

Markus Rautzenberg; Andreas Wolfsteiner

### Einleitung

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1050>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rautzenberg, Markus; Wolfsteiner, Andreas: Einleitung. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 12 (2012), Nr. 2, S. 7–9. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1050>.

#### Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-8227>

#### 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.

# EINLEITUNG

VON MARKUS RAUTZENBERG UND ANDREAS  
WOLFSTEINER

Für die Medientheorie erweisen sich Phänomene der Störung spätestens dann als besonders bedeutsam, wenn sie nicht mehr nur als Un- oder Zufälle ansonsten ›reibunglos‹ verlaufender medientechnischer Prozesse gedeutet, sondern als integraler Bestandteil von *Medialität* selbst begriffen werden können. Von Martin Heideggers »Zeug«-Analysen bis zu Michel Serres' »Parasitologie« ist Störung mit und gegen das kommunikationstheoretische Paradigma als jenes Element beschrieben worden, anhand dessen sich die materielle Eigensinnigkeit der Medien selbst beobachten lässt und das damit den Blick auf Dynamiken von Medialität jenseits der Funktionsweise technischer Artefakte lenkt. Dies ist einer der zentralen Ansatzpunkte aktueller Medientheorie, die hoffen kann, aufgrund des Explikationspotenzials des Störungsphänomens den Begriff des *Medialen* schärfer konturieren zu können.

Störung als konstitutiven Bestandteil medialer Vollzüge zu begreifen, heißt dann aber auch im Einzelnen bestimmte Schlagworte medialer Teilhabe wie »Immersion« oder »Flow« – insbesondere angesichts digitaler Medien – zu reformulieren und zu präzisieren. Denn während etwa »Immersion« von den Interface-theorien der frühen achtziger Jahre bis zu heutigen Designphilosophien im Computerspielbereich vor allem ein »Eintauchen« in virtuelle Welten bedeutet, als dessen implizites Telos unschwer die »perfekte Wahrnehmungstäuschung« auszumachen ist, zeigt sich gerade am Beispiel des Computerspiels, dass dieser einseitige Blick auf Immersion im Sinne der »Matrix«-Metapher oder der Lem'schen »Phantomatik« dem Phänomen nicht gerecht wird. Das vielbeschworene Eintauchen ist dabei nur zu haben, indem das Medium wahrnehmungsseitig unauffällig *bleibt* oder während des medialen Vollzugs *wird*. In den Bugs, Widerständigkeiten, Inszenierungen von Irritationen und Wahrnehmungstäuschungen sowie im Metagaming und Cheating zeigen sich Störungen auf jeweils sehr verschiedenen Ebenen nicht als vermeidbare Ausnahmen, sondern als Agens der Medialität des Computerspiels selbst.

Störungen als Konstitutivum medialer Vollzüge zu begreifen ist dabei jedoch nicht neu, im Gegenteil. Nachdem in der frühen Informationstheorie Claude E. Shannons Störung noch als »feindliche Interzeption« stigmatisiert und in dieser Gestalt noch bis zu Friedrich Kittler wirkungsmächtig geblieben ist, hat bereits Norbert Wieners Kommunikationsmodell diesen ursprünglich dichotom organisierten Binarismus einer Revision unterzogen, indem Störungen in Gestalt des Rauschens ein fester Platz in einem zyklischen Kommunikationsmodell zugewiesen wurde. Zwar blieb hier die antagonistische Position der Störung nach wie vor maßgeblich, jedoch zeigte Wiener, dass die Idee einer »störungsfreien Kommuni-

kation« schon aus physikalischen Gründen theoretisch nicht haltbar ist. Die konzeptuelle Verschiebung, die hier stattfindet, ist subtil – aber entscheidend: Das Verhältnis von Signal und Rauschen wird immer noch antagonistisch, jedoch nicht mehr dichotom konzipiert.

