

0012 ADAPTATION, THEORY OF

Hutcheon, 2006

0013 ADAPTIVE FILTER THEORY

Haykin, 1986

0014 ADDICTION, THEORY OF

West / Brown, 2013

0015 AFRICAN MUSIC, THEORY OF

Kubik, 1994

0016 AFRICAN- AMERICAN LITERARY CRITICISM, THE SIGNIFYING MONKEY: A THEORY OF

Gates, 2014

0017 AGE OF PERSONAL CONTROL, LEARNED HELPLESSNESS: A THEORY FOR THE

Baumann / Wegner, 1994

0018 AKTEUR- NETZWERK- THEORIE

Die grundlegende Neuerung und zugleich weitreichendste Denkfigur, die mit Bruno Latours *Actor-Network-Theory* (Akteur-Netzwerk-Theorie) einhergeht, besteht darin, Dinge wie Menschen als *gleichrangig* handelnde Elemente (Akteure) in einem größer gefassten, prinzipiell erweiterungsfähigen Zusammenhang (Netzwerk) zu begreifen. Akteur ist als neutraler Oberbegriff zu verstehen und verhandelt somit Dinge, technische Geräte und Objekte auf derselben Ebene wie Menschen. Dem Akteur bleibt dabei stets ein sogenanntes „Handlungsprogramm“ eingeschrieben.¹ Darunter versteht man eine wiederkehrende, typisierte Folge von Aktionen, die sich modular zu längeren Abfolgen, sogenannten „Assoziationsketten“² zusammenschließen und als solche letztlich zur Lösung eines bestimmten Problems beitragen. Ein bevorzugtes Modell, anhand dessen Latour sein Vokabular entwickelt und illustriert, stellen beispielsweise Türen und Schlüssel dar.³ Entscheidend bei diesen Beispielen ist stets, dass bestimmte erwünschte Umgangsweisen, etwa mit einer verschlossenen Tür oder dem Durchsteckschlüssel, als Handlungsprogramme in die Objekte *inskribiert* werden, die ihre Benutzer infolgedessen zu einer spezifischen Verhaltensweise anhalten. Insofern kommt derartigen Dingen und den sie einbindenden Assoziationsketten eine Erweiterung ihres Handlungspotentials zu: Sie bestimmen die Aktionen ihrer Benutzer. Ihnen eigen ist eine spezifische Handlungsmacht. „Macht stellt nicht eine Eigenschaft eines einzelnen Elementes, sondern eine der gesamten Kette dar.“⁴ Die entscheidende Denkbewegung der Actor-Network-Theory besteht nun darin – einerlei ob es sich um Schlüssel oder Türhüter, Menschen oder starre Geräte handelt –, nicht mehr auf die kategoriale Unterscheidung von Mensch versus Maschine, das heißt auf eine fixe Zuweisung entweder in das Lager der handelnden Subjekte oder in den Bereich der diesen nachgeordneten Objekte, zu setzen. Die Akteure gehorchen vielmehr ohne Unterschied einem alternativen Funktionsmodus. Statt an ihnen die klassisch-ontologischen (oder auch sprachphilosophischen) Merkmale einer Subjekt-Objekt-Differenz festzumachen, fallen die Akteure in eine unscharfe Zwischenkategorie: sie sind Hybride⁵; das heißt eine Mischform aus menschlichen und nicht-menschlichen Wesen, oder mit einem Wort, das Bruno Latour von Michel Serres übernimmt: Sie folgen den Prinzipien eines Quasi-Objekts.

Was kann man unter einem Quasi-Objekt verstehen? Neben einer gelegentlichen Verwendung in Debatten, die um Kants Konzept vom „Ding an sich“ kreisen, erhält der Begriff seine theoriegeschichtliche Nobilitierung durch Serres, der in seiner fulminanten Studie über den Parasiten ganz beiläufig auch eine Theorie der Quasi-Objekte entwirft. Anhand der entscheidenden Elemente eines Spiels, zum Beispiel des Balls, der Joker-Spielkarte oder des *furet* (Frettchen, wie das *Corpus Delicti* bei der französischen Variante des Kinderspiels *Taler, Taler, du mußt wandern* genannt wird) entwickelt Serres eine wirkungsmächtige Denkfigur, die einen Perspektivwechsel für den Beobachter des Geschehens auf mindestens zwei Ebenen erzwingt.

