

Rainer Mühlhoff; Theresa Schütz

Die Macht der Immersion. Eine affekttheoretische Perspektive

2019

<https://doi.org/10.25969/mediarep/12593>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Mühlhoff, Rainer; Schütz, Theresa: Die Macht der Immersion. Eine affekttheoretische Perspektive. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*. Immersion : Grenzen und Metaphorik des digitalen Subjekts, Jg. 19 (2019), Nr. 1, S. 17–34. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/12593>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-14371>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

DIE MACHT DER IMMERSION

Eine affekttheoretische Perspektive

RAINER MÜHLHOFF UND THERESA SCHÜTZ

ABSTRACT

Wir setzen uns mit zeitgenössischen Immersionsphänomenen auseinander und schlagen ein dezidiert affekttheoretisches Verständnis des Begriffs vor, welches an Theorien von Macht und Subjektivierung anschlussfähig ist. Immersion ist ein bestimmter Modus der Einbettung in ein Gefüge affektiver Relationen. Sie beruht auf reziproken Dynamiken des Affizierens und Affiziertwerdens, in denen das Individuum ganz in eine lokale Umgebung eingebunden und in seinem Denken, Fühlen und Handeln situativ moduliert wird. Die Erfahrungsqualität dieser Einbindung lässt sich – je nach Situation – als Vereinnahmung oder Verschmelzung erläutern. Wir diskutieren die gegenwärtige Verwendung des Immersionsbegriffs in Bezug auf verschiedene Beispieldomänen, die von Theater- und Performancekunst bis zu modernen Personalführungstechniken in der Industrie reichen. Mit Blick auf die sozialtheoretische Anwendung beschreiben wir unter dem Begriff der »immersiven Macht« eine im Affektiven wirksame Form von Gouvernementalität. Damit leisten wir insgesamt einen theoretischen Brückenschlag zwischen bestehenden kunst- und medienwissenschaftlichen sowie sozialtheoretischen Diskussionen von Immersion.

I. IMMERSION – EIN ZEITGENÖSSISCHES PHÄNOMEN

Ob in der Kunst, im Theater, in Design- und Konsumsphären oder in postindustriellen Arbeitsumgebungen – überall lässt sich zurzeit eine Konjunktur von Immersionsphänomenen beobachten; zumeist sind sie vermarktet als ein Versprechen »intensiv« in andere Welten, multisensorische Räume oder vergangene Zeiten einzutauchen. Dabei ist es vor allem der Unschärfe und metaphorischen Bedeutung des Begriffs geschuldet, dass er zur Beschreibung verschiedenster Formen und Formate situativer Einbindung von Individuen in technologische, kulturelle oder soziale Gefüge anwendbar zu sein scheint.

Etymologisch von der Partizipform »immersum« des lateinischen Verbs »immergere« hergeleitet, beschreibt das deutsche Substantiv »Immersion« zugleich den (aktivischen) Prozess des »Eintauchens« sowie den (passivischen) Zustand des »Eingetauchtseins« eines Gegenstands in ein umgebendes Medium. Wenn zum Beispiel in den Sozialwissenschaften von »immersivem« Spracherwerb die Rede ist, so hebt man damit auf das Eintauchen des sprachenlernenden Subjekts in das fremdsprachige geografische und kulturelle Umfeld ab. Erkundet das Subjekt mit-

tels technologischer Hilfsmittel wie Virtual Reality (VR)-Brillen oder Augmented Reality (AR)-Apparaturen eine virtuelle Welt, dann adressiert der Immersionsbegriff eine kognitive, wahrnehmungsphysiologische Dimension der Eintauchung.

In diesen Beispielen wird Immersion als Verweis auf einen situativen Einbettungsmodus verwendet, dem ein Denken zweier distinkter Entitäten zugrunde liegt – des Subjekts der Einbettung und des Mediums bzw. der Umgebung –, die auch im Moment der Immersion distinkt bleiben. Demgegenüber gibt es noch eine zweite Bedeutungsdimension des Immersionbegriffs, die sich von dem englischen Verb *to immerse* ableitet: *to immerse* ist über das lateinische Herkunftsverbs »immergere« mit *to merge* verbunden, das sich ins Deutsche mit »zusammenfügen«, »verbinden«, »verschmelzen« und »ineinander übergehen« übersetzen lässt. Damit wird über die Bedeutung des Eintauchens *von* etwas *in* etwas hinaus zugleich ein Aspekt der Verschmelzung und wechselseitigen Transformation beider Komponenten – gleichsam zu einem Dritten – angesprochen.

Von dieser dritten, anglophon orientierten Konnotation des Immersionsbegriffs ausgehend verfolgen wir in diesem Artikel die These, dass sich an verschiedenen Phänomenen der Immersion – und an der Beliebtheit dieses »buzz words« – ein markanter zeitdiagnostischer Aspekt gegenwärtiger Gesellschaften zeigt. Immersion ist sodann weniger ein Einzelphänomen in Kunst und Technikkultur, als der Gegenstand einer grundsätzlichen Zeitdiagnose. In einem breiten Spektrum gesellschaftlicher Bereiche ist eine Bereitschaft, mitunter sogar eine Sehnsucht von Subjekten erkennbar, sich außeralltäglichen, grenzüberschreitenden und zum Teil vereinnahmenden Erfahrungen hinzugeben – die oftmals im Zusammenhang kapitalistischer Konsum- und Verwertungslogik im Sinne einer »experience economy« (Pine/Gilmore) stehen. Insbesondere werden wir argumentieren, dass auch Techniken der Regierung und der Machtausübung – etwa in den Arbeitsumgebungen der Wissensindustrie – als »immersiv« bezeichnet werden können.

Während die öffentliche Debatte Immersion oft auf den Bereich neuer Technologien (Games, VR, AR, Biofeedback-Systeme etc.) beschränkt, werden wir in diesem Artikel ein dezidiert affekttheoretisches Verständnis des Begriffs vorstellen, das auf eine Gemeinsamkeit ausgewählter Immersionsphänomene verschiedener gesellschaftlicher Bereiche hinweist. Unter Affekt verstehen wir ein dynamisches, situiertes Wirkungsgeschehen zwischen Körpern und in Umgebungen, das partiell auch unreflektiert und unterhalb diskursiver Thematisierungen verlaufen kann, während wir den Begriff der Emotion für kulturell eingeübte und in sinnhafte Konstruktionen gebettete affektive Vollzüge reservieren.¹ Unsere hierauf aufbauende Konzeptualisierung von »Immersion« ist darauf ausgerichtet, Immersion als eine gelebte Form kontemporärer Intersubjektivität und Affektivität zu erläutern.² Die sozialtheoretische Anschlussfähigkeit dieses Immersionsbegriffs

1 Slaby/von Scheve: *Affective Societies – Key Concepts*.

2 Vgl. auch Mühlhoff/Schütz: »Verunsichern, Vereinnahmen, Verschmelzen«.

wird es überdies ermöglichen, ihn als Werkzeug der Kritik einer post-disziplinären Macht- und Subjektivierungsform der »immersiven Macht« einzusetzen.³

2. FALLSTUDIEN

Wir beginnen damit, zwei Beispiele auszuführen, die aus unserer Sicht symptomatisch sind für das kulturelle Gesamtphänomen der Immersion und überdies als paradigmatische Gegenstände zur Erläuterung unserer theoretischen Konzeption dienen. Das erste Beispiel ist aus dem Bereich des Gegenwartstheaters, das zweite aus dem Human Resource Management.

