

Wie untersucht man die Zirkulation von Wissen über Mediengefährdung? Entwurf einer praxis-theoretischen und team-ethnografischen Methode

Vortrag von Estrid Sørensen am Institut für Europäische Ethnologie
22. November 2011

*Das gesprochene Wort zählt. Das Manuskript entspricht nicht den gehaltenen
Vortrag*

Humanismus

Es ist das humanistische Wissenschaftsideal der Nat.Wiss durch Wissen und Technologie-Entwicklung die Beherrschung der Natur zu erreichen. Das humanistische Wissenschaftsideal der Soz-Wiss ist die Beherrschung des sozialen Lebens und das der Psychologie ist die Beherrschung des Selbst. Das humanistische Wissenschaftsideal ist eine Philosophie der Progression der menschlichen Herrschaft durch Wissen und Technologie. Und Wissen – nicht nur wissenschaftliches, sondern Wissen im Allgemeinen – ist im Humanismus ein Instrument für die Progression der menschlichen Herrschaft.

Ein Wissensbegriff ist an einer Anthropologie – an einem Menschenbild – gebunden. Welcher wissende Mensch ist in den Humanismus eingeschrieben? Was ist es für ein Mensch, der – in dieser Art – wissen möchte, und wie kommt er zum Wissen? Es ist jener, der zu Wissen und zu Herrschaft fähig und motiviert ist. Er ist bewusst, individuell, ideell, aktiv, zielgerichtet, frei handelnd und frei denkend. Sowohl er selbst wie sein Wissen ist frei von natürlichen, sozialen und mentalen Zwängen.

Dieser Mensch ist rein in dem Sinne, dass er von der materiellen Welt distanziert ist, und etwas über sie wissen kann ohne, dass sie es merkt, und dass er in ihr intervenieren kann, ohne dass sie in ihn interveniert.

Anti-Humanismus

Spätestens mit Auschwitz, Hiroshima und dem Klimawandel wurde deutlich, dass das humanistische Wissenschaftsideal auch seine Schattenseiten hat. Dass es Beherrschen nicht ohne beherrscht werden gibt, aktiv nicht ohne passiv, Zielgerichtetheit nicht ohne Chaos, Bewusstsein nicht ohne Unbewusstes, Gewissheit nicht ohne Ungewisses und Unbekanntes, Individuelles nicht ohne Soziales, Freiheit nicht ohne Zwänge, Ideen nicht ohne das Materielle, und Distanz nicht ohne Nähe gibt. Oder mit den Worten des Wissensforschers Bruno Latours: Es gibt keine Reinigung ohne Hybridisierung. Mit Reinigung ist hier das Verständnis und die Praxis der Isolierung von Phänomenen in der Welt gemeint, als würden sie in sich selbst existieren. So sind zum Beispiel laut Latour Tatsachen von ihrer sozialen und materiellen Produktionsbedingungen gereinigt, und existieren als wären sie gar nicht erst produziert, sondern schon für immer da gewesen, und unabhängig von ihrer Anwendung und Rezeption etc. Höchstens sind sie von Menschen entdeckt worden, was zwar oft als eine heldenhafte Tat der Wissenschaftler dargestellt wird, aber der Entdeckung wird keine Bedeutung für das Wissen selbst zugeschrieben. Es ist ja, wie gesagt, isoliert, in sich selbst existierend.

Latour bezeichnet den Glauben an der Reinigung und an der Praxis der Reinigung als den grundlegenden Mythos der Moderne. Tatsächlich, zeigt Latour, findet mit der Reinigung aber auch immer Hybridisierung statt. Um isoliertes Wissen sowie isolierte Einheiten, Gegenstände, Organismen usw. herstellen müssen allen möglichen unreinen Verbindungen gebildet werden. Um Tatsachen herzustellen, müssen Labore etabliert werden, die Prozesse von

Alltagspraxen trennen, es müssen ökonomische Systeme erstellt werden, die wissensproduzierende Labore unterstützen und ihre Wissensprodukte abnehmen, es müssen Mentalitäten erzeugt werden, die Tatsachen verstehen und schätzen, und es müssen soziale und materielle Infrastrukturen gebildet werden, die isoliertes Wissen mobilisieren und transportieren.

Die Bildung solcher materiellen, sozialen und mentalen Prozesse, ohne die die isolierten und gereinigten Tatsachen nicht existieren würden – und durch die gereinigte Formen überhaupt gewebt werden – nennt Latour Hybridisierung. Je mehr Phänomene isoliert, getrennt und distanziert werden, desto mehr werden sie in hybriden Netzwerken verwickelt. Je mehr Tatsachen von der sozialen und materiellen Welt isoliert und getrennt werden - und der Mensch dabei ebenso zunehmend von der sozio-materiellen Welt distanziert wird - desto mehr wird sowohl Wissen wie Menschen in hybride Netzwerken verwickelt. Zu wissen und zu erkennen werden entsprechend hybridisiert - es werden Akte oder Prozesse, die sowohl materiell wie sozial und mental sind.