Der erste Perspektivwechsel ereignet sich, indem sich ein gleichrangiger in einen privilegierten Spielteilnehmer verwandelt: Derjenige, der den Spielstein erhält, wird damit zum Subjekt (des Spiels). Zugleich aber lässt eine solche Transaktion den Spielstein selbst nicht unverändert. Die Übertragung stattet ihn mit einer spezifischen Handlungsmacht aus: „Dieses Quasi-Objekt ist kein Objekt, und es ist dennoch eines, denn es ist kein Subjekt, weil es in der Welt ist; es ist zugleich auch ein Quasi-Subjekt, weil es ein Subjekt markiert oder bezeichnet, das dies ohne es nicht wäre.“⁶ Der Spielstein changiert zwischen den Kategorien, er ist nicht mehr ganz Objekt, noch nicht ganz Subjekt, oder auch vice versa. Er etabliert damit gleichsam ein ontologisches Zwischenstadium, von dem die entscheidenden Handlungen ausgehen. Die Unterscheidung, die vom Spielstein getroffen

Training des FC Chelsea, Madrid, 2002.
Quartett bestehend aus Michael Ballack,
John Terry, Ashley Cole und dem Ball.



wird, weist nämlich nicht nur jeweils einem Teilnehmer eine herausgehobene Funktion zu. Mehr noch, sie verwandelt den Stein selbst zu einem Akteur, der dabei im Zentrum eines Netzwerks steht, das sich um ihn herum gruppiert und zugleich auf ihn bezieht. Dieses Netzwerk ist das *Kollektiv*, das durch die Übertragung des Spielsteins, durch die stetige Tauschbewegung des Quasi-Objekts generiert wird. „Und dieses Wandern, dieses Netz von Übergängen, diese Stellvertretungen des Subjekts weben das Kollektiv.“⁷ Indem es zirkuliert, stellt das Quasi-Objekt als Akteur des Spiels ein Netzwerk her, auf dem nicht nur das Spiel basiert, sondern dessen Knoten in Form von Vor- und Nachbereitungen, Infrastrukturen oder Strategien weit über das Ereignis selbst hinausreichen.

Der zweite Perspektivwechsel invertiert gleichsam das gesamte Spielgeschehen, weil der auf solche Weise funktional aufgeladene oder erweiterte Status des Quasi-Objekts die Aufmerksamkeit von seinem momentanen Inhaber ablenkt, um ihn dauerhaft auf den Spielstein zu fokussieren. Der ganze Trick besteht darin, etwa bei einem Fußballspiel „das Leder“ als Protagonisten zu sehen, also nicht etwa darauf zu achten, wie Michael Ballack den Ball beackerte, sondern geradewegs umgekehrt, was der Ball mit Ballack machte, wie er ihn beispielsweise den Kopf hinhalten ließ oder den Kapitän und die anderen Mitspieler zu einem Netzwerk verknüpfte:

„Die Wissenschaft unterscheidet zwischen dem aktiven, denkenden Subjekt und dem passiven, gedachten Objekt.

- Sie hat keine Ahnung von Erkenntnis. Die Objekte erkennen auf andere Weise als wir, das ist alles.

- Eine unhaltbare Vorstellung.

Sie zeigt mit dem Finger auf das Fenster.

- Sieh dir die Kinder da draußen an, wie sie Ball spielen. Die Ungeschickten spielen mit dem Ball wie mit einem Objekt, während die Geschickteren ihm dienen, als spielte er mit ihnen; sie passen sich seinen Bewegungen und Sprüngen an. Wir meinen, hier manipulierten Subjekte einen Ball; in Wirklichkeit zeichnet er ihre Beziehungen auf. Folgt man seiner Bahn, so entsteht damit ihre Mannschaft, sie wird erkennbar, stellt sich dar. Ja, hier spielt der Ball: aktiv. [...] Glaubst du denn, Maschinen und Technik könnten Gruppen erzeugen und die Geschichte verändern, wenn sie nur passive Dinge wären?

- Das sind alles nur technische Objekte.

