media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

Ramón Reichert

Government Gaming - Gouvernementalität in Strategiespielen

2014

https://doi.org/10.25969/mediarep/15020

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Reichert, Ramón: Government Gaming - Gouvernementalität in Strategiespielen. In: Stefan Böhme, Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie.* Münster: LIT 2014, S. 185–203. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/15020.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:
http://nuetzliche-bilder.de/bilder/wp-content/uploads/2020/10/B%C3%B6hme_Nohr_Wiemer_Strategie_Onlineausgabe.pdf

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/

Terms of use:
This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0/ License. For more information see:
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

Ramón Reichert

Government Gaming - Gouvernementalität in Strategiespielen

Strategische Computerspiele haben maßgeblich dazu beigetragen, politische Planung, soziale Kontrolle und ökonomische Effizienz im populären Gedächtnis der Gegenwartskultur zu etablieren. Mit den auf dem Spielemarkt hochgradig erfolgreichen Strategiespielen ›God Games‹, ›Construction Games‹ und ›Management Simulation Games‹ hat sich eine Hybridkultur politischer Rationalität ausdifferenziert: von der städtischen Planung (SimCity), der Volkswirtschaft (Capitalism), der Ökologie und der Biologie (SimLife), den antiken Gesellschaftsordnungen (Caesar, Pharaoh) bis zur Entwicklungsgeschichte menschlicher Zivilisation und fortgeschrittenen liberal-demokratischen Gesellschaften (Civilisation, Civilisation II). Das Grundthema der strategischen Regierungsspiele ist die Herstellung von Regierungswissen, die Durchsetzung planerischer Kontrolle und die Ermöglichung von sozialer Regulation. Dabei wird das Potential unterschiedlicher Regierungen, militärischer Kräfte oder diverser Wirtschafts- und Wissenssysteme, welche die Elemente einer Simulation der menschlichen Gesellschaft und Geschichte bilden, experimentell getestet.

Im Unterschied zu echtzeitbasierten Ego-Shooter Games folgen Strategie- und Aufbauspiele weniger der Logik des mimetischen Realismus (Avatar, Kamera-Subjektive, Uhrzeit etc.), sondern vielmehr der Logik der Abstraktifizierung sowie der ikonographischen und der bildmetaphorischen Repräsentation von Regierungswissen. Bediensymbole, Menüleisten verschmelzen die Dispositive des Regierens, die Techniken des Wissens zu einem neuen hypermediatisierten Wissen (vgl. Miklaucic 2003, 328-35). Jay David Bolter und Richard Grusin umschreiben die formalen Eigenschaften von Computer-Interfaces in ihrem Buch *Remediation: Understanding New Media* (2000) mit dem Begriff »Hypermediatisierung«. Damit beschreiben sie anwendungsorientierte Visualisierungstechniken, die Fenster, Bildlaufleisten, Menüs, Tabellen und ihre metaphorischen Bildikonen wie Pinsel, Papierkörbe oder Schaltknöpfe offerieren, als Tools zur Steuerung, Regulierung und Identifizierung von Daten und Informationen. Das hypermediatisierte Interface der Globalstrategiespiele bedient sich ›einfacher‹ und ›übersichtlicher‹ Oberflächen, die auf eine ›intuitive‹ Be-

dienbarkeit abzielt. Damit zielen Fenster- und Menüoberflächen auf eine Blick- und Bedienführung ihrer User/innen ab, die auf eine erhöhte Effizienz und Effektivität bei der Administration und Exekution von Informationsprozessen abzielen.

Um die hier aufgezählten Aspekte der Hypermediatisierung in ihrer sozialen und politischen Tragweite abschätzen zu können, bedarf es einer eingehenden Problematisierung der populärkulturellen Verankerung von strategischen Computerspielen, Regierungswissen und sozialer Regulation. Einfache Modellerklärungen sozialer Orientierungsschemata von *top-down* und *bottom-up* greifen zu kurz, wenn es darum geht, relationale Verflechtungen zwischen »Regierungskunst« und der »Lebenskunst« zu beschreiben, wie sie Michel Foucault in seinen Studien zur »Gouvernementalität« thematisiert (vgl. Foucault 2000, 41-67). Im Hinblick einer machttheoretischen Analyse strategischer Computerspiele wird hier folglich der von Foucault konzipierte Analysebegriff der *governmentalité* (»Regierungsmentalität« oder »Gouvernementalität«) in Betracht gezogen, der es erlaubt, die strategischen Computersimulationen als affirmatives Verhältnis zum Regierbarmachen der Welt zu untersuchen. Nach einer wissenschaftsgeschichtlichen Einführung in das Konzept der Gouvernementalität und einer methodologischen Eingrenzung für das Feld der medienwissenschaftlichen Frage- und Problemstellungen wird der Begriff der Gouvernementalität in Hinblick auf das Strategiespiel geöffnet.

Gouvernementalität und Governmentality Studies

Am 1. Februar 1978 eröffnet Foucault seine Vorlesungsreihe zur Genealogie des historisch-politischen Diskurses unter dem Titel La governementalità, eine Vorlesung, die für die Begründung methodischer Legitimität der *Governmentality Studies* eine zentrale Referenz ist.◂1 Die 1978 in Aut-Aut und im darauf folgenden Jahr in der englischen Zeitschrift Ideology and Consciousness publizierte Übersetzung der Vorlesung von Foucault unter dem Titel On Governmentality bildet für eine Reihe von Soziologen, Politikwissenschaftlern und Historikern ideengeschichtlich den Anfang der *Governmentality Studies* und ihren Urtext.◂2 Auch der im Jahr 2000 publizierte Sammelband Gouvernementalität der Gegenwart veröffentlicht den Text Foucaults in einer Neuübersetzung.◂3 In der Einleitung bestimmen die Herausgeber/innen den Text als die »wichtigste systematische Ausarbeitung des Gouvernementalitätskonzepts in seiner historischen und analytischen Abgrenzung zu Souveränitäts- und Disziplinarmechanismen« (Lemke/Krasmann/Bröckling 2000, 36). Aufgrund seines

Stellenwerts für die Konzeption des Regierungsbegriffs sollen im Folgenden einige problematische Aspekte dieses Textes und seiner Beziehungen zu den *Governmentality Studies* erörtert werden.