Dieser Schritt ist offenkundig bedeutsam, wenn man Störung als Bedingung der Möglichkeit medialer Vollzüge beschreiben will. Der eigentliche Reiz des Störungsparadigmas besteht dabei in der Möglichkeit, unfruchtbare Binarismen aufbrechen zu können, ohne dabei antagonistische Spannungsverhältnisse einebnen zu müssen, kurz: Ein Nachdenken über Störung begünstigt die Emergenz von Denkfiguren, die Weltbezug vor dem Hintergrund von Heterogenität, Kontingenz, Paradoxie und Alterität in den Blick nehmen.

Es ist auffällig, dass ein solcher Ansatz innerhalb postmetaphysischer Diskurslandschaften enorme Zugkraft entwickelt, und so verwundert es nicht, dass Störung sowohl als Phänomen als auch als theoretische Kategorie nach wie vor ungebrochen zur Diskussion steht. Man muss nicht erst zu Luhmans Systemtheorie greifen um Perturbationen als *Movens* autopoietischer Systeme eine kategorische Rolle zuzuschreiben. Bereits die Romantik sah in diversen »Rauschzuständen« – vom Waldesrauschem bis zum Drogenrausch – die Apotheose ihrer Poetik und Ästhetik. Hier liegt dann allerdings auch genau die Gefahr einer Hypostasierung begründet, die vermieden werden muss, wenn man den Störungsbegriff nicht seiner theoretischen Valenz berauben will. Denn es ist entscheidend, dass es nicht damit getan ist, Störung gegen »gelingende Kommunikation« o.ä. auszuspielen, sondern das schon von Shannon erkannte antagonistische Prinzip stets mitzudenken: Diese Denkfigur verleiht der Störung erst ihre begriffliche Schärfe als ästhetische Kategorie im Rahmen geisteswissenschaftlicher Reflexionen. In Phänomenen der Störung zeigt sich eine *Interdependenz in der Differenz* – die Widerständigkeit von Umwelt – die sich in der Medialisierung fortwährend zeigt; diese wird von ihr allerdings nicht schlicht durchkreuzt, sondern in dieser Durchkreuzung gleichsam »förmlich« zum Erscheinen gebracht. *Interdependenz in der Differenz* ist jene Prämisse, von der jede Theorie der Störung ausgehen muss. Fällt dieser Gesichtspunkt aus, wird nicht nur das Spezifikum des Störungsbegriffs getilgt, sondern geradezu in sein Gegenteil verkehrt.

Eine Typologie der Störung, die im vorliegenden Band anvisiert wird, kann *in nuce* so charakterisiert werden, dass Formen von *turbatio* untersucht werden, die *in, an, im Umgang mit* sowie *in der Wahrnehmung von* Medien auftreten. Auf diesen Ebenen widmen sich die zusammengetragenen Aufsätze dem Thema aus der Perspektive unterschiedlicher Disziplinen. In diesem Zusammenhang rücken nicht nur Formen von Störungen ins Blickfeld, die sich im Computerspiel als Oberflächeneffekte zeigen – sei es durch fehlerhaftes Rendering, Mapping oder generell durch Bildartefakte –, sondern gerade auch jene Widerständigkeiten im Umgang mit Medien, die auf der Seite der Nutzer liegen. Die beständige wechselseitige Durchbrechung und Verkopplung oder aber gegenseitige Ausblendung und Auslöschung der Ebenen von *aisthesis* und *semiosis* erfordert in der Folge eine

Phänographie von Störungen, Fehlern und Defekten des Computerspiels. Auf Seiten der Spieler stehen diese ‚Unstimmigkeiten‘ regelrechten Szenarien des Irrtums, der Unterbrechung und des Lapsus gegenüber, die sich letztendlich in Gesten des Stockens vor der medialen Apparatur artikulieren. Dort, wo im medialen Vollzug Handlungspläne durchkreuzt und Wahrnehmungsgewohnheiten auf die Probe gestellt werden, sind Formen des *Wissens über Störungen* notwendig, die kulturell fest verankert sind. Gerade diese epistemische Dimension soll über die medianalytische Darstellung von Störungen des Computerspiels hinaus rekonstruiert und in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückt werden.