Die Besessenheit von Reinigung und die damit folgende Hybridisierung ist laut Latour ein Merkmal der Moderne. Allerdings entwirft er mit diesen Gedanken viel mehr als eine Modernitätstheorie. Er schlägt – mit Deleuze, Serres, Whitehead und anderen – eine flache Ontologie – oder genauer gesagt eine flache Kosmologie – vor.

Flache Kosmologie

Eine flache Kosmologie ist die Vorstellung von einer Welt – oder von einem Kosmos – in der alle Phänomene miteinander verbunden sind. Es gibt keinen *grundlegenden* Hierarchien – oder Topologien – sondern nur Verbindungen. Diese Kosmologie wird als flach bezeichnet, da sie von einem Grundzustand

ausgeht, in dem es nur ‚viele‘ gibt, wie Deleuze es ausdrückt. ‚Viele‘ ohne Verbindungen zu einander. Entsprechend können diese ‚vielen‘ nur auf einer Fläche von unendlicher Ausdehnung existieren – es gibt keine, die höhere sind als andere, keine, die größer sind oder weiter weg. Es gibt nur ‚viele‘ und Fläche. Dieses Chaos ist eine abstrakte Fantasie. Sie hat nie existiert und wird nie existieren. Aber die Idee von einer Fläche von Vielen hilft uns zu verstehen, dass sobald Phänomene mit einander in Verbindung stehen (und dabei erst Phänomene werden), fängt die Fläche an, sich zu falten, und es entsteht ‚höher‘ und ‚niedriger‘, Nähe und Ferne, Fülle und Leere, Materie und Immaterialität usw. Es entstehen Verbindungen, es entsteht ein Kosmos. Wenn wir uns vorstellen, dass wir uns in diesem Kosmos befinden, verstehen wir alles als in Verbindung miteinander. An sich ist das uninteressant. Es wird aber relevant, wenn wir als Forscherinnen und Forscher wissen wollen, wie Phänomene in diesem Kosmos sind. Dann müssen wir untersuchen, wie Verbindungen konfiguriert sind, wie Phänomene gefaltet sind, und wie ihre Topologie aussieht.

Dies ist keine bloße Kartierung einer Landschaft aller möglichen Verbindungen. In seiner vitalistischer Sprache nutzt Whitehead zusätzlich zu Verbindung den Begriff des „Fühlens“. In Verbindung zu stehen, heißt auch etwas anderes zu fühlen. Abhängig davon aus welchen Verbindungen und Falten sie bestehen, fühlen Phänomene unterschiedlich, was wiederum auch ihre Verbindungen zu anderen definiert. Ein Stein fühlt die Sonne in dem er wärmer wird. Sie steckt ihn mit ihrer Wärme an. Soweit wir wissen, ist es aber für den Stein egal, ob die Sonne hell oder dunkel ist. Er merkt das nicht. Wenn ich spreche, fühlen Sie das. Dies setzt aber voraus, dass Sie Deutsch verstehen, und wohl auch dass sie eine gewisse Vorkenntnis haben, die Ihnen erlaubt überhaupt einen Sinn aus dem was ich sage zu kreieren. Ihre Körper müssen so diszipliniert sein, dass Sie hier ruhig und leise sitzen bleiben können. Aber auch das Gebäude, die Heizung, der Strom und die Infrastrukturen, die sie zu uns bringen, müssen mitspielen. Sonst

fühlen Sie nichts. Anders ausgedrückt, aber ähnlich gedacht wie Latours hybride Netzwerke.

Was sollen wir mit einer so abgefahrenen Philosophie? Sie ist wichtig, weil sie grundlegend anti-humanistisch ist. Sie versteht den Menschen als grundlegend vollkommen gleichberechtigt mit allem anderen – den Menschen nicht mal als einen Einheit an sich – sondern als Teil einer verwobenen, komplexen Kosmologie. Als *mittendrin* in dieser Kosmologie. Wissen ist dabei auch in der Welt verwoben und *mittendrin*, und Wissensproduktion sind Falten von empirischen Ereignissen, Begriffen, Methoden, Genren, Materialitäten, Literatur usw.

Latour schreibt, dass wir nichts tun sollen, nichts ändern, wir sollen einfach verstehen, dass auch non-humane Phänomene agieren, und beschreiben, wie sie dies tun. Wir sollen Phänomene beschreiben ohne sie a priori als Mikro oder Makro einzustufen: Einfach beschreiben was sie tun. Ich sehe dies als ein Werbe-Trick von Latours Seite. Mit dieser Leichtigkeit hilft er uns vielleicht flache Analysen vorzunehmen. Er verbirgt aber auch die post- und anti-humanistischen Moral, der diese Kosmologie begleitet. Wissen und Menschen als *mittendrin* zu konzipieren ist ein außergewöhnlich moralischer Schritt, der Sorge und Achtsamkeit (um Jörg Niewöhner zu zitieren) über Distanz und Herrschaft setzt.