Der Begriff der Regierung (*le gouvernement*) wurde von Foucault in den 1978 am Collège de France gehaltenen Vorlesungen als ›Leitfaden‹ der Analyse der »Genealogie des modernen Staates« entwickelt.◂4 Ab der vierten Vorlesung ist es explizit die »Geschichte der Gouvernementalität«, die eine neue Machtanalyse ermöglichen soll (vgl. Lemke 1997, 144). Foucault zeigt dort begriffsgeschichtlich auf, wie sich erst im 18. Jahrhundert das geläufige Verständnis von Regieren oder Führen, die beiden Begriffe werden synonym verwendet, als exklusiv staatliche Praxis durchsetzt. Bis dahin bezog sich der Begriff der Regierung auf die Führung von Menschen im Allgemeinen. Er konnte sich auf die Führung der Seele, der Familie oder der Kinder ebenso beziehen wie auf den Staat. Es ist diese weite Bedeutung des Begriffs, die Foucault nutzt, um das Verhältnis von Macht und Subjektivierung zu formulieren: Der Begriff sollte es ihm zum einen ermöglichen zwischen Macht und Herrschaft zu unterscheiden und zum anderen Macht- und Herrschaftseffekte als Folgen zielgerichteten Handelns der Subjekte selbst zu verstehen. Die Vorzüge des Regierungsbegriffs stellt Foucault selbst so dar:

> »Vielleicht eignet sich ein Begriff wie Führung gerade Kraft seines Doppelsinns gut dazu, das Spezifische an den Machtverhältnissen zu erfassen. ›Führung‹ ist zugleich eine Technik des Anführens anderer [...] und die Weise des Selbstverhaltens in einem mehr oder weniger offenen Feld von Möglichkeiten. Machtausübung besteht im Führen der Führungen und in der Schaffung der Wahrscheinlichkeit. [...]. Regieren heißt in diesem Sinne, das Feld eventuellen Handelns der anderen zu strukturieren« (Foucault 1987, 255).

Damit bezeichnet der Begriff der Regierung bei Foucault eine bestimmte Art und Weise, in der Menschen auf sich selbst und andere einwirken, die man – würde ein soziologischer Begriff dafür gesucht werden – als strategisches Handeln fassen könnte. Die theoretische Differenzierung des Begriffs der Regierung bleibt bei Foucault allerdings vieldeutig, da Regierung als historisch begrenzte und spezifische Technologie der Macht (vgl. Foucault 2000, 41ff.), als Machtbeziehung als strategisches Spiel (vgl. Foucault 1992, 40) und gleichermaßen als soziale Tatsache oder anthropologische Konstante (vgl. Foucault 1985, 25) behauptet wird.

Mit dem neuen ›Leitbegriff‹ der ›Gouvernementalität‹ stellt Foucault aber auch ein neues Analysekonzept vor, das es ermöglichen soll, Regierung unter dem Aspekt ihrer politischen Rationalität und Regierungstechnologie allererst als Programm zu untersuchen. ›Rationalität‹ begreift Foucault nicht als einen

Bereich der Vernunft oder eine wie immer geartete Vernünftigkeit, sondern als die regelhafte Hervorbringung von Verfahren, Programmen sowie Schemata des Wahrnehmens und Urteilens. Politische Rationalitäten versuchen Realität herzustellen, indem sie bestimmte Bereiche herausgreifen und sie entsprechend ihrer eigenen Regeln problematisieren. Foucault schlägt vor, zu untersuchen,

»[…] wie Rationalitätsformen sich selbst in Praktiken oder Systemen von Praktiken einschreiben und welche Rolle sie in ihnen spielen. Denn es ist wahr, dass es keine ›Praktiken‹ ohne eine bestimmte Rationalitätsordnung (regimé de rationalité) gibt. Statt sie jedoch an einem Rationalitätswert auszurichten, möchte ich sie entlang zweier Achsen untersuchen: der Achse der Kodifikation-Präskription einerseits (wie sie ein Komplex von Regeln, Erträgen, Mitteln zu einem Zweck etc. formt) und der Achse der wahren oder falschen Formulierung andererseits (wie sie ein Gegenstandsfeld bestimmt, über das es möglich ist, wahre oder falsche Sätze zu bilden)« (Foucault, Table round du 20 mai 1978, zit.n. Lemke 1997, 146).

Zusammenfassend nennt Foucault drei Kriterien der ›Gouvernementalität‹:

»Unter Gouvernementalität verstehe ich die Gesamtheit, gebildet aus den Institutionen, den Verfahren, Analysen und Reflexionen, den Berechnungen und den Taktiken, die es gestatten, diese recht spezifische und doch komplexe Form der Macht auszuüben, die als Hauptzielscheibe die Bevölkerung hat, als Hauptwissensform die politische Ökonomie und als wesentliches technisches Instrument die Sicherheitsdispositive hat. Zweitens verstehe ich unter ›Gouvernementalität‹ die Tendenz oder die Kraftlinie, die im gesamten Abendland unablässig und seit sehr langer Zeit zur Vorrangstellung dieses Machttypus, den man als ›Regierung‹ bezeichnen kann, gegenüber allen anderen – Souveränität, Disziplin – geführt und die Entwicklung einer ganzen Reihe spezifischer Regierungsapparate einerseits und einer ganzen Reihe von Wissensformen andererseits zur Folge gehabt hat. Schließlich glaube ich, dass man unter ›Gouvernementalität‹ den Vorgang oder eher das Ergebnis des Vorgangs verstehen sollte, durch den der Gerechtigkeitsstaat des Mittelalters, der im 15. und 16. Jahrhundert zum Verwaltungsstaat geworden ist, sich Schritt für Schritt ›gouvernementalisiert‹ hat« (Foucault 2000, 64).

Den Begriff der Regierung behauptet Foucault 1. als politische Rationalität, 2. als distinkten Machttypus und 3. als historischen Prozess. Regierung und Regierungstechnologien bestimmt Foucault als ein »diskursives Feld«, darin die herrschende Politik »rationalisiert« wird. Mit dem Versuch, das »Phänomen« (ebd., 66) der Gouvernementalität innerhalb der »großen Ökonomien der Macht im Abendland« (ebd.) einzuordnen, argumentiert Foucault überwiegend ideengeschichtlich: Die Dominanz des Regierens, das »seit dem 18. Jahrhundert eine feste Reihe bildet« (ebd., 64), solle etwa die »Rationalität« oder die »Mentalität« einer Epoche kennzeichnen, die im Werk kanonischer Auto-

ren erfunden oder ausgedrückt wird. Der im kanonischen Text auftauchende Begriff drückt soziale Transformationen aus. Die »feste Reihe« bildet jedoch kein Kriterium für die Serialisierung eines Analysekorpus, sondern mit ihr ist das historische Kontinuum der Mentalität gesetzt. So taucht die Idee der Gouvernementalität in privilegierten Texten, den Programmen, einfach auf: »Ein Ausdruck, der übrigens im 18. Jahrhundert wichtig war, macht dies sehr schön deutlich. Für Quesnay ist eine gute Regierung eine ›ökonomische Regierung‹; bei Quesnay taucht erstmals diese Vorstellung von einer ökonomischen Regierung auf« (ebd., 49). Behauptet wird die faktische Einheit eines Problems, das nicht explizit formuliert sein muss. Es zeigt sich im ›Auftauchen‹, wobei ungeklärt ist, ob das Problem als Gegenstand der Erfahrung vorgefunden wird oder ob es nicht ein Moment der Deutung enthält. Angenommen wird ein historischer Verlauf oder eine Entwicklungslinie, darin ein und dasselbe Problem ›auftaucht‹ und von zeitgenössischen Autoren als solches zum Ausdruck gebracht wird, ein und dieselbe Fragestellung von einem privilegierten Autor ›erstmals‹ wahrgenommen wird, um von einem anderen Autor in entscheidender Wendung reformuliert zu werden und schließlich als kohärentes ›Problem‹ eine ›Mentalität‹ oder eine ›Denkweise‹ manifestiert. Im Autor als Zeitgenosse, der eingebettet in seine Epoche ist, kann der Wechsel der Machttypen entdeckt werden, wobei dem Autor auch vice versa zugestanden wird, dass sein Werk Einfluss ausgeübt hat auf eine Epoche oder auf eine Gesellschaft. Schließlich werden mit der Herrschaft der Idee, nämlich der Idee der Gouvernementalität, Periodisierungen vorgenommen: Einordnungen in ›Jahrhunderte‹ und ›Zeitalter‹, Brüche oder Einschnitte, die durch Periodisierungen oder Schulen lesbar werden, oder Kontinuitäten eines Problems von einem Jahrhundert zu einem anderen Jahrhundert: »Wir leben im Zeitalter der Gouvernementalität, die im 18. Jahrhundert entdeckt wurde« (ebd., 65).