BEISPIEL I: IMMERSION IM GEGENWARTSTHEATER

Der Immersionsbegriff wird von einem breiten Spektrum wissenschaftlicher und kultureller Diskurse aufgegriffen. Zum Beispiel wird Immersion in den Film- und Literaturwissenschaften sowie in den Game Studies oft als rezeptionsästhetischer Begriff verwendet: Die Leser_innen eines Romans bzw. Zuschauer_innen eines Films werden als »immersiviert« beschrieben, wenn sie bei der Lektüre bzw. der Film-Sichtung das Gefühl haben, vollständig in die erzählte bzw. dargestellte Welt der Fiktion eingetaucht zu sein.⁴ Immersion gilt hier – analog zur Kategorie der Illusion – primär als eine mentale Erfahrung, die von der Imaginationsfähigkeit der Rezipierenden abhängt und in genealogischem Zusammenhang zum Begehren nach »totalem« Betrachtereintritt in den Bildraum steht, wie er in der Kunstgeschichte bereits mit frühesten Illusionsräumen wie den Panoramen – die heute wieder Konjunktur haben (vgl. asiatische Panoramen) – einsetzt.⁵ In den Medien- und Filmwissenschaften verschiebt sich dann, etwa mit Blick auf die in den 1990er Jahren populär gewordenen »movie rides« in IMAX Full-Dome-Projektionen, die Verwendung des Immersionsbegriffs zugunsten nicht mehr nur fiktionaler,⁶ sondern zuvorderst auch multimodaler, kinästhetischer Involvierung.⁷ Im Fall von Computerspielen schließlich bezieht sich »Immersion« auf einen komplexen Modus wahrnehmungsphysiologischer, kinästhetischer, narrativer und emotionaler Involvierung in die mediatisierte Welt, welche in den Game Studies als Präsenz⁸ oder Inkorporierung⁹ untersucht wird.

Auf den Bereich des Theaters und der Performancekunst scheint diese (ohnehin uneinheitliche) Prägung des Immersionsbegriffs nicht unmittelbar übertrag-

3 Mühlhoff: Immersive Macht.

4 Wolf: »Aesthetic Illusion«; Ryan: Narrative as Virtual Reality.

5 Grau: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart.

6 Voss: »Fiktionale Immersion«.

7 Curtis: »Immersion und Einfühlung«.

8 Jennett et al.: »Being in the Game«.

9 Calleja: In-Game.

bar zu sein. Aufgrund ihrer spezifischen Medialität und Materialität sind diese Kunstformen an ein ko-präsenes Hier und Jetzt von Performer_innen und Zuschauer_innen gebunden, vor deren Hintergrund zunächst gar nicht offensichtlich ist, *wer* da in *was* »eintauchen« soll. Und doch gibt es seit ca. zehn Jahren einen regelrechten Hype um Formate des zunächst primär in Großbritannien produzierten »immersive theatre«. ¹⁰ Hierbei handelt es sich um Aufführungsformate, die ihre Zuschauer_innen physisch, multisensorisch und zumeist interaktiv in den Aufführungsraum einbeziehen. Das Publikum verfolgt die Darstellung einer fiktiven Handlung nicht mehr sitzend, über Auge und Ohr, sondern wird mobilisiert, strömt aus in den gestalteten Raum, den es riechend und tastend zu entdecken gilt und in dem Performer_innen zu Gesprächs- und Interaktionspartner_innen werden.

Im Falle der Arbeiten des dänisch-österreichischen Kollektivs SIGNA begeben sich Zuschauer_innen in der Funktion »Gast« in eine ortsspezifische Performanceinstallation, welche qua minutiöser Ausstattung suggeriert, eine spezifisch »reale« Institution (etwa Krankenhaus, Firma, Verein etc.) zu sein. Überdies wird man darin nicht mehr als Theaterzuschauer_in, sondern je nach der fiktiven Institution konsequent als Patient_in, Angestellte_r, oder Mitglied adressiert sowie durch konkrete Handlungsaufträge, Gesprächssituationen oder überraschende Ereigniskonstellationen in diese Welt eingebunden. Durch den (Hyper-)Realismus der gestalteten Welten kann man temporär derartig in das Geschehen involviert werden, dass man den Rahmen der Fiktion vergisst. Im Geflecht der Interaktionen wird eine Wirklichkeitskonstruktion durch Zuschauer_innen und Performer_innen in einem Verhältnis der Komplizenschaft gemeinsam hervorgebracht. Auf Grund der asymmetrischen Machtverhältnisse zwischen Performer_innen und Zuschauer_innen erinnern Situationen innerhalb dieser Performanceinstallationen in Teilen an sozialpsychologische Gruppendynamik-Experimente der 1960er und 1970er Jahre. ¹¹

Insbesondere die Arbeiten von SIGNA sind aus unserer Sicht exemplarisch, um interaktive und dezidiert inter-affektive Mikrosituationen innerhalb solcher Formate als Szenen spezifisch sozial-relationaler Immersion zu studieren. Der besondere Aspekt der Immersion beruht in diesen Settings auf der subtilen Einhegung der Besucher_innen in ein mehrdimensionales Framing, das nicht zuletzt auf wirkungsästhetischen Strategien affektiver Manipulation basiert und dazu führt, dass sich Zuschauer_innen situativ mit ihren persönlichen und teils sehr intimen Regungen in das mikro-soziale Affizierungsgeschehen hineinbegeben. Hierzu unsere erste Vignette:

10 Für einen ersten Überblick über das ästhetische Spektrum von *immersive theatre*-Produktionen siehe Machon: »Immersive Theatres«.

11 So erinnert der Umgang mit Autorität(en) z.B. an das 1961 in New Haven durchgeführte Milgram-Experiment; gruppenspezifische Verhaltensweisen, die im Als-ob der Fiktion hervorgerufen werden, lassen an das 1971 in den USA durchgeführte Stanford-Prison-Experiment denken. Vgl. exemplarisch Pethes: »Spektakuläre Experimente«.

VIGNETTE I: SIGNA »VENTESTEDET« (DT. »WARTERAUM«):¹²

»You have changed lately. You don't know whom you can trust anymore. Nothing seems to be, as you know it. You are confused. You need help.« – Ich befinde mich bereits seit zwei Stunden in der Performanceinstallation »Ventestedet« im dänischen Kopenhagen. Nach Betreten der in einem Industriepark gelegenen Einrichtung »Laguna«, einer fiktiven psychiatrischen Anstalt, wurde mir zunächst erklärt, dass ich potentielle Patientin der bereits europaweit grassierenden Krankheit 3P sei. Um dies festzustellen, gebe man mir hier die Möglichkeit, mich auf ein fünfstündiges Screening, bestehend aus Therapiesitzungen, Tests sowie Einzel- und Gruppengesprächen, einzulassen. In der Laguna, gegründet vom deutschen Ärztehepaar Wächter, befinden sich derzeit etwa fünfundzwanzig »In-Patients«, die von ungefähr zehn Krankenpfleger_innen betreut werden und zugleich auch Forschungs-subjekte dieser noch unzureichend erfassten Pandemie sind. Erschöpfung, Halluzinationen, Schlafstörung und Sprachaussetzer konnten bereits als Symptome festgestellt werden. Gleich zu Beginn galt es, alle persönlichen Gegenstände abzulegen, auch die Kleidung musste gegen eine gebraucht-vergilbte Patient_innen-»Uniform« eingetauscht werden. Das Interieur wirkt aus der Zeit gefallen, als befände man sich eher im Jahr 1960 als 2014. Alle Fenster sind verschlossen, es ist warm und müffelig.