Diese lange Rede, die unmittelbar wenig mit dem Thema meines Vortrags zu tun hat, soll dazu dienen zu erklären, worum es mir theoretisch in der Forschung, zu der ich gleich komme, geht: Die Frage und Verwunderung, die mich zu dieser Forschung geführt hat, sucht nach einer Antwort auf die Frage

wie man Menschen in einer post-humanistischen, flachen Kosmologie konzipieren kann, und wie Wissen in einer solchen Kosmologie zu verstehen ist. Es ist die Frage nach einer post-humanistischen Anthropologie und einer post-humanistischen Epistemologie.

Diese theoretische Frage soll durch empirische Untersuchungen beantwortet werden. Alles was ich bis jetzt gesagt habe, ist so allgemein und abstrakt, dass es nichts über nichts aussagt. Es ist nur ein Werkzeug, das uns hilft in besondere Arten zu agieren, zu denken und zu wissen. Das Werkzeug an sich ist aber wenig interessant. Um zu verstehen, was post-humanistisch zu wissen sein mag, müssen wir Fälle sammeln um dieses Wissen zu spezifizieren. In dem Sinne gibt eine post-humanistische Philosophie methodologische Vorgaben: Wir müssen das untersuchte Phänomen durch Fälle spezifizieren. In einer flachen Kosmologie gibt es keine hinterliegenden Prinzipien oder Mechanismen, die Ereignisse bestimmen oder steuern, und die die Wissenschaft entsprechend entdecken muss. Es gibt nur das Vordergründliche, und entsprechend kann die Aufgabe der Wissenschaft nur sein, die Phänomene in der Welt und ihre Zusammenhang zu beschreiben und zwar durch das Vergleichen von Fällen, sowie ihr Vorkommen immer differenzierter zu beschreiben.

Ein Post-Humanistische Forschungsprojekt: „Wie weiß man Mediengefährdung“?

Der Frage nach dem post-humanistischen Wissen versuche ich nachzugehen, indem ich das Feld der Mediengefährdung ausgesucht habe, und die Frage stelle: „Wie weiß man Mediengefährdung“? Diese etwas komische Formulierung ist eine Übersetzung aus dem englischen „Knowing Media Harm“. Spezifisch interessiere ich mich unter dem Begriff „Mediengefährdung“ für die Gefährdung

von Kindern durch gewalthaltige Computerspiele. Wie wissen Leute in spezifischen Situationen, dass Gewaltspiele für Kinder gefährdend sind? Wie kann man dieses Wissen als *mittendrin* verstehen – als ein Wissen, das in einem flachen Kosmos existiert, und dadurch situativ konstituiert und genutzt wird, das mit Menschen, Dinge und in Prozesse verwoben ist, und aus Verbindungen und Falten besteht?

Erstens müssen wir verstehen, dass Wissen-was-Gefährdung-von-Kindern-durch-gewalthaltige-Computerspiele-ist in vielen Orten der Gesellschaft existiert, und in diesen auch unterschiedliche Gestalten annehmen.

Das Projekt läuft schon eine Weile, ist aber in seiner Durchführung noch nicht so weit fortgeschritten. Heute werde ich deswegen vor allem über die Methode dieser Untersuchung reden, und nur beispielhaft einige Daten und beginnenden Analysen andeuten.

Als erstes stellt sich die Frage, wo man dem Phänomen wissen-was-Mediengefährdung-ist begegnen kann. Mit dem skizzierten theoretischen Ausgangspunkt, muss man davon ausgehen, dass es verteilt zu finden ist. Ich habe deswegen vier Felder ausgesucht, wodurch die Frage, wie gewusst wird was Mediengefährdung ist, beantwortet werden soll: Die Wissenschaft, wo man anfangs hypothetisieren kann, dass dieses Wissen als Tatsache – oder auf jeden Fall statistische Korrelationen – gilt. Zweitens die Regulation von Computerspielen – das ist konkret das Verfahren mit dem die Altersfreigabe für Computerspiele vergeben wird. Hier mag wissen-was-Mediengefährdung-ist die Einschätzung einer potentiell eintreffende Gefährdung sein – eine Risikoeinschätzung, also. Als drittes Feld habe ich das Spielen von Kindern und

deren Umfeld ausgesucht. Ist wissen-was-Mediengefährdung-ist hier vielleicht eine körperliche Empfindung und Erfahrung mit diskursiven Einordnung verbunden? Das vierte Feld, das mich interessiert, ist das der Spieleproduktion. Hier scheint Mediengefährdung vor allem mit Handelsbedingungen und Kundenbetreuung verknüpft zu sein, sowie es beim Design von Computerspiele wahrscheinlich auch mit ästhetischen und künstlerischen Prozessen zusammengefaltet ist. Für das letzte Feld habe ich noch keinen Forscher gefunden. Die zwei anderen Felder werden von meinen zwei Doktoranden Jan Schank und Julian Meyer erforscht.

