



Forschungsprojekt

»Strategie spielen. Vom Kriegsspiel zum Computerspiel«

Call for Papers

## Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen

### Die Datenbank als mediale Praxis

Medienwissenschaftliche Tagung

HBK Braunschweig, 03.–05. März 2011

Konzept: Prof. Dr. Rolf Nohr, Stefan Böhme, Serjoscha Wiemer

HBK Braunschweig, Institut für Medienforschung

**Einsendungen erbeten bis 07. Januar 2011**

Die Datenbank – sie ist aus unserer modernen technisierten Gesellschaft nicht mehr wegzudenken, und verändert so unterschiedliche Lebensbereiche wie die Wissensbeschaffung (Google), diverse Bereiche der Wirtschaft von der Logistik bis zum Personalwesen (SAP), biotechnologische Forschung (National Center for Biotechnology Information), aber auch die Partnersuche, die fiskalische Profilbildung (ELENA), unser Freizeitverhalten (Computerspiele wie Fußballmanager) und vieles mehr. Zahlreiche Funktionsbereiche moderner Gesellschaften sind abhängig von der Möglichkeit, große Datenbestände aufzubauen und zu nutzen.

Allgemein lässt sich die Datenbank als eine zentrale (macht- und steuerungspolitische) Instanz („Bank“) verstehen, die Daten geordnet ablegt. In Verbindung mit unterschiedlichen Operationen wie z.B. Filtern, Verbindungen herstellen, Rekombinieren, Exportieren, Aggregieren, Abfragen, etc. stellt die Datenbank als mediale Praxis ‚Schnittstellen‘ für die Verschränkung von Datenverarbeitung mit unterschiedlichen kulturellen, ökonomischen, künstlerischen, politischen oder naturwissenschaftlich-medizinischen Handlungsfeldern bereit. Als kulturelle und informatorische Grammatik produziert die Datenbank spezifische Sichtbarkeiten und Subjektivierungseffekte.

Nicht nur softwaregeschichtlich auch in einer Perspektive der Wissenschaftsforschung lässt sich die Datenbank in eine Linie der Rationalisierung einordnen. In der Tradition von Tabellen, Lochkarten, Zettelkästen oder Bibliothekssystematiken steht die Datenbank in und für die Kulmination einer Geschichte der (An-)Ordnung, Relationierung und Auffindbarmachung.

Als zentrales Element für zeitgenössische Ordnungen und Produktionen von Wissen ist die Datenbank in ihrer Bedeutung dabei keineswegs auf Prozesse der *Datenverarbeitung* im engeren Sinne beschränkt. Dies wird beispielsweise dort anschaulich, wo Datenbanken im Spannungsfeld von Übersicht und Überwachung Verwendung finden und unmittelbar an polizeiliche Maßnahmen angeschlossen sind, oder wenn Samenbanken, Blutbanken oder Genbanken zu wichtigen Werkzeugen der Lebenswissenschaften werden.

Datenbanken sind auch Werkzeuge der Selbstführung und der Gouvernance.

Die Datenbank strukturiert nicht nur die in ihr verwalteten Elemente, sondern lenkt auch die Aufmerksamkeit ihrer Nutzer, sei es durch die Datenräume, die Strukturierung der Programme oder die Präsentation der Ergebnisse. Ist die Ordnung für die Datenbank erst einmal etabliert, kann sie zudem die Ausgangsbasis für weitere Festlegungen und Sortierungen bilden.

Auf welche Weise verändert die Strukturierungsleistung von Datenbanken die ‚Ordnung des Wissens‘? Wie verhalten sich die medialen Praxen und die relationale ‚Logik‘ der Datenbank zu vermeintlich ‚selbstverständlichen‘ Kategorien von Gender, Ethnizität, Alter u.a.? Welche qualitativ neuen Konzepte, Darstellungsweisen oder Denkformen zeichnen sich vielleicht ab? Wie verändern Datenbanken unser ‚Weltverständnis‘ und unsere medialen Praxen?

Im Moment der Analyse, also der systematischen Untersuchung eines Sachverhalts hinsichtlich seiner einzelnen Elemente, verbindet sich die Datenbank zudem mit Prozessen der Planung und der Strategie. Zugleich enthält die Datenbank ein ‚ludisches Moment‘ und ermöglicht ein Experimentieren und ‚Spielen‘ mit unterschiedlichen Verknüpfungen, Rekombinationen und ‚Manipulationen‘ von Datensätzen.

Trotz ihrer ubiquitären Verwendung und ihrer Kernfunktionalität für zeitgenössische Modi der Information und der Wissensordnung ist die Datenbank in der medien- und kulturwissenschaftlichen Diskussion und Theoriebildung bisher zumeist nur randständig behandelt worden. Das Anliegen der Tagung ist daher, die Datenbank als zentrales Moment für eine digitale und ludische Medienkultur zu begreifen und theoretisch zu reflektieren.

Denkbare Beiträge können sich (müssen sich aber nicht) an folgenden vier Themenblöcken entlang gruppieren:

1. Datenbanken als Maschinen von Steuerungs- und Entscheidungshandeln
2. Datenbanken als Agenten ideologischer Ordnungen: Planung, Überblick und Kontrolle
3. Medientheoretische und genealogische Linien der Datenbank
4. Ästhetik der Datenbank (Darstellungsmodi, Visualisierungen, Datenbankspezifische ästhetische Konzepte und Verfahren)

Entsprechend dem Fokus des Forschungsprojekts „Strategie spielen“ sind dabei ausdrücklich auch Beiträge willkommen, die sich mit der Datenbank als einem zentralen Merkmal von *Computerspielen* auseinandersetzen.

Weitere Details finden sich auf <http://www.strategiespielen.de/Tagung2011>

Abstracts für einen circa 30-minütigen Vortrag sollten nicht mehr als eine Seite umfassen. Die Frist zur Einreichung ist der 07. Januar 2011.

Einreichungen bitte an [tagung@strategiespielen.de](mailto:tagung@strategiespielen.de)

Eine Publikation zur Tagung ist geplant.