

---

# WORKSHOPBERICHT »GOUVERNEMENTALITÄT UND SELBSTMANAGEMENT«

## INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung.....	1
Problematisierung (Impuls: Rolf F. Nohr).....	2
Gouvernementalität/Governmentality (Impuls: Ramón Reichert).....	5
Arbeit und Spiel (Impuls: Julian Kücklich).....	10
Handlung und Selbstwirksamkeit (Impuls: Jochen Venus).....	13
Handlung und Medialität (Impuls: Ralf Adelman).....	15
Ergebnisse und weiterführende Fragen.....	17

## EINLEITUNG

Im Folgenden werden einige der wichtigen Argumentationsstränge des Workshops summarisch wiedergegeben und an einigen Stellen kommentiert. Die Diskussionen des Workshops sind zusätzlich zu diesem Bericht durch Tonmitschnitte der Vorträge dokumentiert (einschließlich der daran anschließenden Diskussionen) und über die Homepage des Projekts zugänglich.

Der Workshop fand am 19. und 20. Juni 2009 im Institut für Medienforschung (IMF) Braunschweig statt. Das Ziel des Workshops war es, den Stand des Forschungsprojekts durch kritische Diskussion und Theorieimpulse in der gegenwärtigen Phase des Projekts zu sichern und weiter zu fokussieren.

Die theoretische Ausrichtung des Projekts auf einen diskursanalytischen Ansatz rückt die Frage nach der Verkettung von Strategiespielen mit außerspielischen Diskursen ins Zentrum. Für den Workshop war diese Frage zugespitzt auf Diskurse gesellschaftlicher Steuerung und dazugehörige Subjektivierungsprozesse, die im Anschluss an Foucault unter dem Begriff der Gouvernementalität verhandelt werden.

Gefragt werden sollte dabei beispielsweise, ob sich der Spieler einer Wirtschaftssimulation politisch-ökonomischen Effektivitätsparadigmen unterwirft, inwieweit das Probehandeln an strategischen Wissensformen das Handeln des Subjekts stabilisiert und welche Paradigmen der Steuerung, der Selbstadaptation und des »unternehmerischen Selbst« sich in strategischen Spielen implementieren.

Das Paradigma effizienter und rationaler Steuerung und Kontrolle komplexer ökonomischer, militärischer oder politischer Prozesse ist entscheidend für das Dispositiv des Strategischen in computerbasierten Strategiespielen. Für das Verständnis der den computerbasierten Strategiespielen zugrunde liegenden Rationalität ist es notwendig, die maßgeblichen Steuerungstechniken und Handlungsmodelle zu identifizieren, die deren innere und (äußere Form) determinieren. Dem folgend sind die Untersuchungsgegenstände eben nicht nur Spiele, die sich strategischer Handlungs- und Praxisformen bedienen, sondern auch Ausbildungs- und didakti-

sche ›Tools‹ aus dem Bereich Management, Militär, Planung und Steuerung, Sportschulung, Mensch-Maschine-Schnittstelle usf., die sich ›spielerischer‹ Methodiken bedienen (so genannte ›Serious Games‹). Hier greifen dann die diskurstheoretischen Überlegungen der Gouvernentalitätsforschung, um aufzeigen zu können, wie die ›Infiltration‹ von vorgeblich rein ludischen Praktiken durch spezialdiskursives Wissen zu Formen der Handlungsoptimierung, der Selbstadaptation und des Selbstmanagements führen kann.

Als Referenten und Diskussionsteilnehmer des Workshops waren eingeladen:

Dr. Jochen Venus, Uni Siegen

Dr. Ramón Reichert, Kunstuniversität Linz

Dr. Ralf Adelman, Uni Paderborn

Dr. Julian Kücklich, University of the Arts London

## PROBLEMATISIERUNG (IMPULS: ROLF F. NOHR)

Diskurse des Strategischen materialisieren sich in Spielen, insbesondere im Genre des Computerstrategiespiels. Grundsätzlich ziehen sich eine Vielzahl unterschiedlicher gesellschaftlicher Diskurse durch das Computerspiel. Dass sich im Falle des Strategiespiels ein eigenständiges Genre konstituiert hat, ist ein Anzeichen für die außerordentliche Wirkmächtigkeit strategischer Diskurse in komplexen, funktional differenzierten Gesellschaften sowie der grundlegenden Affinität zwischen dem Strategischen und dem Spielerischen.

Traditionell wird der Begriff des Strategischen mit dem Feld des hegemonial-militärischen als dominantem Diskurs in Verbindung gebracht. Das Strategische wird hier als ein Steuerungs- und Ordnungssystem im Sinne der militärisch-politischen Logik konzeptualisiert, wie sie sich beispielsweise mit Clausewitz veranschlagen lässt. Spätestens im 20. Jahrhundert zeichnet sich eine Verschiebung ab, eine Transformation des Strategischen in den Bereich ökonomischer Planung und Entscheidungsfindung. Beispiele hierfür finden sich auch in aktuellen Echtzeitstrategiespielen wie COMMAND & CONQUER oder STARCRAFT, die vor die kriegerische Auseinandersetzung eine Phase des wirtschaftlichen Aufbaus setzen und parallel zu den taktisch-militärischen Entscheidungen einen Schwerpunkt auf das Ressourcenmanagement legen. Allerdings wird durch eine solche Fokussierung auch deutlich, dass Strategiespiele auch in dem Dispositiv des Militärisch-Politischen bereits graduell durch Diskurse des Ökonomischen geprägt waren.

