

Alltage und Kultur/en
der Digitalität.


(Empirisch-)

Kulturwissenschaftliche
Perspektiven auf den
soziokulturellen Wandel



Ute Holfelder,
Roland W. Peball,
Janine Schemmer,
Klaus Schönberger (Hg.)

Band 31



Alltage und Kultur/en der Digitalität.
(Empirisch-)Kulturwissenschaftliche
Perspektiven auf den
soziokulturellen Wandel

**Alltage und Kultur/en der Digitalität.
(Empirisch-)Kulturwissenschaftliche
Perspektiven auf den soziokulturellen Wandel**

**Ute Holfelder, Roland W. Peball,
Janine Schemmer und Klaus Schönberger (Hg.)**

Umschlaggestaltung und Satz: Lisa Ifsits, Wien
Lektorat: Dr. Gerhard Katschnig, Klagenfurt
Druck: Donau Forum Druck GmbH, Wien

ISBN 978-3-900358-37-2

Alle Rechte vorbehalten

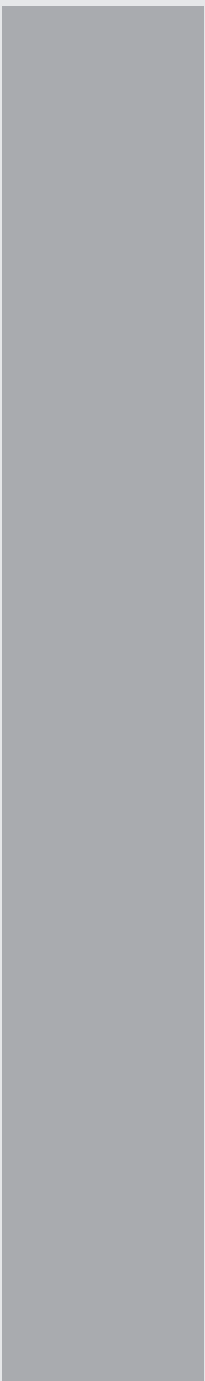
Wien 2025
Buchreihe der Österreichischen
Zeitschrift für Volkskunde, Bd. 31

Mit Unterstützung des Forschungsrats der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt, der Fakultät der Kultur- und Bildungswissenschaften der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt, des Instituts für Kulturanalyse der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt, der Österreichischen Gesellschaft für Empirische Kulturwissenschaft und Volkskunde, des Vereins für Volkskunde und des Volkskundemuseums Wien.



Österreichische Gesellschaft
für Empirische Kulturwissenschaft
und Volkskunde





Alltage und Kultur/en
der Digitalität.
(Empirisch-)
Kulturwissenschaftliche
Perspektiven auf den
soziokulturellen Wandel

Wien 2025

Selbstverlag des Vereins für Volkskunde

Inhalt

- 7 Ute Holfelder, Roland W. Peball, Janine Schemmer,
Klaus Schönberger
**Alltage und Kultur/en der Digitalität. (Empirisch-)Kultur-
wissenschaftliche Perspektiven auf den soziokulturellen
Wandel**

Infrastrukturen

- 21 Felix Stalder
Die digitale Kultur eines Zugvogels
- 33 Estrid Sørensen
**Erzählungen durch Daten: distanzierte,
engagierte, responsible, kollektive und planetare**

Kopräsenzen

- 53 Simone Egger
**„Shaping Urban Future“. Transformationen
im Kontext von Stadt, Raum und Digitalität**
- 75 Ruth Dorothea Eggel
**Das unfassbare Material digitaler Spielkultur. Dunkelheit,
Licht und Luft als elementare Stoffe von Gaming Events**
- 97 Rick Kool
**Was in VRChat passiert, bleibt in VRChat? Beobachtungen
zur Möglichkeit von Privatheit in der virtuellen Welt**
- 117 Christine Hämmerling
**Auf der Suche nach einer anderen Präsenz.
Zur Einschränkung der Smartphone-Nutzung in Schule,
Erziehung und eigenem Alltag**

- 147 Marion Näser-Lather
Kalte Kacheln. Diskursivierungen des Umgangs mit digitaler Technik am Beispiel der Online-Lehre

Digitalität und Arbeit

- 169 Jasmin Schreyer
Sei Deine eigene Chefin!? Selbstbestimmung versus Fremdbestimmung in digitalen Plattformunternehmen
- 191 Dennis Eckhardt
Die Waren, auf denen wir online surfen: Die User Journey als eine E-Commerce-Ware aus dem Arbeitsalltag einer Vergleichsplattform
- 213 Ronja Trischler, Matthias Wieser
Hackathons als Rituale
- 233 Peter F. N. Hörz
„Without my iPhone I would be screwed“: Cosmobile Escorts in der globalisierten Sexindustrie – lebensstilistische Experimente männlicher Sexarbeiter im Zeitalter von Mobiltelefonie und internetbasierter Kommunikation