Nach einer Einführung, ersten Begegnungen mit den In-Patients Eunita, Minga-Maria und Marlon, einer Malgruppe und Gymnastikrunde befinde ich mich gemeinsam mit drei weiteren potentiellen Gast-Patient_innen im Untersuchungszimmer von Dr. Wächter. Zunächst will er wissen, wie es uns geht. In der vorgegebenen common ground-Sprache Englisch antworten wir der Reihe nach: Ok. Exited. Confused. Interested. Das seien doch keine Emotionen! [...] Der sich in seiner mit Autorität ausgestatteten Rolle sichtbar wohl fühlende Wächter testet im Folgenden unsere Empathiefähigkeit (indem er sich vor unseren Augen eine Verletzung zufügt) und befragt uns zu unserem Sexualleben: Beziehung oder Single, Mann oder Frau, wie oft Sex, wie oft Selbstbefriedigung, welche Vorlieben etc. Da ich die Fragen nicht beantworten möchte, führt er mich vor, indem er süffisant lächelnd in

12 Beispiel I liegen zwei ineinander verschachtelte Erlebnisberichte zu Grunde: Ein Auszug aus dem Erinnerungsprotokoll von Theresa Schütz zur besuchten Performanceinstallation »Ventestedet« in Kopenhagen am 08.12.2014 in der Zeit von 19 bis 24 Uhr; und eine Episode eines anonymisierten Zuschauer innen-Berichts, der sich auf dieselbe Aufführung bezieht und im Rahmen einer qualitativen Studie zur Publikumsinvolvierung bei SIGNA von Theresa Schütz angefragt wurde.

die Runde schaut und mich fragt, ob ich ein Problem mit meiner Sexualität habe. Ich fühle mich unwohl, merke wie ich rot werde. Ich eile aus dem Zimmer. [...] Zurück auf dem Gang beginnt das Licht zu flackern, Schwestern und In-Patients beginnen, wild kreischend von Zimmer zu Zimmer zu rennen. Ich finde mich im Gymnastiksaal wieder, vor mir liegt ein In-Patient mit heruntergelassener Hose, den eine andere Gast-Patientin versucht wieder anzuziehen. Ich helfe ihr. Die Geräuschkulisse, die bislang wie ambiente Musik, geradezu angenehm eindudelnd im ganzen Gebäude zu vernehmen war, wird nun von dröhnendem Rauschen überdeckt. [...] In den Wirren mischt sich auch ein guruähnlich-durchgeknallter In-Patient unter uns. Nackt, nur mit Indianerkopfschmuck versehen und mit schwarz geschminkten Augen. Er ist offenbar in spielerischer Aktion einer anderen In-Patient hinterhergelaufen, die sich gleichfalls nackt zwischen uns drängt und auf einer Handtrommel Rhythmen schlägt. Mit einem Mal stürzt er sich auf sie. Ist sie in Trance? Nein, sie wehrt sich. Aber er scheint völlig manisch und versucht sie mitten unter uns zu vergewaltigen. Ich überlege einzugreifen. Um den Theaterrahmen wissend, finde ich mich zerrissen: Spiele ich weiter mit, indem ich zu- bzw. wegschaue und tue nichts oder interveniere ich? Um mich herum erkenne ich auch A. und S., die teilnahmslos und gelangweilt herumstehen. Ich halte es nicht aus. Aus einem Impuls heraus verhindere ich die Vergewaltigung aktiv. Gespielt oder nicht, ich wollte das einfach nicht sehen und hatte das Bedürfnis, etwas dagegen zu tun. Kopfschütteln über die Leute um mich rum, dafür aber eine innere Zufriedenheit, das Richtige getan zu haben.

Im Gegensatz zum klassischen Setting im Theatersaal verfolgt das Publikum die Handlungen der In-Patients, Pfleger_innen und Ärzte hier nicht sitzend und distanziert aus dem verdunkelten Zuschauersaal, sondern wird in den gestalteten Erfahrungsraum der fiktiven Psychiatrie Laguna mit allen Sinnen eingelassen. Die produktionsästhetische Konstellation, dass sich Zuschauer_innen durch die Räume bewegen, das Interieur haptisch erfahren und den gereichten Früchtetee oder bunten Puffreis schmecken können, dass sie der fortlaufenden, klanglichen Beschallung ausgesetzt sind und sie in komplexe, intime und emotionale Interaktionen von und mit In-Patients und Angestellten eingewoben werden, führt zu einer komplexen affektiven Einbettung der Teilnehmenden, die das Performancegeschehen zu allererst hervorbringt.

Für die Immersionserfahrung in »Ventestedet« scheinen insbesondere Schlüsselszenen intensiv verunsichernder, emotionaler wie affektiver Einbindung entscheidend zu sein. In der Vignette zeigt sich wie Zuschauerin I mit ihren spezifischen affektiven Dispositionen von der Situation (die wesentlich bestimmt ist durch die fiktiven Autorität, die intime Details zum Sexualleben vor einer Gruppe Unbekannter erfragt) auf eine Weise vereinnahmt wird, die im Ausagieren der

distinkten Emotion Scham resultiert. Durch die Wahrnehmung direkter Reaktionen der anderen Zuschauer_innen auf das eigene Verkörpern der Emotion wird diese in der Art ihrer strukturellen Erzeugung wie Hervorbringung potentiell zum Gegenstand der Selbstreflexion. Zuschauerin 2 fühlt sich auf der Basis bisheriger Verunsicherungserfahrungen in der Performanceinstallation in Kombination mit ihrer intrinsischen Motivation, Schutzbefohlenen helfen zu wollen, in der (zeitlich deutlich späteren) Situation der drohenden Vergewaltigung dazu veranlasst, trotz des Wissens um den existierenden Kunstrahmen in die Szene zu intervenieren und damit das Risiko einer weiteren Eskalation oder Verführung ihrer Person einzugehen.¹³

BEISPIEL 2: IMMERSION IM HUMAN RESOURCE MANAGEMENT – »LIFE AT GOOGLE«

Unsere zweite Fallstudie handelt von dem Arbeitgeber Google Inc. Unsere Benennung »Life at Google« entspringt der eigenen Terminologie des Unternehmens auf seiner Website, wo das Arbeiten dort als eine Lebensform beschrieben wird. Der Begriff der Immersion ist in wissenschaftlichen Diskursen zu Personalführung und Human Resource Management im Gegensatz zu kunstwissenschaftlichen Diskursen nicht geläufig. Die Behauptung eines Zusammenhangs zwischen diesen Bereichen ist vielmehr eine *These*, die wir hier etablieren möchten.

Google ist ein IT-Unternehmen der zweiten Phase der New Economy, das nicht nur durch seine innovativen technologischen Produkte weltweit bekannt geworden ist, sondern ebenso als Innovator auf dem Gebiet des Human Resource Managements gilt. Besonders Anfang der 2000er Jahre, als die Dot.com-Blase platzte und ein harter Überlebenskampf zwischen den beteiligten Unternehmen einsetzte, reichte es nicht mehr aus, Mitarbeitende lediglich zu einem hohen (zeitlichen, personellen) *commitment* zu motivieren. Zunehmend rückte das Schlagwort der »Kreativität« in den Mittelpunkt der Personalführung, denn es galt in der Erfindung neuer Produkte und im Aufspüren neuer Trends der Konkurrenz stets einen Schritt voraus zu sein.¹⁴ Doch wie fördert oder »forciert« man Kreativität?