Die verschiedenen Wissensformen der vier Felder sind wahrscheinlich Mischformen von den genannten und anderen Wissensformen. Und wahrscheinlich existieren die Felder nicht als Territorien neben einander, sondern sind ineinander gefaltet und verwoben. Es ist dieses Phänomen, das mich besonders interessiert. Einerseits scheint es, wenn man der öffentlichen Debatte über Gewaltspiele folgt, dass aus jedem Feld andere Äußerungen zu hören sind, und das wissen-was-Mediengefährdung-ist in jedem Feld etwas anderes zu sein scheint. Andererseits wird die Debatte auch so geführt, als würden alle über das Gleiche reden. Als ob Mediengefährdung *ein* Phänomen ist, das man in verschiedenlichsten Arten beobachten kann, und dadurch immer eine andere Perspektive daraus zieht: von der die einen eindeutigen Zusammenhang zwischen Gewaltspiele und Aggression sehen, zu der Perspektive, dass es Mediengefährdung gar nicht gibt, dass es bloß einen Ausdruck von einem wertkonservativen bürgerlichen Moral ist, der immer dem skeptisch gegenüber ist, was sie nicht kennt, eingestellt ist. Diese Debatte wird also humanistisch geführt. Mediengefährdung wird als ein Phänomen betrachtet, das in Distanz zu uns (Menschen) existiert, und das wir dadurch in verschiedensten Weisen betrachten können. Einfach so. Was zwischen uns als wissenden Menschen und dem Phänomen ist, wird nicht gefragt. Mit einer

flachen Kosmologie sind Menschen durch ihre Beobachtungsinstrumente immer mit dem Phänomen verknüpft. Oder anders gesagt: das Phänomen existiert nur durch seine Verknüpfungen zu Menschen und Beobachtungsinstrumenten. Also gibt es nicht Eine Mediengefährdung und viele Perspektive darauf, sondern viele Mediengefährdungen, die aus Menschen und ihren Beobachtungsinstrumenten, sowie sozialen, materiellen und diskursiv-mentalenen Verknüpfungen bestehen. Diese soll aber nicht eine Korrektur der Debatte sein, die sagt, dass die Debattierenden glauben zu verstehen, womit sie es zu tun haben, aber dass sie tatsächlich über verschiedene Phänomene sprechen. Im Gegensatz: In die Art, wie sie debattieren konstituieren sie ja – tatsächlich – das Phänomen Mediengefährdung als ein singuläres Phänomen. Oder in der Sprache einer flachen Kosmologie: Sie verbinden und falten die Phänomene ineinander ein, wodurch sie gleichzeitig zu Einem und Mehreren wird. Oder poetischer ausgedrückt: zu mehr als Einem, aber weniger als Mehrere. Und das ist genau diese Frage, die mich am meisten interessiert: wie sind diese verschiedene wissen-was-Mediengefährdung-ist miteinander verknüpft, und ineinander gefaltet (wodurch sie zu Mediengefährdung wird). Ich formuliere diese Frage oft – wie in dem Titel dieses Vortrags – als eine Frage der Wissenszirkulation: wie bewegt sich Wissen von einem Praxisfeld zum anderen, und wie verändert es sich dabei. Der Begriff *Zirkulation* ist aber eher ungünstig, weil es ein inadäquates Verständnis mobilisiert. Er zeichnet ein Bild von einem Territorium mit getrennt ausgelegten Feldern, wodurch oder zwischen denen Wissen zirkulieren kann. Das entspricht nicht Denken einer flachen Kosmologie. Wenn ich versuche mich genauer auszudrücken, spreche ich deswegen lieber vom Falten und Verknüpfen von wissen-was-Mediengefährdung-ist.

Eine Forschung, die Fall-orientiert ist und deswegen ihr performatives oder Emergenz-orientiertes Verständnis ethnographisch / praxisorientiert vorgehen muss, und die als Fokus die spezifische Generierung von Wissen in mehreren

Feldern, sowie die Verknüpfung von den verschiedenen Arten zu wissen hat, kann man nicht alleine machen. Man muss sich also in Teams zusammenschließen und arbeitsteilig forschen. Ethnographen forschen meistens alleine, und können sich deswegen eine recht offene, sich entfaltende Forschungsmethode leisten. Wenn man im Team arbeitet, sogar alle zur gleichen Forschungsfrage, muss man koordiniert vorgehen, und dadurch auch nicht nur die Forschung im Voraus ausführlicher planen, sondern sich auch an die Pläne halten. Es ist deswegen eine Herausforderung die Gegenstandsbezogenheit der Forschung nicht aus den Augen zu verlieren. Mein Versuch ist es recht abstrakte Begriffe zu entwerfen, die zwar eine Orientierung für die Beobachtungen geben, die aber erst empirisch gefüllt werden müssen. Es ist eben empirische Aufgabe diese zu füllen, dadurch dass jeder von uns die Ereignissen in unseren Feldern als Fälle von wissen-was-Mediengefährdung-ist verstehen, und durch ständiges Vergleichen mit anderen Fällen aus dem eigenen und aus den anderen Feldern, diese zunehmend zu differenzieren und spezifizieren vermögen.

Definitionen: Was ist es zu wissen?