Sammeln, Archivieren, Vermitteln

- 261 Rocco Leuzzi
Rosetta oder Phaistos. Gedanken zum Sammeln digitaler Inhalte gegenwärtiger Sachkultur im Sammlungsbereich Volkskunde der Landessammlungen Niederösterreich
- 275 Lina Franken, Johannes Müske, Ira Spieker, Marsina Noll, Christian Baisch, Elisabeth Haug, Sabine Zinn-Thomas, Matthias Möller, Michael J. Greger, Katharina Thenius-Wilscher
Digitale ethnografische Archive. Theorie- und Praxisperspektiven auf den Umgang mit Kulturerbe im digitalen Alltag

- 331 Katharina Kinder-Kurlanda, Miriam Fahimi, Lina Franken,
Nikolaus Poechhacker, Tim Schaffarczyk, Berit Zimmerling
**Ethnografien des Digitalen: Künstliche Intelligenz
als Forschungsgegenstand der Empirischen
Kulturwissenschaft**
- 351 Autor:innenverzeichnis

Alltage und Kultur/en der Digitalität. (Empirisch-)Kulturwissen- schaftliche Perspektiven auf den soziokulturellen Wandel

Kulturwissenschaftliche Forschung zu Alltagen und Kultur/en der Digitalität bewegt sich in einem merkwürdigen Spannungsfeld: Zum einen gilt es oft, Aufmerksamkeit und auch Förderung bei einem Thema zu beanspruchen, das viele eher den technischen Fächern zuweisen – meist unter Bezeichnungen wie Digitalisierung und digitaler Wandel, welche die Technik bzw. Technologien und deren Entwicklung fokussieren. Zum anderen gibt es unter dem mittlerweile etablierten Begriff der Digitalität¹, der bestehende und emergente Mensch-Technik-Relationen in den Blick nimmt, zahlreiche thematische und programmatische Publikationen – auch in der Empirischen Kulturwissenschaft. Über Infrastrukturen, digitale Methoden² sowie Digitalität in Museen und Archiven wird bereits an vielen Orten geforscht, gelehrt und publiziert.³

- 1 Vgl. Felix Stalder: *Kultur der Digitalität*. Berlin 2016.
- 2 Vgl. u. a. Lina Franken: *Digitale Methoden für qualitative Forschung. Computationale Daten und Verfahren*. Münster 2022; Dennis Eckhardt, Martina Klausner (Hg.): *Digital[ität] Ethnografieren. Forschungsmethoden für den digitalen Alltag*. In: *Kulturanthropologische Notizen* 85, 2023.
- 3 Vgl. Ina Dietzsch, Lina Franken, Sabine Imeri u. a.: *Quo Vadis kulturwissenschaftliche Digital Humanities?* In: *Digital Humanities im deutschsprachigen Raum (DHd)*, 2024. *Book of Abstracts*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10698334>; Christoph Bareither: *Capture the Feeling: Memory Practices in-between the Emotional Affordances of Heritage Sites and Digital Media*. In: *Memory Studies* 14, Heft 3, 2021: Special Issue: *Locating „Placeless“ Memories: The Role of Place in Digital Constructions of Memory and Identity*, S. 578–591.

Die Tagung „Alltage und Kultur/en der Digitalität“, deren Beiträge in diesem Band versammelt sind, beleuchtete das Thema aus der Perspektive der kulturwissenschaftlichen Technikforschung. Der epistemische Zugang der Empirischen Kulturwissenschaft unterscheidet sich durch die alltagskulturwissenschaftliche Perspektive auf Digitalität von dem anderer Disziplinen. Von diesem Standpunkt aus ist Technik und damit digitale Technik eine analytische Querschnittsdimension⁴, die die Kontexte unserer Untersuchungsfelder *mitschreiben* und sich in das Handeln der Subjekte *einschreiben*. Technik, als Teil der materiellen Kultur, ist immer eng mit menschlichen Kulturtechniken verbunden.

Alltag als kulturanalytische Klammer

Die Empirische Kulturwissenschaft ist eine Alltagskulturwissenschaft⁵, die sich für kulturelle Praktiken interessiert und die Implementierung von Technik sowie Medienartefakten in die Alltage verschiedener sozialer Akteur:innen untersucht:

„Alltag ist immer mit Aspekten der Technik verbunden, oft in unlösbarer Verbindung. Eine allzu klare Vorstellung davon, wo eine bestimmte Technik beginnt und aufhört und was ihre ‚Wirkungen‘ auf welches ‚Außen‘ sind, wird in einer Alltagsperspektive tendenziell obsolet. Wir haben es mit einer großen Vielfalt von heute beobachtbaren Einbettungen (oder eben auch Nicht-Einbettungen) digitaler Technik und mit ihnen verbundenen Praktiken im Alltag zu tun.“⁶

4 Vgl. Klaus Schönberger: Technik als Querschnittsdimension. Kulturwissenschaftliche Technikforschung am Beispiel von Weblog-Nutzungen in Frankreich und Deutschland. In: Zeitschrift für Volkskunde 103/2, 2007, S. 197–222.

