Braunschweig University of Art
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig

GOETHE UNIVERSITÄT FRANKFURT AM MAIN

Call for Papers: Fachtagung »Medien der Entscheidung«
10./11. April 2015, HBK Braunschweig

»With an application to the Entscheidungsproblem« – was im streng mathematischen Sinn für Turings universelle Maschine galt, lässt sich im übertragenen Sinn auch für Medien generell behaupten: Wo immer Entscheidungen getroffen werden müssen, sind auch Medien zur Stelle, um diese vorzubereiten, zu dokumentieren, zu verlautbaren, zu archivieren oder gegebenenfalls auch selbst zu treffen. Mit der Engführung des Terminus ›Entscheidungsproblem‹ auf die formallogische Ebene eines algorithmischen Paradigmas bleibt das Feld der Entscheidung auf eine spezifische Form von denknotwendiger (und damit diskursiv und dispositiv sichergestellter) Rationalität reduziert. In der Begriffsgeschichte kreisen dagegen eine Vielzahl unterschiedlicher Termini wie Intuition, Handlung, Motivation, Erfahrung und Entschlusskraft um den Begriff der Entscheidung.

Im Anschluss an die historische Entwicklung managerialer Entscheidungs- und Beratermedien rufen Entscheidungen dieser Tage eher den Modus operationaler und pragmatischer Verfahrenslogiken auf und können damit im Zentrum der Analyse macht- und wissensbasierter gesellschaftlicher Regelungsfunktionen verortet werden. In dieser »DecisionlCulture« (Florian Hoof) reduzieren Medien Komplexität, machen Entscheidungen möglich und dadurch Subjektformationen wie den ›Entscheidungsträger‹ und Diskursfiguren wie den ›Entscheidungsakt‹ überhaupt erst plausibel.

Medien fungieren als Entscheidungshilfen, stellen aber gleichzeitig Entscheidungsinstrumente dar und übernehmen dabei zunehmend auch Entscheidungsbefugnisse. Sie prozessieren Entscheidungen ganz konkret, z.B. wenn in Tools wie *Adhocracy* oder *Liquid Feedback* debattiert wird oder in Umfragen und Psychotests Antwortalternativen vorgegeben werden. Zugleich sind sie indirekt, in Form von Selektions- und Unterscheidungskriterien auf der technischen Ebene (z.B. Entscheidungsbäume und -matrizen), der strukturellen Ebene (z.B. Code, Zeichen) und der inhaltlichen Ebene (z.B. Gatekeeper, Perspektivität) in Momente der Entscheidung involviert. Und schließlich sind Entscheidungen selbst in die Funktionsweise technischer Medien – bspw. über den Binärcode des Computers – eingeschrieben. So sind beispielsweise Computerspiele in großen Teilen als diskursive Architekturen zu charakterisieren, die entscheidungskritisches Handeln als zentrales Moment ihrer Wirkung (und Attraktivität) ausstellen. Ebenso ist die Logik der Datenbank (Sortieren – Sammeln – Suchen) ein solcher entscheidungsrationaler Ordnungsraum. Eine mögliche Begründung für diese spezifische ›computistische‹ Entscheidungsrationalität ist die Fundierung der technischen und symbolischen Architektur des Computers auf dem ›Rücken‹ der mathematischen Spieltheorie.

Kulturell korrespondiert der Konnex zwischen Medien und Entscheidungen mit einer Inflation suggerierter Wahlmöglichkeiten. Die Vielfalt möglicher Lebensentwürfe (vom Bildungsweg bis zur Bestattungsart), offerierter Konsumangebote (von der Kaffeebohne bis zum Fernsehapparat) und individualisierter Freizeitgestaltung (von der Hotelbuchung bis zur Festlegung der Kameraperspektive im Digital-TV) unterwirft die Subjekte einem kulturellen Imperativ der Entscheidung. Auch hier sind mediale Formationen als Werkzeuge der Relationierung, Prozessierung und Plausibilisierung in das ›Management‹ gesellschaftlicher Komplexität involviert. Dies wirft zum einen die Frage auf, wie sich die Proklamation individueller Freiheit zum oktroyierten Akt der Entscheidung verhält, lenkt zum anderen aber auch den Blick auf übergreifende Raster diskursiver Positionierung und die Frage, wer im Zweifelsfall die Definitionshoheit über ›Sachzwang‹ und ›Alternativlosigkeit‹ besitzt.

