

Gasthörer – der Wissenschaftspodcast der Uni Regensburg

#13: Computerspiele an der Uni? Virtuelle Welten mit Prof.in Dr. Astrid Ensslin

Katharina Herkommer: Kinder und Jugendliche verbringen jeden Tag mehr als eine Stunde damit zu zocken, egal ob am Handy, mit der Konsole oder am Laptop. Wenn wir älter werden, wird diese Zeit zwar weniger, aber junge Erwachsene bis 30 sitzen im Durchschnitt immer noch jeden Tag etwa 40 Minuten an Computerspielen. Mehr als 10.000 Spiele kann man momentan im App Store auf dem iPhone finden und jede und jeder zweite Deutsche spielt zumindest gelegentlich. Warum erzähl ich das? Was haben Computerspiele an der Uni zu suchen? Inwiefern sind virtuelle Welten für Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler interessant? Und was hat so eine Forschung zum Beispiel mit Themen wie Menstruations-Apps oder Body-Shaming zu tun? All das wollen wir rausfinden in dieser Folge des Gasthörer.

Titel: Gasthörer

Katharina Herkommer: Schön, dass ihr wieder dabei seid bei unserem Wissenschaftspodcast hier an der Uni Regensburg. Mein Name ist Katharina Herkommer und ich freue mich sehr über unser Thema und über meinen Gast, Frau Professorin Dr. Astrid Ensslin. Herzlich willkommen.

Astrid Ensslin: Hallo, danke schön, dass ich hier sein darf.

Katharina Herkommer: Wir sprechen heute zusammen über virtuelle Welten, über Forschungen zu Games und Apps. Deshalb zum Einstieg zocken Sie selbst eigentlich gern und wenn ja, haben Sie ein Lieblingscomputerspiel?

Astrid Ensslin: Ich spiele gern, ich nenne es nicht zocken, weil ich mich mit dieser Hardcore-Zockerei gar nicht so identifiziere. Ich komme ja ursprünglich aus den, ja, Literatur- und Sprachwissenschaften und ich habe eigentlich von vornherein, also als ich so ein bisschen jünger war im Studierendenalter, die Games auch etwas argwöhnisch angeschaut und gedacht, ist das wirklich eine Geschichte, was wir da sehen? Aber inzwischen gibt es ja so unglaublich viel, was so diesen Überschneidungsbereich zwischen Literatur, Geschichten erzählen und spielen wunderbar neu erfindet. Und insofern zocke ich solche Spiele gerne, aber ich nenne es eher literarisches Spielen. So würde ich das mal jetzt beantworten.

Katharina Herkommer: Zu Ihrem Background. Sie haben gerade schon angefangen. Ich stelle Sie noch ein bisschen weiter vor, wie immer am Anfang unseres Podcasts für die Hörerinnen und Hörer. Sie stammen aus der Gegend um Stuttgart und haben ganz am Anfang auch dort studiert. Anders als bei vielen anderen Gästen, die ich hier schon vorgestellt habe, ging es bei Ihnen nicht 100% geradlinig los auf dem Karriereweg, sondern mit einem kleinen Schlenker. Sie haben erst ein Jahr Geige studiert, wenn ich das richtig gelesen habe.

Astrid Ensslin: Ja, das stimmt. Ja, ja.

Katharina Herkommer: Dann haben sie aber nach Tübingen gewechselt und zu den Fächern Anglistik und Germanistik. Danach

kam die Promotion in anglistischer Literaturwissenschaft in Heidelberg und dann sehr viele sehr internationale Stationen. Zuerst Postdoc Stellen in Leeds und in Manchester und dann mehrere Professuren. Professor for New Media, Digital Humanities and Digital Communication an der University of Wales. Danach Professor of Digital Humanities and Game Studies in Alberta in Kanada. Dann Professor of Digital Culture an der Universität Bergen in Norwegen, bevor sie im Jahr 2022 den Ruf zur Professorin für Dynamiken virtueller Kommunikationsräume hier bei uns an der Universität Regensburg angenommen haben.

Astrid Ensslin: Ganz genau.

Katharina Herkommer: Hatten sie vorher schon eine Beziehung zu Regensburg oder sind sie tatsächlich nur für den Job hierher gekommen?

Astrid Ensslin: Ich kannte Regensburg vorher eigentlich gar nicht, muss ich ehrlich gestehen. Und ich muss sagen, mir ist da echt was abhanden gekommen. Als ich dann zum ersten Mal wirklich hier eintraf, das war mein Vortrag, also oder mein Vorsingen, wie man es so nennt. Und da habe ich erst mal gesehen, wie wunderschön es hier ist. Und ich dachte, oh wow, also da hätte ich mich eigentlich vorher schon mal umsehen können. Nee, aber insofern war das eine sehr positive Erfahrung, ja.

Katharina Herkommer: Keine schlechte Stadt zum Stranden, Regensburg.

Astrid Ensslin: Nee, gar nicht, gar nicht.

Katharina Herkommer: Sie sind Professoren für Dynamiken virtueller Kommunikationsräume. Das klingt vielleicht erst mal ein kleines

bisschen sperrig. Zusammen mit den Titeln ihrer früheren Professuren kann man aber schon so ein bisschen verstehen, es geht in ihrer Arbeit immer um Digitales und eben um virtuelle Welten, zum Beispiel in Computerspielen. Jetzt habe ich am Anfang ein paar Fragen aufgeworfen. Was haben Computerspiele an der Uni zu suchen? Inwiefern sind virtuelle Welten für Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler interessant? Können Sie uns da erhellen? Womit beschäftigen Sie sich dann ganz grundsätzlich?

Astrid Ensslin: Also mich interessieren, wie ja schon vorher erwähnt, diese Überschneidungsbereiche. Also wie werden denn heutzutage Geschichten erzählt oder besser erlebt? Also wenn wir jetzt mal das Beispiel Computerspiel nehmen, oder die nennen sich narrative Spiele, also erzählstrukturschwere Spiele, dann haben wir es ja mit Welten zu tun, in die wir eintauchen. Das sind also virtuelle Welten, die oft sehr fotorealistisch aussehen und die je nach Thema und Genre Science-Fiction-Welten nachempfunden sind oder Fantasy-Welten, die wir noch von Tolkien kennen oder auch recht realistische, städtische Welten. Also auf jeden Fall sind es Welten, in die wir eintauchen und in denen wir dann unsere eigenen Geschichten erleben durch ganz individuelle Interaktionen und die Entscheidungen, die wir treffen in dieser Welt. Natürlich gibt es auch Spiele, die eher linear strukturiert sind, wo man eins nach dem anderen die einzelnen Szenen abklappert. Aber was mich eben fasziniert ist, wie verschiedene Menschen ganz unterschiedliche erzählerische Erfahrungen haben können in diesen Welten. Je nachdem, mit wem sie reden, welche Objekte sie bearbeiten und mit welchen Objekten sie interagieren, ob sie jetzt sich entscheiden, in eine Stadt zu gehen, um dort zu handeln oder vielleicht auf die nächste Quest, also die nächste Mission sich zu begeben, um, sagen wir mal, vielleicht einen Schatz zu finden oder

einen Schlüssel, der einem dann wieder den Weg bahnt in einen Kerker oder so. Das passiert ja alles in verschiedenen Abfolgen. Manchmal kommt man in einen Bereich gar nicht. Muss man auch nicht immer. Und mich interessiert halt dabei, wie man das überhaupt analysieren kann, wie man darüber sprechen kann, auf einer gemeinsamen Basis auch, unter anderem im Seminarraum. Hast du jetzt das gleiche gespielt wie ich? Oder was ist denn das, was uns jetzt verbindet? Und diese Sprache übers Spiel, da kommen wir jetzt in die angewandte Linguistik rein, die ja Fans und Spielende ganz heftigst und emotional in den sozialen Medien von sich geben und debattieren, die sind fast schon, also wie manche Forschende sagen, fast schon wichtiger als das Spiel selbst. Denn in diesen Debatten auf Reddit oder auf YouTube oder wo auch immer, da findet ja eine Verarbeitung dieser Erlebnisse statt. Und da wird dann gestritten, was das wahre Spiel ist. Und da entstehen Geschichten, und zwar Geschichten, die aus der ersten Personenperspektive erzählt werden. Ja, und dann hab ich das gemacht und dann kam der und hat mir eins runtergehauen. Und das wird auch sehr emotional und sehr reell erlebt. Das ist ein Erlebnis, ob das jetzt in der virtuellen Welt ist oder in der sogenannten realen Welt, in der wir uns befinden, ist eigentlich hinfällig. Denn das wird emotional gleich oder vielleicht sogar stärker wahrgenommen, als, sagen wir mal, wenn ich mich jetzt im Supermarkt rumbewege. Und solche Geschichten wie, ich hab mit einem Drachen gekämpft, passieren halt nicht jeden Tag im wirklichen Leben. Und deswegen ist das jetzt pädagogisch recht wertvoll, oft kann man eben Erfolgserlebnisse erzielen. Deswegen lieben unsere Jugendlichen das ja auch so. Und ich lieb's ja auch deswegen, weil man da echt einen Kick rauskriegt oft. Oh Mensch, jetzt bin ich auf Level 3, gestern war ich noch auf Level 1. Ich dachte, ich bin da total eine Niete in diesem

Spiel. Und da merkt man auch, wie der Kopf funktioniert. Also oft verrennt man sich ja in der Situation, dass man um jeden Preis versucht, dieses Rätsel zu lösen oder wirklich diesen Final Boss, also das schwierigste, dickste, größte, gefährlichste Monster zu schlagen. Man bleibt stecken und man kommt einfach nicht weiter und will schon aufgeben. Und dann geht man kurz weg oder man schläft drüber und dann kommt man wieder in das Spiel rein am nächsten Tag und macht irgendwas, was man am Tag vorher nicht gemacht hat, weil es einem gar nicht eingefallen wäre. Und auf einmal hat man es geschafft und oh, also macht mein Kopf irgendwas in diesen Pausen. Und das macht ja auch der Kopf in anderen Pausen, in anderen Lernvorgängen. Für mich ist das immer wieder ein Knackpunkt, wenn ich meinen Kindern erkläre, diese Mathe-Aufgabe wirkt jetzt furchtbar abstrakt, mach mal eine Pause. Und dann komm mal wieder zurück. Und wenn du zurückkommst, hast du ja schon eine ganz andere Basis. Also da kann man quasi über sich selber und die eigenen Lernvorgänge und Denkvorgänge unheimlich viel lernen, aber spielerisch durch das Erleben, ohne dass es einer jetzt theoretisch mir erzählt, genau.