Diese Veränderung wird begleitet durch eine Verallgemeinerung des Strategischen, das nun im Zuge seiner modernen steuerungslogischen Konzeptualisierung generell als ein Denken aufgefasst werden kann, das sich durch ein Abwägen von Möglichkeiten, Zweckgerichtetheit und das Verfolgen von definierten Zielsetzungen auszeichnet. Hinzu kommt das Profil eines prognostischen Denkens, eines Denkens in Wahrscheinlichkeiten. Hierfür werden Verfahren der Modellbildung und der Umgang mit unterschiedlichen Handlungsentwürfen bedeutsam. Dem Spiel als Form solcher Modellbildungen und als Medium variabler Handlungsentwürfe kommt eine herausgehobene Bedeutung bei der Entwicklung des Strategischen Denkens zu. Vor allem insofern das Spiel auf ideale Weise die Bedingungen für die Konstituierung eines *Möglichkeitsraums* strategischen Handelns bereitstellen kann, im Sinne eines materiellen, re-

gelleiteten Artefakts, das anhand einer impliziten Modellbildung erlaubt Entscheidungen zu treffen.

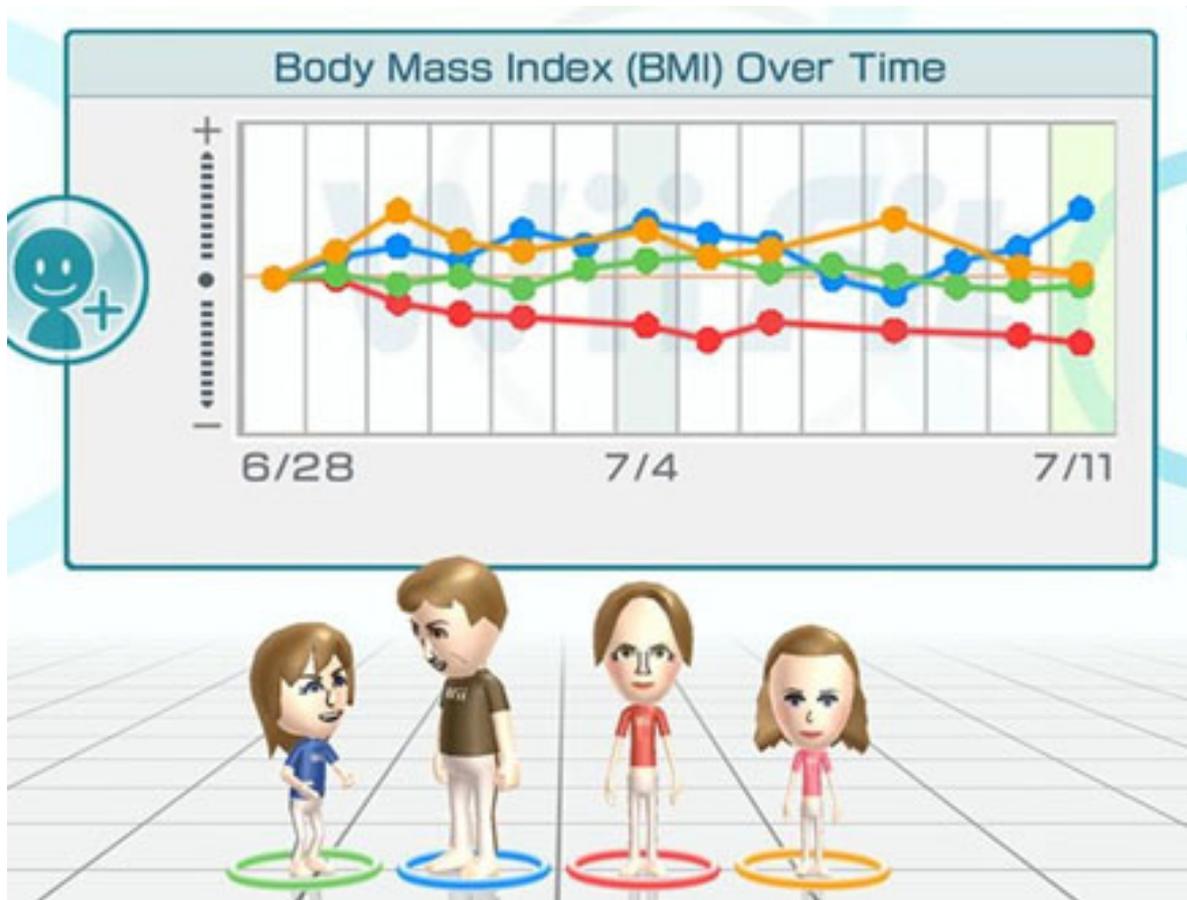
Was in den aufs Ökonomische ausgerichteten Diskursen des Strategischen eine zentrale Rolle spielt, sind Wissens- und Steuerbereiche, die identifiziert und abgesteckt werden müssen. Diskurse des Strategischen enthalten immer eine Grundidee von Steuerbarkeit. *Aus Sicht der Diskursanalyse ist von besonderem theoretischen Interesse, wie gesellschaftliche Diskurse nicht nur zirkulieren, sondern in Form von Handlungsanweisungen oder Modulationen von Subjektivität die Individuen einer Gesellschaft erreichen.* Wenn Diskurse selbst wirkmächtig werden, dann ist nach den Applikationsvorgaben zu fragen, die sie enthalten und nach der Art und Weise, wie diese Vorgaben »adaptiert« werden können. Das Spiel als simplen »Lernraum« zu konstituieren, der den Spieler bei ausreichend intensiver Nutzung zum besseren Ökonomen ausbildet, greift dabei zu kurz. Vielmehr werden ein Regierungs- und ein Handlungsbegriff benötigt, um zu verstehen, wie im Spiel Adaptionen an Modelle stattfinden.

Zwei Aspekte treten hier unmittelbar in den Vordergrund, wenn wir es mit Spielen zu tun haben: Die Macht der Spielregeln und eines spielerischen Settings, die auf gewisse Weise strategisches Denken »zwingend« in das Spiel einfügen können. Zumindest insofern, als dass »erfolgreiches« Spielen strategisches Denken voraussetzt und damit zugleich das Spiel als Ort der *Einübung* von Steuerungs- und Handlungswissen erscheinen lässt. Zweitens die im Spiel produzierte Steuerung von Aufmerksamkeitsprozessen, die das Handeln in einem Modus präsentiert, der zur Selbstbeobachtung, zum Self-Monitoring anleitet.

