

»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 »DecisionCulture« (Florian Hoof) reduzieren Medien Komplexität, machen Entscheidungen möglich und dadurch Subjektformationen wie den »Entscheidungssträger« 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« Entscheidungs-rationalität 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 Bestatungsart), 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) und des an der Goethe Universität Frankfurt in Kooperation mit der University of Sydney bestehenden Projekts »Cycles of ICT Innovation and Organisational Structure«. 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.

Gemeinschaftsprojekt
des DFG-Projekts »Kulturtechnik
Unternehmensplanspiel«
(HBK Braunschweig)
www.kulturtechnik.biz

und des Projekts
»Cycles of ICT Innovation and Organisational Structure«
(Goethe Universität Frankfurt /
University of Sydney)
www.sociomateriality.de

Informationen zu Anfahrt,
Programm und Abstracts unter:
www.kulturtechnik.biz/medien-der-entscheidung

Medien der Entscheidung

10./11. April 2015
Haus der Wissenschaft, Braunschweig

Freitag, 10.4.

12:00
Begrüßung

12:15

Isabell Schrickel

›Aschewolken aus Antiwissen‹
Computersimulation & Collaborative
Decision Making

13:00

Serjoscha Wiemer

Algorithmische Medien und das
Gefangenendilemma

13:45

Kaffeepause

14:15

Julius Othmer / Andreas Weich

Unentschieden? Subjektpositionen des (Nicht-)Ent-
scheiders in Empfehlungssystemen

15:00

Ralf Adelman

Modellierungen der Unentschlossenheit:
Empfehlungssysteme als ›Kampfzone‹
popkultureller Entscheidungsprozesse

15:45

Florian Muhle / Josef Wehner

Algorithmus und Entscheidung. Anspruch und
Empirie personalisierter Medienangebote
im Internet

16:30

Kaffeepause

17:15

Manuela Klaut

Videozeugnisse im Gerichtssaal:
Eine Entscheidung vor der Entscheidung

18:00

Hartmut Winkler

Don't be a Maybe.
Entscheidungslust, Entscheidungsdruck und
Entscheidungsnot unter den
Bedingungen der Moderne

Samstag, 11.4.

9:30
Begrüßung

9:45

Martin Doll

Der Staat als Warenwirtschaftssystem:
Edward Bellamys utopischer Ausblick auf
volkswirtschaftliche Planbarkeit im Jahr 2000

10:30

Tristan Thielmann

Die Indrohnisierung der Medien

11:15

Alexander Zons

Die Entscheidung des Films

12:00

Mittagessen

13:00

Eva Schauerte

Von Delphi zu Hyperdelphi – mediale Praktiken des
Beratens und die Entscheidung des
Unentscheidbaren

13:45

Jan-Otmar Hesse

Bausteine zu einer Mediengeschichte
unternehmerischer Entscheidungs-routinen

14:30

Abschlussdiskussion

15:00

Ende

Program