Katharina Herkommer: Sie haben jetzt extrem viele verschiedene Punkte angesprochen, auch aus ganz vielen verschiedenen Forschungsbereichen. Also Sie haben gerade über Sprache gesprochen, über Psychologie, über Hirnforschung eigentlich auch. Darauf kommen wir später nochmal zurück, auf diese Interdisziplinarität, wie man sie ja nennt. Ich möchte am Anfang nochmal einhaken oder wir dröseln das nochmal ein bisschen auf. Sie haben gesagt, das Erlebnis ist ja für jeden unterschiedlich. Man weiß gar nicht, wer hat denn welches Spiel gespielt, hat der die gleichen Gegner getroffen wie ich oder so. Heißt das also für Sie als Wissenschaftlerin, dass es einen Unterschied macht oder welchen

Unterschied macht es, ein Computerspiel zu analysieren oder anzuschauen, jetzt im Vergleich zum Beispiel zu einem Buch oder einem Film?

Astrid Ensslin: Ja, total. Man muss sich ja erst mal überlegen, wie zitiere ich denn so ein Spiel? Wie kann ich denn jetzt kommunizieren, in welcher Situation mir dieser Dialog begegnet ist oder dieser Kampf? Das bespreche ich auch immer wieder mit den Studierenden, die müssen ja auch irgendwie eine Praxis ausbilden dazu, wie sie da wissenschaftlich dazu arbeiten. Und da gibt es auch inzwischen ganze wissenschaftliche Abhandlungen darüber, wie man Games beforscht und wie man sie zitiert, wie man darüber berichtet und so. Genau, also das ist natürlich schon wichtig, dass man sich überlegt, okay, ich kann jetzt nicht auf Seite 51 gehen und da finden wir alle den gleichen Dialog oder so, sondern es gibt verschiedene Möglichkeiten. Also man kann zum Beispiel das, was man selber spielt, aufnehmen oder mit Timestamps, also mit so Zeitpunkten versehen und dann sagen, okay, hier in diesem Playthrough kam ich eben auf Figur X nach dreieinhalb Minuten und hier hat sich dann dieser Dialog entwickelt, so. Das ist eine Methode, die recht häufig verwendet wird.

Katharina Herkommer: Also ganz schön kompliziert, wirklich sich überhaupt darüber zu unterhalten und auch eben klar zu machen, sprechen wir über die gleichen Inhalte, die wir gefunden haben oder nicht. Dann gibt es ja auch noch verschiedene Versionen von dem Spiel. Also manche spielt man auf einer Konsole, aber vielleicht gibt es das gleiche Spiel auch fürs Handy oder so. Ist das auch ein Problem?

Astrid Ensslin: Ja, die allermeisten, also von diesen AAA, wie sie heißen, diese kommerziell hergestellten Blockbuster-Spiele, die sind inzwischen eigentlich für alle zeitgenössischen Plattformen und

Konsolen zu haben. Aber das stimmt, was Sie sagen, natürlich ändert sich die qualitative Art und Weise, wie ich spiele, durch die veränderte materielle Situation des Spiels. Ob ich jetzt auf einer Xbox spiele mit so einem Controller mit so zwei Daumen-Sticks oder ob ich da jetzt am Keyboard und mit Maus sitze an einem PC oder mit zwei Fingern auf dem Mobile-Phone, das sind komplett aus medienwissenschaftlicher Perspektive komplett unterschiedliche verkörperte Prozesse und die müssen eigentlich mit reingebracht werden in so eine Analyse.

Katharina Herkommer: Der Einfluss von außen ist wahrscheinlich auch ein anderer, ob ich jetzt im Bus sitze und einfach so nebenher spiele.

Astrid Ensslin: Genau, und ob ich da vielleicht noch ein Geräuschpegel um mich rum habe, ob da noch vielleicht Reize mit reinkommen, die mein Erleben beeinflussen. Zum Beispiel, man spricht immer von Immersion und man sagt immer, ich spiele jetzt ein Horrorspiel, dann muss ich aber dazu alles abdunkeln und komplette Stille haben und dann läuft irgendjemand über einem über die Bretter auf dem Boden und dann knarzt es und dann denkst du, oh Gott war das jetzt im Spiel oder in der wirklichen Welt und dann bringt man das mit rein in diese immersive Wahrnehmung. Also haben wir auch schon geforscht dazu, wie Ton, der von außen kommt, also sozusagen außerhalb der Spielwelt, dann bestimmte Gefühle, die eigentlich auf die Spielwelt zugeschnitten sind oder da evoziert werden, dann doch noch verstärken kann oder auch schwächen kann. Das kann einen auch rausheulen natürlich aus so einer Vertiefung, genau.

Katharina Herkommer: Und dann gibt es ja auch noch immer Updates oder verschiedene Versionen von einem Spiel, das muss man wahrscheinlich auch noch bedenken, ob man das erste spielt oder?

Astrid Ensslin: Ja, genau. Und so muss man eben auch wie in der Literaturwissenschaft recht genau dokumentieren, welche Spielversion man jetzt gerade spielt und auch wie lange man ein Spiel gespielt hat, einfach um mal zu zeigen, wie viel Zeit da investiert wird und was für Techniken man ausbilden muss, um da wirklich wissenschaftlich vorzugehen, ne, rigide vorzugehen. Genau, ja.

Katharina Herkommer: Also gar nicht so einfach schon erstmal die Grundlage zu schaffen, worüber sprechen wir denn. Sie haben sich dann ganz viel beschäftigt mit Sprache in Computerspielen und Sie haben es gerade auch schon gesagt Sprache über Computerspielen. Sprache bei Computerspielen, sag ich jetzt einfach mal, ist gar nicht so einfach zu definieren, weil es da so viele verschiedene Ebenen gibt. Können Sie uns da auch mal nochmal mitnehmen? Was sind denn diese verschiedenen Texte bei Computerspielen?

Astrid Ensslin: Genau. Also es gibt ja die Sprache im Spiel. Also die ist vorgeschrieben und dann verschriftlicht oder auch gesprochen von Synchronsprechern. Das ist vielleicht die einfachste Art und Weise, sich Sprache im Spiel vorzustellen. Die kann man auch nicht in dem Sinne ändern. Also man erlebt sie nur verschiedentlich. Und dann gibt es aber, wie ich auch vorher schon mal angerissen habe, die Sprache der Spielenden. Und diejenigen, die so ein Spiel spielen, sind ja aus allen möglichen Bereichen des Lebens. Das sind also die Spaßspieler, also die Freizeitspieler. Es sind aber auch Leute wie ich jetzt und meine Doktorandinnen, die so ein Spiel aus einer Forscherperspektive anschauen. Die gucken natürlich auf was ganz anderes als die, die jetzt nur Spaß haben wollen. Die schreiben auch und die sprechen auch anders drüber. Dann gibt es journalistische Positionen, wieder ein anderer Stil. Da geht es dann um die Bewertung. Wie gut geht die Mechanik? Wie gut funktioniert die Navigation? Da geht es um wirklich

Bewertung auf Skalen oft. Und dann gibt es die Sprache der Spielentwickler. Und die ist ja oft extrem jargonesk. Also gut, dieser Jargon zieht sich auch durch andere Bereiche der Spielsprache.

Katharina Herkommer: Also Sie meinen, dass die so ein bisschen ihre eigene Sprache haben?

Astrid Ensslin: Genau.

Katharina Herkommer: Mit eigenen Wörtern und so?

Astrid Ensslin: Ja, also das nenne ich dann Ludolecte in meiner Arbeit. Also nicht Dialekt, sondern Ludolect, von Ludo ist das Spiel, lateinisch, die ganz spezifisch auf spezielle Spiele oder auch das Spiel als Disziplin oder Spiele als Industrie zugeschnitten sind, genau. Also das sieht man dann auch, wenn man Spielende beobachtet, wie sie miteinander, also so dieses Couch-Coop, da sitzt man also zusammen, auf einer Couch typischerweise, muss aber nicht, und spielt dann irgendwas Mario Kart oder so. Und das Spiel ist jetzt extrem lustig. Also da geht es um Spaß und um Schnelligkeit. Aber die Leute werden ja da extrem emotional dabei. Und uns ist halt aufgefallen, dass bei Videospielen, aber natürlich auch anderen Arten von Spielen, sehr viel starke Sprache, also strong language, also expletive Ausdrücke...

Katharina Herkommer: Schimpfwörter und so.

Astrid Ensslin: Schimpfwörter, solche Sachen. Und also in den höchsten Tönen.

Katharina Herkommer: Da kann jeder vielleicht von sich selber auch...

Astrid Ensslin: Ausgetauscht werden. Ja, viel Lachen, viele emotionale Ausbrüche, auch nonverbal.

Katharina Herkommer: Auch bei Leuten, die sonst vielleicht eher zurückhaltend sind?

Astrid Ensslin: Ja, genau, bei - eigentlich bei allen. Also in verschiedener Abstufung. Aber es ist wirklich interessant, festzustellen, wie die Menschen sich verändern, wie die Persönlichkeit sich verändert, oft so fast so befreiend. Und es geht ja so weit, dass man festgestellt hat, dass was generell als höfliche Sprache verstanden wird, also dass man eben nicht Schimpfwörter verwendet und sich nicht anschreit, dass das genau umgedreht wird in spielerischen Kontexten. Da gehört es zum Erwartungshorizont, dass man sich irgendwann mal früher oder später mit Schimpfwörtern beschmeißt. Denn sonst ist man ja nicht richtig drin, sonst ist man ja nicht richtig cool. Im Englischen nennt man das Impoliteness. Aber da wird also die Unhöflichkeit zur Höflichkeit, weil es die soziale Etikette ist in diesem speziellen Bereich.

Katharina Herkommer: Die dazugehört sozusagen.

Astrid Ensslin: Genau.

Katharina Herkommer: Könnte man das dann für irgendwas nutzen? Also wenn man jetzt sagt, keine Ahnung, Leute, die mal unbedingt aus sich rauskommen sollten in der Therapie oder so, sollten mal mehr Computerspiele spielen oder so?

Astrid Ensslin: Ja, das wird ja auch verwendet in therapeutischen Situationen. Und wie ich vorher sagte in der Pädagogik, weil man da eben, also ich war gestern wieder in einem Elternabend, haben sie gesagt, der Mund, der beim Lachen sich öffnet, da sollte man Inhalte reinflößen. Und da dacht ich mir so, ja, das passt, das passt auch sehr zum Spielen. Denn ja, das ist ja gut erforscht, dass wenn wir uns

wohl fühlen und glücklich sind und lachen, dass wir dann einfach aufnahmefähiger sind, als wenn alles so furchtbar ernst und streng und verkrampft ist. Und insofern muss man natürlich immer, man muss immer so die Balance finden zwischen zu locker und zu viel Spaß und gar nicht mehr sich konzentrieren können und dann eben den inhaltlichen Aspekten und so. Genau, aber ich halte es für eine recht sinnvolle Art und Weise, sich selber mal neu auch zu finden und auch Seiten von sich selber kennenzulernen, die man vorher vielleicht noch nicht so kannte oder nicht mehr kannte seit der Kindheit.