Foucault verwendet den Begriff der Regierung in verschiedenen Bezügen, wobei oft unklar ist, ob der Begriff der Regierung auf empirische Sachverhalte einer möglichen sozialen ›Wirklichkeit‹, auf handlungstheoretische Aussagenelemente in ›Programmen‹ als strategische Spiele bezogen ist, oder gar einem sozialontologischen Substantialismus das Wort redet, wie es Foucault in einem Interview zur »Sorge um sich« nahe legt: »[...] ich glaube, daß es keine Gesellschaft ohne Machtbeziehungen geben kann, sofern man darunter Strategien begreift, mit denen die Individuen das Verhalten der anderen zu lenken und zu bestimmen versuchen« (Foucault 1985, 25).

Mit der Tendenzaussage, dass die »Techniken des Regierens wirklich zum einzigen politischen Einsatz und zum einzigen realen Raum des politischen Kampfes und der politischen Gefechte geworden sind«, immunisiert Foucault

mit dem Bezug auf eine Ontologie des einen und einheitlichen Raumes den Begriff des politischen Kampfes. Dies impliziert aber auch, dass die Programme vom politischen Kampf ausgenommen sind. Dadurch werden die Programme *unumstritten* als eine transzendente Wirkmacht idealisiert, die die soziale Welt strukturieren. Mit der Argumentation, dass die Ökonomie der Macht auf der intelligiblen Regulation des Sozialen beruht, verweist Foucault auf bewusst oder unbewusst gegebene oder eingehaltene »Rechtsregeln« oder »Führungstechniken«, die es gestatten sollen, »innerhalb der Machtspiele mit dem geringsten Aufwand an Herrschaft zu spielen« (ebd.). Hiermit geht Foucault von einer zerebralen Effizienz des Sozialen aus, die sich in der Praxis effizienter Lenkung, Führung der anderen und der Praxis des Selbst verwirklicht, wodurch der Geschichte wieder ein optimistisches Moment eingeschrieben wird.

Die Annahme eines teleologischen Prinzips der »Ökonomie der Macht« ist insofern problematisch, weil damit eine kontinuierliche Effektivierung und eine sich stetig steigernde Ökonomisierung der Macht angenommen wird, wobei die einander widerstreitenden Programme und Technologien in ein agonales Verhältnis der Behauptung und Verdrängung gesetzt sind. Auch in den Texten der Governmentality Studies werden die Programme des Regierens und die Technologien des Führens, die für eine bestimmte Epoche oder eine Denkschule gelten sollen, häufig in ihrer wechselseitigen Konkurrenz- und Kampfbeziehung (›Erfolg‹ versus ›Scheitern‹) beurteilt. Dies hat zur Folge, dass die behaupteten »Transformationen«, »Brüche« und »Einschnitte« ausschließlich als Analogie zur natürlichen Selektion formuliert werden können, gerade so, als ob das Selektionsprinzip der Programme und Technologien evident wäre und bloß von der ›richtigen‹ Perspektive aus beobachtet werden müsse. Dadurch wird erneut ein Fortschritt der Geschichte unterstellt, der den ›Sieg‹ oder die ›Niederlage‹ von politischen Rationalitäten in sich trägt und bedingt, den Programmen selbst aber äußerlich bleibt und deshalb erst in der theoretischen Schau des »Gouvernementalisten« erkennbar wird. Die damit verbundene Setzung von Grund und Folge, Sieg und Niederlage der Programme und der Technologien des Regierens führt konsequent wieder das Moment der Kausalität der Geschichte ein, wodurch der historische Prozess zur Abfolge von Ideen wird.

Bei Foucaults Konzeption der Gouvernementalität finden sich bereits zahlreiche Belege dafür, dass der Anspruch der »Archäologie«, nämlich eine Alternative zur ideengeschichtlichen Methode zu formulieren, weitgehend verloren gegangen ist: So spricht Foucault von einem spezifischen Problem des Regierens der Bevölkerung, das »endlich außerhalb des juridischen Rahmens der Souveränität gedacht, reflektiert und erwogen werden konnte« (Foucault 2000, 59; Herv. i. O.). Dieses »Problem des Regierens«, das sich »endlich« be-

hauptete und gegen andere Probleme durchsetzte, ist eine spezifische Weise der ›Idee‹ der Gouvernementalität, die dem Bezug positiver Aussagen gegenüber transzendent bleibt, jedoch das gesamte Feld der positiven Aussagen und materialen Gegenstände und Praktiken »seit dem 18. Jahrhundert« strukturieren soll. Dadurch führt Foucault in seiner späten Rückwendung zur Ideengeschichte in die Geschichte ein optimistisches Moment wieder ein: Die Fortführung und Ablöse spezifischer Machttypen und Technologien des Regierens, die, losgelöst von historischen Kontexten, als unabhängige Wesenheiten in der Geschichte einfach auftauchen, aber insgeheim miteinander verbunden sind und Wirkungen aufeinander haben.

Mit der kritiklosen Übernahme der synthetischen Vereinheitlichung der Geschichte durch Foucault entstehen bereits in den Grundannahmen und Ausgangsfragestellungen der *Gouvernmentality Studies* Probleme. Der Geltungsanspruch methodischer Legitimierung wird oft im argumentum ad hominem vorgebracht: »Wie Foucault zeigte...«, »Im Anschluss an Foucault«, »Mit Foucault...«. Zur Legitimation epistemischer Geltungsansprüche werden nicht nur Thesen und Begriffe, sondern auch Periodisierung und Quellenauswahl dogmentheoretisch vorausgesetzt. In zahlreichen Textpassagen der *Governmentality Studies* finden sich Hinweise auf die konventionelle Herstellung von Geschichte, wie sie bei Foucault selbst anzutreffen ist. Der von Foucault nicht einsichtig gemachte Umgang mit Periodisierungen der Geschichte wird in vielen Studien reproduziert; oft sind es ideengeschichtliche Setzungen, welche den souveränen Überblick des Historikers betonen: »Der Liberalismus des 19. Jahrhunderts, von dem an dieser Traum in jenen Nationen aufgegeben wurde, die sich als liberale Demokratien bezeichneten« (Miller/ Rose 1994, 68). Damit wird eine soziale oder politische ›Strömung‹ behauptet, die einen allgemeinen Wesenszug enthält und eine Gesellschaft allgemeingültig und allumfassend beeinflusst. Von Foucault werden aber oft nicht nur theoretische Analysekategorien übernommen, sondern auch ›vollständig‹ begründete Grundthesen, die als selbstevidentes Axiom gesetzt sind: »Wie ist Regieren möglich? Das macht das Prinzip der Begrenzung aus, das für Regierungshandeln gilt, so daß die Dinge am besten gedeihen, in Übereinstimmung mit der Vernunft des Regierens, und ohne Intervention« (Foucault 1986, Space, Knowledge and Power, zit.n. Miller/ Rose 1994, 68f.). Aus diesem ›Grundsatz‹ folgern Miller und Rose ihre eigene ›Begründung‹: »Aus diesem Grund haben wir das Erfordernis einer Analyse der indirekten Herrschaftsmechanismen, die in liberalen demokratischen Gesellschaft so wichtig sind, behauptet« (Miller/ Rose 1994, 69). Die ›faktische‹ Setzung kann jedoch die Konstitution bestimmter ›Machttypen‹ oder ›Gesellschaftsformen‹ nicht plausibel machen.

