Running, verkaufen, jedoch nicht als Produkt, sondern als, wie seine Chefin es nennt, „*kollektive Identitäten*“;<sup>44</sup> denn, wie sie betont,

[...] demzufolge seien die *True-Barefoot-Running*-Fußbänder weder Mode noch Technik, besäßen weder eine sportliche noch eine medizinische Funktion, seien weder Kunst noch Gebrauchsgegenstände, sondern *Zeichen der Zugehörigkeit*, und deshalb, mein lieber Schulz, ergibt sich ihr Preis nicht aus ihrem Wert, sondern umgekehrt: ihr Wert ergibt sich aus ihrem Preis, je teurer, desto exklusiver, und übrigens steht das alles in dem Compact über *Die Bedeutung der Marke im postpostmateriellen Zeitalter*, das ich euch letzte Woche gepostet habe, sagte seine Chefin, [...]<sup>45</sup>

Nio Schulz lebt in einer Welt, in der Servicearbeiten in weiten Teilen von Servicerobotern erledigt werden, eine synchrone Totalüberwachung der Gesundheit und der Ernährung mit Echtzeit-Anweisungen zu Nahrungsmittelzufuhr und Bewegungsoptimierung Normalität ist und jegliche Interaktion einer Performance gleicht, die einem Rating unterliegt, nicht nur im beruflichen, auch im privaten Bereich. So wird z. B. Nachwuchs nach genetischer Analyse der Qualität der Spermien geplant, wobei

---

<sup>44</sup> Eugen Ruge: *Follower*, Reinbek bei Hamburg 2016, S. 77.

<sup>45</sup> Ebd., S. 78.

„immerhin mehr als vierzig Prozent des Eigenspermas europäischer Männer unbrauchbar“<sup>46</sup> seien. Eine Komplettspernung seines Accounts käme einem „Horror-szenario“<sup>47</sup> gleich, da darauf seine ganze Existenz beruht, vom Stichworte generierenden Teleprompter, über Ranking, E-Mails, Fotos, Kalender, Kontakte, persönliche Settings, Profile, Stimmungen usw.: „[...] die Vorstellung, dass das alles plötzlich weg wäre, kam ihm vor wie eine Amputation, als würde man ihm einen Teil seiner selbst abschneiden [...]“.<sup>48</sup> Sein Leben ist eingebettet, ja gefangen und bestimmt von Anwendungen und Optimierungen, in denen er sein Selbst, sein eigenes Ich zu verlieren droht. Die dargestellte Gesellschaft begründet Nios Gefühl des Gefangenseins und der Selbstentmachtung, obschon zugleich, wie Sabrina Huber betont, die „Angst vor der unbeobachteten Bedeutungslosigkeit“<sup>49</sup> ebenso omnipräsent ist. Gerade diese Angst treibt Menschen in die selbst gewählte digitale Schleife aus Selbstüberwachung und Optimierung, wobei nicht Selbstfindung, sondern der Verlust des Selbst das Ergebnis zu sein scheint.

Ein dystopisches Bild von Deutschland im Jahr 2025 entwirft Juli Zeh in ihrem Roman *Leere Herzen* (2017).<sup>50</sup> Es regiert eine rechte Partei, die Gesellschaft ist an Effizienzpakete und Funktionieren gewöhnt. Auch für die Protagonistin Britta Söldner ist Funktionieren „das oberste Gesetz“<sup>51</sup>, und sie dient diesem Prinzip auf perfide Weise durch das von ihr und ihrem Freund Babak gegründete Unternehmen Die Brücke, das unter dem Deckmantel einer „Heilpraxis für Psychotherapie und angewandte Tiefenpsychologie, Self-Managing, Life-Coaching, Ego-Polishing“<sup>52</sup> das Geschäft mit Selbstmordattentätern höchst erfolgreich perfektioniert. Das Unternehmen fußt auf dem Algorithmus „Lassie“, der, ganz den mit dem Namen verbundenen Assoziationen folgend, gleich einem Lebewesen beschrieben wird:

<sup>46</sup> Ebd., S. 179.

<sup>47</sup> Ebd., S. 38.

<sup>48</sup> Ebd., S. 39.

<sup>49</sup> Sabrina Huber: „Literarische Narrative der Überwachung – Alte und neue Spielformen der dystopischen Warnung“, in: Kilian Hauptmann/Martin Hennig/Hans Krahl (Hg.): *Narrative der Überwachung*, Berlin 2020, S. 51–85, hier S. 74.

<sup>50</sup> Vgl. hierzu Brandstetter/Dobler/Ittstein: *Künstliche Intelligenz* (2020), S. 87–90 sowie Brandstetter: *KI und Literatur* (2021), S. 74–77.

<sup>51</sup> Juli Zeh: *Leere Herzen*, München 2017, S. 33.

<sup>52</sup> Ebd., S. 34.

Der Algorithmus ist ausgereift, hochintelligent, selbstlernend, perfekt dressiert. Seit den Anfangstagen der *Brücke* arbeitet Babak an der Fortentwicklung. Er hat Lassie zur Welt gebracht, er füttert sie, pflegt sie, trainiert mit ihr, lobt, wenn sie ihre Sache gut macht, korrigiert, wenn Fehler unterlaufen, was inzwischen praktisch nicht mehr vorkommt. [...] Sie läuft los, die Nase am Boden, schnüffelt durch die hellen und dunklen Winkel menschlicher Kommunikation, schafft Verknüpfungen.<sup>53</sup>

Der Algorithmus identifiziert in Online-Foren suizidwillige Kandidat\*innen, die nach erfolgreichem Absolvieren einer 12-stufigen Kompatibilitätsprüfung inklusive Psycho-Tests, Klinikaufenthalten, Waterboarding und Scheinexekution an Terrororganisationen vermittelt werden, um das Geschäft mit Selbstmordattentätern zu professionalisieren. Das Unternehmen agiert in einer prinzipienlosen, gar seelenlosen Gesellschaft, die jegliche persönliche Betroffenheit oder Involviertheit abgelegt hat. Funktionieren und Quantifizierung auf Basis von Künstlicher Intelligenz sind tief in die gesellschaftlichen Strukturen eingedrungen und ersetzen die für Demokratien notwendigen gesellschaftlichen Auseinandersetzungen über Werte, Moral und Zusammenleben.

Bei Anwendungen von Künstlicher Intelligenz stehen oftmals Fragen der Kontrolle im Zentrum, so auch in Julia von Lucadou Roman *Die Hochhauspringerin* (2018).<sup>54</sup> Anstelle einer staatlichen Überwachung in Orwell'scher Manier, steht hier die vermeintliche Kontrolle über sich selbst im Fokus. In dieser perfektionierten Welt wird jede\*r und alles überwacht und kontrolliert, um die individuelle Performance zu optimieren. Ganz im Sinne der Analyse von Steffen Mau verdienen sich die Bewohner\*innen der Stadt, der Trias „Vermessung, Wertermittlung und Inwertsetzung“<sup>55</sup> folgend, Privilegien über die Bewertung ihrer Performance und ihr Rating, um so eine Situation zu erschaffen, in der Christoph Türcke die neue „Strukturierungsmacht der gesamten sozialen Realität“<sup>56</sup> erkennt. Das Bild der Gesellschaft

---

<sup>53</sup> Ebd., S. 53–54.

<sup>54</sup> Vgl. hierzu Brandstetter/Dobler/Ittstein: *Künstliche Intelligenz Interdisziplinär* (2020), S. 54–58 sowie Brandstetter: *KI und Literatur* (2021), S. 78–82.

<sup>55</sup> Steffen Mau: *Das metrische Wir. Über die Quantifizierung des Sozialen*, Berlin 2017, S. 261.

<sup>56</sup> Christoph Türcke: *Digitale Gefolgschaft. Auf dem Weg in eine neue Stammesgesellschaft*, München 2019, S. 125.

entspricht demjenigen, das Mau als Folge permanenter Selbstvermessung beschrieben hat, wenn im neuen „Modus der sozialen Rangzuweisung durch Quantifizierung und Digitalisierung“<sup>57</sup> Algorithmen „sehr schnell zu den zentralen Instrumenten der Benennungsmacht“<sup>58</sup> werden, sodass schließlich „die Utopie vollständiger Transparenz und die Dystopie totaler Kontrolle in eine ähnliche Richtung“<sup>59</sup> weisen. Die Ich-Erzählerin Hitomi Yoshida arbeitet als Wirtschaftspsychologin für die Firma PsySolutions und soll die einst erfolgreiche Hochhauspringerin Riva Karnovsky wieder dazu bringen, im Sinne der Effizienz ihr Trainingsprogramm als Hochhauspringerin zu absolvieren und sich nicht weiterhin ihrem Training und ihrem Funktionieren zu entziehen. Beide Frauen werden konstant in multipler Konstellation überwacht und beobachtet, welche auch narrativ implementiert ist und gleichzeitig die gewählte Erzählperspektive von Hitomi als Ich-Erzählerin konterkariert, denn Hitomi scheitert an der Interpretation der von ihr anhand ihrer Beobachtung gewonnenen Daten. Als homodiegetische Erzählerfigur mit interner Fokalisierung erzählt sie sie selbst betreffende Ereignisse und beobachtet zugleich in der Heterodiegese Riva in externer Fokalisierung, sodass Hitomi nur die Interpretation der permanent gesammelten Beobachtungsdaten bleibt. Dieser Gesellschaftsentwurf exemplifiziert Byung-Chul Hans Analyse der Vollendung der Transparenzgesellschaft: „An die Stelle von Big Brother tritt Big Data. Die lückenlose Totalprotokollierung des Lebens vollendet die Transparenzgesellschaft.“<sup>60</sup> In dieser vollendeten Transparenzgesellschaft folgen Menschen als „sich optimierendes Projekt“<sup>61</sup> der „Logik der Leistungsgesellschaft“<sup>62</sup>, nur um sich selbst auszubeuten und Freiheit zu verlieren. Hitomi repräsentiert diesen Projektentwurf der Menschen, scheint sie doch den ökonomischen Imperativ der Selbstoptimierung perfekt internalisiert zu haben, wohingegen Riva an ihrem Projektstatus verzweifelt. Hitomi kann als Repräsentantin einer neuen Tendenz in der Gesellschaft gesehen werden, die Anna-Verena Nosthoff und Felix Maschewski im Zuge der omnipräsenten Wearables zur Selbstvermessung und Optimierung beschrieben haben:

<sup>57</sup> Mau: *Das metrische Wir* (2017), S. 185.

<sup>58</sup> Ebd., S. 203.

<sup>59</sup> Ebd., S. 231.

<sup>60</sup> Han: *Im Schwarm* (2013), S. 92.

<sup>61</sup> Ebd., S. 61.

<sup>62</sup> Han: *Transparenzgesellschaft* (2012), S. 79.

Das Quantifizierte Selbst wirkt damit als der neue Geist in der Maschine, als technisch aufgerüsteter, personifizierter Innovationsschub, der sich qua Smartwatch von morgens bis abends als bewegendes, als atmendes und schlafendes, aber auch als krankes Wesen in der fortlaufenden Optimierung und andauernden Selbstüberwindung übt.<sup>63</sup>

Gleichzeitig versteht Hitomi Rivas Weigerung nicht, denn sie schafft es nicht, aus den Daten Interpretationen zu ziehen, denn Daten allein liefern noch keine Erkenntnis.

Sibylle Berg schließlich führt in ihrem Roman *GRM Brainfuck* das Prinzip der Weiterentwicklung unserer heutigen algorithmischen Möglichkeiten zu einem brutalen Ende<sup>64</sup> und entwickelt, so Ursula März, „die Fantasie eines elektronischen Überwachungstotalitarismus nach chinesischem Vorbild hinter der Camouflage eines Sozialstaats mitteleuropäischen Zuschnitts.“<sup>65</sup> In der Gesellschaft in Großbritannien der Post-Brexit-Ära herrscht ein brutaler Alltag, in dem unvorstellbare Monstrositäten an der Tagesordnung sind.<sup>66</sup> Künstliche Intelligenz steuert den Alltag, Menschen hingegen erscheinen abgestumpft und ignorant: „Menschen in ihrer absurden Dummheit, deren Gefühle, auf die sie sich so viel einbilden, nichts weiter als eine Abfolge von Rechenprozessen im Hirn, im unterentwickelten, sind.“<sup>67</sup> Überwachung erfolgt durch Chipimplantation als Gegenleistung zu einem monatlichen Mindesteinkommen, wodurch Daten aus allen erdenklichen Lebensbereichen gesammelt und kombiniert werden, um auf deren Basis ein digitales Profil zu erstellen. Dieses Profil dient jeweils einem Avatar als Grundlage, der wahrscheinliche Verhaltensweisen errechnet und somit

---

<sup>63</sup> Anna-Verena Nosthoff/Felix Maschewski: *Die Gesellschaft der Wearables. Digitale Verführung und soziale Kontrolle*, Berlin 2019, S. 24.

<sup>64</sup> Vgl. hierzu Brandstetter/Dobler/Ittstein: *Künstliche Intelligenz* (2020), S. 90–92 sowie Brandstetter: *KI und Literatur* (2021), S. 82–85.

<sup>65</sup> Ursula März: „Eine Generalabrechnung mit der Gegenwart“, in: *Deutschlandfunk Kultur – Lesart*, 15.04.2019b, ([https://www.deutschlandfunkkultur.de/sibylle-berg-grm-brainfuck-eine-generalabrechnung-mit-der.1270.de.html?dram:article\\_id=446335](https://www.deutschlandfunkkultur.de/sibylle-berg-grm-brainfuck-eine-generalabrechnung-mit-der.1270.de.html?dram:article_id=446335)) [16.12.2021].

<sup>66</sup> Ursula März weist bei den geschilderten Brutalitäten auf die Parallelen zur Realität hin: Vergewaltiger, die in Rochdale ihr Unwesen trieben, sowie der Brand des Grenfell Towers dienen dem Roman als Vorlage, vgl. Ursula März: „Ein Buch wie ein Sprengsatz“, in: *ZEIT ONLINE*, 18.04.2019a, (<https://www.zeit.de/2019/17/grm-brainfuck-sibylle-berg-roman-ueberwachungsdiktatur>) [16.12.2021].

<sup>67</sup> Sibylle Berg: *GRM Brainfuck*, Köln 2019, S. 496.

Manipulation, Lenkung und vorsorgliche Festnahme durch den Staat ermöglicht. Die Leser\*innen erleben die Ereignisse aus wechselnden personalen Perspektiven der involvierten Figuren. Diese werden jeweils nach ihrer ersten Nennung durch karteikartenähnliche Kategorisierungen eingeführt, in denen die jeweiligen Profile anhand von Daten zu Intelligenz, Interesse, Sexualität, Krankheitsbild, Konsumverhalten, Ethnie, Familienzusammenhängen, herausragenden Eigenschaften, Religion, Gesundheitszustand, Hobbys, Attraktivitätswert, Temperament, Konsuminteressen, Aggressionspotenzial, Kreditwürdigkeit, Verwertbarkeit, politischer Orientierung und vieles mehr aufgelistet sind:

**Thome**

*Intelligenz: durchschnittlich*

*Aggressionspotenzial: hoch*

*Ethnie: rosa*

*Sexuelle Orientierung: asexuell oder  
vielleicht homosexuell*

*Fetisch: Turnschuhschnüffeln*

*Politische Einordenbarkeit: rechtskonservativ.*

*Aber auch ein wenig egal*

*Gesundheitsrisiken: Bluthochdruck, Fettleber<sup>68</sup>*

Die Gesellschaft in dem Roman wird durch KI-gesteuerte Systeme gesteuert, kategorisiert, überwacht und erscheint zersplittert, sich selbst entfremdet und dehumanisiert. Diese brutale Gesellschaft verrät gerade die Schwächsten unter ihnen und überlässt sie ihrem Schicksal von Missbrauch, Armut, Krankheit und Tod.

---

<sup>68</sup> Ebd., S. 107.

### 3 Ästhetisierungsphänomene

Neben der Entwicklung der narrativen Topoi zum Thema Künstliche Intelligenz wird diese disruptive Technik auch ästhetisch verarbeitet. Humanoide Repräsentation sowie Anwendungen von Künstlicher Intelligenz und wie sie unsere Gesellschaft subtil und unumkehrbar beeinflussen spiegeln sich auf der stilistisch-ästhetischen Ebene der Narrationen zwischen Distanziertheit, Ökonomisierung und Stilisierung der Disruption wider.

#### 3.1 Distanziertheit und Ökonomisierung der Sprache

Im Bereich der Distanziertheit und Ökonomisierung der Sprache versteht zum Beispiel der *artificial friend* Klara in Ishiguros Roman *Klara and the Sun* nur schrittweise Funktionen und Sinn von menschlichem Verhalten, wobei ihr Erzählstil gleichbleibend als strikt beobachtend und objektiv beschrieben werden kann. Der Tisch in der Mitte der Küche ist eine Insel („Island“<sup>69</sup>), der Computer ein Rechteck („oblong“<sup>70</sup>), der Kiesweg ein „Lose-Steine-Bereich“ („loose stones area“<sup>71</sup>). Menschen und Dinge werden ihrer Rolle im System entsprechend oder rein beschreibend benannt. Damit verwehrt die Sprachverwendung in der Narration interpretierende Tiefe und bleibt auf der ökonomisierten Basis der Funktionalität, der Datenbeschreibung verhaftet. Die Künstliche Intelligenz als Ich-Erzählerin fungiert hier als Daten-Sammlerin, durch deren Augen die Leser\*innen selbst die Beobachtungen sinnstiftend interpretieren müssen.

Juli Zehs Roman *Leere Herzen* transferiert die Distanziertheit der von ihr gezeichneten Gesellschaft ebenfalls auf die Ebene des *discours*. Die prinzipienlose Gesellschaft, die vorherrschende Gleichgültigkeit wird stilistisch-ästhetisch in der Sprache durch kurze, parataktische Sätze sowie ihren distanziert-beobachtenden, filmisch-

---

<sup>69</sup> Ishiguro: *Klara and the Sun* (2021), S. 47.

<sup>70</sup> Ebd., S. 56.

<sup>71</sup> Ebd., S. 58.

neutralen Stil und die Schlichtheit der Diktion widergespiegelt,<sup>72</sup> wie das Beispiel der Beschreibung ihrer Wohnsituation illustriert:

Einen Betonwürfel mit viel Glas in einem ruhigen Wohnviertel, praktisch, geräumig, leicht zu reinigen, genau wie Braunschweig selbst, gerade Linien, glatte Flächen, frei von Zweifeln. Dermaßen durchdacht, dass es für jedes Möbelstück nur einen einzigen möglichen Ort gibt. Dazu Keller, Kinder- und Gästezimmer, ausreichend Toiletten und Abstellraum, pflegeleichter Garten und eingebaute Haushaltselektronik, die die Raumtemperatur reguliert, zu festgesetzten Zeiten Kaffee kocht und Warnsignale von sich gibt, wenn der Kühlschrank offen steht.<sup>73</sup>

Makellosigkeit und Perfektion, Funktionieren und Performen sind die vorherrschenden Werte in der Gesellschaft in Julia von Lucadou Roman *Die Hochhauspringerin*. Es mangelt nicht an ästhetisch ausgefeilten, lobenden und anpreisenden Formulierungen, um diese perfektionierte Welt zu beschreiben, vor allem in der Exposition, die die Leser\*innen gleich einer Hochglanzbroschüre in diese spezielle Welt einführt.<sup>74</sup> Die Welt ist „rund und glatt“<sup>75</sup>, Gebäude „folgen einem architektonischen Stil und sind geometrisch angeordnet“<sup>76</sup> und „[d]ie beinahe filigran wirkenden Hochhäuser recken sich nebeneinander in den Himmel und sind nicht voneinander zu unterscheiden.“<sup>77</sup> Als direkt angesprochene Adressat\*innen werden die Leser\*innen in diesem Vorspann eingeladen, sich in diese perfektionierte Welt sowie in die anmutige Hochhauspringerin hineinzusetzen, um deren Glanz und Euphorie zu erleben: „Was Sie erleben, ist körpergewordene Euphorie, die zwischen den Häusern pulsiert. Schließen Sie die Augen. Lassen Sie sich anstecken. Spüren Sie in sich hinein bis in die Fingerspitzen, spüren

<sup>72</sup> Vgl. auch Brandstetter/Dobler/Ittstein: *Künstliche Intelligenz* (2020), S. 87–88 sowie Brandstetter: *KI und Literatur* (2021), S. 75.

<sup>73</sup> Zeh: *Leere Herzen* (2017). S. 14.

<sup>74</sup> Vgl. auch Brandstetter/Dobler/Ittstein: *Künstliche Intelligenz* (2020), S. 54–58 sowie Brandstetter: *KI und Literatur* (2021), S. 78–82.

<sup>75</sup> Julia von Lucadou: *Die Hochhauspringerin*, Berlin 2018, S. 9.

<sup>76</sup> Ebd.

<sup>77</sup> Ebd.

Sie das Pochen Ihres Herzens, wie es sich in Ihrem Körper ausbreitet.“<sup>78</sup> Die Ebenmäßigkeit, Schönheit und Vollkommenheit werden dabei auf die Ebene der Sprache projiziert. Dazu entwirft der Roman eine Gesellschaft, die für alle Probleme, Herausforderungen und Lebenssituationen patentierte Lösungen bereithält. Diese werden auch im Schriftbild durch die Omnipräsenz des Trademarks realisiert: Es gibt natürlich eingetragene Produkte wie den von Hochhausspringerinnen getragenen „Flysuit<sup>TM</sup>“<sup>79</sup>, aber auch Paare („Rivaston<sup>TM</sup>“<sup>80</sup>), Verhaltensweisen wie ein spezielles Lachen („SchoolGirlGiggle<sup>TM</sup>“<sup>81</sup>), Trainingsmethoden („Glückstraining<sup>TM</sup>“<sup>82</sup>), Momente („Life-Changing-Moment<sup>TM</sup>“<sup>83</sup>) oder Slogans („Everything’s gonna be okay<sup>TM</sup>“<sup>84</sup>) werden zur Effizienzsteigerung, Problemlösung und Vermarktung kategorisiert und patentiert. Somit führt das Schriftbild ästhetisch die effizienzbasierte Ökonomisierung dieser Welt permanent vor Augen. *Die Hochhausspringerin* entwirft eine Welt, die mithilfe patentierter, algorithmisch berechneter Lösungen zu einem berechenbaren und damit vermeintlich schöneren und leichteren Leben führt. Doch zugleich stellen Lucadous ästhetisierter Stil und ihre den gesellschaftlich gewollten Perfektionismus widerspiegelnde Ästhetik gerade diese Perfektion infrage.

## 3.2 Stilisierung der Disruption

Als weitere Ausprägung der narrativen Ästhetisierung von Digitalisierung in Romanen lässt sich die Stilisierung der Disruption erkennen. Dabei werden der Sog, die Unendlichkeit und Macht derselben sprachlich durch erratische Endlosigkeit repräsentiert.

So wird zum Beispiel im Roman *The Circle* die Absurdität des Prinzips der Hyperkommunikation und des Partizipationsverdikts in schier endlosen, seitenweise

---

<sup>78</sup> Ebd., S. 11.

<sup>79</sup> Ebd., S. 10.

<sup>80</sup> Ebd., S. 36.

<sup>81</sup> Ebd., S. 138.

<sup>82</sup> Ebd., S. 29.

<sup>83</sup> Ebd., S. 65.

<sup>84</sup> Ebd., S. 30.

sich aneinanderreihenden Auflistungen von Maes simultanen, auf drei Bildschirmen präsenten Reaktionen, Kommentaren, Anfragen und Rankings ästhetisch widergespiegelt.<sup>85</sup>

In Eugen Ruges Roman *Follower* wird das Prinzip der Endlosigkeit, Kontrolle und Fragmentierung ebenfalls stilistisch internalisiert. Narrative Kapitel zu Nio Schulz wechseln sich mit Observationsberichten und Tabellen zu Personen in Schulz' Umgebung, mit Analysen zu deren digitalem und analogem Verhalten ab, um darauf basierend Persönlichkeitsprofile zu generieren und Handlungsanweisungen an Behörden weiterzugeben.<sup>86</sup> Sogar ein Kapitel, das von den Ursprüngen der organischen Existenz die Ahnengeschichte Nios nachzeichnet, wird den Leser\*innen quasi als Autorenerklärung in einer Erzählung in autobiografischer Perspektive offeriert.<sup>87</sup> Narrative Kapitel zu Nio bestehen aus nur einem Satz, nur durch Kommas und Absätze getrennt, und ästhetisieren so die Omnipräsenz und Endlosigkeit der ihn umgebenden digitalen Umgebung.<sup>88</sup> Die Erzählung folgt Nio Schulz in interner Fokalisierung, die jedoch unbemerkt und unmarkiert direkte Reden anderer Person einfließen lässt, sodass auch seitens der Rezipienten dieser Strudel der Kommunikation spürbar wird.<sup>89</sup> Im letzten Kapitel zerfasert der Satz in kleinste Einzelteile, Zeilen beginnen oft anaphorisch und beinhalten nur noch wenige Worte, wie das Stocken des Atems, das Ende der Unendlichkeit. Im Zusammenbruch des Systems scheint die Sprache ihren Anschluss, ihre Kohärenz zu verlieren.

Sibylle Bergs Poetik in ihrem Roman *GRM Brainfuck* wiederum repräsentiert im Sinne einer syntaktischen Fragmentierung die Gebrochenheit der Gesellschaft als solche. Die bereits erwähnten kategorisierenden Vorstellungen der Personen führen die jeweilige Innenperspektive der folgenden Absätze ein und sind auch im Schriftbild klar abgesetzt. Die Narration wird von parataktischen, unvollständigen Sätzen dominiert, die sich teilweise über Absätze zersplittern und sich so auch im Drucksatz wiederfinden, wie folgendes Beispiel exemplarisch illustriert:

<sup>85</sup> Vgl. z. B. Eggers: *The Circle* (2013), S. 190–192 oder S. 414–417.

<sup>86</sup> Vgl. z. B. Ruge: *Follower* (2016), S. 49–52 oder S. 69–70.

<sup>87</sup> Ebd., S. 221–274.

<sup>88</sup> Vgl. z. B. ebd., S. 7–19.

<sup>89</sup> Vgl. z. B. ebd., S. 77–78.

Sie schrieben Codes, sie hackten die Wirtschaft, sie schrieben Algorithmen, die in ihrem Sinn die Weltherrschaft übernehmen würden, mit einem künstlichen Verstand, der ihren reflektierte. Mahlzeit! Thome begann mit der Programmierung seiner ersten Plattform. Er nannte sie: Insel der Träume.

Irgendwann

Gab

**Don**

Auf.

Den Sommer. Sich selbst, den kollektiven Zwang, ihre Jugend zu genießen.

Wie soll das denn gehen, bitte schön?<sup>90</sup>

Die geschilderte Brutalität wird durch einen harten, bisweilen vulgären Ton auf die Ebene der Sprache gehoben, wobei der teils sorgend-verzweifelnde Blick auf die Protagonisten diese Monstrositäten bricht, wie Ursula März betont: „Die apokalyptische Wucht, die dem Roman innewohnt, hält sich die Waage mit seiner emphatischen Barmherzigkeit. ‚GRM‘ ist Attacke und Fürbitte in einem, so monströs wie zärtlich.“<sup>91</sup>

In Ali Smiths Roman *Spring* (2019) ist Künstliche Intelligenz schließlich nur noch als Subtext fassbar. Lediglich in collagenhaften, schreienden textuellen Zwischenrufen wird das ganze Ausmaß gesellschaftlicher sowie politischer Implikationen fassbar. So beginnt der Roman mit einem atemlosen Furor voller Gewaltaufrufe, populistischer Plattitüden, gesellschaftlicher Diffamierungen, Spaltungsaufrufen, Stigmatisierungen und Anschuldigungen, die ebenfalls im Schriftbild visualisiert werden.<sup>92</sup>

Diese Romane ästhetisieren auf verstörende Art, wie kaum zu kontrollierende Folgen der Digitalisierung Gesellschaften an den Rand des Abgrunds führen.

---

<sup>90</sup> Berg: *GRM Brainfuck* (2019), S. 130.

<sup>91</sup> März: *Generalabrechnung mit der Gegenwart* (2019b).

<sup>92</sup> Vgl. Ali Smith: *Spring*, London 2019, S. 3–6.

## 4 Fazit

Gesellschaften geraten durch künstliche intelligente Systeme, ob als humanoide Repräsentationen oder in Form von algorithmischen Anwendungen, an Grenzen, die die menschliche Essenz sowie Werte der Menschlichkeit und Anteilnahme infrage stellen und Menschen emotional herausfordern, denn, wie Thomas Ramge schreibt: „Unser Verhältnis zu intelligenten Maschinen ist emotional ungeklärt.“<sup>93</sup> Stephen Cave, Kanta Dihal und Sarah Dillon betonen: „The way AI is portrayed is therefore a social, ethical, and political issue.“<sup>94</sup> Weniger sollen literarische Texte als Vorhersagen oder gar als Blaupausen für technologische Entwicklungspotenziale gelesen werden, vielmehr stellen diese Narrationen einen Spiegel für menschliche Gesellschaften dar, der sie zwingt, eigene Wertvorstellungen in Relation zum technologisch Machbaren zu setzen. In der Interaktion mit künstlichen Geschöpfen werden im Sinne der Unschärferelation Attribute des Menschlichen justiert und hinterfragt. In der Darstellung des Möglichen in Bezug auf Datenverwertung und Aufarbeitung zeigt sich, wie schmal der Übergang zwischen erleichternder Effizienz und bedrohlicher Optimierung ist. Peter Seeles These vom Menschen als Datenhaufen scheint hier geradezu prognostisch:

Die hier vertretene These lautet, dass sich auch die menschliche Intelligenz durch das Aufkommen von KI, Algorithmen und Digitalisierung mitverändert, indem der Mensch stärker und tiefer in die Standardisierungslogik der Digitalisierung hineingezogen wird: Was wir denken, schreiben, kommunizieren, wie wir arbeiten oder handeln, wird zunehmend in standardisierte Raster gepresst, dabei in Datenpunkte übersetzt und wird somit automatisiert verwertet.<sup>95</sup>

<sup>93</sup> Thomas Ramge: *Mensch und Maschine. Wie Künstliche Intelligenz und Roboter unser Leben verändern*, Ditzingen 2018, S. 79.

<sup>94</sup> Stephen Cave/Kanta Dihal/Sarah Dillon: „Introduction: Imagining AI“, in: dies. (Hg.): *AI Narratives. A History of Imaginative Thinking about Intelligent Machines*, Oxford 2020, S. 1–21, hier S. 11.

<sup>95</sup> Peter Seele: *Künstliche Intelligenz und Maschinisierung des Menschen*, Köln 2020, S. 141.

Im Sinne der unbegrenzten Optimierungsmöglichkeiten bieten algorithmische Anwendungen nahezu grenzenlose Möglichkeiten und entwickeln dadurch eine bedrohliche Perpetuierung der Gefahren selbstoptimierender Praktiken, wie Anja Röcke sie darstellt: „Bei der Selbstoptimierung kommen zur Idee der Verbesserung ein instrumenteller Selbstbezug sowie eine Form der Unabschließbarkeit und der infiniten Möglichkeit zur Überbietung und möglicherweise vollständigen Transzendierung gegebener Parameter und Begrenzungen hinzu.“<sup>96</sup> Grenzen des Machbaren müssen somit stets neu definiert und ausgelotet werden, um Menschlichkeit und Individualität als Werte zu bewahren.

## Literatur- und Medienverzeichnis

- Bavetra, Swaminathan/Ravi, R.: „Hope, Faith, Love, Human and Humanoid: A Study of Kazuo Ishiguro’s *Klara and the Sun*“, in: *Science, Technology and Development X* (2021), H. V, S. 295–301.
- Berg, Sibylle: *GRM Brainfuck*, Köln 2019.
- Beysé, Jochen: *Fremd wie das Licht in den Träumen der Menschen*, Zürich 2017.
- Brandstetter, Nicole: „KI und Literatur: Gesellschaftsentwürfe und Zukunftsbilder“, in: dies./Ralph-Miklas Dobler/Daniel Jan Ittstein (Hg.): *Mensch und Künstliche Intelligenz. Herausforderungen für Kultur, Wirtschaft und Gesellschaft*, München 2021, S. 71–88.
- Dies./Dobler, Ralph-Miklas/Ittstein, Daniel Jan: *Künstliche Intelligenz Interdisziplinär*, München 2020.
- Cave, Stephen/Dihal, Kanta/Dillon, Sarah: „Introduction: Imagining AI“, in: dies. (Hg.): *AI Narratives. A History of Imaginative Thinking about Intelligent Machines*, Oxford 2020, S. 1–21.
- Cave, Stephen u. a.: *Portrayals and perceptions of AI and why they matter*, The Royal Society 2018.
- Descartes, René: *Abhandlungen über die Methode, richtig zu denken und Wahrheit in den Wissenschaften zu suchen. Fünfter Abschn.*, 1637, (<http://www.zeno.org/nid/20009160981>) [16.12.2021].
- Eggers, Dave: *The Circle*, New York 2013.
- Ders.: *The Every*, London 2021.

---

<sup>96</sup> Anja Röcke: *Soziologie der Selbstoptimierung*, Berlin 2021, S. 9–10.

- Gerdes, J. Christian/Thornton, Sarah M.: „Implementable Ethics for Autonomous Vehicles“, in: Markus Maurer u. a. (Hg.). *Autonomes Fahren. Technische, rechtliche und gesellschaftliche Aspekte*, Berlin 2015, S. 87–102.
- Han, Byung-Chul: *Im Schwarm. Ansichten des Digitalen*, Berlin 2013.
- Ders.: *Transparenzgesellschaft*, Berlin 2012.
- Herber, Benedikt: „Die einfühlsamen Roboter“, in: *DIE ZEIT*, H. 22, 2021, S. 61.
- Hoffmann, E. T. A.: *Der Sandmann*, hg. v. Max Kämper, Ditzingen 2015.
- Huber, Sabrina: „Literarische Narrative der Überwachung – Alte und neue Spielformen der dystopischen Warnung“, in: Kilian Hauptmann/Martin Hennig/Hans Krah (Hg.): *Narrative der Überwachung*, Berlin 2020, S. 51–85.
- Ishiguro, Kazuo: *Klara and the Sun*, London 2021.
- Kopka, Katalina/Schaffeld, Norbert: „Turing’s Missing Algorithm: The Brave New World of Ian McEwan’s Android novel *Machines Like Me*“, in: *Journal of Literature and Science* 13 (2020), H. 2, S. 52–74.
- Lampadius, Stefan: *The Human Future? Artificial Humans and Evolution in Anglophone Science Fiction of the 20th Century*, Heidelberg 2020.
- Lenzen, Manuela: *Künstliche Intelligenz. Was sie kann und was uns erwartet*, München 2018.
- Lobe, Adrian: *Speichern und Strafen. Die Gesellschaft im Datengefängnis*, München 2019.
- Lucadou, Julia von: *Die Hochhausspringerin*, Berlin 2018.
- März, Ursula: „Ein Buch wie ein Sprengsatz“, in: *ZEIT ONLINE*, 18.04.2019, (<https://www.zeit.de/2019/17/grm-brainfuck-sibylle-berg-roman-ueberwachungsdiktatur>) [16.12.2021] [2019a].
- Dies.: „Eine Generalabrechnung mit der Gegenwart“, in: *Deutschlandfunk Kultur – Lesart*, 15.04.2019, ([https://www.deutschlandfunkkultur.de/sibylle-berg-grm-brainfuck-eine-generalabrechnung-mit-der.1270.de.html?dram:article\\_id=446335](https://www.deutschlandfunkkultur.de/sibylle-berg-grm-brainfuck-eine-generalabrechnung-mit-der.1270.de.html?dram:article_id=446335)) [16.12.2021] [2019b].
- Mau, Steffen: *Das metrische Wir. Über die Quantifizierung des Sozialen*, Berlin 2017.
- McEwan, Ian: *Machines Like Me and People Like You*, London 2019.
- Nassehi, Armin: *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*, München 2019.
- Nosthoff, Anna-Verena/Maschewski, Felix: *Die Gesellschaft der Wearables. Digitale Verführung und soziale Kontrolle*, Berlin 2019.
- Ramge, Thomas: *Mensch und Maschine. Wie Künstliche Intelligenz und Roboter unser Leben verändern*, Ditzingen 2018.
- Röcke, Anja: *Soziologie der Selbstoptimierung*, Berlin 2021.
- Ruge, Eugen: *Follower*, Reinbek bei Hamburg 2016.
- Seele, Peter: *Künstliche Intelligenz und Maschinisierung des Menschen*, Köln 2020.
- Shelley, Mary: *Frankenstein*, London 2010 [1818].

Smith, Ali: *Spring*, London 2019.

Türcke, Christoph: *Digitale Gefolgschaft. Auf dem Weg in eine neue Stammesgesellschaft*, München 2019.

Viidalepp, Auli: „Representations of robots in science fiction film narratives as signifiers of human identity“, in: *Információs Társadalom XX* (2020), H. 4, S. 19–36.

Zeh, Juli: *Leere Herzen*, München 2017.

# Haben die Maschinen gewonnen? Narrative um virtuelle Realitäten zwischen Wunderland und Weltersetzung

## 1 Einleitung: *The Matrix* und der Code der roten Pille

Die „rote Pille“, das Symbol der Erkenntnis aus der Science-Fiction-Dystopie *The Matrix*,<sup>1</sup> ist zwanzig Jahre nach dem Kinostart zum Allgemeinplatz und zum regelmäßigen Start- und Reibungspunkt öffentlicher Diskussionen in den Sozialen Netzwerken geworden: Verschwörungsnarrative haben eine Anschlussfähigkeit identifiziert und die Filmszene zu einem sprichwörtlichen Erweckungsmoment aus der unmündigen Sklaverei stilisiert.

In *The Matrix* geht es – unter anderem – um die Frage, inwiefern wir in der Lage sind, das, was wir für ‚real‘ halten, aufzugeben und eine fundamental andere Sicht auf unsere Welt und Wirklichkeit einzunehmen.<sup>2</sup> Besonders prägnant wird dies an einer vielzitierten Stelle des Films, in der Morpheus die Wahl stellt zwischen einer roten und einer blauen Pille: Die rote steht für die ‚Erkenntnis‘, die blaue für das Verharren in der vertrauten Versklavung durch die außer Kontrolle geratenen Maschinen – und für deren Sieg über die Menschheit, sollte Neo die „rote Pille“ verweigern.

Durch Angehörige der Alt-Right-Bewegung<sup>3</sup> ist die „rote Pille“ zunächst in den USA, inzwischen aber auch im deutschsprachigen Raum ein Symbol geworden

---

<sup>1</sup> Wachowski-Geschwister: *The Matrix*, USA 1999.

<sup>2</sup> Ausführlich diskutiert u. a. in Veit M. Etzold: *Matrix. Die Ambivalenz des Realen. Die Inszenierung von Wirklichkeit und Illusion im erkenntnistheoretischen und kunsthistorischen Kontext*, Passau 2006.

<sup>3</sup> „Alt-Right (*alternative right*) [...] bezeichnet ein informelles Netzwerk aus Vertretern innen von Ethnonationalismus, Demokratiefeindlichkeit, Antifeminismus und Rassismus.“

für das ‚eigentlich Wahre‘, das aber von Lügen und Manipulation verdeckt sei. Im Selbstverständnis, die eigentliche ‚Wahrheit‘ auf ihrer Seite zu haben, beanspruchen Verschwörungserzählende das Narrativ der „rote Pille“ nun für eine Vielzahl unterschiedlicher radikaler Ansichten, gleich ob es dabei um Migration, Gender oder Impfungen geht: Der ‚Red-Pill-Moment‘ beschreibt folglich „Situationen, in denen ein Mensch den ‚linken Verblendungszusammenhang/die marxistisch-feministische Weltverschwörung‘ erkennt und zu den zentralen Ideen der neuen Rechten (Ethnonationalismus, Antifeminismus, Xenophobie, Demokratieskepsis usw.) gewissermaßen konvertiert wird.“<sup>4</sup>

Und tatsächlich gibt die ultimative Verschwörung der Maschinen gegen die Menschen in *The Matrix* einen ausreichend abstrakten Nährboden, um ihn beinahe beliebig semantisch aufzuladen: Wenn Wirklichkeit und Realität nicht identisch sind, stellt sich stets die Frage, wer überhaupt in der Lage ist, das ‚eigentlich Reale‘ zu erkennen. Dieser Topos wird auch in *The Matrix* nicht nur zufällig aufgegriffen, wurden Narrative um virtuelle Realitäten medienhistorisch doch oft mit erkenntnistheoretischen Gedanken verknüpft.

Dieser Beitrag diskutiert davon ausgehend drei zentrale Thesen: Erstens erzählen in der Regel nicht-interaktive Medien davon, wie wir virtuelle Realitäten zu verstehen haben: Insbesondere literarische, aber auch filmische Erzählungen wie *The Matrix* beeinflussen mutmaßlich bis heute, was die gesellschaftliche Erwartungshaltung an virtuelle Realitäten ist.

Zweitens implizieren virtuelle Realitäten fast zwangsläufig Umbrüche und Transformationen von Wirklichkeitsebenen. Es ist darum kein Zufall, dass dieses Motiv in vielen Erzählungen *über* virtuelle Realitäten aufgegriffen wird: *The Matrix* ist nur ein Beispiel für zahlreiche Geschichten über virtuelle Realitäten, in denen es um Umdeutungen dessen geht, was wir für real halten.

---

(Simon Strick: „Alt-Right-Effekte. Provokationen und Online-Taktiken“, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 10 (2018), H. 19, Nr. 2, S. 113–125, hier S. 113).

<sup>4</sup> Ebd., S. 122.

Drittens werden Erzählungen über virtuelle Realitäten gegenwärtig gesellschaftlich neu verhandelt. Dabei wird deutlich, dass die ‚Erkenntnis der Wahrheit‘ in neueren Interpretationen virtueller Realitäten in manchen Fällen hinter die Austauschbarkeit und Beliebigkeit angenommener Wirklichkeiten zurücktritt. Die Anerkennung unterschiedlicher parallel existierender Wirklichkeiten scheint Teil der Erzählung über virtuelle Realitäten geworden zu sein.

Diese drei Argumente sind oft ineinander verschränkt und treten in verschiedenen Variationen und Kombinationen auf, wobei innerdiegetische Konzepte und gesellschaftliche Interpretationen im ständigen Austausch stehen. Im Folgenden soll es darum gehen, alle drei Narrative virtueller Realitäten mit Beispielen aus der Mediengeschichte zu illustrieren und dabei Variationen und Transformationen herauszuarbeiten.

## 2 Nicht-interaktive Medien erzählen interaktive Medien

„You take the red pill, you stay in wonderland and I show you how deep the rabbit hole goes“, heißt es in der bereits erwähnten Szene in *The Matrix* wörtlich.<sup>5</sup> Damit zitiert die Filmszene nicht nur zufällig Lewis Carrols Jugendbuchklassiker *Alice in Wonderland*,<sup>6</sup> in dem die Protagonistin eine fantastische Welt durch einen Kaninchenbau betritt. Im doppelten Sinn transportiert sich damit ein Narrativ über virtuelle Realitäten bis in jüngste gesellschaftliche Diskurse: Die fantastische Welt aus *Alice in Wonderland* wird in *The Matrix* zur Scheinwirklichkeit erklärt – und nun durch das *rabbit hole* zur Metapher für die Entdeckung der „eigentlichen Wahrheit“. In gleich mehrfacher Hinsicht erzählen hier nicht-interaktive Medien also virtuelle Realitäten: Die aktuelle Verschwörungserzählung nimmt Bezug auf den Film *The Matrix*, der wiederum das Jugendbuch *Alice in Wonderland* referenziert.

Wie die „rote Pille“ ist auch das „*rabbit hole*“ aus besagtem Jugendbuch inzwischen zu einem Symbol geworden: Durch algorithmisch erzeugte personalisierte Empfehlungen tauchen ‚Wahrheitssuchende‘ immer tiefer in ihre Erzählungen ein.

---

<sup>5</sup> Wachowski-Geschwister: *The Matrix* (1999), 29:01–29:29.

<sup>6</sup> Lewis Carrol: *Alice in Wonderland*, London 1865.

Der Streaming-Plattform Youtube fällt hier eine besondere Bedeutung zu: Die Ausrichtung der Plattform auf die Maximierung der Sehzeit gerät in diesem Zusammenhang zunehmend in die Kritik<sup>7</sup>. Sowohl Verschwörungserzählende als auch die ‚Gegenseite‘ setzen „*rabbit hole*“ dabei als Kampfbegriff ein: So untersucht bspw. ein unter diesem Titel veröffentlichter Podcast der *New York Times* auf kritische Art und Weise populäre Verschwörungserzählungen wie die sogenannte QAnon-Bewegung<sup>8</sup>. Während die „rote Pille“ ein Synonym für das ‚scheinbar Wahrhaftige‘ geworden ist, wird das „*rabbit hole*“ hier zur Metapher für das Gegenteil: Das Eintau-chen in eine Welt, in der es immer schwieriger geworden ist, das ‚eigentlich Wahre‘ vom ‚eigentlich Falschen‘ zu unterscheiden.

Dieser Rückbezug auf *Alice in Wonderland* hat in Erzählungen um virtuelle Realitäten eine gewisse medienhistorische Tradition, denn als solches ‚Wunderland‘ ist virtuelle Realität über viele Jahre beschrieben worden – zunächst literarisch, dann auch (medien)theoretisch.

In Ivan Sutherlands Essay *The Ultimate Display* taucht der Wunderland-Vergleich erstmals prominent auf: Sutherland war ein US-amerikanischer Informatiker, der maßgeblich an der Entwicklung von frühem Virtual-Reality-Equipment beteiligt war. Bereits 1965 skizzierte Sutherland in besagtem Essay die Vision einer Virtuellen Realität – noch ohne sie als solche zu benennen: Das „ultimate Display“ solle sich nicht vor den Rezipierenden befinden, sondern ihnen die Möglichkeit geben, das Medium im wahrsten Sinne des Wortes zu betreten. Und es solle in der Lage sein, eine perfekte medienvermittelte Wirklichkeit nach dem Vorbild des *Wunderlands* aus Lewis Carols Jugendroman zu erschaffen, die nicht nur durch alle Sinne erfahrbar ist, sondern auch durch interaktive Rezipierende nach Belieben gestaltbar wird: „The ultimate display would, of course, be a room within which the computer can control the existence of matter. A chair displayed in such a room would be good enough to

---

<sup>7</sup> Vgl. dazu auch die Interviews in der Podcast-Serie: N-Joy: „Cui Bono: WTF Happened To Ken Jebsen? Folge 6: Echo. Ken Jebsen und die Verantwortung der Plattformen“, in: *ardaudiothek.de*, 11.07.2021, (<https://www.ardaudiothek.de/episode/cui-bono-wtf-happened-to-ken-jebsen/echo-6-6-oder-ken-jebsen-und-die-verantwortung-der-plattformen/n-joy/91124462>) [29.09.2021].

<sup>8</sup> o. V.: „Rabbit Hole“, in: *nytimes.com*, 22.04.2020, (<https://www.nytimes.com/column/rabbit-hole>) [29.09.2021].

sit in. Handcuffs displayed in such a room would be confining, and a bullet displayed in such a room would be fatal. With appropriate programming such a display could literally be the Wonderland into which Alice walked.<sup>9</sup>

*Alice in Wonderland* ist dabei nur ein Beispiel für literarische Imaginationen virtueller Realitäten. Was genau kulturhistorisch als erste virtuelle Realität zu bezeichnen ist, ist umstritten. Unumstritten ist allerdings, dass virtuelle Realitäten schon sehr viel länger – vor allem aus literarischer Perspektive – erdacht als technisch umgesetzt werden. Beginnen damit kann man schon bei Platons Höhlengleichnis.<sup>10</sup>

Ein engeres Verständnis virtueller Realitäten findet sich bspw. in der Kurzgeschichte *Pygmalion's Spectacles* von Stanley Weinbaum aus dem Jahr 1935: Einem Wissenschaftler gelingt es in dieser Geschichte, mithilfe aufwendiger technischer Vorrichtungen, Linsen, Filmprojektionen und Flüssigkeit eine komplette medial vermittelte Wirklichkeit zu schaffen, die von der realen Wirklichkeit ununterscheidbar ist. Dies geht sogar so weit, dass sich der Protagonist der Geschichte ab einem gewissen Zeitpunkt nicht mehr sicher ist über den eigentlichen Status seiner als real angenommenen Wirklichkeit. Programmatisch beginnt die Geschichte mit den Worten „But what is reality? [...] All is dream, all is illusion; I am your vision as you are mine.“<sup>11</sup>

*Pygmalion's Spectacles* nimmt viel von dem vorweg, was wir noch heute mit virtuellen Realitäten in Verbindung bringen: Die medienvermittelte, über alle Sinne erfahrbare, interaktive Wirklichkeit, die scheinbar in der Lage ist, an die Stelle der Wirklichkeit zu treten, die wir ‚naiv‘ für ‚real‘ halten. Dahinter steht allerdings auch immer die Annahme, dass eine objektiv erfahrbare Realität vorhanden ist, auch wenn die Medien in der Lage sind, uns durch Trugbilder den Blick auf sie zu verstellen. Dieses Narrativ findet sich bis in die jüngere Vergangenheit in Bezug auf

<sup>9</sup> Ivan Sutherland: *The Ultimate Display*, (<http://worrydream.com/refs/Sutherland%20-%20The%20Ultimate%20Display.pdf>) [09.06.2022].

<sup>10</sup> Beatrice Bittarello stellt eine ganze Reihe „virtueller Realitäten“ aus der Literatur zusammen, zu denen sie auch u. a. die Stationen der Odyssee oder mythische Insel Avalon der Arthus-Sage zählt; Beatrice Bittarello: „Another Time, Another Space: Virtual Worlds, Myths and Imagination“, in: *Online. Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 03 (2008), H. 1, (<https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/396/371>) [29.09.2021], S. 246–266.

<sup>11</sup> Stanley Weinbaum: „Pygmalion's Spectacles“, in o. V. (Hg): *Wonder Stories. June 1935*, (<https://gutenberg.net.au/ebooks06/0607251h.html>) [29.09.2021].

virtuelle Realität – und lebt bspw. in *The Matrix* noch einmal im filmischen Rahmen neu auf.

An diesem Beispiel lässt sich nachweisen, dass die literarische Fiktion unser Bild virtueller Realitäten nachhaltig geprägt hat: Gerade nicht-interaktive und zunächst vor allem literarische Medien erzählen dabei, wie „virtuelle Realität“ zu verstehen ist. Technische Realisationen, wie die von Sutherland mit entwickelten frühen Head-Mounted-Displays können dieser Erwartungshaltung nicht immer gerecht werden: Die in Echtzeit erzeugten virtuellen Bilder passen sich zwar den Kopfbewegungen der Nutzenden an, dennoch ist dieser Prototyp sehr schwer, nicht transportabel und weit von dem heraufbeschworenen Wunderland-Ideal entfernt. Doch wie Jens Schröter in diesem Zusammenhang betont: „Wie sich für fast alle Medien historisch zeigen lässt, gelingt ihre Durchsetzung nur, wenn an sie bestimmte, ausreichend weit gestreute ‚utopische‘ Hoffnungen gekoppelt sind.“<sup>12</sup>

Gerade literarische Fiktionen haben also, genauso wie spätere audiovisuelle Verarbeitungen in Film und TV<sup>13</sup>, maßgeblich dazu beigetragen, diese utopischen Hoffnungen zu nähren. Die Fiktion – oder auch das Narrativ vom Wesen virtueller Realitäten als ‚Ersatzwirklichkeit‘ – fungiert dabei als Vermittler zwischen dem medientechnisch Umsetzbaren und der gesellschaftlichen Utopie. Die Erwartung an die virtuelle Realität als ‚absolute Immersion‘ hat sich durch die (literarische) Fiktionalisierung offenbar inzwischen so sehr verfestigt, dass wir es gewohnt sind, VR fast zwangsläufig als ‚Weltersetzungsmaschine‘ zu denken.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Jens Schröter: „Das Holodeck als Leitbild“, in: Luisa Feiersinger (Hg.): *Science Fiction. Inszenierung der Wissenschaft zwischen Film, Fakt und Fiktion*, Berlin 2018 (= Bildwelten des Wissens, Bd. 14), S. 90.

<sup>13</sup> Besonders populär das „Holodeck“ aus *Star Trek: The Next Generation*, das Jens Schröter ein „Leitbild“ für VR nennt, ebd., S. 90.

<sup>14</sup> Dabei zeigt das erfolgreichste verfügbare VR-Spiel *Beat Saber*, dass das gameplaytechnische-Potenzial möglicherweise andernorts zu suchen ist: Diese Kombination von Sport-, Tanz- und Kampfspiel versucht nicht, eine komplette virtuelle Welt zu simulieren, sondern überzeugt mit einem eigenständigen Gameplay, das zwar eine besondere Form von Körpererfahrung bietet, bei dem aber nicht das ‚Verschwinden in einer alternativen Wirklichkeit‘ im Vordergrund steht.

### 3 Virtual Reality erzählt von Brüchen und Transformationen zwischen Wirklichkeitsebenen

Bis heute haben mediale Erzählungen über virtuelle Realitäten oft explizit, immer aber implizit mit dieser angenommenen Konkurrenzsituation zwischen einer Realität und einer nicht-realen Virtualität zu tun, denn medienkonstruktivistisch betrachtet sind virtuelle Realitäten eben tatsächlich körperlich erfahrbare Medienwirklichkeiten: Sobald wir das Headset aufsetzen, nehmen wir mediale Zeichen wahr, die wir als (Medien-)Wirklichkeit interpretieren. Insofern sind die Weltentwürfe virtueller Realitäten grundsätzlich immer medial konstruiert: Menschliche Sinnesorgane interpretieren die sie umgebenden Reize und setzen sie im menschlichen Gehirn als etwas zusammen, das in sich stimmig wirkt und Sinn *macht*. Dies trifft zwar auch auf andere medial oder audiovisuell erzeugte Wirklichkeiten zu, doch unterscheiden sich virtuelle Realitäten eben gerade dadurch, dass sie nicht nur audiovisuell, sondern körperlich, räumlich und interaktiv erfahren werden. Dass fikionalisierte Virtual-Reality-Erzählungen wie *The Matrix* dies zum Thema machen, ist vor diesem Hintergrund kaum verwunderlich, schließlich macht bereits die Bezeichnung ‚Virtual Reality‘ auf einen Dialog zwischen ‚Virtualität‘ und ‚Realität‘ aufmerksam: „Der Begriff des ‚Virtuellen‘ steht im Zentrum zahlreicher Debatten darüber, wie digitale Medien sowohl ontologisch (welche spezifischen Formen und Spielarten des ‚Wirklichen‘ bringen sie aus ihrer technischen Beschaffenheit hervor?) als auch psychologisch (in welchem Verhältnis stehen diese ‚künstlichen‘ Wirklichkeiten für die Rezipienten zu ‚tatsächlichen‘?) und gesamtgesellschaftlich wirken und funktionieren.“<sup>15</sup> Im akademischen Diskurs ist ‚Virtualität‘ aber nicht zwangsläufig als Gegensatz zur objektiven ‚Realität‘ gemeint. Vielmehr verbirgt sich hinter dem Begriff des ‚Virtuellen‘ auch die Vorstellung des ‚potenziell Vorhandenen‘.<sup>16</sup> Im popkulturellen Gebrauch scheint allerdings oft eine scheinbare Konkurrenzsituation zwischen dem ‚eigentlich realen‘ und dem ‚eigentlich gemachten‘ konstruiert zu werden. Dass sich

---

<sup>15</sup> Dennis Niewerth: *Dinge, Nutzer, Netze. Von der Virtualisierung des Museums und der Musealisierung des Virtuellen*, Bielefeld 2018, S. 83.

<sup>16</sup> „Diese Verwendung ist eng verknüpft mit der aristotelischen Vorstellung, dass alles in der Welt Existierende eine Verwirklichung zuvor bereits bestehender Möglichkeiten darstellt“, ebd. S. 84.

‚Virtual Reality‘ als ‚Label‘ durchgesetzt hat, ist dabei gleichermaßen beeinflusst von medientechnischen Diskursen wie auch literarischen und philosophischen Überlegungen.

Noch in den 1990er-Jahren war ein Konsens darüber, wie dieses – damals noch neue – Medium zu beschreiben sei, keinesfalls gegeben. Wie Steve Bryson in einem viel beachteten Essay nachzeichnet, gab es zwischen einem eher akademischen und einem eher kommerziell ausgerichteten Umfeld einen Dissens darüber, ob ‚Virtual Environment‘ (im akademischen Lager) oder ‚Virtual Reality‘ (aus dem Marketing-Kontext) vorzuziehende Bezeichnungen für die neue Technologie seien<sup>17</sup>. Die Bezeichnung der ‚Virtual Reality‘ impliziert bereits das Spiel mit Wirklichkeitsebenen, ‚Virtual Environments‘ scheinen dagegen eher auf soziologische Raumkonzeptionen hinzuweisen.

Dass sich Virtual Reality schließlich durchgesetzt hat, ist laut Bryson vor allem Jaron Lanier zu verdanken – und damit einem einflussreichen Pionier virtueller Realitäten, der beide ‚Lager‘ hinreichend kennengelernt hat: Als Entwickler und Unternehmer gehörte Lanier zu den prägendsten und einflussreichsten Produzenten von VR-Technologie zu Beginn der 90er-Jahre. In seinem Selbstverständnis als Technikphilosoph verknüpfte er die neue Technologie andererseits auch stets mit Visionen utopischer Kommunikations- und Gesellschaftsformen<sup>18</sup>. Damit verkörpert Lanier sowohl eine technische als auch eine kreativ-künstlerische Herangehensweise an virtuelle Realitäten. Den Begriff der ‚Virtual Reality‘ entlehnte Lanier abermals der literarischen Utopie – beziehungsweise in diesem Fall einer Dystopie: Erstmals eingeführt wird der Begriff der ‚Virtual Reality‘ in Damien Brodericks *The Judas Mandala*<sup>19</sup>, das auch als ein wegweisendes Werk für den späteren Cyberpunk verstanden werden kann.

Im Cyberpunk dienen virtuelle Realitäten der Kommunikation, dem Eskapismus und der digitalen Transformation des menschlichen Körpers gleichermaßen. Im Bewusstsein um die Medialität der virtuellen Realität gehört der Cyberspace in William Gibsons *Neuromancer* zum festen Bestandteil des gesellschaftlichen Alltags. Doch

---

<sup>17</sup> Steve Bryson: *Virtual Reality: A Definition History – A Personal Essay*, (<https://arxiv.org/pdf/1312.4322.pdf>) [29.09.2021].

<sup>18</sup> Vgl. dazu exemplarisch Jaron Lanier: „Communication without symbols“, in: Kevin Kelly (Hg.): *Whole Earth Review*, Fall 1989, S. 118–119.

<sup>19</sup> Damien Broderick: *The Judas Mandala*, New York 1982.

Cyberspace und Realität existieren in dieser Mediendystopie nur formal nebeneinander: Die Übergänge sind überall offensichtlich, schließlich ist die Realität zunehmend medial durchdrungen und der Zugang schon biologisch in den menschlichen Organismus integriert. Auch die Handlungen in der virtuellen Realität haben sehr reale Konsequenzen. So beginnt der Roman programmatisch: „The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel.“<sup>20</sup> Die Wirklichkeit, so scheint es, bezieht sich nur mehr auf die Ästhetik und Logik der Massenmedien, nicht umgekehrt, sollte das überhaupt jemals der Fall gewesen sein.<sup>21</sup>

Ende der 90er-Jahre wird der ursprünglich literarische Begriff des ‚Cyberspace‘ populärkulturell weitestgehend gleichbedeutend mit dem Internet gebraucht<sup>22</sup>. Auch mit Blick auf den Roman ist das nicht ganz falsch: Schließlich ist das, was im Internet geschieht, sehr real, hat weltpolitische Konsequenzen und ist weitab davon entfernt, sich ‚nur‘ in einer parallelen Fantasiewelt der Unterhaltung abzuspielen. Eine Trennung zwischen ‚eigentlicher Realität‘ und ‚medialer Parallelwelt‘ ist spätestens hier nicht mehr aufrechtzuerhalten. Der Konflikt zwischen dem eigentlich-realen und dem eigentlich-fiktiven scheint in der Mediengesellschaft nicht mehr gegeben: Die „blaue Pille“, sich den Medien komplett zu entsagen und nur noch das tatsächlich physisch Reale anzunehmen, würde bedeuten, einen großen Teil faktischer Wirklichkeit gerade nicht anzuerkennen.

In diesem Zusammenhang ist auch eine andere Virtual-Reality-Erzählung zu nennen, die bis in jüngste Zeit Relevanz besitzt: In Neal Stephenson's Cyberpunk-Roman *Snow Crash* existiert ein virtuelles „Metaversum“ als begehbare ‚Nebenwelt‘, in der User mittels PC und Datenbrillen durch grafisch dargestellte Avatare dreidimensionale Straßenzüge einer riesigen Großstadt erkunden und Informationen beziehen können.<sup>23</sup> Das Metaversum erinnert nicht nur zufällig an die gegenwärtigen Pläne von Meta, Facebook zu einer virtuellen Welt auszubauen, in der Menschen parallel zu ihrem realen Alltag leben, arbeiten und spielen können

---

<sup>20</sup> William Gibson: *Neuromancer*, New York 1984, S. 1.