Katharina Herkommer: Also sehr viel zu entdecken bei der Sprache, die Menschen nutzen, wenn sie entweder gerade ein Spiel spielen oder über ein Spiel sprechen.

Astrid Ensslin: Ja.

Katharina Herkommer: Die andere Ebene ist, haben Sie vorher gesagt, die Sprache, die in dem Computerspiel verwendet wird und die ist ja sehr viel bewusster vielleicht angelegt von den Menschen, die das Spiel programmiert haben oder die das Spiel geplant haben, die haben Sie auch untersucht. Was haben Sie da angeschaut und was haben Sie da gefunden?

Astrid Ensslin: Also ich beschäftige mich ja mit verschiedenen Aspekten der Sprache. Also ein Schwerpunkt war bei mir eben die Entdeckung, dass - was Sprachakzente angeht - dass da ziemlich viel so standardmäßiges zu sehen ist. Also es gibt bestimmte Strömungen, bestimmte Tendenzen in den Spielen, dass, zumindest in denen, die ich gespielt habe auf Englisch - also ich spiele meistens auf Englisch - dass da der Standard, also Standard nordamerikanisch oder Received Pronunciation, das ist der britische Standard, dass das eigentlich so die Norm ist.

Katharina Herkommer: Also sowas wie Hochdeutsch.

Astrid Ensslin: Sowas wie Hochdeutsch. Also der Standard, der auch dann von den Rundfunkanstalten mehr oder weniger normiert, weitergegeben wird und da ist mir eben aufgefallen, dass da unheimlich wenig Fantasie, also ähnlich wenig Fantasie wie bei der visuellen Darstellung von Charakteren und das hat mich eben unheimlich gestört, immer, dass da so viele binäre Unterschiede gemacht werden. Also schwarz-weiß, gut, böse, Frau, Mann, es gibt da nichts zwischendrin. Und entsprechend werden diese oft moralisierenden Inhalte und Charaktermerkmale mit sprachlichen Merkmalen versehen, die dann diesen Eindruck noch verschärfen, aber auf hochproblematische Weise. Also wenn ich jetzt zum Beispiel The Good Guy spiele, also den muskelbepackten, ganz klar westlich, kaukasisch aussehenden Helden, der mit einem Standard nordamerikanischen Akzent spricht und der haut jetzt irgendwelche Feinde, die kollektiviert als Masse dargestellt werden in die Pfanne und die sprechen alle mehr oder weniger mit einem arabischen Akzent oder einem karibischen Akzent, genau. Dann mach ich mir da schon Gedanken darüber. Und das merke ja nicht nur ich, das merken ja Spieler auch. Und vor allem eben Leute, auf die das sozusagen abzielt, die nicht jetzt aus diesem Bereich des Westens kommen.

Katharina Herkommer: Also das heißt, ganz oft ist der Gute einfach so der klassische, entweder Westeuropäer oder Nordamerikaner und die Bösen haben irgendwelche Akzente oder so.

Astrid Ensslin: Genau, genau. Und immer wieder die gleichen Akzente. Und das war eben flächendeckend so zu sehen. Eine weitere Nuance, die ich auch interessant fand, war, dass Leute, die so etwas hinterrücks sind, die auf den ersten Blick zur guten Seite gehören,

aber dann doch so ein bisschen intrigant vielleicht sich zur anderen Seite bewegen oder eben als Mittelperson, meistens Mittelmann, agieren, die haben oft einen britischen Standardakzent. Also so die gewiefte, schlaue Person, der aber nicht zu trauen ist. Und da musste ich eben auch...

Katharina Herkommer: Amerikanische Spiele dann, oder?

Astrid Ensslin: Nicht nur, nicht nur. Das ist so ein Standard. Und zwar ein Standard, den wir schon seit Disney kennen. Jeder, der Lion King mal auf Englisch angeguckt hat, weiß, dass der böse Löwe britisch spricht und der gute Löwe amerikanisch. Das ist wirklich so schwarz-weiß. Und mich hat das gestört, aber ich wollte es auch einfach mal dokumentieren, weil vor mir da noch nie so richtig jemand drüber geschrieben hatte. Und genau, und dann war ich eine Weile lang mit was anderem beschäftigt, habe dann aber gemerkt, dass in der sogenannten Indie-Branche, also das sind die Independent-Spiele, die werden also nicht mit einem riesengroßen Budget hergestellt, sondern sind oft auch so ein bisschen künstlerisch, experimentell unterwegs, dass da sehr viel an Möglichkeiten entstanden sind, gerade solche Sprachakzente auch mal ein bisschen diverser zu gestalten. Natürlich meistens auch, um ein Charaktermerkmal zu unterstreichen, aber jetzt nicht so schwarz-weiß, gut-böse, sondern um mal die Spielenden zum Denken anzuregen. Warum hat denn jetzt dieser Lausbub so einen Scouse, so einen Liverpool-Akzent? Was soll ich denn da jetzt drüber denken? Soll ich wirklich, und ich spreche jetzt von einem Spiel, das mich fasziniert, das heißt Disco Elysium. Da geht es ständig um irgendwelche Vorurteile, die man hat gegenüber einem Spiel und gegenüber dem Detective-Genre. Aber man wird ständig enttäuscht sozusagen. Also man denkt immer, okay dieser Liverpool-Scouse-Junge, der hat doch total Dreck am Stecken, dem werde ich jetzt nicht

trauen, Vorurteil. Und ich merke aber, dass da viel mehr dahinter steckt und das je nachdem wie oft und wie intensiv ich mit dem rede und mich mit dem beschäftige, aber auch was ich tue im ganzen Spiel und mit wem ich spreche, dass das viel mehr Facetten dieser Person hervorruft, wo ich dann merke, oh Gott, ich mit meinen Vorurteilen, das darf eigentlich nicht mehr geschehen. Und solche Spiele, die kommen dann wirklich für mich in die literarische, künstlerische, ja in diese Branche mit rein, wo man sich überlegt: Okay, ein Spiel kann so viel mehr als nur durch Gewinnen und Verlieren und solche Vorgänge unterhalten. Das sind wirklich sozialkritische Aspekte drin, die mich selber auch mit einbeziehen, mit meinen Vorurteilen. Und das finde ich toll, was da jetzt alles möglich ist. Und deswegen fange ich jetzt auch wieder an da mehr dazu zu forschen. Ich sehe auch, dass es auch mehr zu einem Forschungsthema innerhalb der Soziolinguistik wird. Und da gibt es immer mehr Doktorarbeiten dazu. Es ist immer schön, wenn man sowas sieht.

Katharina Herkommer: Also meinen Sie, wenn man aufzeigt, wie der Status quo ist, dass dann Leute, gerade zum Beispiel SpielentwicklerInnen auch, sich vielleicht selbst mehr Gedanken darüber machen, ob sie das dann bedienen wollen, diese vorhandenen Klischees. Vielleicht müssen sie sie ja auch bedienen aus irgendwelchen: Na du wirst nur veröffentlicht, wenn du halt das...

Astrid Ensslin: Ja, das ist es nämlich. Es geht immer um Verkaufszahlen. Und die Annahme ist eben, dass nur das, was immer funktioniert hat, auch weiter so gemacht werden muss. Und deswegen gibt es in der Triple-A-Branche so wenig Innovation. Deswegen müssen wir eben in die unabhängigen Spielewelten reingehen, meistens, um da sowas zu sehen. Ja, also um auf Ihre Frage zurückzukommen, ich weiß nicht, ob die das gelesen haben, was ich

dazu geschrieben hab. Ich denke mal, dass es einfach auch eine Wahrnehmung ist, dass bestimmte Schwellen jetzt überschritten sind, wo man sagt, okay, Spiele sind nicht mehr das, was sie noch vor zehn Jahren waren. Sie können so viel mehr. Sie sind unter anderem jetzt natürlich auch vielleicht kostengünstiger herzustellen, durch KI nehme ich an, dass man sehr vieles auch beschleunigen kann. Aber die Wertschätzung von Sprache und Ton, also Sprachakzenten und dem, was dahinter stecken kann, die wächst auf jeden Fall. Und das finde ich einfach schön.

Katharina Herkommer: Und dann vielleicht auch der Mut, mal was anderes zu machen.

Astrid Ensslin: Eben, genau.

Katharina Herkommer: Ich habe vorher schon die Interdisziplinarität angesprochen. Jetzt kam auch gerade wieder in Ihren Beispielen raus, auf wie vielen verschiedenen Ebenen Sie die Spiele anschauen, eben die Sprache, welche Medien wie genutzt werden. Ich habe gelesen, Sie sind so an der Schnittstelle zwischen den verschiedenen Disziplinen. Aber eigentlich bewegen Sie sich auch ganz viel in allen Disziplinen und nicht nur dazwischen, oder? Was ist für Sie da dran so spannend, dass Sie jetzt eben nicht nur anglistische Literaturwissenschaft machen, sondern inzwischen in ganz vielen Geisteswissenschaften da unterwegs sind?

Astrid Ensslin: Das ist eine echt gute Frage, denn ich mache das ja nicht, weil ich es um jeden Preis will. Ich mache es, weil ich eben ein Interesse habe an Medienobjekten, die sowas verlangen. Also man kann gar nicht ohne. Ich komme natürlich in bestimmter Weise schon zu einem bestimmten Fazit, wenn ich jetzt nur die Sprache in einem Spiel angucke, aber da fehlt ja dann 80 Prozent von allem anderen und

das geht gar nicht mehr anders. Insofern fasziniert es mich, weil, also, weil man eben ein viel tiefgründigeres Wissen oder ein Verständnis dazu ausbilden kann, was man da vor sich hat. Also mir geht es so, dass ich einfach total unzufrieden bin, wenn ich dann nicht weiß, wie ich erklären kann, dass dieses Spiel, das aus Estland kommt, warum die Spieleentwickler nach London gehen mussten, um das Spiel so weiter zu entwickeln, wie sie es wollten. Und da muss man dann mehr reingucken. Wie ist denn die Situation in Estland? Gibt es da genug finanzielle Unterstützung und so? Gibt es da diese Art von Szene? Und dann ist man schon so ein bisschen in den medialen Area Studies. Also da muss man mal gucken, wie sehen denn die einzelnen Games-Industrien vor Ort aus, unter welchen Einflüssen stehen die? Genau, das ist also bei digitalen Medien, also nicht nur bei Games, aber digitalen Medien so ganz allgemein eigentlich immer der Fall, dass man mehr braucht als jetzt nur das Studium am Text. Und das macht ja auch die Literaturwissenschaft, die guckt ja auch nicht nur auf den Text. Und je weiter die Zeit voranschreitet, desto interdisziplinärer ist jede Wissenschaft. Das sieht man auch, also wirklich flächendeckend hier an der UR. Und es wird ja auch immer einfacher. Also ich sage nicht einfacher, was das Verständnis angeht, aber einfacher an Materialien ranzukommen. Ich kann jetzt mal ganz kurz mir so ein paar Artikel runterladen oder ich kann auch eine KI mal konsultieren, mal sehen, was daraus kommt zum Thema Körperbildforschung in der Psychologie zum Beispiel. Genau, also es geht irgendwie gar nicht ohne.