Der dominante »Stil« des Human Resource Managements im Bereich Wissensarbeit der letzten zwei Jahrzehnte ist wesentlich von der sogenannten »Start-Up-Kultur« geprägt, die durch Silicon Valley-Unternehmen wie Google angestoßen wurde. Die Instrumente dieser Personalführungstechnik fokussieren auf »o-

13 Innerhalb der bestehenden theaterwissenschaftlichen Forschung zu *immersive theatre* verorten wir uns hiermit auf der Seite derjenigen, denen es um die Differenzierung und Spezifizierung dessen geht, was man »immersive Erfahrung« im Rahmen von Kunst nennen könnte. Für eine Differenzierung von *immersive theatre* als Genre und der Konzeptionalisierung von »immersiver Erfahrung« in den Arbeiten der britischen Gruppe Punchdrunk siehe Biggin: *Immersive Theatre and Audience Experience*.

14 Vgl. Terranova: »New Economy«; Boltanski-Chiapello: *Der neue Geist des Kapitalismus*; Reckwitz: *Kreativität*.

pen spaces«, stimulierende Umgebungen, personelle Diversität und räumliche Anordnungen, die hohes Potenzial für zufällige Begegnungen am Arbeitsplatz schaffen. Der Arbeitsplatz soll als subkulturelle Sphäre inszeniert werden, die den Mitarbeitenden zur *Lebensumgebung* wird und ein affektiv gelebtes Gefühl der Zugehörigkeit schafft. Persönlicher Austausch jenseits des funktional Notwendigen soll intensiviert werden – denn beiläufige und ungezwungene Gespräche gelten als die Quelle innovativer Ideen.

Für die Ingenieure bei Google wurden in den frühen 2000er Jahren innenarchitektonische Arrangements geschaffen, die wohl am treffendsten als »Kindergarten«-Umgebungen beschrieben werden können: Spielsachen, Fahrräder in den bunten Google-Farben, Billard-Tische, Star Trek-Poster und »eine riesige, schrecklich gefälscht aussehende Kopie von SpaceShipOne hängt in der Mitte des Hauptgebäudes und das Imitat eines Dinosaurierskeletts steht draußen«¹⁵ am Google-Hauptquartier in Mountain View, Kalifornien. Google wurde schnell berühmt für seine affektiv arrangierten Arbeitsumgebungen, in denen sich das Arbeiten wie Spielen anfühlt und die meist 20 bis 25 Jahre alten Mitarbeiter_innen, die direkt vom College kommen, so viel Zeit wie möglich verbringen sollen.¹⁶ In loser Anknüpfung an den (ursprünglich subversiven) Hacker-Kult der 1980er und an den Spieltrieb einer »millennial generation« der US-amerikanischen Mittelschicht wurden diese Umgebungen geschaffen, um junge »Talente« bei einer ganz spezifischen affektiven und psychologischen Disposition anzusprechen. Im Rahmen von Google-Werbeveranstaltungen an Universitäten wurde das Arbeiten dort als »Fortsetzung des College-Lebens« stilisiert. Die Firma stellte eine holistische Umgebung bereit, in der für alle praktischen Bedürfnisse gesorgt wird – kostenloses Essen, Wäscheservice, Ärzte und Sportstätten vor Ort, bis hin zu einem firmeneigenen Busnetzwerk, welches die Mitarbeitenden in der San Francisco Bay Area morgens zur Arbeit transportiert, damit sie schon während dieser Zeit unter sich (und mit dem Intranet der Firma verbunden) sein können.

Googles spielerische Arbeitsumgebungen der 2000er Jahre, die seither von vielen Unternehmen kopiert wurden und das verbreitete Phantasma einer Start-Up-Kultur angestoßen haben, sind exemplarisch für lokale »affektive Arrangements«,¹⁷ die gezielt so gestaltet sind, dass Mitarbeitende mit ihren personalen und affektiven Potenzialen, Beziehungen und möglicherweise auch devianten Impulsen in einen Produktionsapparat eingebunden werden. War die Gruppendynamik-Forschung der Nachkriegszeit und das daraus entstandene Teamwork-Paradigma (mit ihrer umfassenden Institutionalisierung von Teambuilding und Feedback-Kultur)¹⁸ noch darauf ausgerichtet, die affektiven Bindungen zwischen Mitarbeitenden entlang der Dimensionen Zuverlässigkeit, Wertschätzung, Offen-

15 Swartz: »Google keeps employees«, eigene Übersetzung.

16 Terranova: »New Economy«; Swartz: »Google keeps employees«.

17 Slaby et al.: »Affective Arrangements«; Mühlhoff/Slaby: »Immersion at Work«.

18 Vgl. Boltanski/Chiapello: Der neue Geist des Kapitalismus; Gregg: »Work's Intimacy«.

heit, geteiltes Commitment zu stärken, stimuliert das Arrangement eines »Lebens bei Google« gezielt einen gemeinsamen Spieltrieb, den Drang zum Verrückten und Neuen und somit mittelbar – vermeintlich – *Kreativität*. Das Spielerische vereint dabei (1) eine tief wurzelnde, affektiv verankerte Faszination für Technik, (2) die Möglichkeit des unbekümmerten, nicht-kompetitiven Ausprobierens (unabhängig von marktrationalen, politischen oder kritischen Erwägungen) und (3) eine soziale Interaktions- und Identifikationsdynamik, die auf »positiven«, wechselseitig verstärkenden und euphorisierenden Affekten am Arbeitsplatz beruht.¹⁹ Die simultane Intensivierung affektiver Dynamiken entlang dieser drei Achsen ist das Herzstück der spezifischen Innovationskultur der New Economy in den 2000er Jahren.

Bemerkenswert ist hierbei, dass die Mitarbeitenden in dieser Formation weniger als Expert_innen eines bestimmten Spezialwissens, und ebenso wenig als Subjekte von Disziplin und Gehorsam adressiert werden. Vielmehr werden sie als Träger bestimmter *affektiver Potenziale* produziert und zugleich eingehegt. Die Strategie der Personalführung in diesen (privilegierten) Milieus hochqualifizierter Wissensarbeit beruht darauf, für die spezifischen affektiven Potenziale der Mitarbeitenden ein geeignetes »Biotop« zu schaffen, in dem sie sich frei entfalten können und dadurch zugleich »gefesselt« werden. Aus der subjektiven Sicht handeln die Angestellten dabei selbstbestimmt und selbstorganisiert; die treibende Kraft ist ihre Selbstentfaltung in der bereitgestellten Umgebung. Aus Sicht des Managements ist dieser Rahmen jedoch auf subtile Weise so strukturiert, dass die Kräfte der Selbstentfaltung darin stets in produktive und für die Firma nützliche Richtungen gelenkt und somit produktiv gebunden werden können.