<sup>21</sup> Vgl. dazu auch Jiré Emine Gözen: *Cyberpunk Science Fiction. Literarische Fiktionen und Medientheorie*, Bielefeld 2012, S. 293.

<sup>22</sup> Vgl. dazu auch Jens Schröter: *Das Netz und die virtuelle Realität. Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine*, Bielefeld 2004, S. 266.

<sup>23</sup> Neil Stephenson: *Snow Crash*, New York 1992.

sollen.<sup>24</sup> Auch hier nimmt die literarische Fiktion reale Entwicklungen vorweg: Was im Roman als dystopische Warnung gedeutet werden kann, realisiert sich nun als kapitalistische Zukunftsvision. Ob das Metaversum tatsächlich ‚überall‘ sein wird, wie Mark Zuckerberg prognostiziert<sup>25</sup>, werden die kommenden Jahre zeigen.

#### 4 Austauschbare Medienwirklichkeiten ersetzen Realitäten

Das Spiel mit verschiedenen Wirklichkeitsebenen ist also in vielen Erzählungen rund um virtuelle Realitäten angelegt. Was allerdings als ‚wirklich‘ zu beschreiben ist und welche Wertung damit einhergeht, scheint einem gewissen Wandel zu unterliegen: Bereits im Cyberpunk wird die klare Trennung zwischen physischer Realität und medialer Wirklichkeit hinterfragt.

*The Matrix* ist hier trotzdem noch relativ eindeutig: Der Unterschied zwischen einer objektiv vorhandenen Realität und einer trügerischen virtuellen Realität wird innerdiegetisch mit einer klaren Bevorzugung des ‚eigentlich Realen‘ beantwortet: Auch wenn die virtuelle Realität der realen Realität überlegen ist – zumindest ist sie friedlich –, entscheidet sich Neo für das ‚Wahrhaftige‘ und lässt die Trugwelt der virtuellen Realität hinter sich. Diese Bevorzugung einer angenommenen ‚eigentlichen Realität‘ vor einer ‚Scheinwirklichkeit‘ scheint sich in neueren Erzählungen über virtuelle Realitäten aufzuweichen.

Mit *Ready Player One* ist 2018 ein Film erschienen<sup>26</sup>, der viele aus *The Matrix* bekannte Konflikte aufnimmt, ihnen aber eine neue Wendung gibt: Abermals ist die Welt ein ungastlicher Ort geworden, abermals flüchten sich die Menschen zur Ablenkung in eine virtuelle Scheinwelt – die „Oasis“. In diesem Fall aber tun sie es

---

<sup>24</sup> Tom Huddleston Jr.: „This 29 year old book predicted the ‚metaverse‘ – and some of Facebook’s plans are eerily similar“, in: *cnn.com*, 03.11.2021, (<https://www.cnn.com/2021/11/03/how-the-1992-sci-fi-novel-snow-crash-predicted-facebooks-metaverse.html>) [13.06.2022].

<sup>25</sup> Adam Smith: „Mark Zuckerberg says Facebook will turn into a ‚metaverse‘ so ‚our software will be everywhere““, in: *independent.co.uk*, 23.07.2021, (<https://www.independent.co.uk/tech/facebook-mark-zuckerberg-metaverse-augmented-virtual-mixed-reality-b1889284.html>) [13.06.2022].

<sup>26</sup> Steven Spielberg: *Ready Player One*, USA 2018, basierend auf dem Buch von Ernest Cline aus dem Jahr 2011.

wissentlich und werden nicht dazu gezwungen, nicht einmal von den Konzernen, die auch hier – wie bereits im Cyberpunk – im Hintergrund die Fäden ziehen. Nutzende dieser virtuellen Realität haben die Möglichkeit, auszusehen, wie sie möchten, Orte zu besuchen, die sie möchten, und dort mehr oder minder gefahrlose Abenteuer zu erleben. Wenn in *The Matrix* noch das Erkennen der ‚Realität‘ als ultimatives Ziel stilisiert wird, haben die Menschen in *Ready Player One* diesen Status längst hinter sich gelassen: Die Künstlichkeit der ‚Oasis‘ ist eben kein Makel mehr, sondern viel mehr das, was sie gerade besser macht, als die Realität. Nicht ganz konsequent erscheint darum das Ende des Films, das den Nutzenden zumindest einen ‚Oasis‘-freien Tag in der Woche auferlegt.

Dabei löst sich *Ready Player One* von den klaren dystopischen Vorannahmen von *The Matrix*: Das ‚Unechte‘ ist dem ‚Echten‘ hier nicht mehr unterlegen. Die Postmoderne ist hier allgegenwärtig: Mediale Zeichen beziehen sich in dieser Welt tatsächlich nur noch auf andere Zeichen, während physische Referenzen oder gar Repräsentationen komplett der Vergangenheit angehören, was innerdiegetisch weder thematisiert wird, noch Unbehagen oder gar Trauer nach sich zieht. Die ‚Oasis‘ besteht fast ausnahmslos aus Zitaten der Popkultur, insbesondere der 80er-Jahre: Filme, Computer- und Rollenspiele sowie Musik werden zum eigentlichen Bezugspunkt der ausgeführten Handlungen.

Dies entspricht dem, was Baudrillard als Hyperrealität<sup>27</sup> beschreibt: eine vollständige Lösung von Zeichen und Bezeichnetem. Anhand mehrerer Beispiele lässt sich dies innerhalb der Filmnarration nachweisen. Der Tyrannosaurus Rex, der an einer Stelle an einer Verfolgungsjagd in der ‚Oasis‘ beteiligt ist, ist hier lediglich ein Zitat aus Steven Spielbergs Film *Jurassic Park*<sup>28</sup>, der wiederum auf Michael Crichtons gleichnamigem Roman basiert. Eine Beziehung zwischen dem abgebildeten und inszenierten Dinosaurier mit real (nicht mehr) existierenden Urzeitwesen ist bestenfalls noch über Umwege herstellbar, zumal sich der Dinosaurier in der ‚Oasis‘ auch optisch primär an den filmischen Vorbildern orientiert – nicht an den realen Urzeitwesen<sup>29</sup>. An anderer Stelle ist eine Passage der ‚Oasis‘ dem Hotel aus Stanley

---

<sup>27</sup> Jean Baudrillard: *Simulacra and Simulation*, New York 1983.

<sup>28</sup> Steven Spielberg: *Jurassic Park*, USA 1993, basierend auf dem Roman von Michael Crichton aus dem Jahr 1990.

<sup>29</sup> So scheint es inzwischen Anzeichen zu geben, dass der Tyrannosaurier wahrscheinlich Federn hatte: Brian Switek: „Hatte der echte T.rex Ähnlichkeit mit dem aus ‚Jurassic

Kubricks *The Shining*<sup>30</sup> nachempfunden – ein Film, der wiederum auf einer Buchvorlage von Stephen King basiert. Auch hier beziehen sich die medialen Zeichen nur noch auf andere mediale Zeichen, ohne irgendwo eine ‚reale‘ Repräsentanz zu finden.

Baudrillard geht davon aus, dass die Realität durch die Loslösung von Zeichen und Bezeichnetem verschwindet. Während *The Matrix* dies zwar einerseits konstatiert, aber immer noch an der Idee einer irgendwo objektiv vorhandenen nicht-virtuellen Realität festhält, geht *Ready Player One* einen Schritt weiter: Die virtuelle Realität besteht nur noch aus medialen Zeichen, die sich auf andere mediale Zeichen beziehen, die Frage, ob sich dahinter eine reale Repräsentanz verbirgt, stellt sich nicht einmal mehr, viel mehr wird allein der Vorgang des Verweises medialer Zeichen auf andere medial Zeichen zentral. Realität und (Medien-)Wirklichkeit werden so scheinbar beliebig vertauschbar, beides ist gleich erfahrbar und folgenhaft, weil allein die Handlungen mit den medialen Zeichen jeweils neue Handlungen in den (medialen) Wirklichkeiten ermöglichen.

## 5 Fazit: Von der Ersatzwirklichkeit zur Beliebigkeit

In diesem Aufsatz wurden exemplarisch drei miteinander in Verbindung stehende Thesen diskutiert: Erstens wurde festgestellt, dass nicht-virtuelle Medien virtuelle Medien erzählen, ausdeuten und mit Bedeutungsebenen versehen. Zweitens wurde deutlich, dass der Wechsel zwischen Wirklichkeitsebenen implizit in die Medialität virtueller Realitäten eingeschrieben ist, aber auch in Erzählungen über virtuelle Realitäten immer wieder zentral wird. Drittens scheint sich in neueren Erzählungen über virtuelle Realitäten und im gesellschaftlichen Diskurs ein Wandel darüber abzuzeichnen, was den Status ‚objektiv angenommener Realitäten‘ betrifft: Wenn sich Zeichen und Bezeichnetes voneinander lösen, ist eine objektive Realität nicht mehr zwangsläufig zu bevorzugen.

---

Park‘?“, in: *nationalgeographic.de*, 09.11.2017, (<https://www.nationalgeographic.de/wissenschaft/2017/06/hatte-der-echte-t-rex-aehnlichkeit-mit-dem-aus-jurassic-park>) [14.06.2022].

<sup>30</sup> Stanley Kubrick: *The Shining*, USA 1980, basierend auf dem Roman von Stephen King aus dem Jahr 1977.

Während in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts noch ‚objektive Realität‘ und ‚mediale Wirklichkeit‘ in Konkurrenzsituation gebracht wurden (*Pygmalion's Spectacles*), wandelte sich dies zunehmend in die Beschreibung der medialen Durchdringung aller Wirklichkeitsebenen (im Cyberpunk), bis heute zumindest in manchen Erzählungen die beliebige Vertauschbarkeit mehrerer parallel existierender Wirklichkeiten gegeben scheint (*Ready Player One*; oder vergleichbar: die Netflix-Serie *Kiss Me First*<sup>31</sup>).

Noch in *The Matrix* kann der Sieg über die Maschinen durch die Erkenntnis des ‚Realen‘ erreicht werden. In *Ready Player One* zeichnet sich der Held gerade dadurch aus, dass er *in der* virtuellen Realität *nach den Regeln* der virtuellen Realität spielt und damit vor allem der Faszination für die popkulturellen Verweisstrukturen der „Oasis“ – und damit in erster Linie medial geschaffenen Artefakten – Relevanz gibt: So werden mediale Zeichen zum Gegenstand der eigenen Handlungen, nicht scheinbar ‚reale‘ Repräsentanzen dahinter.

Dabei ist der skizzierte Wandel in der Erzählung über virtuelle Realitäten auch Ausdruck eines gegenwärtigen gesellschaftspolitischen Klimas, in dem Realitäten und medial vermittelte Wirklichkeiten scheinbar austauschbar werden. Eingangs wurde deutlich, dass genau dies Dreh- und Angelpunkt aktueller Verschwörungserzählungen ist, die Symbole und Motive aus Erzählungen *über* virtuelle Realitäten für ihre Zwecke nutzen: Wenn eine Bindung an eine objektive Realität entfällt, tendiert der Wechsel zwischen Wirklichkeitsebenen potenziell zur Beliebigkeit. In einer solchen Umgebung ist es möglich, dass neben Fakten auch gleichgewichtete ‚alternative Fakten‘ existieren, unterschiedliche Deutungen von Wirklichkeiten also scheinbar widerspruchsfrei nebeneinandergestellt werden und die Frage nach dem ‚eigentlich Realen‘ dahinter offenbar an Bedeutung verliert. Die „rote Pille“ ist dann nur noch vorgeblich Zeichen eines ‚Erweckungsmoments‘ und dient eher der Abgrenzung unterschiedlicher Auffassungen (medienvermittelter) Wirklichkeiten. Denn ironischerweise unterliegen auch die Diskussionen in den Sozialen Medien, in denen der ‚Red-Pill-Moment‘ so beharrlich eingefordert wird, maßgeblich den Bedingungen der Massenmedien, deren ‚Trugbilder‘ in *The Matrix* noch verabschiedet werden.

---

<sup>31</sup> Bryan Elsley: *Kiss Me First*, GB 2018, basierend auf dem Roman *Ich bin Tess* von Lottie Moggach.

Eine pessimistische Lesart könnte daraus gleich in doppeltem Sinne einen ‚Sieg der Maschinen‘ ableiten: Während in neueren Erzählungen über virtuelle Realitäten der Wechsel zwischen unterschiedlichen Wirklichkeiten vor den Moment der Erkenntnis tritt, verschwindet im gesellschaftlichen Diskurs die Frage nach der ‚eigentlichen Wahrheit‘ hinter ideologisch gefärbten Behauptungen.

## Literatur- und Medienverzeichnis

### Filme und Serien

- Elsley, Bryan: *Kiss Me First*, GB 2018.  
Kubrick, Stanley: *The Shining*, USA 1980.  
Spielberg, Steven: *Jurassic Park*, USA 1993.  
Ders.: *Ready Player One*, USA 2018.  
Wachowski-Geschwister: *The Matrix*, USA 1999.

### Literatur

- Baudrillard, Jean: *Simulacra and Simulation*, New York 1983.  
Bittarello, Beatrice: „Another Time, Another Space: Virtual Worlds, Myths and Imagination“, in: *Online. Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 03 (2008), H. 1, (<https://heiu.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/396/371>) [29.09.2021], S. 246–266.  
Broderick, Damien: *The Judas Mandala*, New York 1982.  
Bryson, Steve: *Virtual Reality: A Definition History – A Personal Essay*, in: *arxiv.org*, 16.12.2013, (<https://arxiv.org/pdf/1312.4322.pdf>) [29.09.2021].  
Carrol, Lewis: *Alice in Wonderland*, London 1865.  
Cline, Ernest: *Ready Player One*, New York 2011.  
Crichton, Michael: *Jurassic Park*, New York 1990.  
Etzold, Veit M.: *Matrix. Die Ambivalenz des Realen. Die Inszenierung von Wirklichkeit und Illusion im erkenntnistheoretischen und kunsthistorischen Kontext*, Passau 2006.

- Gibson, William: *Neuromancer*, New York 1984.
- Gözen, Jiré Emine : *Cyberpunk Science Fiction. Literarische Fiktionen und Medientheorie*, Bielefeld 2012.
- Huddleston, Tom Jr.: „This 29 year old book predicted the ‚metaverse‘ – and some of Facebook’s plans are eerily similar“, in: *cncb.com*, 03.11.2021, (<https://www.cncb.com/2021/11/03/how-the-1992-sci-fi-novel-snow-crash-predicted-facebooks-metaverse.html>) [13.06.2022].
- King, Stephen: *The Shining*, New York 1977.
- Lanier, Jaron: „Communication without symbols“, in: Kevin Kelly (Hg.): *Whole Earth Review*, Fall 1989, S. 118–119.
- Moggach, Lottie: *Ich bin Tess*, Werl 2013.
- Niewerth, Dennis: *Dinge, Nutzer, Netze. Von der Virtualisierung des Museums und der Musealisierung des Virtuellen*, Bielefeld 2018.
- N-Joy: „Cui Bono: WTF Happened To Ken Jebsen? Folge 6: Echo. Ken Jebsen und die Verantwortung der Plattformen“, in: *ardaudiothek.de*, 11.07.2021, (<https://www.ardaudiothek.de/episode/cui-bono-wtf-happened-to-ken-jebsen/echo-6-6-oder-ken-jebsen-und-die-verantwortung-der-plattformen/n-joy/91124462>) [29.09.2021].
- o. V.: „Rabbit Hole“, in: *nytimes.com*, 22.04.2020, (<https://www.nytimes.com/column/rabbit-hole>) [29.09.2021].
- Schröter, Jens: „Das Holodeck als Leitbild“, in: Luisa Feiersinger (Hg.): *Science Fiction. Inszenierung der Wissenschaft zwischen Film, Fakt und Fiktion*, Berlin 2018 (= Bildwelten des Wissens, Bd. 14), S. 90–99.
- Ders.: *Das Netz und die virtuelle Realität. Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine*, Bielefeld 2004.
- Smith, Adam: „Mark Zuckerberg says Facebook will turn into a ‚metaverse‘ so ‚our software will be everywhere“, in: *independent.co.uk*, 23.07.2021, (<https://www.independent.co.uk/tech/facebook-mark-zuckerberg-metaverse-augmented-vitual-mixed-reality-b1889284.html>) [13.06.2022].
- Stephenson, Neil: *Snow Crash*, New York 1992.
- Strick, Simon: „Alt-Right-Effekte. Provokationen und Online-Taktiken“, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 10 (2018), H. 19, Nr. 2, S. 113–125.
- Sutherland, Ivan: *The Ultimate Display* (<http://worrydream.com/refs/Sutherland%20-%20The%20Ultimate%20Display.pdf>) [09.06.2022].
- Switek, Brian: „Hatte der echte T.rex Ähnlichkeit mit dem aus ‚Jurassic Park‘?“, in: *nationalgeographic.de*, 09.11.2017, (<https://www.nationalgeographic.de/wissenschaft/2017/06/hatte-der-echte-t-rex-aehnlichkeit-mit-dem-aus-jurassic-park>) [14.06.2022].
- Weinbaum, Stanley: *Pygmalion’s Spectacles*, in o. V. (Hg.): *Wonder Stories. June 1935*, New York 1935, (<https://gutenberg.net.au/ebooks06/0607251h.html>) [29.09.2021].

## Spiele

Beat Games: *Beat Saber*, Prag 2018.

# Verfahren



## Agency im Narrativ der Digitalisierung

Der Ausdruck „ich digitalisier(t)e“ bezeichnet kaum mehr als eine schlecht bezahlte handwerkliche Tätigkeit, „sie ist eine Digitalisiererin“ als Selbstauskunft oder Zuschreibung verweist auf eine berufliche Einstellung oder unternehmerische Strategie, weniger auf die unmittelbare Teilhabe an einem weltumspannenden Vorgang. Die Digitalisierung wird häufig als Prozess oder als revolutionäres Makro-Ereignis repräsentiert, das einen (individuellen) Akteur nicht kennt.<sup>1</sup> Wo bleibt da eigentlich das seiner selbst bewusste und frei handelnde Individuum? Ist im Narrativ der Digitalisierung (oder besser: in den uns als Texten zugänglichen Versionen des Narrativs) eigentlich *Agency* vorgesehen? Werden Figuren entworfen, die mehr als nur entindividualisierte Schnittstellen eines Geschehens sind, die wenigstens Spuren von Willensfreiheit, eines voranzutreibenden Anliegens und einer persönlichen Entwicklung aufweisen (und damit als mentale Modelle des Lesenden<sup>2</sup> Wiedererkennungseffekte zu erzeugen vermögen)? Oft muss als Kollektivsubjekt des Geschehens entweder die Digitalisierung selbst herhalten oder es sind personifizierte, anthropomorphisierte (und damit meist dämonisierte) Algorithmen, die ‚handeln‘ und etwas bewirken, namentlich Kontrolle des einmal mehr entmachteten Subjekts. Bleiben allenfalls Institutionen handlungsmächtig?

Mein Material ist ausgewählte Zeitdiagnostik geistes- und sozialwissenschaftlicher Provenienz mit publizistischem Einschlag in Form von 2016 bis 2020 erschienenen Monografien, Aufsätzen, Zeitungsartikeln sowie Vorträgen (mit stichprobenartigen Rückblicken auf die ‚goldenen‘ Tage des Digitalisierungs-Optimismus der

---

<sup>1</sup> Vgl. die Bändeinleitung der Herausgeber.

<sup>2</sup> Vgl. Fotis Jannidis : *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*, Berlin/ New York 2004 (= Narratologia, Bd. 3).

1990er-Jahre). Meine wichtigsten Quellen wurden über die Grenzen von Disziplinen oder auch des innerwissenschaftlichen Diskurses hinaus diskutiert – sie operieren nicht zufällig an der Schnittstelle von Wissenschaft und politischer Publizistik. Verstehen wir unter einem Narrativ ein wiederkehrendes, von vielen geteiltes und gekanntes Erzählmuster, das unter hohem Erklärungs- oder gar Sinnstiftungsdruck steht,<sup>3</sup> dann kann meines Erachtens von dem\*der *einen* Urheber\*in, der\*die mit seiner\*ihrer Intentionalität an der Wurzel steht, nicht die Rede sein, sondern allenfalls von unterschiedlichen Versuchen, das Narrativ zu repräsentieren, so wie die Handlung eines Erzähltexts durch ein Inhaltsreferat repräsentiert wird, das jede\*r Leser\*in anders formulieren wird. Die Handlung und damit im Grunde die Erzählung überhaupt entsteht im Kopf des\*r Rezipienten\*in und in jedem Kopf ein wenig anders.

Im Folgenden gehe ich mit dem Begriff der Digitalisierung als historischer *Zäsur* nicht streng systematisch um, ziehe mehrere Texte heran, die sie erkennen wollen, und einen, für den es keine Zäsuren gibt. Ich beobachte auch vieles, was narratologisch möglich wäre, *nicht* und setze meinen Schwerpunkt auf besagtes sozialwissenschaftliches Konzept *Agency*, das für eine erzähltheoretisch motivierte Analyse anschlussfähig ist und auf das hin ich exemplarisch einen soziologischen und einen medienwissenschaftlichen Text überprüfe. Individuen, Kollektive, Abstrakta, natürlich auch die Stimme oder die Erzählinstanz: für sie alle kann *Agency*, deren Absenz und der Kampf um sie diskussionswürdig sein.

Mein Beitrag bietet einen ersten Einblick in das Thema: Ich markiere die jeweilige fachliche Herkunft meiner Quellen, kann aber nicht umfassend den Argumentationsstand einzelner Disziplinen oder Positionen (z. B. der ‚Netzbewegung‘) analysieren. Ich erläutere erstens den Begriff *Agency*, referiere zweitens in Kürze, was ich – bei aller Fragwürdigkeit dieses Unterfangens – heuristisch für die Handlungsstränge und das ‚Normalnarrativ‘ der Digitalisierung und die zugrunde liegenden Werte halte, wende mich drittens einer minimalen Typologie der Ausdifferenzierungen des

---

<sup>3</sup> Vgl. Wolfgang Müller-Funk: *Die Kultur und ihre Narrative*, 2. Aufl., Stuttgart 2007, sowie, zum Verlust der Glaubwürdigkeit großer Erzählungen seit 1945: Jean-François Lyotard: *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*, 6., überarb. Aufl. der dt. Ausgabe, Wien 2009 [zuerst 1979, dt. 1986], S. 99.

Narrativs zu: Ich unterscheide das wohl früh schon vorhandene zukunftsoptimistische Perfektibilitätsnarrativ, das Widerstandsnarrativ und das Krisennarrativ. Entwürfe des Widerstandsnarrativs erzählen ‚die Digitalisierung‘ historisch nach und halten sie quasi-proleptisch, als prognostische Zukunftserzählung, für fortsetzbar; sie vertreten dabei einen Imperativ des *kollektiven* widerständigen Handelns, ohne den individuellen Akteur in seiner Handlungsmächtigkeit konzipieren zu können oder zu wollen. Die Digitalisierung im Zeitalter von Corona könnte den zuletzt genannten Typus hervorgebracht haben, ein „Jetzt erst recht“ als handlungsermächtigende Antwort auf Erfahrungen epidemologisch, vor allem aber politisch bedingter Einschränkungen persönlicher Freiheit. Zwei hier einzuordnende gegenpolige und vor allem kulturtheoretisch weit ausgeführte Varianten schließen sich an, die, wie mir scheint, auf jeweils sehr eigenwillige Weise, mal bewusst, mal nicht, am Konzept der *Agency* unter gewandelten Bedingungen festhalten möchten: *Viertens* geht es ausführlicher um Felix Stalders Buch *Kultur der Digitalität*<sup>4</sup> von 2016. *Fünftens* befasse ich mich mit Armin Nassehis 2019 erschienenem Buch *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*,<sup>5</sup> dessen systemtheoretischer Zugriff für *Agency* noch viel weniger Raum zu lassen scheint, sie aber unversehens als klassische Autorschaft mit hohen Erzählerqualitäten auferstehen lässt.

## 1 Zum Begriff *Agency*

Die Sozialwissenschaften konzipieren *Agency* als das, „was in der Macht des Einzelnen steht (faktisch oder als Vorstellung)“,<sup>6</sup> also auch als Selbst- und Fremdzuschreibung. Ein weiter, mitunter auch als unscharf beklagter<sup>7</sup> Begriff von *Agency* kann

<sup>4</sup> Vgl. Felix Stalder: *Kultur der Digitalität*, Berlin 2016 (= edition suhrkamp, Bd. 2679).

<sup>5</sup> Vgl. Armin Nassehi: *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*, München 2019.

<sup>6</sup> Cornelia Helfferich: „Von roten Heringen, Gräben und Brücken. Versuch einer Kartierung von *Agency*-Konzepten“, in: Stephanie Bethmann (Hg.): *Agency. Qualitative Rekonstruktionen und gesellschaftstheoretische Bezüge von Handlungsmächtigkeit*, Weinheim/Basel 2012, S. 9–39, hier S. 10.

<sup>7</sup> Vgl. ebd., S. 9.

neben dem unverwechselbaren Individuum den ‚Akteur‘ als Typus, auch als Kollektiv (*Agency* kann in der sozialen Netzwerktheorie auch auf Relationen in Netzwerken bezogen werden<sup>8</sup>), schließlich sogar als Institution bezeichnen. Auch Ereignisse können agentiviert werden und selbst auf die Ebene des Diskurses (und einer „Gemeinschaft von Diskursbenutzern“) hat man *Agency* verlegt.<sup>9</sup> Im Wechselspiel mit in jüngerer Zeit präferierten Konzepten wie Struktur oder Diskurs<sup>10</sup> steht *Agency* für Handlungsmächtigkeit. Letztere kann ebenso wie Handeln selbst natürlich auch durch eine Erzählinstanz zugeschrieben werden. Geht es darum, ein Abstraktum mit Handlungsmacht aufzuladen, nimmt das Erzählen darüber personifizierenden Charakter an, und da das Phänomen zugleich abstrakt und gesichtslos bleibt, kann die Grenze zu mythischem Erzählen ohne weitere Begründung leicht überschritten werden, kann also Unerklärbares von seinen Ursprüngen her erklärt werden. Einem unsichtbaren Phänomen Handlungsmächtigkeit zuzuschreiben, hat den\*die Sprecher\*in entlastende, da Orientierung leistende und entdifferenzierende Funktion.

Auch die Soziologie erfasst *Agency* qualitativ über in der Rede sichtbare Entscheidungen, bis hin zur „mikrosprachliche[n] Analyse der grammatikalischen, semantischen und begrifflichen Wahlen“.<sup>11</sup> Von spektakulären (und doch gerade autoritativen!) Aussagen à la „Das war Schicksal“ ist eine große Bandbreite bis hin zu Nuancen der Ersetzung eines „Wir“ durch ein „Man“ anzunehmen.<sup>12</sup> Das weite Feld sprachlicher (Selbst-)Viktimisierungen von Individuen wie Kollektiven ist hier zumindest anzusprechen.<sup>13</sup>

Die Zuschreibung von *Agency* kann erzähltheoretisch etwas über die Konstruktion starker oder schwacher Figuren aussagen; die literarische Moderne konzipiert Figuren mitunter schwach und wenig individuell, relational als Schnittstelle von

---

<sup>8</sup> Vgl. ebd., S. 20.

<sup>9</sup> Vgl. Thomas S. Eberle: *Lebensweltanalyse und Handlungstheorie. Beiträge zur Verstehenden Soziologie*, Konstanz 2000, S. 234–245, Zitat S. 242.

<sup>10</sup> Vgl. Rüdiger Lautmann: „Agency“, in: Daniela Klimke u. a. (Hg.): *Lexikon zur Soziologie*, 6. Aufl., Wiesbaden 2020, S. 10.

<sup>11</sup> Helfferich: *Heringe* (2006), S. 13.

<sup>12</sup> Vgl. ebd., S. 14f.

<sup>13</sup> Vgl. Cornelia Helfferich: „Agency-Analyse und Biografieforchung. Rekonstruktion von Viktimisierungsprozessen in biografischen Erzählungen“, in: Bethmann: *Agency* (2012), S. 210–237.

Strukturen.<sup>14</sup> Im Lichte der Geschichte des fiktionalen Erzählens seit der Klassischen Moderne sollten uns also held\*innenlose Narrative und Figuren mit wenig *Agency* schwerlich überraschen, genauso wenig wie schwache Erzählerstimmen, die die konfigurierte Textwelt nicht im Zaum zu halten vermögen. Auch wenn es hier ausschließlich um *Agency* in faktualen Erzählungen geht, so müssen wir diese doch auch vor dem Hintergrund dieser Beobachtungen zum fiktionalen Erzählen in der Moderne lesen.

## 2 Eine ganz kurze Geschichte (von) der Digitalisierung

Eines Tages aber kam die böse Digitalisierung. Amazon & Co. zerstörten den stationären Buchhandel wie so viele andere vertraute Wirtschaftsformen. Bildung wurde durch Erlebnismanagement ersetzt, Qualitätsjournalismus durch soziale Medien. Die Privatheit geriet in die Krise, weil die digitalen Lesegeräte permanent Informationen über den Verlauf der Lektüre dokumentierten und die Daten an Großkonzerne weiterreichten. Auf Partys unterhielt man sich nicht mehr über den Aufmacher der Buchmessenbeilage, sondern über die neueste Serie, die auf irgendeinem Streaming-Portal lief und auf die man gerade bei Facebook gestoßen war. Im Ikea-Katalog wurde die Bücherwand durch andere Dekorationen ersetzt. Die digitalen Medien hatten die schöne alte, analoge Welt kaputt gemacht.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Vgl. Silke Lahn/Jan Christoph Meister: *Einführung in die Erzähltextanalyse*, Stuttgart/Weimar 2008, S. 246.

<sup>15</sup> Steffen Martus: „Der diskrete Reiz des Binären: Warum war die Digitalisierung erfolgreich? In seiner ‚Theorie der digitalen Gesellschaft‘ attackiert der Soziologe Armin Nassehi geläufige Hausmärchen der Kulturkritik“, in: *Süddeutsche Zeitung*, 02.09.2019, (<https://www.sueddeutsche.de/kultur/digitalisierung-der-diskrete-reiz-des-binaeren-1.4584450>) [07.10.2021]. Martus liefert in seiner Rezension also ein ironisches Mini-Narrativ der Digitalisierung, während Nassehi ein solches Narrativ verweigert, wie sich zeigen wird.

Ironie ist an dieser Version des Narrativs die binäre Normativität eines Vorher-Nachher, d. h. eine gute bildungsbürgerliche Welt – wohl die des verbeamteten Literaturwissenschaftlers – wird durch einen bösen Akteur zerstört und durch eine defizitäre neue Welt ersetzt. Ironie besagt hier: Es handelt sich bei der Bemühung, Gegensätze übertrieben und klischeehaft herauszuarbeiten, um erkennbar gewollte Übertreibung, zugleich aber um den Anstoß zu einer erwägenswerten Erzählung dessen, was die so intensiv gefühlte Transformation der Lebenswelt herbeigeführt habe. Waren es ‚digitale Lesegeräte‘ oder einfach die Sozialen Medien? Was genau dies bedeutet, was z. B. in den Sozialen Medien konkret geschieht und wer dies zu verantworten habe, bleibt im Dunkeln. Vielleicht ebenfalls eine Ironisierung, durchaus aber eine gängige Redefigur ist die Erhebung der Digitalisierung zur handlungsmächtigen, ja: revolutionär agierenden *personificatio*. Konkretisiert wird sie gegen Ende des Zitats als ‚digitale Medien‘. Armin Nassehis Buch, so Steffen Martus in seiner hier auszugsweise zitierten Rezension dazu, beantworte die Frage, warum alle mitgemacht hätten; eine nicht nur in Deutschland durchaus spannende Frage, die etwas impliziert, wovon noch die Rede sein wird, nämlich Widerstand gegen einen Eroberer zu leisten, der Hegemonie anstrebt. Dass es sich um das altvertraute narrative Muster der Kulturkritik<sup>16</sup> handelt, das eine einstige „ideengeschichtlich wie mentalitätsgeschichtlich bedeutende[] Wissens- und Sinnbildungsproduktion“<sup>17</sup> als positiv aufgeladene Folie gegen die Misere der Gegenwart hält –, sieht Martus natürlich, er spricht vom „kulturkritische[n] Raisonement über Autonomieverlust durch Digitalisierung“.<sup>18</sup> Nicht so sehr eine etwaige Wahrheit des Narrativs steht hier in Frage, sondern seine potenzielle Wirkmächtigkeit. Sollen aber komplexe Prozesse

---

<sup>16</sup> Im weiteren Sinne, ohne terminologische Schärfe; vgl. zu Vagheit und Brauchbarkeit des Begriffs: Georg Bollenbeck: *Eine Geschichte der Kulturkritik. Von J. J. Rousseau bis G. Anders*, München 2007 (= Beck'sche Reihe); Jan de Vries: *Aristokratismus als Kulturkritik. Kulturelle Adelssemantiken zwischen 1890 und 1945*, Köln 2021 (= Adelswelten, Bd. 4).

<sup>17</sup> Bollenbeck: *Kulturkritik* (2007), S. 9.

<sup>18</sup> Martus zu Nassehis Stil: „Weil aber Luhmann einer der klügsten Menschen war, die jemals gelebt haben, sind seine Schüler nicht nur in der Regel extrem schlau, sondern immer auch ein wenig zu bedauern. Entweder stellen sie sich in den Schatten des Meisters oder sie müssen sehr laut ‚Ich‘ sagen, um ihr Stimmrecht geltend zu machen. Und das tut Nassehi auf eine fast schon unanständig aufdringliche Weise. [...] Theoretisch mag ihm die ‚Zurechnung auf Personen‘ suspekt sein. Rhetorisch schätzt er diese ‚Illusio‘ des modernen Individualismus dann aber doch“ (Martus: *Reiz* [2019]).

einfach erklärt werden, dann sind Versatzstücke mythischer Reduktion im Dienste der (kritischen oder affirmativen) Sinnstiftung nicht fern.

In den Raum des Mythischen überhöht wird ‚Digitalisierung‘ etwa mittels der Netzmetapher. Ich ziehe dafür ein Beispiel aus Nassehis Buch heran: Digitalität bedeute, ein datenförmiges Netz spanne sich über die gesamte Gesellschaft.<sup>19</sup> Es stellt sich eine zumindest doppelte Assoziation ein: erstens eine Reminiszenz an Manuel Castells‘ Begriff der Netzwerkgesellschaft als Entwurf unendlicher Verbundenheit zwischen Individuen;<sup>20</sup> zweitens die Assoziation des Spinnennetzes oder Fangnetzes, das sich gegen die Freiheit oder gar das Leben von Individuen richtet. Das Beispiel zeigt, wie nicht nur Nassehi die Digitalisierung ambivalenter wirken lässt, als er es explizit macht. Explizit aber lehnt er die, wie er sagt, in den Kultur- und Sozialwissenschaften verbreiteten Thesen ab, die als Versionen oder Fragmente des kulturkritischen Narrativs gelten können: „Die Grunderfahrung mit der Digitalisierung lautet: Sie macht vor nichts Halt, nicht einmal vor der Beschämung des Menschen, dem vorgeführt wird, was die Maschine inzwischen viel besser kann, und sie vermisst ihn, wo sie nur kann.“<sup>21</sup> Die Digitalisierung sei nicht „Kolonialherr, der von außen auf eingespielte Routinen trifft“, sondern „Spiegel“ der Gesellschaft.<sup>22</sup> Personifikation wird durch Symbol ersetzt, Prozess durch Statik, der großmächtige Handelnde durch ein Stückchen Infrastruktur, das immer schon da war und das das Handeln der Gesellschaft beobachtend verdoppelt. Ob diese Bilder nun eher Statik oder Dynamik veranschaulichen: *Agency*, dies als erste Beobachtung, könnte bei Nassehi im erweiterten, etwa auf einen Diskurs bezogenen, Sinn unterstellt werden als ungreifbare Macht, weitreichende Veränderungen herbeizuführen.

Die Ungreifbarkeit von Agentivierungsinstanzen entspricht aber der Ungreifbarkeit des hinter dem omnipräsenten Begriff stehenden ‚Inhaltes‘ selbst. ‚Digitalisierung‘<sup>23</sup> wird als Begriff, der für die Umwandlung analoger Werte in digitale Formate und ihre digitale Speicherung und Weiterverarbeitung steht, seit Mitte der 80er-

<sup>19</sup> Nassehi: *Muster* (2019), S. 141 u. 188.

<sup>20</sup> Vgl. Mario Castells: *Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft*, Opladen 2004 (= Das Informationszeitalter, Teil I).

<sup>21</sup> Nassehi: *Muster* (2019), S. 178.

<sup>22</sup> Ebd., S. 186.

<sup>23</sup> Eine seriöse begriffsgeschichtliche Studie scheint bislang nicht erarbeitet worden zu sein; die Defizite konstatiert auch ein erstes, aus betriebswirtschaftlicher Perspektive

Jahre verwendet; doch seit etwa 2013, dies zeigen Google-Suchanfragen, meint man damit fast ausschließlich einen gesellschaftlich (und zwar global) wirksamen Vorgang, der mal mit ‚Revolution‘, mal, etwas technologischer und begrenzt auf ökonomische Zusammenhänge, mit ‚Transformation‘ umschrieben wird.<sup>24</sup> Es fällt an den Zuschreibungen auf, dass sowohl die Plötzlichkeit des Revolutionären als auch die langsam, schrittweise sich vollziehende (oder vollzogene?) Prozessualität der Transformation gedacht wird, dass aber neben einem vielleicht erzählbaren *Verlauf* auch eine *Infrastruktur* gemeint sein kann. Das Narrativ scheint kausallogischen Optimismus zu transportieren, denn immer wieder sind es die Auswirkungen oder die Folgen und zumindest die Spuren, die in den Blick rücken: Als Subjekte werden technische Apparate oder wird die Digitalisierung schlechthin eingeführt. Der Begriff der Revolution eignet sich wohl immer schon für die Frage danach, ob eher Menschen (1789: ‚das Volk‘<sup>25</sup>), zumal Einzelne, oder Strukturen radikal verändernd wirken oder vielmehr in welchen Konstellationen dies geschieht. Die Französische

---

heraus publiziertes *Handbuch Digitalisierung* (Hg. v. Stefan Roth/Hans Corsten, München 2022), s. dort: Hans Corsten/Stefan Roth: „*Gedanken zur Digitalisierung*“, S. 3–18, wo, semantisch dem Begriff „Industrie 4.0“ benachbart, Digitalisierung aus technologischer Sicht als umfassende „Transformation“ (S. 10) definiert wird, für die eine „Integration und Vernetzung der virtuellen mit der physischen Welt von zentraler Bedeutung“ (S. 11) sei. Angestrebt wird eine integral technologische und ökonomische Definition, die als Telos der Digitalisierung benennt, „Wert zu versprechen, zu kreieren und zu realisieren.“ (S. 14) Der „Gesellschaftliche Perspektive“ betitelte abschließende Abschnitt (S. 1151–1348) lässt in einem Grundsatzartikel „*Digitale Gesellschaft*“ (S. 1154–1166) einmal mehr Nassehi zu Wort kommen.

<sup>24</sup> Diese Informationen entnehme ich bewusst dem am weitesten verbreiteten Nachschlagewerk; dem Artikel darf ich zudem regelmäßige Aktualisierungen zutrauen: Wikipedia: „Digitalisierung“, in: *Wikipedia – Die freie Enzyklopädie*, aktualisiert am 8. Juni 2022, (<https://de.wikipedia.org/wiki/Digitalisierung>) [05.10.2021]. Der Artikel unterscheidet zwischen engerer und sich ausdifferenzierender erweiterter Bedeutung, fächert sodann den Begriff auf zehn Praxisbereiche auf.

<sup>25</sup> Generell vgl. Reinhart Koselleck u. a.: „Revolution“, in: Horst Brunner/Werner Conze/Reinhart Koselleck (Hg.): *Geschichtliche Grundbegriffe. Historisches Lexikon zur politisch-sozialen Sprache in Deutschland*, Bd. 5, Stuttgart 1984, S. 653–788, hier S. 726.

Revolution brachte einen Diskurs hervor, der die Machbarkeit der Revolution behauptete, die *Agency* des Revolutionärs aber durch die Notwendigkeit seiner Unterwerfung unter die revolutionären Prinzipien begrenzte.<sup>26</sup> Nicht nur die Historiografie der Französischen Revolution oder das Geschichtsdrama eines Büchner oder Grabbe haben sich daran abgearbeitet: Der Revolutionär als *Agens* steht hinter der Revolution zurück. Ist die moderne Revolution bereits ein Säkularisat der christlichen Heilserwartung,<sup>27</sup> doch ohne die zentrale Erlöserfigur, so lässt sich eine solche für die Gegenwart noch viel weniger denken. In diesem etwas übereilten ideengeschichtlichen Dreischritt steckt auch Plausibilität für die zum Problem gewordene Handlungsfähigkeit in einem so groß wie möglich modellierten Prozess wie der Digitalisierung.

„Revolution“ (abgeschwächt und in stärkerem Maß Steuerbarkeit implizierend, vor allem auf die Wirtschaft bezogen, wie gesagt, auch: „Transformation“) bietet – ist der Begriff erst einmal anerkannt – die Option zu erzählen: Die großen Akteure, denen, wie Steve Jobs, sogar Spielfilme gewidmet werden, sind Erfinder und Manager mit Fortune und Erfolg. Zugleich sind sie die Dantons oder Robespierres einer digitalen „Revolution“: große Treiber und doch vor allem Getriebene, wie Georg Büchner sie auf die Bühne brachte. Genau besehen haben auch die Großen nur bescheidene Beiträge leisten können, so namentlich Jobs:

[...] in the short time he was alive he changed the way people thought about technology, perhaps more than any other individual. Not only did he change the perception and use of technology, he also had some very strong views on innovation and the role technical innovators have in the modern World.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Vgl. ebd., S. 732–734.

<sup>27</sup> Vgl. ebd., S. 655.

<sup>28</sup> Ich greife ziemlich beliebig ein Elaborat des Online-Wirtschaftsjournalismus heraus, erschienen anlässlich des 62. Geburtstages des damals schon verstorbenen Steve Jobs: Simon Ratcliffe: „Steve Jobs We Salute You“, in: *The Digital Transformation People*, 24.02.2017, (<https://www.thedigitaltransformationpeople.com/channels/people-and-change/steve-jobs-we-salute-you/>) [07.10.2021].

Trotz herkulischer Leistungen: Ein solcher Jobs, der die Menschen bekehrt hat und ein ‚Visionär‘ war, kann offenbar noch immer nicht als *der* Akteur der Digitalisierung modelliert werden, wenn auch als mächtiger Einflussfaktor.

Vielleicht ist es so, dass mit der Rede von der Digitalisierung noch einmal eine ‚große Erzählung‘ von der Digitalisierung im Sinne Jean-François Lyotards entsteht, die anerkanntes Wissen in Form variabler narrativer Muster tradiert, für dessen Weitergabe man keine tiefere Legitimation zu benötigen glaubt, die aber selbst legitimierend ist. Nach Lyotard zielt die politische Variante der großen Erzählung auf die ‚Menschheit als Helden der Freiheit‘<sup>29</sup>, und säkulare Heilserwartung erfüllt ja durchaus diejenigen, die sich die Folgen der Digitalisierung als Paradies ausmalen. Lyotard hatte den Aufschwung der Technik seit dem Zweiten Weltkrieg als Ursache des Niedergangs der großen Erzählung ausgemacht: weniger um die hehren Zwecke als um die Rede von den Mitteln gehe es seither.<sup>30</sup> Doch wenn die Digitalisierung eine ‚große Erzählung‘ sein sollte, dann fehlt es an den großen Akteuren, und das diskursive Feld bietet zugleich eine Menge an kleinen, widerständigen Gegenerzählungen, die je auf ihre Art den großen Prozess narrativ und darüber hinaus auch politisch (hier wären sie also wieder, die aufklärerisch-emanzipatorischen Zwecke!) konterkarieren. Hätte die Digitalisierung aber als große Erzählung zu gelten, die ihre kleinen Gegenerzählungen mit hervorbringt, dann wäre dabei nicht nur nach Akteuren (Figuren, Aktanten) und deren *Agency* zu fragen, sondern auch nach den Autor\*innen/Erzähler\*innen und nach deren Handlungsspielräumen wie auch den Reichweiten ihres Wissens, wie sie ihren Erzählungen zu entnehmen sind. Eine Besonderheit der Digitalisierung als Narrativ ist ja, dass die, die darüber schreiben, ebenso wie alle anderen, mitten darin stecken, also stets homo- wenn nicht autodiegetische Erzähler sind.

Personalisierungen und Narrativierungen schaffen, kurz gesagt, Orientierung im Nebel der Daten – doch der Diskurs um die Digitalisierung, oder: das Narrativ, verweigert sich weitgehend dem Entwurf eines neuen Subjekts, dem ‚Zuständigkeit‘ zugewiesen würde. Eine Ausnahme wäre, wie wir sehen werden, z. B. der\*die Widerstand Leistende, der\*die aber im Grunde auf verlorenem Posten steht, denkt man sich die Revolution als universell und für alle Menschen existenziell.

---

<sup>29</sup> Lyotard: *Wissen* (2009), S. 88.

<sup>30</sup> Vgl. ebd., S. 99.

### 3 Ausdifferenzierungen: Perfektibilitätsnarrativ, Widerstandsnarrativ, Krisennarrativ

Erzählung und Gegenerzählung könnten auch als Variante (1) ‚Perfektibilitätsnarrativ‘ und Variante (2) ‚Widerstandsnarrativ‘ bezeichnet werden – näher zu betrachtende Abarten finden sich bei Armin Nassehi und bei Felix Stalder. Eine Variante (3) ‚Krisennarrativ‘ schließt sich an.

#### 3.1 Perfektibilität

Zur Vorgeschichte unserer Fragestellung gehört ein literarisch-narratologischer Optimismus, wie er in der Frühzeit des Internets Usus war. Der Cyberspace bringe neue Formen des Erzählens hervor, so Janet H. Murray 1997, und ein gesteigertes Bewusstsein von *Agency* betreffe die Tatsache, dass sich die Welt im Computer vor uns aufgrund unserer Aktivitäten ändere.<sup>31</sup> Gemeint ist prinzipiell jede vermeintlich sinnhaltige Reaktion des Computers auf unsere Eingaben, sind jegliche Spielstrukturen oder die Verräumlichung der Computerwelt durch die Navigation. ‚Digitalisierung‘ im umfassenden Sinn war damals freilich noch nicht erfunden. Die optimistische Variante handelte und handelt bis heute davon, der Digitalisierung lebensverändernde Kräfte zuzutrauen und einen Appell zu mehr Mut zum Handeln anzuschließen nach dem Motto: „Die digitale Transformation kann gestaltet werden.“<sup>32</sup> Die Abschwächung der Aussage ohne eine Passivkonstruktion ist unübersehbar. Immer wieder neu bekräftigt wird die bereits ältere Konzeption einer digital gestützten und damit verbesserten politischen Partizipation der Bürger\*innen im demokratischen Staat.<sup>33</sup> Aus betriebswirtschaftlicher und bildungspolitischer Sicht

---

<sup>31</sup> Vgl. Janet H. Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA 1997, S. 128.

<sup>32</sup> Christoph Meinel: „Digitale Kompetenzen und Schulbildung“, in: Mike Friedrichsen/Wulf Wersig (Hg.): *Digitale Kompetenz. Herausforderungen für Wissenschaft, Wirtschaft, Gesellschaft und Politik*, Wiesbaden 2020, S. 29–36, hier S. 30.

<sup>33</sup> Vgl. Frank Kuhn: *Elektronische Partizipation. Digitale Möglichkeiten – Erklärungsfaktoren – Instrumente*, Wiesbaden 2006, und jetzt: Hartmut Bauer u. a. (Hg.): *Verwaltungsmodernisierung. Digitalisierung und Partizipation*, Potsdam 2020.

wiederum ist digitale Teilhabe, etwas weiter gefasst, ein Bildungsprozess im Sinne lebenslangen Lernens, die Verpflichtung zur Mündigkeit in einer sich ständig modernisierenden Gesellschaft.<sup>34</sup> Der\*die Einzelne figuriert in dieser Erzählung höchstens als Verweigerer\*in: „[G]enau so wenig, wie ein Nichtwähler sich den Folgen seiner Inaktivität entziehen kann, entgeht ein ‚Digitalverweigerer‘ dem Lauf der gesellschaftlichen Veränderung.“<sup>35</sup>

Vorsichtig abwägend schließt aber noch ein 2022 erschienener Handbuchartikel aus betriebswirtschaftlicher Sicht zu *Privatheit und Digitalisierung*: Diskutiert wird, ob Privatheit, auch hinsichtlich der Sammlung und Verarbeitung privater Daten, ein längst schon obsoletes Ideal oder ein auch unter den Bedingungen der Digitalisierung stets neu zu definierender und zu realisierender Wert sei. Wir erfahren, wie Privatheit gewährleistet werden „sollte“ – aber die Zukunft ist offen.<sup>36</sup>

## 3.2 Widerstand

Insgesamt vier Beispiele für die zunächst dysphorische Variante des Narrativs und die daraus abgeleitete programmatische Abstoßung davon folgen hier. Das Stichwort ‚Digitale Souveränität‘ steht für ein zu erwerbendes oder wieder zu erlangendes Gut. Das hier nur scheinbar negativ gewendete Narrativ der Digitalisierung wird verbunden mit einer Aufforderung, sich gleichsam innersystemisch widerständig zu verhalten. Volker Wittpahl, Leiter des Berliner Instituts für Innovation und Technik, adressiert eine aufgeklärte Minderheit:

Während die meisten Menschen wie unbedarfte Kinder mit großen Augen und staunend neue digitale Welten für sich entdecken, geben sich die globalen Internet-Firmen wie digitale Konquistadoren. Unbedarfte Nutzer überlassen den Konquistadoren ihren persönlichen Datenschatz und ihre Rechte

---

<sup>34</sup> Mike Friedrichsen/Wulf Wersig: „Digitale Kompetenz – Handlungsoptionen und Perspektiven“, in: dies.: *Kompetenz* (2020), S. 288–304.

<sup>35</sup> Ebd., S. 290.

<sup>36</sup> Regine Frener/Johanna Schäwel/Sabine Trepte: „Privatheit und Digitalisierung – Zentrale Theorien und aktuelle Anwendungsszenarien“, in: Roth/Corsten: *Handbuch Digitalisierung* (2022), S. 1187–1209, hier S. 1203.

am digitalen Neuland meist für ein digitales Glasperlenspiel in Form einer wischbaren Glasscheibe im Hosentaschenformat. [...] Aufgrund dieser Entwicklungen ist von der Handlungssouveränität aus vordigitalen Zeiten wenig übrig geblieben. Das betrifft auf gesellschaftlicher Ebene das Privatleben des Einzelnen ebenso wie das öffentliche Leben in Politik und Wirtschaft. Die digitale Souveränität im Sinne einer digitalen Handlungssouveränität wird zur notwendigen Voraussetzung, um den Prozess der digitalen Transformation mitgestalten zu können. Dabei ist digitale Handlungssouveränität mehr als Technologiewissen. Sie schließt die Kenntnis um die Anwendung der Technologien und ihre Folgen ein und ermöglicht ihre freie Ausgestaltung.<sup>37</sup>

Der Weg zur ‚Souveränität‘ ist skizziert, liegt aber noch in der Zukunft; über seine Verwirklichungschancen schweigt sich der kurze Text aus. Spürbar ist ein Impetus des Aufbruchs.

Dies gilt in etwa auch für den Vortrag *Kulturgeschichte der Digitalisierung*, den die Berliner Medien- und Technikphilosophin Sybille Krämer 2020 gehalten hat. Auch für sie lautet das Normalnarrativ zunächst einmal: „Der Computer[,] von der Utopie zur Dystopie, von der Hoffnung zur Apokalypse“.<sup>38</sup> Sie selbst grenzt sich im Zeichen von Ambivalenz allerdings von diesem Narrativ ab, aufgrund der „konstitutiven Ambivalenz jeglicher Technik“,<sup>39</sup> wie sie sagt. Zwar scheinen mittlerweile Maschinen-Interaktionen dominant zu sein, damit wäre die Digitalisierung für Menschen unkontrollierbar; dem stellt Krämer aber die „Frage der digitalen Mündigkeit“<sup>40</sup> im Sinne der Verteidigung der Aufklärung gegenüber.

In jedem Falle geht es um den Appell an die Adressat\*innen, ihre vielleicht gleichgültige, vielleicht kritische Passivität aufzugeben und zu handeln. In seinem 2018 erschienenen Buch *Stumme Medien. Vom Verschwinden der Computer in Bildung und*

<sup>37</sup> Volker Wittpahl: „Vorwort“, in: ders. (Hg.): *Digitale Souveränität. Bürger, Unternehmen, Staat*, Berlin/Heidelberg 2016, (<https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/27827>) [12.10.2021], S. 5–7, hier S. 5f.

<sup>38</sup> Sybille Krämer: *Kulturgeschichte der Digitalisierung* [Vortrag vom 13.02.2020] (<https://www.hiig.de/events/sybille-kraemer-kulturgeschichte-der-digitalisierung/>) [05.10.2021], 0:13:30.

<sup>39</sup> Ebd., 0:15:30.

<sup>40</sup> Ebd., 1:09:40.

*Gesellschaft* zeichnet der Medienwissenschaftler und Publizist Roberto Simanowski einerseits ein dystopisches Bild einer digitalen Gesellschaft, in der ‚Bildung‘ nichts anderes als eine vollautomatisierte Lernfabrik bedeutet, in der Hardware die Lehrer\*innenausbildung ersetzt, ja: von der Instanz der Lehrkraft Abschied zu nehmen ist. Dem setzt er eine Medienbildung als Schulung der Reflexionsfähigkeit entgegen, auf die bspw. das zeitraubende Lesen fiktionaler Texte hinführt. Sein Appell trifft gerade auch die Geisteswissenschaften, hier als kollektiver Akteur gedacht, der reagieren müsse auf einen unaufhaltsamen Prozess:

Ignorierten die Geisteswissenschaften die Veränderungen, die der digitale Wandel der Gesellschaft bringt und damit auch für die Formulierung der Forschungsfragen in den verschiedenen geisteswissenschaftlichen Disziplinen bedeutet, kämen sie nicht ihrer Aufgabe nach, der Gesellschaft ein wissenschaftlich reflektiertes Wissen über sich selbst zu vermitteln. Gerade diese Vermittlung aber wird umso wichtiger, wenn die digitale Revolution dabei ist, diese Gesellschaft grundlegend zu verändern. Unabdingbar ist dann, auf die Logik des Technischen im Kontext des Kulturellen zu reagieren.<sup>41</sup>

In dieselbe Kerbe, aber populistischer als Simanowski und auch als der gleich noch zu diskutierende Stalder, schlug ebenfalls 2018 der Philosoph, Publizist und Fernsehmoderator Richard David Precht, der zugunsten der Abkehr von Erwerbsarbeit und von der Leistungsgesellschaft an seine Leser\*innen herantritt mit dem Appell, „aus dem Fatalismus des unweigerlichen Werdens aus- und zu einem Optimismus des Wollens und Gestaltens aufzubrechen.“<sup>42</sup> Feindbild ist „das Gespenst der Digitalisierung“, „eine immer autonom handelnde künstliche Intelligenz“.<sup>43</sup> Armin Nassehi konstatiert in seiner Rezension zu Prechts Sachbuch in der *FAZ* eine „all- zu wohlfeile Kultur- und Entfremdungskritik mit einer geradezu bedingungslosen

---

<sup>41</sup> Roberto Simanowski: *Stumme Medien. Vom Verschwinden der Computer in Bildung und Gesellschaft*, Berlin 2018, S. 190.

<sup>42</sup> Vgl. Richard David Precht: *Jäger, Hirten, Kritiker. Eine Utopie für die digitale Gesellschaft*, München 2018, S. 11.

<sup>43</sup> Ebd. S. 15, 10.

Grundüberzeugung.“<sup>44</sup> Je plakativer die Etikettierungen, desto weiter entfernt man sich vom einzelnen Akteur.

Die genannten Beispiele schließen zwar Handlungsvorschläge ein, verweisen diese aber weitgehend an die Zukunft. Als gemeinsamer Nenner mag ein Ideal der Bildung erhalten, die Forderung nach dem Durchlaufen eines zu aktiver Gestaltung der Lebenswirklichkeit übergehenden Bildungsprozesses. Darum geht es auch in der nun folgenden, abschließenden Fallunterscheidung.

### 3.3 Krise

Die als exkurshafte Fallstudie zu skizzierende dritte Variante ist eine Fortentwicklung und Umkehrung der zweiten, und zwar aus der plötzlichen Krisensituation heraus. Ausgerechnet in der Notlage (hier: der digitalen Lehre an Universitäten aufgrund der Corona-Pandemie) ergab sich digitaler Handlungsspielraum für jeden Einzelnen. Zugleich bestand kein Zweifel daran, dass die Pandemie ein Katalysator des Digitalisierungsprozesses im Bildungssektor sei. Doch nun kam die Digitalisierung (zumindest nach einer Lesart) gerade *nicht* über die Lehrenden wie ein fremder Kolonialherr oder ein böser Diktator, sondern sie wurde als Regulativ und als Kompensationsstrategie eingesetzt, um krisenbedingte Defizite wenigstens partiell auszugleichen. Vielfach waren Erfolgsmeldungen zu hören, die ausgerechnet den *Agency*-Charakter dabei großschrieben: In einem politisch verordneten Augenblick des Autonomieverlustes habe man Autonomie durch die und in den digitalen Medien zurückgewinnen können. Blickt man auf erste Ergebnisse hochschulpädagogischer Studien zur digitalen Lehre,<sup>45</sup> dann erfährt man erwartungsgemäß, dass aus der Sicht von Hochschulleitungen und Servicemitarbeitenden 2020 ein Jahr der

---

<sup>44</sup> Armin Nassehi: „Und was machen wir dann den ganzen Tag? Mehr Freiheit durch digitalen Sozialismus: Richard David Precht trifft mit seiner Streitschrift für das bedingungslose Grundeinkommen einen Nerv“, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 30.06.2018, S. 10.

<sup>45</sup> Vgl. HIS – Institut für Hochschulentwicklung/Carla von Hörsten: *Das Corona-Semester befohrt: 5 Studien an einem virtuellen Tisch diskutiert*, 01.12.2020, (<https://hochschulforumdigitalisierung.de/de/blog/corona-semester-befohrt>) [05.10.2021].

beschleunigten Durchsetzung der universitären Digitalstrategie war. Allerdings kam der Durchbruch nicht zustande durch technische Angebote (diese standen längst zur Verfügung, man konnte sich ihnen also lange Zeit entziehen), sondern infolge einer nicht technisch bedingten Ausnahmesituation: „Wie gelang das zuvor noch Undenkbare?“<sup>46</sup>, fragen die Verantwortlichen einer Expert\*innenbefragung zur digitalen Lehre im Sommersemester 2020. „Welche innovativen Lösungsansätze entwickelten sie [die Statusgruppen an den Hochschulen]?“<sup>47</sup>

In der Einführung von Corona-Krise und Digitalisierung verschränken sich im Laufe des Jahres 2020 zwei Narrative, deren Gemeinsamkeit neben wechselseitigem Bezug aufeinander zunehmend die Unumkehrbarkeit ist; womit der Grenzbereich von zukunftsunsicherer und zukunftsicherer Prolepse erreicht wird, einer vorwegnehmenden Zukunftserzählung. Maximilian Benz, germanistischer Mediävist in Bielefeld, schreibt am 12.6.2020 in der *FAZ*:

Es gehört zu den Gemeinplätzen im Umgang mit der Corona-Pandemie, dass einerseits befürchtet, andererseits erhofft wird, dass nach ihrem Ende vieles nicht mehr so sein wird, wie es war. Dies betrifft nicht nur das Reiseverhalten, die Situation in der Fleischindustrie, die Vielfalt an künstlerischen Lebensentwürfen, sondern neben vielen weiteren Gebieten auch die Hochschulen.<sup>48</sup>

Dieses Teilnarrativ der Digitalisierung setzt also zunächst einmal eine neue, eine Binnenzäsur innerhalb einer weder menschen- noch maschinenbedingten Zäsur:

---

<sup>46</sup> Klaus Wannemacher/Funda Seyfeli/Laura Elsner (HIS – Institut für Hochschulentwicklung): *Corona-Shutdown an den Hochschulen. Was (ver-)geht, was bleibt? ExpertInnenbefragung Digitales Sommersemester 2020*, 26.11.2020, (<https://www.youtube.com/watch?v=XKQ9kQ1WDsc&t=22s>) [05.10.2021], 00:02:49.

<sup>47</sup> Ebd.

<sup>48</sup> Maximilian Benz: „Es wird nicht überall durchregiert. Die Lehr- und Forschungsfreiheit gerät nicht erst seit Corona unter Druck [...]“, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung/FAZ.net*, aktualisiert am 12.06.2020, (<https://www.faz.net/aktuell/karriere-hochschule/hoersaal/hochschulen-und-corona-es-wird-nicht-ueberall-durchregiert-16806700.html>) [07.10.2021].