Katharina Herkommer: Es hat sich vielleicht einfach die Wissenschaftswelt in den letzten Jahrzehnten gewandelt auch durch die Digitalisierung, dass man eben nicht mehr Fachmann oder Fachfrau in einem Gebiet ist, sondern immer durch diese Vernetzung ganz viel

zusammenspielt. Ihre Professur ist ja nicht durch Zufall am DIMAS angesiedelt und nicht an einem speziellen Lehrstuhl und sie haben gerade die Area Studies schon erwähnt. DIMAS steht für Department für Interdisziplinäre und Multiskalare Area Studies. Können Sie uns ein bisschen erklären, ganz kurz mitnehmen, was ist das DIMAS, was sind Area Studies?

Astrid Ensslin: Okay, also das DIMAS ist ein Department. Das ist also eine Struktur innerhalb der Universität Regensburg. Wir haben sechs Professuren, die alle die Area Studies, also die Regionalwissenschaften so wird es normalerweise übersetzt, aus verschiedenen Disziplinen bespielen und zwar in neuartiger und meines Erachtens bisher unvorhergehender Art und Weise. Also wir haben eine Professur aus der Geschichtswissenschaft, eine aus der Soziologie, eine aus der Kulturwissenschaft, Religionswissenschaft, Rechtswissenschaft und mich aus der Medienwissenschaft, Medien/Literatur. Und wir haben jetzt sozusagen den Auftrag, die Area Studies neu zu erfinden bzw. sie eben so zu entwickeln, dass sie passen, dass sie für uns passen in verschiedenen Ausführungen. Und man muss aber dazu eben verstehen, dass die Area Studies sich jetzt nicht mehr traditionell mit einzelnen Regionen der Welt befassen oder nur jetzt geografische Strukturen anschauen oder geopolitische oder kulturelle und oder historische Strömungen, sondern man braucht irgendwie hier wieder einen extrem multidisziplinären Ansatz. Ein Beispiel um mal zu zeigen, wie wichtig es ist, unterschiedliche Phänomene unserer Welt multidisziplinär zu erfassen: Krieg in Nahost, das spielt sich nicht nur in Israel oder in Palästina ab. Wir sehen ja die Auswirkungen wirklich flächendeckend überall in der Welt, ob das jetzt Demonstrationen sind oder Terror oder Angst. Und die Menschen befürchten alle möglichen Auswirkungen. Also Antisemitismus, das sind Strömungen, die waren

natürlich da, aber die haben sich verstärkt. Und also was da gerade sich ausbreitet, sieht man ja auch, das ist inzwischen jetzt nicht nur ein bilateraler Kampf, das weitet sich mehr und mehr aus. Und da...

Katharina Herkommer: Entschuldigung, dass ich Sie unterbreche, aber um unsere Hörerinnen und Hörer auch ganz mitzunehmen: Also die Area Studies, wenn ich mich jetzt zum Beispiel in den Area Studies mit dem Nahostkonflikt beschäftige, dann beschäftige ich mich eben nicht nur politisch damit, sondern zum Beispiel auch historisch, gesellschaftlich, kulturell.

Astrid Ensslin: Kulturwissenschaftlich, religionswissenschaftlich und eben medienwissenschaftlich. Denn ohne die Medien wäre die Welt nicht so wie sie ist. Wir nehmen ja die Welt, die uns umgibt, meist oder eigentlich immer medial auf. Selbst ein Mensch ist ein Medium. Und dann schaut man sich mal an, was wir in den sozialen Medien sehen, an Wahrheit, Fiktion, False Truth und solche Sachen. Da wird ja ein Weltbild konstruiert, das auch individuell wiederum ganz unterschiedlich ist. Und das sind ja ganz bestimmt nicht nur die allgemein rechtlichen Rundfunkanstalten, die es einmal gab. Also bevor die sozialen Medien sich ausgebreitet haben, wo sozusagen eine Wahrheit galt, bzw. die, die wir eben gesehen haben. Jetzt gibt es so viele verschiedene Möglichkeiten, die Welt zu sehen. Und auch die Spiele haben da eine Rolle zu spielen. Das denkt man sich gar nicht so, aber viele Spiele sind ja online. Also da kann man eigentlich jederzeit sich einklinken und mit Millionen anderen Spielern spielen. Ein Paradebeispiel ist Counter-Strike, gibt es auch schon sehr lange. Und als der Krieg in der Ukraine anfang, bzw. auch schon Jahre danach schon, hat sich eine finnische Zeitung, Helsingin Sanomat, zusammengetan mit dem Spieleentwickler Valve von Counter-Strike. Und die haben gesagt, okay, in Russland sind inzwischen eigentlich

alle sozialen Medien, westlichen sozialen Medien, zensiert, da kommt keiner ran. Also keiner erfährt so richtig, was los ist da in der Ukraine. Also die Kriegsverbrechen und so weiter. Wir bauen jetzt einen Bunker in dieses Spiel. Dieses Spiel wird von vier Millionen Russen gespielt, die natürlich nicht an diese Inhalte kommen, die furchtbaren Gräueltaten in Butscha zum Beispiel. Und in diesem Bunker, in dem man auch nicht so einfach reinkommt, da ist so ein bisschen Glitchplay und man muss einen Weg reinfinden. Aber wenn man drin ist, findet man dort Kriegsberichterstattung, also Bilder, Filme dieser Zeitung. Also diese Zeitung Helsingin Sanomat ist eine liberale Zeitung, die wirklich versucht, sozialkritisch auch zu arbeiten. Und so kommen Millionen von Russen an diese Materialien ran, die sie sonst niemals sehen könnten. Und da sieht man erst mal.

Katharina Herkommer: Echte Berichterstattung.

Astrid Ensslin: Genau. Und da sieht man erst mal wie transregional, ich nenne es nicht global, weil es ist natürlich nicht global, es beschränkt sich auf bestimmte Regionen und bestimmte Sektoren in jedem Fall. Das kann man nicht einfach unter einer Region nur anschauen oder nur einem Medium oder so. Das geht gar nicht anders. Aber ich könnte jetzt auch nicht nur die Medien beforschen und sagen, hier komme ich her und das habe ich verstanden. Ich muss gleichzeitig auch mit Slavisten reden und mit Politikwissenschaftlern, damit dann ein breiteres Bild dessen entsteht, wie man das zu verstehen hat.

Katharina Herkommer: Das heißt, Sie arbeiten auch sehr eng mit Ihren Kolleginnen und Kollegen zusammen. Also Sie haben zwar gesagt, man kann ja auch selber durch die neuen Möglichkeiten heute ganz viel selber reinschnuppern, aber trotzdem macht es ja bestimmt auch

einfach Spaß, dann Kolleginnen und Kollegen als Experten anzapfen zu können.

Astrid Ensslin: Genau. Das ist das Schöne am DIMAS, dass wir eben diesen Auftrag haben, des Interdisziplinären, des Transdisziplinären, und da auch sogenannte unlikely marriages zu schließen, also die Möglichkeiten des Zusammenarbeitens auszuloten, die uns vorher niemals so als Ideen gekommen wären. Also dann nimmt man sich mal ein Thema und dann überlegt man, wer hat denn was zu diesem Thema zu sagen, und dann kommen oft ganz tolle neue Projekte dabei raus, genau.

Katharina Herkommer: Und Sie unterrichten auch in den verschiedensten Fachbereichen, also verschiedene Studiengänge kommen in den Genuss an Ihrer Forschung teilzuhaben. Einer von diesen Studiengängen ist der Masterstudiengang Digital Humanities.

Astrid Ensslin: Ja, genau.

Katharina Herkommer: Das ist gleichzeitig ein Bereich, der in Ihrer Forschung auch immer wieder eine Rolle spielt, unter dem ich mir persönlich aber nicht so richtig was vorstellen konnte, muss ich ehrlich zugeben. Und weil ich mir gedacht hab, dass es dem einen oder der anderen von unseren Hörerinnen und Hörern vielleicht ähnlich geht, habe ich meine Kollegin Margit Scheid gebeten, uns da ein wenig zu erhellen und uns ein paar Infos zum Begriff Digital Humanities zu geben.