Dass Spiele eine solche Funktion des Self-Monitoring auf umfassende Weise erfüllen, zeigen nicht nur Strategiespiele, sondern auch ein Spielsystem wie Wii-Fit, bei dem das »Spiel« genau darin besteht, das technische Gerät zur Selbstüberwachung des eigenen Körpers zu verwenden. Bei Wii-Fit sind es vor allem sportliche Übungen und Formen von Gleichgewichtstraining, Gewichtskontrolle etc., die das »Spiel« - über die Eigenschaften des Spielgerätes Messungen und Datenauswertungen vornehmen zu können - zu einer Instanz der Selbstüberwachung machen.<sup>1</sup> Für diese Monitoring-Funktion ist das Spiel als eine Form relevant, in der die »Einübung« in ein gesellschaftlich, gesundheitspolitisch wünschenswertes Körperbewusstsein nicht als Mühe und Arbeit, sondern als Form selbstgewählter Unterhaltung und entspannender Freizeitgestaltung präsentiert werden kann. Und darüber hinaus wird ein wichtiger Aspekt der *Medialität* des strategischen Spiels offensichtlich, nämlich die Eigenschaften des Computers, als eines technischen Geräts, das für Datenprozessierung, Statistiken und Datenvisualisierung optimiert ist.

---

<sup>1</sup> Vgl. auch Millington, Brad (2009): Wii has never been modern. »Active« video games and the »conduct of conduct«. In: *New Media and Society*, H. 11, S. 621-640.



Beispiel: Wii-Fit und Sing-Star: die Selbstadaption an das Spiel wird zum Selbstmanagement

## Theorieansatz

Was umfasst der Begriff der Regierung? Der Begriff der Gouvernamentalität ist ein Neologismus jüngerer Datums, der von Foucault her in die kulturwissenschaftliche Forschung Eingang gefunden hat. Die Begriffe ›Regierungsmentalität‹ und ›Technologien des Selbst‹ markieren seine Reichweite, die von der Politischen Theorie und Staatstheorie bis zu Praxen der Subjektivierung und die Ebene der Selbsttechnologien reicht.

Speziell im angelsächsischen Raum hat sich ein eigener Forschungsbereich etabliert, der unter dem Begriff der ›Gouvernamentality-Studies‹ insbesondere Forschungen zu Fragen der politisch-ökonomischen Rationalität und dem Regierungsbegriff moderner Staaten versammelt. Der Anwendungsbereich der Gouvernamentality-Studies ist jedoch nicht auf ›Regierung‹ im engeren Sinne beschränkt. Die Gegenstandsbereiche sind sehr vielfältig und die aktuelle Forschung erschließt ständig neue Perspektiven, so dass der Ansatz heute fast auf alle Bereiche des menschlichen Handelns Anwendung zu finden scheint. Letztlich taucht die Regierung immer dort auf, wo die Frage nach ihr gestellt wird. Analysiert werden beispielsweise auch der Doppelsinn der Führung sowie Rationalität als historische Praxis.

Die deutschsprachige Diskussion zu Gouvernamentalität ist in jüngerer Zeit zunehmend intensiviert geführt worden. Wichtige Impulse dafür hat der 2000 erschienene Sammelband von Lemke/Krasmann/Bröckling<sup>2</sup> gegeben.

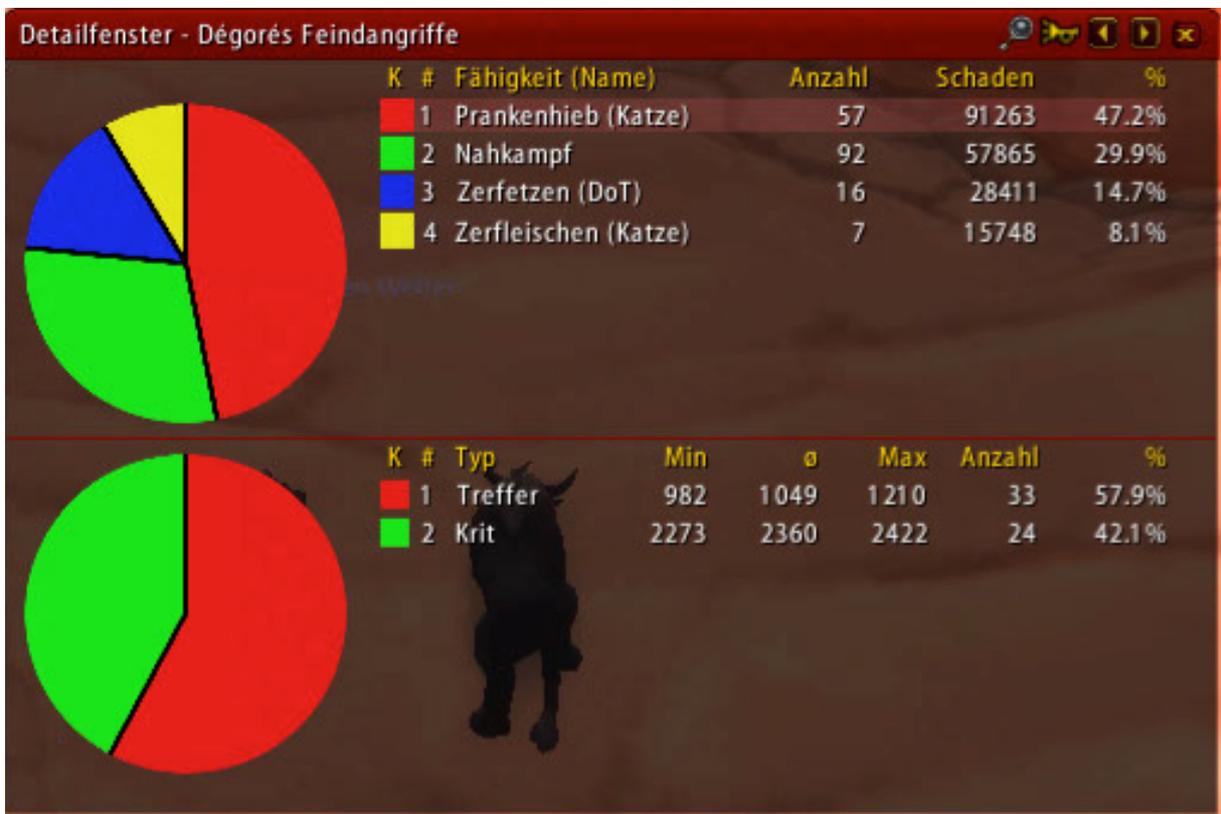
Ein Grund für die erhöhte Aufmerksamkeit gegenüber dem Gouvernamentalitätsbegriff kann in der Konjunktur neoliberaler Gesellschaftstheorien gesehen werden, die im Zusammenhang einer ›Ökonomisierung des Sozialen‹ eine veränderte Konzeption hinsichtlich des Verhältnisses von Staat und Individuen, Führung und Selbstmanagement einfordern.