„Corona-Pandemie – ein Dambruch für die Digitalisierung nicht nur in Fragen der Bildung.“<sup>49</sup> Was nun geschieht, wird unterschiedlich erzählt, je nach Standpunkt:

1. Vor allem Universitätsleitungen nutzen die Gunst der Stunde und oktroyieren ihr digitales Regime. Es wäre die Macht des kollektiven Akteurs Institution, die sich hier artikuliert.<sup>50</sup>
2. Die Akteure der diversen Statusgruppen handeln unter den gegebenen Umständen ihre Kommunikationspraxis neu aus. Alle dürfen mitreden, alle hätten zumindest die Chance, Entscheidungen zu treffen.
3. Entscheidungen und Aktivitäten von ‚Taskforces‘ sind Teil einer umfassenden (nachzujustierenden oder gar erst zu entwickelnden) Digitalisierungsstrategie.<sup>51</sup>

Für alle diese Subvarianten der Erzählung gilt, dass sie den Handlungsspielraum der Akteur\*innen möglichst weit fassen, auch wenn sie wiederum eher kollektiv als individuell gedachte Akteur\*innen in den Mittelpunkt stellen.

Worin genau bestünde aber die Handlungsfreiheit einzelner Lehrender? Diese Frage stellen die Bielefelder Literaturwissenschaftler Kai Kauffmann und Matthias Buschmaier gleichsam zu Beginn der pandemiebedingten Digitalisierung, am 3. April 2020 in der *FAZ*. Die Verbesserung der Medienreflexionskompetenz und die Möglichkeit zur Auswahl aus mehreren (digitalen und analogen) Angeboten seien die produktiven Effekte (und sie sind damit die *Agency*-Momente):

Speziell für die Geisteswissenschaften bringt die Notlage nicht nur Probleme mit sich. Sie bietet zugleich die Chance für individuelle und institutionelle Reflexionen von Lehrenden und Lernenden darüber, was es eigentlich bedeutet, eine geisteswissenschaftliche Disziplin heute zu unterrichten und zu studieren. Welche Grundformen des Lehrens und Lernens sind wirklich wichtig?

---

<sup>49</sup> Jan Eijking: „Die Zoom Uni: Zukunftsmodell oder Albtraum?“, in: *taz blogs*, freigeschaltet am 15.12.2020, (<https://blogs.taz.de/faktenprosa/2020/12/15/die-zoom-uni-zukunftsmodell-oder-albtraum/>) [05.10.2021].

<sup>50</sup> So etwa die Perspektive Maximilian Benz' auf die Hochschulleitungen in Zeiten der Pandemie, vgl. ders.: *durchregiert* (2020).

<sup>51</sup> Zu 2. und 3. vgl. wiederum Wannemacher u. a.: *Corona Shutdown* (2020).

Und welche Werkzeuge des E-Learning lassen sich nicht nur in der gegenwärtigen Krisensituation, sondern auch im künftigen Normalbetrieb sinnvoll einsetzen?<sup>52</sup>

Zu Zeiten einer kriseninduzierten Unfreiheit, die jeder Einzelne aufs Bitterste zu spüren bekommt, erwachsen also – scheinbar paradox – ungeahnte Handlungschancen.

#### 4 *Digital Commons*, kollektive *Agency* (Felix Stalder)

Felix Stalder, Jahrgang 1968, ist Professor für Digitale Kultur und Theorien der Vernetzung an der Zürcher Hochschule der Künste. Er entwarf 2016 seine Version eines Narrativs der Digitalisierung als „Kultur der Digitalität“. Beabsichtigt ist dabei zunächst eine Analyse von Genese und Zustand der Gegenwartskultur als vorläufigem Ergebnis eines globalen, langfristigen Prozesses, der relativ feingranular zurückverfolgt wird. Anders als Nassehi, der Diachronie so klein wie möglich schreibt, liefert Stalder eine Kulturtheorie, basierend auf einer erst historischen, dann prognostischen Analyse mit Manifestcharakter. Der Kulturbegriff ist weit gefasst, er meint „all jene Prozesse [...], in denen soziale Bedeutung, also die normative Dimension der Existenz, durch singuläre und kollektive Handlungen [...] verhandelt und realisiert wird“.<sup>53</sup> Dies umfasst Zeichen, Symbole und Praktiken, wobei der Praxisbegriff üblicherweise ja einerseits den einzelnen Handelnden in den Blick nimmt, aber wiederum eher das typische, innerhalb des Kollektivs wenig variante Handeln meint. In der Kultur der Digitalität seien jedoch „prozessuale und auf offene Interaktion ausgerichtete Praktiken“ zu erwarten.<sup>54</sup> Hier wäre also ein Ansatzpunkt für *Agency*. Die von Stalder unter der Überschrift „Wege in die Digitalität“<sup>55</sup> erzählte

---

<sup>52</sup> Kai Kauffmann/Matthias Buschmeier: „Ungeübt in der digitalen Lehre“, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung/faz.net*, aktualisiert am 01.04.2020, (<https://www.faz.net/aktuell/karriere-hochschule/hoersaal/studium-zu-corona-zeiten-unis-sind-ungeuebt-in-digitaler-lehre-16707420.html>) [07.10.2021].

<sup>53</sup> Stalder: *Digitalität* (2016), S.16.

<sup>54</sup> Ebd., S. 19.

<sup>55</sup> Ebd., S. 21.

Kulturgeschichte zeichnet nach, wie sich „immer mehr Menschen die Möglichkeit [eröffnete], sich an öffentlichen Diskussionen zu beteiligen“.<sup>56</sup> Diese Wege beginnen vor der Digitalisierung mit einer Verwissenschaftlichung von Kommunikation, mit der Verbreiterung des Dienstleistungssektors, natürlich auch mit dem Anwachsen technischer Medien. Die gegenwärtig erreichte Kultur der Digitalität zeichne sich u. a. durch eine Mitprägung von Entscheidungsprozessen durch Algorithmen und zugleich durch ein hohes Maß an Gemeinschaftlichkeit aus; Stalder denkt hier vor allem an die prominenteste Ausprägung kultureller Netzwerkförmigkeit, die Sozialen Netzwerke. Die sich daraus ergebende doppelte Prognostik (doppelt als Verzweigungsstruktur, als Aufforderung an die Leser\*innen, sich für das eine oder das andere zu entscheiden) betont, wie gesagt, die Beeinflussbarkeit der weiteren Entwicklung. Hier kommt *Agency* ins Spiel unter den Bedingungen einer u. a. durch die Sozialen Netzwerke mitbestimmten ‚Postdemokratie‘; die Entkoppelung von Beteiligungs- und Entscheidungsmöglichkeiten wird als Missstand markiert, dem aktiv entgegenzuwirken sei. In der vordigitalen Welt hätte man allein schon die Macht, sich öffentlich zu äußern, als Beleg für Handlungsmächtigkeit verstanden. – Hierauf basiert etwa, so darf man schlussfolgern, auch der Autorschaftsoptimismus der Literaturwissenschaft, der unterstellt, kritische öffentliche Rede von Lessing bis Reich-Ranicki und bis Habermas sei *auch* Ausdruck von Handlungsmächtigkeit (namentlich in einer irgendwie demokratisch verfassten bürgerlichen Öffentlichkeit) und habe weitreichende Effekte erzielt. Nun reicht genau dies nicht mehr aus, und Stalder's Utopie ist die der „Commons“, also ein *institutioneller* Ansatz, der im Sinne der Verbindung von Beteiligung und Entscheidung „die in der Moderne weitgehend getrennten Sphären des Ökonomischen, Sozialen und Ethischen zusammenführen“ soll.<sup>57</sup> Autorschaft zählt bspw. durchaus zu den Commons, allerdings in einer Balance von individuellem und kollektivem Beitrag und auf jeden Fall entgegen der alten Zentrierung von weißer/männlicher Kreativität.<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup> Ebd., S. 23.

<sup>57</sup> Ebd., S. 14f.

<sup>58</sup> Vgl. Mélanie Dulong du Rosnay/Felix Stalder: „Digital Commons“, in: *Internet Policy Review. Journal on internet regulation* 9 (2020), H. 4, (DOI: <https://doi.org/10.14763/2020.4.1530>) [05.10.2021], S. 1–22. Als fundamentale Dimensionen der Commons werden hier genannt: licensing, authorship, peer production, governance.

Die Texte eines ‚starken‘ Erzählers/Autors Stalder sind trotz allem voll von digitalem Optimismus. Der Digitalisierung ist nicht mit Ablehnung, hingegen mit einem ganz spezifischen „Widerstand“<sup>59</sup> ‚von innen‘ zu begegnen, bspw. durch „Leaking“. Durch Tatkraft sei die von Stalder dystopisch entworfene postdemokratische digitale Gesellschaft abzuwenden. Akteur oder Subjekt ist hier nicht die Digitalisierung, sind nicht die Algorithmen, sondern die „kommerziellen sozialen Massenmedien“<sup>60</sup>, Firmen also, möchte man meinen. Der\*die Einzelne, also jemand wie Edward Snowden, benötigt die Unterstützung der „demokratischen Akteure“, deren Stärke und Handlungswillen Stalder aber bezweifelt.<sup>61</sup> Alternativ schlägt er Commons vor, „Allmendefertigung durch Gleichberechtigte“ (ursprünglich: „commons-based peer production“ [Yochia Benkler])<sup>62</sup> – eine *Agency* der engagierten Kleingruppe. Nutzung von Alltagsgütern, freie Software, *Creative-Commons*-Lizenzen usw. Das Fazit: Handlungsmächtigkeit ist nur für das Kollektiv zu erwarten. Der Einzelne, ein Edward Snowden, ist bei aller Widerständigkeit zu schwach.

Der 2018 in seinem Blog *Notes and Nodes* publizierte Beitrag *Agency. Digitalität und Handlungsfähigkeit* geht allerdings weiter in seiner Aufgeschlossenheit für das Digitale. Nicht zufällig knüpft er wieder an die ursprünglichen Hoffnungen der 1990er-Jahre an. Anders als damals kann heute behauptet werden, dass wir alle bereits die von der Digitalisierung geleistete Transformationsarbeit hinter uns haben und nun neu ansetzen können: „Die Digitalisierung verändert [...] die Akteure und damit die Dynamiken, wie Kultur wahrgenommen und reflektiert wird, tiefgreifend.“<sup>63</sup> Stalder erinnert an Theoretiker, die Handlungsfähigkeit immer schon eher den Kollektiven als den Individuen zuordneten, also etwa der Marxismus (namentlich Althusser), Freud und Foucault, oder Mensch-Maschine-Kopplungen in den Blick nahmen (Deleuze/Guattari, Latour). Eine ganze Palette an vorwiegend kollektiv gedachten Handlungsoptionen wird von Stalder zusammengestellt, von der alten Hoffnung auf *Empowerment*, einer permanent zu erstrebenden Wiedergewinnung von Kontrolle durch die Akteur\*innen (nach permanentem Kontrollverlust

---

<sup>59</sup> Stalder: *Digitalität* (2016), S. 242.

<sup>60</sup> Ebd., S. 223.

<sup>61</sup> Vgl. ebd., S. 245.

<sup>62</sup> Ebd.

<sup>63</sup> Felix Stalder: „Agency. Digitalität und Handlungsfähigkeit“, in: ders.: *Notes and Nodes*, veröffentlicht am 20.05.2018, (<http://felix.openflows.com/nodes/479>) [06.10.2021].

im *Backend*) bis hin zur Aushandlung von Protokollen als Regeln für die Interaktion von Akteur\*innen, womit Kommunikationsregeln in Gestalt von Normen, technischen oder anderen Codes, Hardware-Steuerung bis Endnutzer-Services im *Frontend* gemeint sind. Hierin scheint die Digitalisierung in ihren Grundfesten vollendet zu sein, doch sie verändert sich auch weiterhin, zumal in ihren Folgen für den Menschen und in den Aushandlungsprozessen zwischen Mensch und Maschine. Die dezisionistisch aufgeladene Verzweigungsstruktur („friss oder stirb“) und damit die kulturkritische Seite von Stalders Kulturtheorie scheint nicht mehr auf. Mit dem zuletzt angesprochenen Text ist Stalder erkennbar der Netzbewegung zugehörig, deren Subjektpositionen die Soziologin Kathrin Ganz erforscht hat. Die Digitalisierung ist für die Netzbewegung ein Projekt, das zu gesellschaftlichem Fortschritt führt, sofern es (bspw. das ‚freie Internet‘) verteidigt wird.<sup>64</sup> Das Perfektibilitätsnarrativ und das Widerstandsnarrativ liegen dann sehr nah beieinander – eine völlig rückwärtsgewandte Variante des Digitalisierungsnarrativs gibt es (jedenfalls auf dem deutschsprachigen Markt ernsthafter kultur- und gesellschaftstheoretischer Auseinandersetzung) nicht.

## 5 Kleines Rädchen, großer Autor (Armin Nassehi)

Und das Individuum? Armin Nassehi, Professor für Soziologie an der LMU München, Jahrgang 1960, ist kein Freund von Kulturkritik. Er ordnet in seinem systemtheoretisch motivierten Determinismus die Digitalisierung in die Struktur der Gesellschaft der Moderne einfach ein: Sie sei immer schon da gewesen, solange es die Moderne gibt. Die Digitalisierung (die dann doch als relativ starkes Subjekt konzipiert wird, das aber tut, was es nun mal tun muss) löse ein Problem der modernen Gesellschaft, nämlich Muster zu erkennen, zu berechnen, zu analysieren, der Gesellschaft in ihrer Komplexität Verarbeitungsregeln zu geben und damit zur Selbstbeobachtung der Gesellschaft beizutragen, die diese autopoietisch immer schon hervorbringt. Damit sei sie Struktur genauso wie Prozess, vor allem aber Struktur, denn die Gesellschaft sei von Anfang an in Form von Statistiken und digitalen Erhebungen,

<sup>64</sup> Vgl. Kathrin Ganz: *Die Netzbewegung. Subjektpositionen im Diskurs der digitalen Gesellschaft*, Leverkusen-Opladen 2018, S. 269f.

allem Zählbaren eben, einer digitalen Selbstbeobachtung zugetan gewesen. Digitalisierung sei nicht „auf die Intentionen der Macher dieser Technik“ zurückzuführen, entscheidend sei, „was sie tut“:<sup>65</sup> „[V]ieles von dem, was die Digitalisierung betreibt, ist von geradezu soziologischer Denkungsart: Sie nutzt soziale Strukturen, sie macht soziale Dynamiken sichtbar und sie erzeugt aus diesen Formen der Mustererkennung ihren Mehrwert.“<sup>66</sup>

Die Digitalisierung hat keine Geschichte und ist keine Revolution, ihre Akteure sind ohnehin sekundär, denn die Digitaltechnik (für Nassehi offenbar mehr oder weniger synonym mit ‚Digitalisierung‘) ermittle „Regelmäßigkeiten und Erwartbarkeiten, die die Akteure aus ihrer eigenen Perspektive für das Ergebnis eigener Entscheidungen, eigenen Charakters, zur Not eigener Schrullen halten.“<sup>67</sup> Spätestens wenn er auf Habermas‘ Projekt der Moderne als Kampf um die Etablierung von Individualität fast mitleidig zurückblickt, könnte man sich fragen, ob die Suche nach *Agency* ausgerechnet bei einem Systemtheoretiker erfolgversprechend sein kann. Scheinbar ablehnend in seiner Paraphrase von Nassehis Hauptargumenten, tatsächlich aber grundsätzlich zustimmend reagiert der Luhmann-Schüler Dirk Baecker in seiner Rezension:

Für soziologische Theorien, die sich seit Auguste Comte, dann mit den soziologischen Klassikern und erst recht in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts darum bemühen, die Typisierung individuellen Verhaltens durch die Gesellschaft aus dem Handeln, Erleben, Orientierungsbedarf und Erwartungsmanagement der Individuen selbst abzuleiten, hat Nassehi nur den Spott übrig, dass sie den freien Willen überschätzen, den sich die Theoretiker gerne selbst zuschreiben. Die Gesellschaft ist ein überindividuelles Faktum und Datum, wie es mit der Digitalisierung zum dritten Mal entdeckt wird.<sup>68</sup>

---

<sup>65</sup> Nassehi: *Muster* (2019), S. 18.

<sup>66</sup> Ebd.

<sup>67</sup> Ebd., S. 42.

<sup>68</sup> Dirk Baecker: „Auf dem Weg zu einer Theorie der digitalen Gesellschaft. Rezension zu ‚Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft‘ von Armin Nassehi“, in: *Soziopolis*

Nassehis Buch ist insgesamt eine Ich-Erzählung, die auch autobiografische Elemente enthält, die Theoriereflexionen z. B. an den beruflichen Alltag anbindet, also die pragmatische Situation der Entstehung solcher Reflexionen reflektiert. Das ist zunächst völlig erwartbar: Der Theoretiker Armin Nassehi macht sich selbst zum Ich-Erzähler, der die sich beobachtende Gesellschaft beobachtet und der zugleich sich selbst beobachtet: so auch die Präzision, vielleicht aus seiner Sicht auch: die Erwartbarkeit dessen, was er sagt und tut. Dieser starke autodiegetische Erzähler, der von seinen ersten Gehversuchen mit steinzeitlichen PCs, von seiner Vorliebe für württembergische Automobile und von den technischen Umständen des gerade ablaufenden Schreibprozesses erzählt, variiert die Fokalisierungsinstanz.<sup>69</sup> Erkennbar ist eine begrenzte interne Fokalisierung, wenn er autobiografisch wird, sodann aber in der Regel eine Nullfokalisierung, die auf dem sagenhaften und überragenden Wissen des wissenschaftlichen Autors beruht, an dem die Stimme Nassehis teilhat. Einerseits ist er Akteur unter vielen, ohne Individualität, in seinem Handeln scheinbar frei und doch ganz mustergerecht. Als Erzähler der Digitalisierung profitiert er andererseits aber von zahllosen Daten und deren Auswertung, insbesondere von dem ungeheuren intertextuellen Potenzial seines Buchs, das der unendlich belesene Autor inkorporiert und weiterverarbeitet. Dem steht nicht entgegen, dass sich die Digitalisierung und mit ihr Nassehi an der Idee des Originals stößt und die Identität von Original und Kopie in der digitalen Welt postuliert.

Narratologisch betrachtet, trifft Nassehi zwei Entscheidungen: 1. Er erzählt autodiegetisch; 2. die Fokalisierungsinstanz seiner Erzählung wechselt, die Frage ‚wer weiß was und wie viel?‘ ist mehrfach variabel zu beantworten. Es kann das ganz

---

– *Gesellschaft beobachten*, 18.09.2019, (<https://www.sozioapolis.de/lesen/buecher/artikel/auf-dem-weg-zu-einer-theorie-der-digitalen-gesellschaft/>) [05.10.2021]. Nassehis These, die Digitalisierung bedeute eine ‚kybernetische‘ Schließung der Gesellschaft, stimmt Baecker nicht zu: Im digitalen Medium gehe es nicht nur um eine ‚spielerische‘ Selbstreferenzialität, die sich in binärer Codierung bemisst, vielmehr würden physische Ereignisse nach wie vor an den Schnittstellen digitaler Medien abgetastet, diese bleiben also ‚welthaltig‘. Dem Individuum traue Baecker deutlich mehr zu als Nassehi, müsse doch „die Theorie der digitalen Gesellschaft zugleich eine Theorie des menschlichen Bewusstseins, der technischen Medien und der natürlichen Umwelt sein. Sie muss, mit einem Wort, eine Theorie der postdigitalen Gesellschaft sein, wenn es nicht mehr nur darum geht, bereits vorhandene Prozesse zu automatisieren, sondern neue Prozesse zwischen Mensch, Gesellschaft, Technik und Natur zu ermöglichen.“

<sup>69</sup> Vgl. bspw. Nassehi: *Muster* (2019), S. 20–25, 50f., 121, 154.

durchschnittliche Alltags-Ich Nassehi sein, das Auto fährt und irgendwann von der elektrischen Schreibmaschine auf einen PC umgestiegen ist, es kann eine nicht näher bezeichnete Instanz sein, die sich allerhand Ängsten vor der Digitalisierung hingibt (diese Instanz bleibt vage), schließlich ist es ein anderes, gleichsam allwissendes Ich, das als Soziologe und Systemtheoretiker Selbstbeobachtung in Vollendung beherrscht, ein Erzähler als Instanz einer Nullfokalisierung, der mehr weiß als alle anderen Akteure, denn seine autopoietische Macht überschreitet zweifellos die der digitalen Technik gerade aufgrund seiner hochgradig autoreflexiven Kompetenz. Er kann zwar nicht in verändernder Absicht handeln, doch seine Freiheit liegt im Schreiben und vielleicht auch in diesem Wechsel der Fokalisierungsinstanz.

Das vermeintlich so austauschbare Ich entgeht seiner Austauschbarkeit mittels eines Kunstgriffs, der altbekannt ist, nämlich indem es sich Autorschaft zuerkennt. Auch wenn Nassehi seine Studie einreicht in die Selbstbeschreibungen des autopoietischen Teilsystems Soziologie, so reklamiert er doch insoweit Originalität als sie klar unterscheidet zwischen Prätexten, auf die sie sich affirmativ und als gedankliche Voraussetzung beruft, und solchen, die sie als obsolet oder ungültig ablehnt: Dazu zählen auch kulturkritische Arbeiten zum Prozess der Digitalisierung. Die Studie gibt sich als in einem emphatischen Sinn originell, indem sie sich als (erste) Theorie der digitalen Gesellschaft ausweist, also einen Anfang macht, wo Anfänge doch so selten sind. Das starke Autor-Ich, dessen Kehrseite der ganz durchschnittliche Mercedes-Fahrer ist, wäre demnach Nassehis performative Antwort auf den die Moderne kennzeichnenden Verlust der *Agency*.

Dabei steht der mit Autorschaft verbundene Handlungsspielraum natürlich gerade im Zeichen der Digitalisierung längst infrage, folgt man etwa dem linken Theoretiker Michael Betancourt, der schon 2007 ironisch *Die Aufwertung des Autors* im Zeichen der Digitalisierung diagnostizierte, den Begriff der Autorschaft freilich umgestellt wissen wollte von aktivem Handeln auf passives Erleiden. Unter dem digitalen Autor versteht er ein durch Algorithmen erzeugtes Individuum, das „durch die Leistungsfähigkeiten digitaler Computer bei der Verwaltung und Aufzeichnung von Daten entstanden ist“.<sup>70</sup> Aus der das Unvergleichliche hervorbringenden Aktivität wird einmal mehr Warenproduktion: Jegliche Spur, die ein Internetuser im Netz

---

<sup>70</sup> Vgl. Michael Betancourt: „Die Aufwertung des Autors“, in: ders.: *Kritik des digitalen Kapitalismus*, Darmstadt 2018, S. 99–124, hier S. 99.

hinterlässt (beabsichtigte und unbeabsichtigte), macht ihn\*sie zum\*r Autor\*in; die von jeglicher Originalität freien Spuren werden maschinell gelesen, digital zerlegt, rekombiniert und zitiert, also *remixed*, und kommerziell ausgewertet. Betancourts These sei hier exemplarisch erwähnt für eine Argumentation zuungunsten ‚freier‘ Autor\*innenschaft unter digitalen Bedingungen. Ist davon auszugehen, dass Autor\*innenschaft ein Paradebeispiel für das Verschwinden von *Agency* im Zeichen der Digitalisierung sei, so weckt ausgerechnet Armin Nassehi Theorie der digitalen Gesellschaft Zweifel daran.

Starke Autor\*innenschaft ist eine der Signaturen der Moderne, sicherlich bis weit ins 20. Jahrhundert hinein. Dass Marshall McLuhan oder auch Friedrich Kittler ihre mächtigen Autorschaften an der Schwelle eines ‚Gerade noch‘ markierten, überzeugt als These. Nassehi kann, gerade weil es für ihn kein Ende wissenschaftlicher Autorschaft geben kann oder muss, einen stark performativen wie autoritativen Schlusspunkt setzen mit dem Satz: „Um solche Diskurse [zu Chancen, Risiken und dem Disruptionspotenzial digitaler Medien] nicht nur als Kolonialisierungsdiskurse oder Diskurse über äußere Störungen zu führen, lege ich diese Theorie der digitalen Gesellschaft vor.“<sup>71</sup>

Um also die Digitalisierung nicht nur in ein dystopisch bis apokalyptisch getöntes Narrativ zu fassen, und vielleicht als Gegenentwurf zu jeglichem anderen Narrativ, fungiert der Theoriebildungsprozess als aktiver *Neubeginn*. Als Autor reiht sich Nassehi in eine lange analoge Tradition ein, denn er publiziert eine Monografie in einem renommierten Publikumsverlag, überschreitet also die Grenzen intradisziplinärer Kommunikation und adressiert eine, wie man früher gesagt hätte, gebildete und interessierte Öffentlichkeit, wie er ja auch in den alten Massenmedien präsent ist und mehrere Preise für seine öffentliche Wirkung erhalten hat – als ein klassischer Autor.<sup>72</sup>

---

<sup>71</sup> Nassehi: *Muster* (2019), S. 327.

<sup>72</sup> Dies wäre aber auch dem Suhrkamp-Autor Stalder zu unterstellen, dessen Texte freilich aus seinem Blog, teils kollaborativ, hervorgehen.

## 6 Schluss

Es wäre kulturgeschichtlich problematisch, *Agency* im Zeitalter der Digitalisierung ausschließlich kulturkritisch im Zeichen des Verlusts zu diskutieren und in ein ‚Davor‘ auszulagern. Variationen von ‚Handlungsmächtigkeit‘ im Narrativ der Digitalisierung zu erkennen und zu unterscheiden, sagt zum einen etwas über politische Überzeugungen und deren philosophische Voraussetzungen aus: Wo erwartet der Einzelne oder das Kollektiv überhaupt ‚Schlupflöcher‘ und Residuen der Handlungsmächtigkeit? Zum Zweiten erfährt man daraus auch etwas über das faktuale und prognostische Erzählen in Wissenschaft und Publizistik. Die von mir forciert herangezogenen Quellen überschreiten grundsätzlich die Alltagsrede (die freilich auch nur unter großer Anstrengung empirisch zu fassen und auszuwerten wäre), sie umfassen vielmehr in jedem Fall die elaborierte veröffentlichte Rede, die sich wissenschaftlich gibt, mitunter ohne dass das Spekulative daran hinreichend gedeckt wäre. Bis auf Felix Stalder, der sich ernstlich darum bemüht, haben die hier angesprochenen Autor\*innen allerdings auch anderes im Sinn als ausgerechnet *Agency*. Auffällig ist die Diskrepanz zwischen starkem, autoritativem Sprecher und der weitgehend konzedierte Schwäche eines etwaigen einzelkämpferischen (Netz-)Akteurs. Darin unterscheidet sich das Narrativ der Digitalisierung von der Literatur der Moderne und darüber hinaus: Differenziertes Argumentieren bedarf einer autoritativen, empirisch zurechenbaren, nachhaltigen Stimme, die auf eine Person zurückzuführen sein muss, welche gegebenenfalls Verantwortung für ihre Rede übernimmt. Ein ästhetisch motivierter Bruch zwischen Sprechinstanz und Autorinstanz wird nach Möglichkeit ebenso vermieden wie eine Rubrizierung der erzählten Welten als ‚künstlich‘. Dass aber ein sich selbst als ‚stark‘ einführender Erzähler-Autor im Hintergrund eine Welt präsentiert, diese ordnen und als ganze fassen zu können glaubt, führt noch einmal weit hinter die Aporien der Moderne zugunsten von ‚Machbarkeit‘ zurück. Anklänge an – sich unideologisch gebende – politische Rede sind nicht zufällig.

## Literatur- und Medienverzeichnis

- Baecker, Dirk: „Auf dem Weg zu einer Theorie der digitalen Gesellschaft. Rezension zu ‚Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft‘ von Armin Nassehi“, in: *Soziopolis – Gesellschaft beobachten*, 18.09.2019, (<https://www.sozio-polis.de/lesen/buecher/artikel/auf-dem-weg-zu-einer-theorie-der-digitalen-gesellschaft/>) [05.10.2021].
- Bauer, Hartmut u. a. (Hg.): *Verwaltungsmodernisierung. Digitalisierung und Partizipation*, Potsdam 2020.
- Benz, Maximilian: „Es wird nicht überall durchregiert. Die Lehr- und Forschungsfreiheit gerät nicht erst seit Corona unter Druck [...]“, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung/FAZ.net*, aktualisiert am 12.06.2020, (<https://www.faz.net/aktuell/karriere-hochschule/hoersaal/hochschulen-und-corona-es-wird-nicht-ueberall-durchregiert-16806700.html>) [07.10.2021].
- Betancourt, Michael: „Die Aufwertung des Autors“, in: ders.: *Kritik des digitalen Kapitalismus*, Darmstadt 2018, S. 99–124.
- Bethmann, Stephanie (Hg.): *Agency. Qualitative Rekonstruktionen und gesellschaftstheoretische Bezüge von Handlungsmächtigkeit*, Weinheim/Basel 2012.
- Bollenbeck, Georg: *Eine Geschichte der Kulturkritik. Von J. J. Rousseau bis G. Anders*, München 2007 (= Beck'sche Reihe).
- Castells, Mario: *Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft*, Opladen 2004 (= Das Informationszeitalter, Teil I).
- Corsten, Hans/Roth, Stefan (Hg.): *Handbuch Digitalisierung*, München 2022.
- Dulong du Rosnay, Mélanie/Stalder, Felix: „Digital Commons“, in: *Internet Policy Review. Journal on internet regulation* 9 (2020), H. 4, (<https://doi.org/10.14763/2020.4.1530>) [05.10.2021], S. 1–22.
- Eberle, Thomas S.: *Lebensweltanalyse und Handlungstheorie. Beiträge zur Verstehenden Soziologie*, Konstanz 2000.
- Eijking, Jan: „Die Zoom Uni: Zukunftsmodell oder Albtraum?“, in: *taz blogs*, 15.12.2020, (<https://blogs.taz.de/faktenprosa/2020/12/15/die-zoom-uni-zukunftsmodell-oder-albtraum/>) [05.10.2021].
- Friedrichsen, Mike/Wersig, Wulf: „Digitale Kompetenz – Handlungsoptionen und Perspektiven“, in: dies. (Hg.): *Digitale Kompetenz. Herausforderungen für Wissenschaft, Wirtschaft, Gesellschaft und Politik*, Wiesbaden 2020, S. 288–304.
- Ganz, Kathrin: *Die Netzbewegung. Subjektpositionen im Diskurs der digitalen Gesellschaft*, Leverkusen-Opladen 2018.
- Helfferich, Cornelia: „Agency-Analyse und Biografieforschung. Rekonstruktion von Viktimisierungsprozessen in biografischen Erzählungen“, in: Stephanie Bethmann (Hg.): *Agency. Qualitative Rekonstruktionen und gesellschaftstheoretische Bezüge von Handlungsmächtigkeit*, Weinheim/Basel 2012, S. 210–237.

- Dies.: „Von roten Heringen, Gräben und Brücken. Versuch einer Kartierung von Agency-Konzepten“, in: Stephanie Bethmann (Hg.): *Agency. Qualitative Rekonstruktionen und gesellschaftstheoretische Bezüge von Handlungsmächtigkeit*, Weinheim/Basel 2012, S. 9–39.
- HIS – Institut für Hochschulentwicklung/Carla von Hörsten: *Das Corona-Semester beforcht: 5 Studien an einem virtuellen Tisch diskutiert*, 01.12.2020, (<https://hochschulforumdigitalisierung.de/de/blog/corona-semester-beforscht>) [05.10.2021].
- Jannidis, Fotis: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*, Berlin/New York 2004 (= Narratologia, Bd. 3).
- Kauffmann, Kai/Buschmeier, Matthias: „Ungeübt in der digitalen Lehre“, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung/faz.net*, aktualisiert am 03.04.2020, (<https://www.faz.net/aktuell/karriere-hochschule/hoersaal/studium-zu-corona-zeiten-unis-sind-ungeuebt-in-digitaler-lehre-16707420.html>) [07.10.2021].
- Koselleck, Reinhart u. a.: „Revolution“, in: Horst Brunner/Werner Conze/Reinhart Koselleck (Hg.): *Geschichtliche Grundbegriffe. Historisches Lexikon zur politisch-sozialen Sprache in Deutschland*, Bd. 5, Stuttgart 1984, S. 653–788.
- Krämer, Sybille: *Kulturgeschichte der Digitalisierung* [Vortrag vom 13.02.2020], (<https://www.hiig.de/events/sybille-kraemer-kulturgeschichte-der-digitalisierung/>) [05.10.2021].
- Kuhn, Frank: *Elektronische Partizipation. Digitale Möglichkeiten – Erklärungsfaktoren – Instrumente*, Wiesbaden 2006.
- Lahn, Silke/Meister, Jan Christoph: *Einführung in die Erzähltextanalyse*, Stuttgart/Weimar 2008.
- Lautmann, Rüdiger: „Agency“, in: Daniela Klimke u. a. (Hg.): *Lexikon zur Soziologie*, 6. Aufl., Wiesbaden 2020, S. 10.
- Lyotard, Jean-François: *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*, 6., überarb. Aufl. der dt. Ausgabe, Wien 2009 [zuerst 1979, dt. 1986].
- Martus, Steffen: „Der diskrete Reiz des Binären: Warum war die Digitalisierung erfolgreich? In seiner ‚Theorie der digitalen Gesellschaft‘ attackiert der Soziologe Armin Nassehi geläufige Hausmärchen der Kulturkritik“, in: *Süddeutsche Zeitung*, 02.09.2019, (<https://www.sueddeutsche.de/kultur/digitalisierung-der-diskrete-reiz-des-binaeren-1.4584450>) [07.10.2021].
- Meinel, Christoph: „Digitale Kompetenzen und Schulbildung“, in: Mike Friedrichsen/Wulf Wersig (Hg.): *Digitale Kompetenz. Herausforderungen für Wissenschaft, Wirtschaft, Gesellschaft und Politik*, Wiesbaden 2020, S. 29–36.
- Müller-Funk, Wolfgang: *Die Kultur und ihre Narrative*, 2. Aufl., Stuttgart 2007.
- Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA 1997.
- Nassehi, Armin: *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*, München 2019.

- Ders.: „Und was machen wir dann den ganzen Tag? Mehr Freiheit durch digitalen Sozialismus: Richard David Precht trifft mit seiner Streitschrift für das bedingungslose Grundeinkommen einen Nerv“, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 30.06.2018, S. 10.
- Precht, Richard David: *Jäger, Hirten, Kritiker. Eine Utopie für die digitale Gesellschaft*, München 2018.
- Ratcliffe, Simon: „Steve Jobs We Salute You“, in: *The Digital Transformation People*, 24.02.2017, (<https://www.thedigitaltransformationpeople.com/channels/people-and-change/steve-jobs-we-salute-you/>) [07.10.2021].
- Simanowski, Roberto: *Stumme Medien. Vom Verschwinden der Computer in Bildung und Gesellschaft*, Berlin 2018.
- Stalder, Felix: „Agency. Digitalität und Handlungsfähigkeit“, in: ders.: *Notes and Nodes*, veröffentlicht am 20.05.2018, (<http://felix.openflows.com/nodes/479>) [06.10.2021].
- Ders.: *Kultur der Digitalität*, Berlin 2016 (= edition suhrkamp, Bd. 2679).
- Vries, Jan de: *Aristokratismus als Kulturkritik. Kulturelle Adelssemantiken zwischen 1890 und 1945*, Köln 2021 (= Adelswelten, Bd. 4).
- Wannemacher, Klaus/Seyfeli, Funda/Elsner, Laura (HIS – Institut für Hochschulentwicklung): *Corona-Shutdown an den Hochschulen. Was (ver-)geht, was bleibt? ExpertInnenbefragung Digitales Sommersemester 2020*, freigeschaltet am 26.11.2020, (<https://www.youtube.com/watch?v=XKQ9kQ1WDsc&t=22s>) [05.10.2021].
- Wikipedia: „Digitalisierung“, in: *Wikipedia – Die freie Enzyklopädie*, aktualisiert am 8. Juni 2022, (<https://de.wikipedia.org/wiki/Digitalisierung>) [05.10.2021].
- Wittpahl, Volker: „Vorwort“, in: ders. (Hg.): *Digitale Souveränität. Bürger, Unternehmen, Staat*, Berlin/Heidelberg 2016, S. 5–7, (<https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/27827>) [12.10.2021].



# Erzählen digitalisieren und Digitalisierung erzählen. Überlegungen zur Funktion von Erzählen und Digitalisierung sowie zur Netzliteraturwissenschaft

## 1 Erzählen und Digitalität/Digitalisierung

Wie die Digitalisierung erzählen? Nichts spricht dagegen, die Einführung des Personal Computers im eigenen Büro oder die erstmalige Nutzung von sozialen Medien für die kommunikative Selbstdarstellung als Ereignis zu erzählen. In diesem Fall ist das Zäsurieren von Zeit durch die Digitalisierung natürlich gesetzt: Man geht von einer erzählenswerten, also hinreichend markanten Veränderung der Lebenswelt durch Einführung eines Neuen aus. Aber oft bleiben solche Erzählungen, die sich auf rein thematischer Ebene mit den Folgen technischer Innovation und veränderter Kommunikationsmodalitäten befassen, schal, weil sie sich mit allzu naheliegenden Folgen und Phänomenen der Digitalisierung auf einer tendenziell alltäglichen Erfahrungsebene befassen. Das Verständnis der Funktion von Digitalisierung ist dabei in der Regel zu eng gefasst, sodass die Digitalisierung kaum Eingang in die *Poetik* der Erzähltexte findet und sie auf der *Formebene* nicht besonders radikal imprägniert.

Denn es ist gerade die Formebene, die einen Konnex zwischen Digitalität einerseits und Erzählen andererseits herstellt. Beobachtet man die jeweiligen Formen und die Prozesse ihrer Herstellung, rücken Digitalität und Erzählen eng aneinander, wie zu zeigen sein wird. Bei beiden handelt es sich um Praktiken des *flexiblen Formaufbaus*, die in der Gesellschaft tief verankert sind. Das legt den Schluss nahe, dass sich eine Zäsur durch Digitalisierung womöglich gar nicht so einfach plausibilisieren lässt, zumindest nicht jenseits alltäglicher Praktiken, die sich durch technische Innovation selbstverständlich verändert haben. Um diese These weiter zu erläutern,

bedarf es einer größeren Ausholbewegung, die sich die Formierungsprozesse, die in digitalen Anwendungen und in Erzählkonstruktionen stattfinden, genau anschaut.

Bekanntlich hat die Digitalisierung – in einem weiten Sinne verstanden als eine Transformation kontinuierlich organisierter Daten in eine Abfolge diskreter Daten – eine lange Geschichte: Semiotisch betrachtet lässt sich jedes Notationssystem, das mit diskreten Zeichen operiert, als eine Form primärer Digitalität verstehen.<sup>1</sup> Spätestens der Strukturalismus hat diese Erkenntnis mit seiner Theorie der Bedeutungskonstitution durch Abgrenzung von dem, was eine bedeutungstragende Einheit *nicht* ist, durchgesetzt. Nach Saussure ist die Voraussetzung dieser Zeichenbestimmung einerseits die Arbitrarität der Zeichen, also ihr Nicht-Festgelegt-Sein auf eine Bedeutung, und die Linearität der Artikulation oder Notation, also ihr zeitlich differentielles Nacheinander; zusammengenommen sind Zeichensysteme also Gefüge des Nacheinanders semantisch nicht-festgelegter Zeichen. Wenn Kommunikationssysteme maßgeblich digital sind, beruht ihre Ökonomie gerade auf diesen Prinzipien der Formalisierung (Arbitrarität) und Abfolge (Linearität). Der medienhistorisch weite Blick zeigt die funktionale Ebene jeglicher Form von Digitalisierung als Ökonomisierung von Kommunikation durch Formalisierung und Organisation als Abfolge.<sup>2</sup>

Ähnliches gilt für das Erzählen in seiner allgemeinen Form. Jenseits von unterschiedlichen historischen Erscheinungsformen von Erzählungen ist das Erzählen

---

<sup>1</sup> Vgl. Hans Hiebler: *Zur Medienkulturgeschichte des Digitalen und zu einer aktuellen Spielart des Erzählens im digitalen Zeitalter*, (<https://www.uibk.ac.at/germanistik/digitalisierungstagung/downloads/hiebler-mkg-des-digitalen-und-spielart-des-digitalen-erzaehlens-.pdf>, S. 6) [07.07.2022].

<sup>2</sup> Die Problematik dieser medienhistorisch weiten Verortung von Digitalität ist deutlich benannt worden: „Natürlich ist das Wort ‚digital‘ irritierend vage und kann abwechselnd alles oder nichts bedeuten. Alles etwa, wenn Medienhistoriker die Epoche des Digitalen bis in die frühe Neuzeit ausdehnen, es zum Fundament überhaupt jeglichen dichotomen Denkens machen wollen oder darauf bestehen, dass jede Textualität bereits digital sei, weil sie immer schon einen diskreten alphanumerischen Code (ein Alphabet) voraussetzt; nichts, wenn darauf hingewiesen wird, dass die materielle Basis digitaler Technologie immer in der nichtdigital-stetigen Welt zu finden sein muss“ (Hannes Bajohr: „Das Reskilling der Literatur. Einleitung zu *Code und Konzept*“, in: ders. [Hg.]: *Code und Konzept. Literatur und das Digitale*, Berlin 2016, S. 7–21, hier S. 13f.). Allerdings scheint mir der weite zeitliche Rückblick und die Rekapitulation des semiotischen Grundlagenwissens zentral zu sein, um die Funktionalität von Digitalisierung und Digitalität zu erfassen.

selbst als kulturelle Aktivität universell: Der Mensch organisiert seinen unhintergebar sprachlich verfassten Weltbezug immer schon in narrativen Modellen.<sup>3</sup> Die anthropologischen Gründe dafür sind divers. Anschließbar an das Thema der Digitalität ist – wie sich zeigen wird – eine Erklärung, die Erzählen als eine Tätigkeit des Sinnaufbaus *und* Sinnabbaus beschreibt. In und durch Erzählungen wird eine Sinnkonstruktion erstellt und angeboten, die die wahrgenommene Welt zu ordnen und zu deuten vermag. Erlebnisse, Erkenntnisse, Erfahrungen werden in einer Abfolge organisiert, konnektiert und auf ein Ziel – wie vermittelt auch immer – hin ausgerichtet. Die These der Kontingenzbewältigung durch Erzählen als sinnstiftender Tätigkeit ist bekannt. Albrecht Koschorke betont allerdings, dass im Erzählen auch der Abbau von Sinnbezügen und das Lancieren von Kontingenz zentral sein können. Das Erzählen ist universell, weil es sowohl Sinnaufbau als auch Sinnabbau leisten kann. Zum Sinnabbau schreibt Koschorke:

Als eine in hohem Maße formlose Tätigkeit kann es [das Erzählen] entsprechend gerade die Qualität der Formlosigkeit – sei es durch Deformation, sei es durch Auflösung verfestigter Sinnformen – im Prozess der kulturellen Semiosis ausspielen.<sup>4</sup>

Wenn hier Erzählen als „formlose Tätigkeit“ bezeichnet wird, ist damit eine relative Regelungebundenheit gemeint. Etwas vorsichtiger lässt sich das Erzählen als formende Tätigkeit verstehen, die weniger formbeschränkt ist als andere Weisen der Weltkonstruktion. Es ist das Nicht-festgelegt-Sein auf *bestimmte* Formen, die das Erzählen ausspielt. Gerade dieses Nicht-festgelegt-Sein auf bestimmte Formen, der unkomplizierte Aufbau und Abbau von Sinn, assoziiert das Erzählen mit der Digitalität: Die Formvariabilität potenziert sich, wenn das Medium aus hoch variablen Einheiten besteht, für die keine festen Sinnkopplungen vorgeschrieben sind. Der Prozess der Digitalisierung, der die verwendeten Einheiten zunehmend formalisiert und im Falle der Computertechnik nur noch mit zwei Zeichen (‘0’, ‘1’) auskommt, treibt diese Entwicklung voran. Die Maximierung des Formbaren bei gleichzeitiger

---

<sup>3</sup> Vgl. Albrecht Koschorke: *Wahrheit und Erfindung. Grundzüge einer allgemeinen Erzähltheorie*, Frankfurt a. M. 2015, S. 10.

<sup>4</sup> Ebd., S. 11.

Möglichkeit, bestehende Formen zu demontieren, charakterisiert sowohl das Erzählen als auch Digitalität immer schon. In diesem formbezogenen Sinne sind Erzählen und (primäre) Digitalität analog.

## 2 Digitalisierung als Zäsur

Geht man von der Unterscheidung der Medienepochen durch die Toronto School aus, zu deren Vertretern Walter J. Ong, Harold Innis und Marshall McLuhan gehören, dann ist mit der Digitalität nach den Epochen der Oralität, Literalität und Printmedialität das elektronische Zeitalter gemeint. Ein solcher medienhistorischer Ansatz fokussiert mit Stammeskultur, Manuskript, Buchdruck und elektronischer Technik Leitmedien, deren Abfolge sich historisieren lässt und den Vorteil bietet, im wörtlichen Sinne zu universalisieren, das heißt: alle medienhistorischen Ereignisse als Zäsuren in eine Entwicklungsgeschichte zu fügen. Die technischen Praktiken und technologischen Erfindungen können so in eine einheitliche, plausible Ordnung gebracht werden, von der aus sich weitere kultursemiotische Ereignisse und Prozesse ableiten lassen.

In diese Mediengeschichte fügt sich die (sekundäre) Digitalität als besondere Form der elektronischen Medien ein, die seit den 1950er-Jahren computergestützt ist. Diese sekundäre Digitalisierung lässt sich durch medienhistorische Ereignisse datieren, ob es nun die Erfindung des ersten programmierten Rechenautomaten, die Durchsetzung des Personal Computers auf allen Schreibtischen oder die Erfindung des World Wide Web ist. Oft werden solche medienhistorischen Ereignisse als Zäsuren bestimmt, die einen Epochenwechsel einläuten oder besser: einen Strukturumbau notwendig machen. Für die sekundäre Digitalität wird dieser Zäsurcharakter häufig markiert und diskutiert: Unbestritten sind der soziale und strukturelle Wandel, der mit der flächendeckenden Digitalisierung verbunden ist, sowie die Veränderung von Wahrnehmungsweisen bei den Nutzern digitaler Medien. Die Literatur dazu, ob digitalisierungskritisch oder -euphorisch, ist mittlerweile Legion.

Zu beobachten ist allerdings, dass die auf die Digitalitätszäsur zurückgeführten Veränderungen ihren historischen Vorläufern funktional ähneln und einen zuvor

bereits angestoßenen Strukturumbau amplifizieren.<sup>5</sup> Das lässt sich bspw. am Vergleich von Buchdruck und computerbasierter Digitalität zeigen. Für beide Zäsuren gilt, dass mit der neuen Technologie andere Formen von Interaktion und Kommunikation entstehen und genutzt werden. Die Einführung der Schrift hatte grundsätzlich die Unterscheidung zwischen Mitteilung und Information notwendig gemacht, was durch die massenhafte Vervielfältigung des Geschriebenen im Buchdruck dann zum drängenden Problem wird: Angesichts abwesender Gesprächspartner, die die Mitteilungsseite sichtbar und aktiv gestalten, sind nur noch massenweise schriftliche Texte als Kommunikationsangebot verfügbar, deren Information zu interpretieren ist. Interpretation wird neben anderen zu einem Mittel der Filterung von sich potenzierenden Sinnangeboten, die durch das erhöhte Text- und Wissensangebot zur Verfügung stehen.<sup>6</sup>

Mit der Digitalisierung wird dieser Wandel in der Kommunikation verbreitert und vertieft, insofern digitale Kommunikation konsequent auf Fernkommunikation setzt und die möglichen Gesprächspartner vervielfältigt. Die zunehmende Breite an Adressierung wird flankiert von einer Zunahme an Inhalten – markant seit dem Web 2.0 ab den 2000er-Jahren –, die synchronisiert werden. Maximal viele Personen können maximal viele Inhalte gleichzeitig rezipieren und bearbeiten/beantworten, und auch dies ganz unterschiedlich. Welche Mechanismen in digitalen Kommunikationsmedien angewendet werden, um die Zunahme an Kommunikation (mehr Beteiligte, andere Beteiligte, mehr Daten) wieder zu filtern, ist hinlänglich bekannt: Gatekeeper, Paywalls, Netzsäuberungsalgorithmen, Empfehlungsalgorithmen u. a. sind hier auf der Ebene der Programme zu nennen. Sie ergänzen das, was sozialer Austausch, egal ob analog oder digital, mit seinen Exklusions- und Inklusionsformen immer schon reguliert.

Auf dieser allgemeinen Ebene der Beobachtung von Kommunikation lässt sich der intuitive Befund nachvollziehen, dass die Digitalisierung ebenso wie der

---

<sup>5</sup> Vgl. Marshall McLuhans Formulierung: „What we are considering here, however, are the psychic and social consequences of the designs or patterns as they amplify or accelerate existing processes. For the ‚message‘ of any medium or technology is the change of scale or pace or pattern that it introduces into human affairs“ (ders.: *Understanding Media. The Extensions of Man* [1964], London/New York 2001, S. 8).

<sup>6</sup> Vgl. Raimar Zons: „Text – Interpretation – Kommentar“, in: Jan Assmann/Burkhard Gladigow (Hg.): *Text und Kommentar*, Hamburg 1995, S. 389–406.

Buchdruck eine technologische Zäsur darstellen. Zugleich wird aber auch deutlich, dass diese Zäsur zu entschärfen ist, insofern die digitalisierte Kommunikation eine Fortführung und Extensivierung einer längerfristigen Entwicklung von Kommunikation ist, also die gefühlte Medienrevolution (aus der Perspektive der Technik) gleichzeitig eine Medienevolution (aus der Perspektive der Funktion und der Semantik) ist:<sup>7</sup> Zäsur und Nicht-Zäsur zugleich. Es bleibt eine Frage der Perspektive, welche Diagnose man hier stellen will, wie in allen entwicklungslogisch gedachten Geschichtsverläufen.

Das Beobachten von Zäsuren geht immer von konstruierten, relativ homogenen Epochen aus, die untereinander hinlänglich verschieden sind und bestenfalls durch trennende Ereignisse voneinander geschieden werden können (wie z. B. die Erfindung des Internets). Als heuristische Ordnungsleistung kann die Annahme von Zäsuren Sinn machen, wenn man sich zugleich dessen bewusst ist, dass diese Ordnungsleistung Ergebnis einer Konstruktion ist und das geordnete Geschehen simplifiziert. Auch Hans Blumenbergs Begriff der „Epochenschwelle“<sup>8</sup>, der anstelle eines harten Einschnitts einen Zeit-Raum des Übergangs vorsieht, entkommt dem Gedanken einer beschreibbaren repräsentationalen Einheit, die sich von anderen abgrenzt, nicht, und auch Karlheinz Stierles Verständnis von einer Epoche als einem offenen, dynamischen „Raum diskursiver Formationen“<sup>9</sup> (im Foucault’schen Sinne) nicht vollständig.

An dem Denkmodell der Epochenschwelle und mithin der Zäsur haben sich alle historisch breiten Darstellungen abzarbeiten. Das lässt sich an den Einleitungen zu neueren Literaturgeschichten oft ablesen. David Wellbery legitimiert den offenchronologischen Ansatz der Literaturgeschichte *Eine Neue Geschichte der deutschen Literatur* (engl. 2004, dt. 2007) mit Bezug auf Panofsky und Benjamin:

---

<sup>7</sup> Auf die doppelte Perspektive weist der von Ralf Schnell herausgegebene Band *MedienRevolutionen. Beiträge zur Mediengeschichte der Wahrnehmung*, Bielefeld 2006, hin.

<sup>8</sup> Hans Blumenberg: „Epochenschwelle und Rezeption“, in: *Philosophische Rundschau* 6 (1958), S. 94–120.

<sup>9</sup> Karlheinz Stierle: „Renaissance – Die Entstehung eines Epochenbegriffs aus dem Geist des 19. Jahrhunderts“, in: Reinhard Herzog/Reinhard Koselleck (Hg.): *Epochenschwelle und Epochenbewußtsein*, München 1987, S. 453–492, hier S. 453f.

In seinem Essay „Zum Problem der historischen Zeit“ (1927) hat Erwin Panofsky darauf hingewiesen, dass „jede historische Erscheinung notwendigerweise zugleich mehreren Bezugssystemen angehört“ und deshalb „sich jede ihrer Hervorbringungen gewissermaßen in dem Schnittpunkt mannigfacher Bezugssysteme stellt, die einander ebensowohl als fremdräumliche wie als fremdzeitliche gegenüber treten, und deren Wechselwirkung in jedem Fall zu einem individuellen Ergebnis führt“. Solche Wechselwirkungen ergeben das, was Walter Benjamin „Konstellationen“ nannte; Konfigurationen historischer Tatsachen, die im Moment einer plötzlichen Erkenntnis zusammenschießen. So führen vielfältige Wege von einem Ereignis zu anderen Ereignissen; Echos, Beeinflussungen und Kontraste werden wahrnehmbar. Manchmal sind diese Verbindungen zeitlich unmittelbar anschließend, manchmal springen sie über Jahrhunderte hinweg.<sup>10</sup>

Die historischen Ereignisse sind datierbar und ermöglichen darum ein Zäsurieren von Abläufen, aber deutlich wird hier, dass jede Zäsur eine eher synthetische Qualität als eine analytische hat: In ihr ziehen sich transhistorische Bezüge zu Knotenpunkten des Erkennens von Zusammenhängen zusammen. Insofern ist das Fallbeil/Messer, das etymologisch noch im Begriff der Zäsur steckt, zugleich Knüpfnadel. Am Beispiel der Medientechnologien Buchdruck und Digitalität hat sich dies gezeigt: Sosehr die medienhistorischen Ereignisse Zäsuren darstellen, so deutlich sind sie funktional analog.

### 3 Digitalisierung der Literatur, Netzliteratur und ihre Bearbeitung in den Literaturwissenschaften

Auch in Bezug auf die Literatur als Teil des Kunstsystems und die Literaturwissenschaften als Teil des Wissenschaftssystems lässt sich das Zugleich von Zäsur und

---

<sup>10</sup> David E. Wellbery (Hg.): *Eine Neue Geschichte der deutschen Literatur*, übers. v. Christian Döring u. a., Berlin 2007, S. 21f.

Nicht-Zäsur durch Digitalisierung beobachten. Betrachtet man die Ausdifferenzierung medialer literarischer Formate, die durch die Digitalisierung ermöglicht worden sind – von Twitteratur bis zum algorithmenbasierten Uncreative Writing –, so stellen die Einführung des Personal Computers oder des World Wide Web natürlich deutliche Zäsuren dar, die Entwicklungen im literarischen Feld ermöglicht haben, die es zuvor nicht gab. Dabei ist es vor allem die Netzliteratur – also die im Netz und durch das Netz produzierte und distribuierte Literatur –, die hier von Interesse ist,<sup>11</sup> weil in diesem Segment klassische Konzepte von Quelle/Einfluss, Autorschaft, Werk, Stil, Leserschaft, Publikation und Distribution in besonderem Maße an ihre Grenzen geführt werden. Auch hier sind die Stichwörter, die mit diesen literarischen Texten verbunden sind, bekannt: Literaturwissenschaftliche Denkmodelle, die auf Ontologie (Autor), Materialität (Buch), Singularität (Autor, Werk), Exklusivität (Stil), Diachronizität (erst Schreiben, dann Lesen) und Geist/Bewusstsein (Sinn, Bedeutung) gründen, werden erweitert durch Denkmodelle, die auf Relationalität (Netzwerk der Akteure), Virtualität („Werk“ als Netzwerk), Kooperativität (kollaboratives Schreiben und Lesen), Inklusion (breit gefächertes Publikum), Synchronizität (Schreiben und Lesen fast zugleich) und Technik (Sinn durch bewusstseinsunabhängiges Kopeln) beruhen. All das macht aus literaturwissenschaftlicher Perspektive einen Unterschied, der zu einem Strukturausbau der Literaturwissenschaften geführt hat und noch führt, durch strukturelle Kopplungen mit den Medienwissenschaften, der Soziologie und anderen Disziplinen.

Die Medienwissenschaften haben den Strukturausbau durch Medienwandel bündig beschrieben, an den sich die Veränderung durch elektronische Kommunikation

---

<sup>11</sup> Simone Winko nennt drei Grundtypen digitaler Literatur: digitalisierte Literatur, digitale Literatur (als Hypertext vorliegend, dessen Realisierung interaktiv funktioniert) und Netz-Literatur (Hyperfiction, Mitschreibprojekte, Maschinenpoesie); vgl. Simone Winko: „Am Rande des Literaturbetriebs: Digitale Literatur im Internet“, in: Heinz Ludwig Arnold/Matthias Beilein (Hg.): *Literaturbetrieb in Deutschland*, München 2009, S. 292–303. Peter Gendolla benutzt den Begriff Netzliteratur dagegen für alle digital prozessierende Literatur und teilt sie nach der Art der dominierenden Schnittstelle ein: 1. Menschen handeln mit Menschen: kooperatives Schreiben in digitalen Medien, die vorwiegend neutrale Kanalfunktion hätten, 2. Maschinen handeln mit Maschinen: Maschinenpoesie, 3. Menschen handeln mit Maschinen: Wechselspiel zwischen festen Regeln und offenen Entwürfen; vgl. Peter Gendolla: „Still Standing. Zur Geschichte und zu aktuellen Tendenzen der Netzliteratur“, in: Hannes Bajohr (Hg.): *Code und Konzept* (2016), S. 44–58, hier S. 45ff.

gut anschließen lässt: Walter Ong hat mit dem Begriff der ‚sekundären Oralität‘ eine reflektierte Schriftmündlichkeit bezeichnet, die die Zäsur der Epochen von Mündlichkeit und Schriftlichkeit rückwirkend überbrückt.<sup>12</sup> Gesprochene Sprache wird im schriftlichen Medium inszeniert, um die durch Schrift abgelöste Bindung an Raum und Zeit kommunikativ wieder einzuholen. Die Anwesenheit der Teilnehmer mündlicher Kommunikation lässt Rückbezüglichkeiten zu, die die Schrift nicht mehr zur Verfügung hat und darum die Szene gesprochener Sprache imitiert.

Es spricht einiges dafür, den Medienwechsel von der Printmedialität/Literalität zur Digitalität analog als „sekundäre Literalität“ zu bezeichnen.<sup>13</sup> Elektronische Kommunikation, basierend auf Programmcodes, nutzt weiterhin die Visualisierung von Sprache in Form von Schriftzeichen und ist darin sekundär literal.<sup>14</sup> Sie hat aber, im Gegensatz zur literalen Kultur, keinen körperlichen Träger mehr, radikalisiert also die Lösung von Raum und Zeit, um zugleich und stattdessen gerade in den Sozialen Medien auf Unmittelbarkeit zu setzen und darin sekundär oral zu sein.

Neben der Lösung vom Raum ist es vor allem die Lösung von der Zeit, als festem Zeitpunkt und als Zeitlauf, der die medialen Zäsuren hervortreten lässt. Eine der zentralen Funktionen der Digitaltechnik ist die Synchronisationsleistung. In den Sozialen Medien kann beim Schreiben zugesehen werden, was in den Literaturwissenschaften von der Twitteratur-Forschung beobachtet und analysiert wird.<sup>15</sup> Retrospektiv ist diese Entwicklung zur Synchronisation plausibel: Wenn sich die strukturelle Ausdifferenzierung durch Komplexitätssteigerung ergibt, dann stellt Synchronisation als ein Aufschwimmen von Gegenwart eine Dichte und Komplexität her, die zum Strukturausbau und mithin zur Weiterentwicklung des Systems motiviert. Für die Netzkommunikation gilt, dass sie laut Thomas Wegmann „alle Zeitdimensionen [...] in Sekundenschnelle verklickt“:

<sup>12</sup> Vgl. Walter J. Ong: *Oralität und Literalität. Die Technologisierung des Wortes* [1987], Opladen 1997.

<sup>13</sup> Ich danke Bernhard Dotzler für den Hinweis auf diese Analogisierung.

<sup>14</sup> Ich folge hier Thomas Wegmanns Beschreibung von „sekundärer Literarität“ in: ders.: „Eine Rose ist keine Rose ist eine @)))->->-“. Die Zeichen der Netzkultur zwischen Rose und Schrift“, in: *Philologie im Netz* 4 (1998), S. 43–51, (<https://web.fu-berlin.de/phin/phin4/p4t3.htm>) [18.08.2021].

<sup>15</sup> Vgl. dazu den Beitrag von Elias Kreuzmaier und Magdalena Pflock in diesem Band.

[E]rstens die Vergangenheit in Form von externen Datenbanken und internen Festplatten, zweitens die Gegenwart durch Chats und drittens die Zukunft durch E-Mail, weil jede Message bekanntlich nur Vorläufer und Generator jenes Wunsches ist, die nächste möglichst bald zu empfangen. Der Ästhetik des Haltbaren [Archivierungsleistung der Schrift, A. S.] konkurriert so eine Ästhetik des Verschaltbaren.<sup>16</sup>

Medienwissenschaftlich betrachtet lassen sich also diverse Belege für eine Zäsur zwischen primärer und sekundärer Literalität finden, die auch den Ausbau der Literaturwissenschaften aufgrund einer Zäsur durch die Digitalisierung legitimieren.