Margit Scheid: Bei uns an der Universität Regensburg kann man Digital Humanities als Masterstudiengang belegen, wenn man vorher eine Geisteswissenschaft im Bachelor studiert hat. Dort lernen die Studierenden Methoden kennen, wie Forscherinnen und Forscher

digitale Technologien für die Geisteswissenschaften nutzen. Also zum Beispiel Statistik oder Analyseprogramme, mit denen man Texte untersuchen oder Kulturgüter näher analysieren und kategorisieren kann. Die Digital Humanities beschäftigen sich aber auch mit geisteswissenschaftlichen Fragestellungen zum Thema Digitalität, also mit der Reflexion über das Thema. Zum Beispiel welchen Einfluss die Digitalisierung auf unsere Kultur oder unser Informationsverhalten hat. Oder welche Bedeutung aktuelle Entwicklungen wie maschinelles Lernen oder künstliche Intelligenz für die Geisteswissenschaften haben. Digital Humanities sind aber nicht nur ein Studiengang bei uns an der Universität, sondern sie sind ganz grundsätzlich ein fächerübergreifendes Forschungsfeld, das die Methoden der Geisteswissenschaften mit digitalen Technologien verbindet. Eine Definition von Digital Humanities ist aber gar nicht so einfach, denn genau wie der Masterstudiengang umfasst auch der grundsätzliche Begriff mindestens zweierlei. Zum einen den Einsatz digitaler Methoden in den Geisteswissenschaften und zum anderen die Forschung darüber, wie digitale Medien und Werkzeuge das Verständnis und die Praxis der Geisteswissenschaften verändern. Das ist ein extrem breites Feld und deshalb existieren unterschiedliche Auffassungen und viele Diskussionen darüber, welche Methoden und Konzepte tatsächlich zu den Digital Humanities gezählt werden sollen und welche nicht. Als Startpunkt für Forschungen in diesem Bereich kann man die 1940er Jahre sehen. Damals gab es die ersten Versuche, Texte maschinell zu analysieren. Einen riesigen Sprung machte das Forschungsgebiet dann vor allem in den 2000er Jahren. Denn erst von da an standen immer mehr digitale Technologien zur Verfügung und große Datenmengen wurden immer leichter zugänglich. Ein Forschungsschwerpunkt in den Digital Humanities und besonders an

der Uni Regensburg ist der Körperbegriff. Die Grundüberlegung: Wenn wir neue Technologien nutzen, ist das immer auch eine neue körperliche Erfahrung. Und deshalb können mit jeder neuen Technologie auch neue Wege für die Wissensvermittlung entstehen. Also Erfahrungen, die wir vorher mit anderen Medien so nicht gemacht haben. Und gleichzeitig andersrum gedacht: Wenn wir neue Medien nutzen, die es vorher so noch nicht gab, eröffnet das immer auch ganz neue Welten, wie dort Körper dargestellt und bewertet werden. Und das kann wiederum unsere Sicht auf unseren eigenen Körper beeinflussen und auch unser Handeln bestimmen. Egal wie weit oder wie eng man den Begriff der Digital Humanities also fasst, es geht immer um die Wechselwirkung zwischen digitalen Methoden und ihrer Anwendung in Bereichen, mit denen sich die Geisteswissenschaften beschäftigen.

Katharina Herkommer: Frau Professorin Ensslin, gehören Game Studies, also Ihre Forschung zu Computerspielen, eigentlich zu den Digital Humanities oder ist das auch sowas, wo man sagt, die einen sagen so, die anderen sagen so?

Astrid Ensslin: Ja, letzteres. Obwohl ich mehr und mehr wahrnehme, dass es eine größere Bereitschaft gibt, weil man eben auch sieht, dass durch Spiele, was die digitale Pädagogik angeht, eben auch sehr viel erforscht werden kann, unter anderem, aber nicht nur pädagogisch. Also als ich in Kanada war, war das überhaupt keine Frage. Es kommt echt drauf an, wo man ist, wiederum. Dort waren die Game Studies ganz fest verankert in den Digital Humanities, auf theoretischer Ebene, aber auch auf kreativ-produktiver Ebene. Also die Digital Humanities machen Sachen, sie schaffen Dinge. Und nicht nur Datenbanken und Software-Applikationen, sondern eben auch künstlerische Projekte und Produkte. Und da hab ich mich recht stark damit beschäftigt und mir

überlegt, okay, also Spiele können ja ganz unterschiedlich aussehen. Die müssen ja auch keine fotografisch realistischen Welten darstellen. Es kann ja auch rein textbasiert sein. Und so haben ja Spiele auch angefangen, wenn wir uns mal rückbesinnen in die 70er und 80er. Das waren ja Text-Adventures hauptsächlich. Und die gibt es immer noch. Und es gibt inzwischen auch Anwendungen, die extrem nutzerfreundlich und produktionsfreundlich sind, sodass man eben keine Programmierkenntnisse haben muss, um so einen Text zu schreiben. Und diese Texte nennen sich multilinear. Also man kann verschiedene Pfade einschlagen und erlebt dann entsprechend eben auch verschiedene Versionen einer Geschichte. Das nennt sich Hypertext-Fiction. Und die werden eben vom Lesenden, von der Lesenden entsprechend dann auch unterschiedlich interpretiert. Und in diesem Bereich habe ich mich ein bisschen mehr umgetan, unter anderem. Also das finde ich gerade sehr spannend, dass man sich überlegt, mit welchen digitalen Möglichkeiten können wir denn kreativ werden? Wie wir wissen, ist der Code eigentlich binär. Das geht um Nullen und Einsen. Tja, jetzt haben wir ein Problem als Geisteswissenschaftler, denn für uns sollte es keine Kategorien in dem Sinne geben. Feste Kategorien, dass man entweder Frau oder Mann ist, gut oder böse, das ist meistens bei Menschen nicht so einfach. Und das macht es schwer. Das ist eine große Herausforderung der digitalen Geisteswissenschaften, weil die eben mit Code arbeiten müssen, mit Datenbanken zum Beispiel, wo man eingeben muss ja, in welchem Jahr ist denn dieser Text entstanden? Ja, wenn es verschiedene Versionen gibt, dann hat man schon mal ein Problem. Also welcher Text? Und noch schwieriger ist es, wenn man etwas erschaffen möchte, also produzieren möchte, das auf solche sozialkritischen Themen abspielt, wie zum Beispiel Körperbildproblematik,

Identitätsproblematiken. Wer bin ich denn überhaupt und wie fühle ich mich denn? Das kann man nicht binär darstellen. Und wie verweben ich dann narrative Strukturen mit dem Code? Also das finde ich halt super spannend.

Katharina Herkommer: Jetzt haben Sie perfekt hingeführt auf unseren nächsten Themenblock, wo ich Sie ausquetschen möchte, zu einem Projekt, das Sie nämlich aus Kanada mitgebracht haben. Das heißt, Sie analysieren nicht nur, sondern Sie haben eben da mit diesem Forschungsprojekt auch selbst was geschaffen im Team, mit Kolleginnen und Kollegen zusammen. Und zwar ging es da tatsächlich um so eine literarische App, sag ich mal, eine Geschichte, wo man selber mitentscheiden kann, was in der Geschichte passiert. Und wo es - wie wir vorher auch schon im Text gehört haben, ein Thema der Digital Humanities - um Körperdarstellungen geht. Erzählen Sie uns von dem Projekt. Was ist das, um was ging es da?

Astrid Ensslin: Also das war ein Projekt, ich habe vorher Unlikely Marriage erwähnt, das entstand durch so eine Zusammenstellung von Menschen, die sich vorher nie gekannt haben. Das war Teil von einem Stipendium für aufstrebende WissenschaftlerInnen in Wales. Und wir haben uns zusammengesetzt und mal geguckt, was machen wir denn? Und in meiner Gruppe war eine Psychologin mit Körperbildschwerpunkten, eine Sozialgeografin und noch eine Literaturwissenschaftlerin und ich. Und dann haben wir mal gewählt, mal exploriert, was da so möglich wäre und kamen dann auf ein Projekt, in dem wir mal rausfinden wollten, wie junge Frauen ganz speziell eventuell aus diesen krankhaften Körperbildern, die sie ja im Regelfall haben, muss man einfach so sagen, rauskommen. Denn man ist ja gefangen in der Medienwelt, in der sozialen Welt, in der man ist. Also man spricht eigentlich von Körper-Selbstbildern hier. Das ist das

Bild, das ich von meinem eigenen Körper habe. Und naja, machen wir uns mal nichts vor. Die meisten Jugendlichen, ich spreche nicht nur von Mädchen, auch Jungs, haben da Probleme damit. Mit irgendeinem Aspekt oder vielen Aspekten ihres Körpers. Und bei Mädchen ganz speziell führt es sehr oft zu großen psychologischen Problemen, Essstörungen, Depressionen oder Schlimmerem. Und da sind natürlich die Medien, mit denen sie umgehen, nicht ganz unschuldig, gar nicht unschuldig. Aber das passiert ja nicht passiv. Nehmen wir mal Instagram, Paradebeispiel, da entsteht ja unheimlich viel an gefaktem Material oder modifiziertem Material, wo Schönheitsideale versucht werden, durch Airbrushing und andere Methoden hervorzuheben und dadurch zu bestätigen. Und das sieht ja jedes Mädchen, das das anguckt und möchte ja dann auch dazu beitragen und modifiziert dann auch oft den eigenen Körper visuell durch grafische Möglichkeiten. Genau und wir haben da überlegt, was kann man denn tun, um aus diesen Körperselbstbildern auszubrechen und mal zu überlegen, wie kann ich denn meinen Tagesablauf oder meine Denke anders gestalten, sodass ich jetzt nicht mich jeden Morgen vorm Spiegel hassen muss oder so. Oder mir nicht jeden Abend überlegen muss, ob ich dann noch mal eine Portion Pommes esse oder nicht, weil ich ja sonst zu dick werde. Solche Sachen beschäftigen ja Frauen ganz besonders und deswegen haben wir und gedacht, okay, jetzt machen wir mal dieses Experiment, dass wir so einen Text, so einen digitalen, multilinearen, fiktionalen Text generieren für therapeutische Zwecke. Das nennt sich traditionell Bibliothherapie, also die Therapie durch Lesen und Schreiben und traditionell durch Bücher lesen oder Drucktexte lesen.

Katharina Herkommer: Also Self-Help-Books und sowas?

Astrid Ensslin: Ja, das aber auch Geschichten, also fiktionales Material. Ja Self-Help-Books sind natürlich sehr dezidiert darauf ausgerichtet, sich selber zu hinterfragen und das alles sehr realistisch zu gestalten. Das geschieht ein bisschen anders, wenn man sich in fiktionalen Welten begibt. Da hat man so eine Art Proxy. Man hat ja durch die Figur, über die man liest, so eine Art Ersatzperson, in die man sich auf jeden Fall reindenkt. Man versucht ja immer mitzudenken, mitzuleiden. Das passiert automatisch. Man ist aber nicht selber. Und insofern kann man sich da so ein bisschen davon distanzieren. Deswegen ist die fiktionale Bibliothherapie auch sehr sinnvoll. Natürlich nicht für jeden Menschen und in jeder Situation. Aber es gibt Studien dazu, dass gerade bei der Körperbildproblematik da durchaus was zu machen ist. Und wir wollten mal gucken, wie das ist dann im digitalen Bereich. Denn die jungen Menschen sind ja ständig am Phone. Und so haben wir jetzt eine Web-App, also eine fiktionale App erstellt, die bewusst so strukturiert ist, dass man sie durch scrollen lesen kann, also daumen scrollen. Und es ist ein Dialog, entweder ein Monolog der Hauptfigur mit sich selbst. Das ist eine junge Frau, die unter sehr starken Selbstzweifeln und Körperbildproblemen leidet, gerade was die Fettleibigkeit, die gefühlte Fettleibigkeit angeht, aber auch umstehende Personen bei der Arbeit, privat und so. Und durch diese Dialoge entstehen Situationen, in die man sich teilweise oder ganz reindenken kann und dann mal überlegt, ja an diesem entscheidenden Moment, wo ich jetzt bin, kann ich jetzt wählen: Will ich jetzt mitgehen zum Body Positive Dance Club oder möchte ich zu Hause bleiben, weil ich mich schlecht fühle? Oder stelle ich mich jetzt vor den Spiegel oder schlage ich ihn in Stücke oder was mache ich jetzt damit? Und da sieht man eben, was es für Möglichkeiten gibt, nicht in deterministischer Art

und Weise, dass das dann immer so enden wird, aber in diesem Fall endet es eben so bei ihr.