Diese – eher der visionären Sicht der Management-Ideologie folgende – Darstellung ist allerdings nur eine Seite des Phänomens, wie kritische Stimmen nahelegen. »Google keeps employees by treating them like kids« ist zum Beispiel der Titel eines verbreiteten Blog-Posts des Programmierers und Internet-Aktivisten Aaron Swartz (1986–2013). Er weist schon früh darauf hin, dass die Immersivierungstaktiken von Google nicht bloß eine vorübergehende und situative Intensivierung bestimmter Potenziale der Mitarbeitenden bewirken. Beobachtungen legen vielmehr nahe, von einer systematischen und dauerhaft prägenden Strategie der »Infantilisierung« zu sprechen, und das bedeutet, dass diese Form der Einbindung eine bleibende, Subjektivität-formierende Rückwirkung auf die immersivierten Individuen hat:

The dinosaurs and spaceships certainly fit in with the infantilizing theme, as does the hot tub-sized ball pit that Googlers can jump into and throw ball fights. Everyone I know who works there either acts childish (the army of programmers), enthusiastically adolescent (their managers and overseers), or else is deeply cynical (the hot-shot pro-

19 Mühlhoff: Immersive Macht.

grammers). But as much as they may want to leave Google, the infantilizing tactics have worked: they're afraid they wouldn't be able to survive anywhere else.²⁰

Unabhängig davon, wie verallgemeinerungsfähig diese Beschreibung ist, wird daran ein grundsätzlicher Punkt über affektbasierte Regierungstechniken sichtbar: Es ist möglich, dass immersive Umgebungen Individuen mit passenden »affektiven Dispositionen« (siehe unten) und subjektiven Selbstrelationen *produzieren*, die den Fortbestand dieser Umgebungen stützen. Auch wenn die Zusammenarbeit darin als frei, autonom, Spaß-getrieben und betont hierarchiefrei wahrgenommen wird, müssen sie nicht frei von einer impliziten und schwächeren Form der Beeinflussung sein. Diese Form der Beeinflussung operiert nicht über offene Zwänge, sondern durch reziproke Modulation der Individuen in intensiven Affektdynamiken. Diese Modulation kann, wenn sie andauert, eine Tiefendimension erlangen, die für das Affizierungsvermögen und die Subjektivität der Betroffenen dauerhaft prägend wird. Man könnte von einem affektiven Lock-in-Effekt sprechen, der die Individuen auf die affektiven Gesetzmäßigkeiten eines ganz bestimmten Milieus verengt und sie deshalb dort festsetzt.

Im Folgenden werden wir argumentieren, dass die zentrale Qualität der Immersion, die diese Beispiele miteinander verbindet, als eine bestimmte Form der affektiven Einbindung von Individuen in mikro-soziale Situationen theoretisiert werden kann. Diese Herangehensweise wird es sodann erlauben, Immersion auch als macht- und subjektivierungstheoretischen Begriff zu konturieren.

2. EIN AFFEKTTHEORETISCHES VERSTÄNDNIS VON IMMERSION

In unserem affekttheoretischen Ansatz bezeichnet Immersion einen bestimmten Modus emotionaler und affektiver Einbindung in ein gegenwärtiges oder mediatisiertes soziales Geschehen. Dieser Modus beruht sowohl auf einem ergreifenden Moment (»im Bann der Situation sein«), als auch auf eigener Mitwirkung an der relationalen Dynamik, die dieser etwas hinzufügt oder sie mitträgt. Immersion beeinflusst deshalb das Denken, Fühlen und Handeln der Individuen in der Situation, jedoch nicht durch Überwältigung von außen oder durch Zwang, sondern als ein Modulationsgeschehen, in dem mitgebrachte und in der Vergangenheit angelegte Potenziale des Individuums selektiv aktiviert werden. Aus der subjektiven Sicht kann dieser Zustand der Immersion als Verschmelzung oder Vereinnahmung beschrieben werden. Um dieses Verständnis zu präzisieren, seien kurz wenige Punkte zum zugrundeliegenden Affektbegriff genannt:

20 Swartz: »Google keeps employees«.

RELATIONALITÄT VON AFFEKT

Wir folgen in unserem Verständnis von Affekt grob der durch Baruch Spinoza und Gilles Deleuze markierten philosophischen Tradition.²¹ Affektivität verstehen wir als ein reziprokes Wirkungsgeschehen zwischen – sowohl menschlichen als auch nicht-menschlichen – Individuen. Affekt ist nur in Extremfällen rein einseitig aktiv oder passiv und tritt grundsätzlich als reziproke Dynamiken auf, in denen sich Affizieren und Affiziertwerden, Aktivität und Rezeptivität, Bewegen und Spüren, Handlung und Erfahrung in einem mikrosozialen Kontext verschränken. »Verschränken« heißt, dass sich aktive und rezeptive Komponenten der Teilhabe nicht analytisch auftrennen lassen,²² denn wie das Individuum in der Dynamik affiziert wird, beruht wesentlich darauf, wie es selbst affizierend darin wirkt; und wie das Individuum seine Involvierung erfährt, ist untrennbar damit verknüpft, wie es in die Dynamik selbst affizierend eingebunden ist. Immersion, als ein bestimmter Typus affektiver Einbindung, ist somit gekennzeichnet durch ein Zusammenwirken-mit und nicht ein einseitiges Einwirken-auf.

AFFEKTIVE DISPOSITIONEN

Für die Analyse konkreter Affizierungsdynamiken ist es hilfreich, jedem Individuum eine spezifische Affektfähigkeit zuzuschreiben, die im Folgenden als dessen affektive Disposition bezeichnet wird.²³ Die affektive Disposition eines Individuums ist (im Fall menschlicher Individuen) nicht als angeboren vorzustellen, sondern als ein biografisch und ontogenetisch hervorgebrachtes Vermögen, von anderen affiziert zu werden und selbst andere Individuen zu affizieren. Sie umfasst eine virtuelle Gedächtnisfunktion²⁴ der spezifischen Formen und Muster affektiver Reziprozität, in die das Individuum in vergangenen Relationen und Konstellationen involviert war (Eltern, primäre Bezugsgruppen, Schulklasse, Freunde etc.). Be-

21 Spinoza: »Ethik«; Deleuze »Spinoza: Problem des Ausdrucks«; »Spinoza: Praktische Philosophie«. Siehe spezifisch Mühlhoff: Immersive Macht; Slaby/Mühlhoff: »Affect«. Zur generellen Orientierung in den *affect studies* Blackman: Immaterial Bodies.

22 Mühlhoff: »Affective Resonance«; Immersive Macht.

23 Siehe zum Begriff Mühlhoff: »Affective Disposition«. In der Spinozistischen Terminologie verbirgt sich hinter der affektiven Disposition die *potentia*, als spezifisches Affizierungsvermögen, welches den Einzeldingen zugeschrieben wird (vgl. Deleuze: »Spinoza: Problem des Ausdrucks«; »Spinoza: Praktische Philosophie«). Der Begriff der Disposition bietet jedoch weitere Querverbindungen, darunter einen Bezug zum Foucaultschen Dispositiv-Begriff und zum Deleuze'schen *agencement*, die es erlauben, das Affizierungsvermögen eines Individuums auch in Hinblick auf seine Prägung durch soziale Strukturen zu thematisieren und zu kritisieren. Im Fokus des vorliegenden Artikels kann hierauf nicht genauer eingegangen werden, siehe jedoch Slaby et al.: »Affective Arrangements« und Mühlhoff: Immersive Macht.