Politische Rationalität und soziale Praxis

Für die Gouvernementalitätsanalyse ist ›Regieren‹ ein Leitbegriff von zentralem theoretisch-methodologischem Stellenwert. Die Möglichkeit, den Begriff des Regierens überhaupt für eine soziologische Gegenwartsdiagnose anzuwenden, wird in der Gouvernementalitätstheorie darin erachtet, den Bezug zwischen »abstrakter politischer Rationalität« und den »empirischen Mikrotechniken des Alltags« (Miller/ Rose 1994, 69) plausibel zu machen.

Zwischen den Programmen der politischen Rationalität und der sozialen Praxis vermitteln die ›Technologien‹. Technologien können materiale Artefakte wie architektonische Bauwerke, Visualisierungstechniken der Aufzeichnung, Techniken der Kontrolle und Überwachung von Arbeitsprozessen, Selbsttechniken der Lebensführung, moralische Techniken der Formung von Wünschen, Interessen und Meinungen, soziale Techniken wie das Total Quality Management oder diskursive Techniken wie die Beschwörung der Gemeinschaft oder der Nation sein. Technologien sollen nach der Bestimmung von Peter Miller und Nikolas Rose die ›idealen Schemata‹ des Regierens in soziale ›Realität‹ überführen (ebd., 54-108). In ihrem 1990 veröffentlichen Aufsatz Governing economic life bestimmen sie Technologien dementsprechend als »die tatsächlichen Mechanismen [...], durch die Autoritäten versucht haben, das Verhalten, Denken, Entscheiden, Streben anderer zu formen, zu normalisieren und zu instrumentalisieren, um die Ziele zu erreichen, die sie als wünschenswert betrachten« (ebd., 77). Das Problem des Verhältnisses von politischer Rationalität und politischer Technologie auf Fragen der ›Implementierung‹ zu beschränken, evoziert aber das Bild einer undifferenzierten sozialen Welt, in die sich die Programme lediglich ›einschreiben‹ müssten. Diese Annahme unterstellt einen impliziten Funktionalismus der Programme, wonach sich die Funktionalität der Programme in ihrer Einsetzung in eine soziale Wirklichkeit erweisen soll. Das methodologische Problem, wonach die Programme ›einfach so‹ oder ›irgendwie‹ mit der sozialen Praxis in Verbindung stehen sollen, kann aber nicht dadurch gelöst werden, dass sich die Studien infolgedessen auf eine Beschreibung der Programme beschränken.

Um von einer ›Entsprechung‹ sprechen zu können, muss von einer kommensurablen Beziehung zwischen politischen Rationalitäten und sozialer Praxis ausgegangen werden, das heisst, es muss bereits ein gemeinsamer sozialer Raum vorausgesetzt sein, damit sich Programme, Technologien und soziale Praktiken überhaupt aufeinander beziehen können. Die Methodenfrage einer zureichenden Strukturbeziehung von Programm und sozialer Praxis und das davon abgeleitete Methodenproblem der *angemessenen* ›Übersetzung‹ ist letztlich

sekundär; denn bevor die möglichen Technologien der ›Übersetzung‹, der ›Umsetzung‹ oder der ›Entsprechung‹ in die eine oder andere ›Richtung‹ als sozialwissenschaftliche Methode formuliert werden, wäre erst zu klären, ob und unter welchen Voraussetzungen überhaupt von einer ›Beziehung‹ gesprochen werden kann. Dem Problem der ›Übersetzung‹ oder der ›Umsetzung‹ inhäriert das Problem der Gültigkeit bestimmter Regeln, die nur innerhalb des Geltungsbereiches der jeweiligen Übereinkunft geklärt werden kann. Wenn die Voraussetzungen, auf denen die objektive Gültigkeit beruhen soll, für die Programme nicht zutreffen können, kann daher im Geltungsbereich intersubjektiver Regierbarkeit die strikte Allgemeingültigkeit der Programme nicht einfach vollzogen, d. h. umgesetzt, werden.

Methodologisch ist mit der Kohärenz und Konsistenz der politischen Programme für die Strukturierung gesellschaftlicher Wirklichkeit eine Einschränkung des Untersuchungsgegenstandes auf textuelle Manifestationen des Sozialen, also Diskurse, verbunden (vgl. die Kritik von Lemke 2000, 40-44). Das Wissen, das zum Beispiel in politischen Programmatiken, Management- und Versicherungstexten oder der psychologischen Literatur generiert wird, interpretieren die *Governmentality Studies* nicht als einfach ›gegebene‹ oder ›natürliche‹ Repräsentation von Wirklichkeit, sondern als ihre Konstruktion und Problematisierung entsprechend der Regeln des Diskurses, der sich ihrer annimmt: »The object of our studies, then, is not the simple empirical activity of governing, but the art of government. [...] An analysis of government is not a ›sociology of rule‹« (Dean 1999,18).

Doch alleine in der normativen Setzung eines nominalistischen Forschungsprogramms, das seine Kontur nur durch die Zurückweisung eines naiven sozialwissenschaftlichen Realismus erhält, für den gesellschaftliche Realität faktisch als ›determiniert‹ gedacht wird, ist die Methodenreflexion der Gouvernementalitätstheorie entscheidend eingeschränkt. Denn die Beschränkung auf einen ›reinen‹ Nominalismus lässt das Erkenntnisproblem unberücksichtigt, dass es der Begriff selbst ist, der als hypostasierte ›Realität‹ gesetzt sein kann. Wenn die Programme der politischen Rationalität als begriffliche Wirklichkeit gesetzt werden, und »die freien Setzungen des Verstandes [...] in der Art von *Dingen* angeschaut werden, die uns umgeben und die wir passiv hinzunehmen haben«, (Cassirer 1994, V) ergeben sich methodische Unschlüssigkeiten: Erstens werden die begrifflichen Wirklichkeiten der Programme als ›einfache‹ oder ›letzte‹ Begründungen eines ›theoretischen Selbstbewusstseins‹ hingenommen und die ›freien‹ Setzungen des Verstandes als ›Material‹ der Analyse aufgefasst. Das methodologische Kernproblem der *Gouvernmentality Studies* besteht darin, dass das ›Material‹ der Analyse als ›frei‹ gesetzt gilt und da-