- Genauso könntest du von einem weißen Raben sprechen. Diese Stichel, Schreibfedern, Tafeln, Bücher, Disketten, Konsolen, Speicher ... erzeugen die Gruppe, die denkt, sich erinnert, sich ausdrückt und manchmal auch etwas erfindet. Natürlich können wir diese Objekte nicht als Subjekte bezeichnen; vielleicht sollten wir von technischen Quasisubjekten sprechen.“⁸

Markus Krajewski

1 Bruno Latour: „Technologie ist stabilisierte Gesellschaft“ (1991), in: Andréa Belliger, David J. Krieger (Hrsg.): *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*, Bielefeld: transcript, 2006, S. 371f.
2 Bruno Latour: „Der Berliner Schlüssel“, in (ders.), *Der Berliner Schlüssel. Erkundungen*

eines Liebhabers der Wissenschaften, Berlin: Akademie Verlag, 1996, S. 39
3 Vgl. Latour 1991 (wie Anm. 1)
4 Ebd., S. 377
5 Vgl. Bruno Latour: *Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2002, S. 218f.

6 Michel Serres: *Der Parasit*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1987 (1980), S. 346
7 Ebd., S. 349
8 Michel Serres (Hrsg.): *Die Legende der Engel*, Frankfurt am Main: Insel Verlag, 1995, S. 47f.

0019 AGGREGATION, A THEORY OF

– *The Western Town;*
Lehnerer, 2013

0020 ALGEBRAIC EQUATIONS, GALOIS’ THEORY OF

Tignol, 2001

0021 ALGEBRAIC NUMBER THEORY

Neukirch, 1999

0022 ALGEBRAIC VARIETIES, HOMOLOGY THEORY ON

Wallace, 1958

0023 ALGORITHMIC GRAPH THEORY

Gibbons, 1985

0024 ALIENATION, MARX’S THEORY OF

Meszaros, 1970

0025 ALLEGORY: THE THEORY OF A SYMBOLIC MODE

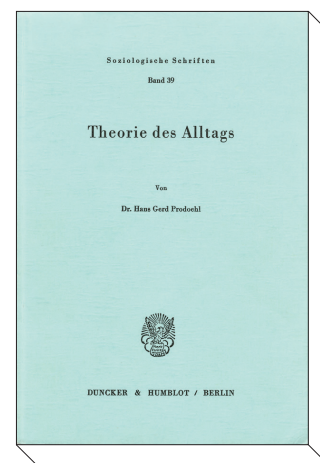
Fletcher, 1982

0026 ALLEM, DIE THEORIE VON

– *Information –
Die Basis des Universum;*
Liedtke, 2015

0027 ALLTAGS, THEORIE DES

Prodoehl, 1983



Hans Gerd Prodoehl:
Theorie des Alltags
Berlin: Duncker & Humblot, 1983

Der Begriff des „Alltags“ scheint auf den ersten Blick selbstverständlich und selbst-erklärend zu sein. Erst der zweite Blick verrät seinen uneinheitlichen Charakter. „Ganz selten wird ausgesprochen, was eigentlich als ‚Nicht-Alltag‘ begriffen wird. Der Gegner, mit dem man im Kampfe liegt, und gegen den ein Alltagsbegriff jeweils als Waffe eingesetzt wird, bleibt im Halbdunkel“¹ schrieb der Soziologe Norbert Elias im Jahr 1978. Das hauptsächlich gemeinsame Merkmal im Gebrauch des Begriffs, so Elias, liegt in der negativen Abgrenzung, „in dem, wovon sie [die Theoretiker des Alltags, E.K.] sich abwenden“ und nicht in den positiv formulierten Definitionen. Zwar gibt es den Alltag, solange es den Menschen gibt, jedoch ist die *Idee* des Alltags viel jünger. Der Beginn der Nutzung und Ausbreitung des Begriffs in seiner heutigen Bedeutung fällt erst in die zweite Hälfte des 18. Jahrhunderts. Somit ist der Alltag ein Phänomen moderner Gesellschaften.

In seiner Promotionschrift *Theorie des Alltags* aus dem Jahr 1983 stellt der Soziologe Gerd Prodoehl ein außerordentliches Interesse verschiedenster Disziplinen am „Alltag“ fest, von der Philosophie über die Geschichts- und Literaturwissenschaft bis zur Soziologie. Sein Augenmerk bleibt