Allerdings fällt auf, dass der Umstrukturierungsbedarf auf dem Buchmarkt nur mäßig ist. Beobachtbar ist, dass die technologische Zäsur für den Bereich der Literatur zumindest bis dato keine (quantitativ) erhebliche Veränderung des Buchmarkts und der Rezeptionsgewohnheiten nach sich gezogen hat.<sup>17</sup> Die kunstvolleren, experimentelleren Titel der Netzliteratur, die „generative Codeliteratur“ (das ist „Literatur, die durch einen auf einem Computer ausgeführten Programmcode hergestellt wird“<sup>18</sup>), bleibt ein bisher noch kleines Segment, das ich wertneutral als „Spezialistenliteratur“ bezeichnen möchte: Literatur, deren künstlerischer Anspruch sich in einer formalen Komplexität zeigt, die wenig Übereinstimmung mit den Ansprüchen des sog. „Publikumsbuchmarkts“ (so die gängige Bezeichnung des Börsenvereins) hat. Die generative Codeliteratur kann zusätzliche Sinnangebote liefern, die sich dann erschließen, wenn zum einen das Funktionieren digitaltechnischer Codes nachvollzogen werden kann und wenn zum anderen selbstreflexive und medienreflexive Herausforderungen nicht gescheut werden. Die Titel sprechen in erster Linie

---

<sup>16</sup> Wegmann: *Eine Rose* (1998), S. 51.

<sup>17</sup> Von den 29.000 Neuerscheinungen auf dem deutschen Buchmarkt im Jahr 2019 entfällt der größte Anteil, nämlich 41 %, nach wie vor auf das Segment „Literatur“. 16 % der Neuerscheinungen rubriziert der Börsenverein des deutschen Buchhandels als „Deutsche Literatur“, 20 % als „Belletristik“. Der Anteil an E-Books steigt dabei enorm – allerdings handelt es sich bei dieser Publikationsform fast nur um Digitalisierungen des Printformats, nicht um experimentelle Formate, die die digitalen Möglichkeiten von Formung ausschöpfen.

<sup>18</sup> Bajohr: *Reskilling* (2016), S. 9.

Kenner an, die neben Identifikations- und Unterhaltungsangeboten auch Reflexionsangebote von der Literatur erwarten, die aus der Formwahl hervorgehen. Man muss an diesen Sinn-Zumutungen von Literatur seine Freude haben.

Aber auch im Bereich der Digitalliteratur fällt auf, dass es zunehmend Print- oder E-Book-Versionen der ursprünglich im Netz oder aus dem Netz generierten Inhalte gibt. War man Anfang der 2000er-Jahre noch davon ausgegangen, dass die Literatur im elektronischen Raum die Zukunft der Literatur sei – Buchprojekte wie Thomas Hettches und Jana Hensels *Null. Literatur im Netz* (2000) galten als fortschrittliche Formate, von denen man glaubte, dass sie einen Wandel einläuten würden –, so muss man heute feststellen, dass viele Segmente der Literatur sowohl material/medial wie auch poetologisch auch zwanzig Jahre später doch relativ klassisch geblieben sind.<sup>19</sup> All das würde dafür sprechen, dass die Digitalisierung den Bereich der Literatur, die Erzählliteratur/Belletristik im Besonderen, bisher nicht zäsuriert hat.

Die Gründe dafür sind zu klären. Offensichtlich hat es bisher keine Notwendigkeit gegeben, dass Literatur sich umzugestalten hätte. Meine These ist, dass Literatur als Kunst und Digitalität als Technologie funktional, d. h. ihre Formenvarianz betreffend, in dem Maße analog sind, dass die umfassende Digitalisierung den Bereich des Literarischen nicht infrage stellen musste. Um das zu erläutern, sind die Funktionen von Digitalität einerseits, Literatur andererseits noch einmal genauer in den Blick zu nehmen.

## 4 Funktionen der Digitalisierung

Ein Verständnis für die Durchsetzungsstärke von Digitalität lässt sich nur erzielen, wenn man sich auf den Zugewinn fokussiert, den sie der modernen Gesellschaft bietet. Damit soll keine undifferenziert technikfreundliche, medienunkritische Positionierung verbunden sein, sondern hier sollen die bekannten Leistungen digitaler Technik noch einmal vor Augen geführt werden.

---

<sup>19</sup> Diesen Hinweis verdanke ich Christiane Heibach, die die Entwicklung von Literatur im elektronischen Raum um 2000 genau beobachtet hat, vgl. dies.: *Literatur im elektronischen Raum*, Frankfurt a. M. 2003.

Um die Masse des Vielgestaltigen, in das sich gesellschaftliches Leben ausdifferenziert, noch erfassbar und operabel zu halten, bedarf es eines Zugriffs, der allgemein und umfassend genug ist. Dieses Problem löst Digitalität mit dem Angebot eines Erfassungs- und Darstellungsmediums, das mithilfe eines einfachen Codes die analoge Welt neu codiert. Analoge Repräsentationen werden – nicht ohne Verluste – in binär codierte Repräsentationen übersetzt, die einen höheren Abstraktions- und Generalisierungsgrad haben als die analogen. Gerade weil sich prinzipiell alle analogen Repräsentationsformen mithilfe eines einzigen binären Repräsentationspaares beschreiben lassen, kann ein *Höchstmaß an unterschiedlichen Formen (I)* erzeugt werden. Es muss nicht mehr zwischen unterschiedlichen Daten und Formaten unterschieden werden, sondern Inhalte können als Information universalisiert, verarbeitet und in multimodalen Formaten wieder angeboten werden.

Mit der Computerisierung ist zugleich eine höhere *Komplexität an Formen (II)* möglich. Komplexe Strukturen lassen sich verdichtet verarbeiten, abbilden und lesen, was angesichts der Informationsüberlastung und Zeitverknappung von Arbeitsvorgängen ein probates Mittel zur deren Bewältigung ist.

Die Steigerung der Komplexität der Formen reagiert auf die Bedürfnisse einer sich ausdifferenzierenden Gesellschaft; die Steigerung der Varianz der Formen kommt dem Begehren nach Universalisierung des geordneten Erkennens nach, das schon im 17. Jahrhundert in Form einer *mathesis universalis* anvisiert worden ist und mit Alan Turings universeller Maschine tentativ technisch eingelöst wurde.<sup>20</sup>

Ein wesentlicher Faktor für die Durchsetzung digitaler Informations- und Kommunikationsstrukturen ist ihre *Lösung von Raum und Zeit (III)*, zumindest in ihren klassischen Koordinaten. Das mit der Verschriftlichung einsetzende Nicht-angewiesen-Sein auf die raumzeitliche Begegnung von Kommunizierenden, vom Buchdruck massenhaft befördert, gelangt in der computerisierten Kommunikationskultur zu ihrem vorläufigen Höhepunkt und entspricht den Bedürfnissen einer globalisierten (Welt-)Gesellschaft. Die Dimension der Zeit schließt sich hier an, wie sich oben gezeigt hat, wenn digitale Technik Instantaneität und Synchronie erlaubt: Zeitläufe werden verdichtet, parallelisiert, abgekürzt; Ereignisse aus allen Zeitdimensionen können jederzeit zur Verfügung gestellt werden.

---

<sup>20</sup> Vgl. Norbert Bolz: „Computer als Medium – Einleitung“, in: Norbert Bolz/Friedrich Kittler/Christoph Tholen (Hg.): *Computer als Medium*, München 1994, S. 9–16, hier S. 11.

Schließlich ist die viel diskutierte veränderte Rolle des Menschen im digitalen Medienverbund zu erwähnen. Man kann die zunehmende Ersetzung von menschlichen Leistungen des Denkens und Handelns als Desubjektivierung, Verabschiedung des Geistes, Verlust an Freiheit und Kreativität werten und die Frage nach Verantwortlichkeit des Handelns stellen. Doch auch angesichts dieser berechtigten Kritik ist festzustellen, dass sich digitale Maschinen durchgesetzt haben, die (be-)rechnen – und das heißt rational ‚denken‘ und handeln (im Sinne eines Problemlösens) – können, weil sie unter gewissen Umständen tatsächlich als freier und flexibler betrachtet werden können als von ihrer Umwelt determinierte Menschen.<sup>21</sup> Programme – das hat Niklas Luhmann zum Identitätsbegriff herausgestellt – sind für die *Stabilisierung von erwartbarem Handeln (IV)* geeignet, weil sie von Personen, Situationen und Kontexten relativ unabhängig und darum insgesamt flexibler sind als die Identitätsangebote ‚Rolle‘ und ‚Person‘. Das Umschalten des Denkens von einer subjektzentrierten Ordnung auf programmierte und programmierbare Systeme mit Rekursionseffekten<sup>22</sup> und damit von einer rein symbolischen Logik (erste Stufe der sekundären Digitalität, Turingmaschine) auf subsymbolische, konnektionistische Modelle<sup>23</sup> (Künstliche Neuronale Netze, Artificial Intelligence, Machine Lear-

<sup>21</sup> Norbert Bolz formuliert provokant: „Frei ist der Mensch als Maschine [...]. Die Maschine behauptet [...] die symbolische Struktur völlig unabhängig von der Aktivität eines Subjekts; es wird vom Maschinenspiel des Symbolischen radikal dezentriert. Das Subjekt ist nichts als ein Relais in der universalen Symbolisierung des Realen“ (Bolz: *Computer als Medium* [1994], S. 13).

<sup>22</sup> Vgl. ebd., S. 9.

<sup>23</sup> Anstatt mit einer rein symbolischen Logik deduktiv, seriell und präzise zu operieren, orientiert man sich am komplexen neuronalen Netzwerk, in dem Informationen als „dynamische Verknüpfung elementarer Bestandteile in einem nicht-linearen Netzwerk“ verstanden werden, ebenso „simultan und parallel prozessierend“ wie sein biologisches Vorbild (ebd., S. 14). – Bei einem konnektionistischen Modell wird versucht, „das (äußere) Verhalten eines Systems als Ganzes nachzubilden durch den Zusammenhang einer großen Anzahl von relativ einfachen und oft recht ähnlichen Einheiten, die in einem dichten Netzwerk miteinander verbunden sind. Diese Einheiten arbeiten lokal und kommunizieren mit anderen nur via Signalen [sic] über Verbindungen. [...] Da das Systemverhalten nicht algorithmisiert wird, ist jedoch nicht nachvollziehbar, wie das konnektionistische Modellsystem intern funktioniert, seine Ergebnisse entstehen immer aus dem Zusammenwirken aller Elemente“ (Wikipedia: „Konnektionismus“, in: *Wikipedia – Die freie Enzyklopädie*, [<https://de.wikipedia.org/wiki/Konnektionismus>] [20.07.2022]).

ning; zweite Stufe der sekundären Digitalisierung) kann dabei helfen, andere, von der Subjektzentrierung verborgene Strukturen aufzudecken. Evident wird das an der Arbeit von Empfehlungsalgorithmen, die auf der Grundlage von Big Data, Statistik und Wahrscheinlichkeit Entscheidungsstrukturen abbilden, die den Menschen mit seinen eigenen, oft verborgenen Wünschen überraschen.<sup>24</sup>

Der Vorteil dieser konnektionistischen Architekturen ist ihre Anpassungsfähigkeit (das System lernt allmählich und ohne Vorgabe, Muster zu gewichten, allein auf der Grundlage der Eigenschaften der Umgebung), ihre Lernfähigkeit (hohe Rekursion) und ihre Robustheit (sie arbeiten auch bei Teilausfällen des Systems).<sup>25</sup> Damit können sie bei einer hohen Flexibilität in der Datenqualität eine hohe Stabilität von Ergebnissen erzielen.

Die Kopplung von Flexibilität und Stabilität dient letztlich dem Versuch, Zukunft abzusichern: Unbekanntes, zukünftiges Verhalten soll möglichst präzise vorherzusagen sein, und das kann ein Individuum nicht leisten. Dafür bedarf es des gesamten Wissens einer Gemeinschaft, und zwar des bewussten und des verborgenen sozialen Wissens, das Maschinenprogramme entbergen können.<sup>26</sup> Darin haben Big Data

---

<sup>24</sup> Aber auch die scheinbar nicht vom Subjekt imprägnierte Rechentechnologie ist nicht frei von subjektiven Interferenzen. Das zeigt sich an manchen errechneten Ergebnissen der Künstlichen Intelligenz und des Deep Learnings, die darauf hindeuten, dass vom Menschen ermittelte Trainingsdaten nicht ‚rein‘ sein können; vgl. Simon Rothöhler: „Rogue Data. Über Algorithmenkritik, Trainingsdaten und das Kunstprojekt ‚ImageNet Roulette‘“, in: *Texte zur Kunst* 118 (2020), S. 37–49.

<sup>25</sup> Vgl. Joachim Funke: *Problemlösendes Denken*, Stuttgart 2003, S. 90f.

<sup>26</sup> Armin Nassehi arbeitet ebendies in seinem Buch *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*, München 2019, heraus: Die algorithmisierte Suche nach Mustern in der Gesellschaft deckt die vorhandenen, oft verborgenen Strukturen der Gesellschaft auf, die auf deren Stabilität oder Trägheit hinweisen. Nassehis Buch zeigt, inwiefern die digitale Gesellschaft immer schon eine musterhaft prozessierende ist, vor wie nach der Digitalisierung. Schon die Sozialstatistik im 19. Jahrhunderts hatte mit dem Projekt der Vermessung der Welt begonnen, um in abstrakten Daten Muster der Gesellschaft erkennen und Wissen über das Soziale daraus ableiten zu können, und Amazons Kaufempfehlungen und Tinders Bekanntschaftsangebote sind als deren Verlängerung in die Privatwirtschaft zu verstehen. Big Data hat ihren Nutzen darin, aus der riesigen Menge der versammelten Daten Wahrscheinlichkeiten für individuelles Verhalten herauszufinden – wobei ‚individuelles Verhalten‘ sehr weit gefasst werden und z. B. auch das Verhalten von Tumoren (Tumorerkenntung) meinen kann.

ihren Sinn, auch wenn sie dabei die Leistungen der auf andere Weise flexiblen und stabilen menschlichen Akteure ausklammern.<sup>27</sup>

Die digitale Mustersuche ist als das Komplement zur Maximierung der Formenvarianz zu sehen: Aus dem erweiterten Angebot möglicher Formen werden durch Wahrscheinlichkeitsberechnungen bestimmte Formen selegiert. Wenn man die Funktionen der Digitalisierung beobachten will, ist diese Spannung aus Öffnung und Schließung, Angebot und Selektion von Formen in den Blick zu nehmen.

Damit sind diejenigen Leistungsversprechen der Digitalisierung angerissen, die für den hier interessierenden Zusammenhang relevant sind: hohe Formenvarianz, hohe Komplexität der Formen, Flexibilisierung durch zunehmende Lösung von Raum, Zeit und Bewusstsein, Stabilisierung durch kollektiv vermittelte und individualisierte Wahrscheinlichkeit.

## 5 Funktion von Literatur/Erzählen

Mit der oben beschriebenen Leistung von Digitalität, *maximale Formenvarianz* zu produzieren, um sie zugleich *auf bestimmte Formen zu reduzieren*, haben wir uns Koschorkes Begriff des Erzählens stark angenähert. Was er als eine Erklärung für das Entstehen von Erzählungen ausgeführt hat, lässt sich auch auf die anderen Gattungen, auf Literatur insgesamt, beziehen. Literatur leistet auf formaler Ebene genau das, was Digitalisierung vorantreibt: Steigerung von Formenvarianz und Stabilisierung durch ein bestimmtes und bestimmbares Muster.

Koschorke nennt als elementare Operationen des Erzählens unter anderem Diversifikation und Variation einerseits, Redundanz, Reduktion und Schemabildung andererseits.<sup>28</sup> Im Erzählen werde der „Wirklichkeitsstoff“<sup>29</sup> auf eine Erzählung re-

---

<sup>27</sup> Offensichtlich wird das bspw. an einfachen Formen der Gestalt- oder Mustererkennung, deren Ergebnisse mitunter noch derart falsch sind, dass der Output menschliche Beobachter amüsiert. Diese Reaktion zeigt allerdings die grundlegende und doch sehr komplexe Interpretationsleistung menschlicher Akteure, die diesen Formen der maschinengesteuerten Gestalt- und Mustererkennung noch weit überlegen ist. In den Sozialen Medien zeigt sich Vergleichbares an der algorithmisierten Suche nach ‚Hatespeech‘, die Formen uneigentlichen Sprechens wie Ironie nicht erkennen kann.

<sup>28</sup> Koschorke: *Wahrheit und Erfindung* (2015), S. 27–74.

<sup>29</sup> Ebd., S. 43.

duziert. Die narrativen Restriktionen, so Koschorke, versorgen „das Kommunikationssystem mit Redundanz. Sie fassen die unendliche Zahl möglicher Geschichten in wiederkehrende Muster und Abläufe ein. Das hat den Effekt, Streuung in Redundanz zu verwandeln. [...] Die kommunikative Leistung von Redundanz besteht darin, dass sie einen unterstellten Konsens absichert.“<sup>30</sup> Diese Musterbildungsfunktion von Erzählen fügt sich nahtlos an Nassehis soziologische Beobachtung der digitalen Gesellschaft an.

Allerdings lässt sich in Bezug auf das Erzählen auch die komplementäre Perspektive einnehmen: Erzähltes öffnet den komplexen ‚Wirklichkeitsstoff‘, der immer schon auf eine oder wenige Sichtweisen reduziert wahrgenommen wird – je nach Anschlussmöglichkeiten an die eigenen Frames –, indem es eine zweite Realitätsebene eröffnet. Das leistet zumindest literarisches Erzählen, insofern es Fiktionalität deutlicher markiert, als es andere Erzählformen tun. Wenn das, was als Wirklichkeit wahrgenommen wird, zu komplex wird, wird über Sinnentscheidungen Komplexität ausgelagert: Es wird potenzialisiert oder virtualisiert.<sup>31</sup> Aus dieser Perspektive öffnet die Fiktion mögliche Sinnangebote, motiviert die im Muster zurückgenommene Streuung und diversifiziert sich, vermengt sich, bereichert sich im Laufe des (Wieder-)Erzählens oder Lesens mit weiteren Sinnmöglichkeiten.

Wenn man Literatur als offenes Formenangebot versteht, das auf der Grundlage einer verschriftlichten, konkreten Form noch weitere Sinnmöglichkeiten mitliefert, und wenn dieses Arrangement der Gesellschaft einen Reflexionsraum anbietet, innerhalb dessen Alternativen des Seins und Denkens ausprobiert werden können, dann leistet Literatur exakt das, was Digitalisierung auf andere Weise ermöglicht. Es werden Repräsentationen erzeugt, die der analog wahrgenommenen Welt selbst nicht mehr entsprechen (selbst im Dokumentarischen nicht!), die aber einen Modus der Weltverarbeitung anbieten, der als sinnvoll erachtet wird.

---

<sup>30</sup> Ebd., S. 43f.

<sup>31</sup> Vgl. mit einer anderen Stoßrichtung Niklas Luhmann: *Ökologische Kommunikation. Kann die moderne Gesellschaft sich auf ökologische Gefährdungen einstellen?* [1986], 4. Aufl., Wiesbaden 2004, S. 44.

Dabei kann sich die fiktive Welt von der als wirklich erlebten Welt entfernen, kann andere Zeit- und Raumkoordinaten annehmen, andere Kopplungslogiken verwenden, die nicht mehr der bewährten Rationalität folgen. Ereignisse können unverbunden aneinandergereiht sein, synchronisiert werden, Sinn kann unvorbereitet emergieren. Akteure müssen keine menschlichen Qualitäten haben, können maschinenhaft agieren. Es bedarf keiner stabilen Referenz mehr. All das, was oben als Funktion von Digitalisierung beschrieben worden ist, lässt sich an der Literatur beobachten. Avantgardistische Projekte haben die Sinnzumutungen von Literatur schon ausgetestet, und die romantische Fantastik hat irritierende Sinnfigurationen angeboten. Literatur ist nicht darauf angewiesen, die Außenwelt zu repräsentieren, sondern sie bietet einen Raum für die Möglichkeit von anderer Wahrnehmung und neuer Erfahrung. Sie kann Varianten des Denkens und Erlebens zur Verfügung stellen, die durch ihre Differenz zu der erlebten Welt eine Doppelfigur aus zwei benachbarten Realitäten darstellen, deren Potenzial offensichtlich gebraucht wird.

Dabei ist die dargestellte Welt nicht unbedingt als die selegierte Alternativwelt zu verstehen, als notwendige Reduktion auf ein Schema, sondern sie motiviert vielmehr zur Konstruktion eigener Lektüren, die schließlich auch nichts weniger sind als eigene Modi der Weltverarbeitung. Diese Lektüren lassen sich – wie es Norbert Bolz für die konnektionistische Computer-Architektur formuliert – als „dynamische Verknüpfung elementarer Bestandteile in einem nicht-linearen Netzwerk“<sup>32</sup> verstehen. Wenn auch das Datenvolumen eines Romans nicht vergleichbar ist mit den Big Data großer KNN-Projekte, die Imaginationsräume von Lesenden sind es durchaus: Sie sind in ihrer Gesamtheit so unendlich wie die dem Netz zugesprochenen Zeichenströme. Die Kanonizität mancher literarischer Texte belegt die unendlich scheinenden möglichen Verknüpfungen, die sich durch Lektüre (also Relation und Interaktion) zu einem bestimmten Formangebot aggregieren. Und für die Lektüre, mit der sich die Lesenden mit dem offenen Formangebot in Relation setzen, gilt, dass auch sie anpassungsfähig, lernfähig und robust ist: Es muss nicht alles, was als Sinnangebot geliefert wird, tatsächlich als sinnvolle Form akzeptiert werden; Verstehen kann passagenweise aussetzen, ohne die Sinnhaftigkeit eines literarischen Textes oder die Produktivität von Literatur insgesamt völlig zu unterhöheln.

---

<sup>32</sup> Bolz: *Computer als Medium* (1994), S. 14.

Wenn ein solches Konstruktions- oder Produktionsverfahren nun von Algorithmen gesteuert wird und Literatur generiert, überlastet es die beschriebene Funktion von Literatur keineswegs, sondern fügt sich in dieser Hinsicht nahtlos an.

Es stimmt, dass die in Florian Cramers Sinne „interessante“ Netzliteratur<sup>33</sup> vor allem durch Selbstreflexivität, genauer: Medienreflexivität gekennzeichnet ist. Gendolla sieht in der Netzliteratur eine Potenzierung von Medienreflexivität, einen „vielfach rückgekoppelten Prozess zwischen Menschen-Maschinen-Menschen-Medien-Menschen-Programmen“<sup>34</sup>. Allerdings ist die Frage, ob diese in der Netzliteratur erzeugte Medienreflexivität eine qualitative Steigerung von vordigitaler selbst-/medienreflexiver Literatur darstellt oder eine gegenwärtige temporäre medienreflexive Ausprägung des Literatursystems, wie Formen der Konzeptkunst es immer waren, nur jetzt unter den Bedingungen des Digitalen. Wenn Gendolla behauptet, dass die Netzliteratur „tradierte literarische Erzählungen und Verfahren [reflektiert], um sie als der medientechnischen und damit kulturellen Gegenwart nicht gewachsene ästhetische Mittel erkennbar werden zu lassen“<sup>35</sup>, dann klingt hier sowohl eine Defizienz- als auch eine Steigerungsthese an. Vermutlich ist damit aber die Motivation gemeint, die zur Ausdifferenzierung von Netzliteratur als einem Segment von Literatur geführt hat, das neben die nach wie vor funktionierende und keineswegs defizitär wirkende nicht-digitale Literatur tritt. Schaut man sich an, wie Florian Cramer ein Perl Poem beschreibt, das seine computerprozessierte Sprache reflektiert, so handelt es sich dabei um drei Lesemöglichkeiten dieses Gedichts: als Gedicht in natürlicher Sprache, als Sequenz von Maschinenbefehlen und als zweites Gedicht in natürlicher Sprache, sobald es vom Computer ausgeführt ist.<sup>36</sup> Das dreimalige „Lesen-als“ zeigt

---

<sup>33</sup> Florian Cramer: „Warum es zuwenig interessante Netzdichtung gibt. Neun Thesen“, in: *netzliteratur.net*, 27.04.2000, ([https://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher\\_thesen.html](https://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher_thesen.html)) [21.08.2021], ders.: „sub merge(my \$senses“, in: *Text+Kritik* 152 (2001), Themenheft Digitale Literatur, hg. v. Heinz Ludwig Arnold, S. 112–123, hier S. 112.

<sup>34</sup> „Die Entwürfe [...] werden in einem vielfach rückgekoppelten Prozess zwischen Menschen-Maschinen-Menschen-Medien-Menschen-Programmen usw. verhandelt – ein permanenter Turing-Test. Die seit der Hyperfiction entwickelten Netzliteraturprojekte handeln [...] genau diese Frage in immer neuen Variationen ab, durchlaufen sie aus immer neuen Perspektiven, einen ganzen Diskursraum, durchaus im sozio-biopolitischen Sinne: Wer spricht und wer schweigt? Wer beobachtet, kontrolliert, definiert Kommunikationen und Handeln?“ (Gendolla: *Still Standing* [2016], S. 53f.).

<sup>35</sup> Ebd., S. 55.

<sup>36</sup> Cramer: *Warum es zuwenig interessante Netzdichtung gibt* (2000).

die grundsätzliche Möglichkeit jeder Literatur, etwas als etwas anderes zu lesen. Das Nicht-Angewiesen-Sein auf stabile Referenz auf eine außerliterarische Wirklichkeit ist ja oben als genuine Leistung von Literatur gedeutet worden. Eine performative Ebene (die hier auf der dritten Ebene angesprochen ist: die im Gedicht notierten Befehle ausführen, um dadurch ein anderes Gedicht zu erzeugen) kann grundsätzlich auch vordigitaler selbst-/medienreflexiver Literatur eingeschrieben sein.

Im Falle der medienreflexiven Netzliteratur scheint allerdings immer noch eine Windung in der Reflexionsschleife hinzuzukommen. Die Ausführung dessen, was sie sagt, wird deutlicher vor Augen geführt, der Rezeptionsvorgang als Produktionsvorgang kenntlich gemacht. Es scheint ein Screen, ein Display oder aber wegen des performativen Aspekts: eine Bühne ergänzt zu werden. Was McLuhan für die Übersetzungsleistung von Medien notiert – sie erlauben es, sich einer Sache durch eine andere zu nähern, viele Facetten gleichzeitig durch mehr als einen Sinn zu verarbeiten und wahrzunehmen –,<sup>37</sup> gilt hier auch für die Netzliteratur: Sie fügt eine weitere Facette hinzu. Dieser Schluss liegt nahe, wenn man mit McLuhan annimmt, dass der Inhalt jedes Mediums ein anderes ist: Im Umkehrschluss lässt sich überlegen, ob nicht die Reflexion jedes Kommunikationsmediums die Medienreflexionen der vorherigen Medien implizit enthält.

Es mag sein, dass Netzliteratur – zumindest in der Lyrik, vor allem im oben erwähnten Perl Poem – die „Lesen-als“-Varianten markanter in eins schiebt, mehr Referenzebenen vexierbildartig verschaltet und mit dem Ausstellen eines digitalen Codes den Kommunikationsprozess expliziter als Neuproduktion weiterer Referenzen bestimmt. Aber es kann auch sein – das zeigt ein nüchterner Blick auf die bisherige Konzeptkunst des 20. Jahrhunderts –, dass diese hoch-selbstreflexive Form der Literatur Ermüdungserscheinungen bei der Rezeption erzeugt, nicht weil die generierte Literatur „zuwenig interessant“ ist, sondern weil hochkomplexe Formen, deren Sinnangebote mehr Energien zur Entschlüsselung benötigen als sie durch Zugewinn neuer Perspektiven freisetzen, wenig durchsetzungsstark sind. Koschorke

<sup>37</sup> Medien(technologien) übersetzen nach McLuhan eine Wissensform in einen anderen Modus, der eine Zunahme an Informationen verarbeiten kann. Was für die Operationsweise menschlichen Verstehens gilt, lässt sich auf die der technischen Medien übertragen: Ihr Operieren ist ein „process of getting at one thing through another, of handling and sensing many facets at a time through more than one sense“ (McLuhan: *Understanding Media* [2001], S. 66).

legt in seiner Erzähltheorie überzeugend dar, warum ein mittleres Maß an Sinnangebot und Ordnungstiftung im Sinne einer psychischen Ökonomie ist.<sup>38</sup> Kausale Verkettungen zu verarbeiten erfordere eine geringere mentale Anstrengung als die Verarbeitung isolierter Daten, Schemabildung sei ökonomischer als durchgängige Irritation. Zugleich muss dieser „bequeme“<sup>39</sup> Sinn weniger geordnet und kohärent sein als gedacht: Es reichen flüchtige Abgleiche einzelner Teile mit den eigenen Frames. Angesichts des obigen Plädoyers für das Reflexionsangebot von Verstehensalternativen in der Literatur ist hier nun auf die mittlere Lage der Ordnungstiftung in der kulturellen Semiose hinzuweisen:

Sie [die Semiose, A. S.] stabilisiert sich [...] auf der Ebene von ‚leichtem‘ und flüchtigem Sinn, während die Erzeugung von ‚schwerem‘ Sinn – sei es in der Bedeutung eines vertieften, weiträumigeren Verständnisses, sei es in der Ausrichtung auf Ziele und Zwecke oder in der Suche nach einem Zusammenhalt stiftenden letzten Grund – zusätzlicher Arbeit bedarf. Die kulturelle Semantik wird deshalb um den (gedachten) Wert einer mittleren Sinnhaftigkeit oszillieren, in einer Schwankungsbreite, die sich aus der Volatilität kommunikativer Prozesse und aus der Ungleichmäßigkeit des semiotischen Feldes, in dem sie stattfinden, erklärt.<sup>40</sup>

Sollte die letzte Reflexionswindung, die medienreflexive Netzliteratur vordigitaler Literatur hinzufügt, langfristig mehr Übersetzungsenergie fordern, als deren Übersetzung freisetzt, wird die Netzcomputerdichtung aus der akademischen Perspektive zu einer wertvollen Insel im weiten Feld des Literarischen, deren literarische Texte auf hochkomplexe Weise zeigen, was sie zu sagen haben: dass die Gesellschaft sich digitalisiert hat und dass sie das in ihrem Kunstsystem reflektiert.

Für die anderen, bisher umfangreicheren Teile des literarischen Feldes scheint zu gelten, dass die vordigitalen Möglichkeiten von Literatur ausreichen, um die (auch durch die Digitalisierung motivierten) Veränderungen im Sozialen und in der Wahrnehmungsweise zu präsentieren und zu verhandeln.

---

<sup>38</sup> Vgl. Koschorke: *Wahrheit und Erfindung* (2015), S. 148–152.

<sup>39</sup> Ebd., S. 151.

<sup>40</sup> Ebd., S. 152.

## 6 Im Netz erzählen

Die grundsätzliche Funktion des Erzählens, durch andere Sinnkopplungen den Möglichkeitsraum zu erweitern, ändert sich also durch Digitalisierung und Vernetzung nicht – nur die Formen können sich verändern. Angesichts der Formenvarianz, die durch Netzpraktiken enorm befördert werden können, richtet sich die literarische Kommunikation am Code von Gefallen/Nicht-Gefallen (oder Lust/Unlust) aus, also an der Energie, die ein Formexperiment freisetzt. Für die Zugehörigkeit von Dichtung zum Kunstsystem ist es nicht zentral, wie der ästhetische Mehrwert erzeugt wird, ob geniehaft inspiriert, algorithmisch generiert oder kollaborativ entstanden.

Das mag der Grund dafür sein, warum sich Blogs als Netz-Erzählform umstandslos mit den Methodiken der Literaturwissenschaften beobachten lassen, auch in ihrer permanenten Überarbeitung und Unabgeschlossenheit. Die derzeit beforschten literarischen Kurzformen, die in Sozialen Medien entstehen, von ausgewiesener Twitteratur oder Instapoese bis zu Tweets mit diskutablen Kunstcharakter stellen dagegen eine größere Herausforderung für die Literaturwissenschaften dar. Wenn Tweets von der literarischen Kommunikation als Literatur akzeptiert werden, lassen sie sich als kleine Formen des Erzählens verstehen. Die kommunikative Leistung dieser Äußerungen wird als ästhetische verstanden: Ihnen wird eine Verdichtung, eine Realitätsverdopplung zugemutet, die mit einem erhöhten Interpretationsbedarf einhergeht und entsprechend von mehr erzählt, als sie sagen. Johannes Paßmann hat genau diese Bewegung an seiner eigenen Twitteraktivität beobachtet: der Turn hin zu möglichst ‚guten‘, ironischen, kunstvollen Tweets.<sup>41</sup> Sie sind Formen uneigentlichen Sprechens, die über die Alltagskommunikation und ihrem Bedürfnis nach ‚mittlerem‘, also: ‚bequemem‘ Sinn hinausgehen. Aber auch hier gilt: Die dazukommenden literarischen Formate weiten den Begriff der Literatur formativ aus, aber nicht funktional, und damit nicht zäsurierend. Die Literaturwissenschaften sind geübt im Umgang mit Kürzestformen, deren Länge, Stil und Entstehungskontext kein Kriterium zur Literaturzugehörigkeit darstellt, wohl aber deren Komplexität als Fähigkeit zur Realitätsverdopplung, die gefällt oder nicht gefällt. Das Netz erzählt mitunter anders,

<sup>41</sup> Vgl. Johannes Paßmann: *Die soziale Logik des Likes. Eine Twitter-Ethnographie*, Frankfurt/New York 2018.

als man es von vordigitalem Erzählen gewohnt gewesen ist, meist aber nicht kategorial anders: Das Erzählte bleibt innerhalb der weiten Grenzen des gesellschaftlichen Kunstsystems, und es bleibt beschreibbar von den Literaturwissenschaften, die sich in den letzten Jahrzehnten medienwissenschaftlich geöffnet haben.

## 7 Von der Digitalisierung erzählen

Von der Digitalisierung wird erzählt. Oft geschieht das in Bezug auf ihre erwartbaren und meist ins Extreme geführten Folgen für die Gesellschaft: Man findet Narrative des Technikhypes (vor allem in nicht-literarischen Erzählungen, aber auch in literarischen Utopien) und der Kontrolle durch Technik (literarische Dystopien, netzkritische Alltagsdiskurse). Das ist nicht weiter verwunderlich, da damit die Extremformen der Reaktion auf Neues bezeichnet werden: Es wird taxiert nach dem Kriterium der Ressourcenerweiterung oder des Ressourcenabbaus. Bei den im engeren Sinne literarischen Erzählungen wird dabei die Auseinandersetzung mit der Digitaltechnik meist allein auf die motivische Ebene geholt. Oft wirken die Erzählungen dann blass, weil sie nur das wiederholen, was die nicht-literarische Kommunikation auch liefert. Wie kann man von der Digitalisierung auf komplexe, selbstreflexive Weise erzählen, die der Reflexion von Digitalisierung etwas hinzufügt, das nicht schon gesagt worden ist, zugleich aber die ‚mittlere‘ Ebene der Ordnungsstiftung bedient?

An einem Roman aus postdigitaler Zeit, aber in klassischer Buchform geschrieben, möchte ich abschließend kurz illustrieren, wie dies eingelöst werden kann. Matthias Senkel erzählt in seinem Roman *Dunkle Zahlen* (2018) von dem Prozess der Digitalisierung in der Sowjetunion. Zum Hauptstrang des Erzählten: Die UdSSR hat aus politischen und wirtschaftlichen Gründen Interesse an komplexen Rechenautomaten. Mit ihnen sollen Subversionskontrolle im totalitären Staat und Effektivitätssteigerung in der Planwirtschaft sichergestellt werden. Dafür ist man auf die besten Programmierer angewiesen, die durch eine Spartakiade der besten Jungprogrammierer der sozialistischen Bruderstaaten ermittelt werden sollen. In diesen Erzählstrang flechten sich weitere: Eingefügt werden in den Roman Versatzstücke zur Geschichte der sowjetischen Rechenmaschinen und ihrer Programmierer, zu (Computer-)Architekturen, zur Übersetzungsleistung digitaler und analoger symbolischer Systeme und zur Kontrolle und Überwachung. Das ist die Ebene der rein thematischen Behandlung von Digitalisierung.

Der Roman behauptet nun, der Output einer Literaturmaschine namens GLM zu sein, und simuliert dies auf der Ebene formaler Anordnung: Die Kapitel sind nach keiner nachvollziehbaren Logik geordnet. Allerdings zeigt ein Schaltplan im Buch eine Prozessionslogik an, der eine (Zweit-)Lektüre des Romans folgen kann, die mehr Chronologie und Kausalität für eine Sinnkonstruktion braucht. Möglicherweise simuliert der Roman damit eine algorithmische Mustererkennung, die aus ungeordnet versammelten Daten ein Muster herausarbeitet.

Senkel macht hier den Versuch, die sowjetische Geschichte der Informationstechnologie zur Zeit des Kalten Krieges nicht nur zu erzählen, sondern er präsentiert das Erzählte *zugleich* auch als simuliertes Ergebnis eines Rechenautomaten.<sup>42</sup> Nun ist das Übersetzen des Themas in die Ebene der Form zwar ein Ausweis von Selbstreflexivität, aber dieser Befund allein bleibt hinter den Möglichkeiten von Netzliteratur noch zurück, die ihre Medialität weitaus avancierter reflektieren kann. Auf die Besonderheit dieses Romans weist die Erzählhaltung hin: Senkel erzählt lustvoll-leidenschaftlich vom Scheitern einer ersehnten Digitalisierung, ohne dass seine erzählerische Ironie seiner grundsätzlichen Sympathie mit seinen Protagonisten Abbruch tut. Diese Erzählhaltung passt zu seinem formalen Spiel von Illusionserzeugung (Erzählen ist Rechnen) und Illusionsbruch, womit alles Erzählte immer schon als unglaubwürdig qualifiziert wird. Mit dieser Erzählhaltung, die sich mit dem Erzählstoff der anfänglich nicht besonders erfolgreichen Digitalisierung in der Sowjetunion verbindet, setzt Senkel den bekannten Digitalisierungsnarrativen (Bedrohung oder Zugewinn durch digitale Technik) etwas anderes entgegen. Dem im Westen, vor allen in den USA, vorherrschenden Narrativ der ständigen technologischen Revolution, das sich bis in heutige Erfolgsgeschichten und Zukunftsvisionen von Digitalität verlängert hat, wird hier ein Narrativ des Scheiterns gegenübergestellt.

<sup>42</sup> Teterewkin, ein fiktiver Dichter, habe Babbages Differenzmaschine in London kennengelernt und daraufhin einen Poesieautomaten namens GLM konstruiert. Dieser sei zwar verloren gegangen, aber ein ebenso verloren gegangener Nachbar habe diesen Roman konstruiert. Senkel habe das Poem – den vorliegenden Roman – ins Deutsche übersetzt. Der Leser erhält schon zu Beginn des Romans einen Screenshot des Startbildschirms der Rechenmaschine, die jetzt als Literaturmaschine bezeichnet wird. „Das Bestätigen der Eingabetaste initiiert den Erzählvorgang“, heißt es eingangs (Matthias Senkel: *Dunkle Zahlen*, Berlin 2018, Vorsatzblatt). Der Romantext sei „Datenbank und Steuerungsprogramm“ (ebd., S. 110), wird an anderer Stelle gesagt.

Claus Pias hat eine Rhetorik der Steigerung und der ständigen Epochalität für den frühen Digitalisierungsdiskurs in den USA seit den 1960er-Jahren herausgearbeitet, der sich erklären lässt aus der Verbindung von wissenschaftlichem Fortschrittsgeanken, militärischem Wettrüsten angesichts politischer Systemgegner und dem Begehren nach Überwindung ökonomischer Krisen Anfang der 1970er-Jahre. Die Geschichte der Digitalisierung in der Sowjetunion ist dagegen geprägt von einer mangelnden technologischen Universalisierungstendenz (technologisch sehr verschiedene Computermodelle; in den USA dagegen setzt IBM auf eine Reihe kompatibler Computer), schlechter technischer Ausstattung, kaum fortgeschrittenen Programmiertechniken, kaum erfolgter Technologieübertragung in die zivile Wirtschaft, fehlender institutioneller Kooperation aufgrund von Geheimhaltungsgeboten.<sup>43</sup> Erst Technologie-Spionage mithilfe der DDR-Staatssicherheit macht in den 1970er-Jahren einen Technologietransfer möglich, der ein Einheitssystem etablieren lässt, das aber bis zum Ende der UdSSR den technologischen Vorsprung der USA nicht aufholen kann.

Alle hier beschriebenen Aspekte zur Geschichte der Rechenmaschinen in der Sowjetunion finden Eingang in den Roman, von vagen Anspielungen bis hin zu Namen und Rollen zentraler historischer Personen. Entscheidend aber ist, dass die formal eigenwillige Anordnung, die sich letztlich nur über den Schaltplan in eine systematischere Ordnung bringen lässt und sonst eher einer Unordnung entspricht, die mangelnde Universalisierungstendenz der sowjetischen Rechentechnologie widerspiegelt. So wenig wie sich die sowjetischen Computingingenieure dem *rjad*(= Reihe)-Projekt einer Einheitslinie unterwerfen wollten – Sergej Lebedevs Bonmot lautet: „Und wir machen etwas, das aus dieser Reihe fällt!“<sup>44</sup> –, so wenig kann man die Geschichte der Rechenmaschinen in der Sowjetunion als ‚Reihe‘, d. h. in einer konsequenten Reihenfolge erzählen.

---

<sup>43</sup> Vgl. Felix Herrmann: „Zwischen Planwirtschaft und IBM. Die sowjetische Computerindustrie im Kalten Krieg“, in: *Zeithistorische Forschungen* 2012, H. 2, S. 212–230. Online einsehbar unter <https://zeithistorische-forschungen.de/2-2012/3442> [02.09.2021]. Sergej Lebedev war der Leiter der Gruppe, die Ende der 1940er-Jahre den ersten sowjetischen Computer entwickelt hat, und später der Direktor des führenden Rechentechnikinstituts im sowjetischen Ministerium für Radioindustrie; vgl. ebd., S. 216 und 220.

<sup>44</sup> Ebd., S. 220.

Auch wenn das letztlich etablierte Einheitssystem elektronischer Rechenmaschinen bis zum Zusammenbruch der sozialistischen Staaten dank Spionage „zu einem der erfolgreichsten transnationalen Kooperationsprojekte des Ostblocks“<sup>45</sup> werden konnte, ist es vom Scheitern flankiert und hinkte, wie gesagt, der US-amerikanischen Entwicklung immer hinterher. Eine ironische Erzählhaltung ist für das Erzählen dieser Digitalisierungsgeschichte überaus passend. Diese Ironie bleibt nicht allein bezogen auf die scheiternden Entwicklungen der sowjetischen Rechentechnologie, sondern schattiert auch zugleich den Steigerungsimperativ und Epochalitätsausruf des westlichen Agenda-Settings für Digitalisierung. Aber da dieses Scheitern im Roman kein verzweifelt ist, sondern die scheiternden Figuren sympathisch und die scheiternden Projekte lächerlich sind, wird die Grandiosität vieler Digitalisierungsnarrative in dieser Digitalisierungsgeschichte kolportiert. Ironie ist schon immer ein probates Mittel zur Herrschaftskritik gewesen, auch der von Diskursen.

Das wäre eine Lektüre, die das programmatische Scheitern (thematisch ausgeführt in der Demontage von nicht nur digitaltechnischen Projekten, formal ausgeführt in der Demontage einer diskursiven Sinnlogik) noch mit einem Sinn belegen könnte: Der Sinn dieser Digitalisierungserzählung ist, die zwei entgegengesetzten Narrative, in der die öffentlichen Diskurse über die Digitalisierung arretieren, zu unterlaufen. Die Digitalisierung – so wäre zu schließen – zäsuriert nicht, um eine neue Epoche zu markieren, die wahlweise als Fortschritts- oder als Verlustgeschichte erzählt wird. Senkel verhindert qua Schreibprogramm eine lineare Reihe, in die sich eine Zäsur setzen ließe, die dann den Fortlauf des Geschehens prägen und in eine bestimmte Richtung laufen lassen würde. Auch das Ende des Romans besteht aus einem Screenshot, nun des Endbildschirms, auf dem nur Nullen und Einsen zu sehen sind, die nach und nach im Bildschirmschwarz verschwinden. Das Fading-Out des binären Codes löst das Erzählte in seine Grundbestandteile auf, hinterlässt die Lesenden ratlos, aber doch amüsiert: Es deutet sich an, dass die anfangs genannten Kochfrauen, die zum Start des Rechen- und Erzählprogramms gedrängt hatten, nun heißes Wasser auf die Rechenmaschine verschüttet und damit den Erzählvorgang abgebrochen, das Programm zum Absturz gebracht haben. Digitalisierung zu erzählen heißt hier: ihre Geschichte als nicht-gerichtete zu erzählen, als sinn- und richtungslose, als scheiternde und abbrechende, aber das auf höchst lustvolle Weise.

---

<sup>45</sup> Ebd., S. 228.

## Literatur- und Medienverzeichnis

- Bajohr, Hannes: „Das Reskilling der Literatur. Einleitung zu *Code und Konzept*“, in: ders. (Hg.): *Code und Konzept. Literatur und das Digitale*, Berlin 2016, S. 7–21.
- Blumenberg, Hans: „Epochenschwelle und Rezeption“, in: *Philosophische Rundschau* 6 (1958), S. 94–120.
- Bolz, Norbert: „Computer als Medium – Einleitung“, in: ders./Friedrich Kittler/Christoph Tholen (Hg.): *Computer als Medium*, München 1994, S. 9–16.
- Cramer, Florian: „sub merge(my \$senses“, in: *Text+Kritik* 152 (2001), Themenheft Digitale Literatur, hg. v. Heinz Ludwig Arnold, S. 112–123.
- Ders.: „Warum es zuwenig interessante Netzdichtung gibt. Neun Thesen“, in: *netzliteratur.net*, 27.04.2000, ([https://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher\\_thesen.html](https://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher_thesen.html)) [21.08.2021].
- Gendolla, Peter: „Still Standing. Zur Geschichte und zu aktuellen Tendenzen der Netzliteratur“, in: Hannes Bajohr: (Hg.): *Code und Konzept. Literatur und das Digitale*, Berlin 2016, S. 44–58.
- Heibach, Christiane: *Literatur im elektronischen Raum*, Frankfurt a. M. 2003.
- Herrmann, Felix: „Zwischen Planwirtschaft und IBM. Die sowjetische Computerindustrie im Kalten Krieg“, in: *Zeithistorische Forschungen* 2012, H. 2, S. 212–230, (<https://zeithistorische-forschungen.de/2-2012/3442>) [02.09.2021].
- Hiebler, Hans: *Zur Medienkulturgeschichte des Digitalen und zu einer aktuellen Spielart des Erzählens im digitalen Zeitalter*, (<https://www.uibk.ac.at/germanistik/digitalisierungstagung/downloads/hiebler-mkg-des-digitalen-und-spielart-des-digitalen-erzaehlens-.pdf>, S. 6) [07.07.2022].
- Koschorke, Albrecht: *Wahrheit und Erfindung. Grundzüge einer allgemeinen Erzähltheorie*, Frankfurt a. M. 2015.
- Luhmann, Niklas: *Ökologische Kommunikation. Kann die moderne Gesellschaft sich auf ökologische Gefährdungen einstellen?* [1986], 4. Aufl., Wiesbaden 2004.
- McLuhan, Marshall: *Understanding Media. The Extensions of Man* [1964], London/New York 2001.
- Nassehi, Armin: *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*, München 2019.
- Ong, Walter J.: *Oralität und Literalität. Die Technologisierung des Wortes* [1987], Opladen 1997.
- Paßmann, Johannes: *Die soziale Logik des Likes. Eine Twitter-Ethnographie*, Frankfurt a. M./New York 2018.
- Rothöhler, Simon: „Rogue Data. Über Algorithmenkritik, Trainingsdaten und das Kunstprojekt ‚ImageNet Roulette‘“, in: *Texte zur Kunst* 118 (2020), S. 37–49.
- Schnell, Ralf (Hg.): *MedienRevolutionen. Beiträge zur Mediengeschichte der Wahrnehmung*, Bielefeld 2006.

- Senkel, Matthias: *Dunkle Zahlen*, Berlin 2018.
- Stierle, Karl-Heinz: „Renaissance – Die Entstehung eines Epochenbegriffs aus dem Geist des 19. Jahrhunderts“, in: Reinhard Herzog/Reinhart Koselleck (Hg.): *Epochenschwelle und Epochenbewußtsein*, München 1987, S. 453–492.
- Wegmann, Thomas: „Eine Rose ist keine Rose ist eine @)–>–>. Die Zeichen der Netzkultur zwischen Rose und Schrift“, in: *Philologie im Netz* 4 (1998), S. 43–51 (<https://web.fu-berlin.de/phn/phn4/p4t3.htm>) [18.08.2021].
- Wellbery, David E. (Hg.): *Eine Neue Geschichte der deutschen Literatur*, übers. v. Christian Döring u. a., Berlin 2007.
- Wikipedia: „Konnektionismus“, in: *Wikipedia – Die freie Enzyklopädie*, (<https://de.wikipedia.org/wiki/Konnektionismus>) [20.07.2022].
- Winko, Simone: „Am Rande des Literaturbetriebs: Digitale Literatur im Internet“, in: Heinz Ludwig Arnold/Matthias Beilein (Hg.): *Literaturbetrieb in Deutschland*, München 2009, S. 292–303.
- Zons, Raimar: „Text – Interpretation – Kommentar“, in: Jan Assmann/Burkhard Gladigow (Hg.): *Text und Kommentar*, Hamburg 1995, S. 389–406.



# Das literarische Potenzial des Algorithmus. Reflexionen über die Eröffnung neuer Perspektiven für die Literatur und die Literaturwissenschaft

## 1 Einleitung

Digitalisierung versucht, eine Antwort auf die Komplexität der Gesellschaft zu geben.<sup>1</sup> In der digital vernetzten Gesellschaft ist der Textbegriff komplexer geworden und unser Umgang mit Texten hat sich infolgedessen stark verändert. Literatur und Literaturwissenschaft können sich diesen Veränderungen nicht entziehen. Auf der einen Seite kann digitale Literatur als Kunstexperiment betrachtet werden, das ebenfalls versucht, mit der Varietät und Komplexität der Textarten sowie mit den riesigen Textmengen fertig zu werden. Auf der anderen Seite haben sowohl computergestützte Lesepraktiken, – wie *hyper reading*, *distant reading*, *social reading*, *algorithmic criticism* und *scalable reading* –, als auch alternative Schreibverfahren und -techniken, – wie Annotation, Modellierung und Visualisierung –, das Methodenspektrum für die Produktion, Vermittlung und Rezeption von Texten erweitert und somit die Diskussion in Gang gesetzt, wie an den literarischen Konventionen gerüttelt werden kann:

---

<sup>1</sup> Vgl. dazu Armin Nassehi: *Theorie der digitalen Gesellschaft*. Bei Bearbeitung einer Theorie der digitalen Gesellschaft stellt sich Armin Nassehi zuerst die Frage, für welches Problem Digitalisierung und Digitalität eine Lösung sein können, und antwortet folgendermaßen: „Das Bezugsproblem der Digitalisierung ist die Komplexität und vor allem die Regelmäßigkeit der Gesellschaft selbst [Kursivierung im Original]“. Ders.: *Theorie der digitalen Gesellschaft*, München 2019, S. 28.

Careers and canons won't be established in traditional ways. [...] Literary works might function the same way that memes do today on the Web, spreading like wildfire for a short period, often unsigned and unauthored, only to be supplanted by the next ripple. While the author won't die, we might to view authorship in a more conceptual way: perhaps the best authors of the future will be ones who can write the best programs with which to manipulate, parse and distribute language-based practices.<sup>2</sup>

Das Zitat verändert nicht nur den Begriff von Kanon, sondern beschreibt mögliche Zusammenhänge zwischen digitalem Code, Literatur und kreativem Prozess: Der Schreibende erzeugt einen Code bzw. schreibt ein Programm, das Programm verarbeitet die Eingaben, die daraus resultierenden Ausgaben können als Kunstwerke betrachtet werden. Der kreative Eingriff beschränkt sich auf Textplanung („write the best programms“) und auf Praktiken der Appropriation, Manipulation, Zerlegung und Distribution. Kenneth Goldsmiths Zitat leitet die Fragestellung des vorliegenden Beitrags, der darauf abzielt, den Einsatz des Algorithmus in der Literatur zu reflektieren. In einer dreischrittigen Vorgehensweise sollen folgende Fragen behandelt werden:

1. Welche Zusammenhänge bestehen zwischen Literatur und Algorithmus? Können Algorithmen im kreativen Prozess eingesetzt werden?
2. Worin besteht die Kreativität des Algorithmus? Kann der Algorithmus als Akteur bzw. als Mitautor betrachtet werden?
3. Wie verändert sich die Auffassung von Literaturwissenschaft, wenn man diese Zusammenhänge in die Literaturwissenschaft einbezieht bzw. literaturwissenschaftlich betrachtet? Wie versucht die Literaturwissenschaft sich neu zu definieren, um auf diese Veränderungen zu reagieren?

Der Fragestellung entsprechend soll der erste Teil die Begriffe digitale Literatur und Algorithmus in Hinsicht auf den Prozess ihrer Historisierung erörtern. In Anschluss daran werden anhand der im ersten Teil illustrierten theoretischen Ausführungen

---

<sup>2</sup> Kenneth Goldsmith: *Uncreative Writing. Managing Language in the Digital Age*, New York 2011, S. 11.

einige Beispiele literarischer digitaler Texte präsentiert und kontextualisiert. Im dritten Teil werden literaturwissenschaftliche Ansätze diskutiert.

## 2 Historisierter Blick auf digitale Literatur

Für digitale Literatur gilt allgemeingültig die Definition von Simone Winko, laut der digitale Literatur sich von digitalisierter Literatur dadurch unterscheidet, dass sie auf einem Code basiert und in einem digitalen Medium entsteht.<sup>3</sup> Hannes Bajohr führt in seiner Definition den Begriff Algorithmus ein. Er betrachtet digitale Literatur aus zwei unterschiedlichen Perspektiven: Produktion und Rezeption. Aus der Perspektive der Produktion werden „all jene Literaturformen, die ihre Texte zu einem großen oder zumindest wesentlichen Teil durch die Ausführung formalisierter Algorithmen hervorbringen“<sup>4</sup> als digital bezeichnet, genauer als „*generative Codeliteratur*“.<sup>5</sup> Algorithmizität gilt somit als formaler Aspekt digitaler Literatur.

In der aktuellen literaturwissenschaftlichen Forschung lassen sich hauptsächlich zwei Positionen beobachten, die auf unterschiedliche Weise versuchen, den Begriff digitaler Literatur näher zu erläutern. Die erste Position bezieht sich auf einen historischen und die zweite auf einen reflexiven Begriff.<sup>6</sup> Aus historischer Sicht wird digitale Literatur innerhalb ihrer Historisierung gedeutet und dabei versucht, Beispiele frühester digitaler Literatur zurückzuverfolgen. Der reflexive Begriff zielt hingegen auf die Grundbedingungen der Digitalisierung in der Literaturproduktion und in

---

<sup>3</sup> Das genaue Zitat lautet: „Unter dem Terminus ‚digitale Literatur‘ sind elektronische digitale Texte zu verstehen, die auf einem digitalen Code basieren und deren Entstehung wie auch Rezeption ohne den Computer nicht möglich ist – im Unterschied zu nachträglich digitalisierter Literatur.“ Simone Winko: „Hyper – Text – Literatur. Digitale Literatur als Herausforderung an die Literaturwissenschaft“, in: dies. /Harro Segeberg (Hg.): *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur im Netzzeitalter*, München 2005, S. 137–157, hier S. 138.

<sup>4</sup> Hannes Bajohr: „Das Reskilling der Literatur“, in: ders. (Hg.): *Code und Konzept. Literatur und das Digitale*, Berlin 2016, S. 7–21, hier S. 8.

<sup>5</sup> Ebd., S. 9 [Kursivierung im Original].

<sup>6</sup> Vgl. Hannes Bajohr/Annette Gilbert: „Platzhalter der Zukunft: Digitale Literatur II (2001–2021)“, in: dies. (Hg.): *Text+Kritik Digitale Literatur II*. Sonderband, München 2021, S. 7–18, hier S. 10.

der Rezeption ab. In diesem Raum stellen sich die Fragen nach den Gattungen digitaler Literatur: Welche Art der digitalen Literatur? Netzwerkliteratur? Plattformliteratur? Twitteratur? Konzeptuelle digitale Literatur? Ziel der vorliegenden Untersuchung ist aber nicht, Begriffe der digitalen Literatur neu zu beschreiben, sondern über das Narrativ der Digitalität nachzudenken und die konsequenten Herausforderungen für die Literaturwissenschaft darzustellen. Aus diesem Grund wird hier die erste Position eingenommen. Die Definition von Algorithmus, auf die Felix Stalder zurückgreift, bildet den Auftakt der Untersuchung:

Ein Algorithmus ist eine Handlungsanleitung, wie mittels einer endlichen Anzahl von Schritten ein bestehender Input in einen angestrebten Output überführt werden kann: Mithilfe von Algorithmen werden vordefinierte Probleme gelöst.<sup>7</sup>

Damit die Handlungsanweisung eindeutig ist, wird eine Programmiersprache zur Formulierung der algorithmischen Rechenvorschriften benötigt. Betrachten wir Algorithmen daher als Programmcode oder als „eine Abfolge von eindeutigen Regelschritten“,<sup>8</sup> die zu vordefinierten Zwecken angewandt werden, dann lassen sich die Vorgänger digitaler Literatur in der analogen Literatur verorten, genauer in denjenigen literarischen Formen, die auf vordefinierten Parametern und Einschränkungen aufgebaut sind. Überschneidungen zwischen digitaler Literatur und parametrisierter sowie experimenteller Literaturproduktion sind sowohl in aleatorischen Verfahren als auch in der Avantgarde – von Konkreter Poesie über *Potential Literatur* bis hin zur konzeptuellen Literatur – vorzufinden, wie im Folgenden ausgeführt werden soll.

---

<sup>7</sup> Felix Stalder: *Kultur der Digitalität*, 4. Aufl., Berlin 2019, S. 167.

<sup>8</sup> Hannes Bajohr: „Künstliche Intelligenz und digitale Literatur. Theorie und Praxis konnektionistischen Schreibens“, in: ders./Gilbert: *Text+Kritik* (2021), S. 174–185, hier S. 176.

### 3 Aleatorik

In den häufigsten Definitionen steht aleatorische Dichtung im Zusammenhang mit den Worten Zufall und Automatismus.<sup>9</sup> Der Begriff Aleatorik kommt aus der musikalischen Welt. In seinem „Exkurs über Aleatorik“ verfolgt Reinhard Döhl historische Vorgänger von computergestützten literarischen Textgeneratoren und definiert Aleatorik wie folgt:

Ursprünglich ist A. (lat. alea = Würfel; aleator = Würfelspieler) Bezeichnung eines musikalischen Kompositionsprinzips, das dem Interpreten Leerstellen zur Verfügung stellt, um derart jeweils andere Ergebnisse erzielen zu können.<sup>10</sup>

Es handelt sich dabei um eine geregelte Kompositionstechnik. Einerseits werden den Komponierenden einige strukturelle Parameter, wie z. B. Tonhöhe, Tondauer, Gesamtlänge, Klangfarbe und Motive vorgegeben; andererseits können die Komponierenden nach den vorgegebenen Regeln ihr Stück immer neu variieren. Der Begriff wurde zuerst auf aleatorische Dichtung übertragen und später auch auf computergenerierte literarische Texte. Die Tradition automatisch erstellter Texte greift auf tradierte literarische Muster zurück, von der Literatur des Manierismus und des Barocks bis hin zum Dadaismus: Dadaismus habe das „Gesetz des Zufalls“ aus der bildenden Kunst auf die Literatur übertragen „in der Form mehr oder weniger assoziativer Sprechweise, in welcher [...] Klänge und Formverbindungen zu Sprüngen verhalten, die scheinbar Unzusammenhängendes plötzlich im Zusammenhang aufleuchten ließen.“<sup>11</sup>

<sup>9</sup> Vgl. dazu bspw. die Definition von aleatorischer Dichtung im Universal-Lexikon: „Dichtung, die wesentlich auf Zufall beruht, wie die ‚Écriture automatique‘ (Surrealismus), besonders im Dadaismus entwickelt“. Academic: *Universal lexicon*, ([https://universal-lexikon.de-academic.com/204096/aleatorische\\_Dichtung#](https://universal-lexikon.de-academic.com/204096/aleatorische_Dichtung#)) [22.05.2023].