- Neoliberale Regierungstechnologien ruhen auf der Freiheit des Subjekts auf; Regierungstechnologien konstituieren diese Freiheit (versuchen sie jedoch nicht zu instrumentalisieren). Gouvernamentales Regieren steht also in Zusammenhang mit dem (modernen) Subjektbegriff; ist aber nicht eine Konsequenz, sondern ein eng verwobenes Konstitutiv dieses Subjektbegriffs.

Die Aufgabe der Regierung ist es, wie Foucault in seiner Genealogie des modernen Staates herausstellt, das Feld des möglichen Handelns anderer zu strukturieren, und zwar nicht im Sinne von absoluten Setzungen, sondern von Wahrscheinlichkeiten, als Möglichkeitsfeld der Aussagen, Praxen und Technologien.

---

<sup>2</sup> Lemke, Thomas/Krasmann, Susanne/Bröckling, Ulrich (2000): *Gouvernamentalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*, Frankfurt/M.: Suhrkamp.



Beispiel: WoW lässt sich auf vielfältige Weise zum Selbstmanagement einsetzen, beispielsweise durch detaillierte Rückmeldungen zum eigenen Spielverhalten. In Strategiespielen kommt hier insbesondere die Einheit »APM«, »Actions per Minute« zum Einsatz.

Wie kann eine (Selbst-)Regierungsanalyse betrieben werden?

- Regierung heißt zunächst »nur« die diskursive/dispositive Strukturierung der potentiellen subjektiven Handlungsfelder. Der Regierungsbegriff dient dabei als »Scharnier« zwischen den abstrakt gedachten, politischen Rationalitäten und dem Begriff des Selbstmanagements. Die Strukturierung der potentiellen Handlungsfelder findet also jenseits der Dichotomie von Freiheit und Zwang statt. Die Subjekte stehen nie außerhalb von Machtverhältnissen, da sie selbst erst Ergebnis davon sind. (Letzte Möglichkeit des Widerstands wäre demnach laut Foucault die Verweigerung der Subjektivierung.)

- Regierung wird dann durch drei typologische Felder beschreibbar: 1. Die Genese einer politischen Rationalität, 2. Die Herstellung eines spezifischen Machttypus (ggf. beschreibbar als deleuzianische »Kontrollmacht«), 3. Ihre historische Herausbildung (Archäologie/Genealogie).

Foucault selbst hat in seinen Vorlesungen am College de France 1978/79 skizziert, wie eine Analyse der ›Programme der Regierung‹ in verschiedenen historischen Situationen einen Zugriff auf das diskursive Feld der Rationalisierung des Politischen eröffnen kann.

Zugespitzt auf eine Form *historischer* Regierungsanalyse steht die Gouvernamentalitätsforschung in enger Beziehung zu einer Mentalitätsgeschichtsschreibung, die sich im Wesentlichen darauf konzentriert, Regierung in den Beständen gemeinschaftlich geteilter Lebenspraxis aufzuspüren (common sense, Mentalität, Diskursordnungen usw.).

### Methodenproblematik

Problematisch ist allerdings zu sehen, dass bei Foucault selbst der Ansatz der Gouvernamentalitätsanalyse in methodischer Hinsicht wenig entwickelt worden ist. *Die Attraktivität des Konzepts besteht trotz dieser Schwierigkeiten vor allem darin, einen Begriff anzubieten, der die abstrakte Ebene der politischen Rationalitäten mit der Ebene der Selbsttechnologien verbindet – zumindest wird in der gegenwärtigen Diskussion Gouvernamentalität als ein solcher Verbindungsbegriff bzw. als Scharnier zwischen diesen Ebenen verwendet.*

- Für Gouvernamentalität als Foucault'scher Begriff ist darum die Doppelklammer der »Führung der Führungen« wichtig (also der Doppelcharakter von »AN-führen« und »GE-führt-werden«). Es entsteht so ein ambivalenter Begriff der Regierung als Selbstmanagement. Aktanten der Regierung können allerdings hier nur schwer identifiziert und exklusiv-institutionell benannt werden.
- Aktuell: jede Form des menschlichen Handelns (inter-/intrasubjektiv) kann als Form der (Selbst-) Regierung verstanden werden (»liberales Regieren«).

Das Ziel einer Gouvernamentalitäts-Analyse kann zunächst darin gesehen werden, die ›Regierung‹ überhaupt einer Kritik zugänglich zu machen, und das heißt, unter den Bedingungen der gouvernemental verfassten Sozialität die Form einer Kritik zu entwickeln, die jenseits der binären Opposition von Freiheit und Zwang argumentieren kann, um Regierungshandeln und gesellschaftliche (Selbst-)Organisationsprozesse zu reflektieren. Insbesondere für diesen Punkt ist Foucaults theoretische Arbeit zentraler Orientierungspunkt, und zwar insofern Foucault ›Freiheit‹ als konstitutiv für Machtbeziehungen denkt.

Produktiv scheint in dieser Richtung die Ergänzung der Perspektive der Governmentality-Studies durch Ansätze der Cultural Studies, um das Handeln und die Praxen der Subjekte im Rahmen eines ›offenen Machtspiels‹ zu analysieren.