Katharina Herkommer: Ich habe mich da selbst mal ein bisschen durchgeklickt durch diese App und ich finde total cool, dass man also bei manchen Psychotests, da denkt man doch immer, okay, ich weiß schon vorher, wenn ich jetzt die Antwort klick, dann komme ich sozusagen in die "du fühlst dich klein und schlecht" und wenn ich die Antwort klick, dann bist du der große King und du kannst schon alles. Und das fand ich da überhaupt nicht so, sondern ich habe dann wirklich so gedacht, okay, was ist jetzt sozusagen die gute Antwort und was die schlechte? Ich glaube, es gibt gar keine. Genau, also ich habe wirklich die Wahl und bin dadurch in die Geschichte schon reingezogen worden, weil ich gesagt habe, okay, also ich will es eigentlich bei beiden Sachen wissen, aber wenn du mich jetzt wirklich fragst, was ich machen würde, also zum Beispiel einmal muss man entscheiden, rempel ich jetzt einen fremden Mann an der Bushaltestelle an oder duck ich mich weg?

Astrid Ensslin: Genau.

Katharina Herkommer: Ich glaube, ich duck mich weg.

Astrid Ensslin: Ja.

Katharina Herkommer: Und da fängt man dann schon an zu grübeln, so okay, warum duck ich mich jetzt weg? Und ich hätte doch aber den Bus kriegen müssen. Und also wenn es darum geht, dass man tatsächlich durch diese Entscheidungen ins Grübeln kommt, also bei mir hat es funktioniert.

Astrid Ensslin: Das ist schön. Danke, das ist für uns ein Resultat. Genau, das wollten wir anregen. Und die Geschichte ist auch nicht aus

dem Nirgendwo entstanden. Wir haben ja mit jungen Frauen gearbeitet in Workshops, wo sie in sehr vertraulicher und anonymisierter Art und Weise von ihren eigenen Geschichten erzählen konnten, was die Körperbildproblematik angeht. Und da haben wir typische Situationen, unglaublich viele Erfahrungen, Situationen, Gefühle gesammelt. Also man kann das gar nicht, man kann das gar nicht auf einen Nenner bringen. Wir dachten, okay, das gibt so ein paar Dinge, die immer wieder vorkommen. Der Spiegel, die Mutter, der Vater, die Schwester. Aha, das sind also vielleicht Elemente in einem Leben, die oft unterbelichtet wurden von der Forschung, aber eine große Rolle spielen. Nicht nur die Medien, die sind natürlich auch wichtig, aber was jetzt der eigene Vater sagt, wenn man mit Acht auf einmal als dick bezeichnet wird oder ja, du hast auch ein bisschen zugelegt, das wird schon als sehr stark prägend wahrgenommen und überhaupt, das muss ich noch sagen, wir leben ja in dieser visuellen Kultur, dass alles, vieles sich ums Äußere dreht, zu drehen scheint. Und das ist auch ein Zwang, aus dem wir nicht leicht ausbrechen können. Deswegen sag ich ja oft, Mensch, Leute, wenn ihr nichts anderes zu reden habt, dann, um Gottes willen, redet ihr über das Wetter und sagt, macht jetzt nicht schon wieder ein Kompliment zum Hut, zur Krawatte oder zu den neuen Schuhen. Denn das, natürlich kann man es niemandem verbieten, aber das verstärkt ja schon wieder diesen Einfluss der visuellen Kultur. Und diesem Diktat sind eben junge Frauen besonders ausgeliefert. Gerade was dieses Diktat des Femininen angeht. Also man muss ja feminin wirken und die Haare und was weiß ich, oder Schmuck und so. Es hat sich natürlich auch schon geändert. Es ist jetzt viel diverser geworden, aber man sieht es und hört es immer wieder. Also das sind so die Themen, die man automatisch dann evoziert. Je nach Person natürlich unterschiedlich.

Aber was Sie jetzt gerade gesagt haben, Mensch ich hab mich da in gewisser Weise dann auch reingezogen gefühlt. Was hätte ich denn in der Situation gemacht? Hätte ich vielleicht auch eine andere Möglichkeit gehabt, als ihn entweder anzurempeln oder selber ein Duckmäuser zu machen. Was gibt es denn da vielleicht für andere Möglichkeiten? Genau und das war genau unser Ziel aus Situationen, die wirklich so sind und bei unseren Teilnehmerinnen eben auch so gelebt werden, dann eine Art Geschichte zu machen, die alle möglichen anderen Situationen aber intuitiv mit einschließen kann oder ja so implizit mit einschließen kann, genau.

Katharina Herkommer: Die App heißt Voices. Das Projekt hieß Writing New Bodies oder Writing New Body Worlds. Zwei verschiedene Versionen. Aber die App heißt jedenfalls Voices und wir verlinken die euch in den Show notes. Die PC-Version ist frei zugänglich. Dann könnt ihr euch gerne auch mal durchklicken, wenn euch interessiert, was bei diesem Projekt da entstanden ist. Ich finde es eine spannende Sache. Wie ist es denn für Sie so als Forscherin, ist es für Sie wichtig, dass aus Beobachtungen oder wissenschaftlichen Überlegungen tatsächlich auch Dinge entstehen, wie jetzt zum Beispiel so eine App, die irgendwas wieder in die Gesellschaft reinträgt? Also brauchen Sie Ergebnisse sozusagen, außer denen, die Sie in einem Paper veröffentlichen?

Astrid Ensslin: Vermehrt, ja. Also in meinen früheren jungen Jahren als Wissenschaftlerin hab ich natürlich mich nur danach ausgerichtet, was verlangt war. Und das waren halt in meinem Gebiet die Artikel, die führenden Zeitschriften, die Monographien und so. Und irgendwann hab ich gemerkt, Mensch, ja, das lesen schon ein paar Leute, aber am I making a difference? Also bewirke ich damit was in der Gesellschaft? Und kann natürlich sein, dass ich da irgendwas bewirkt habe. Also mir

war das nicht ganz offenbar und dachte ja, also klar, man muss das nicht so. Man muss die Forschung nicht auf Wissens-Transfer hingestalten. Aber A war das natürlich immer mehr auch ein Thema in den Universitäten, wo ich gearbeitet habe, weil wir ja auch als öffentliche Organisationen und also auf Steuergeldern basierenden Organisationen eine bestimmte Verantwortung haben, den Menschen gegenüber. Aber es wurde auch immer mehr zum persönlichen Drang. Also ich will nicht einfach nur dastehen und Wissenschaft machen. Ich will wirklich mal was bewirken und auch den Unterschied sehen. Selbst wenn es nur eine Beschäftigung mit dem Thema ist, die vielleicht zu anderen Denkstrukturen führt. Und ich muss sagen, das ist unglaublich bereichernd. Es führt natürlich auch zu Konflikten und Problemen, die man vorher nicht gekannt hat. Also man spricht dann mit Leuten, die diese Probleme wirklich haben. Sagen wir mal, also mit Diskriminierung auf Basis von einer queeren Identität, die aber intersektional gemischt ist mit vielleicht gefühlter Fettleibigkeit, vielleicht mit einem Migrationshintergrund und so. Und da bin ich ja die andere. Da bin ich ja eine Person, die in einer privilegierten Situation ist. Ich bin weiß, ich bin westlich, ich habe eine Stelle an der Uni. Und welches Recht habe ich? Da muss man sich ja auch überlegen, welches Recht habe ich in diese anderen Lebensweisen und die anderen Identitäten da einzugreifen. Und da muss man ganz arg vorsichtig sein. Und man will ja auch in dem Sinne niemandem Schaden zufügen, selbst wenn es psychologischer ist. Man muss echt aufpassen. Und da habe ich unglaublich viel gelernt und lerne auch jeden Tag noch. Und das ist das, was uns jetzt auch in unserer Forscherinnengruppe extrem stark beschäftigt. Wie kann man Situationen vermeiden, wo sich Probandinnen in irgendeiner Form unwohl fühlen? Denn das Thema ist ja schon hoch kontrovers und

schwierig und persönlich. Wie kann man denn eine Situation da bewirken in so einer empirischen Konstellation, wo die Menschen zusammensitzen und sich gerne miteinander unterhalten und nicht denken, oh Gott, da sitzt jetzt irgendjemand dabei, die nimmt mich jetzt auf. Die hat ja keine Probleme oder weniger Probleme, so. Und das wird uns auch weiter begleiten. Diese Öffnung nach außen ist bei weitem nicht so harmonisch, wie man sie oft wahrnimmt.

Katharina Herkommer: So viele verschiedene Ebenen, über die man sich da Gedanken machen muss. Man kann auch nicht einfach reinbolzen und sagen, so ich mach jetzt hier Forschung, hier bin ich.

Astrid Ensslin: Ne, gar nicht. Ne, gar nicht

Katharina Herkommer: Wir wollen Sie als Forscherin und als Mensch noch ein bisschen kennenlernen. Und deswegen habe ich ein kleines Spiel mitgebracht. Darauf sind Sie jetzt nicht vorbereitet worden. Und ich hoffe, ich darf Sie damit überfallen. Das ist das Entweder-oder-Spiel. Kennen Sie bestimmt, also es gibt einfach immer ein Wortpaar mit zwei Begriffen. Und Sie müssen sich einfach schnell entscheiden, den ersten oder den zweiten Begriff. Also wenn ich zum Beispiel frag, Hund oder Katze, dann sagen Sie Katze oder Hund.

Astrid Ensslin: Okay, alles klar. Ganz binär.

Katharina Herkommer: Ganz binär. Tatsächlich, weil wir gesagt haben, das wollen wir nicht, aber in dem Fall jetzt schon. Es geht nicht um Erklärungen oder langes Überlegen, sondern mehr um intuitive Eins oder Zwei, entweder oder. Und manche Sachen haben mit der Uni zu tun, manche Sachen auch nicht. Also, sind Sie bereit?

Astrid Ensslin: Ja, okay.

Katharina Herkommer: Kaffee oder Tee?

Astrid Ensslin: Kaffee.

Katharina Herkommer: Cola oder Club Mate?

Astrid Ensslin: Cola.

Katharina Herkommer: Mensa oder Brotzeitdose?

Astrid Ensslin: Brotzeitdose.