24 Eine affektive Disposition ist genaugenommen als Virtualität im Sinne von Deleuze (vgl. Differenz und Wiederholung, 266ff.) und Bergson zu konzeptualisieren, siehe Mühlhoff: »Affective Disposition«.

sonders zu betonen ist, dass auch die spezifische *Rezeptivität* des Individuums für Affizierung durch andere ein Teil dieser affektiven Disposition ist. Das heißt, das spezifische Affizierungsvermögen befähigt ein Individuum nicht allein zur Aktivität, sondern umfasst auch eine spezifische Sensitivität für Affizierungen anderer, denn nicht jedes Individuum ist auf gleiche Weise affizierbar.²⁵

Prinzipiell ist die affektive Disposition eines Erwachsenen facettenreich und vielschichtig, da sie biografisch auf einer Pluralität persönlicher und struktureller Einflüsse beruht. Dennoch ist die Art und Weise, wie ein Individuum *in einer konkreten sozialen Situation* affizieren und affiziert werden kann, nicht allein Produkt seiner Vergangenheit, sondern wird von den an der Situation beteiligten Individuen und Dingen, die ihrerseits eine spezifische affektive Disposition mitbringen, jeweils *in situ* mitbestimmt. »Affektive Disposition« ist deshalb ein relationaler *Potenzialbegriff*. Affizierungspotenziale werden durch vergangene Affektrelationen erworben, aber in ihrer gegenwärtigen Entfaltung durch situative (relationale) Faktoren moduliert.

Dieser begriffliche Twist ist durch eine Doppeldeutigkeit verbürgt, die den Begriff der »disposition« besonders im Englischen kennzeichnet: Disposition bezieht sich dort einerseits auf die Eigenschaft eines Individuums, zu bestimmten Verhaltensweisen oder Reaktionsmustern zu tendieren und für bestimmte Einflüsse empfänglich zu sein (Charakterzüge, psychologische Eigenschaften, Krankheitsdispositionen). »Disposition« besitzt zugleich jedoch die Konnotation des Verfügungkönnens, etwa wenn ein situativer Rahmen ein Individuum zu bestimmten Affizierungs-, Denk- und Handlungsweisen disponiert, also wenn er über das darin mögliche Affizieren, Denken und Handeln eines Individuums »verfügt«. Diese Doppeldeutigkeit ist charakteristisch für den Dispositionsbegriff in dem hier entwickelten Verständnis. Durch affektive Dispositionen werden in der Vergangenheit erworbene Affizierungspotenziale derart in der Gegenwart wirksam, dass das Individuum auf ihrer Grundlage einerseits affektiv verfügbar wird und zugleich gestaltend an einer Affektdynamik beteiligt ist. Ein Individuum kann deshalb prinzipiell in ein Spektrum verschiedenster Muster und Dynamiken des Affizierens und Affiziertwerdens treten, das sich etwa in verschiedenen Freundeskreisen, Paarbeziehungen, Arbeits- und Freizeitkontexten je unterschiedlich ereignet. Diese Muster knüpfen jeweils an verschiedene Aspekte der affektiven Disposition des betroffenen Individuums an und bringen diese Disposition zugleich je nach Situation *differenziell* zur Geltung.²⁶

25 Zu diesem Punkt in der Spinoza-Rezeption, Deleuze: »Spinoza: Praktische Philosophie«; Kwek: »Power and the Multitude« und Mühlhoff: *Immersive Macht*, Kap. I.3.

26 Hiermit ist auf das differenzphilosophische Prozessdenken bei Bergson und Deleuze verwiesen. Das »zur Geltung kommen« der affektiven Disposition ist als Aktualisierungsprozess *virtueller* Affizierungspotenziale in dem jeweiligen affektiven Arrangement (*agencement*) zu denken. Vgl. zu dieser Terminologie Deleuze: »Bergson« und »Differenz und Wiederholung«, sowie die Anwendung in Mühlhoff: »Affective Resonance« und *Immersive Macht*.

In Bezug auf Immersion erlaubt der Begriff der affektiven Disposition nun ein genaueres Verständnis für den folgenden Sachverhalt: Immersion beschreibt weder eine Eigenschaft allein einer Umgebung, noch einen Zustand, der ganz innerhalb des Subjekts lokalisierbar wäre, sondern eine Dynamik des Zusammenspiels von Subjekten untereinander und in Umgebungen. Im Moment der Immersion stabilisiert sich das Wechselspiel der affektiven Dispositionen der beteiligten Individuen auf solche Weise, dass sich die Dynamik auf bestimmte Affizierungsmuster unausweichlich verengt, die schwer aufzubrechen sind. Man könnte sagen, Immersion ist eine »Resonanzkatastrophe« (eine sich ins Unendliche intensivierende wechselseitige Steigerungsdynamik bestimmter Affekte) zwischen den Affektdispositionen mehrerer Individuen innerhalb eines situativen Framings. Grundsätzlich gilt deshalb für Immersion, dass jedes Individuum eine Angänglichkeit für die je spezifischen Muster einer immersiven Dynamik mit in die Situation einbringt (es ist zu dazu disponiert), zugleich jedoch werden diese Muster erst durch den Feedback-Effekt der immersiven Situation intensiviert und stabilisiert (die Individuen sind für sich betrachtet jedoch nicht zu dieser Affizierungsweise determiniert).

Erst ein bestimmtes reziprokes, interaktives und inter-affektives Zusammenspiel von affektiven Dispositionen mehrerer Individuen und affektiven Stimuli der Umgebung bringt also jenen Typ von Dynamik hervor, den wir als Immersion bezeichnen. Damit sind Konstellationen gemeint, in denen die relationale Dynamik die Individuen ganz *in den Bann ihrer konkreten lokalen Gesetzmäßigkeiten nimmt*, ganz in die innere Funktionslogik eines (zugleich affektiven, sozialen, diskursiven, symbolischen, institutionellen) Kräftegefüges einhegt – wobei diese Funktionslogik selbst aus dem Zusammenspiel der affektiven Dispositionen der Individuen und den Strukturen der Umgebung emergiert. Ein immersiviertes Subjekt ist vereinnahmt und ganz mit der Situation verschmolzen, wobei dies prinzipiell auf lustvolle und unlustvolle Weise möglich ist und somit keine Aussage über die damit einhergehende affektive Tonalität oder psychologische Valenz impliziert. Man kann in Immersion euphorisiert zu etwas hingerissen sein, oder verstört und zerrüttet werden, weil das Affektgeschehen »unangenehme« oder gar »verdrängte« Aspekte der eigenen Affizierbarkeit tangiert; in beiden Fällen jedoch wird das eigene Vermögen zu affizieren und affiziert zu werden in der immersiven Situation moduliert. Diese Dimension der Vereinnahmung gilt selbst für potenziell störende und disruptive Impulse, da der wesentliche Aspekt für Immersion nicht auf der Ebene von Bewertungen und normativ evaluierten Qualitäten liegt, sondern den reziproken Affizierungsvorgang selbst betrifft.