Was die Methodenproblematik angeht, kann in bestehenden Analysen oftmals eine methodische Einschränkung auf textlich niedergelegte Diskurse/Diskursfragmente festgestellt werden. Dieser Fokus auf schriftliche Texte liegt in der Annahme begründet, dass sich das Wissen und die Programme der Regierung in Texten niederschlagen. Die damit vollzogene analytische Aufwertung der *Programme* zieht jedoch ein weiteres methodisches Problem nach sich, da die Programme nicht nur als ›Ausdruck‹ bestehender Mentalitäten, sondern als Bestandteil wirkmächtiger gesellschaftlicher Steuerungsmechanismen angesehen werden. Wenn aber die

›Operativität‹ der Programme somit implizit methodisch vorausgesetzt wird, ohne anzugeben, *wie* die Programme ihre Effektivität auf der Ebene der Subjekte realisieren, entsteht dadurch eine hierarchische Perspektivierung, in der die Programme/Texte gleichsam die Subjekte zu ›regieren‹ scheinen. Dabei werden die Programme letztlich als Konstitutionsmacht konzeptionalisiert. Die diskursive Vielfalt und Widersprüchlichkeit sowie die *Tätigkeit* der Subjekte wird dadurch aber perspektivisch unterbewertet. Kurz gesagt verhält sich die Analyse in der methodischen Einschränkung auf textlich niedergelegte ›Programme‹ theoretisch so, als ob das Soziale durch Texte/Programme gesetzt, bestimmt geprägt, definiert würde. Die eigentlichen Machtbeziehungen, die Aushandlungsprozesse, die Adaptionen- und Widerstandsformen, die konkreten Praktiken der Aneignung kommen dabei nicht in den Blick.

Das hier vereinfacht skizzierte methodische Problem verweist auf die heuristische Lücke zwischen dem ›Programm‹ und dessen sozialer Realisierung in der (diskursanalytischen) Gouvernementalitätsforschung. Daraus lässt sich die Notwendigkeit ableiten, die betreffenden Subjektivierungsprozesse genauer zu untersuchen und die Methodenwerkzeuge und theoretischen Modelle zur Selbst- und Fremddregierung entsprechend zu erweitern. Von zentralem Interesse sind hierbei die Selbstpraktiken im Spannungsfeld von Subjektivierung und Entsubjektivierung, also beispielsweise widersprüchliche Elemente in den Praktiken der Aneignung oder kontingente Erfahrungen der Entgrenzung.

### Übertrag auf Strategiespiele

- Wie kann ein Übertrag der so skizzierten Gouvernementalitätstheorie auf die (diskurstheoretisch orientierte) Analyse von Strategiespielen aussehen? Zunächst scheint es sinnvoll zu sein, an der (analytischen) Trennung von dezidiertem Selbstmanagement als Teil spielerischer Praxen auf der einen Seite und einer weiter gefassten Einbettung derselben in ein umfassendes Feld von Technologien des Selbst / der Regierung festzuhalten. Es wird zu fragen sein, an welchem ›Ort‹ ein Medium/das Spiel zu positionieren ist.
- Wenn wir Selbstmanagement nicht nur als eine Unterwerfung unter ein Gewaltverhältnis begreifen, sondern als ein positiv konnotiertes Handlungskonzept, kann das Spiel (in seinem Konzept als ›zweckfreies Tun‹ / ›Probehandeln‹) eine gute Materialebene sein, um die Internalisierung / Akkommodation / Adaption an Selbsttechniken als Handlungsformen zu untersuchen.
- Das Spiel erscheint als ein herausgehobener Ort, an dem regelrationale Handlungsprogramme vorentworfen und ›spielerisch‹ bearbeitet werden.
- Allerdings ist der Verweis auf ein (neoliberales, exklusives) Ökonomisches als (dispositiver) Ordnungsstruktur hier problematisch, da in einer solchen Reduktion inhärent behauptet wird, es hätte eine Epoche (ein Episteme) gegeben, in dem das soziale *nicht* ökonomisch determiniert gewesen wäre (Naturzustands-Phantasie). Auf gleicher Weise ist eine unterkomplexe Dichotomie von »Freiheit vs. Zwang« nicht zielführend.

### Analyseparameter

- Zu klären wäre, durch Detailanalysen, wie sich das Spiel im Wechselverhältnis von Interpellation, Konstitution und hegemonialer Setzung aufstellt.

- Zu untersuchen wäre weitergehend, wie sich die Handlungs- und Praxisformen im Spiel dezidiert in der Dialektik zwischen Intentionalität und Nicht-Intentionalität beschreiben lassen. Es ist ein reflektierter Handlungsbegriff von Nöten, um dies leisten zu können. Die Performativität bzw. Operationalität des Spiels und die kontingenten Erfahrungsdimensionen des Spielens weisen darauf hin, dass ein auf das Spiel(en) anwendbarer Handlungsbegriff so gefasst sein sollte, dass Dimensionen von nicht-intentionalem Erleben, Erfahren und Agieren mit reflektiert werden können.
- Welchen Stellenwert hat die Entsubjektivierungserfahrung im Spiel? Kontingenzerleben? Entlastung des (commonsensualen) Gewissens? Könnten Computerspiele als »Simulation von Selbstermächtigung« betrachtet werden?