Katharina Herkommer: Leberkäse-Sammel oder Couscous-Salat?

Astrid Ensslin: Couscous-Salat.

Katharina Herkommer: Anruf oder E-Mail?

Astrid Ensslin: Anruf.

Katharina Herkommer: E-Mail oder WhatsApp?

Astrid Ensslin: WhatsApp.

Katharina Herkommer: Buch oder Podcast?

Astrid Ensslin: Buch.

Katharina Herkommer: Film oder Serie?

Astrid Ensslin: Serie.

Katharina Herkommer: Fernsehen oder Netflix?

Astrid Ensslin: Netflix.

Katharina Herkommer: Netflix oder Puzzlen?

Astrid Ensslin: Netflix.

Katharina Herkommer: Studi oder Prof?

Astrid Ensslin: Studi oder Prof? Oh Gott, Studi.

Katharina Herkommer: Forschen oder Unterrichten?

Astrid Ensslin: Forschen.

Katharina Herkommer: Schreiben oder Korrektur lesen?

Astrid Ensslin: Schreiben.

Katharina Herkommer: Semester oder Vorlesungsfreie Zeit?

Astrid Ensslin: Vorlesungsfreie Zeit.

Katharina Herkommer: Literaturwissenschaft oder
Medienwissenschaft?

Astrid Ensslin: Oh je, Medienwissenschaft.

Katharina Herkommer: Zitas oder DIMAS?

Astrid Ensslin: Dimas.

Katharina Herkommer: Online oder offline?

Astrid Ensslin: Jetzt sag ich mal offline.

Katharina Herkommer: Samstag oder Sonntag?

Astrid Ensslin: Samstag.

Katharina Herkommer: Aufstehen oder snoozen?

Astrid Ensslin: Aufstehen.

Katharina Herkommer: Singen oder tanzen?

Astrid Ensslin: Tanzen.

Katharina Herkommer: Musik machen oder Musik hören?

Astrid Ensslin: Musik machen.

Katharina Herkommer: Sport machen oder Sport schauen?

Astrid Ensslin: Sport machen.

Katharina Herkommer: Auto oder Fahrrad?

Astrid Ensslin: Fahrrad.

Katharina Herkommer: Drin oder draußen?

Astrid Ensslin: Draußen.

Katharina Herkommer: Land oder Stadt?

Astrid Ensslin: Stadt.

Katharina Herkommer: Alt oder neu?

Astrid Ensslin: Neu.

Katharina Herkommer: Schwarz oder weiß?

Margit Scheid: Weiß.

Katharina Herkommer: Teilen oder haben?

Astrid Ensslin: Teilen.

Katharina Herkommer: Herbst oder Frühling?

Astrid Ensslin: Frühling.

Katharina Herkommer: Fröh Morgens oder spät abends?

Astrid Ensslin: Fröh Morgens.

Katharina Herkommer: Aufzug oder Treppe?

Astrid Ensslin: Ich sollte Treppe sagen. Ja, okay.

Katharina Herkommer: Wales oder Kanada?

Astrid Ensslin: Kanada.

Katharina Herkommer: Kanada oder Norwegen?

Astrid Ensslin: Kanada.

Katharina Herkommer: Kanada oder Regensburg?

Astrid Ensslin: Immer Kanada. Nee, also Regensburg natürlich. Kommt aber ganz nah dran.

Katharina Herkommer: Barock oder Beton?

Astrid Ensslin: Was war das? Barock oder Beton? Barock.

Katharina Herkommer: Jetzt haben wir es geschafft. Vielen, vielen Dank.

Astrid Ensslin: Jetzt werde ich ausgewertet.

Katharina Herkommer: Nee.

Astrid Ensslin: Nein? Okay.

Katharina Herkommer: Nee, also ich finde, man erfährt doch viel über den Menschen, auch wenn man nur so Einzelne Begriffe...

Astrid Ensslin: Das stimmt.

Katharina Herkommer: Auch manche sind so ganz gestresst beim Antworten und denken, sie müssen jetzt alles richtig machen und

andere nehmen es einfach spielerisch. Also wie sie vorher auch schon gesagt haben, man ist dann Mensch, wenn man spielt.

Astrid Ensslin: Hat Schiller gesagt, nicht ich, aber ja.

Katharina Herkommer: Lassen Sie uns noch mal ein kleines bisschen zum Schluss auf eine berufliche Ebene kommen, die nicht direkt mit Ihrer Forschung zu tun hat, aber in gewisser Weise doch. Sie haben jetzt gerade schon Ihre Forschung mit jungen Frauen, jungen Mädchen angesprochen. Dieses Gender-Thema oder Gleichstellungsthema ist auch in Ihrer medienwissenschaftlichen Arbeit immer ein Thema, aber sie ist auch in anderer Form hier an der Uni Regensburg für Sie jetzt wichtig geworden. Und zwar sind Sie Beauftragte der Uni Regensburg für die Gleichstellung von Frauen in Wissenschaft und Kunst geworden. Seit diesem Mai haben Sie dieses Amt übernommen, zu Ihrer Professur noch obendrauf. Wie war denn das für Sie, als Sie gefragt wurden, ob Sie das machen würden?

Astrid Ensslin: Sehr überraschend zunächst, denn ich war ja noch nicht so lange hier gewesen, erst so knapp über ein Jahr. Und ich muss sagen, ich habe meine Vorgängerin Isabella von Treskow immer unglaublich bewundert für ihre Persönlichkeit und ihre Errungenschaften in diesem Amt. Für mich war sie das Amt und ich habe auch relativ oft mit ihr über bestimmte Belange gesprochen, also was mich jetzt angeht, was Möglichkeiten angeht für Professorinnen. Und so war das für mich irgendwie ganz abwegig, dass überhaupt jemand sie jemals ersetzen könnte. Und ich bin da immer noch, ja, voller Ehrfurcht und versuche nur jetzt im geringsten auch nur an die Errungenschaften ranzukommen. Ne, aber es war natürlich eine tolle Herausforderung. Also die Überraschung war groß und ich musste mir das auch erst mal überlegen natürlich. Aber, weil ich eben den

Brückenschlag gesehen habe zwischen den Forschungsinteressen und dann direkten Umsetzungsmöglichkeiten. Ich habe vorher mal davon gesprochen, dass dieses Bedürfnis bei mir in den letzten Jahren meiner Karriere sehr stark geworden ist. Und weil ich auch in diesem Gebiet wirklich Verbesserungsbedarf sehe. Verbesserungsbedarf, der eben nur systemisch richtig angegangen werden kann. Also natürlich kann ich einer Frau ein Gutachten schreiben, ein blühendes Gutachten. Das ändert aber wenig an der Professorinnenzahl an der Uni, die ja bekanntlich immer noch bundesweit viel zu gering ist. Also wir sind bei weitem noch nicht da, wo wir sein wollen, was die Gleichstellung angeht. Und genau, das hat mich fasziniert, diese Herausforderung anzunehmen, da wirklich was zu bewirken. Natürlich auch unglaublich viel zu lernen erst mal. Das hat ja sehr viel mit der Gleichstellungspolitik der Uni, mit zugrunde liegenden Gesetzen zu tun, mit der Historie und auch der Verfasstheit der Universität. Wie gliedern wir uns in Fakultäten? Wie sind die Frauenanteile jeweils in den Fakultäten? Was wird da gemacht? Und ich musste feststellen, zu meinem großen Entsetzen, wie wenig ich darüber wusste, was da eigentlich schon geschieht hier. Und so kam ich eben jetzt auch in Kontakt mit dieser wunderbaren Mitarbeiterinnengruppe in der Koordinationsstelle Chancengleichheit, die sich einsetzen für die Gleichstellung und die Möglichkeiten, die Instrumente, die uns zur Verfügung stehen für Frauen, also Wissenschaftlerinnen auf dem Qualifikationsweg, Studentinnen, aber auch Professorinnen. Wirklich alle Stufen sind da mit drin. Und ich finde es einfach ganz großartig, was da die Uni schon in die Wege geleitet hat. Natürlich auch durch staatliche Fördermittel. Ganz klar, ohne geht es nicht. Genau und ich versuchte das jetzt weiterzuführen, weiterzuentwickeln. Und freue mich eben, dass es das gibt. Also im internationalen Vergleich stehen

wir, obwohl wir es vielleicht nicht wahrnehmen wollen, relativ gut da, was die Strukturen angeht. Und überhaupt das Amt der Gleichstellungsbeauftragten. Ich hab neulich eine E-Mail bekommen von einer Kollegin aus Kanada, die eine ähnliche, ganz im entferntesten eine ähnliche Funktion hat. Die sagt, boah, ihr habt eine Person, die für Gleichstellung zuständig ist. Also jetzt nicht Diversity, Equity, Inclusion, so alles zusammen, sondern eine Person, die sich im Prinzip für die Gleichstellung der Frau einsetzt. Das ist ja stark. Und wenn man sowas kriegt aus Kanada, Kanada gilt ja generell als relativ progressiv, was die Gesellschaft angeht. Und dann denke ich, okay, stimmt das wirklich, was ich selber gedacht hab, dass das ja wirklich schon weit gedungen ist, aber auch so sein muss. Denn wenn man dann wieder die Professorinnen-Anteile anschaut, dann liegen wir weit zurück hinter den USA und Kanada. Europaweit vielleicht nicht so sehr, aber da ist wirklich unheimlich viel Arbeit noch zu leisten.

Katharina Herkommer: Ist die Hauptsache tatsächlich die Selbstverständlichkeit, dass Frauen und Männer ähnlich hohe Positionen in paritätischer Ausgewogenheit annehmen können? Ist das die Hauptbaustelle oder wo sehen Sie sonst noch Nachholbedarf bei uns an der Uni Regensburg? Was müssen wir angehen?

Astrid Ensslin: Also das Problem ist ja nicht nur an oberster Ebene angesiedelt. Das geht ja bis in die tieferen, wenn man das so sagen kann, Karrierestufen oder die vorgeordneten Karrierestufen hinein. Also wir haben ja einen überdurchschnittlichen Studentinnen-Anteil. Und dann geschieht aber die Schere, die sogenannte Leaky Pipeline. Je weiter man geht in der Karriereleiter, Promotion, Habilitation, vielleicht befristete Anstellungen, W1, 2, 3 Professuren, desto größer klafft diese Schere. Ja, woher kommt denn das? Das ist ja mehr als nur der Wille, jetzt eine Frau anzustellen, wenn sich eine Frau und ein Mann

gleichwertig qualifizieren. Die müssen ja erst mal da sein. Was können wir da tun? Wie können wir fördern in einer Karrierephase, wo man traditionell auch vielleicht eine Familie gründen will? Denn das ist wirklich ein großes Problem. Man hat ja einfach vielleicht nicht so die Zeit oder auch die Möglichkeiten, auf Forschungsaufenthalte, zu Konferenzen zu gehen, überhaupt die Zeit aufzubringen, einen Förderantrag nach dem anderen zu schreiben. Und dazu braucht man Unterstützung. Und solche unterstützenden Maßnahmen kann die Universität innerhalb ihrer eigenen Möglichkeiten schon bieten. Ob das jetzt eine Kindertagesstätte ist, die subventioniert ist oder eine Mutterschutzüberbrückungspauschale oder spezielle Sachmobilitätsmittel, die für Frauen ganz besonders zugänglich sind. Mit solchen Sachen können wir unterstützen, genau. Und so eben hoffentlich dann Stück für Stück diese leaky Pipeline weniger leaky machen.