Mit *wissen-was-Mediengefährdung-ist* verweise ich auf Praktiken des Einordnens und des Erkennens von Mediengefährdung, was nur durch die Beschreibung von den eingesetzten Beobachtungs-, Erkennungs- oder Einordnungsinstrumente, sowie durch die Beobachtungs-, Erkennungs- und Einordnungsakte verstanden werden können.

Ein für mich brauchbare Definition von Wissen nehme ich aus einer Definition, die sich nicht als Wissensdefinition versteht, sondern als eine Definition von Kultur:

“A culture is an apparatus for generating recognizable actions; if the same procedures are used for generating as for detecting [recognizable actions], that is perhaps as simple a solution to the problem of recognizability as is formulatable” (Sacks 1992, p 226).

Wie Sacks verstehe ich Wissen als die Generierung von erkennbaren Aktivitäten. Es ist eine Definition, die Wissen als Prozess versteht – *zu* wissen eher als Wissen mit großem W, als Objekt oder Menge. Zu wissen ist zu generieren. Was generiert wird, sind erkennbare Aktivitäten. Wissen was Mediengefährdung ist, ist entsprechend die Generierung von Aktivitäten, die als Mediengefährdung erkennbar sind. Wissenschaft: Korrelation. Ein Computerspieler hat für mich berichtet wie er beim Spielen von Modern Warfare kurz zögern musste, als er seine Figur in einen Flughafen Lobby hineinführte und dort eine Reihe von Zivilisten im Spiel umbringen musste. Eine Szene, die in den Gamer Community viel debattiert wurde, und viele anstoßend finden. Durch das Zögern, durch die Handlung erkannte er seine Handlung als gefährdend. Wie James unterstreicht, ist es erst durch eine Handlung, dass man sie erkennt bzw. erlebt. In der Regulation: Einstufung von Kriegsspielen als weniger gefährdend für über 12-Jährige, weil sie in der Schule schon über Krieg gelernt haben. Es ist also eine Aktivität wodurch Mediengefährdung – in diesem Fall niedrigere Mediengefährdung – als erkennbar generiert wird, indem sie mit schulischem Wissen verknüpft wird, das eine breite Anschlussfähigkeit an anderen Diskursen hat. Aber es ist eben nicht nur der Inhalt, der erkennbar gemacht wird, sondern der Akt selbst – eine Kennzeichnung zu vergeben, oder in kleineren Schritten auch die Prüfung eines Spiel vorzunehmen und ein Gutachten zu schreiben. Das Prüfen und das Schreiben von Gutachten ist allgemein als Expertenwissen erkennbar, und es ist nur durch diese spezifischen Akte, dass Alterskennzeichnungen überhaupt als Wissen-Produkte anerkannt werden können.

Dadurch wird auch das deutlich, worum es in Sacks Definition eigentlich geht: die Kultur als ein Apparat um Wissen zu generieren. In der Wissenschaft haben wir mit einem Apparat von bestimmten Begriffen, Methoden, materielle Einrichtungen, Arten zusammenzuarbeiten usw. zu tun, die es ermöglichen wissen-was-Mediengefährdung-ist als erkennbar zu generieren. Es mag in Anlehnung an Sacks gewesen sein, dass Knorr-Cetina eben solche Apparate epistemische *Kulturen* genannt hat. Auch die Kennzeichnung von Computerspielen ist auf solche Apparate basiert, sowie das wissen-was-Mediengefährdung-ist unter Kindern und Jugendlichen, ihren Familien usw. Letzteres mag weniger explizit sein, aber trotzdem muss der Apparat zum wissen-was-Mediengefährdung-ist immer systematisch und geteilt sein, sonst würde es keine *erkennbaren* Akte produzieren können.

Die Frage nach dem wissen-was-Mediengefährdung-ist wird also von einer, nach den Apparaten, die es ermöglichen solche erkennbare Akte zu generieren, begleitet.

Drei Prinzipien einer Praxis-orientierte Forschung

Ich habe argumentiert, dass die Forschung ethnographisch praxisorientiert durchgeführt werden muss. Ich werde nicht viele Worte, über das, was ich unter Ethnographie verstehe, verlieren, nur unterstreichen, dass die ethnographische Methode dadurch gekennzeichnet ist, dass verschiedene Datentypen mit einbezogen werden. Zu meinem Verständnis von praxisorientierter Forschung werde ich drei Punkte hervorheben:

1. Fortlaufender Prozess

Praxis ist ein fortlaufender Prozess. Was das heißt, kann durch einen Kontrast zum Kontext-Begriff verständlich gemacht werden. Wenn von Kontext die Rede ist, wird meistens gemeint, dass eine Aktivität, ein Text, eine Äußerung sozial und manchmal auch materiell eingebettet ist. Sie sind durch ihre Beziehungen zu anderen sozialen und materiellen Phänomenen konstituiert. Diese relationale Perspektive ist auch in einem praxistheoretischen Ansatz zu finden. Praxis ist aber nicht eine Bühne, Arena, ein Raum oder Feld in der oder dem etwas *stattfindet*. Praxis *erfolgt* und Phänomene *erfolgen* als Teil einer Praxis. Praxis besteht performativ aus ihren Ereignissen.