## ARBEIT UND SPIEL (IMPULS: JULIAN KÜCKLICH)



Beispiel: Der persönliche Kalender in WoW zur Planung der gemeinsamen Gildenaktivitäten unterscheidet sich nicht prinzipiell zu PIM-Software wie Outlook oder anderer Groupware aus der Arbeitswelt

Die zeitgenössischen Formierungen des Spiels müssen im Spiegel von Arbeit / Ökonomie / Selbstmanagement verstanden werden. Eine romantische Formierung des Selbst als ästhetische Praxis im Spiel (bspw. Schiller) ist fragwürdig. Effizienz, Effektivität und Rationalität sind keine Gegenbegriffe zum zeitgenössischen Spiel, sondern im Gegenteil als Kennzeichen aktueller Spielformen im Computer aufzufassen. Es geht in diesem Spielen nicht um die ›Verschwendung von Zeit‹ und damit um den Entzug von Praxen der Selbstoptimierung, sondern wesentlich um das effiziente Management von Ressourcen

- Gleichzeitig kann das Spiel nicht ausschließlich durch die Perspektive der Arbeit betrachtet werden (zumindest wenn man Arbeit als entfremdete, körperliche, materiellproduzierende Praxis begreift). Das Spiel ist ein Zeichen für Arbeit in einer Gesellschaft, der die Arbeit ausgeht, und die sich in eine »Tätigkeitsgesellschaft« überformt. Gerade hier greift die Idee einer »Mikrophysik der Macht«, die die Fabrik (Disziplinarform) durch das Unternehmen (Kontrollform) ersetzt.
- Insofern wird das Spiel zum Signifikant des ›sinnstiftenden Prinzips‹ Arbeit: Arbeit wird zur unternehmerischen Selbst(steuers)technologie; Spiel und Arbeit können so be-

trachtet nicht als Dichotomien konzipiert werden. In einem Neologismus wie »playbour« (*play + labour* - Julian Kücklich) oder »Game Worker« (ebd.) kommt diese fehlende Abgrenzung und wechselseitige Durchdringung von Spiel und Arbeit treffend zum Ausdruck. In Grenzformen dezentrierter Arbeit wie dem Crowdsourcing, bei dem »spielähnliche« Mikroaufträge vergeben werden, die jeweils durch Mikrolöhne bezahlt werden, kommt es tendenziell zu einem Umschlag von Produktivität in Selbstausbeutung (*multitude vs. economy*).

- Die Leitfunktion des Spiels für neue Modelle des Regierens zeichnet sich seit Mitte der 1990er Jahre in den virtuellen Welten mit zunehmender Deutlichkeit ab. Das Spiel ist hier nicht nur relevant, weil die meisten virtuellen Welten, in denen sich neuartige Formen elektronisch vermittelter Sozialität im Netz konstituieren, tatsächlich Spiele sind (bspw. MMOs), sondern weil eine »Ideology of Play« zur Grundlage von Regierbarkeit wird. Bei den Regierungsformen, die sich dort im/für das Netz abzeichnen, wird Regierung nicht mehr als institutionelle, rationale Instanzenform, sondern als (selbst-)funktionale Steuerungs- und Aushandlungstechnik erkennbar.
- Der Übergang vom spielerischen Erkunden von Handlungsspielräumen zum funktionalen, effektiven und regulierten Handeln, wie er in den Regulierungsbemühungen im Internet erkennbar wird (vgl. Ren Reynolds Konzept der »functional governance« im Zusammenhang des Virtual Policy Networks) kann analog am Beispiel des *powergaming* nachvollzogen werden, betrachtet als eine funktionale und effektive Spielform: Selbstoptimierung, Ressourcenmanagement, Schwachstellenanalyse, Demystifizierung der Produktionsmittel usw. sind Charakteristika des Powergaming ebenso wie der (sozialen und technologischen) Regulierung in elektronischen Netzen.
- Die *social factory* nimmt umgekehrt diese Ideologie des Spiels zur Strukturierung von Arbeit auf: Gesellschaft wird dem ökonomisch-rationalen Handeln untergeordnet und das Gemeinwesen wird »produziert«.
- Der Begriff der »Einübung« ist allerdings als regulatorischer Begriff für das Spiel in diesem Kontext als problematisch anzusehen, da Einübung/Dressur ein Paradigma der Disziplinargesellschaft darstellt. In der Moderne hat ggf. noch der »Konsum« als Regelungsfunktion für das Subjekt zu gelten; aktuell ist es aber der »User« der als Subjektmodell tragfähig gemacht wird. Der »ideale User« wird zum Paradigma der Subjektmodellierung und löst in spezifischen Bereichen das vorangehende Subjektmodell des »idealen Konsumenten« ab, das am Ende des 20. Jahrhunderts noch als prägender Ausgangspunkt ökonomischer und politischer Theoriebildung diente.
- Ggf. ist eine solche Wendung auch auf den Begriff des operationalen Strategischen anzuwenden; das 21. Jahrhundert kann auch als ein Jahrhundert betrachtet werden, das gezeigt hat, dass das Strategisch-Rationale als politisches Steuerungsinstrument oftmals nicht funktioniert (Dominanz des Zufalls und der Kontingenz; Widerstreit zw. Kriegswissenschaft und *operation research*, ...). Diese »Krise des Strategischen« führt dann ggf. zu einer Verlagerung strategischer Elemente ins Spiel.
- Wenn kollektiv operationale Strategien als Wunschkonstellationen anzusehen sind, kann dann von einem »Regierungsoptimismus des Spiels« gesprochen werden? Wäre das Strategiespiel somit nicht als »Einübung« in effektive Handlungsrationalität zu kon-

zipieren, sondern entfaltet seine gesellschaftliche Relevanz über die Produktion einer imaginären Relation, dem Glauben an die Idee der Regierbarkeit?