<sup>10</sup> Reinhard Döhl: „Aleatorik“, in: Dieter Borchmeyer/Viktor Žmegač (Hg.): *Moderne Literatur in Grundbegriffen*, 2. Aufl., Tübingen 1994, S. 27–29, hier S. 27.

<sup>11</sup> Ebd., S. 28.

Döhl bezieht sich auf Hans Richter<sup>12</sup> und lenkt die Aufmerksamkeit der Lesenden auf ein wesentliches Merkmal aleatorischer Texte: Ihre Ästhetik ist wesentlich formal. Ein kohärentes Narrativ findet man hier nicht, weil die semantischen Beziehungen zwischen den Wörtern ständig gestört sind. Infolge der Entwicklung der technologischen Standards und des Gebrauchs der ersten Computer wird das regelbasierte Kompositionsprinzip zur Produktion von automatischen Texten nicht ausschließlich von menschlichen Akteuren ausgeführt, sondern es kann auch programmiert und in einem digitalen Automaten implementiert werden. Die ersten algorithmisch erstellten Texte gehen auf Stracheys *Love Letters* (1952) und auf die *Stochastischen Texte* (1959) von Theo Lutz zurück.<sup>13</sup> Stracheys Love-Letter-Textgenerator verhilft dem Schreibenden zur Produktion von Liebesbriefen, die auf Basis von fixierten linguistischen Strukturen und mit Adjektiven, Adverbien, Substantiven und Verben ausgefüllten Wortlisten automatisch generiert werden. Hier folgt ein Beispiel aus dem von Nick Montfort neu implementierten Code:

Honey Love

You are my unsatisfied devotion: my curious devotion. My fondness affectionately adores your adoration. My longing longs for your appetite. My burning tenderness cherishes your devotion.

Yours anxiously

M.U.C.<sup>14</sup>

Computergenerierte Texte basieren auf statischen Sprachmodellen. Die grammatikalische Form bleibt dieselbe in jedem Text. Hier häufen sich die Wiederholungen. Die Struktur ist asyndetisch (s. z. B.: „my unsatisfied devotion“, „my curious devotion“, „my fondness“). Wörter dienen weniger als geniale Einfälle, sondern sie werden in Briefen, die verschiedene Adressaten haben, immer neu rekombiniert.

---

<sup>12</sup> Vgl. dazu Reinhard Döhl: „Exkurs über Aleatorik“, in: *netzliteratur.de*, (<https://www.netzliteratur.net/experiment/aleatori.htm>) [22.05.2023].

<sup>13</sup> Vgl. Thorsten Ries: „Digitale Literatur als Gegenstand der Literaturwissenschaft. Ein multimodales Forschungsprogramm“, in: Bajohr/Gilbert: *Text+Kritik* (2021), S. 24–32, hier S. 28.

<sup>14</sup> Christopher Strachey: *Love Letters* (1952), reimplemented by Nick Montfort, ([https://nickm.com/memslam/love\\_letters.html](https://nickm.com/memslam/love_letters.html)) [22.05.2023].

Einmal ist die adressierte Person *Honey Love*, einmal *Dear Duck*, ein anderes Mal *Sweetheart* usw. Die Verbindung zwischen algorithmischen Regeln und Zufall gilt als ästhetisches Prinzip, sodass man von literarischen Spielarten bzw. literarischen Experimenten sprechen könnte.<sup>15</sup> In jüngster Zeit werden Textgeneratoren außer im literarischen Betrieb auch in journalistischen Praktiken oder aus kommerziellen Gründen eingesetzt.<sup>16</sup>

## 4 Potential Literature

In *Potential Literature*, dem zweiten Kapitel von *Reading Machines*, untersucht Stephen Ramsay die Anwendung des Algorithmus außerhalb der denotativen Ebene und führt aus, was er unter potenzieller Literatur versteht. Allgemein gilt Literatur als imaginativer Ort, als Ort der Fiktionalität. Wenn der Algorithmus in dieses Szenario eintritt, überlappen sich Fiktionalität und Faktualität von wissenschaftlichen Daten und Tools. Aus dieser Kombination ergibt sich die Möglichkeit einer alternativen Textualität:

Yet the artist and the scientist both endeavor to place the phenomenal world into some alternative formation that will facilitate a new seeing. Computation, particularly as it inserts itself into fields like bioinformatics or computational physics, manifests itself in much the same way as it does (naturally, almost

---

<sup>15</sup> In diesem Zusammenhang erwähne ich exemplarisch das Twitter-Bot *Gomringador* von Kathrin Passig (<https://twitter.com/gomringador>) [22.05.2023].

<sup>16</sup> S. dazu zwei Beispiele für ökonomische und journalistische Praktiken: „Bringing insights to the masses: Tableau + Narrative Science will make data more accessible for everyone“, in: *tableau.com*, (<https://www.tableau.com/about/blog/2021/12/tableau-and-narrative-science-make-data-more-accessible>) [22.05.2023]; *retresco*, (<https://www.retresco.de/lexikon/automatische-texterstellung/>) [22.05.2023]. Letztlich kann man nicht umhin, von den vielfältigen Anwendungen des Chatbots ChatGPT abzusehen, die Künstliche Intelligenz einsetzt. Dies verlangt aber eine weitere Reflexion, die in diesen Aufsatz nicht einbezogen ist.

inexorably) in the work of the Oulipo – as something both new and old, provocative and stabilizing, threatening and comforting.<sup>17</sup>

Der Einsatz von algorithmischen, automatischen sowie mechanistischen Techniken ist der Literatur keineswegs neu. Wenn Autor\*innen sich bei der Konstitution ihres Werkes strenge, formale Einschränkungen setzen, werden sie sich der Funktion der Sprache bewusst. Die ersten Beweise dafür entnimmt Ramsay der analogen Literatur. Er nennt bspw. die französische Bewegung Oulipo (*Ouvroir de littérature potentielle*, übers. Werkstatt für potenzielle Literatur). Oulipo-Autoren erforschen das Potenzial von Regeln, Einschränkungen und Formzwängen, aus dem Englischen „*constraint*“.<sup>18</sup> *Constraints*, formale Zwänge, werden von Ramsay mathematischen Regeln gleichgesetzt:

The constraints of form – like the strictures of scientific and mathematical reasoning – alter one’s vision and expose the explosivity of the subject and of subjectivity. Without such alterations, writing cannot break out of its conventions.<sup>19</sup>

Im Raum potenzieller Literatur funktioniert der Algorithmus ähnlich wie *constraints*, die kreative Schreibprozesse in Gang setzen können, da er als Mittel sprachlicher Kommunikation angewandt wird und somit die Potenzialität der Sprache gleichzeitig analysiert und verdeutlicht. Außer den Oulipo-Autoren nennt Ramsay zwei weitere Beispiele für *Potential Literature*, nämlich ein gedrucktes Buch wie *Alphabetical Africa* von Walter Abish und digital generierte Dichtung: „poetry generated by purely algorithmic processes.“<sup>20</sup> Somit zieht er eine Parallele zwischen analoger Literatur und digital generierter Literatur.

---

<sup>17</sup> Stephen Ramsay: *Reading Machines. Forward an algorithmic criticism*, Urbana u. a. 2011, S. 31.

<sup>18</sup> Ebd., S. 25.

<sup>19</sup> Ebd., S. 27–28.

<sup>20</sup> Ebd., S. 29.

## 5 Alphabetical Africa

*Constraints*, bzw. formale Einschränkungen, sind Bestandteil von Walter Abishs erstem Roman *Alphabetical Africa*. Der Roman besteht aus 52 Kapiteln, jedes Kapitel ist mit einem Buchstaben des Alphabets betitelt, von a bis z und dann von z bis a. Das erste Kapitel „A“ enthält nur Wörter, die mit dem Buchstaben a beginnen, das zweite nur Wörter, die mit dem Buchstaben a oder b beginnen, und so weiter bis zum 26. Kapitel, das alle Buchstaben des Alphabets enthalten kann. Dann geht der Autor mit umgekehrter Verfahrensweise fort, von z-y-x usw. bis zum letzten Kapitel, das wiederum „A“ heißt und nur Wörter mit dem Anfangsbuchstaben a enthält. Die Handlung verliert sich in den vielen Strängen und Charakteren: Drei Diebe, Alex, Allen und die weibliche Figur Alva, fliehen nach Afrika, wo Ameisenarmeen einen Krieg führen. Thematisch handelt es sich in Abishs Roman um Imperialismus, Ausbeutung des afrikanischen Kontinents und um eine Kritik der Unzulänglichkeit der Kommunikation. Der Fokus liegt aber auf einer Reflexion über die Narration, gemeint als Akt des Erzählens im Sinne Genettes. Abish äußert sich über seine Erzähltechnik wie folgt: „I’m not really concerned with language. As a writer, I’m principally concerned with meaning.“<sup>21</sup> In dieser Aussage erläutert er seinen Erzählstil: Er experimentiert mit möglichen Rekonstruktionsprozessen, indem er sich fragt, wie das sprachliche Zeichen Bedeutung erzeugen kann. Zuerst unterscheidet er Sprache („language“) von der Semantik („meaning“), um dann die Zusammenhänge zu rekonstruieren, die er destruiert hat. Daraus folgt, dass die narrativen Strukturen am Anfang der Erzählung vage bleiben. Modus und Stimme wechseln ständig von externer zu interner Fokalisierung und von der heterodiegetischen erzählenden Person der ersten Kapitel zu der homodiegetischen der letzten. Narrative Strukturen werden erst in den Schlusskapiteln ersichtlich, wenn das ganze Zeichenrepertoire zur Verfügung steht. In den ersten Kapiteln bleibt die Erzählung nur ein Versprechen des Autors. Er lernt gerade, wie ein Roman entsteht und führt Schritt für Schritt die Figuren ein: „Anyhow author apprehends Alva anatomically, affirmatively and also

<sup>21</sup> Walter Abish: *Access*, zitiert nach Martin Richard: „Walter Abish’s Fictions: Perfect Unfamiliarity, Familiar Imperfection“, in: *Journal of American Studies* 17 (1983) H. 2, S. 229–241, ([www.jstor.org/stable/27554310](http://www.jstor.org/stable/27554310)) [22.05.2023], hier S. 235.

accurately.“<sup>22</sup> Je mehr Einschränkungen er in den weiteren Kapiteln verschwinden lässt, desto mehr wächst sein Bewusstsein. So äußert er sich im Kapitel „U“ über seinen erzählerischen Stil:

But I am an unreliable reporter. I can't be depended upon for exact descriptions and details [...] I have distorted so much, concealed so much, forgotten so much. But I have discovered that people are patient. They say about me: He has a longing. He is still uncovering Africa.<sup>23</sup>

Hier steht Africa metaphorisch für das erzählerische Werk. Der Erzähler teilt dem Lesenden mit, er arbeite daran, Afrika zu entdecken bzw. aufzudecken. An dieser Stelle gebraucht der Autor das Verb *uncover*,<sup>24</sup> im Unterschied zu *discover* in den vorangehenden Zeilen. *Uncover* bedeutet nicht, etwas Neues zu entdecken, sondern etwas freizulegen, das bereits existiert. Damit äußert er den Wunsch, sich selbst und seiner Leserschaft die verschiedenen Möglichkeiten des Zeichens Schritt für Schritt zu enthüllen. Gleichzeitig wird er sich dessen bewusst, dass er keine genaue und treue Darstellung versprechen kann. Dies wird an der Textstelle ersichtlich, wo die Leute sich über den Erzähler äußern. Sie sagen nämlich, er habe eine Sehnsucht. Die Frage, ob es ihm gelingt, seinen Wunsch zu erfüllen, bleibt offen. Das Zitat zwingt zu einer Reflexion über die Sprache und über die Möglichkeit anderer Kommunikationsarten. Nicht zufällig endet der Roman mit den Worten „another Alva another Alex another Allen another Alfred another alphabet“.<sup>25</sup> Diese Worte bedeuten nicht nur eine Infragestellung der Sprache, sie klingen vielmehr als eine Aufforderung, das Experiment mit einer anderen Sprache bzw. mit anderen Zeichen von Neuem zu beginnen. Das Ende des Romans liefert den besten Übergang zu generativer Code-literatur. Abishs Werk zeigt, wie das Narrativ sich durch einen Text, der allmählich

---

<sup>22</sup> Walter Abish: *Alphabetical Africa*, New York 1974, S. 1.

<sup>23</sup> Ebd., S. 56.

<sup>24</sup> Die Definition im Oxford Dictionary lautet: „uncover something to remove something that is covering something; uncover something to discover something that was previously hidden or secret.“ Vgl.: „uncover“, in: Sally Wehmeier (Hg.): *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, Oxford University Press 2000, S. 1410.

<sup>25</sup> Abish: *Alphabetical Africa*, S. 152.

verschwindet, neu konstituieren kann. Genauer wird durch die Exploration des Generationsprozesses der performative Charakter der erzählerischen Form geltend gemacht, so Ramsay: „Queaneau’s work demonstrates the generative qualities of form; Abish’s the performative qualities of that generation.“<sup>26</sup>

## 6 Konzeptuelle Literatur

So wie es bei der Definition von Aleatorik der Fall ist, kommt der Begriff konzeptuell (*conceptual*) aus einer nicht literarischen Kunstrichtung und findet dann seinen Weg in der Literatur. Sol LeWitt bezeichnet seine Kunst als „conceptual art“ und erläutert dabei seinen Grundgedanken:

In conceptual art the idea or concept is the most important aspect of the work. When an artist uses a conceptual form of art, it means that all of the planning and decisions are made beforehand and the execution is a perfunctory affair. The idea becomes a machine that makes the art.<sup>27</sup>

Diese Idee, dass das Konzept des Werkes so wichtig wie der Text ist, wird von Kenneth Goldsmith wiederaufgenommen, wenn er sich auf das konzeptuelle Schreiben des 20. Jahrhunderts bezieht: „a realized writing practice, one that dates back to the early part of the twentieth century, embodying an ethos where the construction or conception of a text is as important as what the text says or does.“<sup>28</sup> Kenneth Goldsmith zählt zu den bekanntesten Autor\*innen dieser Literaturart.<sup>29</sup> In seinem Werk mit dem provokativen Titel *Uncreative Writing* schlägt er ein Verfahren vor, das alles andere als un kreativ ist. Als Beispiel sei hier der Roman *Day* genannt, in dem er eine Ausgabe der *New York Times* wortwörtlich ohne Zeilenabstand vom linken Rand vorne bis nach hinten abschreibt.<sup>30</sup> Es handelt sich um eine Methode, die Goldsmith

---

<sup>26</sup> Ramsay: *Reading Machines* (2011), S. 29.

<sup>27</sup> Sol LeWitt: „Paragraphs on Conceptual Art“, in: *Artforum*, June 1967, (<http://radicalart.info/concept/LeWitt/paragraphs.html>) [22.05.2023].

<sup>28</sup> Goldsmith: *Uncreative Writing* (2011), S. 2.

<sup>29</sup> Bajohr: *Code und Konzept* (2016), S. 7.

<sup>30</sup> Vgl. Goldsmith: *Uncreative Writing* (2011), S. 117–118.

in seinen Seminaren anwendet, um Kreativität zu fördern. Wenn das Schreibverfahren durch Automatismen sowie in Praktiken des Aneignens, des Transkribierens und Appropriierens beschränkt wird, werden die potenziell kreativen Schreibenden vor neue Herausforderungen gestellt. So gesehen kann *Uncreative Writing* als alternative Bezeichnung für konzeptuelle Literatur gelten. Digitale Praktiken erweitern die Möglichkeiten für die Tendenz der konzeptuellen Literatur, mechanisierte Texte zu produzieren. Laut Hannes Bajohr ist der Kern konzeptueller Literatur digital. Die Idee bzw. das Konzept wird zum Code und mithilfe digitaler Tools in Maschinen integriert, die einen Output produzieren. Die Aufwertung des Konzepts, auf dem die Textplanung basiert, und die konsequente Herabsetzung der Rolle des\*r Autor\*in in Schreibprozessen sind gemeinsame Aspekte konzeptueller und digitaler Literatur.<sup>31</sup>

## 7 Beispiele digitaler Literatur

Bis hierhin wurde die Frage nach den Vorgängern digitaler Literatur behandelt und aufgezeigt, in welchem Zusammenhang sie zu tradierten Literaturformen der algorithmisch erzeugten Literatur steht. Im Folgenden werden Beispiele digitaler Literatur präsentiert und kontextualisiert.

### 7.1 Hyperfiction und Netzliteratur

Hypertext wird als nichtlineares Schreiben, *non-sequential writing*, definiert. Hypertexte erfordern eine aktive Rolle des Lesers. Netzliteratur referiert auf das Internet als Ort der Herstellung, Vermittlung und Distribution.<sup>32</sup> Grundsätzlich handelt es sich um Formen elektronischer Literatur, die über das Netz rezipiert werden. Intermedialität und Interaktivität charakterisieren Hyperfiction. Durch das Netz werden literarische Texte durch intermediale Zeichen wie Audio, Bildmaterial, Videos

---

<sup>31</sup> Vgl. Bajohr: *Code und Konzept* (2016), S. 12–13.

<sup>32</sup> Vgl. Wolfgang Straub: „Literatur und Digitalität“, in: Ingo Börner, Wolfgang Straub u. Christian Zolles (Hg.): *Germanistik digital. Digital-Humanities in der Sprach- und Literaturwissenschaft*, Wien 2018, S. 31–45, S. 6.

usw. erweitert. Als Beispiel soll hier der Internetkrimi *Spätwinterhitze* von Frank Klötgen angeführt werden. Der Autor beschäftigte sich sechs Jahre lang mit der Online-Ausarbeitung, bis im Jahre 2004 die komplette Version auf CD-ROM veröffentlicht wurde. Im Netz ist derzeit nur die archivierte Version des deutschen Literaturarchivs, DLA, Marbach<sup>33</sup> verfügbar. Der Internetkrimi ist in den Programmiersprachen HTML, Java und SMIL verfasst. Anhand auswählbarer Links wird dem Lesenden die Möglichkeit einer teilweisen Interaktivität geboten, wobei viele Abzweigungen bereits vom Autor automatisiert wurden. Durch den Einsatz multimedialer Instrumente wird der Lesende gleich zu Beginn der Lektüre zur Teilnahme am Geschehen eingeladen: Mit einem Klick auf die als Bild dargestellten Fußstapfen hat er die Möglichkeit, in Begleitung des Ich-Erzählers mögliche Indizien für einen Betriebsunfall aufzuspüren. Dies hilft ihm, sich über das Verschwinden eines gewissen Berowski, Geschäftspartner der Firma Headserve, Klarheit zu verschaffen. Die nachfolgende Abbildung zeigt das Frameset des ersten Kapitels, in dem zwei HTML-Seiten eingebunden sind. Diese sind: [http://www.aaleskorte.de/vollwinter/krimi/marker/krimi1\\_walk1.html](http://www.aaleskorte.de/vollwinter/krimi/marker/krimi1_walk1.html) (siehe Abb. 1).

Das Anklicken der Fußstapfen führt den Lesenden zu weiteren Indizien. Zum besseren Verständnis wird ein Teilbereich des Quellcodes angegeben:

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=iso-8859-1">
<title>Sp&uuml;twinterhitze – Kapitel 1</title>
<script language="JavaScript" type="text/javascript">
<!--
function kucker (keksname, kekswert) {
var datum=new Date;
datum.setMonth(datum.getMonth()+4);
```

<sup>33</sup> Frank Klötgen: *Spätwinterhitze*, in: *Literatur im Netz*, 2004, (<http://literatur-im-netz.dla-marbach.de/bsz396878636.html>) [05.09.2023].

<sup>34</sup> Klötgen: *Spätwinterhitze*, ([http://www.aaleskorte.de/vollwinter/krimi/kap1/treffen\\_am\\_morgen.html](http://www.aaleskorte.de/vollwinter/krimi/kap1/treffen_am_morgen.html)) [23.05.2023].

```
document.cookie=keksname + "=" + escape(kekswert) + "; expires=" + da-  
tum.toGMTString();  
}  
//->  
</script>  
</head>
```

Das JavaScript ist zuständig für die Link-Bewegung bzw. die Interaktion im Text. Durch die vorgesehene minimale Interaktion sind die Lesenden zugleich auch User. Sie werden auf dem Lektürepfad begleitet und gleichzeitig gezwungen, sich mit dem Gebrauch des Mediums zu konfrontieren. In diesem Zusammenhang funktioniert der Code als Bindeglied zur Übersetzung von Informationen, d. h.: Der Schreiben-



Abb. 1: Beispielseite aus der Online-Version von Spätwinterhitze<sup>34</sup>

de erzeugt einen Code, das digitale Medium nimmt die Rolle des Vermittlers ein, interpretiert die codierten Informationen, sodass die Rezipienten sie am Schirm betrachten können und die visuelle Umsetzung interpretieren. Um es mit den Worten von Beate Suter und René Bauer zu sagen: „Code existiert nicht. Zusätzlich stellt sich dabei die Frage, ob nicht noch ein weiterer spezieller Code und damit ein Konzept existiert, das nicht ausgeführt, sondern umgewandelt wird [...]“.<sup>35</sup> Das Konzept, das umgewandelt wird, kann auf den kreativen Eingriff des Schreibenden bezogen werden. Zur Unterstützung des Ebengesagten wird beispielsweise auf die Benennung der Variablen in dem oben angegebenen Teil des Quellcodes hingewiesen. Wenn der Autor den Namen des Browsers und das Attribut jeweils mit den Wörtern „kekename“ und „kekswert“ definiert, wird deutlich, dass selbst Programmieren als kreativer Schreibprozess betrachtet werden kann. Frank Klötgen verweist mit folgenden Worten auf seine literarischen Netzprojekte: „Das Internet war mir einige Jahre lang ein interessanter Spielplatz, den ich bis Ende 2007 auch professionell als Multimedia Manager von Universal Music bearbeitet habe.“<sup>36</sup>

Der Frage nach der Kreativität von digitalen Schreibprozessen wird im nächsten Absatz nachgegangen.

## 7.2 Uncreative Writing

Das folgende Beispiel aus Goldsmiths *Uncreative Writing* wird an dieser Stelle aus zwei Gründen angeführt: erstens als Beispiel für das Schreiben im Internetzeitalter,<sup>37</sup> zweitens als Vorgänger konzeptueller digitaler Literatur. Zu Goldsmiths Schreibprozess wird kritisch angemerkt, er benutze das Internet als „poetischen Selbstbedienungsladen“.<sup>38</sup> Sein Verfahren erinnert an die Montage-Technik. Texte oder Textteile werden zusammengefügt, dem neuen Zusammenhang angepasst, verarbeitet und verändert. Dabei werden Texte und mediale Elemente meistens aus dem Internet

<sup>35</sup> Vgl. Beat Suter u. René Bauer: „Code und Wirkung“, in: Bajohr: *Code und Konzept* (2016), S. 72–87, hier S. 73.

<sup>36</sup> Frank Klötgen: *Klicken!* (<https://www.hirnpoma.de>) [05.09.2023].

<sup>37</sup> Vgl. Florian Cramer: „Postdigitales Schreiben“, in: Bajohr: *Code und Konzept* (2016), S. 27–43, hier S. 36–37.

<sup>38</sup> Ebd., S. 37.

entnommen. Solche Praktiken finden eine Entsprechung im Begriff der Referenzialität, die Stalder als Form der Digitalität betrachtet:

Referentialität ist eine Eigenschaft vieler Verfahren, die verschiedene Genres der professionellen wie auch der Alltagskultur und deren Arbeitsweisen umfassen. Dabei wird bereits mit der Bedeutung versehenes Material – im Unterschied zu sogenanntem Rohmaterial – verwendet, um neue Bedeutung zu schaffen.<sup>39</sup>

Das Neue bzw. das Kreative ist dementsprechend im Prozess und Ergebnis der Verarbeitung zu suchen. Der Einsatz des digitalen Mediums bietet vielfältige Strategien der Textverarbeitung. Dies wird an folgendem Experiment Goldsmiths exemplifiziert.<sup>40</sup> Goldsmith wählt ein Porträt Shakespeares aus dem Internet aus, nämlich Shakespeare Droeshout Engraving 1623 aus Wikipedia, und deformiert es, indem er mit regelmäßigem Abstand das Sonett 93 in den Quellcode des Bildes einfügt. Danach wird die TXT-Datei in PNG umgewandelt und wieder als Bild geöffnet. Das daraus resultierende Produkt ist ein kaleidoskopisches Shakespeare-Bild. Diese Art der Aneignung von Text und Bild hat auf den ersten Blick wenig mit Kreativität zu tun. Bei einer näheren Untersuchung stellt sich aber heraus, dass auch das vermeintlich unkreative Appropriieren originäre Entscheidungen und kreative Lösungen erfordert. Jede von den oben beschriebenen Handlungen hängt von subjektiven Entscheidungen ab: von den eher formal-technischen Entscheidungen bis hin zu der Auswahl des Materials und dem Zusammenfügen verschiedener Materialien bzw. Textsorten. Durch den subjektiven Eingriff beabsichtigt Goldsmith die Macht des schriftlichen Textes zu zeigen, der mediale Produkte umgestalten kann. Um das zu verstehen, muss der Lesende sich mit dem Quelltext auseinandersetzen und wird so dazu gebracht, über das Verhältnis zwischen digitalem Medium und

---

<sup>39</sup> Stalder: *Kultur der Digitalität* (2019), S. 97.

<sup>40</sup> Vgl. Goldsmith: *Uncreative Writing* (2011), S. 23–24.

literarischem Text zu reflektieren. Wolfgang Straub deutet Goldsmiths Kunstexperimente wie folgt: „Man könne einen beliebigen Text aus den Weiten des Netztes herausziehen und ihn ‚reframen‘, in einen neuen Zusammenhang bzw. Rahmen stellen, ihn dadurch zur Kunst machen.“<sup>41</sup>

### 7.3 Textproduzierende Literatur/ konzeptuelle digitale Literatur

Stephen Ramsay hat am Beispiel von *Alphabetical Africa* eine Analogie zu *Potential Literature* sowie zu algorithmisch generierter digitaler Poesie gezogen (s. Kap. 1.2.1) und gezeigt, dass literarische Textproduktion nicht ausschließlich von den Fähigkeiten des\*r Autor\*in abhängig ist. Andere Faktoren wie Zufall, mathematische Regelschritte und weitere Einschränkungen können den kreativen Schreibprozess fördern und zur Produktion alternativer Literaturformen verhelfen. Dies geschieht in ähnlicher Weise beim Gebrauch von Algorithmen. Der vermehrte Einsatz von Algorithmen hat gezeigt, dass vermeintlich kreative Tätigkeiten wie das Verfassen von Texten von Maschinen übernommen werden können.<sup>42</sup> Ein einfaches Beispiel dafür sind Twitter-Bots.<sup>43</sup> Es handelt sich dabei um Textgeneratoren, die auf stochastischen Prozessen basieren, wie bspw. Markov Chains. Ganz kurz zusammengefasst modellieren sie Sequenzen von Wörtern, errechnet aus großen Textmengen, und bestimmen die wahrscheinlichsten Fortsetzungen, so wie es etwa Walter Abish tut, wenn er in seinem Roman *Alphabetical Africa* Textwörter in der alphabetischen Reihenfolge aufeinanderfolgen lässt. Wenn aber im Unterschied zu Abishs Vorgehensweise Algorithmen im Schreibprozess eingesetzt werden, ändert sich das Verhältnis zwischen Autor\*in und Medium. Es soll hier wieder auf Stalders Definition von Algorithmus als verordnete Handlungsanweisung zurückgegriffen werden: Algorithmizität bezieht sich auf „jene Aspekte der kulturellen Prozesse, die durch von

<sup>41</sup> Straub: *Literatur und Digitalität* (2018), S. 37.

<sup>42</sup> Vgl. Stalder: *Kultur der Digitalität* (2019), S. 173.

<sup>43</sup> S. z. B. folgende Bots: @kochkunstRecook, dessen Daten aus Kochrezepten extrahiert werden: *Kochkunst Recooked*, (<https://twitter.com/kochkunstrecook>) [23.05.2023]; @horrorplotbot zur Generierung minimaler Horrorgeschichten: *horror plot generator*, (<https://twitter.com/horrorplotbot>) [23.05.2023].

Maschinen ausgeführten Handlungen (vor-)geordnet sind.“<sup>44</sup> Algorithmen transformieren unzählbare Datenmengen in ein Format, das auch menschlicher Wahrnehmung zugänglich ist, sie beeinflussen somit sowohl unser Handeln als auch unsere Fähigkeiten. Dies gilt nicht nur für Alltagspraktiken, wie z. B. den Gebrauch von Suchmaschinen, die unsere Wahl und unsere Entscheidungen beeinflussen können, sondern auch für computergestützte literarische Textgenerierung. Bei Textgeneratoren geht es um automatische Datensammlungen. Die aktive menschliche Beteiligung beschränkt sich auf die Gestaltung von Regeln zur Erarbeitung von Text- und Satzplanung, für Syntax und Sprache des Scripts, in dem festgelegt wird, was durch die Initiative menschlicher Akteure ausgeübt werden kann und was an die Maschine delegiert werden soll. So gesehen sind beide, Mensch und Maschine, an der Textproduktion beteiligt. Es ist eine kooperative Autorschaft. Zur Unterstützung des eben Gesagten soll hier ein kurzer Ausschnitt aus dem Roman *I Don't Know* von Gregor Weichbrodt präsentiert werden. Das Korpus umfasst Wikipedia-Artikel. Ein Algorithmus sammelt die Einträge, die in unterschiedliche Kategorien strukturiert werden. An der zitierten Textstelle gelten als Bezugskategorien: Postsysteme und London. Der Schreibende streitet ab, irgendetwas über diese Themen zu wissen:

I don't know the first thing about Postal system of the United Kingdom. Please don't talk to me about The Postcode Address File.

I also don't know about Postcodes in the United Kingdom. And I have never been to The London postal district.

I definitely don't know anything about Post towns in postcode areas covering London. Do people even go to London?

I'm also not conversant with Arthurian locations. Camelot – how should I know what that is?

Mythological Kingdoms, empires, and countries are unfamiliar to me. Shambhala – doesn't ring a bell. Kingdom of Saguenay – don't know how to begin. I haven't the foggiest idea. Shangri-La, is that even a thing?<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> Stalder: *Kultur der Digitalität* (2019), S. 95.

<sup>45</sup> Gregor Weichbrodt: *I Don't Know*, Berlin 2016, S. 5.

Auch im Internet unter <https://gregorweichbrodt.de/project/i-dont-know.html> [24.05.2023].

Der Text ist in englischer Sprache, weil „grammatikalisch korrekte Sätze im Englischen maschinell einfacher zu erzeugen sind als im Deutschen“,<sup>46</sup> so der Autor selbst. Seine Erklärung liefert einen Beweis dafür, inwiefern digitale Texte durch das Medium bedingt sein können. Des Weiteren werden am Beispiel dieses Textes Aspekte des Narrativen wie Erzählperspektive, Struktur und narrativer Zusammenhang in digitaler Literatur aufgezeigt. Der Textaufbau ist durch ein statisches Satzmodell gekennzeichnet. Die einzigen Variablen sind Artikel und Namen, wie dem Quelltext zu entnehmen ist:

```
sentences = [
    "I don't know the first thing about {v_article} {v_name}"
    "Please don't talk to me about {v_article} {v_name}"
]
```

Ähnlich wie ein innerer Monolog ist der Text sequenziell aufgebaut. Der Zusammenhang wird von den Kategorien im Script vorbestimmt, die der Autor nach ihrer Sinnverwandtschaft folgen lässt, z. B. *postal system*, *postcode* und *postal district*,<sup>47</sup> sodass diese Kategorien als Herrschaftsstrukturen zu verstehen sind. Trotzdem wird dadurch ein Mindestmaß an narrativer Kohärenz erzeugt. Die Fokalisierung ist von der Erzählinstanz in der ersten Person bestimmt. Im Gegensatz zu Hypertexten, die von Mehrsträngigkeit und Intermedialität charakterisiert sind, ist der Text linear. Es geht eher um eine neue Kombination und Re-Kontextualisierung von Wikipedia-Einträgen. Die Motivation dazu ist eine Reflexion über das eigene Wissen und Unwissen, wie der Autor selbst aussagt:

„Ich weiß, dass ich nichts weiß“ ist eine überlieferte Weisheit. Es zeugt von Reife, sich seiner Unkenntnis bewusst(er) zu werden. Doch der Satz „Ich weiß es nicht“ versetzt uns eher in einen Schockzustand.<sup>48</sup>

<sup>46</sup> Gregor Weichbrodt: „I Don't Know“, in: Bajohr: *Code und Konzept* (2016), S. 235–240, hier S. 238.

<sup>47</sup> Vgl. ebd., S. 237.

<sup>48</sup> Ebd., S. 236.

Ziel des Autors ist es, diesen Schock zu überwinden, indem er der eigenen Unkenntnis einen Namen gibt. Dadurch, dass der Autor den Ausgangspunkt seines Projektes illustriert und motiviert, werden die Grenzen der Kooperation Mensch und Maschine gezeigt. Der Computer, genauer der Algorithmus, der das Script für den Output-Text erzeugt, ist gleichzeitig Vermittler und Akteur der Kommunikation. Der subjektive menschliche Eingriff findet aber „beforehand“ statt, um es wiederum mit den Worten LeWitts zu sagen. Das ‚Vorher‘, nämlich die Idee des Werkes und die Entscheidungen, die man treffen muss, sind so wichtig wie das ‚Nachher‘.

## 8 Ausblick in die Literaturwissenschaft

„Wo inzwischen das Digitale alle Lebensbereiche erfasst hat, erscheint die Aufrechterhaltung der Binäropposition ‚analog‘ – ‚digital‘ immer fragwürdiger.“<sup>49</sup> Dies geschieht aus dem Grund, dass es keinen einzigen Bereich mehr gibt, der den Einsatz digitaler Anwendungen nicht erfahren hat. Als digital können auch traditionelle Bücher, die in digitalen Formaten veröffentlicht werden, oder mit Word geschriebene Texte bezeichnet werden. Da sich die Grenzen zwischen analog und digital verwischen, macht es konsequenterweise wenig Sinn, von einem Bruch bzw. einer Zäsur in der Literatur zu sprechen. Vielmehr hat sich dank der Digitalität die Literaturproduktion um neue literarische Formen erweitert, die neben tradierten Literaturformen oder in Kombination mit diesen entstehen können, wie im ersten Kapitel bereits ausgeführt wurde. Das veränderte Szenario stellt die Literaturwissenschaft vor neue Herausforderungen. Die Herausforderungen für die Literaturwissenschaft sind im Sinne der Theoriebildung und der Entwicklung von Methoden zu deuten.

### 8.1 Theoretische Ansätze

Der historische Überblick hat u. a. gezeigt, dass bezüglich der digitalen Literatur unterschiedliche Begriffe gebraucht werden, die sich überschneiden bzw. ineinander verankert sind. Eine Klassifizierung und eine präzise Definition der Begriffe werden

---

<sup>49</sup> Bajohr/Gilbert: *Platzhalter der Zukunft* (2021), hier S. 10.

dementsprechend benötigt. Bajohr suggeriert drei Arten digitaler Literatur zu unterscheiden, und definiert dabei die entsprechenden Paradigmen:

- Literatur, die sich einer inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Digitalen widmet (digitales Inhaltsparadigma).
- Literatur, die in digitalen Produktions- und Rezeptionsumgebungen, z. B. auf Plattformen, verortet ist (digitalsoziologisches Paradigma).
- Literarische Texte, die auf der Code- und Prozessebene verarbeitet werden (digitalontologisches Paradigma).<sup>50</sup>

Während Bajohr Literaturtypen auf Basis des entsprechenden Paradigmas differenziert, schlägt Peter Gendolla einen Ansatz vor, der die Transformationen der Literatur durch die Medien verfolgt. Beide Ansätze sind nicht als entgegengesetzte Wege der Literaturforschung zu sehen. Im Gegenteil: Sie können sich gegenseitig ergänzen. Werden literarische digitale Texte als Kombinationen bzw. als Hybride erfasst, so wie es bei *Potential Literature* oder konzeptueller Literatur der Fall ist, dann soll auch ihre historische Dimension vor Augen gehalten werden. In diesem Sinne lässt sich eine Pluralität der Methoden rechtfertigen. Eine Konsequenz der Digitalisierung ist die Reduzierung des Abstands zwischen Künsten und Disziplinen. Gendolla betrachtet daher die wissenschaftlichen Beiträge kritisch, die das Verhältnis der Literatur zu einer anderen Kunstform analysieren:

Bei aller Bewunderung für diese Analysen, ich muß sie für Zwischenstationen halten, für bloße Vorbereitungen auf eine sich doch sehr deutlich abzeichnende Umgruppierung, Transformierung, Neubestimmung *aller* Künste einschließlich der Literatur. Sie hat bereits mit der Installation jenes Mediums, das alle anderen Medien potentiell integriert, des Universalmediums Rechner begonnen und findet weiter statt.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Vgl. ebd., S. 13–14.

<sup>51</sup> Peter Gendolla: „Allgemeine Literaturwissenschaft im Gravitationsfeld Neuer Medien und Technologien (mit 99 Titeln zum Thema im Anhang)“, in: Carsten Zelle (Hg.): *Allgemeine Literaturwissenschaft. Konturen und Profile im Pluralismus*, Opladen 1999, S. 128–144, hier S. 133 [Kursivierung im Original].

Gendolla untersucht die Entwicklung der Literaturwissenschaft anhand wissenschaftlicher Analysen von Kunstwerken. Als Ausgangspunkt betrachtet er Analysen einer Kunst, z. B. Musik. Als Zwischenstationen betrachtet er Analysen, die sich nur auf eine Kunst und ihre Beziehung zu einer anderen Kunst beziehen, z. B. Musik und Literatur. Als Ziel sieht er Analysen, die Resultate von Computertransformationen untersuchen. Da Computerprogramme alle Künste gleichmachen, wenn man sie nur unter dem Aspekt der digitalen Codierung in diskreten Elementen betrachtet, soll die Literaturwissenschaft sich zur Kunstwissenschaft erweitern und in die Lage versetzt werden, auch die Transformationen unter einem gemeinsamen Aspekt zu betrachten. Laut Gendolla ist dies Aufgabe einer Allgemeinen Literaturwissenschaft. Gendollas Vorgehensweise schlägt somit eine Brücke zu interdisziplinären und multimodalen methodologischen Ansätzen. Die Verfügbarkeit von größeren Textmengen und die Erweiterung des Methodenspektrums zur Analyse von Texten hat disziplinierten Verfahren ein Ende gesetzt. Die Verstrickung zwischen Text und Technik und die Integration intermedialer Elemente in den digitalen Text erfordern einen multimodalen Ansatz, „der Lektüremodelle für die multiplen Analyseebenen digitaler Kunstwerke (Performanz, Code und Modell, Prozess und Funktion, ästhetisches Programm)“<sup>52</sup> sowie ihre historische Dimension einbezieht. Wenn in einem digitalen Text verschiedene Formate und verschiedene Kunstarten neu kombiniert werden – man denke bspw. an die Kombination von Schrift, Bild und Musik –, muss man sich fragen, in welchem Verhältnis sie zueinanderstehen. Zu diesem Zweck müssen Schreibende und Rezipient\*innen sowohl Code und Modelle als auch Prozesse und Funktionen verstehen können und deshalb technologische Fähigkeiten besitzen.

---

<sup>52</sup> Thorsten Ries: „Digitale Literatur als Gegenstand der Literaturwissenschaft. Ein multimodales Forschungsprogramm“, in: Bajohr/Gilbert: *Text+Kritik* (2021), S. 24–32, hier S. 31.

## 9 Fazit

Digitale Literaturtexte finden sich selten im literarischen Kanon.<sup>53</sup> Sie werden hingegen häufiger als Experimente oder Spielarten betrachtet. Dies kann leicht nachgewiesen werden. Wenn man das Wortfeld Experiment in Fachtexten untersucht, die sich mit Medien und Literatur beschäftigen, kommen Ausdrücke wie experimentell, experimentieren, literarische Experimente usw. ziemlich häufig vor. Um nur ein Beispiel dafür zu erwähnen, fanden sich nach einer Suche im Sonderband *Text+Kritik. Digitale Literatur II* 41 Einträge. Dieser Aspekt digitaler Literatur verbindet sie mit der avantgardistischen Produktion seit den 1950er-Jahren, wie am Beispiel von aleatorischer Dichtung, potenzieller und konzeptueller Literatur in den vorhergehenden Kapiteln ausgeführt wurde. Spielerischer und experimenteller Charakter, Fokussierung auf die Methode, Kombinatorik, Priorität der Form und Verneinung der Semantik sind die bereits erwähnten Gemeinsamkeiten. Um die vorliegende Untersuchung abzurunden, soll hier noch die Besonderheit digitaler Literatur verdeutlicht werden. Bei digitaler Literatur handelt es sich um einen Text, der Texte schreibt, da literarische digitale Texte auf einem Programmcode bzw. auf einem Algorithmus basieren.<sup>54</sup> So betrachtet wird der\*die Autor\*in zum *Computer Writer* und der Algorithmus zum Mitschreibenden. Digital generierte Texte haben trotzdem eine eigene formale Ästhetik. Der Algorithmus sammelt Dateneinträge aus einem bereits existierenden Korpus, die dann durch ein Script in einen neuen Text re-kontextualisiert werden. Bei der Wiederaufnahme eines existierenden Textes werden auch die Struktur und die Poetik wieder aufgenommen und erweitert, so wie Kenneth Goldsmith in seiner Bezeichnung von Kreativität erläutert: „moving information can inspire a different sort of creativity in the ‚author‘, producing different versions and additions – remixes even – of an existing text.“<sup>55</sup> Eben darin besteht das Potenzial des Algorithmus: Er erweitert den Weg zur Untersuchung der Möglichkeiten, die der\*die Autor\*in nicht nur beim Gebrauch der Wörter hat, sondern auch bei der Distribution des Textes. Eine Frage bleibt jedoch noch im Raum. Die Ermittlung und

<sup>53</sup> Bajohr: *Künstliche Intelligenz* (2021), S. 171.

<sup>54</sup> Vgl. dazu die biografischen Hinweise zur Präsentation des Autors Gregor Weichbrodt: „In seiner Freizeit schreibt er Text, der Texte schreibt.“ Bajohr/Gilbert: „Notizen“, in: dies.: *Text+Kritik* (2021), S. 210–216, hier S. 215.

<sup>55</sup> Goldsmith: *Uncreative Writing* (2011), S. 153.

die Visualisierung der Daten werden ja sicherlich immer weiterentwickelt. Damit tragen Textgeneratoren und weitere digitale Tools dazu bei, dass die Grenzen zwischen Menschen und Maschine immer weiter verblassen. Im weiteren Sinne müssen Schreibende und Lesende ihre Perspektive ändern. Anstatt die Maschine immer nur als Medium zu betrachten, sollten sie sich fragen, wie die Maschine mit ihnen interagiert, was sie ihnen sagt und somit über die Rolle der Algorithmen reflektieren.

## Literatur- und Medienverzeichnis

- Abish, Walter: *Alphabetical Africa*, New York 1974.
- Bajohr, Hannes/Gilbert, Annette: „Platzhalter der Zukunft: Digitale Literatur II (2001–2021)“, in: dies. (Hg.): *Text+Kritik. Digitale Literatur II*. Sonderband, München 2021, S. 7–18.
- Ders.: „Das Reskilling der Literatur“, in: ders. (Hg.): *Code und Konzept. Literatur und das Digitale*, Berlin 2016, S. 7–21.
- Ders.: „Künstliche Intelligenz und digitale Literatur. Theorie und Praxis konnektionistischen Schreibens“, in: ders./Annette Gilbert (Hg.): *Text+Kritik. Digitale Literatur II*. Sonderband, München 2021, S. 174–185.
- Cramer, Florian: „Postdigitales Schreiben“, in: Hannes Bajohr (Hg.): *Code und Konzept. Literatur und das Digitale*, Berlin 2016, S. 27–43.
- Döhl, Reinhard: „Aleatorik“, in: Dieter Borchmeyer/Viktor Žmegač (Hg.): *Moderne Literatur in Grundbegriffen*, 2. Aufl., Tübingen 1994.
- Gendolla, Peter: „Allgemeine Literaturwissenschaft im Gravitationsfeld Neuer Medien und Technologien (mit 99 Titeln zum Thema im Anhang)“, in: Carsten Zelle (Hg.): *Allgemeine Literaturwissenschaft. Konturen und Profile im Pluralismus*, Opladen 1999, S. 128–144..
- Goldsmith, Kenneth: *Uncreative Writing. Managing Language in the Digital Age*, New York 2011.
- Nassehi, Armin: *Theorie der digitalen Gesellschaft*, München 2019.
- Ramsay, Stephen: *Reading Machines. Forward an algorithmic criticism*, Urbana u. a. 2011.
- Richard, Martin: „Walter Abish’s Fictions: Perfect Unfamiliarity, Familiar Imperfection“, in: *Journal of American Studies* 17 (1983), H. 2, S. 229–241, ([www.jstor.org/stable/27554310](http://www.jstor.org/stable/27554310)) [13.07.2022].
- Ries, Thorsten: „Digitale Literatur als Gegenstand der Literaturwissenschaft. Ein multimodales Forschungsprogramm“, in: Hannes Bajohr/Annette Gilbert (Hg.): *Text+Kritik. Digitale Literatur II*. Sonderband, München 2021, S. 24–32.
- Stalder, Felix: *Kultur der Digitalität*, 4. Aufl., Berlin 2019.

- Straub, Wolfgang: „Literatur und Digitalität“, in: Ingo Börner/Wolfgang Straub/Christian Zolles (Hg.): *Germanistik digital. Digital Humanities in der Sprach- und Literaturwissenschaft*, Wien 2018, S. 31–45.
- Suter, Beat/Bauer, René: „Code und Wirkung“, in: Hannes Bajohr (Hg.): *Code und Konzept. Literatur und das Digitale*, Berlin 2016, S. 72–87.
- Wehmeier, Sally (Hg.): *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, Oxford University Press 2000.
- Weichbrodt, Gregor: *I Don't Know*, Berlin 2016.
- Ders.: „I Don't Know“, in: Hannes Bajohr (Hg.): *Code und Konzept. Literatur und das Digitale*, Berlin 2016, S. 235–240.
- Winko, Simon: „Hyper – Text – Literatur. Digitale Literatur als Herausforderung an die Literaturwissenschaft“, in: Harro Segeberg/Simone Winko (Hg.): *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur im Netzzeitalter*, München 2005.

## Internetlinks

- Döhl, Reinhard: „Exkurs über Aleatorik“, in: *netzliteratur.de*, (<https://www.netzliteratur.net/experiment/aleatori.htm>) [22.05.2023].
- horror plot generator*, (<https://twitter.com/horrorplotbot>) [23.05.2023].
- Klötgen, Frank: *Spätwinterhitze*, ([http://www.aaleskorte.de/vollwinter/krimi/marker/krimi1\\_walk1.html](http://www.aaleskorte.de/vollwinter/krimi/marker/krimi1_walk1.html)) [23.05.2023].
- Ders.: *Klicken!* (<https://www.hirnpoma.de>) [05.09.2023].
- Kochkunst Recooked*, (<https://twitter.com/kochkunstrecook>) [23.05.2023].
- Passig, Kathrin: *Gomringador* (<https://www.twitter.com/gomringador>) [22.05.2023].
- retresco*, (<https://www.retresco.de/lexikon/automatische-texterstellung/>) [22.05.2023].
- Strachey, Cristopher: *Love Letters* (1952), reimplemented by Nick Montfort, ([https://nickm.com/memslam/love\\_letters.html](https://nickm.com/memslam/love_letters.html)) [22.05.2023].
- tableau.com*, (<https://www.tableau.com/about/blog/2021/12/tableau-and-narrative-science-make-data-more-accessible>) [22.05.2023].
- „Universal lexicon“, in: *academic*, ([https://universal\\_lexikon.de-academic.com/204096/aleatorische\\_Dichtung#](https://universal_lexikon.de-academic.com/204096/aleatorische_Dichtung#)) [22.05.2023].
- Weichbrodt, Gregor: *I Don't Know*. Im Internet unter <https://gregorweichbrodt.de/project/i-dont-know.html> [24.05.2023].

## Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Beispielseite aus der Online-Version von Klötgens *Spätwinterhitze*.

# Koordinaten



# What's happening? Zeitreflexion und literarische Verfahren nach der Digitalisierung (Han, Berger, Sanyal)<sup>1</sup>

## 1 What's Happening? – Digitalisierungs-Diagnosen

„What's happening?“ – „Was passiert gerade?“ in der deutschen Version – lautet die Frage, die die Benutzer\*innen von Twitter zum Verfassen eines Beitrags motivieren soll. Analog dazu lautet der Werbeslogan des Unternehmens „Alles, was gerade los ist“ oder, auf Englisch, „See what's happening in the world right now.“ Die Frage und der Werbeslogan rücken das Schreiben und Lesen auf Twitter in den Bereich unmittelbarer Gegenwärtigkeit. Im Deutschen wird dieser Gegenwartsbezug insbesondere durch das Temporaladverbial „gerade“ angezeigt, im Englischen durch das *present continuous* des Verbs *to happen*. Auf Twitter findet, so versucht es uns das Unternehmen nahezu legen, Gegenwart statt. An dieses Versprechen ist auch die Struktur der Timeline geknüpft. Zwar ist die Ordnung nicht chronologisch, sofern User\*innen diese Einstellung nicht eigens aktivieren, sondern von einem Algorithmus vorgegeben; älter als einen Tag sind die angezeigten Tweets aber selten (Stand: 30.09.2021). Neben den ökonomisch motivierten Kriterien der Interaktionswahrscheinlichkeit und der passgenauen Platzierung der Tweets um Anzeigen ist für die Ordnung der Timeline die Ausrichtung auf Aktualität zentral. Der Eindruck von Gegenwärtigkeit wird zudem durch zwei andere Faktoren begünstigt: Die Möglichkeit der Publikation ohne viele Vermittlungsinstanzen, die den Weg vom Einfall zum

---

<sup>1</sup> Der Aufsatz ist im Rahmen des Forschungsprojekts „Schreibweisen der Gegenwart. Zeitreflexion und literarische Verfahren nach der Digitalisierung“ entstanden, gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) – Projektnr. 426792415.

publizierten Kurztext verkürzt und die vergleichsweise schnelle und vor allem durch ihre Quantifizierung wahrnehmbare Rückmeldung durch die Rezipient\*innen.

Die Frage „What’s happening?“ und die Kopplung von Twitter mit Gegenwärtigkeit steht symptomatisch für die Einordnung des durch Soziale Medien geprägten Web 2.0 im Digitalisierungsdiskurs der letzten fünfzehn Jahre. Im Zuge dessen ist das Digitale zur zentralen Kategorie gesellschaftlicher Selbstbeschreibung geworden, wie soziologische Studien wie *Kultur der Digitalität* (2016) von Felix Stalder oder *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft* (2019) von Armin Nassehi verdeutlichen. Wenn man in diesem Zusammenhang darauf blickt, wie über Soziale Medien gesprochen wird, kann man feststellen, dass das Marketing von Twitter erfolgreich ist. Nur möglicherweise nicht so, wie es sich das Unternehmen wünschen würde: Denn gerade die Fokussierung auf Aktualität und Unmittelbarkeit, die Twitter als Merkmal herausstellt, wird in vielen Texten über Digitalisierung eher als negativ wahrgenommen und als Symptom einer Transformation der Zeitwahrnehmung interpretiert. Seit Mitte der 2000er-Jahre erscheinen im Umfeld der Kultur- und Medienwissenschaften auffallend viele Publikationen, die Veränderungen in der Auffassung von Zeit konstatieren und diese Verschiebung kausal mit dem Phänomen ‚Digitalisierung‘ in Verbindung bringen. Im Modus einer Zeit- beziehungsweise Gegenwartsdiagnostik, die sich als hybride Wissensform zwischen fachwissenschaftlichen und allgemeinen Diskursen bewegt, wird dabei Gegenwart als dominante Zeitform und dominantes ‚Thema‘ ins Zentrum gerückt. Die Rede ist von einer „breiten Gegenwart“, einem „present shock“ einer „absoluten“ oder auch „endlosen Gegenwart“.<sup>2</sup> Auch Nassehi spricht von der „radikalen Gegenwartsorientierung der Sozialen Medien“<sup>3</sup>, Stalder von der „lebensfeindlichen Temporalität“ der „permanenten Gegenwart“<sup>4</sup>. Die Digitalisierungsdiagnosen zeigen eine spezifische Dopp lung: Mit der Wahrnehmung, dass Digitalisierung nicht mehr eine Utopie ist, die die Zukunft der Gesellschaft verändern wird, sondern dass sie die Gegenwart prägt,

---

<sup>2</sup> Vgl. Hans Ulrich Gumbrecht: *Unsere breite Gegenwart*, Berlin 2010; Douglas Rushkoff: *Present Shock. When Everything Happens Now*, New York 2013; Marcus Quent (Hg.): *Absolute Gegenwart*, Berlin 2016; NÖ Festival und Kino (Hg.): *Endlose Gegenwart*, Krems 2018. Dazu Eckhard Schumacher: „Present Shock. Gegenwartsdiagnosen nach der Digitalisierung“, in: *Merkur* 72 (2018), S. 67–77.

<sup>3</sup> Armin Nassehi: *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*, München 2019, S. 289.

<sup>4</sup> Felix Stalder: *Kultur der Digitalität*, Berlin 2016, S. 149.

verschiebt sich auch die Zeitwahrnehmung in Richtung Gegenwart. Mit der Ankunft der Digitalisierung in der Gegenwart wird diese zur dominanten Zeitform, was in vielen der Texte als Symptom einer Krise wahrgenommen wird: „So fungiert das Stichwort ‚Gegenwart‘ in den letzten Jahren zunehmend als Marker für eine Krise, für eine Krisenzeit, die sich [...] als Zeitkrise präsentiert.“<sup>5</sup> Auf auffällige Weise außen vor bleiben jedoch in den zitierten Gegenwartsdiagnosen Texte der Gegenwartsliteratur, die ebenso als ein Ort von Zeitdiagnostik und Zeitreflexion begriffen werden können.<sup>6</sup> Der Beitrag skizziert vor diesem Hintergrund zum einen einige Elemente des zeitdiagnostischen Gegenwartsdiskurses am Beispiel von Byung-Chul Hans *Im Schwarm. Ansichten des Digitalen* (2013) und nimmt zum anderen literarische Texte von Mithu Sanyal und Sarah Berger in den Blick, die mit dem Schreiben mit und auf Social Media experimentieren. Im Zentrum steht dabei die Frage, mit welchen Metaphern, Motiven und Verfahren die Texte jeweils arbeiten, um Gegenwart darzustellen, zu konzeptualisieren und zu reflektieren.

## 2 Kritik der totalen Gegenwart (Byung-Chul Han)

In Byung-Chul Hans *Im Schwarm. Ansichten des Digitalen* (2013) lässt sich nicht nur diese Konstellation nachzeichnen, sondern auch eine intrikate Verschränkung von Schreibverfahren und der Thematisierung unterschiedlicher Gegenwartskonzepte beobachten. Han nimmt in sechzehn Abschnitten, die jeweils aus mehreren kurzen Absätzen bestehen, verschiedene Schlagwörter aus dem Digitalisierungsdiskurs in den Blick. Anders als etwa Gumbrecht oder Rushkoff geht er nicht von anekdotischen Beobachtungen aus, sondern schafft über die assoziative Verbindung und Verschiebung von Begriffen Perspektiven auf seinen Gegenstand. Kritik der Digitalisierung ist bei Han wesentlich Arbeit an der Sprache, die von der Behauptung geleitet ist, durch digitale Medien entstehe eine ‚Transparenzgesellschaft‘, wie Han, den Titel eines anderen seiner Essaybände aufnehmend, befindet.<sup>7</sup> Im Zuge dessen

<sup>5</sup> Schumacher: *Present Shock* (2018), S. 68.

<sup>6</sup> Zu Gegenwartsliteratur als Ort konzeptueller Reflexion von Gegenwart vgl. Eckhard Schumacher: *Gerade Eben Jetzt. Schreibweisen der Gegenwart*, Frankfurt a. M. 2003.

<sup>7</sup> Zum Begriff der ‚Transparenzgesellschaft‘ vgl. Byung-Chul Han: *Im Schwarm. Ansichten des Digitalen*, Berlin 2013, S. 26–32 et passim. Grundlegend ders.: *Transparenzgesellschaft*,

beansprucht Han nicht einfach einen externen Beobachterstandpunkt, der eine Kritik der Transparenzgesellschaft leisten könnte, sondern erschreibt sich diesen durch spezifische Verfahren, die wiederum eng mit der Opposition zweier Gegenwarts-konzepte verknüpft sind.

Der Titel *Im Schwarm* nimmt die Rede von der „Schwarmintelligenz“ (engl. „swarm intelligence“) auf, die im Bereich des Digitalen für die Bezeichnung kollektiver Intelligenz von Büchern wie James Surowieckis *The Wisdom of Crowds* (2005) oder Peter Millers *The Smart Swarm* (2010) popularisiert wurde. In raunendem Ton entwirft Han, ausgehend vom Begriff des Schwarms, eine Krisendiagnose, indem er diesen gegen den Begriff der Masse profiliert:

Offenbar befinden wir uns heute [...] in einer Krise, in einem kritischen Übergang, für den [...] die digitale Revolution [...] verantwortlich zu sein scheint. Erneut bedrängt eine Formation der Vielen das vorhandene Macht- und Herrschaftsverhältnis. Die neue Menge heißt der digitale Schwarm. Sie weist Eigenschaften auf, die sie von der klassischen Formation der Vielen, nämlich von der Masse, radikal unterscheidet.<sup>8</sup>

Von all den Theorien der Masse – zu denken wäre bspw. an Scipio Sighele, Gabriel Tarde oder gegenwärtige Theorien der Masse und der Massenmedien – greift Han auf die Schriften des insbesondere bei Rechten beliebten Gustave Le Bon zurück.<sup>9</sup> Dies bedeutet auch, dass andere Theoretiker der Masse wie Walter Benjamin oder Siegfried Kracauer, die diese dezidiert im Kontext medialer Entwicklungen diskutieren, in diesem Punkt außen vor bleiben.<sup>10</sup> Durch diesen Stichwortgeber und durch den raunenden, zwischen apodiktischer Formulierung und andeutender Verunklarung changierenden Ton, versucht Han, seine Sätze mit der Aura des gefährlichen

---

Berlin 2012.

<sup>8</sup> Han: *Im Schwarm* (2013), S. 19.

<sup>9</sup> Vgl. zu diesem Aspekt Marco Schütz: *Rassenideologien in den Sozialwissenschaften*, Bern u. a. 1994, S. 105–146.

<sup>10</sup> Zu diesen Zusammenhängen vgl. Michal Gamper: *Masse lesen, Masse schreiben. Eine Diskurs- und Imaginationsgeschichte der Menschenmenge 1765–1930*, München 2007, S. 355–434 u. 475–509.

Denkens aufzuladen. Han weist dem Schwarm im Zuge dessen eine spezifische Zeitlichkeit zu, die diesen von der Masse unterscheidet:

Erst die zu einer gemeinsamen Handlung entschlossene Masse generiert die Macht. *Masse ist Macht*. Den digitalen Schwärmen fehlt diese Entschlossenheit. Sie marschieren nicht. Sie lösen sich ebenso schnell auf [,] wie sie entstanden sind. Aufgrund dieser Flüchtigkeit entwickeln sie keine politischen Energien.<sup>11</sup>

Nicht ohne den Anspielungsraum seines Textes noch um Elias Canettis *Masse und Macht* (1960) zu erweitern, führt Han an dieser Stelle die für ihn zentrale Differenz zwischen Masse und Schwarm ein: Schwärme entwickelten keine „politischen Energien“<sup>12</sup>. Zur Entwicklung solcher Energien ist nach Hans Ansicht militärische Ordnung nötig, die dem Schwarm fehle. Der Schwarm sei hingegen durch seine Flüchtigkeit gekennzeichnet. Seine Zeitlichkeit sei vom kurzen Moment des Jetzt geprägt.

Diese Kritik des Schwarms durch die Beobachter\*inneninstanz wird durch deren spezifische Position ermöglicht. Das drückt sich schon im Verhältnis von Titel und Untertitel aus. Während der Titel *Im Schwarm* suggeriert, die beobachtende Instanz imaginiere sich als Teil des Schwarms, deutet *Ansichten des Digitalen* einen Beobachter\*innenstandpunkt an, der von außen auf das Digitale blickt, dessen Teil der Schwarm ist. An diese doppelte Verortung der beobachtenden Instanz schließt das aus *Faust I* entnommene Motto an: „Die Träne quillt, die Erde hat mich wieder.“<sup>13</sup> Gehört der Vers bei Goethe in den Kontext der Erinnerung Fausts an vergangene, glückliche Osterfeste, markiert er bei Han erneut das Verhältnis von Beobachter\*inneninstanz und Phänomen. War die Beobachter\*inneninstanz offensichtlich einst Teil des Schwarms, ist sie nun zur Erde zurückgekehrt, was man als Hans Version der Gelehrtentragödien, die hier angespielt werden, lesen könnte. Die quellende Träne

<sup>11</sup> Han: *Im Schwarm* (2013), S. 22 (Hervorhebung im Original).

<sup>12</sup> Ebd.

<sup>13</sup> Vgl. Johann Wolfgang Goethe: *Faust. Historisch-kritische Edition*, hg. v. Anne Bohnenkamp/Silke Henke/Fotis Jannidis. Version 1.2 RC, Frankfurt a. M./Weimar/Würzburg 2019, *Faust. Eine Tragödie. Konstituierter Text*, bearb. v. Gerrit Brüning/Dietmar Pravida, (<http://v1-2.faustedition.net/print/faust.4#l784>) [30.09.2021], V. 784.

legt sich über das Auge und erst durch diese Verunklarung der Sicht ist der\*die aus dem Rausch Erwachte fähig, die Konturen der Gegenwart zu erkennen. Nur diese Form der Intransparenz – die Opazität des tränenverschleierten Auges – lässt die Transparenzgesellschaft sichtbar und kritisch beschreibbar werden.

Im Vorwort wird so, ohne dass der Begriff der Transparenzgesellschaft überhaupt gefallen ist, schon die zentrale kritische Pointe des Essays gesetzt: Die Transparenzgesellschaft versteht sich selbst als, eben, transparent, dadurch geht ihr jedoch die Fähigkeit zur Selbstbeobachtung verloren: „Wir berauschen uns heute am digitalen Medium, ohne dass wir die Folgen dieses Rausches vollständig abschätzen können. Diese Blindheit und die gleichzeitige Benommenheit machen die heutige Krise aus.“<sup>14</sup> Wieder tritt hier die schon erwähnte Spannung in Bezug auf die Beobachter\*inneninstanz hervor: Sie ist, dies wird durch die Verwendung der ersten Person Plural markiert, sowohl Teil des Beobachteten als auch zur Beobachtung befähigt, obwohl die beobachtete Transparenzgesellschaft durch „Blindheit“ gekennzeichnet ist. Damit besitzt die wieder auf der Erde angekommene Instanz der Beobachtung einen entscheidenden Vorteil gegenüber den Apologet\*innen der digitalen Medien, die durch diese nur weiter in den Sog „totale[r] Distanzlosigkeit“<sup>15</sup> gezogen werden. Diese Stoßrichtung der Kritik an der Transparenzgesellschaft setzt sich fort, wenn jener überhaupt die Fähigkeit zu komplizierteren Gedankengängen abgesprochen wird:

Das Smartphone ist ein digitaler Apparat, der mit einem komplexitätsarmen Input-Output-Modus arbeitet. Es tilgt jede Form der Negativität. Dadurch verlernt man, auf eine komplexe Art zu *denken*. Es lässt auch Verhaltensformen verkümmern, die eine temporale *Weite* oder *Weitsichtigkeit* erfordern. Es fördert die Kurzfristigkeit und Kurzsichtigkeit und blendet *das Lange und das Langsame* aus.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Han: *Im Schwarm* (2013), S. 5.

<sup>15</sup> Ebd., S. 8.

<sup>16</sup> Ebd., S. 35 (Hervorhebungen im Original).

Auch an dieser Stelle setzt sich das semantische Feld des Visuellen fort, auf das von den „Ansichten“ im Untertitel über das tränenbedeckte Auge im Motto und die regelmäßige Erwähnung der Google-Glass-Brille als Signum der Transparenzgesellschaft über den gesamten Text hinweg immer wieder angespielt wird. In diesem Sinn stellt Han auch das „Antlitz“ gegen das „face“: „Ihm [dem face] wohnt kein Blick inne.“<sup>17</sup> Damit schließt er an einen Topos der kulturpessimistischen Netzkritik an.<sup>18</sup> Die visuelle Semantik findet ihren Endpunkt schließlich in der Parallelbildung des Begriffs des Digital-Unbewussten zu Benjamins Rede vom Optisch-Unbewussten in Bezug auf die Fotografie und den Film.

Die Transparenzgesellschaft, das deutet sich in der eben zitierten Gegenüberstellung von Kurzfristigkeit und Langsamkeit an, ist für Han mit einer spezifischen Zeitlichkeit verknüpft. So sei das „digitale Medium ein Präsenz-Medium“<sup>19</sup>, das „unmittelbare Gegenwart“<sup>20</sup> produziere oder auch „permanente Präsenz und Gegenwart“<sup>21</sup>, mithin „totale Gegenwart“<sup>22</sup>, das gekennzeichnet sei durch den „Vorrang der Gegenwart“<sup>23</sup> und schließlich zu einer „Totalisierung der Gegenwart“<sup>24</sup> führe. Die Diagnose einer absoluten Ausrichtung auf Gegenwart wendet die Rede von der Distanzlosigkeit der Transparenzgesellschaft ins Zeitliche. Weder in zeitlicher – etwa durch Reflexion von vergangenen oder zukünftigen Verhältnissen – noch in räumlicher Hinsicht kann die Transparenzgesellschaft nach Hans Ansicht auf Distanz zu sich selbst gehen und so einen Standpunkt kritischer Zeitgenossenschaft erreichen.

Han versteht digitale Medien als Präsenz-Medien in mehrfachem Sinn: Sie stehen für einen hohen Grad an Unmittelbarkeit in der Kommunikation und eliminieren

---

<sup>17</sup> Ebd., S. 39.

<sup>18</sup> Vgl. zu diesem Topos: Johannes Franzen: „Die Fiktion der gesichtslosen Meute“, in: *Übermedien*, 10.11.2020, ([uebermedien.de/54754/die-fiktion-der-gesichtslosen-meute/](http://uebermedien.de/54754/die-fiktion-der-gesichtslosen-meute/)) [30.09.2021].

<sup>19</sup> Han: *Im Schwarm* (2013), S. 26.

<sup>20</sup> Ebd.

<sup>21</sup> Ebd., S. 44.

<sup>22</sup> Ebd., S. 59.

<sup>23</sup> Ebd., S. 80.

<sup>24</sup> Ebd., S. 81.

zugleich Vermittlungsinstanzen, die es im Fall von vielen nicht-digitalen Medien gebe. Er bezeichnet dieses Phänomen als Entmediatisierung: „Medien wie Blogs, Twitter oder Facebook entmediatisieren die Kommunikation.“<sup>25</sup> Durch diese Entmediatisierung träten Repräsentationsinstanzen zurück, jeder und jede Einzelne kommunizieren unmittelbar: „Die Repräsentation weicht der Präsenz oder der Kopräsenzation.“<sup>26</sup> Die Entmediatisierung betrifft nach Hans Ansicht auch den Bereich des Politischen, womit sich der Kreis zur Gegenüberstellung von Masse und Schwarm schließt. Im politischen Diskurs äußere sich die Zeitlichkeit der digitalen Medien als Forderung nach Transparenz, die wiederum politisches Handeln verunmögliche:

Die totale Transparenz zwingt der politischen Kommunikation eine Zeitlichkeit auf, die eine langsame, langfristige Planung unmöglich macht. Es ist nicht mehr möglich, Dinge *reifen* zu lassen. Die Zukunft ist nicht die Zeitlichkeit der Transparenz. Die Transparenz ist von Präsenz und Präsens beherrscht.<sup>27</sup>

Dieses Verhältnis von Gegenwart und Zukunft ist typisch für die angesprochenen Digitalisierungsdiagnosen: Die Fokussierung auf Gegenwart hat die Wahrnehmung zur Folge, dass die Zukunft als Möglichkeitsraum nicht mehr verfügbar scheint und damit auch als politischer Handlungsraum ausfalle. Zentral für diese Diagnose ist bei Han die Metapher des Schwarms, die in seinem Text eine Umwertung erfährt und von ihrer Kopplung an Formen kollektiver Intelligenz gelöst wird. Sie steht bei Han vielmehr für Inkonsistenz, Verdummung und eine als „Vermassung“<sup>28</sup> diskreditierte Erweiterung von Partizipationsmöglichkeiten.

Das Gegenmodell zur gegenwartsfixierten Transparenzgesellschaft ist die „terranen Ordnung“<sup>29</sup>, die schon im zweiten Teil des Mottos – „die *Erde* hat mich wieder“ (Hervorhebung EK) – angedeutet ist. Pate für dieses Gegenmodell steht Heidegger als „der letzte große Verfechter der terranen Ordnung“<sup>30</sup>. Der „Nomos der

---

<sup>25</sup> Ebd., S. 27.

<sup>26</sup> Ebd., S. 28.

<sup>27</sup> Ebd., S. 30 (Hervorhebung im Original).

<sup>28</sup> Ebd., S. 29.

<sup>29</sup> Ebd., S. 74.

<sup>30</sup> Ebd., S. 67.

Erde<sup>31</sup>, so schreibt Han in Anspielung auf Carl Schmitt,<sup>32</sup> sei mit Materialität, Tiefe, Geheimnis und Wahrheit verknüpft, die gegen das Immaterielle, Oberflächliche und Transparente stehen, die den Zugang zur auf Entbergung wartenden Wahrheit versperren. Was genau die „terrane Ordnung“ auszeichnet, außer dass sie in allem das Gegenteil des Digitalen ist, bleibt, wie vieles, im Vagen. Immerhin, so viel ist zu erfahren: „Die terrane Ordnung besteht aus Mauern, Grenzen und Festungen. Auch der feste ‚Charakter‘, der dem flexiblen *Homo digitalis* gänzlich abgeht, gehört zur terranen Ordnung.“<sup>33</sup> Wie an anderen Stellen verlässt sich Han hier auf die Suggestionkraft uneigentlichen Sprechens. Deutlich wird jedoch, dass die „terrane Ordnung“ im Gegensatz zum Digitalen greifbar und im starken Sinn eine Ordnung zu ermöglichen scheint, die der ‚Transparenzgesellschaft‘ vermeintlich fehlt.

Wenn Hans Kritik des Digitalen in Bezug auf konkrete Analysen und Alternativmodelle eher vage bleibt, ist das gerade Teil seiner Strategie gegen die ‚Transparenzgesellschaft‘. Gegen die Forderung nach Transparenz und Klarheit setzt er Vagheit, ein raunendes Sprechen und die Arbeit am Sprachmaterial, die man auf dieser Ebene als eine Wendung zum Materiellen verstehen kann, die auch die „terrane Ordnung“ kennzeichnet. In der Logik des Textes muss die Kritik des Digitalen gerade andeutungsweise und assoziativ erfolgen, damit Raum für das Geheimnis und die ‚Wahrheit‘ bleiben kann. Schon dass Han durch Gegenüberstellung von ‚Transparenzgesellschaft‘ und ‚terrane Ordnung‘ eine Minimalerzählung erzeugt, ist in diesem Sinn performativ. Denn, wie Han behauptet, ist „[i]m Gegensatz zur Wahrheit [...] Transparenz nicht narrativ“<sup>34</sup>. Ordnung wird hier also nicht nur durch Abgrenzung auf thematischer Ebene geschaffen, sondern auch durch das Erzählen und die Arbeit an der Sprache. Dieser strategische Einsatzpunkt des Textes wird zudem durch seine Ordnung auf dem Papier markiert: Die Leerzeilen zwischen den kurzen Absätzen deuten auf das Ungesagte und Verborgene, das nach Hans Ansicht im Digitalen nicht vorkommen darf. Zugleich rhythmisieren und strukturieren diese Leerzeilen die Gegenerzählung von der „terrane Ordnung“. Dies gilt letztlich auch auf zeitlicher

<sup>31</sup> Ebd., S. 67–76. Vgl. dazu auch Byung-Chul Han: *Lob der Erde. Eine Reise in den Garten*, Berlin 2018.

<sup>32</sup> Vgl. Carl Schmitt: *Nomos der Erde. Völkerrecht des Jus Publicum Europaeum*, Berlin 1950. Für den Hinweis danke ich Dirk Rose.

<sup>33</sup> Han: *Im Schwarm* (2013), S. 67f.

<sup>34</sup> Ebd., S. 69.

Ebene: Der Totalisierung der Gegenwart stellt der Text die Abwechslung von Unterbrechung und neuem Ansetzen sowie die Ordnung einer Erzählung vom Erwachen aus dem Rausch des Schwarms, das zur Erkenntnis des „Digital-Unbewussten“ führt, entgegen. Hier zeigt sich ein zweiter Gegenwartsbegriff, der durch die geordnete Abfolge von Gegenwartsmomenten gekennzeichnet ist.

Letztlich ähnelt Hans Entwurf nicht nur darin anderen Gegenwartsdiagnosen, die ebenfalls im weitesten Sinn von einer Gegenwartsfixierung sprechen. So findet sich etwa in Gumbrechts Text *Unsere breite Gegenwart* die Idee, dass die Ordnung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verloren gegangen sei und in Rushkoffs *Present Shock* ist die Rede von einem „narrative collapse“, der durch eine Rückkehr großer Erzählungen behoben werden könne.<sup>35</sup> Diese Ordnungsvorstellungen sind mit einer Restitution der aus der Sicht der Kulturkritiker\*innen in der digitalen Gegenwart verloren gegangenen Zeitordnung verknüpft. Auffällig bei Han ist in dieser Hinsicht, dass nicht nur die Ordnung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft wiederhergestellt werden soll, sondern überhaupt das Aktuelle und Gegenwärtige ausgeblendet wird. Ein gutes Leben mit digitalen Medien kann es bei Han nicht geben. Stärker als die anderen angesprochenen Texte arbeitet Han zudem in strategischer Weise mit Schreibverfahren, die seinen Beobachterstandpunkt im Schreiben erst hervorbringen und das Gegenmodell der „terranen Ordnung“ mit einer spezifischen Weise der Spracharbeit verknüpfen.

Eine vermeintlich durch digitale Medien induzierte Fixierung auf Gegenwart wird bei Han zum Symptom einer Krise, die in *Im Schwarm* nicht nur das politische Handeln und die politische Willensbildung, sondern auch Literatur, Philosophie und andere Bereich der Kultur erfasst. Wenn Han an einer Stelle der Flüchtigkeit des Schwarms und der Forderung nach Transparenz den Schreibprozess von Peter Handke gegenüberstellt, der die einsame Konzentration brauche, wenn er schreibend „ins Unbekannte, ins Unbegangene“<sup>36</sup> aufbreche, unterschätzt er, was neben dem österreichischen Literaturnobelpreisträger im Feld der Gegenwartsliteratur noch zu finden ist. Auffallend an Hans *Im Schwarm* ist jedoch, dass er im Gegensatz zu anderen Zeitdiagnosen das Feld der Gegenwartsliteratur mit diesem Verweis auf Handke zumindest ansatzweise im Blick hat. Nichtsdestoweniger blendet er

---

<sup>35</sup> Vgl. Gumbrecht: *Gegenwart* (2010), S. 15–19; Rushkoff: *Present Shock* (2013), S. 9–67.

<sup>36</sup> Han: *Im Schwarm* (2013), S. 31.

trotz seiner Sensibilität für im weitesten Sinn literarische Verfahren einen Bereich aus, der gerade für die Frage nach dem Zusammenhang von Gegenwartsfixierung und digitalen Medien interessant sein könnte. Texte nämlich, wie die im Folgenden diskutierten, die einerseits Schreibverfahren aus den digitalen Medien aufgreifen und sich andererseits zu digitalen Phänomenen positionieren.

### 3 „Social-Media-Soap“ – Suggestion von Aktualität (Mithu Sanyal)

Eines dieser Phänomene der digitalen und vor allem Sozialen Medien ist eine Verschiebung in Bezug auf Interaktionen und Kommunikation, durch die sich neue Öffentlichkeiten entwickeln. Mehr als die Hälfte aller Menschen (4,2 Milliarden) weltweit nutzt mindestens eines der Sozialen Netzwerke, allein Facebook kommt 2021 auf 2,9 Milliarden monatlich aktive User\*innen.<sup>37</sup> Obwohl über Social Media breite Teile der Weltbevölkerung erreicht werden könnten, handelt es sich nicht um Massenmedien im Luhmann'schen Sinn. Sie fungieren nicht als technische Zwischenschaltung, die die Kommunikation und Interaktion von Sendenden und Empfangenden nur in eine Richtung laufen lassen. Nach Luhmann ist diese Kontaktunterbrechung eine „technisch bedingte Notwendigkeit“<sup>38</sup> – welche in Social Media nicht mehr gegeben ist, da dort Interaktionen in Form von Likes, geteilten Beiträgen, Quotes, Retweets, Kommentaren, etc. unmittelbarer erfolgen können. Diese beeinflussen nicht nur künstlerische oder literarische Publikationen, auf die das Publikum direkt, wie sonst nur auf Lesungen, reagieren kann und welche durch ständiges Wieder-Schreiben und Auf-sich-selbst-Referieren fortlaufend aktualisiert werden, sondern auch eine schnelle, oft minutenaktuelle Debatten- und Diskurspraxis, mit niedrigschwelligem Zugang und Partizipationsmöglichkeiten für (scheinbar) alle.

<sup>37</sup> Statista Research Department: „Anzahl der aktiven Social-Media-Nutzer weltweit in den Jahren 2015 bis 2021“, in: *statista.com*, 2021, (<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/739881/umfrage/monatlich-aktive-social-media-nutzer-weltweit/>) [30.09.2021]; dies.: „Anzahl der monatlich aktiven Facebook Nutzer weltweit vom 1. Quartal 2009 bis zum 2. Quartal 2021“, in: Ebd., 2021, (<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/37545/umfrage/anzahl-der-aktiven-nutzer-von-facebook/>) [30.09.2021].

<sup>38</sup> Niklas Luhmann: *Die Realität der Massenmedien*, Wiesbaden 2017 [1995], S. 10.

Ersteres findet sich zum Beispiel in der Arbeit der Autorin und Fotografin Sarah Berger wieder, auf welche später noch Bezug genommen wird. Letzteres fasst der Literaturwissenschaftler Johannes Franzen unter dem Begriff des „Echtzeitfeuilletons“ im Gespräch mit dem Bayerischen Rundfunk so:

Mit dem etwas provokativen Begriff Echtzeitfeuilleton war vor allem gemeint, dass sich die Aktualitätsvorstellungen und -erwartungen, die wir auch an den Kulturjournalismus haben, durch die Digitalisierung verändert haben. Also dass zum Beispiel Debatten über kulturelle oder künstlerische Fragen sich viel schneller und sichtbarer in den sozialen Medien entwickeln. Aber auch, dass Ereignisse wie z. B. der Bachmann-Wettbewerb in Klagenfurt, wo man ja früher auf die autoritative Meinung in den klassischen Feuilletons warten musste, inzwischen quasi live getweetet werden. Der Diskurs über ein Ereignis vollzieht sich quasi in Echtzeit.<sup>39</sup>

Mithu Sanyal überträgt diese Art der Social-Media-Kommunikation in ihren Debütroman *Identitti* (2021). Die Situierung des Textes in unserer von digitalen Medien stark beeinflussten Gegenwart zeigt sich schon im Prolog, der vorgibt, die Übermich-Seite des Blogs „Identitti“, „[e]in Blog von Mixed-Race Wonder-Woman“,<sup>40</sup> zu sein. Die Wortkomposition „Identitti“ ist gleichzeitig Blogtitel und Pseudonym der Protagonistin Nivedita Anand und rückt die grundlegenden Themen in den Fokus:

Race & sex. Wann immer Kali und ich redeten, ging es um race & sex. Also – in Ermanglung einer korrekten Übersetzung oder auch nur einer, die nicht sofort in bodenlose Abgründe führt – um mein Verhältnis zu Deutschland und

---

<sup>39</sup> Knut Cordsen: „Echtzeitfeuilleton. Wie die sozialen Medien das Feuilleton verändern“, in: *br.de*, 08.07.2021 (<https://www.br.de/kultur/54books-johannes-franzen-100.html>) [30.09.2021]. Vgl. a. Johannes Franzen: Echtzeitfeuilleton? Kulturjournalismus nach der Digitalisierung. In: Elias Kreuzmair/Magdalena Pflock/Eckhard Schumacher (Hg.): *Feeds, Tweets & Timelines. Schreibweisen der Gegenwart in Sozialen Medien*, Bielefeld 2022, S. 111–128.

<sup>40</sup> Mithu Sanyal: *Identitti*, München 2021 (E-Book), S. 9.

Indien, meinen beiden Nicht-Heimatländern (remember: Mixed-Race Wonder-was-auch-immer), und um ... Sex. Dieser Blog besteht vor allem aus Transkripten unserer Gespräche.<sup>41</sup>

Das theoretische Wissen für die Verhandlungen rund um „race & sex“ mit der mehrarmigen, indischen Göttin Kali bezieht Anand zu großen Teilen aus Seminaren zu Intercultural Studies und Postkolonialen Theorien bei Saraswati, Namensvetterin der indischen Gottheit der Weisheit und renommierte Professorin an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf mit einem fast Popstar-artigen Ruf. Als sich herausstellt, dass Saraswati nicht wie vorgegeben eine Woman of Colour ist, sondern weiß, und eigentlich Sarah Vera Thielmann heißt, bricht für die Protagonistin eine Welt zusammen und auf den Sozialen Medien eine hitzige Debatte los: Sanyal übernimmt diese in Form von Social-Media-Beiträgen in den Roman, wodurch sich eine „Social-Media-Soap“<sup>42</sup> abspielt. Neben einem literarischen Beitrag zu identitätspolitischen Debatten, den intertextuellen Bezügen zu (postkolonialen) Theorien – nicht zuletzt an so prägnanten Stellen wie den Kapitelüberschriften – finden sich in *Identitti* zahlreiche Schreibweisen, die stark von der Digitalisierung geprägt sind und hier im Fokus der Analyse stehen sollen: Wie im Nachwort beschrieben,

verdankt der Roman seine Existenz zuallererst den großzügigen Spender\*innen, die bereit waren, für mich einen oder sogar mehrere Tweets oder Instagram- oder Facebook-Einträge zu verfassen; so wie sie sie womöglich spontan getextet hätten, wenn sie eines Tages oder Nachts im Internet von einem „Fall Saraswati“ gelesen hätten.<sup>43</sup>

Diese ‚Tweets‘ wurden also größtenteils wirklich von den Personen, denen die Twitteraccounts gehören, geschrieben. Ein bedeutender Unterschied ist jedoch, dass es sich nicht wirklich um Tweets, sondern um Tweets imitierende Kürzesttexte, die Vielstimmigkeit und Diskussionscharakter erzeugen sollen, handelt. Es ist ein Versuch, die Mehrstimmigkeit der Sozialen Medien in einen Roman zu übertragen, eine

---

<sup>41</sup> Ebd., S. 10.

<sup>42</sup> Ebd., S. 77.

<sup>43</sup> Ebd., S. 420.

Remediation als Reaktion auf die Besonderheiten der ‚neuen‘ Medien, wie Inklusion und Aktualität, welche sich im kollektiven Schreiben mehrerer Autor\*innen, die teilweise aufeinander reagieren, unter Koordination der Autorin ausdrückt. In einer Mischung aus „Real and Imagined Voices“<sup>44</sup> erscheinen im „Twitterfeed“ des Romans neben den von real existierenden Personen angefertigten ‚Tweets‘ auch solche, die von ‚Hatespeech‘ in anderen Kontexten inspiriert wurden und Authentizität hervorrufen sollen.<sup>45</sup> Diese Texte sind eben nicht für den Moment angepasst auf die Schnelligkeit und Kurzlebigkeit Twitters, sondern mit einem Bewusstsein für die romanhafte, Ewigkeit vorspielende Dauer geschrieben. Zur Imitation werden die für Twitter typische Zweitteilung in Name (vor dem @) und verlinkbares Handle (nach dem @) übernommen, die Sender\*innenposition optisch durch Fettschreibung hervorgehoben, sowie teilweise Hashtags (#sarawatigate, #SackSaraswati, #Saraswati, ...<sup>46</sup>) und Threads verwendet. Eine scheinbar willkürliche Anordnung der Texte untereinander in mehreren Blocks suggeriert das Aufrufen der Twitterrends zu Saraswati, jedoch ohne die Gewichtung von Likes- und Retweets, welche sich vor allem durch die Verschiebung in ein beständiges Medium begründen lässt. Diskurse unter den „Trending Topics“ auf Twitter haben für User\*innen u. a. die Motivation, selbst in einer Diskussion aufzufallen, einen Gedanken besonders kreativ und originell in 280 Zeichen zu fassen und dafür Likes, Retweets und Follower\*innen zu bekommen. Diese Währungen sind ein nicht zu vernachlässigender, das Twitterverhalten prägender Aspekt, der vom Medienwissenschaftler Johannes Paßmann in *Die soziale Logik des Likes* (2018) als „ein konstanter Strom an Gaben, der diese Infrastruktur aufrechterhält“<sup>47</sup>, bezeichnet wird. Durch das Weglassen dieser Erfolgsmarker, deren ständige Aktualisierung durch neue Leser\*innen und Favorisierung im Print nicht umsetzbar wäre, erscheinen die einzelnen Standpunkte gleichwertig und so ergibt sich beim Lesen eine Kommunikation unter den Kürzesttexten, obwohl diese nicht direkt aufeinander reagieren:

---

<sup>44</sup> Ebd., S. 419.

<sup>45</sup> Ebd., S. 422f.

<sup>46</sup> Ebd., S. 77, S. 83.

<sup>47</sup> Johannes Paßmann: *Die soziale Logik des Likes. Eine Twitter-Ethnografie*, Frankfurt a. M. 2018, S. 67.

**AfD Verband @afd\_verband** Gutmenschin fordert, dass wir uns alle braun anmalen, um Migranten nicht zu verärgern. Welcher Tugendterror kommt als nächstes? #PostcolonialStudiesVerbieten #FakeStudiesVerbieten

**Nennt mich Zadie @OutsideSisters** Keine Handbreit dem Rassismus, weder von der AfD noch von Saraswati.<sup>48</sup>

Die ‚Tweets‘ dokumentieren die öffentliche Wahrnehmung und schaffen dadurch eine weitere Realität, die jenseits der Wände von Sarahs Wohnung und den darin stattfindenden Aushandlungen von Professorin und Studentin einen zentralen Ort der Debatte darstellt, jedoch nicht wie in einem „Paralleluniversum“<sup>49</sup> nur im digitalen Raum stattfindet, sondern sich auch durch die Emotionen der Protagonistin in die sonst so abgeschottete Wohnung ziehen:

Nach ihrer durchwachten Nacht war Nivedita so mürbe, dass sie das Gefühl hatte, an den Rändern porös zu werden, so dass die Welt ungehindert in sie eindringen konnte und die Tweets sich anfühlten wie Viren, die ihre zerstörerische Wirkung erst noch entfalten würden. Bei allem Entsetzen über Saraswati, das sie noch gar nicht ganz erfassen konnte, fühlte sie sich dennoch persönlich verletzt von der Häme des Shitstorms, und mehr noch davon, dass ein nicht unerheblicher Teil der Kommentare von Saraswatis Student\*innen stammte.<sup>50</sup>

Dieses Verfahren ermöglicht es zum einen, die unvorhersehbare Dynamik wiederzugeben, und lässt zum anderen viel über Community-Building durch digitale Narrative erkennen. Besonders hervorgehoben wird die vermeintliche Gleichzeitigkeit von Posting und Reaktion; kleinere Fehler können selbst wenig später nicht mehr ungesehen korrigiert werden, „[n]och während sie die Screenshots ihres Textes auch

---

<sup>48</sup> Sanyal: *Identitti* (2021), S. 77, Hervorhebungen im Original.

<sup>49</sup> Ebd., S. 210.

<sup>50</sup> Ebd., S. 78f.

auf Instagram stellte und dann erst die Tippfehler im gerade hochgeladenen Eintrag korrigierte, begannen die ersten Reaktionen auf Twitter einzuschlagen<sup>51</sup>. Social Media und dabei vor allem Twitter sind in *Identitti* Aktualitätsmarker, die die Handlung kommentieren und einen weiteren Diskurs aufspannen. Betont wird fortlaufend die Gleichzeitigkeit auch im Kontrast zu anderen Medien: Ein paar Tage bevor die Maske der Professorin fällt, gibt Nivedita *Deutschlandfunk Nova* ein Interview, in welchem sie über ihren Blog und ihr augenöffnendes Studium bei Saraswati berichtet. In diesem Zusammenhang nimmt das Gespräch auch die bisherige Online-Resonanz der Professorin auf, welche in Sozialen Netzwerken u. a. wegen ihrer Lehrmethoden zu polarisieren neigte, bspw. indem sie weiße Studierende von ihrer Vorlesung ausschloss. Obwohl die Aufzeichnung vor dem Identitätsskandal stattfindet, wird der Radiobeitrag Tage später unverändert gesendet. Zitate Niveditas werden aus ihrem ursprünglichen Kontext gelöst, woraufhin die Debatte sich auch auf den Blog und die Person Identitti richtet. Die Schnelligkeit und Schlagkraft der Sozialen ‚neuen‘ Medien lässt gegenüber den journalistisch kuratierten alten Medien, hier in Form des Radios, einen Bruch entstehen: „Saraswati ist Pop. So sehr Pop, dass sie ihr zweites Buch PopPostKolonialismus nannte. Und wie es sich für Stars gehört, entzündeten sich an ihr immer wieder heftige Debatten, vor allem in den sozialen Medien“<sup>52</sup> und „[h]eutzutage ist man keine ernstzunehmende Intellektuelle, bis man einen Shitstorm bekommen hat“<sup>53</sup>, sind zwei der Zitate, die sich durch das #saraswatigate ungewollt aktualisieren und dadurch die Protagonistin selbst in das Zentrum der Angriffe rücken, die auch aus ihrem universitären Umfeld und ihrer Online-Community kommen: „Deshalb hatte Nivedita es immer als empowernd empfunden, sich öffentlich verletzlich zu machen. Ihre digitale Community war auf ihrer Seite. Gewesen.“<sup>54</sup> Der Schock über die als verbündet Angesehenen, die sich nun gegen Nivedita wenden, sitzt bei ihr tief und bringt in verknappter Form ein oft kritisiertes Phänomen in den Sozialen Medien zum Ausdruck. Über die Zeit hat sich im Diskurs um Soziale Medien u. a. der sehr umstrittene Begriff der „Filterblase“<sup>55</sup>

---

<sup>51</sup> Ebd., S. 185.

<sup>52</sup> Ebd., S. 19.

<sup>53</sup> Ebd., S. 19f.

<sup>54</sup> Ebd., S. 84.

<sup>55</sup> Vgl. zu diesem Begriff Eli Pariser: *Filter Bubble. Wie wir im Internet entmündigt werden*, übers. v. Ursula Held, München 2012.

des Medienaktivisten Eli Pariser für die durch Algorithmen beeinflussten Inhalte in den Sozialen Medien etabliert; in eine ähnliche Richtung zielt „Echokammer“ als Beschreibung für abgegrenzte Bereiche in den Sozialen Medien, „in denen nur geringe Variationen an Informationen und Meinungen vorhanden sind“.<sup>56</sup> Christian Stegbauer sieht in ihnen die Antriebskraft für Shitstorms, da sich diese Gruppen durch eine enge Verbundenheit (auch in Verbindung mit Likes, etc.) auszeichnen.<sup>57</sup> Vielleicht ist es nicht verwunderlich, dass ein Roman, der anhand seiner Protagonistin und ihrer Freund\*innen die Frage nach Zugehörigkeit verhandelt, dies nicht nur in der realen, analogen Welt, sondern auch in der häufig als Parallelwelt gedachten Online-Welt tut. Dass die klare Trennung von analog und digital in Form von zueinander parallel verlaufenden Welten letztendlich nicht aufgeht, scheint zunächst erwartbar, liefert gleichzeitig aber auch das Zeugnis für eine postdigitale Schreibweise, die eben nicht mehr darauf drängt, sämtliche digitale Geräte aus der Narration zu entfernen, damit diese überhaupt funktionieren kann, sondern viel mehr zu verarbeiten versucht, wie sich diese auf u. a. gesellschaftliche Diskurse auswirken können.<sup>58</sup>

So transferiert Sanyal mithilfe der ‚Tweets‘ eine Dynamik in ihren Roman, die in letzter Zeit vor allem im Zusammenhang mit den Sozialen Medien diskutiert wird, aber keineswegs nur dort stattfindet. Indem „plötzlich Menschen, die Nivedita als ihren digitalen Clan ansah, und sogar Freundinnen wie Oluchi sie wütend ablehnten“,<sup>59</sup> aber im Fall der Freundin schließlich diesen Diskurs auch direkt mit Nivedita und Sarah führen, stärkt Sanyal die Verschränkung dieser Realitäten.

---

<sup>56</sup> Christian Stegbauer: *Shitstorms. Der Zusammenprall digitaler Kulturen*, Wiesbaden 2018, S. 67.

<sup>57</sup> Vgl. ebd., S. 70–74.

<sup>58</sup> Vgl. Kathrin Passig: *Vielleicht ist das neu und erfreulich*, Graz/Wien 2019, S. 33.

<sup>59</sup> Sanyal: *Identitti* (2021), S. 85.

#### 4 „Easy, press delete!“ – Aktualisierung mit Social Media (Sarah Berger)

Es sind jedoch nicht nur Romane, die mit den Sozialen Medien wie im vorherigen Beispiel als Strukturelement spielen, sondern auch Autor\*innen, die in den Sozialen Medien selbst die literarischen Möglichkeiten ausloten und diese so mit und auf Social Media entstandenen Texte in andere Medien und Formate transferieren. Als Beispiel hierfür soll die Berliner Autorin Sarah Berger dienen, die seit über zehn Jahren auf verschiedenen Plattformen veröffentlicht. Ihre erste Printveröffentlichung war 2017 *Match Deleted. Tinder Shorts* in der Reihe „Kleine Formen“ des Berliner Independent-Verlags Frohmann. Schon in *Match Deleted* wurden Kürzesttexte mit klaren Bezügen zu bereits geposteten Tweets auf Bergers damaligem Account @milch\_honig und Instagrampostings, die mit Schreibmaschine getippte Fragmentstücke enthielten, gedruckt. Neben Berger erschienen in der Reihe „Kleine Formen“ u. a. auch Claudia Vamvas (@akkordeonistin) *Sitze im Bus* (2016), Ianina Ilichteva @blutundkaffee. *2012–2016* (2017), die beiden Bände der *Präraffelitischen Girls* (2018 und 2021) oder im vorletzten Jahr *Blogdown. Notizen zur Krise* (2020) von Georg Diez und Philip Grözinger. In der Reihe publiziert Frohmann Inhalte, die bereits auf den Sozialen Medien geteilt, weiterentwickelt und aktualisiert wurden.

Sowohl das Schreiben in und mit den Sozialen Medien, als auch das Verlegen dieser Inhalte unterliegen einem beständigen Wandel. Zum einen lässt sich dies durch eine Verschiebung der konventionellen Rollen des Literaturbetriebs erklären, welche Christiane Frohmann in ihrem Text „Instantanes Schreiben“ so erläutert: „Im Netz erscheinen Menschen als Lesende, Schreibende und Publizierende.“<sup>60</sup> Zum anderen ist dies auch darin zu erkennen, dass Soziale Medien durch ihre Archivfunktion dazu einladen, Postings der Vergangenheit zu überarbeiten oder an gegenwärtige Umstände anzupassen. Die Grenzen des digitalen Raums sprengt Berger zum einen durch das Verlassen der Sozialen Medien, aber auch durch das Kombinieren von Texten und Bildern über die Sozialen Netzwerke hinweg bis hin zu

---

<sup>60</sup> Christiane Frohmann: „Instantanes Schreiben“, in: *Leander Wattig*, 2015, (<https://leanderwattig.com/wasmitbuechern/frohmann/2015/instantanes-schreiben-christiane-frohmann-literaturinstitu-leipzig-20150529>) [30.09.2021].

Printveröffentlichungen und Ausstellungen. Bei Berger äußert sich diese Aktualisierung u. a. in ihren Schreibweisen: Tweets, deren ursprüngliche Idee in andere Texte, wie z. B. die 2020 erschienenen *bitte öffnet den Vorhang* (Sukultur), *Lesen und Schreien* (Frohmann) und *Sex und Perspektive* (Herzstückverlag) übertragen werden, erfahren immer wieder eine Aktualisierung, die sich besonders im Gendern bzw. dem Versuch des Entgenderns ausdrückt: In den Printveröffentlichungen von 2020 vermeidet Berger Formen wie „jemand“ und „niemand“ und ersetzt diese provokativ durch „jemensch“ und „niemensch“; zunehmend gehen gegenderte Schreibweisen wie Autor\_innen (noch in *bitte öffnet den Vorhang*) zurück und werden zu Autorperson o. ä. – eine Veränderung, die auch von einer ihrer Figuren in *Sex und Perspektive* thematisiert wird: „Sag Kunstschaffende oder Kunstperson, im Kontext ist das verständlich, nimm neutrale Begriffe, kein Sternchen oder Unterstrich, vor allem beim Schreiben.“<sup>61</sup> Anfang der 2010er-Jahre nahm Berger eine Pionier\*innenrolle in den feministischen und literarischen Bewegungen auf Twitter ein. Es sind nicht nur die Figuren, die innerhalb eines Textes über das Schreiben kommunizieren, sodass sie bestimmte Aktualisierungsprozesse sichtbar machen, es sind auch die Texte untereinander. In den Fragmenten in *bitte öffnet den Vorhang* finden sich Bezüge zu *Match Deleted*, die zum einen sehr direkt darauf anspielen, „Dann schicke ich Vänö ein Zitat aus *Match Deleted*. Ich sollte keine cis het Males mehr daten“<sup>62</sup>, zum anderen nur indirekte Spuren legen: „Vänö: How could I forget you? Ich: Easy, press delete!“<sup>63</sup> Einfaches Vergessen per Knopfdruck, wie es Computer und Devices seit dreißig Jahren vorspiegeln oder wie es Social-Media- oder Dating-Apps ermöglichen, wird schon im Titel der ‚Tinder Shorts‘ *Match Deleted* aufgegriffen. Das Beenden einer zwischenmenschlichen Beziehung mit nur einem Klick oder Touch, zumindest im Digitalen, führt hier auch zum Ende des Textes. In kleinen Dialogen verhandelt Berger bereits 2017 auf der Folie von Tinder-Kommunikation im Digitalen Beziehungsmuster, altbekannte heteronormative Strukturen – Themen die sich ähnlich wie ihr aktivistisches Leben mehr und mehr auf einen intersektionalen Feminismus und das queere Schreiben zuspitzen. Der Twitteraccount<sup>64</sup>

<sup>61</sup> Sarah Berger: *Sex und Perspektive*, Berlin 2020, S. 9.

<sup>62</sup> Sarah Berger: *bitte öffnet den Vorhang*, Berlin 2020, S. 52.

<sup>63</sup> Ebd., S. 13.

<sup>64</sup> Vgl. zu den verschiedenen Twitter-Accounts von Sarah Berger: Magdalena Pflock: „nicht NUR Twitter & nicht NUR das Internet“. Prozesshaftes Schreiben mit und auf sozialen

@milch\_honig, der über längere Zeit mit dem Beinamen ihres Pseudonyms Sarah Süßmilch geführt wurde, erzählt aus der Perspektive einer jungen queeren Person. Diesen archiviert sie 2020 nach zehn Jahren in *bitte öffnet den vorhang* – jedoch nicht in reinen Tweets, sondern in aktualisierten und weiterentwickelten Kürzesttexten, die über die Twittergrenze von 280 Zeichen hinausgehen.

Die Tendenz zu kurzen Texten, das Erzählen im Präsens und das autofiktionale Schreiben zeichnen sich bei mehreren Autor\*innen, neben Berger wären auch Stefanie Sargnagel oder Julia Zange zu nennen, als postdigitale Schreibverfahren ab. Das autofiktionale Schreiben verdeutlicht die Nähe zum Sozialen Medium, in dem die Grenzen zwischen privater und öffentlicher Person ähnlich fließend sind wie die von autobiografischem und fiktionalem Schreiben. Berger erklärt ihre Motivation dafür wie folgt: „Die Autofiktion ist eine für mich spannende Form, in der ich auf ein größeres Narrativ und Figurenentwicklung verzichten kann. Fragmente, die kleine Szenen des Alltags umreißen oder die situativen Gedanken und Gefühle einer Figur wiedergeben, lassen den Leser\_innen Raum, sich selbst ein Narrativ zwischen den Absätzen zu spinnen.“<sup>65</sup> Die Sammlung von Fragmenten sorgt für eine Rhythmisierung und erzeugt einen Aktualisierungseffekt, der den Eindruck hinterlässt, gerade gepostete Statusmeldungen bspw. bei Facebook zu lesen. Ihre eigenen Accounts, vor allem die auf Twitter (@sei\_riots und @milch\_honig) nutzt Berger einerseits zur Figurenentwicklung, zum Testen verschiedener Stimmen, andererseits als Bühne, um ihre Texte einem Testpublikum zu präsentieren. „Ich wollte niemals Mensch sein, Figur reicht völlig“<sup>66</sup>, dieser Satz prägte lange ihre Twitterbiografie, was als Hinweis verstanden werden kann, ihren Account literarisch zu lesen. Die Problematik, die sich beim Schreiben in den Sozialen Netzwerken zeigt, ist, dass die Grenzen zwischen Privat- und Autorperson fluide sind. Das wirft Fragen auf, wie z. B. nach der

---

Medien am Beispiel von Sarah Berger“, in: Elias Kreuzmair/Eckhard Schumacher (Hg.): *Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen*, Berlin/Boston 2022, S. 215–243.

<sup>65</sup> MG: „Interview mit Sarah Berger“, in: *lettretage.de*, 10.09.2020, (<https://www.lettretage.de/sarah-berger-im-interview/>) [15.10.2020].

<sup>66</sup> Sarah Berger @sei\_riots: „Ich wollte niemals Mensch sein.“, 2013 [Tweet], ([https://twitter.com/sei\\_riots/status/402700447926198272?s=20](https://twitter.com/sei_riots/status/402700447926198272?s=20)) [15.10.2020]; dieser Account wurde mittlerweile gehackt, vgl. dazu: Pflock: *„nicht NUR Twitter & nicht NUR das Internet“* (2021), S. 228f.

Trennung von Autor\*in und Werk bzw. der Art und Weise, wie Inhalte aus Sozialen Medien literaturwissenschaftlich produktiv gemacht werden können.