Für die empirische Forschung heißt das, dass die untersuchten Phänomene als Züge in einem Kommunikationsprozess, in einem Austausch oder einer Interaktion verstanden werden müssen. Sie sind *Beiträge* zu diesem Prozess, und als solche müssen sie auch analysiert werden.

Als Beispiel kann man die Gutachten der USK erwähnen. USK ist die Unterhaltungs-Selbstkontrolle, die Alterskennzeichen für Computerspiele in Deutschland vergeben.

Auszug aus einem Gutachten:

Bei dem vorliegenden Titel sind Zweikämpfe der Spielfiguren, deren Fähigkeiten ständig zu verbessern sind, das wesentliche Spielelement. Die diversen Kämpfe sind zwar zurückhaltend visualisiert, was sicherlich noch durch den kleinen Bildschirm der Sony PSP unterstützt wird, allerdings dann in der Fülle jüngeren Schulkindern noch nicht zumutbar. Darüber hinaus kann die Dauertonschleife auf jüngere Kinder sehr stressig wirken.

Spielern im mittleren Schulalter wird dagegen zugetraut mit dem Spiel in jeder Hinsicht souverän umzugehen, da sie sich durch Rahmungskompetenz auf Grund ihrer Lebens- und Medienerfahrung vom Spielgeschehen distanzieren können, indem sie es als reine genretypische Fiktion erkennen.“

Dieser Text-Teil muss als Teil eines Prozesses verstanden werden. Das Kennzeichnungsverfahren der USK fängt damit an, dass ein Spielehersteller ein Spiel an der USK einreicht, und eine Altersfreigabe beantragt. In diesem Fall wurde „Freigegeben für Kinder über 6 Jahre“ beantragt. Das Spiel wird erst von einem USK-Tester durchgespielt, und er erstellt aufgrund von vorgegebenen Kriterien einen Bericht über das Spiel, in dem er zum Beispiel angibt, wie viel Gewalt zu sehen ist, wie die Atmosphäre des Spiels ist, usw. Er speichert darüber hinaus einige Spielsequenzen, die charakteristisch für das Spiel sind. Der Bericht wird den 6 Prüfern gegeben, die für die Prüfung dieses Spiels ausgewählt worden sind. Bei der Prüfung werden darüber hinaus die Spielsequenzen gezeigt, und die Prüfer haben die Möglichkeit Fragen an den Tester zu stellen, sowie im Ausnahmefall auch selbst das Spiel zu spielen. Das Prüfungsgremium diskutiert das Spiel und trifft eine Entscheidung über die Alterskennzeichnung. Darüber hinaus wird einer der Prüfer als Gutachtenschreiber ausgewählt. Wenn er oder sie das Gutachten verfasst hat, wird es von der Oberlandesjugendbehörde und von der Leiterin der USK unterzeichnet, und an den Spielehersteller weitergeleitet. Der Spielehersteller kann jetzt den Sticker mit der entsprechenden Alterskennzeichnung vom USKs Intranet herunterladen, auf das Spiel drucken, und es weiter in den Handel geben. Dies ist der Prozess eines erfolgreichen Gutachtens. Der Spielehersteller kann aber auch das Kennzeichnen ablehnen. Das führt dazu, dass das ganze Verfahren noch mal von vorne, mit einem neuen Prüfungsgremium durchgeführt werden muss. Eine dritte Möglichkeit ist, dass der Hersteller das Kennzeichen akzeptiert und das Spiel in den Handel geht, dass dann aber von einer deutschen Jugendbehörde Berufung eingelegt wird. Auch dann wird das Spiel wieder geprüft. Für die USK sind die zwei letzten Möglichkeiten so weit möglich zu vermeiden.

Wenn man ein Gutachten praxisorientiert liest, ist die Herausforderung den Text als einen Schritt oder einen Zug in diesem Prozess zu verstehen. Man muss also den Text als Teil des Kommunikationsprozesses zwischen dem Spielehersteller und der USK lesen, mit den genannten weiteren Akteuren als potentielle Interaktanten. Was im Gutachten geschrieben wird, muss also als eine Antwort auf den Antrag auf in diesem Fall „Freigabe ab 6 Jahre“ gesehen werden, und zwar eine Antwort, die einerseits darauf zielt den Hersteller von der Entscheidung zu überzeugen, auch wenn sie nicht antragsgemäß ist, und andererseits die Entscheidung so weit von einem weiteren Prüfungsgremium reproduzierbar zu machen, falls Berufung eingelegt wird. Diese erfolgt, wie man hier sieht – und wie generell in den Gutachten zu beobachten ist – durch Formulierungen, die einerseits immer anerkennen, dass andere Entscheidungen in Betracht hätten kommen können, dass diese aber aus genannten Gründen nicht gewählt wurden. Mit dieser Art zu argumentieren, werden die potentiellen weiteren Züge der Austauschprozesse vorweggenommen, und zu kontrollieren versucht.