Prinzipiell ist das Subjekt natürlich dazu in der Lage, durch bewusste oder unbewusste Eingriffe seine Eingebundenheit in eine Affektdynamik zu beeinflussen. Es kann zum Beispiel versuchen, bestimmten affektiven Dynamiken, Personen oder Situationen auszuweichen, weil sie »einen wunden Punkt« treffen und ein Trauma, eine Unsicherheit, Beschämung etc. an ihm hervorkehren. Viele solcher Ausweichmanöver verlaufen gar nicht bewusst und entscheidungsbetont,

sondern reflexhaft, intuitiv oder habitualisiert. So ist es etwa eine häufig beobachtbare Reaktion bei der Bezeugung körperlicher Übergriffe oder Gewaltszenen, dass Subjekte die Situation für sich herunterspielen, wegschauen oder weggehen anstatt einzugreifen. Auch die potenzielle Vergewaltigungsszene in SIGNAs »Ventestedet« (Vignette 1) spielt genau mit diesen reflexhaften (bzw. fehlenden) Distanzreaktionen unserer exemplarischen Besucherin. Allerdings – und das macht erst den immersivierenden Charakter dieser Szene aus –, kommt die Zuschauende hier nicht so leicht davon: die Situation ist so konstruiert, dass sie sich der Szene aussetzen *muss*, weil sie zwischen ihren Schamregungen, eventuellen Traumata und Empathiegefühlen, dem Wissen um die Inszeniertheit und kausallo-gische Passung mit dem Rahmennarrativ in einem Mikrobiotop »gefangen« genommen wird, in dem sie überdies noch ihrer eigenen reflexhaften Reaktionsweise ausgeliefert wird und insgesamt unausweichlich dazu genötigt ist, sich dazu zu verhalten.

Die für Immersion zentrale Qualität der Vereinnahmung und Verschmelzung äußert sich gerade darin, dass sich die relationale Affizierungsdynamik für ein Individuum auf einen bestimmten Punkt seiner affektiven Disposition mehr oder weniger ausweglos verengt, so dass das Individuum in dieser Situation nicht über das volle Spektrum seines Affizierungs-, Denk- und Handlungsvermögens verfügt. Dennoch darf Immersion nicht mit einer äußerlichen Überwältigung oder Passivierung verwechselt werden. Denn die Erfahrung von Vereinnahmung in Immersion beruht auf der Entfaltung *eigener* Affizierungspotenziale, durch die das immersivierte Subjekt aktiv zur Situation beiträgt und zugleich momentan mit dem Geschehen verschmilzt. Während die Eingebundenheit in ein immersives Gefüge also stets auch agierend und affizierend (nicht nur passiv und rezeptiv) ist, bezieht sich das spezifische Merkmal der Vereinnahmung darauf, dass das immersivierte Individuum innerhalb der Situation nicht über Mittel und Kräfte der Distanzierung, Suspension oder willentlichen Modifikation seiner Einbindung verfügt. Immersion kann somit bewirken, dass das Individuum von einem Teil seines Vermögens abgeschnitten wird und nicht mehr in vollem Maß über seine Bezüge und reflexiven Orientierungspunkte außerhalb der Szene verfügt (seien sie persönlich, politisch, symbolisch).

3. IMMERSIVE MACHT

In Beispiel 2 deutete sich ein bestimmtes sozialtheoretisches Interesse an Immersionsphänomenen an, das sich auf Grundlage unserer affekttheoretischen Fassung des Begriffs nun näher erläutern lässt: Immersion – als Personalführungstechnik in modernen Arbeitsumgebungen – wird hier dazu eingesetzt, eine bestimmte (spielerische) Form des Verhaltens, des Engagements und der Selbstbezüglichkeit von (Lohn-)Arbeitenden völlig ohne explizite Weisung oder hierarchische Zwänge

hervorzubringen.²⁷ Darin spiegelt sich die oben beschriebene theoretische Figur wieder, dass das Verhalten eines immersivierten Subjekts darauf beruht, dass ein bestimmter Teil seiner affektiven Disposition (hier Spieltrieb, Empfänglichkeit für eine bestimmte Form affektiv manifestierter Zugehörigkeit und Selbstbestätigung) subtil intensiviert und durch situative Rahmung gegenüber anderen möglichen Teilen seines Vermögens in den Vordergrund gestellt wird. Auf diese Weise kann eine scheinbar paradoxe Formation der mikro-sozialen »Gouvernementalität«²⁸ hervorgebracht werden, in der die Mitarbeitenden einerseits in einem subjektiven Gefühl der freien Entfaltung, selbstbestimmten Handlungsweise und ideengetriebenen Verspieltheit beteiligt sind, während andererseits doch die Richtungen, in die sich ihre Potenziale entfalten, durch den relationalen Rahmen subtil vorstrukturiert sind.

Die Einbindung, die hier zu beobachten ist, ist immersiv, denn sie beruht auf der Vereinnahmung in einem Geflecht affektiver Resonanzdynamiken, das als holistische, dezidiert dazu gestaltete Umgebung einen Raum gesteigerter Intensitäten bildet. Markanterweise löst die Bindung der Arbeitenden an den Arbeitsplatz durch Intensität hierbei das ältere, fordistische Prinzip der »Einschließungsmilieus« (Bindung durch Umgrenzung und feste Arbeitszeiten) ab:²⁹ *Immersive Macht*, wie wir fortan die affektive Form des Regierens nennen möchten, hat zwar mit situativ geschlossenen Milieus zu tun, doch die Schließung ist nicht Ursache sondern Effekt inhärenter und intensiver Qualitäten – es ist eine Abschließung, die weder auf den Mauern einer Fabrik noch auf durch Disziplin internalisierten Normen beruht. Dies zeigt, dass Immersion als eine Form der Einflussnahme und somit der Machtausübung aufgefasst werden kann, die als ein Modulationsgeschehen in als hierarchiefrei inszenierten sozial-relationalen Kontexten erläutert werden muss. Sozialtheoretisch steht sie der Repression, dem Zwang, der Weisung und Unterwerfung gegenüber und beschreibt doch eine Form der situativen Einwirkung auf das Denken, Fühlen und Handeln eines Individuums.

Im Sinne einer kritischen Theorie verweist der Immersionsbegriff deshalb auf eine (vielleicht neuartige, aktuell salient werdende) affektiv-relationale Modalität von Macht- und Subjektivierungswirkung.³⁰ Diese immersive Spielart von Macht setzt die von Foucault beschriebene historische Linie, beginnend bei der souverä-

27 Vgl. auch die umfassende Kritik post-industrieller Managementstrategien in Berardi: *Soul at Work* und Boltanski, Chiapello: *Der neue Geist des Kapitalismus*.

28 Foucault: *Geschichte der Gouvernementalität I*.

29 Vgl. Deleuze: »Postskriptum«.

30 Hierbei ist Macht nicht als individueller Besitz der einen und Mangel der anderen zu verstehen, sondern als relationale, produktive und steigerungsfähige Größe im Sinne eines »handelnden Einwirkens auf Handeln« in Anschluss an Foucault: »Subject and Power«; *Sexualität und Wahrheit I*. Einer von uns hat ausgeführt, dass dieser Machtbegriff mit dem in Spinozas Affektenlehre verankerten Begriff des Vermögens (*potentia*) zusammengeführt werden kann, um eine Theorie affektiver Subjektivierung zu erhalten, siehe Mühlhoff: *Immersive Macht*.

nen Macht über Disziplinarmacht zur Gouvernamentalität, in die Gegenwart fort. Die Produktion von Subjektivität erfolgt hier nicht durch hierarchische Einwirkungen in der Vergangenheit (Disziplinierung); auch nicht durch die explizite Bindung des Subjekts an Konventionen und normative Ordnungen, durch die etwa bestimmte Normalverhaltensweisen in die Körper und das subjektive Bewusstsein eingeschrieben werden. Die Modulation des Verhaltens verläuft in der immersiven Spielart von Macht gerade situativ und ephemere im Register affektiver Dynamiken. Sie ist Produkt nicht allein diachroner Prägung, sondern wesentlich auch einer situativen (synchronen) Reziprozität. Keineswegs sind die Gefüge der immersiven Macht frei von Hierarchien – doch diese werden gruppenspezifisch maskiert und operieren unbemerkt im Verlauf reziproker Dynamiken.