mit immer schon jeglicher Erkenntnisbedingung äußerlich vorausgesetzt wird. Zweitens wird der begrifflichen Wirklichkeit das Kausalprinzip einer ›faktisch‹ bestimmbaren und empirisch überprüfbaren Wirkmächtigkeit zugrundegelegt. Mit dem Begriff der ›Konstitution‹ wird dafür argumentiert, dass die Programme eine bestimmte ›soziale Realität‹ schöpferisch hervorbringen. Mit der Setzung des Begriffs als Realität ist es schließlich möglich, dem »positiven Wissen des zu Regierenden« (Miller/Rose 1994, 64) die unumschränkte Konstitutionsmacht sozialer Wirklichkeit zuzuschreiben und wissenschaftlich zu legitimieren. So gehen Miller und Rose davon aus, in den Programmen ließen sich die »tatsächlichen Mechanismen« (ebd., 56) wiederfinden, die die sozialen Praktiken regulieren. Behauptet man die Konzeption von Programmen als »idealisierte Schemata« (ebd.), die als eine »Art Selbstreflexion der Führenden auf die Ziele und Mittel der Führung« (Lemke 2000, 43) verstanden werden können, kann daraus geschlossen werden, dass der Praxis die Intelligibilität des Regierens entgeht. Die Grundlage für die Konstitution der Praxis bildet nach Miller und Rose die Sprache, »durch die Felder des Regierens erfasst, denkbar und verwaltbar gemacht werden. [...] Sprache, so kann man sagen, bietet einen Mechanismus, um Wirklichkeit bestimmten Arten von Handlungen zugänglich zu machen« (Miller/Rose 1994, 65). Diese der Sprache beim Regieren zuerkannte Macht zur Konstitution sozialer Wirklichkeit läuft auf den Geltungsanspruch eines universalen Theoriesolipsismus hinaus, womit das Steuerungsideal einer theoretischen Autorität suggeriert wird, die sich ganz aus sich selber bestimmt. In diesem Sinne schrumpft die soziale Welt, in der die Programme entstehen und in der sie praktisch werden sollen, zu einem je schon einerseits *transparenten* und andererseits *stabilen* Mikrokosmos, dessen Parameter lediglich benannt werden müssen, um ihn vollständig zu beschreiben.

In dieser Perspektive erhält die ›Gouvernementalität‹ einen hierarchischen Richtungssinn, worin sich die aktiv-schöpferische ›Rationalität‹ der Programme die materiellen und alltäglichen Praktiken aneignet, sie kolonisiert und schließlich im Abstraktionsprozess überhaupt erfindet und entstehen lässt. Angenommen wird, dass ›Rationalität‹ als operativer Begriff auf den *tieferen Sinn* und *theoretischen Zusammenhalt* der gesellschaftlichen ›Machtverhältnisse‹, ›Kräfteverhältnisse‹, ›Praktiken‹, ›Programme‹ oder ›Technologien‹ verweist. Die Macht, das Soziale zu konstituieren, soll nun alleine von den Programmen selbst hervorgebracht werden, die »neue Sektoren von Wirklichkeit« (Miller/Rose 1994, 64) entwickeln und »neue Existenzbereiche dem Handeln zugänglich machen« (ebd.). Die privilegierte Instanz der Programme wird theoretisch mit den Kriterien der Konstitution, die die Kohärenz und das Kausalprinzip der Programme voraussetzt, (re-)produziert. Mit der unterstellten Konstitutionsmächtigkeit

der Programme wird jedoch ein schwerwiegendes metaphysisches Problem transportiert, weil die abstrakten Programme und Theorien grundsätzlich als einheitliches Tätigkeitssubjekt verstanden werden. Die Tathandlung, der »diskursive Mechanismus« (ebd.), muss indes aus gutem Grunde mysteriös bleiben, denn wie kann ein abstraktes Programm selbst handeln?

Wenn hingegen der Anspruch besteht, die Technologien des Selbst nicht als bloße Ausführung überindividueller Normen oder als passive Aneignung zu verstehen, ist es notwendig, einen differenzierten Begriff sozialer Praxis zu entwickeln, um nach dem Gebrauch fragen zu können, der in der Praxis von den ›Angeboten‹ politischer Programme gemacht wird. Wenn das Verhältnis von politischer Rationalität und Führung der Regierten und des Selbst nicht als determiniertes Zwangs- oder Gewaltverhältnis verstanden werden soll, sondern als strategische Machtbeziehung, die offen bleibt für ihre Umkehrung oder Veränderung, dann muss der Beitrag, den die Akteure zur Konstituierung bestimmter Formen der Regierung leisten, auch differenziert werden. Der in der Gouvernementalitätstheorie entwickelte Begriff der ›Führung‹ geht von der Möglichkeit der Subjekte aus, im Rahmen eines offenen Machtspieles einen mehr oder weniger schöpferischen Entwurf des Regierungshandeln zu entwickeln. Denn Regierungsmentalität kann sich nur da ereignen, wo ein reflektierendes Subjekt in die Machtspiele der Fremd- und Selbstführung eintritt. Wenn diese These gelten soll, dann muss Freiheit für die Wirksamkeit von Machtbeziehungen konstitutiv sein.

Auf diesen unauflöslichen Widerspruch von Subjektivierungsprozessen verweisen heute zahlreiche Untersuchungen zu den Strukturen, Mechanismen und Bedingungen der Formation von Subjektivität, die zum Schluss kommen, dass sich die Selbstpraktiken immer im ambivalenten Spannungsfeld von Subjektivierung und Entsubjektivierung bewegen.

Spiele der Fremd- und Selbstführung

Nach Foucault ist die Kritik eine experimentelle und ortlose Praxis, die letztlich auf eine permanente Absetzbewegung und eine Praxis der »Entsubjektivierung« (Foucault 1993, 27) hinausläuft. Entsubjektivierung ist folglich immer auch in einer Ambivalenz befangen, die eine fassbare Identifizierung unmöglich macht. Die Ambivalenz behält zugleich die Möglichkeit von Kritik wie die Unmöglichkeit einer Instanz ein, welches sich als wahres Selbst bestimmen könnte. Im Unterschied zum Subjektivierungsregime, das auf das Zu- und Abrichten der Subjekte abzielt, beharrt die Entsubjektivierung auf einem kri-

tischen Verhältnis zur Politik des Selbst- und Identitätsmanagements und versucht, die Imperative zur Selbstfindung zu überwinden, ohne sich jedoch in Selbstauflösung zu verlieren. In diesem Sinne meint Entsubjektivierung eine mehr oder weniger kontingente Erfahrung, die uns eher widerfährt, als dass sie von uns beherrscht und kontrolliert werden würde und damit die Grenzen der kohärenten Subjektivität überschreitet. Inwiefern darin Entgrenzung zu einer Subjektivierungsform zu werden vermag, muss folglich offen bleiben.