Katharina Herkommer: Die Awareness ist ja auch ein ganz, ganz wichtiger Punkt, also dass man darauf aufmerksam macht, dass man darüber spricht, dass die Probleme da sind. Und es gibt einen Zusatzstudiengang Gender-Kompetenz an der Uni Regensburg, der feiert in diesem Jahr ein kleines Jubiläum. Der wird fünf Jahre alt und es haben, glaube ich, schon ungefähr 400 Studierende an diesem Zusatzstudium teilgenommen. Da sind Sie, die Koordinatorin und Leiterin auf der Uni-Seite, das ist eine Kooperation zwischen OTH und Uni Regensburg und von der Uni-Seite aus die Leitende.

Astrid Ensslin: Die wissenschaftliche Leiterin, ja.

Katharina Herkommer: Sie beschäftigen sich also auch im Thema Lehre mit diesem Thema im weitesten Sinn. Warum liegt es Ihnen am

Herzen? Warum ist es wichtig, dass es so einen Zusatzstudiengang gibt, so ein Zertifikat?

Astrid Ensslin: Es ist wichtig, weil man dadurch Kompetenzen und Wissensstrukturen ausbauen kann, die eigentlich in jedem Beruf notwendig sind und hilfreich sind. Dass man mehr zu den Geschlechterproblematiken lernt und versteht. Dass man sich überlegt, wie kann ich denn eine Kultur schaffen in meinem Arbeitsumfeld, die es Frauen ermöglicht überhaupt in die Führungsposition zu kommen. Wie kann ich eine Kultur schaffen, wo man sich nicht diskriminiert fühlt, wo man nicht ständig nach seinem Aussehen beurteilt wird. Solche Sachen, aber es sind ja eigentlich nur vier Kurse, die die Studierenden dann nehmen müssen. Und dann bekommen sie ein Zertifikat, beziehungsweise einen entsprechenden Eintrag in ihrem Zeugnis, der dann tatsächlich bestimmte Wege ebnet in ihrer Berufssuche. Ja, wahrscheinlich auch in die Führungsetagen. Also es ist eine Qualifikation. Also ich würde jetzt nicht sagen, dass in jedem Beruf das notwendig ist oder in jeder Jobbeschreibung das so drinsteht oder Stellenbeschreibung. Nein, ganz bestimmt nicht. Aber es ist ein zusätzlicher Bonus, der immer wichtiger wird in immer mehr Sektoren des Arbeitsmarktes.

Katharina Herkommer: Sie haben vorher gesagt, dass Ihre Kollegin aus Kanada fast so ein bisschen neidisch schaut auf diese Stelle, die sie innehaben als Gleichstellungsbeauftragte. Dann gibt es diesen Zusatzstudiengang und so weiter, die ganzen Bemühungen, die die Uni Regensburg vornimmt. Es ist ja eigentlich alles gut, aber nervt es auch manchmal, dass es das überhaupt braucht? Also könnte man auch sagen, ohne das alles wäre die Welt vielleicht besser?

Astrid Ensslin: Ja, also das Ziel der Gleichstellung ist eigentlich ihre eigene Tilgung. So kann man es wirklich ausdrücken. Aber da sind wir ja noch lange nicht leider. Und klar, ich meine, frustriert schon, wenn man es am eigenen Leib erfährt, dann ganz besonders. Oder wenn man sieht, dass trotz jeglicher Bemühungen wieder keine Frau berufen werden konnte. Das liegt auch nicht nur an der Universität, da sind auch andere Faktoren mit dabei natürlich. Da fragt man sich manchmal schon, oh Mann, das ist doch ein sehr steiniger Weg. Aber es lohnt sich ja. Man sieht ja, wie sich die Zahlen auch verbessert haben. Also in den letzten zehn Jahren sind wir im Schnitt einen Prozentpunkt hochgegangen, was den Professorinnen Anteil angeht. Das ist ein irrer Erfolg und zeigt, dass wir auf dem richtigen Weg sind. Und das überschreibt dann jegliche Art von Frustration, wenn man eben sieht, Mensch, die Arbeit, die wir tun, die ist notwendig und sie bringt auch was.

Katharina Herkommer: Ich wünsche Ihnen ganz viel Energie für dieses Amt. Lassen Sie uns ganz zum Schluss noch mal zurückkommen auf Ihre Forschungsarbeit hier an der Uni Regensburg, das Voices-Projekt und die Sprache in den Games. Das sind ja Projekte, die Sie hierher mitgebracht haben oder wo Sie früher auch dran geforscht haben. Was steht denn gerade im Moment bei Ihnen an oder wo geht es denn hin? Was sind aktuelle und zukünftige Projekte?

Astrid Ensslin: Also diese Gruppe, die sich mit Voices zusammengefunden hat, hat jetzt wieder einen neuen Förderantrag durchbekommen, der auch ganz breit gesprochen in dem Bereich der feministischen digitalen Technologien angesiedelt ist. Es nennt sich Femtech. Also das sind meistens Apps fürs Mobilphone, wo man sich selber vermessen kann, also als Frau. Die sind auf Gesundheit ausgerichtet, auf Wohlbefinden. Da gibt es jetzt zum Beispiel Apps zur

Vermessung oder zum Mitverfolgen der Menstruationsabläufe. Natürlich bei der Fruchtbarkeitsplanung, Familienplanung wichtig, aber auch anderweitig sehr populär bei jungen Frauen. Und mich interessiert momentan die nächste Stufe im Leben einer Frau besonders, nämlich die Wechseljahresphase und die Apps, die dafür geschaffen werden, konzentrieren sich auf ganz unterschiedliche Symptome, die mehr oder weniger schwer ins Leben einschneiden, aber wo sich viele Frauen sehr allein gelassen fühlen, weil sie eben so individuell sind, diese Symptome. Und so ein App kann dabei helfen, diese Symptome etwas zu demystifizieren. Oh, das bin ja nicht nur ich, die unter Einschlafstörungen leidet. Das bin ja nicht nur ich, die auf einmal irgendwelche Tobsuchtsanfälle hat und auf einmal ihre Kinder anschreit, wo ich vorher eigentlich ja die Geduld in Personen war. Da sieht man, dass man nicht alleine ist. Und das hat auch unsere Forschung gezeigt, wie wichtig diese Verbindungen sind, diese Kommunikation zwischen Frauen in ähnlichen Situationen, nicht nur Frauen, aber jetzt in diesem Fall schon. Und da kann man also auch ein Tagebuch schreiben und dann eben nachverfolgen, gibt es da Zusammenhänge zwischen bestimmten Substanzen, die ich eingenommen hab oder wie gesund oder krank ich generell war und Gemütsschwankungen zum Beispiel. Und man lernt sich dadurch ein bisschen besser kennen. Man kann natürlich da kritisch rangehen und sagen, oh oh, Daten, Datenschutz, wer guckt sich denn jetzt meine Daten an und mache ich mich da vielleicht sogar in manchen Ländern strafbar? Man denkt nur an die USA und solche Sachen, obwohl man vielleicht bei Wechseljahren da weniger in Gefahr sich begibt. Aber auf jeden Fall ist es wichtig zu sehen, wie Frauen mit solchen Apps umgehen. Und dazu machen wir jetzt eben Forschung. Also inwiefern reagieren Frauen positiv, negativ, kritisch, blauäugig auf diese

Strukturen, die in diesen Apps vorzufinden sind? Wie oft verwenden sie sie? Warum? In welchen Situationen? Wie verknüpfen sie sie auch mit anderen Wahrnehmungsbereichen? Also oft auch Dinge, die schon fast in den okkulten Bereich gehen oder in den religiösen Bereich, in den spirituellen Bereich. Andere Glaubensformen, die dann auch mit der Körperlichkeit in Verbindung gebracht werden. Sehr, sehr interessant. Und genau, da sind wir jetzt gerade dran, die Daten auszuwerten.

Katharina Herkommer: Also es heißt wieder ein Projekt, wo sie einerseits forschen und wo andererseits aber vielleicht auch konkret wieder neue Medien entstehen, wo sie selber schauen, was läuft gut an den Apps, die es schon gibt, könnte man das irgendwie verbessern oder so?

Astrid Ensslin: Genau. Und wie werden denn in solchen Apps dann Geschichten erzählt? Kommen wir wieder zum Anfang. Das ist für mich immer wichtig. Also Geschichten sind unser Leben. Wir verstehen uns durch die Geschichten, die wir über uns erzählen und die wir über andere hören und lesen. Und deswegen ist es für mich einfach ein ganz ausschlaggebendes Kriterium meiner Forschungsarbeit mit Medien, genau.

Katharina Herkommer: Total schönes Schlusswort. Frau Professorin Ensslin, ganz, ganz herzlichen Dank, dass Sie uns mal wieder in eine ganz, ganz andere Welt mitgenommen haben, in der Menschen hier in der Uni Regensburg forschen. Schön, dass Sie da waren.

Astrid Ensslin: Dankeschön. Hat viel Spaß gemacht.

Katharina Herkommer: Super. Wenn es euch auch Spaß gemacht hat, liebe Hörerinnen und Hörer, dann lasst uns gern ein paar Sterne da. Abonniert den Gasthörer doch gleich am allerbesten und empfiehlt uns

vor allem auch super gerne weiter. Wenn ihr Fragen habt an mich oder auch an Frau Ensslin, dann schreibt die uns gerne an kontakt@ur.de. Da freuen wir uns auch immer über eure Anregungen, über Kritik oder Vorschläge für zukünftige Gäste, was auch immer, schreibt uns an kontakt@ur.de. Ich freue mich aufs nächste Mal, wenn ihr wieder dabei seid beim Gasthörer, dem Wissenschaftspodcast der Uni Regensburg. Ich bin Katharina Herkommer und ich sage tschüss liebe Gasthörerinnen und Gasthörer.