Unser zweites Beispiel zeigt, dass das Design immersiver Umgebungen zur Technik einer *affektbasierten Gouvernamentalität* avanciert ist. Vor diesem Hintergrund ist unser affekttheoretischer Zugriff auf Immersion als ein Beitrag zum Studium der Funktionsweise moderner »Kontrollgesellschaften« zu verstehen.³¹ Auf die Fragen möglicher Kritik und Emanzipation in Bezug auf die Subjektivierungsweise dieser Formationen ist in nachfolgenden Arbeiten gesondert einzugehen. Denn in einer Umgebung, wo Arbeitsrelationen mit sozialen Relationen, Pflichterfüllung mit dem eigenen Luststreben, und Unternehmensziele mit den subjektiven Empfindungen von Selbstentfaltung verschmelzen, ist kaum zu erwarten, dass klassische Kritikstrategien identisch anwendbar sind. Und auch die gesellschaftliche Rolle des Phänomens immersiver Theater- und Performancekunst ist vor diesem Hintergrund noch einmal zu problematisieren: Kann die Erfahrung eines solchen Theaterabends für Betroffene den entscheidenden Anstoß zur Bewusstwerdung und Selbstreflexion, mittelbar somit zur Kritik, geben? Oder ist im Gegenteil zu befürchten, dass Immersionsangebote in Kultur und Unterhaltungsindustrie unwillkürlich die Funktion erfüllen, Subjekte in die (neuen) Subjektivierungsformen post-fordistischer, kapitalistischer Verwertungsökonomien einzugewöhnen?³²

LITERATUR

Alston, Adam: *Beyond Immersive Theatre. Aesthetics, Politics and Productive Participation*. London 2016.

Berardi, Franco: *The soul at work: From alienation to autonomy*. Los Angeles 2009.

Biggin, Rose: *Immersive Theatre and Audience Experience. Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*. London 2017.

31 Deleuze: »Postskriptum«

32 Vgl. zu dieser pessimistischen These Alston: *Beyond Immersive Theatre*.

- Blackman, Lisa: *Immaterial Bodies: Affect, Embodiment, Mediation*. London u.a. 2012.
- Boltanski, Luc/Chiapello, Ève: *Der neue Geist des Kapitalismus*. Konstanz [1999] 2006.
- Calleja, Gordon: *In-Game. From Immersion to Incorporation*. Cambridge, Mass. 2011.
- Curtis, Robin: »Immersion und Einfühlung: Zwischen Repräsentationalität und Materialität bewegter Bilder«, in: *Montage AV: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 17 Nr.2, 2008, S. 89-107.
- Deleuze, Gilles: *Spinoza: Praktische Philosophie*. Berlin [1981] 1988.
- Deleuze, Gilles: *Spinoza und das Problem des Ausdrucks in der Philosophie*. München [1968] 1993a.
- Deleuze, Gilles: »Postskriptum über die Kontrollgesellschaften«, in: *Ders.: Unterhandlungen 1972-1990*. Frankfurt a.M. [1990] 1993b, S. 254-262.
- Deleuze, Gilles: *Bergson zur Einführung*. Hamburg [1966] 1989.
- Deleuze, Gilles: *Differenz und Wiederholung*. München [1968] 1992.
- Foucault, Michel: »The Subject and Power«, in: *Critical Inquiry*, Jg. 8, Nr.4, 1982, S. 777-795.
- Foucault, Michel: *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit I*. Frankfurt a.M. [1976] 1983.
- Foucault, Michel: *Sicherheit, Territorium, Bevölkerung. Geschichte der Gouvernementalität I. Vorlesung am Collège de France 1977/78*. Frankfurt a. M. 2006.
- Grau, Oliver: *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*. Berlin 2001.
- Gregg, Melissa: *Work's Intimacy*. Cambridge, UK 2011.
- Jennett, Charlene/Cox, Anna L./Cairns, Paul: »Being ›in the game‹«, in: Günzel, Stephan/Liebe, Michael/Mersch, Dieter (Hrsg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*. Potsdam 2008, S. 210-227.
- Kwek, Dorothy. »Power and the Multitude. A Spinozist View«, in: *Political Theory*, Jg. 43, Nr. 2, 2014, S. 155-184.
- Machon, Josephine: *Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Basingstoke 2013.
- Mühlhoff, Rainer: »Affective Resonance and Social Interaction«, in: *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, Jg. 14, 2015, S.1001-1019.
- Mühlhoff, Rainer: *Immersive Macht. Affekttheorie nach Spinoza und Foucault*. Frankfurt a.M. 2018.
- Mühlhoff, Rainer: »Affective Disposition«, in: Slaby, Jan/von Scheve, Christian (Hrsg.): *Affective Societies - Key Concepts*. New York, im Druck.

- Mühlhoff, Rainer/Schütz, Theresa: Verunsichern, Vereinnahmen, Verschmelzen. Eine affekttheoretische Perspektive auf Immersion. Working Paper SFB 1171 Affective Societies 17(05), 2017.
- Mühlhoff, Rainer/Slaby, Jan: »Immersion at Work. Affect and power in post-fordist work cultures«, in: Röttger-Rössler, Birgitt/Slaby, Jan (Hrsg.): Affect in Relation: Families, places, technologies. New York 2018, S. 155-174.
- Pine, B. Joseph/Gilmore, James H.: The experience economy. Work is theatre and every business is a stage. Boston, Mass. 1999.
- Pethes, Nicolas: Spektakuläre Experimente. Allianzen zwischen Massenmedien und Sozialpsychologie im 20. Jahrhundert. Weimar 2004.
- Reckwitz, Andreas: Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Berlin 2012.
- Ryan, Marie-Laure: Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore 2001.
- Slaby, Jan/Mühlhoff, Rainer/Wüschner, Philipp: »Affective Arrangements«, in: Emotion Review, 2007, DOI: <https://doi.org/10.1177/1754073917722214>.
- Slaby, Jan/Mühlhoff, Rainer: »Affect«, in: Slaby, Jan/von Scheve, Christian (Hrsg.): Affective Societies – Key Concepts. New York, im Druck.
- Slaby, Jan/von Scheve, Christian (Hrsg.): Affective Societies – Key Concepts. New York, im Druck.
- Spinoza, Baruch de: Ethik in geometrischer Ordnung dargestellt. Sämtliche Werke, Band 2, Lateinisch/Deutsch. Hamburg [1677] 2010.
- Terranova, Tiziana: »New Economy, Finanzialisierung und gesellschaftliche Produktion im Web 2.0«, in: Mezzadra, Sandro/Fumagalli, Andrea (Hrsg.): Die Krise denken. Finanzmärkte, soziale Kämpfe und neue politische Szenarien. Münster 2010, S. 129-146.
- Voss, Christiane: »Fiktionale Immersion«, in: Montage AV: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, Jg. 17, Nr. 2, 2008, S. 69-86.
- Wolf, Werner: »Aesthetic Illusion«, in: Ders./Bernhart, Walter/Mahler, Andreas (Hrsg.): Immersion and Distance. Aesthetic Illusion in Literature and Other Media. Amsterdam/New York 2013, S. 1-63.