Einen Versuch dazu startete Holger Schulze in *Ubiquitäre Literatur* (2020), wo er den Augenblick als „mein Alles, was ich erlebe, alles. Die lakonische Epoché: ein Tweet, ein Post, ein Statusupdate“ beschreibt.<sup>67</sup> Er begreift ubiquitäre Literatur als Momentliteratur, als „eine marginale, instantane, situative Literatur, meist ohne Ziel.“<sup>68</sup> Wie bereits erwähnt, legt der Kurznachrichtendienst Twitter, u. a. durch seine Nähe zum Journalismus, aber auch durch sein Marketing, den Fokus auf Aktualisierung und das Jetzt. Auch User\*innen, die die Plattform eher zum Microblogging nutzen, lassen in ihren Tweets eine starke Gegenwartsfixierung erkennen, welche sich durch im Präsens und aus der Ich-Perspektive geschilderte, alltägliche Momentaufnahmen ausdrückt. Accounts lesen sich daher oft wie Bewusstseinsströme, angereichert mit Retweets und intermedialen Verlinkungen. Die Verwendung des Präsens erzeugt gesteigerte Intensität und einen Effekt von Unmittelbarkeit: „Passant\_innen starren mich verwundert an, wenn ich weggeworfene Kassenzettel aus dem Supermarkt Müll fische, um sie ausführlich zu studieren.“<sup>69</sup> Wie bereits gezeigt, drückt sich in Bergrers Veröffentlichungen der Fokus auf den gegenwärtigen Moment des Erlebens und eine verstärkte Gegenwartsfixierung in einer engen Beziehung zu Twitter durch Aktualisierung aus. Für den verstärkten Gegenwartsbezug setzt Mithu Sanyal in ihrem Roman *Identitti* auf Tweets, wodurch sie einerseits der Handlung das Korrektiv eines öffentlichen Diskurses gegenüberstellt, dabei die Dynamik der Sozialen Medien bis hin zu Shitstorms wiedergibt und sowohl das gemeinschaftsstiftende Moment der Sozialen Medien über den Blog *Identitti* als auch das Moment des Umsturzes hinterfragt. Einmal gepostete Inhalte scheinen unvergesslich in den Sozialen Medien wie in *Identitti* ein von Nivedita verfasstes und gelöscht Statement, das „auf ihrem Blog und auf Insta [war und das] sie [...] inzwischen wieder runtergenommen [hat]. Hier ein Screenshot.“<sup>70</sup> Im Kontrast dazu unternimmt Berger in *Match Deleted* den Versuch, Tinderchats inklusive der teils noch so kurzen Beziehungen mit einem

<sup>67</sup> Holger Schulze: *Ubiquitäre Literatur. Eine Partikelpoetik*, Berlin 2020, S. 101.

<sup>68</sup> Ebd., S. 100.

<sup>69</sup> Sarah Berger: *vorhang* (2020), S. 43.

<sup>70</sup> Sanyal: *Identitti* (2021), S. 186.

Knopfdruck zu löschen. Beide Autorinnen setzen in ihren Texten Digitalisierung unterschiedlich um und unterscheiden sich sehr in ihrer Herangehensweise, Soziale Medien einzubauen. Auffällig ist dennoch, dass der Aspekt der Aktualisierung in beiden Fällen eine große Bedeutung hat.

## 5 Fazit: Schwarm und Netzwerk

Wenn in der gegenwärtigen, maßgeblich ohne Berücksichtigung von Gegenwartsliteratur geführten Debatte über ‚Gegenwart‘ also Positionen im Zentrum stehen,<sup>71</sup> die eine durch eine Zeitkrise ausgelöste Krisenzeit diagnostizieren, lassen sich mit Blick auf das Verhältnis von Han, Sanyal und Berger zwei Einsichten festhalten: erstens dass Positionen aus der Gegenwartsliteratur die mehrheitlich pessimistischen und digitalisierungskritischen Einschätzungen in der Debatte sinnvoll ergänzen können, indem sie produktive Potenziale Sozialer Medien ausloten, wenn sie auch deren negativen Seiten nie völlig ausblenden.<sup>72</sup> Zweitens dass sich auch bei zunächst nicht als Literatur gerahmten Texten der Blick auf das Wie der Gegenwartsdarstellung lohnt. Auch dort sind Zeitreflexion und Schreibverfahren untrennbar verbunden.

Abgesehen von der Rahmung durch den gemeinsamen Aspekt der Kopplung von Digitalisierung und Gegenwart unterscheiden sich die diskutierten Texte deutlich: Imaginiert Han einen Beobachtungsstandpunkt außerhalb des Digitalen, so schreiben Sanyal und Berger auf unterschiedliche Weise von den Sozialen Medien aus. Während Han sich auf durch Soziale Medien entwickelnde Massenphänomene

---

<sup>71</sup> Diese Tendenz zeigt sich nicht nur bei Han, sie trifft auf viele Texte dieser Art zu. Vgl. dazu Elias Kreuzmair/Eckhard Schumacher: „Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen – Einleitung“, in: dies.: *Literatur nach der Digitalisierung* (2022), S. 1–6, hier S. 2.

<sup>72</sup> Zu beachten ist allerdings, dass die Positionierung zur Digitalisierung nicht von der Rahmung der Texte abhängt. Es gibt digitalisierungskritische literarische Texte (dazu Eva Stubenrauch: „Mahnung, Distanz, Resignifizierung. Textverfahren der Digitalisierungskritik“, in: Elias Kreuzmair/Eckhard Schumacher: *Literatur nach der Digitalisierung* (2022), S. 57–82) und technologieoptimistische Texte wie Maël Renouards *Fragments d'une mémoire infinie* (Paris 2016), die als zeitdiagnostischer Debattenbeitrag gerahmt sind.

bezieht, behandelt Berger in ihren Texten private, zwischenmenschliche Nahbeziehungen und hinterfragt im Zuge dessen immer wieder die Rolle des Individuums in einer heteronormativen Gesellschaft. Was Han als Flüchtigkeit der Sozialen Medien beklagt, greift Sanyal zur Suggestion von Aktualität auf und nutzt Berger als Möglichkeit der Aktualisierung und macht diese für Neuerfindung und Identitätsfindung produktiv. Eine weitere wichtige Funktion von Twitter für Berger und Sanyal ist der Austausch mit anderen. Während Han mit Bezug auf Handke das Klischee vom weltfernen einsamen Schreiben bemüht, zeigen Literaturschaffende auf Twitter, wie produktiv Literaturnetzwerke sein können, da sie, zumindest in Teilen, jetzt wesentlich sichtbarer sind, als sie es vor den digitalen Medien waren: Das Netzwerk führte für Berger zu Veröffentlichungen beim Berliner Verlag Frohmann, bei Sukultur oder der Grazer Literaturzeitschrift *mischen*, die hauptsächlich Twitterautor\*innen druckt. Auch der Herzstückverlag, in dem Sarah Berger Teil des Teams ist, und dessen Blog sind Zeugen dieses Netzwerks. Hier finden sich Texte von Sonja Seidel, Jess Tartas, Sophie Lichtenstein, Jonathan Löffelbein und Katharina Peham, deren erste Kontakte über Twitter stattfanden und deren Twitteraccounts gleichzeitig auch deren literarisches Portfolio sind. Die zeitdiagnostische Perspektive skizziert nur allzu gern eine durch die Digitalisierung zum Negativen veränderte Gesellschaft mit einer unheilvollen Zukunft auch für das Schreiben. In der Beobachtung literarischer Prozesse in digitalen Medien hingegen findet sich in den diskutierten Beispielen sowohl auf der Ebene der Literaturproduktion als auch der Literaturökonomie ein experimenteller und produktiver Umgang mit dem Schreiben in digitalen Sozialen Medien. Prägender Teil für diesen Umgang und damit auch zentrales Kennzeichen der entstehenden Schreibweisen ist nicht zuletzt der Bezug auf und die Arbeit mit Konzepten von Gegenwart und der Erzeugung von Gegenwartseffekten.

## Literatur- und Medienverzeichnis

Berger, Sarah: *bitte öffnet den vorhang*, Berlin 2020.

Dies.: *Sex und Perspektive*, Berlin 2020.

Berger, Sarah @sei\_riots: „*Ich wollte niemals Mensch sein.*“, 2013 [Tweet], ([https://twitter.com/sei\\_riots/status/402700447926198272?s=20](https://twitter.com/sei_riots/status/402700447926198272?s=20)) [15.10.2020].

- Cordsen, Knut: „Echtzeitfeuilleton. Wie die sozialen Medien das Feuilleton verändern“, in: *br.de*, 08.07.2021, (<https://www.br.de/kultur/54books-johannes-franzen-100.html>) [30.09.2021].
- Ders.: Echtzeitfeuilleton? Kulturjournalismus nach der Digitalisierung. In: Elias Kreuzmair/Magdalena Pflock/Eckhard Schumacher (Hg.): *Feeds, Tweets & Timelines. Schreibweisen der Gegenwart in Sozialen Medien*, Bielefeld 2022, S. 111–128.
- Franzen, Johannes: „Die Fiktion der gesichtslosen Meute“, in: *Übermedien*, 10.11.2020, ([uebermedien.de/54754/die-fiktion-der-gesichtslosen-meute/](http://uebermedien.de/54754/die-fiktion-der-gesichtslosen-meute/)) [30.09.2021].
- Frohmann, Christiane: „Instantanes Schreiben“, in: *Leander Wattig*, 2015, (<https://leanderwattig.com/wasmitbuechern/frohmann/2015/instantanes-schreiben-christiane-frohmann-literaturinstitu-leipzig-20150529>) [30.09.2021].
- Gamper, Michael: *Masse lesen, Masse schreiben. Eine Diskurs- und Imaginationsgeschichte der Menschenmenge 1765–1930*, München 2007.
- Goethe, Johann Wolfgang: *Faust. Eine Tragödie. Konstituierter Text*, bearb. v. Gerrit Brüning/Dietmar Pravida, (<http://v1-2.fauedition.net/print/faust.4#1784>) [30.09.2021].
- Ders.: *Faust. Historisch-kritische Edition*, hg. v. Anne Bohnenkamp/Silke Henke/Fotis Jannidis. Version 1.2 RC, Frankfurt a. M./Weimar/Würzburg 2019.
- Gumbrecht, Hans Ulrich: *Unsere breite Gegenwart*, Berlin 2010.
- Han, Byung-Chul: *Im Schwarm. Ansichten des Digitalen*, Berlin 2013.
- Ders.: *Lob der Erde. Eine Reise in den Garten*, Berlin 2018.
- Ders.: *Transparenzgesellschaft*, Berlin 2012.
- Kreuzmair, Elias/Schumacher, Eckhard: „Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen – Einleitung“, in: dies. (Hg.): *Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen*, Berlin/Boston 2022, S. 1–6.
- Luhmann, Niklas: *Die Realität der Massenmedien*, Wiesbaden 2017 [1995].
- MG: „Interview mit Sarah Berger“, in: *lettretage.de*, 10.09.2020, (<https://www.lettretage.de/sarah-berger-im-interview/>) [30.09.2021].
- Nassehi, Armin: *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*, München 2019.
- NÖ Festival und Kino (Hg.): *Endlose Gegenwart*, Krems 2018.
- Quent, Marcus (Hg.): *Absolute Gegenwart*, Berlin 2016.
- Pariser, Eli: *Filter Bubble. Wie wir im Internet entmündigt werden*, übers. v. Ursula Held, München 2012.
- Passig, Kathrin: *Vielleicht ist das neu und erfreulich*, Graz/Wien 2019.
- Paßmann, Johannes: *Die soziale Logik des Likes. Eine Twitter-Ethnografie*, Frankfurt a. M. 2018.
- Pflock, Magdalena: „nicht NUR Twitter & nicht NUR das Internet‘. Prozesshaftes Schreiben mit und auf Sozialen Medien am Beispiel von Sarah Berger“, in: Elias

- Kreuzmair/Eckhard Schumacher (Hg.): *Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen*, Berlin/Boston 2022, S. 215–243.
- Rushkoff, Douglas: *Present Shock. When Everything Happens Now*, New York 2013.
- Sanyal, Mithu: *Identitti*, München 2021.
- Schumacher, Eckhard: *Gerade Eben Jetzt. Schreibweisen der Gegenwart*, Frankfurt a. M. 2003.
- Ders.: „Present Shock. Gegenwartsdiagnosen nach der Digitalisierung“, in: *Merkur* 72 (2018), S. 67–77.
- Schütz, Marco: *Rassenideologien in den Sozialwissenschaften*, Bern u. a. 1994.
- Stalder, Felix: *Kultur der Digitalität*, Berlin 2016.
- Statista Research Department: „Anzahl der aktiven Social-Media-Nutzer weltweit in den Jahren 2015 bis 2021“, in: *statista.com*, 2021, (<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/739881/umfrage/monatlich-aktive-social-media-nutzer-weltweit/>) [30.09.2021].
- Dies.: „Anzahl der monatlich aktiven Facebook Nutzer weltweit vom 1. Quartal 2009 bis zum 2. Quartal 2021“, in: ebd., 2021, (<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/37545/umfrage/anzahl-der-aktiven-nutzer-von-facebook/>) [30.09.2021].
- Stegbauer, Christian: *Shitstorms. Der Zusammenprall digitaler Kulturen*, Wiesbaden 2018.
- Stubenrauch, Eva: „Mahnung, Distanz, Resignifizierung. Textverfahren der Digitalisierungskritik“, in: Elias Kreuzmair/Eckhard Schumacher (Hg.): *Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen*, Berlin/Boston 2022, S. 57–82.



Tim Othold

## Der Massen neue Kleider – Geschichten über subjektlose Menschenmengen und ihre digitale Zähmung

Massen sind ein Phänomen der Vergangenheit – zu diesem bemerkenswerten Schluss kamen Jeffrey Schnapp und Matthew Tiews Anfang der 2000er-Jahre in der Einleitung ihres umfangreichen Buchs über *Crowds*<sup>1</sup>. Die Zeit von Massendemonstrationen, öffentlichen Menschaufmärschen oder Arbeiterbewegungen ist für sie zu Beginn des 21. Jahrhunderts nahezu vorüber. Sah gut ein Jahrhundert zuvor Gustave Le Bon, Hauptbegründer der sog. Massenpsychologie, noch den Aufstieg der Massen als politische Macht bevorstehen und erklärte das kommende 20. Jahrhundert daher zum „Zeitalter der Massen“<sup>2</sup>, so stehe dieses Zeitalter nun kurz vor seinem Ende. Menschenmengen seien zwar noch in Freizeit- oder Unterhaltungskontexten gegeben, als Form politischer, demokratischer Machtausübung jedoch seien sie – abgesehen von ritualisierten Zusammenhängen wie Wahlen – im Verschwinden begriffen. Nur schwer ist der nostalgische Tonfall zu überhören, wenn Schnapp und Tiews feststellen, dass tatsächlich versammelte, engagierte Massen zunehmend politischem Desinteresse gewichen seien und jüngere Massenproteste tendenziell als „pale echoes“<sup>3</sup> ihrer Vorgänger anmuten würden. Die paradigmatischen Kollektive des neuen Jahrtausends identifizieren sie stattdessen als Onlinemassen in Chatrooms, „connected only by fiber optics and a shared passion for collectibles, gossip“, und als zerstreute Passanten „milling about

---

<sup>1</sup> Jeffrey T. Schnapp/Matthew Tiews: „Introduction. A Book of Crowds“, in: dies. (Hg.): *Crowds*, Stanford, CA 2006.

<sup>2</sup> Gustave Le Bon: *Psychologie der Massen*, Hamburg 2009 [1895], S. 22.

<sup>3</sup> Schnapp/Tiews: *Introduction* (2006), S. XVI.

each in a solipsistic entertainment cocoon of his or her own devising“.<sup>4</sup> Speziell im globalen Norden seien politische Massen zunehmend fremd, gekennzeichnet von einer „ever-deepening patina of otherness and anachronism“<sup>5</sup>. In Asien, dem Nahen Osten oder Afrika derweil träten Massen zwar noch auf, würden jedoch auch dort zunehmend als bloßes ‚Zitat‘ früherer Massenbewegungen fungieren und seien bereits im Kern darauf ausgelegt, medial aufbereitet und an Publika in entfernten Industriestaaten übermittelt zu werden.

Bemerkenswert an dieser Diagnose – neben ihrem offenkundigem Eurozentrismus – ist vor allem ihr Zeitpunkt. Mit der Veröffentlichung ihres Buches im Jahr 2006 schreiben Schnapp und Tiews nur wenige Jahre vor den Studierendenprotesten in Österreich, Deutschland und darüberhinaus im Jahr 2009 sowie dem Beginn des Arabischen Frühlings im Dezember 2010, bei dem mehrere Hunderttausend Menschen in Protesten und Unruhen die politische Lage im arabischen Raum tiefgreifend transformierten.<sup>6</sup> Sie schreiben nicht allzu lange vor dem Start der zunächst auf New York begrenzten, dann globalen Occupy-Bewegung im September 2011<sup>7</sup>, der Regenschirm-Bewegung in Hong Kong im Jahr 2014 und den wiederholten Massenprotesten in den Jahren darauf und kaum ein Jahrzehnt, bevor 2016 mehrere Millionen Protestierende in Südkorea den Rücktritt des damaligen Präsidenten Park Geun-hye forderten. Schnapp und Tiews’ Diagnose eines Endes des Zeitalters der Massen geht, mit anderen Worten, nur geringfügig einer Reihe politischer Massenbewegungen voraus, die sich zwar in vielen Punkten von den Massen früherer Jahrhunderte unterscheiden mögen, aber eindeutig weder anachronistisch, noch auf Unterhaltungskontexte beschränkt sind, noch ausschließlich außerhalb von westlichen Nationen verortet werden können.<sup>8</sup>

---

<sup>4</sup> Ebd.

<sup>5</sup> Ebd., S. XI.

<sup>6</sup> Vgl. Jason Brownlee/Tarek Masoud/Andrew Reynolds: *The Arab Spring. Pathways of repression and reform*, Oxford/New York 2015; Khalifa A. Alfadhel: *The failure of the Arab Spring*, Newcastle upon Tyne 2016.

<sup>7</sup> Vgl. W. J. T. Mitchell/Bernard Harcourt/Michael Taussig: *Occupy. Three inquiries in disobedience*, Chicago/London 2013; Michael A. Gould-Wartofsky: *The occupiers. The making of the 99 percent movement*, New York 2015.

<sup>8</sup> Die ungebrochene Bedeutung von politischen Massenbewegungen in westlichen Staaten zeigt nachdrücklich etwa auch die Black-Lives-Matter-Bewegung, insbesondere

Dennoch kann vermutet werden, dass auch das Wissen um diese Entwicklungen Schnapp und Tiews nur wenig von ihrem prinzipiellen Urteil abbringen würde. Zwar konnten sie Vorkommnisse nach der Publikation ihres Buches natürlich nicht mit in ihre Analyse einbeziehen. Sie kommen aber unter anderem auf das große Ausmaß der Menschenmengen zu sprechen, die 2003 global gegen den damaligen Irakkrieg demonstrierten.<sup>9</sup> Auch kommentieren sie die wissenschaftlichen Arbeiten von Howard Rheingold, Michael Hardt und Antonio Negri sowie James Surowiecki, die sich kurz vor Schnapp und Tiews' Publikation unter Begriffen wie ‚smart mobs‘ und ‚Multitudes‘ deutlich optimistischer mit neuen Formen und Möglichkeiten menschlicher Kollektive auseinandersetzen und den Beginn einer Reihe von ähnlichen Ansätzen und Perspektiven markieren.<sup>10</sup> Schnapp und Tiews nehmen diese Ansätze und Gegenbeispiele ernst, revidieren die nostalgische Sicht auf Massen, die ihren Text durchzieht, jedoch nicht. In einem weiteren Text des Bandes, und mit einem Anklang an die Posthistoire, wiederholt Schnapp die zentrale Beobachtung: „The era of crowds is still very much with us, particularly in times of political turmoil and in the developing world. But in a deeper sense, perhaps it has passed.“<sup>11</sup>

Was hier zum Vorschein kommt, ist nicht – oder zumindest nicht nur – ein Widerspruch zwischen einer irrtümlich erwarteten Obsoleszenz von Massenbewegungen als Form politischer Machtausübung und deren dennoch anhaltender Präsenz. Schnapp und Tiews sind sich den praktischen und theoretischen Gegenbeispielen

---

nach dem Tod von George Floyd (vgl. Christopher Lebron: *The making of Black lives matter. A brief history of an idea*, New York 2017; Larry Buchanan/Quoc-trung Bui/Jugal K. Patel: „Black Lives Matter May Be the Largest Movement in U.S. History“, in: *New York Times*, 03.07.2020, (<https://www.nytimes.com/interactive/2020/07/03/us/george-floyd-protests-crowd-size.html>) [22.09.2021]). Auch die öffentliche Debatte über die An- oder Abwesenheit und das tatsächliche Ausmaß der Massen bei der Amtseinführung von US-Präsident Donald Trump ist hier bezeichnend (vgl. exemplarisch Tim Wallace/Alicia Parlapiano: „Crowd Scientists Say Women's March in Washington Had 3 Times as Many People as Trump's Inauguration“, in: *New York Times*, 22.01.2017, (<https://www.nytimes.com/interactive/2017/01/22/us/politics/womens-march-trump-crowd-estimates.html>) [22.09.2021]).

<sup>9</sup> Schnapp/Tiews: *Introduction* (2006), S. XVI.

<sup>10</sup> Howard Rheingold: *Smart Mobs. The next social Revolution*, Cambridge, MA 2003; Michael Hardt/Antonio Negri: *Multitude. War and democracy in the age of Empire*, New York 2004; James Surowiecki: *The wisdom of crowds. Why the many are smarter than the few*, London 2005.

<sup>11</sup> Jeffrey T. Schnapp: „Mob Porn“, in: ders./Tiews: *Crowds* (2006), S. 1–45, hier S. 45.

zu ihrer Zeitdiagnose bewusst und beobachten dennoch ein Ende von Massenbewegungen und deren „patina of otherness and anachronism“. Eine Krise der Massen scheint hier demnach weniger in ihrem Rückgang zu liegen als vielmehr darin, dass gegenwärtige Massen einer bestimmten Idee und etablierten Annahmen über ihr Verhalten und Auftreten nicht mehr entsprechen. Die Proteste gegen den Irakkrieg oder die erwähnten ‚smart mobs‘ sind für Schnapp und Tiews zweifelsohne massenhafte Ansammlungen von Menschen, aber offenbar in entscheidender Hinsicht *anders* als die modernen, von Le Bon kommentierten Massen, deren Verschwinden sie betrauern. Katalysator, wenn nicht gar Hauptgrund für diese Andersartigkeit, scheinen dabei weniger politische oder ökonomische, als vielmehr medientechnische Veränderungen zu sein: Wie ihre Schilderung angeblich politisch desinteressierter Onlinemassen bereits anzeigt, koppeln Schnapp und Tiews das vermeintliche Verschwinden von Massen an ihre veränderten medialen Bedingungen, an eine übergreifende „coexistence of media aggregation and bodily disaggregation“<sup>12</sup>. Ihre Diagnose eines Endes des Zeitalters der Massen beruht demnach weniger auf einem tatsächlichen Verschwinden von Massenversammlungen und mehr auf dem Eindruck eines Bruchs in der Art und Weise, wie Massen entstehen, stattfinden und wirksam werden: auf einer Inkompatibilität zwischen einer Idee von Massen, die sie ausgehend von Le Bon aufrufen, und den Formen politischer Versammlung, die gegenwärtig im Kontext digitaler Medien beobachtet werden können. Letzten Endes wiederholen Schnapp und Tiews somit Le Bons zentrale Geste: Auch sie sehen einen gesellschaftlichen Paradigmenwechsel bevorstehen, ein neues Zeitalter, das in bestimmter Weise an Massen gekoppelt ist. Erneut scheinen gewisse Formen von Kollektivität etablierte Weltbilder und Machtverhältnisse ins Schwanken zu bringen. Und erneut, wie zuvor bei Le Bon, beruht dieser Eindruck bei näherem Hinsehen nicht nur auf tatsächlichen gesellschaftlichen oder technischen Entwicklungen, sondern zum großen Teil auf impliziten, und teils problematischen, Annahmen darüber, wie diese neuen Formen von Kollektivität angeblich funktionieren und was sie bedeuten.

Im Folgenden soll es darum gehen, das Narrativ dieses Bruchs zwischen gegenwärtigen und früheren Massen – das keineswegs nur Schnapp und Tiews aufstellen

---

<sup>12</sup> Dies.: *Introduction* (2006), S. XI.

– zu hinterfragen und einen Blick auch in die andere Richtung, auf die Gemeinsamkeiten heutiger und früherer Massen und ihrer Wahrnehmungen zu werfen. Zentral ist dabei die Frage, welche Rolle digitalen Medien in diesem Kontext zugeschrieben wird, deren Einfluss meist ausschlaggebend für den Bruch zwischen früheren und heutigen Konzeptionen von Massen sein soll. Wie das Verhältnis von Massen und digitalen Medien konzipiert wird, kann als Hinweis darauf dienen, wie digitale Medien und eine Digitalisierung der Gesellschaft auch über das Phänomen der Masse hinaus verstanden werden. Zunächst gilt es zu diesem Zweck, eine grundlegende Beobachtung über die Rede von ‚den‘ Massen festzuhalten, nämlich ihre fiktionale Dimension. Darauf aufbauend erfolgt eine kurze Gegenüberstellung der Beschreibungen vor-digitaler und digitaler Massen, wobei vor allem die Spannung zwischen der oft betonten Produktivität und medientechnischen Emanzipation digitaler Massen und den Annahmen über ihre Passivität und Kontrollierbarkeit im Vordergrund stehen. Diese Spannung lässt sich insbesondere mit Blick auf Le Bons paradigmatisches Massenkonzept einerseits und einschlägigen Theorien über Crowdsourcing und ähnliche Formen schöpferischer Massen andererseits vertiefen.<sup>13</sup> Hierbei bestätigt sich nicht nur, dass Massen keineswegs der Vergangenheit angehören, sondern es zeigt sich, dass Erzählungen über digitale Medien oft lediglich alte Hoffnungen in ein neues Gewand kleiden.

---

<sup>13</sup> Aus der Liste der weiteren früheren Massentheorien, die hier nicht abschließend auf-, geschweige denn ausgeführt werden können, kann insbesondere auch der ebenfalls massenpsychologische Ansatz von Gabriel Tarde erwähnt werden, dessen Ideen über Sozialität, Nachahmung und Ansteckung seit den 1990er-Jahren wieder stärker aufgerufen werden; vgl. hierzu David Toews: „The Renaissance of philosophie tardienne“, in: *Pli: the Warwick Journal of Philosophy* 8 (1999), S. 164–173; ders.: „The New Tarde. Sociology After the End of the Social“, in: *Theory, Culture & Society* 20 (2003), H. 5, S. 81–98. Für einen Überblick über den akademischen Massendiskurs im Allgemeinen vgl. Jaap van Ginneken: *Crowds, psychology, and politics. 1871–1899*, Cambridge 2006; Stefanie Middendorf: *Massenkultur. Zur Wahrnehmung gesellschaftlicher Modernität in Frankreich 1880–1980*, Göttingen 2009; und Christian Borch: *The politics of crowds. An alternative history of sociology*, Cambridge/New York 2013; die ihren Schwerpunkt jeweils auf Massen als psychologische, kulturelle und politische Größe legen.

## 1 Massen als Fiktion

Der Eindruck, dass zwischen gegenwärtigen Versammlungen und Kollektivitäten und den Massenbewegungen der vorausgehenden Jahrhunderte ein Bruch oder zumindest grundlegende Differenzen bestehen, zieht sich, weit über Schnapp und Tiews' nostalgische Perspektive hinaus, durch einen Großteil der Ansätze, die sich in den letzten zwei Jahrzehnten auf die eine oder andere Weise mit Massen auseinandersetzen. Explizit gehen etwa Inge Baxmann, Timon Beyes und Claus Pias von „einer grundlegenden Differenz zwischen alten und neuen Massen“<sup>14</sup> aus, wenn sie Versammlungsformen und Massenphänomene im Kontext Sozialer Medien und technischer Netzwerke in den Blick nehmen. Diese Differenz ist für sie „eminent technologischer Natur“, sodass die Massen der Gegenwart, sowohl online als auch auf der Straße, nurmehr als Ergebnis einer „wechselseitigen Neukonfiguration von Medientechnik und Masseneffekten“ verstanden werden könnten.<sup>15</sup> Auch die Theorien von Hardt und Negri, Rheingold und Surowiecki, die wie erwähnt am Beginn eines wieder auflebenden akademischen Interesses an Massen als soziopolitischem Phänomen stehen, neigen interessanterweise dazu, frühere Massen als veraltet abzustempeln und von den neuen Massenphänomenen, die sie beschreiben wollen, abzugrenzen. Mit Blick auf die jüngere Theoriebildung über Massen merkt daher auch William Mazzarella an, dass „the first thing that stands out in current commentary is the way that crowds are pushed into the past“<sup>16</sup>. Er weist darauf hin, dass Theorien neuer, digitalisierter Massen oder auch Beschreibungen dezentralisierter Netzwerkgesellschaften häufig das negative Bild von Massen, wie sie im 19. und 20. Jahrhundert verhandelt wurden, gezielt als Kontrastfolie nutzen, um die positiven Potenziale und medientechnischen Besonderheiten hervorzuheben, die digitale Massenformen aufweisen sollen.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Inge Baxmann/Timon Beyes/Claus Pias: „Ein Vorwort in Zehn Thesen“, in: dies. (Hg.): *Soziale Medien – Neue Massen*, Zürich 2014, S. 9–15, hier S. 10.

<sup>15</sup> Ebd., S. 11.

<sup>16</sup> William Mazzarella: „The Myth of the Multitude, or, Who's Afraid of the Crowd?“, in: *Critical Inquiry* 36 (2010), H. 4, S. 697–727, hier S. 698.

<sup>17</sup> Auffällig an vermeintlich klaren Abgrenzungen und Gegenüberstellungen neuer und alter Massen ist, dass dabei oft mehrere recht unterschiedliche Versammlungsformen in

In der Tat fallen viele Perspektiven auf gegenwärtige Massen deutlich wohlwollender aus als moderne Massentheorien. Es muss betont werden, dass Le Bon, wie nahezu alle seine Zeitgenossen, kein positives Bild von Massen hatte. Sah er gegen Ende des 19. Jahrhunderts – im Nachspiel der Ereignisse der Pariser Kommune, in etwa zeitgleich zur Dreyfus-Affäre und mitten im Fin de siècle – einen politischen Aufstieg der Massen bevorstehen, so bedeutete dies für ihn vor allem den bedauernden Niedergang vormals gültiger Weltbilder und Machtverhältnisse. Waren die Schicksale von Staaten zuvor von Fürsten und fähigen Machthabern bestimmt worden, so würden sie sich fortan nach dem irrationalen und impulsiven Willen des gewöhnlichen Volkes richten müssen, dessen vulgäre Stimme sich in allgemeinen Wahlen, Gewerkschaften und Demonstrationen immer mehr Gehör verschaffe

---

der Kategorie ‚vor-digitale Massen‘ in eins fallen. So haben die auf Marktplätzen und vor Fabrikhallen versammelten Massen, die Le Bon und viele seiner Zeitgenossen Ende des 19. Jahrhunderts vor Augen haben, in vielen Punkten nur wenig mit den Massen an Film- und Fernseh Zuschauer\*innen zu tun, die Jahrzehnte später etwa Siegfried Kracauer und Günther Anders theoretisieren und denen nicht zuletzt der Begriff der Massenmedien Rechnung trägt; vgl. Siegfried Kracauer: *Das Ornament der Masse. Essays*, mit einem Nachwort von Karsten Witte, 12. Aufl., Frankfurt a. M. 2014 [1963]; Günther Anders: *Die Antiquiertheit des Menschen. Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*, München 1961 [1956]; zum Begriff der Massenmedien vgl. auch Christina Bartz: *Massenmedium Fernsehen. Die Semantik der Masse in der Medienbeschreibung*, Bielefeld 2007. Je drastischer digitale und vor-digitale Massen einander en bloc gegenübergestellt werden und je mehr das Verhältnis beider als diskontinuierlicher Bruch präsentiert wird, desto eher werden die historischen Ausformungen und Kontexte dieser unterschiedlichen Massen nivelliert. Bei näherem Hinsehen tritt damit auch die These einer medientechnisch bedingten Zäsur von Massen nicht erst in Bezug auf digitale Medien auf. Exemplarisch kann hier auf Peter Sloterdijk verwiesen werden, der nur wenige Jahre vor Schnapp und Tiews ebenfalls ein medienverursachtes Ende von Massen kommentiert und mit ähnlicher Wortwahl feststellt, dass der Begriff der Masse „Patina“ angesetzt habe; Peter Sloterdijk: *Die Verachtung der Massen. Versuch über Kulturkämpfe in der modernen Gesellschaft*, Frankfurt a. M. 2000, S. 15. Anders als Schnapp und Tiews macht er dafür allerdings nicht digitale Medien und Netzwerke, sondern klassische Massenmedien verantwortlich. Einige Jahre zuvor bemerkte bereits Helmuth Berking, dass „niemand mehr so über ‚Massen‘ [...] spricht wie in den zwanziger Jahren“; Helmuth Berking: „Mythos und Politik. Zur historischen Semantik des Massenbegriffs“, in: *Ästhetik und Kommunikation* 56 (1984), S. 35–42, hier S. 40.

und dessen körperliche, ungestüme Menschenmassen das moderne Stadtbild dominierten. Massen waren für Le Bon grundsätzlich triebhaft, manipulierbar und gekennzeichnet von einem „außerordentlichen geistigen Tiefstand“.<sup>18</sup> Ihre wachsende Macht bedeutete folglich eine gesellschaftliche Krise. Diese Gesinnung teilte bspw. auch José Ortega y Gasset, der die wachsenden städtischen Massen zwischen dem Ersten und Zweiten Weltkrieg als akute gesellschaftliche Gefahr und „Rückfall in die Barbarei“<sup>19</sup> empfand. Beschreibungen gegenwärtiger und digitaler Massen fallen häufig genau gegenteilig aus. Sie betonen nicht selten eine besondere Leistungsfähigkeit oder Kreativität digitaler Massen und diskutieren Massenbewegungen als Orte politischer Reformation und persönlicher Selbstverwirklichung.<sup>20</sup> Statt als soziales Problem werden neue Massen vermehrt als Infrastrukturen und Organisationsformen verhandelt, denen Wissen und Wert entlockt werden kann, wobei das Lob oft umso größer ausfällt, je offensichtlich mediatisierter die entsprechenden Massen sind: Die gänzlich online versammelten Crowds des Crowdsourcing etwa – auf die ich weiter unten zurückkomme –, werden teils in geradezu euphorischen Tönen als Beginn einer globalen Demokratisierung und Instrument individueller sozioökonomischer Befreiung gepriesen.

Die Zäsur, die viele Ansätze zwischen früheren analogen und neueren digitalen Massen ziehen, erschöpft sich somit nicht in der neutralen Feststellung, dass sich die Bedingungen und kommunikativen Möglichkeiten von versammelten Personen gewandelt hätten. Beobachtungen eines Bruchs zwischen alten und neuen Massen gehen vielmehr mit einem „diskursiven Paradigmenwechsel“<sup>21</sup> einher, wie Christiane Heibach es formuliert, bei dem sich neben allen technischen und praktischen Differenzen vor allem die Haltung gegenüber den Massen und die Beurteilung ihrer Sozialität verschieben. Zumindest abseits von Schnapp und Tiews wird das moderne

---

<sup>18</sup> Le Bon: *Psychologie der Massen* (2009 [1895]), S. 16.

<sup>19</sup> José Ortega y Gasset: *Der Aufstand der Massen*, Hamburg 1956 [1930], S. 67.

<sup>20</sup> Vgl. etwa Stefano Harney/Fred Moten: *The Undercommons. Fugitive Planning & Black Study*, Wivenhoe/New York/Port Watson 2013; Judith Butler: *Notes toward a performative theory of assembly*, Cambridge, MA 2015.

<sup>21</sup> Christiane Heibach: „Von den Massen zu den Kollektiven. Dimensionen eines diskursiven Paradigmenwechsels“, in: Baxmann/Beyes/Pias: *Soziale Medien* (2014), S. 38–53.

Bild irrationaler und triebhafter Massen vor dem Hintergrund einer gesellschaftlichen Digitalisierung von Darstellungen produktiver Onlincrowds und von hoffnungsvollen (Selbst-)Beschreibungen neuer politischer Massenbewegungen ersetzt.

Bevor diese Verschiebung näher befragt werden kann, muss allerdings ein Punkt hervorgehoben werden, der im Umgang mit Massen grundlegend ist: Sowohl die Massen, die Le Bon und andere moderne Denker\*innen verhandeln, als auch die digitalen Massen, die neuere Ansätze kommentieren, sind fiktiv. Dies meint nicht, dass Massenversammlungen nicht existieren – oder, dass protestierende Arbeitermassen nicht ungestüm und Onlincrowds nicht produktiv sein könnten. Doch diese Massen sind fiktionalisiert: Ihre Beschreibungen beruhen auf Vorurteilen, ihre Repräsentationen werden von übergreifenden Narrativen informiert und auch viele wissenschaftliche Perspektiven auf Massen erweisen sich als bemerkenswert voreingenommen. Bei den Massen der Moderne ist dies aus heutiger Sicht besonders leicht zu erkennen. Le Bons sehr negatives Urteil über die geistigen Kapazitäten von Massen geht ausdrücklich von einem ebenso starren wie zweifelhaften Gegensatz zwischen Vernunft und Zivilisation auf der einen und Körperlichkeit und Affektivität auf der anderen Seite aus. Seine Argumentation ist darüber hinaus von ausgeprägten rassistischen, sexistischen und klassistischen Annahmen durchsetzt, wie etwa seine Schilderung der „seelischen Einheit“ von Massen zeigt: In der gedrängten, ansteckenden Körperlichkeit von Massen, so Le Bon, würde die Individualität Einzelner untergehen, sodass eine gemeinsame „Massenseele“ hervorträte. Diese sei vor allem „durch die ererbte geistige Konstitution“ der Teilnehmenden bestimmt, d. h. durch ihre tiefer liegende „Rassenseele“.<sup>22</sup> Bezeichnenderweise ist Le Bon in diesen Annahmen und auch in seinen weiteren Schlussfolgerungen weder einzigartig noch sonderlich innovativ, sondern folgt vielmehr einem damaligen Zeitgeist. Seine Massenpsychologie war und bleibt bis heute einflussreich vor allem als prägnante Synthese damals verbreiteter Annahmen, sozialdarwinistischem Gedankengut und Reaktionen auf die politischen Unruhen Ende des 19. Jahrhunderts.<sup>23</sup> Auch über Le Bon hinaus können frühe Massentheorien von einem heutigen Standpunkt aus

---

<sup>22</sup> Le Bon: *Psychologie der Massen* (2009 [1895]), S. 147–148. Le Bon knüpft hier an seine frühere Untersuchung an, die ein Jahr zuvor veröffentlicht wurde: Gustave Le Bon: *Psychologische Grundgesetze in der Völkerentwicklung*, Leipzig 1922 [1894].

<sup>23</sup> Ausführliche Darstellungen von Le Bons historischem Einfluss finden sich bei Robert A. Nye: *The origins of crowd psychology. Gustave Le Bon and the crisis of mass democracy*

als „rear-guard manifestos of the antidemocratic counterinsurgency, the philosophical legitimation of crowd control“ begriffen werden, wie Mazzarella anmerkt.<sup>24</sup> Doch so sehr die historische und ideologische Distanz zu Le Bon die problematischen Annahmen offenlegt, die seiner Sicht auf Massen zugrunde liegt, so sehr droht sie das tatsächliche Ausmaß der Fiktionalisierung von Massen zu verdecken. Eine Kritik, die auf damalige wissenschaftliche Massenbeschreibungen beschränkt bleibt, greift zu kurz.

Wie grundlegend die Wahrnehmung von Massen als gesellschaftliches Phänomen an bestimmte Narrative gebunden ist, kann John Carey zeigen, wenn er die Perspektive auf die Entstehung der Massenkultur nachzeichnet, die zahlreiche literarische Texte Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts prägt.<sup>25</sup> Neben wachsenden Bevölkerungszahlen und der fortschreitenden Urbanisierung identifiziert er insbesondere die zeitgleichen Bildungsreformen vieler europäischer Länder als Ursprung der Massen. Die Kombination dieser Faktoren habe eine lesende Öffentlichkeit hervorgebracht, die nicht nur beispiellose Ausmaße annahm, sondern sich

---

in the Third Republic, London 1975; und Serge Moscovici: *Das Zeitalter der Massen. Eine historische Abhandlung über die Massenpsychologie*, Frankfurt a. M. 1986. Jüngere Ansätze, die sich auf Le Bon beziehen, lesen seine Ausführungen nicht selten weniger kritisch und mit stärkerem Interesse an kollektiven Dynamiken der Bewegung und Affektivität, vgl. exemplarisch Carsten Stage: „The online crowd: a contradiction in terms? On the potentials of Gustave Le Bon’s crowd psychology in an analysis of affective blogging“, in: *Distinktion: Scandinavian Journal of Social Theory* 14 (2013), H. 2, S. 211–226. Auch im populären Diskurs bleibt Le Bon eine Referenz, z. B. um den politischen Aufstieg von Donald Trump zu erklären, vgl. Robert Zaretsky: „Donald Trump and the Myth of Mobocracy. How the dubious ideas of a 19th-century Frenchman reverberate in 2016“, in: *The Atlantic*, 27.07.2016, (<https://www.theatlantic.com/international/archive/2016/07/trump-le-bon-mob/493118/>) [22.09.2021]; Verity Ryan: „How a 19th century Frenchman predicted the rise of Donald Trump“, in: *The Telegraph*, 08.09.2016, (<https://www.telegraph.co.uk/news/2016/09/08/how-a-19th-century-frenchman-predicted-the-rise-of-donald-trump/>) [22.09.2021].

<sup>24</sup> Mazzarella: *Myth of the Multitude* (2010), S. 702.

<sup>25</sup> John Carey: *The intellectuals and the masses. Pride and prejudice among the literary intelligentsia, 1880–1939*, London/Boston 1992.

vor allem auch kulturell von älteren Arten der Gruppierung und Versammlung abhob: „The difference between the nineteenth-century mob and the twentieth-century mass is literacy.“<sup>26</sup> Carey legt daraufhin frei, wie damalige Intellektuelle als Reaktion auf diese Entwicklung beginnen, sich von den neuen Leser\*innen zu distanzieren und sie auszuschließen. Dabei werde ein Bild der Masse entworfen, dass sie zwar als literat anerkennt, aber für unfähig erklärt, die ‚wahre‘ Tiefe und den eigentlichen Wert ästhetischer Erfahrungen schätzen zu können. Dieses Bild einer kulturell minderbemittelten Masse zieht sich in unterschiedlicher Ausprägung durch die Schriften vieler grundlegender Autor\*innen der Moderne. Angefangen bei Friedrich Nietzsche, Henrik Ibsen und Knut Hamsun, über D. H. Lawrence, George Orwell und Virginia Woolf, bis hin zu Max Horkheimer, Theodor W. Adorno und Herbert Marcuse, lassen zahlreiche Autor\*innen in ihren Texten Massen als mehr oder minder anspruchslos, vulgär, konsumistisch oder anderweitig degeneriert auftreten. Der Ausschluss und die Ablehnung der Massen wird für Carey auf diese Weise zu einem Treiber der Entwicklung modernistischer Literatur und avantgardistischer Kunst. Als sich diese Haltung gegenüber den Massen in entsprechenden gesellschaftlichen Kreisen zunehmend etabliert, wird die vermeintliche Unfähigkeit zu vollwertiger ästhetischer Erfahrung zudem schrittweise einer Unfähigkeit zu vollwertigem Leben gleichgesetzt. Den Massen wird nicht mehr nur Kultur, sondern auch ihre Menschlichkeit abgesprochen und in den Schriften mancher Autor\*innen wandeln sich die Massen von einem lediglich unliebsamen Alltagsphänomen oder einer politischen Bedrohung der Elite hin zu einem Symptom gesellschaftlicher Erkrankung. Den Drang, sich von den so verstandenen Massen abzugrenzen, sieht Carey schließlich in einen „ardour for extinction“<sup>27</sup> münden, der eine ‚Reinigung‘ der Gesellschaft herbeisehnt und einen wichtigen Nährboden für die eugenischen und genozidalen Ideologien der folgenden Jahrzehnte liefert.

Hierbei sollte nicht außer Acht geraten, dass Carey selbst keineswegs einen neutralen Beobachter abgibt. Er verfolgt eine klar anti-modernistische Argumentation und entkommt dabei selbst nicht eigenen, diesmal positiven Vorurteilen den Massen gegenüber. Wichtig ist an dieser Stelle jedoch die zentrale Einsicht in die Konstruktion einer Idee der Masse. Mit Rückgriff auf die englischsprachige Trennung

---

<sup>26</sup> Ebd., S. 5.

<sup>27</sup> Ebd., S. 12.

zwischen ‚mass‘ und ‚crowd‘ unterscheidet Carey akut versammelte Menschenmengen (‚crowds‘) von einer als Masse konstruierten sozialen Schicht (‚the masses‘). Während Erstere zweifelsohne als soziales Phänomen vorkommen und beobachtet werden können, seien Letztere abstrakt, unsichtbar und letztlich, so wie sie in den Schriften moderner Intellektueller beschrieben werden, erfunden:

[T]he masses do not exist. The mass, that is to say, is a metaphor for the unknowable and invisible. We cannot see the mass. Crowds can be seen; but the mass is the crowd in its metaphysical aspect – the sum of all possible crowds – and that can take on conceptual form only as metaphor.<sup>28</sup>

Die Rede, die den Massen kulturelle Aktivität und Menschlichkeit abspricht, ist für Carey ein rhetorisches Mittel, das dazu dient, einen Großteil der Bevölkerung zu diskriminieren, um dadurch Individuen außerhalb der Masse – das heißt die selbst ernannte intellektuelle Elite – als überlegen zu markieren. Massen sind, mit anderen Worten, „of course, a fiction“<sup>29</sup>.

Entscheidend für die Rede von den Massen ist hier nicht, dass jene dabei negativ charakterisiert werden. Entscheidend ist vielmehr, dass im Zuge dieser Charakterisierung überhaupt erst eine Idee *der Massen* konstruiert wird, die dann auf Menschenmengen bzw. Bevölkerungsgruppen angewendet wird. Beschreiben frühe Massentheorien Gruppierungen von Menschen als Massen, und damit als unzivilisiert und triebhaft, so (re-)produzieren sie ein bestimmtes Bild der Massen, womit sie zu deren Konstruktion beitragen. Die Beschreibungen und Wahrnehmungen von Menschenmengen *als Massen* erweisen sich als untrennbar verstrickt mit Narrativen und Repräsentationen, die Massen in einem graduellen Prozess begrifflicher und ideologischer Verdichtung erst hervortreten lassen.<sup>30</sup> Medientechnische Bedingungen, praktische und materielle Zusammenhänge sind dafür keineswegs irrelevant, doch sie stehen im Dialog mit diesen Repräsentationen, deren Annahmen und Semantiken eigene Zusammenhänge und Kausalitäten in den Vordergrund rücken.

---

<sup>28</sup> Ebd., S. 21.

<sup>29</sup> Ebd., S. VII.

<sup>30</sup> Eine ähnliche Argumentation findet sich auch bei Stefan Jonsson. Er nimmt Massen als diskursives Objekt in den Blick, das sich in insgesamt vier überlagernden Stadien

Literarische Fiktionen ebenso wie theoretische Reflexionen sind der gesellschaftlichen Existenz der Massen somit nicht nachgelagert, sondern an deren Entstehung und Entwicklung mitbeteiligt. Für Massen gilt im Umkehrschluss, dass sie sowohl phänomenologisch als auch konzeptionell unauflöslich in Prozesse ihrer Theoretisierung und Mediatisierung eingebunden sind.

Dieses Wechselverhältnis, das sich besonders deutlich bei modernen Massen freilegen lässt, betrifft auch digitale Massen. Die Frage lautet daher, welche Fiktionen die angeblich produktiven Crowds und dynamischen Multitudes des 21. Jahrhunderts begleiten und auch, wie diese die Annahmen früherer Massentheorien durchkreuzen oder womöglich fortschreiben.

## 2 Die Masse ist tot, es lebe die Masse

Gegenwärtige Massenbewegungen scheinen auf den ersten Blick in vielerlei Hinsicht nur wenig gemeinsam zu haben mit Massen, wie sie von modernen Denker\*innen gesehen wurden. Jene Massen, sowohl als konkrete Versammlungen als auch als abstraktes gesellschaftliches Phänomen, standen wie erwähnt im Zeichen von Urbanität, von Überfüllung und vor allem von Irrationalität und Impulsivität. Massen galten als primitive Form von Sozialität, in denen die Individualität und Vernunft Einzelner einem indifferenten Kollektivsubjekt wich.<sup>31</sup> Dieses war bestimmt von Affektivität und Körperlichkeit und damit letztlich, nach damaliger Logik, eine passive Größe, die vor allem auf äußere Reize reagiere, und zwar zumeist in zerstörerischer Weise. Erneut bringt Le Bon es auf den Punkt, wenn er schreibt: „Die Masse ist

---

herausbilde: „In the first phase, ‚the mass‘ appears as numbers. In the second phase, ‚the masses‘ are what Victor Hugo called *les Misérables*. In a third stage, ‚the masses‘ refer to the organized workers’ movements. Finally, ‚the mass‘ will come to express a certain political sickness, mass insanity, which is diagnosed in such a way that it envelops the majority of the population. In this fourth phase, ‚the masses‘ are literally the mad“; Stefan Jonsson: „The Invention of the Masses. The Crowd in French Culture from the Revolution to the Commune“, in: Schnapp/Tiews: *Crowds* (2006), S. 47–75, hier S. 49.

<sup>31</sup> Der prinzipiell negativen Sicht auf Massen trägt nicht zuletzt bereits die Begriffswahl Rechnung. Die etymologische Wurzel der ‚Masse‘ ist der Teigklumpen (lat. *massa*):

eine Herde, die sich ohne Hirten nicht zu helfen weiß.<sup>32</sup> Bestenfalls konnte diese Herde von einem Anführer manipuliert und genutzt werden – hierauf zielte seine Massenpsychologie –, meist jedoch stellten Massen eine soziale Bedrohung und ein biopolitisches Problem dar.

Demgegenüber, zumindest gemäß dem Narrativ eines medienbedingten Bruchs, stehen nun die digitalen Massen des 21. Jahrhunderts. Statt einer vermeintlichen Primitivität oder Irrationalität werden hier im Gegenteil meist kooperative und produktive Potenziale der neuen digitalisierten Kollektive betont. Besonders anschaulich ist dies bei Auseinandersetzungen mit dem Phänomen des Crowdsourcing der Fall, deren ‚Crowds‘ sich meist vollständig über das Internet versammeln und koordinieren. Jeff Howe zum Beispiel, der Schöpfer des Portmanteaus aus ‚crowd‘ und ‚outsourcing‘,<sup>33</sup> beschreibt, wie die Kooperation einer verstreuten Masse an Individuen, die aus intrinsischer Motivation heraus zum Erbringen einer gemeinsamen Leistung beitragen würden, das Potenzial habe, „a sort of perfect meritocracy“<sup>34</sup> hervorzubringen, von der sowohl die Masse selbst profitieren würde als auch die

---

vgl. Friedrich Kluge/Elmar Seebold: *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*, 24., durchgesehene und erweiterte Aufl., Lemma „Masse“, Berlin/New York 2002, S. 602. Während der Begriff in der deutschen Sprache erst über einen Umweg über die Physik zu einer Bezeichnung von Menschengruppen wird, bezeichnet er somit recht früh eine Menge ohne spezifische Form, deren vermengte Bestandteile den Anschein eines zusammenhängenden Körpers erwecken. Trotz mancher begrifflicher Unterschiede sind die Assoziationen von Vermengung und Dichte auch in der frühen französischen (*foule, masse*) und englischen (*crowd, mass*) Rede von Massen zentral.

<sup>32</sup> Le Bon: *Psychologie der Massen* (2009 [1895]), S. 111.

<sup>33</sup> Vgl. Jeff Howe: „Crowdsourcing: A Definition“, in: *Crowdsourcing.com*, 02.06.2006, ([http://crowdsourcing.typepad.com/cs/2006/06/crowdsourcing\\_a.html](http://crowdsourcing.typepad.com/cs/2006/06/crowdsourcing_a.html)) [22.09.2021]. Howe beschrieb Crowdsourcing damals als „the act of a company or institution taking a function once performed by employees and outsourcing it to an undefined (and generally large) network of people in the form of an open call.“ Während verschiedene Autor\*innen Crowdsourcing seither im Detail jeweils unterschiedlich eingrenzen, besteht eine klare Einigkeit darin, dass der Begriff das Vollbringen einer Leistung durch eine unbestimmte Gruppe von Personen meint, wobei meist die kommerzielle Verwertbarkeit dieser Arbeit im Vordergrund steht und häufig beide Seiten, Crowd und Unternehmen, von dem Arrangement profitieren sollen; vgl. Enrique Estellés-Arolas/Fernando González-Ladrón-de-Guevara: „Towards an integrated crowdsourcing definition“, in: *Journal of Information Science* 38 (2012), H. 2, S. 189–200.

<sup>34</sup> Jeff Howe: *Crowdsourcing. Why the power of the crowd is driving the future of business*, New York 2009, S. 13.

Personen oder Unternehmen, die diese Leistung verwerten (hier kündigt sich bereits eine Spannung im Konzept digitaler Massen an). Wenn er Crowdsourcing auch als „Dawn of the Human Network“<sup>35</sup> bezeichnet, zeigt sich, in welchem Dialog seine Schilderung an dieser Stelle mit den Hoffnungen früher Vernetzungstheorien und den ab etwa 2004 einsetzenden Diskussionen über das Web 2.0, ‚user-generated content‘ etc. steht. Auch Don Tapscott und Anthony Williams prognostizieren in einem erfolgreichen und vielfach übersetzten Werk immense Potenziale einer internetbasierten „Mass Collaboration“. Die neuen Möglichkeiten massenhafter Kollaboration werden ihrer Meinung nach eine historische Wende in Richtung von Partizipation, Offenheit, Demokratie und einer globalen Distribution von Wissen und Macht einleiten. Jeweils bleiben die Hoffnungen dabei an Erwartungen vor allem wirtschaftlicher und wertschöpfender Effekte gebunden:

If this plays out the way we predict, the new scientific paradigm holds a more than modest potential to improve human health rapidly, turn the tide on environmental damage, advance human culture, develop breakthrough technologies, and explore outer space – not to mention help companies grow wealth for shareholders.<sup>36</sup>

Ähnlich dramatische Leistungen von Massen werden mit vergleichbarem Tonfall auch von vielen journalistischen Beiträgen in Aussicht gestellt.<sup>37</sup>

Dass die Realität dieser idealistischen Schilderung bei Weitem nicht entspricht – die Crowd profitiert vom Crowdsourcing häufig kaum und das Narrativ einer Masse an engagierten Amateuren trägt dazu bei zu verdecken, dass in vielen Crowdsourcing-Projekten tatsächliche Arbeit und Expertise erbracht werden, ohne angemessen

---

<sup>35</sup> Ebd., S. 1.

<sup>36</sup> Don Tapscott/Anthony D. Williams: *Wikinomics. How Mass Collaboration Changes Everything*, New York 2008, S. 153.

<sup>37</sup> Vgl. etwa Fawn Johnson: „How Airbnb and Uber Are Changing the Nature of Work“, in: *Nationaljournal.com*, 13.11.2014, (<https://www.nationaljournal.com/s/35606>) [22.09.2021]; Beth Simone Noveck: „Could crowdsourcing expertise be the future of government?“, in: *The Guardian*, 30.11.2016, (<https://www.theguardian.com/science/political-science/2016/nov/30/could-crowdsourcing-expertise-be-the-future-of-government>) [22.09.2021].

entlohnt zu werden<sup>38</sup> – tut dem Bild medientechnisch ermächtigter Massen, das hier gezeichnet wird, kaum einen Abbruch. Die Fiktion kreativer, engagierter, produktiver Massen ist auch bei weniger ökonomisch orientierten Ansätzen verbreitet. Surowiecki nimmt in seiner Auseinandersetzung mit kompetenten Massen etwa das mathematisch-statistische Phänomen zum Ausgangspunkt, dass bei Schätzaufgaben der Durchschnitt aller Schätzungen einer Vielzahl von Personen meist näher am tatsächlichen Ergebnis liegt als selbst die besten einzelnen Antworten. Er argumentiert daraufhin, dass Massen bei allerlei Koordinationsaufgaben, von Verkehrssituationen bis zu politischen Entscheidungen, nicht nur zu intelligenter Entscheidungsfindung in der Lage, sondern als Kollektiv ‚weise‘ und oft „smarter than the smartest people in them“<sup>39</sup> seien. Auch Hardt und Negri verstehen die bereits erwähnte ‚Multitude‘, stark verkürzt dargestellt, als „pure potential, an unformed life force“<sup>40</sup>, die aus einer zunehmend technisch und politisch vernetzten Weltordnung emergiere, um diese dann, im Modus eines vitalistischen Überschusses, hinter sich zu lassen.

Für diese und viele ähnliche Ansätze bedeuten Massen keinen Verlust von Individualität oder Vernunft. Sie werden im Gegenteil zur Möglichkeit, individuelle Vermögen, Kompetenzen oder Energien zu aggregieren und intensivieren. Waren Massen aus Sicht der frühen Massenpsychologien entschieden weniger als die Summe ihrer Teile, so versprechen Theorien digitaler Massen eine Vervielfachung. Gebunden ist dieser Wandel dabei stets an eine Veränderung der medialen Konstitution von Massen. Die Versammlung und der Vollzug der neuen Massen durch und in digitalen Medien werden zwar nicht als einziger, stets aber doch als ein entscheidender Faktor beansprucht. Vor allem kommt (digitalen) Medien dabei die Rolle zu, ein neues Verhältnis zu stiften zwischen den Individuen, die eine Masse bilden, und der resultierenden Masse im Ganzen. Alle genannten Ansätze sind sich einig darin, dass individuelle Differenzen, d. h. die kognitive Diversität der versammelten Personen, die Grundlage jeder Kreativität, Intelligenz oder anderen Kompetenz der

---

<sup>38</sup> Frank Kleemann/Guenter Voss/Kerstin Rieder: „Un(der)paid Innovators. The Commercial Utilization of Consumer Work through Crowdsourcing“, in: *Science, Technology & Innovation Studies* 4 (2008), H. 1, S. 5–26; Daren C. Brabham: „The Myth of Amateur Crowds. A critical discourse analysis of crowdsourcing coverage“, in: *Information, Communication & Society* 15 (2012), H. 3, S. 394–410.

<sup>39</sup> Surowiecki: *Wisdom of Crowds* (2005), S. XIII.

<sup>40</sup> Hardt/Negri: *Multitude* (2004), S. 192.

Masse bilden. Das Hervortreten einer homogenisierten Einheit – was Le Bon als ‚Massenseele‘ beschreibt<sup>41</sup> – soll daher vermieden werden: „[C]ollective intelligence is diminished by too many common characteristics. It flourishes in direct proportion to the amount of diversity contained within a group of people, and their ability to express their individual viewpoints“, argumentiert etwa Howe.<sup>42</sup> Er schreibt digitalen Medien dabei die Fähigkeit zu, Kommunikation und Koordination in einer distribuierten, vernetzten Weise zu ermöglichen, die Heterogenität und Diversität bewahren könne. Massen nach einer gesellschaftlichen Digitalisierung sollen folglich keine Einheit, sondern, auf Basis ihrer neuen Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten, eine dynamische Form gemeinschaftlicher Vielheit sein. Energie, die sich bei modernen Massen in zielloser Erregung entladen hätte, soll auf diese Weise auf ein produktives Ziel gerichtet werden.<sup>43</sup>

Im Vergleich zu den modernen Erzählungen über Massen ist der Fokus auf eine Pluralität und die aufrechterhaltene Diversität digitaler Massenbewegungen ein immenser Unterschied. Auffällig ist dabei allerdings, dass Betonungen dieser Differenz, insofern sie diese als spezifisch medientechnologisch begründet sehen, zugleich die moderne Fiktion von passiven, nicht produktiven – da vor-digitalen – Massen fortschreiben. Unvermittelte Massenhaftigkeit wird weiterhin als Problem verstanden, das nun im Rahmen digitaler Medien lösbar sein soll. Bei näherem Hinsehen bleibt dies nicht der einzige Aspekt, den Beschreibungen digitaler Massen von ihren Vorläufern übernehmen. Bezeichnenderweise führt etwa Howe im Verlauf seiner Darstellung eine Reihe von Beispielen an, die die Produktivität von Massen anschaulich

<sup>41</sup> Besonders eindrücklich hebt auch Elias Canetti in seiner Massentheorie einen Moment der Gleichwerdung, der „Entladung“ aller persönlicher Differenzen und Trennungen, als zentralen Aspekt von Massen hervor; Elias Canetti: *Masse und Macht*, Frankfurt a. M. 1981 [1960], S. 13–17.

<sup>42</sup> Howe: *Crowdsourcing* (2009), S. 143. Für entsprechende Stellen bei den anderen hier behandelten Ansätzen: Tapscott/Williams: *Wikinomics* (2008), S. 46–54; Hardt/Negri: *Multitude* (2004), S. 99–105; Surowiecki: *Wisdom of Crowds* (2005), S. XIX, 26–36.

<sup>43</sup> Der Wunsch, die Vielstimmigkeit der beteiligten Personen zu bewahren und nicht einer Sprecherperson oder einer einheitlichen Forderung unterzuordnen, stellte auch einen zentralen Aspekt der Occupy-Wall-Street-Protteste dar. Massen als Form politischer Machtausübung stehen hier somit auch den Strukturen repräsentativer Politik entgegen, vgl. Simon Tormey: „Occupy Wall Street: From Representation to Post-Representation“, in: *Journal of Critical Globalisation Studies* 5 (2012), S. 132–137; sowie Harney/Moten: Undercommons (2013), S. 134–136.

machen sollen und die er als einige der einschlägigsten, bereits damals umgesetzten Einsatzmöglichkeiten von Crowdsourcing kennzeichnet. Es handelt sich dabei um die Verarbeitung des Nutzungs- und Suchverhaltens von Personen auf Onlineplattformen, um auf Basis dieser Daten entsprechende Rating- und Empfehlungssysteme zu ermöglichen – Howe verweist speziell auf Amazon, Netflix und nicht zuletzt Googles berühmten PageRank-Algorithmus.<sup>44</sup> Durch Up- oder Downvotes, das Verschlagworten von Inhalten und durch ihre bloße Onlineaktivität leiste die Masse die notwendige Arbeit, um die Unmengen der Informationen in ihrem Umfeld zu strukturieren und zu ordnen: „What Google has demonstrated is that people’s individual decisions, properly aggregated, are capable of organizing an otherwise unmanageably vast amount of information.“<sup>45</sup> Die Masse aller Internetnutzer\*innen agiere demnach ‚produktiv‘ als Filter für die Erfahrung Einzelner. Nun mag diese Produktivität aus der Aktivität der entsprechenden Masse hervorgehen, mit Kreativität oder Agency hat sie jedoch wenig zu tun. Der Wert, der aus dieser Form des Crowdsourcing hervorgeht, resultiert nicht aus einer gezielten Tätigkeit oder bewussten Kooperation. Stattdessen wird das Verhalten der Masse gemessen, ausgewertet und in diesem Sinne produktiv *gemacht*, ungeachtet der Intention, Zustimmung und teils auch des Wissens der jeweiligen Personen. Die digitalen Massen verwandeln sich in diesem Prozess in eine bemerkenswert ohnmächtige Größe zurück. Wie auch die Massen der Moderne, sind sie weniger als eigenständiges, handlungsfähiges Subjekt und mehr als potenzielle Resource von Bedeutung. Ihre Bewegung und Aktivität werden von einer digitalen Infrastruktur ermöglicht, jedoch zugleich davon gerahmt und ausgerichtet. Auch die digitale Masse arbeitet in diesem Fall nicht, sie wird verarbeitet.

Hinzu kommt eine Dimension von Massen, die sowohl bei gegenwärtigen als auch bei modernen Schilderungen häufig nicht von vornherein im Vordergrund steht, nämlich ihr Verhältnis zu externer Kontrolle. Für Le Bon stellen die an sich gefährliche Impulsivität und Dummheit, die er Massen zuschreibt, zugleich den einzigen Lichtblick im Umgang mit ihnen dar, denn sie ermöglichen es einem Anführer, einem Hirten, die Masse zu manipulieren und gemäß eigener Interessen zu lenken. Die Frage, wie Massen gelenkt und geführt werden können, liefert nicht zuletzt die

---

<sup>44</sup> Howe: *Crowdsourcing* (2009), S. 223–246.

<sup>45</sup> Ebd., S. 236.

soziopolitische Begründung, warum Le Bon – oder etwa Tarde – massenpsychologische Ansätze verfolgen. Diese Frage hat auch bei digitalen Massen nicht an Bedeutung verloren. So hält Howe, nach allen angeführten Belegen für die Kreativität und produktive Eigendynamik digital versammelter Crowds, in seiner Schlussfolgerung etwas überraschend fest:

One of the greatest misapprehensions around crowdsourcing is that the crowd works in isolation. In reality, the most successful crowdsourcing efforts are products of a robust collaboration between the crowd and the individuals guiding them, who are called „benevolent dictators“ in open source software projects. [...] Communities need community leaders.<sup>46</sup>

Auch Tapscott und Williams bemerken in ihrem Fazit explizit die Notwendigkeit von „benevolent dictators“<sup>47</sup>. Die Opposition von Massen und einer externen Elite wird hier nicht abgeschafft oder unterlaufen, sondern fortgesetzt. Der Großteil dieser Ausführungen über und teils auch von Massen<sup>48</sup> ist letzten Endes an Manager\*innen, Akademiker\*innen oder andere Personen gerichtet, die diesen Massen nicht oder kaum angehören (wollen). Das intendierte Publikum der neuen Fiktionen über Massen bleibt in vielen Fällen eine Elite, die den Massen gegenübersteht. Im Unterschied zum 19. und 20. Jahrhundert scheinen die Anführer\*innen von Massen allerdings nicht mehr auf eine direkte Beeinflussung und Steuerung von Massen angewiesen. Ihnen kommt vielmehr die Aufgabe zu, die Rahmenbedingungen der Kommunikation und Interaktion von Massen, ihre medientechnische Infrastruktur und ihre Plattformen so zu gestalten, dass die Massen sich von selbst in die

<sup>46</sup> Ebd., S. 284.

<sup>47</sup> Tapscott/Williams: *Wikinomics* (2008), S. 296.

<sup>48</sup> Vgl. Jon Spector/Barry Libert: *We Are Smarter Than Me*, Philadelphia, PA 2010. Es handelt sich dabei um ein Schreibprojekt, das unter Aufsicht der zwei Initiatoren Spector und Libert von Hunderten anonymen Autor\*innen per Wikisoftware kooperativ verfasst wurde und erneut die immensen Potenziale massenhafter Onlinekooperation anpreist. Das Werk endet mit einem kompakten Leitfaden, der Unternehmen und Manager\*innen darlegt, wie die Masse gerne angeführt werden möchte.

gewünschte Richtung bewegen. Letztlich werden die Entwicklungen der Digitalisierung demnach nicht nur für eine Hervorbringung aktiver, eigenmächtiger Kollektive verantwortlich gemacht – sie sollen im Zuge dessen auch deren Kontrolle und Verarbeitung erlauben.<sup>49</sup>

### 3 Vermengungen

Massen sind kein Phänomen der Vergangenheit. Während das Phänomen ebenso wie die Beschreibungen und Repräsentationen von Massen zweifelsohne den Denkströmungen der Moderne angehören, sind Massen auch im 21. Jahrhundert und unter den Bedingungen digitaler Medien möglich – sowohl in vollständig online vermittelter als auch in weiterhin körperlicher, ko-präsenter Form. Entgegen dem Eindruck grundlegender Differenzen oder einer tiefgreifenden digitalen Zäsur zwischen gegenwärtigen und früheren Formen massenhafter Aktivität – und damit in vielen Punkten auch zwischen den Gesellschaften, die diese Aktivität hervorbringen – zeigt sich eine enge Verwandtschaft zwischen diesen Massen und ihren Fiktionen. Viele Assoziationen und Vorurteile, die Massen in vergangenen Jahrhunderten begleiteten, verschieben sich zwar im Kontext digitaler Medien und werden zusammen mit der tatsächlichen technischen Grundlage von Massen transformiert. Genauso bestehen jedoch viele wichtige Aspekte weiter, insbesondere die Rolle von Massen als Material und soziale Resource sowie daran gebundene Fragen ihrer möglichen Kontrolle, die hier in den Vordergrund gestellt wurden. Damals wie heute bringen Erzählungen über Massen immer auch bestimmte Perspektiven auf Gesellschaft und gesellschaftlichen Wandel zum Ausdruck. Sie sollen Krisen oder bestimmte Transformationsprozesse veranschaulichen, Erwartungen oder Thesen plausibilisieren und fungieren so als Formen gesellschaftlicher Selbstbeschreibung.

---

<sup>49</sup> Von den aufgerufenen Ansätzen teilen Hardt und Negri diese Sicht auf Massen nicht. Sie begreifen ihre Multitude durchgängig als selbstkonstitutive, körperliche und unmittelbare Gemeinschaft, deren ‚Lebenskraft‘ sich jeglicher Vereinheitlichung und Instrumentierung widersetzt. Die entscheidenden Fragen, *wie* diese Gemeinschaft operieren kann und wie aus gegebenen historischen, politischen und technischen Bedingungen eine gänzlich selbstkonstitutive, unmittelbare Vielheit hervorgehen kann, beantworten sie jedoch nicht.

Wie das Verhältnis von digitalen und vor-digitalen Massen geschildert wird und wie ihre Unterschiede oder Gemeinsamkeiten gewichtet werden, kann in diesem Sinne grundlegendere Annahmen oder Spekulationen über gegenwärtige Formen von Sozialität und Gemeinschaft sichtbar machen.