Einerseits ist das Subjekt als Konstituierendes immer schon medial konstituiert, andererseits eröffnet es mit seiner iterativen und signifizierenden »Kraft zum Bruch« (Derrida 2001, 27) unendlich viele neue Kontexte. In ihrer grundlegenden Verflechtung ermöglichen sich Aktivität und Passivität, Konstituierendes und Konstituiertes wechselseitig. Demzufolge ist dem Subjekt die vollkommene Aneignung seiner persönlichen Hervorbringungen und Fähigkeiten ebenso versperrt wie auch im Umkehrschluss seine totale Enteignung durch die anderen. Mittels ihrer Selbstpraktiken konstituiert sich vielmehr ein Raum von offenen Horizonten und Unbestimmbarkeiten, worin jede Deutung eine chiastische Struktur erhält. Die wechselseitige Verflechtung von Subjekt und Medium hat Merleau-Ponty in seinem Spätwerk mit dem Begriff des Chiasmus umschrieben (1986, 172-203). Der Begriff Chiasmus leitet sich von dem griechischen Buchstaben Chi (χ) ab und bezeichnet eine kreuzweise syntaktische Wortstellung. In seinem unvollendeten Theoriefragment tritt an Stelle des griechischen Begriffs der Terminus ›Überkreuzung‹, mit dem er eine Abkehr von der traditionellen dualistischen Sichtweise zu überwinden versucht. Mit der Figur des Chiasmus schließt er völlige Kongruenz ebenso aus wie völlige Inkongruenz. Infolgedessen zeigt sich die Aktivität der Sinngenerierung als brüchiger Sinn. Durch die chiastische Konstellation medialer Praktiken entstehen Paradoxien, die nicht mehr mit begrifflichen oder interpretativen Methoden angeeignet werden können. Derart sich überkreuzende Bedeutungsprozesse führen in die Interpretationen widerständige und singuläre Momente ein, welche den Erklärungsversuch einer geschlossenen Sinntotalisierung kontinuierlich unterlaufen.

Der in der Gouvernementalitätstheorie entwickelte Begriff der ›Führung‹ geht von der Möglichkeit eines reflektierenden Subjekts aus, das in die Machtspiele der Fremd- und Selbstführung eintritt. Wenn diese These gelten soll, dann müssen die reflexiven Möglichkeiten des *Self-Government* für die Wirksamkeit von Machtbeziehungen konstitutiv sein (vgl. Burchell 1996, 267-82). Diese Verschiebung reflektieren Strategiespiele, deren Screen- und Interfacedesign auf die Subjektivierung des Regierens abzielen (vgl. Darley 2000, 17f). Trotz ihrer unterschiedlichen thematischen Konfiguration teilen die Strate-

giespiele, in deren Zentrum das ›richtige‹ und ›erfolgreiche‹ Regieren steht, spezifische Merkmale, die sich an der Schnittstelle von Medienästhetik und Machtrepräsentation ansiedeln: Sie recyceln hegemoniale Ordnungsvorstellungen politischer Macht und tradieren dabei kanonische sowie standardisierte Narrative der Geschichtsschreibung. Sie beziehen sich auf konventionelle Repräsentationen der Macht durch Personen, Institutionen und Ideen, legitimieren bestimmte Wissenssysteme als universell gültig und rekurrieren im gleichen Atemzug auf rassistische Kolonialphantasien, Gender-Stereotype und mechanistische Steuerungsmodelle polizeilich-administrativer Kontrolle und Verwaltung (vgl. Doran/Gilbert 1994; Herz 1997). Dementsprechende Bedienmenüs und Spieleoptionen suggerieren eine kontinuierliche und umfassende Klassifikation und Kodifizierung sämtlicher Aspekte des Lebens – von prähistorischen Stammesgesellschaften bis zur utopischen Weltraumkolonisation. Vor diesem Hintergrund kann eine politische Spielekritik danach fragen, wie Weltbeherrschungsspiele etwa in der Art der einflussreichen Civilization-Reihe das politische Handeln und Wissen der Gamer/innen formen.

Hierbei kann der Rekurs auf Foucaults Konzeption der Gouvernementalität der Entwicklung einer Kritikperspektive dienlich sein und uns in die Lage versetzen, die soziale Praxis der User/innen jenseits der Dichotomie von Zwang (Game) und Freiheit (Play) zu reflektieren (vgl. Salen/Zimmermann 2003). Die methodische Pointe des Regierungsbegriffs besteht dabei darin, dass Politik auch jenseits des Staates wirksam wird. Regieren ist somit auch Teil der Selbstführung der Individuen und setzt deren Freiheit voraus. Transponiert auf das Feld der strategischen Games hieße diese Einschätzung, dass Spielen in ein komplexes Machtverhältnis verwoben ist. Insofern bezeichnet der Regierungsbegriff nicht die ›Internalisierung‹ der Spielsemantik, sondern bildet ein Scharnier zwischen dem *Technology Tree* (das Design und das Programm des Spiels) und den Technologien des Selbst. Dieser letztgenannte Punkt verbindet bei den Vertretern der Governmentality Studies auch Methode und historische These: Die neoliberale Regierungsmentalität beruht auf der Freiheit der Subjekte und zielt auf ihre Selbstbestimmung und Autonomie ab, sie konstituiert diese Freiheit statt sie zu instrumentalisieren (zur Konstituierung und Verfasstheit der Freiheit in liberal-demokratischen Gesellschaften vgl. Rose 1996; 1999).

Auch in der weiterreichenden Analyse von Computer Games wird Macht nicht gemäß der Tradition als Substanz oder Eigentum gedacht, sondern als nichtstatische Kräfterelation. Daraus folgt, dass der Widerstand ein unverzichtbares Moment der Macht darstellt. Der Begriff der Gouvernementalität macht darauf aufmerksam, wie diese Dynamik der Machtverhältnisse ihre jeweilige Ausrichtung erfährt. Die Arbeiten der Governmentality Studies interessieren sich für

Prozesse der Emergenz: Statt von quasi-naturgegebenen Problemen auszugehen, fragen Autoren wie Nikolas Rose (1990), wie verschiedene soziale Bereiche durch die Problematisierung bestimmter Denk- und Handlungsformen als regierbare konstituiert werden. Demzufolge sind die sozialen Praktiken der User/innen beim Spielen nicht als bloße Ausführung überindividueller Normen oder als passive Aneignung der Spielevorgaben zu verstehen. Daher ist es notwendig, einen differenzierten Begriff sozialer Spielepraxis zu entwickeln, um nach dem Gebrauch fragen zu können, der in der Praxis von den Rahmenbedingungen des Spiels gemacht wird. Wenn das Verhältnis von regelgeleitetem Spiel und User/innen nicht als determiniertes Zwangs- oder Gewaltverhältnis verstanden werden soll, sondern als strategische Machtbeziehung, die offen bleibt für ihre Umkehrung oder Veränderung, dann muss der Beitrag, den die Akteure zur Konstituierung bestimmter Praxisformen des Spielens leisten, auch differenziert werden. In Government-Simulationen experimentieren User/innen mit der Geschichte und Entwicklung sozialer, politischer und ökonomischer Gesamtheiten. Als Kommunikationsmittel geht jedoch die Matrix der Games nicht in ihrer Techno-Logik auf. Die englische Sprache kennt die Unterscheidung vom regelgelenkten *Game* und dem freien *Play*, das sich die Regeln jeweils neu schafft. Textbasierte Multi-User Dimensions (MUD's) und Multi Object Oriented (MOO's) entwickeln neue game-artige Strukturen, kommunikative Strukturen und strategische Machtbeziehungen. Sie stehen für die Möglichkeit der Subjekte, im Rahmen eines offenen Machtspieles einen mehr oder weniger schöpferischen Entwurf sozialer Organisation zu entwickeln. Die meisten strategischen Computerspiele werden heute als *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*◂5 (MMORPG) (dt.: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel) online über das Internet gespielt und haben maßgeblich dazu beigetragen, das Regieren als Entertainment in der Populärkultur zu etablieren. Unter den Bedingungen dynamisierter Märkte, die innovative Flexibilität, ökonomische Effizienz und die wachsende Bedeutung des Produktionsfaktors Wissen fordern, sind strategische Computerspiele darauf ausgerichtet, subjektive Potenziale und erfahrungsbasiertes Wissen zu aktivieren.