## HANDLUNG UND SELBSTWIRKSAMKEIT (IMPULS: JOCHEN VENUS)

- Grundsätzlich ist die Frage im Bezug auf das Game / Medium: Wer handelt wo (bspw. *point of action* vs. *point of view*). Der Handlungsbezug eines Mediums ist nur selten im Bezug auf Objekt / Situation / Körper veranschlagbar. So manipuliert der Spieler einerseits virtuelle Objekte, andererseits manipuliert er beispielsweise bei einem Tanzmattenspiel seinen eigenen Körper. Das Computerspiel ist daher weniger als Objekt zu verstehen, das uns gegenübersteht, sondern eher als Dispositiv, welches uns einschließt.
- Dies hängt eng mit dem Fokus auf Subjektivierung zusammen. Der Begriff der Handlung verdeutlicht eine mediale Differenz von Spielen gegenüber bspw. Texten. Dies ist auch für den methodischen Ansatz der Gouvernementalitätsanalyse relevant. Die dort vorausgesetzte Operativität der Texte wird im Spiel durch die Position der Handlungsträgerschaft ergänzt. Grundsätzlich ist hier anzumerken, dass Subjektivierung nicht nur durch Sprache und schriftlich niedergelegte Diskurse erfolgen kann, sondern durch eine Vielfalt an Medien vermittelt ist. Hier sind Computerspiele unter anderem deshalb von herausgehobenem Interesse, weil sie ein neues Feld der »Tätigkeitssimulation« (Venus) erzeugen.
- Wie entsteht Selbstwirksamkeit von Handlung im Medium? Wie entsteht die Evidenz von Handlungsträgerschaft?
- Grundproblem: Dichotomie der Positionen 1. Handlung ist ontologisch an das Subjekt gekoppelt vs. 2. Diskursive Praktiken konstituieren Handlungsträgerschaft (Sprache als Subjektkonstitutivum). Diese Dichotomie kann durch eine Auflösung in individuelle und intersubjektive Handlungsträgerschaft relativiert werden.
- These: Strategiespiele und strategisches Handeln werden durch Spiele zunächst zur Verfügung gestellt, ihre »Wirkung« entfaltet sich in der Aneignung.

### Argumentationsstruktur

- Mit Lambert Wiesing:
  - Medien stellen als Technologien nicht-materielle Bedeutung her, »situationsabstrakter Charakter der Medien«.
  - Medien sind Geltungsphänomene und nicht materielle, distinkt-unterschiedliche Objekte (ein Text erscheint allen Lesern als derselbe) .
- Mit Hans-Bernd Schmid:
  - Anerkennung einer Person ist nur in dem Rahmen möglich, in dem wir eine Person in einem »Wir« kollektivieren können (soziale Anerkennung).
  - Wo Schmid aber von einer interpersonalen Anerkennung als soziale Praxis ausgeht, könnte spekuliert werden, ob Medien auch eine solche Form der Anerkennung ermöglichen.

- Spiel /Erzählung:
  - In fiktionalen Handlungen kommt es zu Vergegenwärtigung von Situationen (»als-ob«); wobei die Kappung zwischen dem »Konventionellen« in Spiel & Erzählung natürlich nicht vollständig ist: es kommt punktuell zu Übertragungen.
  - Eine Trennung von Faktischem und Fiktiven scheint aber gleichwohl funktional geltungsfähig.
  
- Dispositiv Spiel:
  - Darstellungstypen des Spiels aktivieren und produzieren über ihre Eingabegeräte Sensualität (Nahsinne, Taktilität usf.). Der motorische Vollzug wird über Eingabegeräte und Interface in eine audiovisuelle Repräsentation übersetzt (wie am Beispiel TETRIS erläutert, ist die Ästhetik von Games insbesondere auf Formen der Konfiguration sowie auf die Kontraktion und Dekontraktion von »Aktionszeiträumen« (Venus) ausgerichtet).
  - Ein motorischer Vollzug geht also in die situationsabstrakte Darstellung ein. Es könnte hier also von einer »Simulation von Selbstwirksamkeit« gesprochen werden. Handlungs-»Simulation« stiftet die Wirksamkeit des medialen Interagierens; Handlungsträgerschaft naturalisiert sich im Vollzug und stiftet Intentionalität.
  - Charakteristisch für Games ist die Trias von Experiment, Spiel und Erzählung. Während die Pole des Spiels und der Erzählung das Spiel als fiktionale Handlung ausweisen, deutet der Pol des Experiments auf die Wiederholung und Variation als Teil der heuristischen Implikationen von Computerspielen.

## HANDLUNG UND MEDIALITÄT (IMPULS: RALF ADELMANN)

**Fokus:** Im Spiel scheint das Subjekt einerseits in der **Datenbanklogik** aufzugehen; zugleich scheint es sich aber auch in der Lust der Ausführung von Datenbanklogiken wieder zu rekonstruieren.

Insbesondere in Strategiespielen mit ökonomischen Modulen realisiert sich ein wesentlicher Teil des Spielhandelns als Optimierung von Tabellen. Die Aufgabe ist es jeweils, die Tabellen in eine ›ideale‹ oder effektiv funktionale Form zu bringen.

Wie das Beispiel von Eishockey-Manager zeigt, sind Tabellenlogiken eng mit Management und Controlling gekoppelt. Hier wird einmal mehr deutlich, dass die diskursanalytische These sich bestätigt, wonach bestimmte rationale Diskursfiguren, in denen sich Spezialwissen manifestiert, unterschiedliche Handlungsbereiche quer durchziehen. Die Tabellenlogik im Computerspiel kann daher auch nicht als Beleg für die ›Infiltration‹ des Spiels durch Dispositive der Arbeit in Form von ökonomischen Diskursfragmenten (hier: Tabellenoptimierung) gelten – vielmehr handelt es sich um Diskurse und Diskurselemente, die, weil sie Spiel und Arbeit quer durchziehen, die Opposition von Spiel und Arbeit transzendieren.

Datenbank(-logik) ist eine diskursive Praxis; es ist eine diskursive Konstellation, die die Subjekte (jedoch nicht körperlich, direkt) interpelliert und konstituiert.

- Die Datenbank konstituiert ein doppeltes Subjekt (aus Kognition und Technik), frühe Cyberutopien beharren zudem auf der Idee der kurzen Handlungsketten (bspw. Vannevar Bush). Zudem installiert diese Utopieform eine Wende weg vom Programm hin zur Datenbank (-abfrage) als Navigation.
- In der Implementierung von Datenbanklogiken im Spiel wird zugleich eine bestimmte Seite der Medialität des Computers diskursiv figuriert, die mit Berechenbarkeit, Symbolmanipulation, und der Optionalität zu tun hat, die an eine medientechnisch augmentierte Reversibilität des Symbolischen gekoppelt ist. Es ist daher notwendig, sich mit den Logiken der Datenbanken als Strukturmerkmal des Digitalen zu beschäftigen<sup>3</sup> (Abkehr vom Hardware-Fetischismus der Theorie).