Mit dieser kleinen Analyse versuche ich hier zu verdeutlichen, wie Daten als Praxisbeiträge gelesen werden. In der kultur- und sozialwissenschaftlichen Literatur zu Medienregulation werden meistens Inhaltsanalysen durchgeführt. Hier wird versucht die hinter liegende Ideologien abzudecken, und oft auch zu zeigen, wie diese nur ein recht reduzierter Ausschnitt der Wirklichkeit beachten. Bei solchen Inhaltsanalysen wird übersehen, dass ein Text wie ein Gutachten immer als Beitrag zu einer ganz bestimmten Praxis existiert und funktioniert, und deswegen selbstverständlich dafür angepasst ist, und entsprechend keinen Anspruch hat eine allgemeingültige Realitätsabbildung zu sein. Sein Ziel ist nicht Wahrheit zu erzeugen, sondern zum erfolgreichen Abschluss der Kommunikationsprozess beizutragen.

2. Fokus auf Apparat / Methode

Das Interesse an Praxis als Prozess bedeutet auch, dass ich weniger Fokus auf das Ergebnis der Wissensproduktion lege. Ich folge hier dem Dogma der Ethnomethodologie, die Methoden der Praxis-Teilnehmer in den Fokus der Forschung zu stellen. Sacks unterstreicht, dass Akteure, Autoren und Sprecher weniger ihrer Identität in Situationen etablieren – also weniger auf das Ergebnis eines Produktionsprozesses – als dass sie Identifizierungen vornehmen. Identifizierungen werden durch die Ausführung erkennbarer Aktivitäten vorgenommen, die in einer Situation zur Verfügung stehen. Hörer, Leser und Re-Akteure identifizieren also das Gesagte, Geschriebene oder was getan wird, indem sie darauf erkennbar antworten oder reagieren. Hörer, Leser und Re-Akteure verwenden die gleichen Kategorisierungen um eine Interaktion, eine Kommunikation oder ein Gespräch fortzusetzen, wie Sprecher, Autoren und Akteure es tun. Die Forschung sucht deswegen zu beschreiben, welche Methoden Hörer, Leser und Re-Akteure in einer Kommunikation nutzen, um eine Geschichte zu hören oder zu lesen, um ein Bild oder Gesten zu sehen, um auf sie zu re-agieren und weitere Schritte einer Interaktion vorzunehmen; um in ihr teilzunehmen und sie fortzusetzen. Die Ethnomethodologie nennt das das Kategorisierungs-Problem (oder Herausforderung): Jeder, der in einer Praxis teilnimmt, ist ständig mit der Herausforderung konfrontiert, herauszufinden welche Kategorien zu verwenden sind, um die Kommunikation oder den Austausch fortzusetzen. Hier setzt die Forschung ein und fragt welche die Methoden sind, mit welchen Teilnehmer in einer Kommunikation verstehen können um welche Kommunikation es sich handelt, und wie sie sich in ihrer Fortsetzung beteiligen können? Was sind die Methoden und welche sind die Beobachtungs-Instrumente, die eingesetzt werden? Es wird natürlich sehr viel in allen möglichen Richtungen in einem Austausch kategorisiert, und deswegen besteht die Gefahr für eine Team-Forschung hier vor allem, dass jedes Team-Mitglied sich für andere Kategorisierungen interessiert, wodurch die

Zentrifugalkraft einer Forschung leicht zur Explosion der Forschungsfrage führt. Ich habe deswegen für mein Forschungsteam drei Kategorisierungen in Fokus gestellt, die für unsere Fragestellung zentral sind, und die wenn überhaupt Mediengefährdung in unseren Feldern vorkommen auch vorgenommen werden: die Kategorisierung vom „Kind“ (oder Gefährdeten), vom Spiel und von Gefährdung. Die Frage, die sich für jede Forscherin und jeden Forscher stellt, ist, wann, wo und wie diese Kategorisierungen in unseren Feldern vorgenommen werden. Und das ist die Beantwortung dieser Fragen, die uns erlaubt unsere Fälle zu vergleichen und spezifizieren.

3. Verknüpfungen / Falten

Der dritte und letzte Punkt, den ich zum Thema praxisorientierte Forschung hervorheben möchte, hat mit den Verknüpfungen von Praktiken zu tun. Ich argumentierte unter Punkt eins, dass Praxisorientierung bedeutet, dass man Daten immer als einen Beitrag zu einem spezifischen Prozess verstehen muss. Prozesse existieren allerdings nicht isoliert von anderen Prozessen. Teil einer praxisorientierten Forschung muss deswegen sein, die Verbindungen von einem Prozess zu anderen zu spezifizieren. Lassen Sie mich dies am Beispiel eines aggressionswissenschaftlichen Aufsatzes zum Thema Verbindung zwischen Gewaltspielen und Aggression weiter erläutern.