Die Grundannahme, dass kulturelle Praktiken immer vieldeutig und veränderlich sind und ihre theoretische Reflexion immer auch ein aktiver Konstruktionsprozess ist, kann als Ausgangspunkt für die Thematisierung kultureller Praktiken und ihrer Bedeutungen genommen werden, um vereinfachende oder vereinheitlichende Interpretationen von Kultur zu vermeiden. Daraus kann gefolgert werden, dass kulturelle Formationen von den sich im veränderlichen Feld von Beziehungen verortenden Praktiken immer wieder aufs Neue transformiert werden. Infolgedessen berücksichtigt eine Kartografie der kulturel-

len Formationen das komplexe Gewebe der möglichen Bedeutungen von Kultur und ihren Kontexten. Sie verfolgt weniger die Absicht, repräsentative Karten der kulturellen Praktiken zu entwerfen, sondern versucht vielmehr, die strategischen und taktischen Möglichkeiten der Aneignungspraktiken sicht- und sagbar zu machen. Somit kann den kulturellen Formationen dieselbe handlungsermöglichende Wirkung zugesprochen werden wie den sozialen Beziehungen. Vor diesem Hintergrund distanziert sich die Erforschung der kulturellen Formationen vom Ideal der autonomen und neutralen Wissenschaft und positioniert sich als ein politisch-strategisches Projekt.

Medien operieren in bestimmten diskursiven Räumen, die ihre kulturellen Formen und Funktionen festlegen. Es ist also keineswegs so, dass Medien stets von sich aus ein – angemessenes oder wirksames – Wissen über das erzeugen, was sie sind und können (vgl. zur performativen Logik des Medialen Jäger 2004, 35-74). Das, was Medien können, entsteht und entwickelt sich folglich erst aus ihrem Gebrauch heraus. Die vielfältigen Nutzungsprozesse im Netz sind jedoch immer auch Gegenstand forschungsstrategischer Exemplifizierungen und entziehen sich trotz versuchter Etikettierungen der festen Rahmensetzung und somit der theoretischen ›Sichtbarmachung‹ der Unübersichtlichkeit des Alltags. Eine nichtstatische/temporalisierte Konzeption der kulturellen Formation geht einer teleologischen Indoktrination der Medienkanäle aus dem Weg und verändert die Perspektive der Medien: Sie verändern sich von Anfang an und sind permanenten Aneignungsprozessen unterworfen. Gemeinsam ist diesen Selektions- und Bemächtigungsprozessen, dass die User/innen die Relevanz der Produkte für ihre persönliche und soziale Lebenssituation selbst herausfinden wollen. Diese performative Herstellung der Medien, die nicht an sich, sondern immer nur für sich, d. h. in konkreten alltäglichen, sozialen Zusammenhängen existieren, führt zur Annahme, dass die Medien in diesem Sinne kein geschlossenes System abbilden, sondern immer auch die Möglichkeit von Veränderung und Subversion beinhalten. In einem Feld fortwährender Differenzierungen und Transformationen fungieren komplexe mediale Konstellationen, die sich aus Normen, Dispositiven, Freiheitstechnologien, Adressierungen, Evidenzstrategien zusammensetzen, als basale Strategien für die Prozessierung kulturellen Sinns. Sie firmieren als bedeutungsgenerierende Effekte, die aus der Wechselbeziehung differenter und miteinander verschalteter Medien sowie der rekursiven Rückwendung eines Mediums auf sich selbst entstehen. Ihre spezifische Wirksamkeit entfalten die kulturellen Formationen als eine nicht im Staat verkörperte Handlungsmacht, sondern mittels der Erzeugung und Transformation von Subjekt- oder Äußerungspositionen.

Die kulturellen Formationen, die im Ablauf der Geschichte einander ablösen, bilden keine festen Blöcke von Subjektordnungen, sondern vielmehr transitorische Räume, die Sinnverschiebungen, Neuorientierungen und eine Hybridität der Subjektformen zulassen. Hybridität entsteht nicht durch eine Intervention von außen, die unterbricht, denaturalisiert und die ›hegemoniale‹ kulturelle Formationen dekonstruiert, sondern ist ein alltäglicher, unvermeidbarer und gewöhnlicher Bestandteil aller kulturellen Formationen, die auftauchen, sich verändern und durch Zeit und Raum fortbewegen. Dieser Umstand soll jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Politiken der Hybridität hart umkämpft sind. Kulturelle Formationen sind jedoch *keine* supplementären Phänomene, die zu dem, was Medien ›von sich aus‹ sind, hinzukommen: »Kulturelle Formen und Prozesse werden nicht als etwas Sekundäres, Abgeleitetes betrachtet, sondern sie treten als dynamische und produktive Kräfte, die für die Gesellschaft selbst konstitutiv sind, in den Mittelpunkt« (Winter 1999, 48). Für die Untersuchung von Game-Kulturen ist der in den Governmentality Studies verwendete Subjektbegriff auch weiterhin von Interesse. Das Subjekt ist im Unterschied zur abendländischen Tradition kein dem Sozialen vorgelagerter Ankerpunkt, von dem aus eine ahistorische Wahrheit begründet wird (Dean 1999, 13). Vielmehr stellt sich das Subjekt als eine im Werden begriffene soziale Immanenzform dar. Es ist unhintergehbar in die Spiele des Wahren und des Falschen eingefasst, die es durch seine sozialen Praktiken aufrecht erhält. Andererseits füllt es diese Rationalitäten nie aus, sondern verschiebt sie in ihrer Anwendung. In diesem Sinn kann die semantische Dimension strategischer Spiele nicht auf eine einzige Bedeutung und theoretische Analysekategorie reduziert werden und muss daher immer wieder von Neuem verhandelbar sein.

Anmerkungen

01► Mit dem Begriff der ›governmentalità‹ verortet Foucault das ›Auftauchen‹ der Regierungsliteratur in der polemischen Auseinandersetzung mit Machiavelli. Foucault widmet sich in dieser Vorlesung der Literatur über das Regieren vom 16. bis zum 18. Jahrhundert entlang der Rezeption Machiavellis *Il Principe* und führt eine Reihe von italienischen Quellentexten an. Hierbei wird Machiavellis *Il Principe* als ein zentraler ›Abstossungspunkt‹ bestimmt, »im Verhältnis zu dem, im Gegensatz zu dem und durch dessen Verwerfung die Regierungsmentalität ihren Ort bestimmt« (Foucault 2000, 42).