Spielen als Medienimplement des Computers kann insofern als eine gesteigerte Form der Datenbankabfrage konzipiert werden – unterbrochen von Momenten des passiven Zuwartens, in dem die ›Abfragelogik‹ sich entfaltet. Auch die Spielerfahrung ist damit die eines ›doppelten Subjekts‹. Der Spieler agiert und setzt seine Züge, dann wartet er ab, wie diese sich entfalten. Eine Rolle spielen hier auch automatisierte Teilhandlungen (z.B. der eigenständig zurückschießende Verteidigungsturm oder ähnliches). Angesprochen wird durch das Dispositiv ›Spiel‹ dabei vor allem das handlungsmächtige Subjekt (»Build!«, »Construct!«, ...). Die Spielwelt wird als Datenbank konzeptualisiert und strukturiert, die von einem starken (handlungsmächtigen) Subjekt abgefragt wird.

Übertragen auf Strategiespiele sind hier im Anschluss an Adelman drei Thesen zum Zusammenhang von Subjekt, Medialität, Handlung und Datenbanklogiken festzuhalten:

- Strategiespiele inszenieren im Wechselspiel unterschiedlicher Handlungsebenen die Dichotomie zwischen einem handlungsmächtigen Subjekte (der klassischen Moderne)

---

<sup>3</sup> Vgl. bspw. Gugerli, David (2009): Suchmaschinen. Die Welt als Datenbank. Orig.-Ausg., 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

und einem verteilten, zersplitterten Subjekt (der Postmoderne). Sie sind weitergehend als kultureller Ausdruck der empfundenen Krise des Subjekts als Träger von Handlungsmächtigkeit zu interpretieren.

- Die Krise des Subjekts lässt sich anhand verschiedener Handlungsebenen im Strategiespiel spezifizieren. Grundlegend ist hierfür die Unterscheidung zwischen direkter und indirekter Handlungsfähigkeit bzw. kurzen Handlungsketten und dem Aufschub direkter Aktion. Hier kann im Anschluss an Winkler/Adelmann<sup>4</sup> auf Norbert Elias' These zum zivilisatorischen Fortschritt durch ›Verlängerung von Handlungsketten‹ und der Krise/Kränkung des Subjekts im Verlust direkter Handlungsfähigkeit verwiesen werden. Das Subjekt wird zudem dezentralisiert und nicht direkt angerufen.
- Die Inszenierung direkter Handlungsfähigkeit eines selbstmächtigen Subjekts im Spiel kann als Wiederaufführung der Figur des bürgerlichen Subjekts interpretiert werden, die zugleich das verteilte/distribuierte/zersplitterte Subjekt der Datenbank als Differenzform voraussetzt.

Weitere Aspekte zum Datenbankdiskurs:

- Die Datenbank treibt eine Verortung und Dezentrierung des Subjekts jenseits von Sichtbarkeit voran.
- Die Geschichte des Datenbankdiskurses weist eine charakteristische ›doppelte Subjektformation‹ aus: Es wird sowohl die Figur eines dezentrierten *und* eines (imaginierten) starken, einheitlichen Subjekts aufgerufen (Vannevar Bush, Ted Nelson, Charles Bachmann, u.a.).
- In Strategiespielen tauchen Datenbanklogiken auf mehreren Ebenen auf, sowohl auf der ›unsichtbaren‹ Seite der Funktionalität des Spiels, als auch sichtbar in der Ästhetisierung von Datenbanken in Formen von Diagrammen, Inventaransichten, Statistiken, verzweigten Tech-Trees etc. Spätestens auf grafischer Ebene gehen Datenbank, Tabelle, Ranking, etc. ineinander über.
- Gerade in der Ästhetisierung der Datenbanklogik wird die Funktion der Strategiespiele für die imaginierte Figur eines informations- und handlungsmächtigen Subjekts angesichts der opaken und dezentrierenden Datenbanklogiken erkennbar: Die Verwirklichung des im Datenbankdiskurs auffindbaren ›Traums‹ einer Managerposition zentraler Kontroll- und Entscheidungsmacht realisiert sich in der Geschichte der Datenbanken eben genau nicht in den Datenbanken für Geschäftsanwendungen, sondern im Strategiespiel.<sup>5</sup>

Aus dieser Perspektive können Strategiespiele einerseits als Probehandlungen in Regierungstechnologien verstanden werden, andererseits als Interface, das bestimmte Aspekte von Datenbanken abbildet und kurze Handlungsketten bereitstellt, mit einem quasi »gottgleichen« Akteur, dem Wissen und Informationen überall und jederzeit zur Verfügung stehen.

---

<sup>4</sup> Adelmann, Ralf/Winkler, Hartmut: »Kurze Ketten. Handeln und Subjektconstitution in Computerspielen. In: *Ästhetik und Kommunikation*. 41. Jahrg. 2010, Nr. 148, S. 99-107.

<sup>5</sup> Vgl. weiterführend den Beitrag von Adelmann auf dem Workshop sowie zum Datenbankdiskurs David Gugerli (s. Fußnote 2).

## ERGEBNISSE UND WEITERFÜHRENDE FRAGEN

Aus dem Workshop lassen sich die folgenden Thesen und weiterführende Fragestellungen ableiten:

- Handlung im Strategiespiel ist im Spannungsfeld von (Subjekt-) Konstitution und (Subjekt-) Interpellation zu verorten.
- Handlung vollzieht sich im Spannungsfeld von Intentionalität und Nicht-Intentionalität.
- Strategie wird im Videospiel als Wunschkonstellation konfiguriert.
- Notwendig ist eine Problematisierung des Arbeitsbegriffs (Produktivität) und seine Differenzierung gegenüber einem (neoliberalen) Unternehmensbegriffs (Manufakturierung).
- Wie geht die Produktion von (intersubjektiver) Handlungswirksamkeit im intrasubjektiven Probehandeln des Spiels vor sich?
- Wie sehr ist die Rationalität des Strategischen kompatibel zur diskursiven Formung durch die Datenbanklogik? Wie sehr ist das (Probe-)Handeln im Rahmen von Optionalität und Operationalität in Strategiespiel grundlegend durch die Logiken von Datenbank und Interface definiert?