Die Tagung ist ein Gemeinschaftsprojekt des DFG-Projekts »Kulturtechnik Unternehmensplanspiel« der HBK Braunschweig (www.kulturtechnik.biz) und des an der Goethe Universität Frankfurt in Kooperation mit der University of Sydney bestehenden Projekts »Cycles of

ICT Innovation and Organisational Structure« (www.sociomateriality.de). Letzteres untersucht Medien managerialen Entscheidens in Wirtschaftsunternehmen als »mediale boundary objects«, als eine Kopplung managerialer Vorstellungen, Praktiken und Routinen mit Informations- und Kommunikationsmedien. Von besonderem Interesse sind daher Analysen und Rekonstruktionen medialer Entscheidungsdispositive, sowie Beispiele deren organisationaler Routinisierung und Legitimierung. Im Zentrum des Braunschweiger Projekts steht die Frage, wie in Planspielen, Serious Games und Aufbausimulationen das Entscheiden unter erhöhtem Erwartungs- und Zeitdruck vorbereitet, gelehrt und gelernt wird, sowie welche veränderten Sichtweisen auf die Funktion des Probehandelns sich daraus ergeben. Ebenso von Interesse sind hier die Strukturen von Simulationen, Szenarien und Prognosen und wie deren ›Durchspielen‹ zur nachträglichen Legitimation von Entscheidungen herangezogen und durch welche medialen Formationen sie dabei bedingt und beeinflusst werden.

Am Schnittpunkt der beiden Projekte steht somit die Frage nach den Mitteln, Modi und Schemata, in denen Medien den Umgang mit den »Paradoxien der Entscheidung« (Balke/Schwering/Stäheli 2003) formatieren. Auf der Tagung soll der Frage nachgegangen werden, wie sich das Verhältnis zwischen Medien und Entscheidungen konkret gestaltet und welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sich in unterschiedlichen Varianten dieses Verhältnisses finden lassen.

Mögliche weitere Fragestellungen und Felder sind dabei zum Beispiel:

- Wie werden Notwendigkeit und Plausibilität einer Entscheidungssituation medial hervorgebracht?
- Wann sind Medien vermittelt über Planung an Entscheidungshandeln beteiligt?
- Welche Arten des Überblicks und der Orientierung werden durch Verfahren wie Statistik, Datenbanken oder Diagrammatik hervorgebracht und mit welchen Formen von Entscheidungsrationalität korrespondieren sie?
- Inwiefern verdecken unterschiedliche Medien die Tatsache, dass Entscheidungen unter Ungewissheit getroffen werden?
- Welche Beziehung unterhält die Entscheidung, gerade unter den Bedingungen von Kontingenz und Ungewissheit, zu Paradigmen der (Voraus-)Planung?
- Welche historischen Formationen medialer Entscheidungsdispositive lassen sich rekonstruieren, wie verläuft deren organisationale Routinisierung?
- Wie wirken sich Beratung und Coaching auf den Umgang mit erweiterten Entscheidungsmöglichkeiten oder Planungsunsicherheiten aus und welche Formen der Entscheidungsrationalität werden dabei vermittelt?
- Unter welchen (Knappheits-)Bedingungen werden Entscheidungen an Algorithmen delegiert und welche Konsequenzen bringt dies mit sich?

Abstracts für einen circa 30-minütigen Vortrag sollten nicht mehr als eine Seite umfassen. Die Frist zur Einreichung ist der 15.11.2014. Einreichungen bitte an tagung@kulturtechnik.biz

Konzept:

Tobias Conradi, Rolf Nohr, Theo Röhle
HBK Braunschweig, Institut für Medienforschung

Florian Hoof
Goethe-Universität Frankfurt, Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Weitere Informationen zu den beteiligten Forschungsprojekten:

»Kulturtechnik Unternehmensplanpiel« (www.kulturtechnik.biz)
»Cycles of ICT Innovation and Organisational Structure« (www.sociomateriality.de)