In diesem Aufsatz untersuchen zwei Potsdamer Sozialpsychologinnen mittels einer Umfrage an 1500 Schüler den Zusammenhang zwischen der Frequenz der Nutzung von Gewaltspielen und verschiedenen Formen von geschlechtsspezifischen Aggressionsformen. Um die Verbindungen zwischen Praktiken zu untersuchen, habe ich danach geguckt, welche Verbindungen im Text an Phänomenen außerhalb des engen Forschungs-Zusammenhanges hergestellt werden. Ich werde mich hier auf die Einleitung und einen Teil der Darstellung der Ergebnisse begrenzen: In der Einleitung wird von Anfang an

Verweise zum außer-wissenschaftlichen common-sense gezogen, von Kindern, Jugendlichen und Spielen: Es gibt Kinder und Jugendliche in den Staaten und in Europa. Kinder und Jugendliche sind solche, die sehr gerne Computerspiele spielen. Wir werden auch informiert, dass die Software und Spieltechnologie (was das auch sein mag) sich entwickelt hat, und dass die Graphik und Sound Effekte sehr realistisch geworden sind. Weiter wird auch auf das US-Entertainment Software Rating Board verwiesen, also die Computerspiel-Regulationsbehörde der USA. Auch die USK wird herangezogen. Und wir lernen, dass Kinder leicht das Hauen, Boxen und Treten in das reale Leben übertragen können. In der Einleitung wird also eine Welt skizziert, die von Gewaltspiel-nutzenden Kindern und Jugendlichen besteht, sowie eine Spiele-Industrie und Regulationsbehörden. Springen wir dann zum Ergebnis-Teil, begegnet uns eine ganz andere Welt. Hier sind die einzigen Verweise auf eine Welt außerhalb des ganz engen Untersuchungskontextes auf das „Mplus statistical programme“. Es wird auf Boys and Girls verwiesen, was laut Sacks eine Pn-Kategorisierung ist, also in einer Weise von einer Person zu sprechen, dass man so wenig wie überhaupt möglich über ihn verrät. Es wird auf „violent video games“ verwiesen, aber sonst ist die Welt, von der wir hier hören vor allem von psychologischen Variablen wie „normative beliefs“, „hostile attribution“ und „physical“ und „relational aggression“ bevölkert. In ihrer Art Welten zu machen – in ihr „worlding“ – sind die Einleitung und der Ergebnis-Teil sehr unterschiedlich. Die Ethnomethodologie würde in diesem Fall von einer Karriere von Kategorisierung von Kindern und Jugendlichen, die im Laufe des Aufsatzes zunehmend weltliche Bezüge aberkannt werden. Sie existieren immer weniger in einer komplexen Welt von Vorlieben, von einer sich entwickelnder Spieleindustrie und von Regulationsbehörden, und bestehen immer mehr aus einzelnen psychologischen Variablen. Eine solche Analyse begrenzt sich m.E. für einen praxis-orientierten Zugang zu eng am Text. Ich argumentiere dafür, dass der Text nicht nur zu einer Praxis beiträgt, sondern

dass er eben mehrere Praxen bedient, was wir aus den Verweisen auf Phänomene außerhalb des engen Forschungszusammenhangs lesen können. Die Einleitung knüpft an allgemeine Vorstellungen an, die für Leser von Zeitungsartikeln oder populärwissenschaftlichen Texten erkennbar sind. Die Kategorisierung im Ergebnis-Teil sind wiederum eher in einer psychowissenschaftlichen Praxis erkennbar. Ich würde also dafür argumentieren, dass der Text verschiedene Praktiken bedient. Diese Lesart wird auch davon unterstützt, dass eine der Autorinnen dieses Aufsatzes, als ich sie in einem Interview nach ihrer Lesart von wissenschaftlichen Aufsätze fragte, mir erzählte, dass sie oft die Einleitung überspringen würde, weil sie da für ihre Forschung selten relevante Inhalte finden würde. Der Aufsatz bringt also mehrere verschiedene Praktiken zusammen, die aber auch teilweise durch den Text getrennt gehalten werden. Für meine Forschung ist dieses besonders interessant indem es verrät wie verschiedenen Praktiken – populärwissenschaftliche und journalistische z.B. mit wissenschaftlichen – ineinander gefaltet werden. Und dadurch auch, wie es möglich ist, dass wissen-was-Mediengefährdung-ist unterschiedliche Formen in verschiedenen Praktiken annehmen kann, ohne ein vollkommen Anderes zu sein.

Schluss

Ich habe versucht heute einen großen Bogen zu schlagen von einer flachen Kosmologie als abstrakter Rahmen, dafür wie Beziehungen gedacht werden können, zu einer Forschungsfrage und ihrer Operationalisierung in einer Methode, die ich als post-humanistisch bezeichne. Sie ist post-humanistisch weil sie Menschen nicht als aktiv Wissenden und zu Herrschaft fähig und motiviert betrachten, sondern als *mittendrin* und durch sozio-materielle Praktiken konstituiert. Entsprechend ist es eine Methode, die versucht Wissen als prozessual in Praktiken eingebettet zu verstehen. Dies erlaubt die vielen Arten

zu wissen-was-Mediengefährdung-ist in ihrer eigener praktischen Logik zu beschreiben, und mit ihr zu interagieren, eher als sie von der Distanz zu beurteilen und kritisieren.