Digitalen Medien kommt in neuen Massentheorien die Funktion zu, eine Relation der als Masse versammelten Individuen zueinander zu stiften, ihre Bewegungen und Aktivitäten zu koordinieren und sie dadurch auf eine Weise zu einer Masse zu aggregieren, die von Pluralität, Kreativität oder Produktivität gekennzeichnet ist. Digitale Medien werden dabei vordergründig als emanzipatorische Größe beansprucht, sind hintergründig allerdings als neue Machtstrukturen relevant und dementsprechend mit allerlei Fragen der Kontrolle, Manipulation und Einflussnahme verbunden. Die Digitalisierung der Gesellschaft verspricht hier, zumindest aus Sicht mancher Perspektiven, weitaus ältere Herrschaftsbestrebungen zu erleichtern. Insofern von einer Differenz „eminent technologischer Natur“<sup>50</sup> die Rede sein kann, die digitale Massen hervorbringt, muss folglich bedacht werden, dass diese nicht allein aufseiten der Massen einzutragen ist. Während diesen Gedanken hier vornehmlich anhand von Theorien nachgegangen wurde, die überwiegend auf mediatisierte Massen bezogen sind, wiederholen sich entsprechende Beobachtungen auch bei weniger offensichtlich mediatisierten Massenbewegungen. Eine Spannung zwischen Eigenmacht und technischer Kontrolle, Revolution und vermeintlich wohlwollender Lenkung, bei denen digitale Medien sich als Werkzeuge und Aushandlungsorte gegensätzlicher Machtinteressen erweisen, ist auch bei den eingangs aufgezählten Massenprotesten gegeben oder zieht sich durch Versuche, politische Beteiligung ausgehend von neuen Medienpraktiken zu rekonzipieren.<sup>51</sup>

Es ist kein Zufall, dass gegenwärtige Massentheorien und Perspektiven auf digitale Massenbewegungen sich in vielen Punkten mit anderen Diskursen überschneiden, in denen Fragen von gesellschaftlichem Wandel und neuer Formen von Kollektivität und Koordination verhandelt werden, zusammen mit den Problemen politischer Machtverteilung und Kontrolle, die damit einhergehen. Die Fiktionen digitaler Massen stehen im Dialog mit Beschreibungen zum Beispiel smarterer Technologien,

---

<sup>50</sup> Baxmann/Beyes/Pias: *Vorwort* (2014), S. 11.

<sup>51</sup> Vgl. etwa den Leitfaden des Gründers der schwedischen Piratenpartei: Rick Falkvinge: *Swarmwise. The Tactical Manual to Changing the World*, North Charleston, SC 2013.

bei denen sich technische und soziologische Begrifflichkeiten vermengen, mit Beobachtungen über die technische Distribution von Handlungsmacht und den Ideen von Kollektivität, die dabei artikuliert werden, und auch mit Ansätzen, die danach streben, Konzepte wie Handlung oder Subjektivität als immer schon auf zahllose Elemente verteilt – und in diesem Sinne massenhaft – zu denken.<sup>52</sup> Worauf gerade Massen in diesem Kontext hinweisen können, ist der Punkt, dass die Erzählungen solcher Transformationen oder Schilderungen einer digitalen Zäsur selbst nie nur soziale oder technische Transformationen darlegen, sondern stets von eigenen Annahmen und Vorhaben durchsetzt sind und sich dabei in direkter Wechselwirkung mit ihrem Untersuchungsobjekt befinden.

## Literatur- und Medienverzeichnis

- Alfadhel, Khalifa A.: *The failure of the Arab Spring*, Newcastle upon Tyne 2016.
- Anders, Günther: *Die Antiquiertheit des Menschen. Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*, München 1961 [1956].
- Bartz, Christina: *Massenmedium Fernsehen. Die Semantik der Masse in der Medienbeschreibung*, Bielefeld 2007.
- Baxmann, Inge/Beyes, Timon/Pias, Claus: „Ein Vorwort in Zehn Thesen“, in: dies. (Hg.): *Soziale Medien – Neue Massen*, Zürich 2014, S. 9–15.
- Berking, Helmuth: „Mythos und Politik. Zur historischen Semantik des Massenbegriffs“, in: *Ästhetik und Kommunikation* 56 (1984), S. 35–42.
- Borch, Christian: *The politics of crowds. An alternative history of sociology*, Cambridge/New York 2013.
- Buchanan, Larry/Bui, Quoctrung/Patel, Jugal K.: „Black Lives Matter May Be the Largest Movement in U.S. History“, *New York Times*, 03.07.2020, (<https://www.nytimes.com/interactive/2020/07/03/us/george-floyd-protests-crowd-size.html>) [22.09.2021].
- Butler, Judith: *Notes toward a performative theory of assembly*, Cambridge, MA 2015.

---

<sup>52</sup> Vgl., keineswegs vollständig, etwa Orit Halpern/Robert Mitchell/Bernard Dionysius Geoghegan: „The Smartness Mandate. Notes toward a Critique“, in: *Grey Room* 68 (2017), S. 106–129; Mark B. N. Hansen: *Feed-forward. On the future of twenty-first-century media*, Chicago/London 2015; Katherine Hayles: *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*, Chicago 1999; Jussi Parikka: *Digital contagions. A media archaeology of computer viruses*, New York 2007.

- Brabham, Daren C.: „The Myth of Amateur Crowds. A critical discourse analysis of crowdsourcing coverage“, in: *Information, Communication & Society* 15 (2012), H. 3, S. 394–410.
- Brownlee, Jason/Masoud, Tarek/Reynolds, Andrew: *The Arab Spring. Pathways of repression and reform*, Oxford/New York 2015.
- Canetti, Elias: *Masse und Macht*, Frankfurt a. M. 1981 [1960].
- Carey, John: *The intellectuals and the masses. Pride and prejudice among the literary intelligentsia, 1880–1939*, London/Boston 1992.
- Estellés-Arolas, Enrique/González-Ladrón-de-Guevara, Fernando: „Towards an integrated crowdsourcing definition“, in: *Journal of Information Science* 38 (2012), H. 2, S. 189–200.
- Falkvinge, Rick: *Swarmwise. The Tactical Manual to Changing the World*, North Charleston, SC 2013.
- Ginneken, Jaap van: *Crowds, psychology, and politics. 1871–1899*, Cambridge 2006.
- Gould-Wartofsky, Michael A.: *The occupiers. The making of the 99 percent movement*, New York 2015.
- Halpern, Orit/Mitchell, Robert/Geoghegan, Bernard Dionysius: „The Smartness Mandate. Notes toward a Critique“, in: *Grey Room* 68 (2017), S. 106–129.
- Hansen, Mark B. N.: *Feed-forward. On the future of twenty-first-century media*, Chicago/London 2015.
- Hardt, Michael/Negri, Antonio: *Multitude. War and democracy in the age of Empire*, New York 2004.
- Harney, Stefano/Moten, Fred: *The Undercommons. Fugitive Planning & Black Study*, Wivenhoe/New York/Port Watson 2013.
- Hayles, Katherine: *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*, Chicago 1999.
- Heibach, Christiane: „Von den Massen zu den Kollektiven. Dimensionen eines diskursiven Paradigmenwechsels“, in: Inge Baxmann/Timon Beyes/Claus Pias (Hg.): *Soziale Medien – Neue Massen*, Zürich 2014, S. 38–53.
- Howe, Jeff: „Crowdsourcing: A Definition“, in: *Crowdsourcing.com*, 02.06.2006, ([http://crowdsourcing.typepad.com/cs/2006/06/crowdsourcing\\_a.html](http://crowdsourcing.typepad.com/cs/2006/06/crowdsourcing_a.html)) [22.09.2021].
- Ders.: *Crowdsourcing. Why the power of the crowd is driving the future of business*, New York 2009.
- Johnson, Fawn: „How Airbnb and Uber Are Changing the Nature of Work“, in: *Nationaljournal.com*, 13.11.2014, (<https://www.nationaljournal.com/s/35606>) [22.09.2021].
- Jonsson, Stefan: „The Invention of the Masses. The Crowd in French Culture from the Revolution to the Commune“, in: Jeffrey T. Schnapp/Matthew Tiews (Hg.): *Crowds*, Stanford, CA 2006, S. 47–75.

- Kleemann, Frank/Voß, G. Günter/Rieder, Kerstin: „Un(der)paid Innovators. The Commercial Utilization of Consumer Work through Crowdsourcing“, in: *Science, Technology & Innovation Studies* 4 (2008), H. 1, S. 5–26.
- Kluge, Friedrich/Seebold, Elmar: *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*, 24., durchgesehene und erweiterte Aufl., Berlin/New York 2002.
- Kracauer, Siegfried: *Das Ornament der Masse. Essays*, mit einem Nachwort von Karsten Witte, 12. Aufl., Frankfurt a. M. 2014 [1963].
- Lebron, Christopher: *The making of Black lives matter. A brief history of an idea*, New York 2017.
- Le Bon, Gustave: *Psychologie der Massen*, Hamburg 2009 [1895].
- Ders.: *Psychologische Grundgesetze in der Völkerentwicklung*, Übertragung nach d. 14. Aufl. (1919) d. franz. Werkes, Leipzig 1922 [1894].
- Mazzarella, William: „The Myth of the Multitude, or, Who’s Afraid of the Crowd?“, in: *Critical Inquiry* 36 (2010), H. 4, S. 697–727.
- Middendorf, Stefanie: *Massenkultur. Zur Wahrnehmung gesellschaftlicher Modernität in Frankreich 1880–1980*, Göttingen 2009.
- Mitchell, W. J. T./Harcourt, Bernard E./Taussig, Michael T.: *Occupy. Three inquiries in disobedience*, Chicago/London 2013.
- Moscovici, Serge: *Das Zeitalter der Massen. Eine historische Abhandlung über die Massenpsychologie*, Frankfurt a. M. 1986.
- Noveck, Beth Simone: „Could crowdsourcing expertise be the future of government?“, in: *The Guardian*, 30.11.2016, (<https://www.theguardian.com/science/political-science/2016/nov/30/could-crowdsourcing-expertise-be-the-future-of-government>) [22.09.2021].
- Nye, Robert A.: *The origins of crowd psychology. Gustave Le Bon and the crisis of mass democracy in the Third Republic*, London 1975.
- Ortega y Gasset, José: *Der Aufstand der Massen*, Hamburg 1956 [1930].
- Parikka, Jussi: *Digital contagions. A media archaeology of computer viruses*, New York 2007.
- Rheingold, Howard: *Smart Mobs. The next social Revolution*, Cambridge, MA 2003.
- Ryan, Verity: „How a 19th century Frenchman predicted the rise of Donald Trump“, in: *The Telegraph*, 08.09.2016, (<https://www.telegraph.co.uk/news/2016/09/08/how-a-19th-century-frenchman-predicted-the-rise-of-donald-trump/>) [22.09.2021].
- Schnapp, Jeffrey T.: „Mob Porn“, in: ders./Matthew Tiewes (Hg.): *Crowds*, Stanford, CA 2006, S. 1–45.
- Ders./Tiewes, Matthew: „Introduction: A Book of Crowds“, in: dies. (Hg.): *Crowds*, Stanford, CA 2006, S. IX–XVI.
- Sloterdijk, Peter: *Die Verachtung der Massen. Versuch über Kulturkämpfe in der modernen Gesellschaft*, Frankfurt a. M. 2000.
- Spector, Jon/Libert, Barry: *We Are Smarter Than Me*, Philadelphia, PA 2008.

- Stage, Carsten: „The online crowd: a contradiction in terms? On the potentials of Gustave Le Bon’s crowd psychology in an analysis of affective blogging“, in: *Distinktion: Scandinavian Journal of Social Theory* 14 (2013), H. 2, S. 211–226.
- Surowiecki, James: *The wisdom of crowds. Why the many are smarter than the few*, London 2005.
- Tapscott, Don/Williams, Anthony D.: *Wikinomics. How Mass Collaboration Changes Everything*, New York 2008.
- Toews, David: „The New Tarde. Sociology After the End of the Social“, in: *Theory, Culture & Society* 20 (2003), H. 5, S. 81–98.
- Ders.: „The Renaissance of philosophie tardienne“, in: *Pli: the Warwick Journal of Philosophy* 8 (1999), S. 164–173.
- Tormey, Simon: „Occupy Wall Street: From Representation to Post-Representation“, in: *Journal of Critical Globalisation Studies* 5 (2012), S. 132–137.
- Wallace, Tim/Parlapiano, Alicia: „Crowd Scientists Say Women’s March in Washington Had 3 Times as Many People as Trump’s Inauguration“, in: *New York Times*, 22.01.2017, (<https://www.nytimes.com/interactive/2017/01/22/us/politics/womens-march-trump-crowd-estimates.html>) [22.09.2021].
- Zaretsky, Robert: „Donald Trump and the Myth of Mobocracy. How the dubious ideas of a 19th-century Frenchman reverberate in 2016“, in: *The Atlantic*, 27.07.2016, (<https://www.theatlantic.com/international/archive/2016/07/trump-le-bon-mob/493118/>) [22.09.2021].



Simon Sahner

# An allen Orten zugleich. Digitalisierung in und der Literatur

## 1 Digitalität in der Literatur

Ich stand noch zwischen den Palmen im Sonnenuntergang, so lange, bis ich aus dem Schlafzimmer den Wecker hörte.<sup>1</sup>

Der namenlose Ich-Erzähler dieser Zeilen aus Jan Fischers Erzählung *Ihr Pixelherz* (2015) befindet sich körperlich nicht etwa wenige Meter von einem Strandhaus entfernt am Meeresufer und wird im Folgenden auch nicht durch den warmen Sand in sein Schlafzimmer gehen. Stattdessen sitzt er die ganze Nacht vor dem Bildschirm eines Computers, bis das Klingeln des Weckers seiner Freundin Anna im Schlafzimmer andeutet, dass der Tag begonnen hat. Der Strand, an dem er steht, ist Teil einer virtuellen Welt, in der er in Begleitung eines weiblich konnotierten Avatars Tage und Nächte verbringt und die in seiner Wahrnehmung langsam mit der physischen Welt um ihn herum zu verschwimmen beginnt.

Auch die Ich-Erzählerin Alice aus dem Roman *Sympathy* (2017) der britischen Schriftstellerin Olivia Sudjic verschwindet in der Welt des Digitalen, als sie das Instagram-Profil der Schriftstellerin Mizuko entdeckt:

---

<sup>1</sup> Jan Fischer: *Ihr Pixelherz*, Berlin 2015, Kindle-Version, Pos. 27 (der Text existiert ausschließlich als E-Book, daher kann nur anhand von Positionsangaben in der E-Book-Fassung zitiert werden).

[...] I am starting to fade. Or that the solid world around me, the reality of it, is starting to slide away, like wet sand sinking beneath the water. I have no idea what's about to happen, but I'm walking into it anyway. Writing this, reliving it through the pictures I still have, I feel like I am walking into that ocean and it gets slowly deeper and then suddenly there's a drop and the temperature of the water changes before I'm ready; [...].<sup>2</sup>

Wie in ein digitales Wurmloch scheint Alice in die Welt des Instagram-Accounts eines anderen Menschen einzudringen. Auch wenn die Unterschiede zwischen einer dreidimensionalen virtuellen Welt, in der sich Nutzer\*innen mithilfe von Avataren frei bewegen können, und den Timelines Sozialer Medien wie Instagram offensichtlich sind, haben wir es in beiden Beispielen mit einer Erweiterung des fiktiven Raums eines literarischen Textes zu tun, deren Ausgangspunkt aktuelle technische Möglichkeiten des Digitalen sind. In beiden Fällen werden digitale Räume neben dem analogen Raum zu Handlungselementen und -räumen literarischer Fiktionen. Somit handelt es sich hier um Literatur, die auf elementare Weise narrativ in eine *Kultur der Digitalität* im Sinne Stalders eingebunden ist. Digitale Virtualität und das Internet mit seinen Kommunikations- und Vernetzungsoptionen sind hier nicht lediglich eine implizite Voraussetzung einer realistisch konstruierten Gegenwartshandlung in der Literatur des 21. Jahrhunderts, sondern sie sind konstituierende Elemente der Narration.

Dass die Digitalität und das Internet spätestens mit dem Web 2.0 den Alltag, die Kulturerfahrung und die Wahrnehmung aller Menschen, die dazu Zugang haben, verändert und grundlegend geprägt haben, ist inzwischen ein Allgemeinplatz der geistes- und sozialwissenschaftlichen Forschung. Bereits 2005, zu einer Zeit, als außer Facebook die heute relevanten Sozialen Medien noch nicht existierten und die Möglichkeit, online zu sein, noch zu großen Teilen an einen Computer an einem bestimmten Ort gebunden war, stellt Joshua Meyrowitz die These auf, dass wir anstatt an einem einzelnen Ort in Glokalitäten leben.<sup>3</sup> Er beschreibt unsere Erfahrung von

---

<sup>2</sup> Olivia Sudjic: *Sympathy*, New York 2017, Kindle-Version, S. 201. Auffällig ist, dass in beiden Fällen das Meer eine entscheidende Rolle spielt, einmal als Teil einer virtuellen Welt und einmal als Metapher für einen digitalen Raum, in den die Erzählerin eindringt.

<sup>3</sup> Vgl. Joshua Meyrowitz: „The Rise of Glocality. New Senses of Place and Identity in the Global Village“, in: Kristóf Nyíri (Hg.): *A Sense of Place. The Global and the Local in*

Lokalität im 21. Jahrhundert als beeinflusst durch eine „interconnected global matrix.“<sup>4</sup> Durch elektronische und digitale Medien besteht für die meisten Menschen ein konstanter Zugang zu Informationen, Bildern und Kommunikation in beinahe der ganzen Welt. Seine Aussage, dass wir auch, aber nicht nur, dank des Internets nicht mehr an eine „place defined identity“ gebunden sind, sondern stattdessen auch andere Identitäten und damit verbundene Erfahrungen gleichzeitig erleben können,<sup>5</sup> hat seitdem noch weitaus mehr Alltagsrelevanz gewonnen. Die „dissociation between physical place and experiential space“,<sup>6</sup> die Meyrowitz schon damals konstatierte, ist durch internetfähige, mobile Kommunikationsgeräte für viele Menschen eine selbstverständliche Erfahrung geworden.

Dass eine Veränderung der Umwelt durch Medien auch eine Erweiterung der Möglichkeiten des Erzählens mit sich bringt, ist spätestens seit den 1910er-/20er-Jahren mit Blick auf die Fotografie und den Film diskutiert und später ausführlich literaturwissenschaftlich thematisiert worden.<sup>7</sup> Bezüglich der intermedialen Konvergenzen von Literatur und Film unterscheidet Stephan Brüssel den offenen und den verdeckten Typus. Während der offene Typus „mit stark-explizitem Filmbezug in thematisierter und realisierter Form und mit textkonstitutiver Referenz“<sup>8</sup> auftritt, erscheint der verdeckte Typus „mit schwach explizitem oder implizitem Filmbezug in realisierter Umsetzungsform und mit textkonstitutiver Referenz oder aber an exponierten Stellen im Text.“<sup>9</sup> Die Vagheit dieser Unterscheidung ist offenkundig und einem breiten Forschungsansatz geschuldet; Teile davon können jedoch durch einen Transfer für die vorliegende Untersuchung eines intermedialen Erzählens in Zeiten der Digitalität nutzbar gemacht werden.

---

*Mobile Communication*, Wien 2005, S. 21–30, hier S. 23. Zu weiteren Verwendungen des Begriffs und seiner Geschichte s.: Joachim Blatter: „Glocalization“, in: *britannica.com*, (<https://www.britannica.com/topic/glocalization>) [14.09.2021].

<sup>4</sup> Ebd.

<sup>5</sup> Vgl. ebd., S. 28.

<sup>6</sup> Ebd., S. 27.

<sup>7</sup> S. dazu: Stephan Brüssel: *Filmisches Erzählen. Typologie und Geschichte*, Berlin 2014, S. 1–5.

<sup>8</sup> Ebd., S. 68.

<sup>9</sup> Ebd.

Überträgt man diese Typologie in den Bereich des Digitalen, lässt sich unschwer erkennen, dass die zu Anfang genannten Beispiele zum offenen Typ gehören. Digitalität nimmt hier eine explizite und konstituierende Position im Gefüge der Narration ein, indem Räume des Digitalen und der digitalen Virtualität konkret als Handlungsräume der Fiktion genutzt werden. Beim verdeckten Typ eines intermedialen Schreibens unter digitalen Bedingungen kann man mit Mecke von einem Versuch sprechen, die „spezifischen Verfahren, Techniken, Wahrnehmungsdispositive anderer Medien mittels ihrer Diskursstruktur [...]“<sup>10</sup> zu simulieren. Es handelt sich damit um den Versuch einer literarischen Simulation der Kommunikationstechniken anderer Medien, im vorliegenden Fall des Internets. Dieser Ansatz einer Betrachtung des verdeckten Typs lässt sich mit Karpenstein-Eßbach erweitern, die nach der „Bedeutung, die Strukturen apparativer Aufzeichnungssysteme für literarische Konstruktionen“ haben,<sup>11</sup> fragt. Literarische Texte werden dann dahingehend betrachtet, wie die „literarische Auseinandersetzung mit ihm (dem Medium, Anm. d. V.) implizit, d. h. im Rahmen der Modi literarästhetischer Gestaltung angesiedelt ist.“<sup>12</sup> Ein solcher Fall liegt, so meine These, bei Jakob Noltes Romanen *Alff* (2014) und *Schreckliche Gewalten* (2017) vor, dessen Erzählstruktur Rezeptionsweisen des Internets nachvollzieht und damit auf einer narrativen Formebene strukturelle Prozesse digitaler Rezeptionspraktiken für sich nutzt.

Im Folgenden möchte ich anhand mehrerer Beispiele deutlich machen, wie sich die beiden Typen eines intermedialen Schreibens in digitalästhetischer Literatur zeigen können und welche Formen und Innovationen literarischen Erzählens daraus entstehen können.

---

<sup>10</sup> Jochen Mecke: „Medien der Literatur“, in: ders. (Hg.): *Medien der Literatur. Vom Almanach zur Hyperfiction. Stationen einer Mediengeschichte der Literatur vom 18. Jahrhundert bis zur Gegenwart*, Bielefeld 2011, S. 9–26, hier S. 9.

<sup>11</sup> Christa Karpenstein-Eßbach: „Medien als Gegenstand der Literaturwissenschaft. Affären jenseits des Schönen“, in: Julika Griem (Hg.): *Bildschirmfriktionen. Interferenzen zwischen Literatur und neuen Medien*, Tübingen 1998, S. 13–32, hier S. 22f.

<sup>12</sup> Ebd.

## 2 Der offene Typ – In Räumen des Digitalen

Eine Analyse des offenen Typs anhand der bereits genannten und anderer Beispiele erfordert zunächst eine Differenzierung der unterschiedlichen Realisierungen eines digitalen Handlungsraums<sup>13</sup> in den jeweiligen literarischen Texten.<sup>14</sup> Eine solche Unterscheidung nimmt Szilvia Gellai am Rande ihrer Monografie zu Netzwerkromanen vor. Sie unterscheidet zwischen der „Konstitution eines medialen und/oder sozialen Raums,<sup>15</sup> wie er bei Olivia Sudjics Erzählerin vorliegt, die in die Social-Media-Realität einer Schriftstellerin gezogen wird, und dem „dreidimensionalen, perspektivisch konstruierten Raum, in dem die virtuellen Stellvertreter der Spieler (Avatare) körperlich präsent und handlungsfähig sind,<sup>16</sup> der in *Ihr Pixelherz* vorliegt. Beide Raumvarianten sind digitale Erweiterungen der Realität, die das Internet nutzen, um eine Interaktion zwischen Personen zu ermöglichen, sie unterscheiden sich jedoch in ihrer Gestaltung und Nutzung voneinander.

Die Sozialen Medien konstruieren digitale Räume, die sich allein durch Kommunikation konstituieren, sie bilden keine virtuelle Raumstruktur ab, in der man sich mit einem Avatar bewegen kann, sondern bieten eine Plattform zur Kommunikation. Anders gestaltet sich die virtuelle Welt, in der sich Nutzer\*innen als Avatare weitgehend frei bewegen können. Eine virtuelle Welt beschreibt Elena Esposito in Unterscheidung zu einer Simulation als eine „alternative Realitätsdimension.“<sup>17</sup> Während die Simulation die Nachbildung einer semiotisch referenzierbaren Realität ist, indem sie „beabsichtigt, so treu wie möglich einige Eigenschaften dessen zu reproduzieren, was ein Referent bleibt,<sup>18</sup> schafft eine virtuelle Welt „wahre virtuelle Objekte, für welche die Frage der realen Realität ganz und gar gleichgültig ist.“<sup>19</sup>

---

<sup>13</sup> Zur weiteren Klassifizierung von digitaler Räumlichkeit s. auch Marie-Laure Ryan: „Spatiality of Digital Media“, in: dies./Lori Emerson/Benjamin J. Robinson (Hg.): *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Baltimore 2014, S. 470–474.

<sup>14</sup> Grundlegendes zum Raum in Videospiele bei Andreas Rauscher: „Raum“, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rausch (Hg.): *Game Studies*, Wiesbaden 2018, S. 3–26.

<sup>15</sup> Szilvia Gellai: *Netzwerkpoetiken in der Gegenwartsliteratur*, Stuttgart 2018, S. 254.

<sup>16</sup> Ebd.

<sup>17</sup> Elena Esposito: „Fiktion und Virtualität“, in Sybille Krämer (Hg.): *Medien, Computer Realität*, Frankfurt a. M. 1998, S. 269–296, hier S. 269.

<sup>18</sup> Ebd.

<sup>19</sup> Ebd.

Die explizite Thematisierung digital-virtueller Welten ist kein literarisches Phänomen, das erst in den letzten Jahren aufgetaucht ist. Spätestens infolge des literarischen Cyberpunks, der in den 1980er-Jahren mit Romanen wie William Gibsons *Neuromancer* (1984) und Bruce Sterlings *Schismatrix* (1985) seinen Anfang nahm und, so Rebecca Haar, nur ein kurzlebiges Genre darstellte, ist digitale Virtualität ein – wenn auch lange Zeit seltener – Bestandteil des literarischen Erzählens geworden.<sup>20</sup> Romane wie *Neuromancer* oder auch der bereits dem Postcyberpunk zugerechnete Roman *Snow Crash* (1992) von Neal Stephenson<sup>21</sup> sind ebenso wie aktuelle Texte wie *Ihr Pixelherz* oder Juan S. Guses *Miami Punk* (2019) sowohl in der analogen als auch in digital-virtuellen Welten angesiedelt. Trotzdem besteht zwischen den älteren Texten und denen, die erst in den letzten Jahren erschienen sind, ein teilweise signifikanter Unterschied.

In den genannten Romanen der 1980er-/90er-Jahre handelt es sich um dystopische Zukunftsvisionen, die eine digital-virtuelle Handlungswelt konstruieren, die zu diesem Zeitpunkt technisch noch nicht möglich war. Die sogenannte *matrix*<sup>22</sup>, in der sich der Protagonist Case in *Neuromancer* zeitweise bewegt, ist eine virtuelle Welt, die bei Erscheinen des Romans nicht auf einen Erfahrungshorizont der Leser\*innen verweisen konnte. Im Gegensatz dazu beziehen sich literarische Texte wie *Ihr Pixelherz* und *Miami Punk* auf digital-virtuelle Räume, die auf eine außerfiktionale technische Realität der Gegenwart verweisen. Diese Referenz gestaltet sich entweder, wie im Falle der sogenannten *maps* des Taktik-Shooter-Klassikers *Counter Strike* in *Miami Punk*, als konkreter virtueller Ort, der eine Entsprechung außerhalb der Fiktion des Romans hat, oder als erfundene virtuelle Welten, wie in *Ihr Pixelherz*,

---

<sup>20</sup> Vgl. Rebecca Haar: *Simulation und virtuelle Welten. Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne*, Bielefeld 2019, S. 32.

<sup>21</sup> Haar erläutert den strukturellen Unterschied zwischen dem Cyberpunkroman *Neuromancer* und dem Postcyberpunkroman *Snow Crash* anhand des Umgangs mit der Technologie. „Während bei *Neuromancer* die Technik noch elementar und zentral ist, bewegen sich die Akteure in *Snow Crash* wie selbstverständlich durch eine von Simulationen durchdrungene und erweiterte Welt. Deswegen ist die dargestellte Technologie hier nur noch als Hintergrundinformation zu deuten.“ [Haar: *Simulation* (2019), S. 41].

<sup>22</sup> Die Kursivschreibung weist darauf hin, dass es sich in diesem Fall nicht um die Bedeutung des Begriffs im Allgemeinen handelt, sondern um einen konkreten, aber fiktiven digital-virtuellen Raum innerhalb der Romanfiktion.

die in Funktion und Umsetzung an reale virtuelle Welten wie *Second Life* angelehnt sind.

Die Differenz dieser Räume bezieht sich auf den Status der fiktiven Handlungsräume in Bezug zur außerfiktionalen Realität. Sowohl die *matrix* in *Neuromancer* als auch die *maps* aus *Counter Strike* in *Miami Punk* sind als Teil einer Fiktion fiktive Räume. Anders jedoch als die *matrix* sind die *maps* nicht erfunden. Ihre Entsprechungen in der Realität sind Teil der Erfahrungswelt der Leser\*innen. Die digitale Erlebniswelt von *Ihr Pixelherz* wiederum ist zwar eine erfundene Welt – sie ist angelehnt an bekannte virtuelle Welten, verweist jedoch nicht konkret auf eine bestimmte –, ist aber gleichzeitig realitätskompatibel. Mit Blick auf fiktionstheoretische Raumkonstruktionen lassen sich die genannten Räume auf dem Spektrum von Thomas Pavel betrachten. Die *matrix* ist im Sinne Pavels ein *native object*, eine fiktive erfundene Welt, die nur in der Fiktion des Romans von William Gibson möglich ist, die *Counter Strike Maps* in *Miami Punk* hingegen sind *immigrant objects* und verfügen über einen Status, der vergleichbar ist mit der Stadt New York bspw. in den Romanen von Paul Auster. Hier wird New York als reale Stadt in den Roman ‚migriert‘ und besteht dort als deren fiktives Gegenstück.<sup>23</sup> Die virtuelle Welt, in der sich Fischers Erzähler bewegt, ist hingegen ein *surrogate object*, ein fiktiver Ort, der auf einen möglichen oder tatsächlichen realen Ort verweist, sich aber signifikant von ihm unterscheidet.<sup>24</sup>

Aus narratologischer Sicht kommt es damit im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung seit den 1990er-Jahren zu einer Statusverschiebung, die Einfluss darauf hat, wie realistisch erzählt werden kann und was realistisches Erzählen im konkreten Fall bedeutet. Die technische Möglichkeit, eine virtuelle digitale Welt vom eigenen Wohnzimmer aus zu betreten, sich darin zu bewegen, darin zeitweise zu leben<sup>25</sup> und Gefühle zu entwickeln, die man als Zuneigung oder Liebe beschreiben kann, erweitert den Raum, in dem realistisches fiktionales Erzählen stattfinden kann. Das

---

<sup>23</sup> Große Teile des Romans spielen im New York der Gegenwart, das sich nicht erkennbar von der außerfiktionalen Stadt New York City unterscheidet.

<sup>24</sup> Zur Unterscheidung von *native*, *surrogate* und *immigrant objects* nach Thomas Pavel s.: Frank Zipfel: *Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität. Analysen zur Fiktion in der Literatur und zum Fiktionsbegriff in der Literaturwissenschaft*, Berlin 2001, S. 97–102.

<sup>25</sup> In der virtuellen Spielwelt von *Fortnite* gaben im Pandemiejahr 2020 zahlreiche Künstler\*innen Konzerte. Die virtuelle Welt wurde damit zu einem Festivalgelände mit

ist insbesondere dann der Fall, wenn es sich um virtuelle Welten handelt, in denen dem Avatar kein konkretes Ziel vorgegeben ist oder er zumindest keinem folgen muss, um in der virtuellen Welt agieren zu können. Diese Form der „autotelic activity“<sup>26</sup> ermöglicht ein freies Handeln und Sich-Bewegen im digitalen Raum, das erweiterte Möglichkeiten des realistischen Erzählens eröffnet. Die virtuelle Welt aus *Neuromancer* stellte 1984 kein technisch mögliches Umfeld dar, der Roman ist demnach auch keine realistische Erzählung, sondern ein Science-Fiction-Roman.<sup>27</sup> Der *matrix* kommt damit ein Status zu, der narratologisch mit *Phantásien* aus Michael Endes *Die unendliche Geschichte* oder mit Lewis Carrolls *Wonderland* vergleichbar ist: Eine Erweiterung der fiktiven Handlungswelt als *native object*.

Die technische Entwicklung der Digitalität in den letzten Jahrzehnten führt dazu, dass virtuelle Welten und Videospiele inzwischen realistische Erweiterungen einer fiktiven Handlungswelt sein können, ohne dass die Handlung in eine unbestimmte Zukunft oder eine fantastische Gegenwart verlegt werden muss. Der Erzähler in *Ihr Pixelherz* lebt in einer Stadt, die sich nicht signifikant von real existierenden Städten unterscheidet und ein realitätskompatibles Umfeld im 21. Jahrhundert darstellt. Das betrifft auch die virtuelle Welt, in der er sich mit einem weiblich konnotierten Avatar bewegt. Diese Welt ist konkreter Teil seines Lebens, er unterscheidet nicht mehr zwischen ihr und der wirklichen Welt, in der er mit seiner Freundin Anna in der gemeinsamen Wohnung ist:

„Was machst du?“, fragte Anna mich in einer Nacht.

Unsere Körper auf dem Bildschirm liefen durch eine Küstenlandschaft, es war Nacht dort, weiter hinten leuchteten Lichter einer Strandpromenade von

---

Bühnen und einem Line-up. S. dazu: Das Fortnite-Team: „Die Spotlight-Konzertreihe von Fortnite Party Royale beginnt mit Dominic Fike“, in: *Epic Games*, 08.09.2020, (<https://www.epicgames.com/fortnite/de/news/fortnite-presents-spotlight-featuring-dominic-fike>) [14.09.2021].

<sup>26</sup> Ryan: *Spatiality* (2014), S. 472.

<sup>27</sup> Das äußert Gibson selbst im Vorwort zur Neuauflage des Romans: „In hindsight, I suspect that *Neuromancer* owes much of its shelf life to my almost perfect ignorance of the technology I was extrapolating from.“ (William Gibson: „The Sky above the Port“, in: ders: *Neuromancer*, New York 2019, S. x).

einem Klippenverlauf, auf den Klippen lag, meine ich, ein Dorf, ich konnte die Ränder von Backsteintexturen sehen.<sup>28</sup>

Für den Erzähler ist der Raum der digitalen Virtualität ein „eigener Modus der Realitätskonstruktion,“<sup>29</sup> es macht, anders gesagt, in der Fiktion der Erzählung keinen Unterschied, ob etwas in der virtuellen oder wirklichen Welt geschieht. Deutlich wird das unter anderem an der unmarkierten Verschränkung der Handlungsräume. „Unsere Körper“ im zweiten Satz des Zitats bezieht sich nicht auf den Erzähler und seine Freundin Anna, sondern auf seinen Avatar und den einer anderen Figur in der virtuellen Welt. Haar unterscheidet mit Verweis auf Sybille Krämer zwischen einem Daten- und einem Fleischkörper: Ersterer kann sich „in virtuellen Realitäten unabhängig von Raum und Zeit bewegen,“ der Fleischkörper aber harrt „in dem, was als Realität bezeichnet wird, aus, und hat weiterhin seine Bedürfnisse.“<sup>30</sup> Diese Trennung tritt auch in *Ihr Pixelkörper* auf, bis zu dem Punkt, dass der Erzähler die Unterscheidung in seiner Wahrnehmung nicht mehr aufrechterhalten kann und das Leben seines Fleischkörpers vernachlässigt. Dabei bleibt die Erzählweise durch die ganze Erzählung hindurch realistisch, einzig die Wahrnehmung des Erzählers beginnt sich zu verschieben.

Digital-virtuelle Welten sind daher narratologisch gesehen neue zusätzliche Referenzobjekte fiktiver Handlungswelten, die keine *native objects* darstellen, sondern genauso wie Städte wie Paris, London oder Berlin eine Referenz im außer-fiktionalen Raum haben oder auf generische Räume der Realität verweisen. Besonders hervorzuheben ist dieser Umstand bei *Miami Punk*, da hier innerhalb der Fiktion die digitale Virtualität des Spiels *Counter Strike* ein *immigrant object* ist, während das dystopische Miami an der Grenze zum leeren Atlantikbecken, aus dem sich das Meer zurückgezogen hat, ein *surrogate object* darstellt, dessen Abgrenzung zum *native*-Status bereits in Zweifel gezogen werden kann. In der futuristischen Welt, in der ein E-Sport-Team zum letzten *Counter-Strike*-Turnier nach Miami reist, ist die digital-virtuelle Welt des Shooter-Klassikers der einzige Teil der fiktiven Welt,

---

<sup>28</sup> Fischer: *Pixelherz* (2015), Pos. 111.

<sup>29</sup> Haar: *Simulation* (2019), S. 81.

<sup>30</sup> Ebd., S. 81f.

der eine konkrete Referenz außerhalb des Romans hat. Die virtuelle Welt eines inzwischen technisch veralteten Computerspiels stellt in *Miami Punk* außerdem in einer von Umweltzerstörung und unsicherer gesellschaftlicher und politischer Verhältnisse fragmentierten Realität den letzten Rückzugsort dar, an dem sich die Protagonisten auskennen. Die fiktive virtuelle Welt ist in diesem Fall mit Blick auf die Welterfahrung der Leser\*innen im Jahr 2019 realitätskompatibler als die fiktive Wirklichkeit.

Eine andere Form des offenen Typs eines intermedialen Erzählens unter digitalen Bedingungen stellt Sudjics *Sympathy* dar. Auch hier bewegt sich die Ich-Erzählerin Alice in digitalen Räumen, die jedoch anders als die Handlungsräume aus *Ihr Pixelherz* oder *Miami Punk* keine virtuelle Welt sind, sondern Soziale Netzwerke bzw. der digitale Raum des uns bekannten Internets mit seinen Suchmaschinen, Bildern, Videos und seinem permanenten Kommunikations- und Informationsfluss. Sudjic lotet die Dynamiken einer Abhängigkeitsbeziehung zweier Menschen, der Erzählerin Alice und der Schriftstellerin Mizuko, in der Gegenwart digitaler Kommunikation aus. Dazu nutzt der Roman den Sozialraum des Internets als Teil der Handlungswelt, der sich als eine konkrete digitale Erweiterung des Fiktionsraums manifestiert. Der Raum, in dem dabei erzählt wird, ist ein Sozialraum, er „reduziert sich dabei nicht mehr nur auf einen verdinglichten Ort (der Raum als Objekt), sondern wird erweitert durch die Vorstellung eines von handelnden Akteuren (Subjekten) konstituierten Raumes.“<sup>31</sup>

Der digitale Sozialraum wird im Roman zum gleichberechtigten Handlungsraum, dem kein analoges Außen gegenübergestellt ist. Die beiden Räume gehen ineinander über, unter anderem, wenn Alice den Messenger nachts geöffnet lässt und dadurch eine digitale Anwesenheit ihrer Freundin verspürt: „I'd kept our message thread open, in order to watch her name waxing on- and offline in the grey bar at the top of the screen, pressing it every so often to keep it lit.“<sup>32</sup> Für die Erzählerin ist dabei die Möglichkeit einer permanenten Kommunikation sowohl das Versprechen von Nähe und Sicherheit als auch die Gefahr einer Abhängigkeit,

---

<sup>31</sup> Jennifer Kreß: „Zum Funktionswandel des Sozialraums durch das Internet“, in: *sozialraum.de*, (<https://www.sozialraum.de/zum-funktionswandel-des-sozialraums-durch-das-internet.php>) [14.09.2021].

<sup>32</sup> Sudjic: *Sympathy* (2017), S. 3.

die sich im bangen Warten auf eine Nachricht oder auch nur ein digitales Signal der anderen Person ausdrückt. „When I wasn’t with her and couldn’t follow her, I spent my time watching her go on- and offline,“<sup>33</sup> gibt die Erzählerin zu. Auch wenn die andere Person nicht physisch anwesend ist, besteht eine Verbindung im digitalen Raum. Das Beobachten der Anzeige, ob Mizuko on- oder offline ist, ist eine Form der digitalen Nähe innerhalb eines Sozialraums, der in den physischen Raum hineinwirkt.

Soziale Netzwerke und Messenger-Apps konstruieren somit einen digitalen Raum, in dem eine Anwesenheit einer physisch abwesenden Person möglich ist, der aber auch leer bleiben kann:

No reply. Not even seen. Or, I added in a second message, I could send her a picture and she could evaluate remotely. Sent stayed grey and flat. I waited for the blue—the bright, beautiful blue that would create a neural pathway between us.<sup>34</sup>

Wie in der zu Anfang zitierten Beschreibung des Moments, als die Erzählerin das Profil der Schriftstellerin Mizuko entdeckt, ist auch hier das digital-soziale Umfeld metaphorisch als Raum markiert, in dem in diesem Fall ein „neural pathway“ zwischen zwei Menschen entsteht. Alice erlebt in Sudjics Roman die von Meyrowitz beschriebene „dissociation between physical place and social place.“<sup>35</sup> Während sie Tage und Nächte in einer Wohnung hoch über den Straßen von Manhattan verbringt und physisch von jedem sozialen Erleben ausgeschlossen ist, ist sie im digitalen Sozialraum des Internets in permanente Kommunikation oder zumindest deren Option eingebunden. Die Glokaliät, die Meyrowitz zu einer Zeit beschrieben hat, als mobiles Internet noch kein weitverbreiteter Standard war, ist in *Sympathy* narrativ umgesetzt. Die Figuren sind lediglich physisch an eine feste Lokalität gebunden, ihre mobilen, internetfähigen Geräte aber lassen sie immer eingebunden sein in die von Meyrowitz benannte „interconnected global matrix.“

---

<sup>33</sup> Ebd., S. 307.

<sup>34</sup> Ebd., S. 326.

<sup>35</sup> Meyrowitz: *The Rise* (2005), S. 25.

Auch wenn der Sozialraum des Internets keinen dreidimensionalen begehbaren Raum darstellt, so wird er in Sudjics Roman doch zu einem metaphorisch begehbaren Raum, in den sich Figuren begeben. Alice beschreibt ihre plötzliche Faszination für Mizukos Instagram-Account als ein Sich-Hineinbegeben in eine andere Welt: „I have no idea what’s about to happen, but I’m walking into it anyway.“<sup>36</sup> Auch Mizuko selbst verschwindet zeitweise in „Wikipedia wormholes“.<sup>37</sup> Das Internet als Raum ist in Sudjics Roman nicht nur aufgrund der offensichtlichen Referenz an Lewis Carrolls *Alice’s Adventures in Wonderland* im Namen der Erzählerin als ein erweiterter Raum der Fiktion gedacht. Ähnlich dem Wunderland in Carrolls Kinderbuchklassiker des 19. Jahrhunderts ist auch der digitale Sozialraum der Erzählerin Alice aus *Sympathy* ein Ort, an dem sie eine andere Identität annehmen und ausleben kann. Als sie in New York ankommt und durch die Straßen läuft, stellt sie beim Blick auf ihren noch leeren Instagram-Account fest: „I wanted the world to know I was here, not me as I had been but a self constructed from bits of New York.“<sup>38</sup> Die Selbstkonstruktion anhand von Fotos in einem digitalen Sozialraum wird von der Erzählerin direkt an den Stadtraum New York gebunden. Die soziale Identität im digitalen Raum entsteht durch Fragmente aus dem analogen Raum.

Was sowohl die Handlungsräume von *Ihr Pixelherz* und *Miami Punk* als auch *Sympathy* leisten, ist eine literarische Darstellung von realistischen Raumerfahrungen in digitalen Räumen. Die Texte behandeln die digital-virtuellen Welten und digitalen Sozialräume nicht als implizite Bestandteile einer realistischen Fiktion im 21. Jahrhundert, sondern begreifen sie als Räume, in denen die Figuren agieren, sich bewegen und kommunizieren können. Die immersiven Eigenschaften dieser Räume, die längst Teil des Alltags vieler Menschen geworden sind, werden dabei narrativ nutzbar gemacht, um eine realistische Welterfahrung der Gegenwart abzubilden. Die narratologische Betrachtung und Kategorisierung, wie sie hier vor allem für die virtuellen Welten in *Ihr Pixelherz* und *Miami Punk* vorgenommen wurde, kann die Grundlage bilden für weitere Analysen von digitalen (und virtuellen) Räumen literarischer Fiktionen. Die grundsätzliche Feststellung von Ansgar Nünning, dass „[d]ie verschiedenen Verfahren der Raumdarstellung [...] maßgeblich dazu

---

<sup>36</sup> Sudjic: *Sympathy* (2017), S. 202.

<sup>37</sup> Ebd., S. 78.

<sup>38</sup> Ebd., S. 48.

bei[tragen], dass fiktionale Erzähltexte den Eindruck von Welthaftigkeit evozieren und einen ‚Realismuseffekt‘ (sensu Roland Barthes) hervorrufen,<sup>39</sup> wird mit Blick auf die genannten Räume vor allem dann deutlich, wenn man anerkennt, dass sie alltägliche Handlungsräume unserer Gegenwart darstellen.

### 3 Der verdeckte Typ – Assoziative Hyperlinks

Romane und Erzählungen, in denen sich die handelnden Charaktere oder gar die Erzähler\*innen selbst in digital-virtuellen Welten oder digitalen Sozialräumen bewegen, stellen ihre inhaltliche ebenso wie ihre narrative Auseinandersetzung mit der digitalen Gegenwart offen ins konstituierende Zentrum des Erzählens. Es gibt jedoch, wie oben bereits mit Verweis auf Brüssel erwähnt, Texte, die explizit auf Digitalität Bezug nehmen, jedoch nicht offen auf inhaltlicher Ebene. Damit soll an dieser Stelle nun detaillierter auf den zweiten, verdeckten Typus eingegangen werden. Mit Blick auf filmisches Erzählen definiert Brüssel einen solchen verdeckten Typ folgendermaßen:

Der verdeckte Typus tritt nicht stark-explizit zutage, sondern schwach explizit oder implizit. Im Fall des häufiger auftretenden impliziten Modus sind zwei Varianten erkennbar: erstens der Bezug auf Erzählweisen des Films und zweitens der Umgang mit Audiovisualität und Bewegung im Text. Die Formen des verdeckten Typus sind mithin nicht zwangsläufig auf das Medium Film zu beziehen. Daher ist an ihnen abzulesen, welchen Vorteil die erzähltheoretische Herangehensweise gegenüber anderen Modellen hat: Neben der Möglichkeit eines Filmbezuges ist es insbesondere die narrative Gestaltung eines Textes, die ihn von anderen Formen literarischen Erzählens abhebt.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Ansgar Nünning: „Formen und Funktionen literarischer Raumdarstellung: Grundlagen, Ansätze, narratologische Kategorien und neue Perspektiven“, in: Wolfgang Hallet/Birgit Neumann (Hg.): *Raum und Bewegungen in der Literatur. Die Literaturwissenschaften und der Spatial Turn*, Bielefeld 2009, S. 33–52, hier S. 33.

<sup>40</sup> Brüssel: *Filmisches Erzählen* (2014), S. 84.

Übertragen auf ein intermediales Erzählen in der Digitalität bedeutet das die Abbildung einer Struktur des Digitalen und des Internets in der narrativen Gestaltung eines Textes. Wie in der Einleitung bereits erläutert, begreife ich solche Texte als einen Typus, dessen Erzählstruktur und „Modi literarästhetischer Gestaltung“<sup>41</sup> einen erkennbaren Einfluss der „Strukturen apparativer Aufzeichnungssysteme“<sup>42</sup> aufweisen. Karpenstein-Eßbach stellt fest, dass diese „impliziten Referenzen“ auch unbemerkt bleiben können bzw. „deren Kenntnis für das Verständnis des einzelnen Werkes gar nicht nötig ist [...]“.<sup>43</sup> Es gilt also Texten auf die digitale Spur zu kommen, die vordergründig nicht oder nur teilweise mit Digitalität in Verbindung gebracht werden, in deren Erzählstruktur sich diese Verbindung aber erkennen lässt.

Ein solcher Text ist Jakob Noltes Debütroman *Alff* über eine Mordserie an einer amerikanischen High School in den 1990er-Jahren, bei der ein Serienkiller seine Opfer in Maschendrahtzäune einnäht. Er wurde zunächst online auf fiktion.cc veröffentlicht, wo man ihn in einem digitalen Reader lesen konnte. Dabei fließt der Romantext auf dem Bildschirm von unten nach oben, tritt am unteren Rand wie aus einem Nebel heraus und verschwindet oben wieder darin.<sup>44</sup> Neben dieser Einbettung in einen digital[ästhetisch]en Publikationskontext weist der Roman aber auch den von Karpenstein-Eßbach beschriebenen Einfluss der „Strukturen apparativer Aufzeichnungssysteme“ auf, in diesem Fall des Internets.<sup>45</sup> Nolte bildet in *Alff* narrativ eine Wahrnehmungsstruktur ab, die sich auf etwas bezieht, das sich mit Felix Stalder als eine „Kultur der Digitalität“ bezeichnen lässt. Stalder spricht von einer „Hybridisierung und einer Verfestigung des Digitalen“<sup>46</sup> und erkennt eine „Präsenz

---

<sup>41</sup> Karpenstein-Eßbach: *Medien* (1998), S. 22f.

<sup>42</sup> Ebd.

<sup>43</sup> Ebd.

<sup>44</sup> Gleichzeitig lag der Roman schon als E-Book zum kostenlosen Download vor. Als 2017 Noltes zweiter Roman *Schreckliche Gewalten* beim Verlag Matthes & Seitz erschien, publizierte dieser auch *Alff* erneut in einer Printausgabe. Für den vorliegenden Text folge ich der ursprünglichen E-Book-Fassung.

<sup>45</sup> Die folgenden Gedanken habe ich in stark verkürzter Form bereits in einem kurzen Beitrag für das Magazin für Wissenskultur *Avenue* erläutert. Ich erlaube mir hier, die dort lediglich angedeutete Theorie in einen größeren theoretischen Zusammenhang einzuordnen und auszubauen. [s. Simon Sahner: „Jump’n’Read. Manipulierte Zeit im Roman“, in: *Avenue: Wissenskultur* 8 (2020), S. 20/21].

<sup>46</sup> Felix Stalder: *Kultur der Digitalität*, Berlin 2017, S. 20.

der Digitalität jenseits der digitalen Medien,<sup>47</sup> die sich ebenso in Noltes Roman ausmachen lässt.

Stalder unterscheidet in drei kulturelle Formen der Digitalität: Referenzialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität.<sup>48</sup> Entscheidend für die folgende Analyse ist die Referenzialität, die für Stalder „die grundlegende Methode [darstellt], mit der Menschen – alleine und in Gruppen – an der kollektiven Verhandlung von Bedeutung teilnehmen.“<sup>49</sup> Grundsätzlich besteht die Praktik der Referenzialität in einer Kultur der Digitalität darin, vorhandenes digitales Material in neue Zusammenhänge zu stellen, miteinander zu verbinden und ihm damit eine neue Bedeutung zuzuweisen. Grundlage für diese Praktik ist eine allgemeine Verfügbarkeit kultureller Artefakte in digitaler Form.<sup>50</sup> In einem Umfeld, in dem ein solcher referenzieller Umgang mit Vorhandenem die kulturelle Praxis dominiert, kann alles mit allem in Verbindung gebracht werden. Nolte macht sich diese Praxis einer Kultur der Digitalität zunutze, indem er auf einen online-erlernten Rezeptionsmodus<sup>51</sup> und einen Fundus zugreift, der sich auf einen kollektiven Wissensschatz des online sozialisierten Teils der Gesellschaft bezieht. Die Handlungszeit des Romans in den 1990er-Jahren, der genrebezogene Verweishorizont mit High-School-Movies, Slasher-Horror und amerikanischen Mysteryserien (insbesondere *Twin Peaks*) und die Thematisierung der Musikkultur der 90er-Jahre sind dabei nicht zufällig gewählt, sondern stellen einen signifikanten Teil des vorrangigen kulturellen Referenzrahmens für die Generation der ersten *Digital Immigrants* und *Digital Natives* dar, die Generation, die das Internet in ihrer Kindheit und Jugend kennenlernte. Wenn der Erzähler in Noltes Roman eine „Essensschlacht“ beschreibt, kommt eben jene online-erlernte

---

<sup>47</sup> Ebd.

<sup>48</sup> Vgl. ebd., S. 95.

<sup>49</sup> Ebd., S. 96.

<sup>50</sup> Vgl. ebd., S. 96–101.

<sup>51</sup> Die bereits beschriebene Dominanz der Referenzialität, mit der in der Kultur der Digitalität Bedeutung verhandelt wird, bedingt eine Rezeption von Inhalten, die darin geschult ist, Referenzen zu erkennen und sie einordnen zu können. Scheinbar disparate Verbindungen werden als Referenzcluster erkannt und können dadurch in ihrer Bedeutung verstanden werden. Dieser Rezeptionsmodus ist nicht grundlegend neu – die Intertextualität operiert vergleichbar –, er wird jedoch im Web 2.0 zum dominierenden Modus.

referenzielle Kulturpraxis zum Einsatz, die alles mit allem verbinden und damit mit Bedeutung versehen kann:

Der letzte wirklich schöne, ehrliche und zutiefst kindliche Moment in Chesleys Leben beginnt. Die große Essensschlacht. Sie bindet sich einen roten Schal um, während ihr Bruder sich ein Suppensieb über den Kopf schnallt. Sie jagen sich durch das Haus, in den Keller, in die Speisekammer, ein gefrorenes Paket Butter, eher ein Ziegelstein aus Fett, trifft Joseph an der Schläfe und es erklingt ein Läuten, wie das französischer Schulglocken. Mit letzter Kraft zieht er sich zurück, studiert die Taktiken Shermans, Pattons und die des Cheruskerfürsten Arminius, gräbt eine Grube im Flur aus, füllt diese mit Reis und Nudeln, legt einen Teppich darüber und wartet. Chesley will ihn mit einem Donnerschlagangriff überraschen, fällt aber tatsächlich in die hinterhältige Falle.<sup>52</sup>

In kurzen, wenigen Sätzen wird eine „Essensschlacht“ geschildert, die durch die Einleitung als letzter „zutiefst kindliche[r] Moment“ mit Bedeutung beladen wird. Das Kinderspiel mit Verkleidung, dem Sieb als Helm und der Jagd durch das ganze Haus erinnern an bekannte Filmszenen, durch die Erwähnung zweier amerikanischer Generäle und des Cheruskerfürsten Arminius, der die Legionäre des Römischen Reichs in der Varusschlacht besiegte, wird ein historischer Referenzhorizont hinzugefügt. Der Begriff „Donnerschlagangriff“ wiederum verweist auf eine Angriffsfunktion, die dem *Pokémon*-Karten und -Gameboyspiel entnommen ist. Die Verweissprünge erinnern an das ziellose Aufrufen zahlloser Texte, Videos und Bilder von Link zu Link im digitalen Raum. Durch das Anführen von Filmmotiven, dreier berühmter Kriege oder Schlachten, die vielfach (pop)kulturell verarbeitet wurden, und dem (vor allem in den 1990er- und frühen 2000er-Jahren populären) *Pokémon*-Spiel wird die kurze Darstellung einer kindlichen Schlacht mit Lebensmitteln assoziativ gebildet, ohne dass sie detailliert beschrieben werden müsste. All diese Verweise haben somit eine narrative Funktion als etwas, das man als assoziative Hyperlinks bezeichnen könnte. Damit nutzt der Text eine digital erlernte Rezeptionstechnik, die Rao Venkatesh in *Rhetoric of the Hyperlink* (2009) theoretisiert hat.

---

<sup>52</sup> Jakob Nolte: *ALFF*, Berlin 2014, Kindle-Version, Pos. 354.

Ein Hyperlink implementiert Informationen in einen Text, die zunächst nicht direkt zugänglich sind, jedenfalls nicht ohne den Ursprungstext wenigstens für einen Moment zu verlassen. Besonders relevant wird diese Möglichkeit der Informationsimplementierung für Venkatesh bei Texten, die kulturelle Wissensgrenzen überschreiten. Venkatesh schlägt einen Beispielsatz vor: „Amitabh stared down grimly from a ratty old *Sholay* poster.“ Diese Beschreibung ist für durchschnittliche europäische Leser\*innen, denen die indische Bollywood-Kultur unbekannt ist, weniger aussagekräftig als für Kenner\*innen dieser Filmkultur. Venkatesh merkt nun an, dass man beim Schreiben dieses Satzes, wollte man Leser\*innen einbinden, die nicht aus dem eigenen Kulturkreis stammen, ästhetische Einschränkungen hinnehmen müsste, indem man ausführlich darauf eingehen würde, wer Amitabh und was für ein Film *Sholay* ist. Man kann dieses Problem jedoch umgehen, indem man den Namen des Schauspielers und den Titel des Films jeweils mit einem Link versieht. Informierte Leser\*innen können diesen Link ignorieren, während er anderen die Möglichkeit gibt, sich zu informieren – das alles ohne in einem literarischen Text sprachästhetische Einschränkungen hinnehmen zu müssen.<sup>53</sup> Trotz der Nähe zu analogen Kommentarfunktionen eröffnet diese Methode zudem die Möglichkeit, durch weitere Links die Richtung der Lektüre selbst zu bestimmen, bevor man zum Haupttext zurückkehrt. Selbst wenn uninformierte Leser\*innen diese Möglichkeit zur Informationsbeschaffung nicht nutzen und den Link ignorieren, kann es sich bei dem Rezeptionsvorgang eines in diesem Fall hermetischen Textes immer noch, so schlägt es Venkatesh vor, um eine „unsettling, fragmented experience that is still comprehensible in the sense that a David Lynch movie is comprehensible“<sup>54</sup> handeln.

Die Verbindung der beiden Texte durch die Erwähnung des Regisseurs David Lynch im Essay von Venkatesh und die Referenzen zu dessen Serie *Twin Peaks in Alff* sind wohl in erster Linie Zufall, die Bezugnahme in beiden Texten deutet aber darauf hin, wie Noltes Roman mit den Ausführungen von Venkatesh zusammenhängt. Die einzelnen Begriffe und Phrasen in *Alff*, die auf populäre Bereiche der Internetkultur und disparate Wissensfelder verweisen, funktionieren ähnlich wie Hyperlinks,

---

<sup>53</sup> Vgl. Rao Venkatesh: „The Rhetoric of the Hyperlink“, in: *ribbonfarm.com*, 01.07.2009, (<https://www.ribbonfarm.com/2009/07/01/the-rhetoric-of-the-hyperlink/>) [13.09.2021].

<sup>54</sup> Ebd.

indem sie für informierte Leser\*innen kulturelle Verweishorizonte eröffnen und den Text zusätzlich assoziativ mit Bedeutung und Bildern versehen. Das ermöglicht ein parataktisches und fragmentiertes Erzählen. Ähnlich wie im Falle von Venkateshs Beispielsatz können Informationen ausgelassen werden, die von in diesem Bereich kulturell versierten Leser\*innen während des Leseprozesses hinzugefügt werden können. Die zahlreichen kontextlosen Hinweise auf die digitale Internetkultur im Roman sind aber nur verständlich, wenn man die dahinterliegenden Verbindungen erkennt.<sup>55</sup> Da in *Alff* eben keine tatsächlichen Hyperlinks auftauchen, kommt es zu einer Rezeptionsspannung, die je nach Vertrautheit mit dem digital-kulturellen Referenzialisierungsmodus, auf den die assoziativen Hyperlinks verweisen, stärker oder schwächer ist. Dadurch entsteht ein Text, der auf die Weise funktioniert, die Venkatesh vorsieht.

Ähnliches geschieht auch in Noltes zweitem Roman *Schreckliche Gewalten*, der von dem gewaltvollen Leben zweier Geschwister über mehrere Jahrzehnte im 20. Jahrhundert handelt. Im Text finden sich Referenzen zu erfundenen und realen historischen Ereignissen. Wie eine Hyperlinkstruktur springt der Text assoziativ von einer Information zur nächsten. Dadurch wird die temporale Aufmerksamkeitsstruktur der Wahrnehmung abgebildet, die an die Informationsökonomie des Internets gewöhnt ist und es toleriert, dass die Narration durch vermeintlich willkürliche Informationen zu erwähnten Schauspieler\*innen, Städten und historischen Ereignissen unterbrochen wird. Die Erwähnung des Schauspielers John Cazale, der vor allem durch seine Rollen in der Trilogie *Der Pate* bekannt wurde, unterbricht den Erzählblock nach einem Drittel der Seite und der Text wird auf der nächsten Seite als eine Art Wikipediaeintrag zu Cazale weitergeführt.<sup>56</sup> Der Weißraum auf der Seite nach der Erwähnung des Schauspielers deutet eine distinkte Unterbrechung des Erzählflusses an. Mit dieser Störung der Narration durch den

---

<sup>55</sup> Ein weiteres Beispiel ist die Erwähnung einer Bar mit dem Namen *Bar Scene from Star Wars Bar*, der auf eine Szene in einer Bar aus dem ersten Film der *Star Wars*-Reihe (1977) verweist. Die Szene wurde aufgrund der Musik, vieler auftretender Figuren und einer weitreichenden Diskussion über einen Teil der Szene, der in der überarbeiteten Version von 1997 verändert wurde, in der Internetkultur zu einem Kultphänomen. S. dazu: [https://starwars.fandom.com/wiki/Han\\_shot\\_first](https://starwars.fandom.com/wiki/Han_shot_first); die komplette Szene: [https://www.youtube.com/watch?v=IK\\_iw5Yps2M](https://www.youtube.com/watch?v=IK_iw5Yps2M).

<sup>56</sup> Jakob Nolte: *Schreckliche Gewalten*, Berlin 2017, S. 89.

Infoblock zu Cazale auf der folgenden Seite wird im Text abgebildet, was der Name eines real existierenden Schauspielers bei vielen Leser\*innen als Reaktion auslöst: Die Onlinesuche nach Informationen über die Person.

So bildet sich in Noltes Romanen eine narrative Struktur ab, die auf ein digitales, online-erlerntes Rezeptionsverhalten verweist und mit den ästhetischen Möglichkeiten einer Kultur der Digitalität spielt, in der Referenzialität ein entscheidendes Paradigma kultureller Produktion darstellt. In *Alff* und *Schreckliche Gewalten* tritt daher die intermediale Schreibweise nicht inhaltlich offen zutage, sondern folgt dem verdeckten Typ, die inhaltlichen Verweise auf Digitalität sind nicht zuletzt aufgrund einer Handlungszeit, die noch nicht im gleichen Maße digital geprägt war, nur spärlich vorhanden.

## 4 Fazit

Die hier analysierten Beispiele von offenen und verdeckten Typen eines intermedialen Schreibens in einer Kultur der Digitalität zeigen, dass es weiterer eingehender Auseinandersetzung mit literarischen Texten bedarf, die sich auf eine digitale Realität beziehen. Literatur der Gegenwart ist erkennbar eingebunden in einen digitalen Kontext, der selbst dann konkreten Einfluss auf sie nimmt, wenn die Literatur als gedrucktes Buch publiziert und rezipiert wird. Die Zäsur der Digitalisierung, die im Zentrum dieses Bandes steht, zeigt sich nicht zuletzt daran, dass auch die Literatur nicht mehr hinter die Digitalität zurückkehren kann. In einer Gesellschaft, in der, so stellte es Peter Vorderer bereits vor einigen Jahren fest, Menschen „in der Erwartung [handeln] ‚permanently online, permanently connected‘ (POPC) zu sein, oder doch zumindest sein zu können“,<sup>57</sup> spielt sich vor allem Literatur, die von der Gegenwart erzählt, immer auch vor dem Hintergrund dieser Digitalität ab. Dabei muss offenkundig differenziert werden zwischen unterschiedlichen Formen dieser Bezugnahme oder Beeinflussung. Grundsätzlich kann aber davon ausgegangen werden, dass nahezu jeder literarische Text, der in einer digitalisierten Gesellschaft entsteht, in unterschiedlichem Maße mit Digitalität in Verbindung steht oder auf sie

---

<sup>57</sup> Peter Vorderer: „Der mediatisierte Lebenswandel. Permanently online, permanently connected“, in: *Publizistik* 60 (2015), S. 259–276, hier S. 259.

Bezug nimmt, selbst wenn es nur in der Form geschieht, dass Informationen oder Inspirationen für den Text im Internet gefunden wurden. All diese Texte unter den Begriff eines intermedialen Schreibens in Zeiten der Digitalität zu fassen, ist jedoch wenig zielführend. Der Begriff würde jegliche Bedeutung verlieren. Es müssen daher, wie in diesem Beitrag versucht, verschiedene Typen eines digitalen Erzählens oder des Erzählens von Digitalität definiert werden, um die unterschiedlichen Realisierungen in literarischen Texten zu erkennen und ihre Wirkung auf das Erzählen zu analysieren.

Mit Texten wie Jan Fischers *Ihr Pixelherz*, Juan S. Guses *Miami Punk*, Joshua Groß' *Flexen in Miami* und auch Lisa Krusches Wettbewerbstext *Für bestimmte Welten kämpfen und gegen andere* (2020) bei den Tagen der Deutschen Literatur 2020 in Klagenfurt zeigt sich ein Trend zu einem realistischen Schreiben in und über virtuelle(n) Welten. Gleichzeitig ist der Kontext des Sozialraums Internet neben Olivia Sudjics *Sympathy* auch in Romanen wie Berit Glanz' *Pixeltänzer* und *Park* von Marius Goldhorn der bestimmende Raum der Kommunikation. Allen diesen Texten ist gemein, dass sie die Kultur des Digitalen in realistischen Schreibweisen zu erfassen versuchen. Daneben kann, wie sich an *Alff* gezeigt hat, auch Literatur, die sich inhaltlich vordergründig auf prä-digitale oder noch nicht im gleichen Maße wie die Gegenwart digitalisierte Zeiten bezieht, Spuren eines intermedialen digitalen Schreibens aufweisen. Der Einfluss digital-virtueller Welten, Sozialer Medien und kultureller Praktiken des Digitalen offenbart sich somit zunehmend auf mehreren Ebenen des literarischen Schreibens, das selbst nicht zwingend im digitalen Raum stattfindet, sondern sich digitale Kultur literarisch aneignet.

## Literatur- und Medienverzeichnis

### Spiele

Linden Lab: *Second Life*, USA 2003.

Valve: *Counter-Strike*, USA 2000.

## Literatur

- Blatter, Joachim: „Glocalization“, in: *britannica.com*, <https://www.britannica.com/topic/glocalization> [14.09.2021].
- Brüssel, Stephan: *Filmisches Erzählen. Typologie und Geschichte*, Berlin 2014.
- Esposito, Elena: „Fiktion und Virtualität“, in: Sybille Krämer (Hg.): *Medien, Computer, Realität*, Frankfurt a. M. 1998, S. 269–296.
- Fischer, Jan: *Ihr Pixelherz*, Berlin 2015, Kindle-Version.
- Gellai, Szilvia: *Netzwerkpoetiken in der Gegenwartsliteratur*, Stuttgart 2018.
- Gibson, William: *Neuromancer*, New York 2019.
- Haar, Rebecca: *Simulation und virtuelle Welten. Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne*, Bielefeld 2019.
- Karpenstein-Eßbach, Christa: „Medien als Gegenstand der Literaturwissenschaft. Affären jenseits des Schönen“, in: Julika Griem (Hg.): *Bildschirmfriktionen. Interferenzen zwischen Literatur und neuen Medien*, Tübingen 1998, S. 13–32.
- Kreß, Jennifer: „Zum Funktionswandel des Sozialraums durch das Internet“, in: *sozialraum.de*, (<https://www.sozialraum.de/zum-funktionswandel-des-sozialraums-durch-das-internet.php>) [14.09.2021].
- Mecke, Jochen: „Medien der Literatur“, in: ders. (Hg.): *Medien der Literatur. Vom Almanach zur Hyperfiction. Stationen einer Mediengeschichte der Literatur vom 18. Jahrhundert bis zur Gegenwart*, Bielefeld 2011, S. 9–26.
- Meyrowitz, Joshua: „The Rise of Glocality. New Senses of Place and Identity in the Global Village“, in: Kristóf Nyíri (Hg.): *A Sense of Place. The Global and the Local in Mobile Communication*, Wien 2005, S. 21–30.
- Nolte, Jakob: *ALFF*, Berlin 2014, Kindle-Version.
- Ders.: *Schreckliche Gewalten*, Berlin 2017.
- Nünning, Ansgar: „Formen und Funktionen literarischer Raumdarstellung: Grundlagen, Ansätze, narratologische Kategorien und neue Perspektiven“, in: Wolfgang Hallet/Birgit Neumann (Hg.): *Raum und Bewegungen in der Literatur. Die Literaturwissenschaften und der Spatial Turn*, Bielefeld 2009, S. 33–52.
- Rauscher, Andreas: „Raum“, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rausch (Hg.): *Game Studies*, Wiesbaden 2018, S. 3–26.
- Ryan, Marie-Laure: „Spatiality of Digital Media“, in: dies./Lori Emerson/ Benjamin J. Robinson (Hg.): *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Baltimore 2014, S. 470–474.
- Sahner, Simon: „Jump`n`Read. Manipulierte Zeit im Roman“, in: *Avenue: Wissenskultur 8* (2020), S. 20/21.
- Stalder, Felix: *Kultur der Digitalität*, Berlin 2017.

Sudjic, Olivia: *Sympathy*, New York 2017, Kindle-Version.

Venkatesh, Rao: „The Rhetoric of the Hyperlink“, in: *ribbonfarm.com*, 01.07.2009, (<https://www.ribbonfarm.com/2009/07/01/the-rhetoric-of-the-hyperlink/>) [13.09.2021].

Vorderer, Peter: „Der mediatisierte Lebenswandel. Permanently online, permanently connected“, in: *Publizistik* 60 (2015), S. 259–276.

Zipfel, Frank: *Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität. Analysen zur Fiktion in der Literatur und zum Fiktionsbegriff in der Literaturwissenschaft*, Berlin 2001.

Die Beiträge des Bandes beschäftigen sich mit der Frage, mit welchen erzählerischen Mitteln die mediengeschichtliche Zäsur der Digitalisierung zur Darstellung gebracht und in welche kulturgeschichtlichen Narrative von Zäsur, Medienwandel oder gar Medien(r)evolutionen sie eingebettet wird. Dies kann Motive ebenso betreffen wie Erzählstrukturen und Narrative. Ein besonderes Interesse gilt dabei der mediengeschichtlichen Reflexion über die veränderten Rahmenbedingungen des Erzählens in der digitalen Moderne.

Dirk Rose ist Universitätsprofessor für Neuere deutsche Literatur und Medien an der Universität Innsbruck. Er leitet unter anderem das Doktoratskolleg „Grenzen, Grenzverschiebungen und Grenzüberschreitungen in Sprache, Literatur, Medien“.

Tobias Unterhuber ist Post-Doc für Literatur und Medien an der Universität Innsbruck und Herausgeber von *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* sowie der *Zeitschrift für Fantastikforschung*.

[www.wbg-wissenverbindet.de](http://www.wbg-wissenverbindet.de)  
ISBN 978-3-534-27681-3



**wbg** Academic