02► Vgl. Foucault 1979, 5-22. Erstveröffentlichung einer Mitschrift der Vorlesung in italienischer Sprache in: Aut-Aut 167-168, 1978, 12-29. In dem von Graham Burchell, Colin Gordon und Peter Miller herausgegebenen Sammelband *The Foucault Effect. Studies in Governmentality* (1991) erschien der Text in überarbeiteter Fassung.

03► Am 14. Oktober 1989 veröffentlichte die *taz* erstmals den Text in gekürzter Fassung in einer Übersetzung von Thierry Chervel.

04► Vgl. Foucault 1978, 719. Die von Foucault abgehaltenen Vorlesungen sind weitgehend unveröffentlicht und nur teilweise autorisiert. Einen systematischen Überblick und eine vollständige Bibliografie der unveröffentlichten Vorlesungen sowie eine theorie- und werkgeschichtliche Einführung in das Konzept der ›Gouvernementalität‹ und eine Diskussion ihres Stellenwerts innerhalb der Foucaultschen Analytik der Macht wurde erstmalig von Thomas Lemke in der 1997 publizierten Arbeit *Eine Kritik der politischen Vernunft. Foucaults Analyse der modernen Gouvernementalität* sehr umfassend und materialreich vorgelegt. In dieser Arbeit, aber auch in darauffolgenden Publikationen Lemkes, wurde der Begriff der Regierung als Analyseinstrument und Forschungsprogramm vorgestellt und problematisiert.

05► Ein MMORPG ist ein ausschließlich über das Internet spielbares Computer-Rollenspielgenre, bei dem gleichzeitig mehrere tausend Spielerinnen und Spieler eine persistente, virtuelle Welt miteinander teilen können. In der Anfangszeit bestanden die Online-Spiele vor allem aus *Text Adventures*, *MUD*s (bei einem Multi User Dungeon handelt es sich um ein Rollenspiel, das auf einem zentralen Server läuft, auf dem sich mehrere Spieler gleichzeitig einloggen können) und bekannten Brettspielen (Schach, Go usw.). Mit *Ultima Online* konnte sich 1997 erstmals ein MMORPG etablieren, bei dem mehrere tausend Spieler gleichzeitig online sein können. Gegenwärtig ist beinahe jedes Spiel-Prinzip als Online-Spiel vertreten, unabhängig von der notwendigen Leistung oder Komplexität.

Bibliografie

Barry, Andrew / Osborne, Thomas / Rose, Nikolas (Hrsg.) (1996) Foucault and Political Reason. Liberalism. Neo-Liberalism and Rationalities of Government. London/New York: Routledge.

Bolter, Jay David / Grusin, Richard (2000) Remediation: Understanding New Media. Cambridge, MA: MIT Press.

Burchell, Graham / Gordon, Colin / Miller, Peter (Hrsg.) (1991) The Foucault Effect. Studies in Governmentality. London: Harvester Wheatsheaf.

Burchell, Graham (1996) Liberal government and techniques of the self. In: Economy and Society 22, 3, S. 267-82.

Cassirer, Ernst (1994) Das Erkenntnisproblem in der Philosophie und Wissenschaft der neueren Zeit. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgemeinschaft.

Darley, Andrew (2000) Visual digital culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres. London/New York: Routledge.

Dean, Mitchell (1999) Governementality. Power and Rule in Modern Society. London: Sage.

Derrida, Jacques (2001) Signatur Ereignis Kontext (1972). In: Limited Inc.Wien: Passagen, S. 15-45.

Doran, Jim E. / Gilbert, Nigel (Hrsg.) (1994) Simulating Societies: The Computersimulation of Social Phenomena. London: UCL Press.

Foucault, Michel (1979) On governmentality. In: Ideology and Consciousness 6,1, S. 5-22.

Foucault, Michel (1985) Freiheit und Selbstsorge. Interview 1984 und Vorlesung 1982. Hrsg. v. Helmut Becker u.a. Frankfurt/M.: Materialis.

Foucault, Michel (1986) Die Sorge um sich. Sexualität und Wahrheit, Bd. 3. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Foucault, Michel (1987) Das Subjekt und die Macht. In: Dreyfus L., Hubert / Rabinow, Paul: Michel Foucault: Jenseits von Strukturalismus und Hermeneutik. Frankfurt/M., Athenäum, S.243-261.

Foucault, Michel (1992) Was ist Kritik? Berlin: Merve.

Foucault, Michel (1993) Technologien des Selbst. In: Technologien des Selbst. Hrsg. V. Luther H. Martin / Huck Gutman / Patrick H. Hutton, Frankfurt a. M.: S. Fischer, S. 24-62.

Foucault, Michel (2000) Die Gouvernementalität. In: Gouvernmentalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen. Hrsg. v. Ulrich Bröckling / Susanne Krasmann / Thomas Lemke. Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 41-67.

Herz, Jessie C. (1997) Joystick Nation. How Videogames Ate Our Quaters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds. Boston MA: Little, Brown and Company.

Jäger, Ludwig (2004) Störung und Transparenz. Skizze zur performativen Logik des Medialen. In: Performativität und Medialität. Hrsg. V. Sybille Krämer. München: Fink, S. 35-74.

Lemke, Thomas (2000) Neoliberalismus, Staat und Selbsttechnologien. Ein kritischer Überblick über die governmentality studies. In: Politische Vierteljahresschrift 41/1, S. 31-47.

Lemke, Thomas (1997) Eine Kritik der politischen Vernunft. Foucaults Analyse der modernen Gouvernementalität. Berlin/Hamburg: Argument.

Miklaucic, Shawn (2003) God Games and Governmentality: Civilization II and Hypermediated Knowledge. In: Foucault, Cultural Studies, and Governmentality. Hrsg. v. Jack Bratich / Jeremy Packer / Cameron McCarthy. New York: SUNY Press, S. 317-35.

Myers, David (2003) The Nature of Computer Games: Play As Semiosis. New York: Peter Lang.

Poblocki, Kacper (2002) Becoming-State. The Bio-Cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization. In: Focaal European Journal of Anthropology 39,1, S. 163-177.

Merleau-Ponty, Maurice (1986): Das Sichtbare und das Unsichtbare (1964). München: Fink.
Rose, Nikolas (1990) Governing the Soul. The Shaping of the Private Self. London/New York: Routledge.
Rose, Nikolas (1996) Inventing Our Selves. Psychology, Power, and Personhood. Cambridge: Cambridge University Press.
Rose, Nikolas (1999) Powers of Liberty. Cambridge: Cambridge University Press.
Salen, Katie / Zimmermann, Eric (2003) Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press.
Weber, Max (1972) Wirtschaft und Gesellschaft. Tübingen: J.C. Siebeck.
Winter, Rainer (1995): Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß. München: Quintessenz.

Gameographie

Capitalism (1995) Enlight/ Interactive Magic
Caesar (1992) Impressions Games/ Sierra Entertainment
Pharaoh (1999) Impressions Games / Sierra Entertainment
Sid Meyer's Civilisation (1991) MicroProse / MicroProse, Koei
Sid Meyer's Civilisation II (1996) MicroProse / MicroProse, Koei
SimCity (1989) Maxis/ Maxis
SimLife (1992) Maxis/ Maxis