5 Vgl. Brigitta Schmidt-Lauber: Der Alltag und die Alltagskulturwissenschaft. Einige Gedanken über einen Begriff und ein Fach. In: Michaela Fenske (Hg.): Alltag als Politik – Politik im Alltag. Dimensionen des Politischen in Vergangenheit und Gegenwart. Berlin 2010, S. 45–61.

6 Roland W. Peball, Klaus Schönberger: Zur Forschungsperspektive der kulturwissenschaftlichen Technikforschung auf Digitalisierung. In: Horst Peter Groß, Gerald Reiner (Hg.): Digitalisierung. Interdisziplinäre Perspektiven auf den gesellschaftlichen Wandel. München, Wien 2020, S. 135–140, hier S. 138.

„Alltag“ umfasst das Zusammenspiel verschiedener Elemente. Dazu gehören soziale Praxen wie Lebensstile und Lebensführungskonzepte, kulturelle Artefakte (im Sinne von Inhalten), Infrastrukturen und ihre ökonomischen Rahmenbedingungen sowie technische Artefakte (wie Dinge, Geräte oder Devices). Ebenso wichtig sind soziokulturelle Praktiken, also die Handlungen von Menschen, die den Alltag rahmen. Darüber hinaus interessieren die historische Situierung dieser Praktiken und gegenwärtige Diskurse über dieselben. Im Zentrum stehen die Aneignung digitaler Technik und kultureller Artefakte sowie die sozial unterschiedlichen Handlungspotenziale. Letztere ergeben sich in verschiedenen Kontexten und Relationen entlang sozialer Strukturierung, räumlicher Spezifika, Materialitäten, ökonomischer Ressourcen, politischer Bedingungen oder auch Infrastrukturen.

Warum die Menschen handeln, wie sie handeln, ist die Kernfrage einer Alltagskulturwissenschaft. Diese Frage umreißt zugleich das Politische in der Empirischen Kulturwissenschaft⁷, denn der Alltag ist der Ort, von dem jeder gesellschaftliche Wandel ausgeht und in dem sich Kultur sowie politisches Handeln materialisieren.⁸

Die Fruchtbarkeit einer epistemischen Perspektive auf den Alltag, wie sie die kulturwissenschaftliche Technikforschung⁹ vorschlägt, wurde während der Konferenz der Österreichischen Gesellschaft für Empirische Kulturwissenschaft und Volkskunde in Klagenfurt/Celovec ausbuchstabiert.

- 7 Vgl. Klaus Schönberger: Zur Spezifik des Politischen in der Empirischen Kulturwissenschaft. In: Johanna Rolshoven, Ingo Schneider (Hg.): Dimensionen des Politischen. Ansprüche und Herausforderungen der Empirischen Kulturwissenschaft. Internationale Fachtagung, 25.–28. Mai 2016 an der Karl-Franzens-Universität Graz. Im Auftrag des Österreichischen Fachverbands für Volkskunde, Berlin 2018, S. 35–50.
- 8 Vgl. Ove Sutter: Alltagsverstand. Zu einem hegemonietheoretischen Verständnis alltäglicher Sichtweisen und Deutungen. In: Österreichische Zeitschrift für Volkskunde 119, 1+2, 2016, S. 41–70.
- 9 Vgl. Thomas Hengartner: Zur „Kultürlichkeit“ von Technik. Ansätze kulturwissenschaftlicher Technikforschung. In: Technikforschung zwischen Reflexion und Dokumentation: Tagung der Schweizerischen Akademie der Geistes- und Sozialwissenschaften am 12. und 13. November 2003 in Bern. Bern 2004, S. 39–60.

Kulturanalytische Perspektiven auf Digitalität

Die Konferenzbeiträge verfolgten eine kulturanalytische Perspektive, die den soziokulturellen Wandel aus einer nicht technikdeterministischen Perspektive in den Blick und Fragen nach den Subjekten in ihrer sozialen Differenziertheit sowie in ihrem Verhältnis zur Digitalität als Ausgangspunkt nimmt. In einer solchen Perspektive ist der Gebrauch ebenso wie die Ablehnung von Technik ein zentraler Aspekt des Alltags.

Infrastrukturen, seit einigen Jahren nicht nur in der Forschung über Digitalität ein Schlagwort, sind in der Empirischen Kulturwissenschaft in Bezug auf soziale, ökonomische oder kulturelle Relationen und Vernetzungen schon lange Gegenstand der Betrachtung.¹⁰ Die Frage nach den Infrastrukturen zieht sich wie ein roter Faden durch die kultur- bzw. sozialwissenschaftlichen Reflexionen über den Zusammenhang von Struktur und Handlung¹¹ bzw. im Sinne von Stuart Hall von Basis und Überbau.¹² Die volkskundliche Sachkulturforschung hat die „Dingbedeutsamkeit“¹³ sowie das „Verhältnis zwischen Mensch und Ding“¹⁴ in seinen unterschiedlichen Facetten schon früh in den Blick genommen und damit viele Fragen sowie Anliegen formuliert, die sich später unter anderen Vorzeichen in der Laborforschung der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT)¹⁵ und

10 Vgl. z. B. Carola Lipp: Der industrialisierte Mensch. Zum Wandel historischer Erfahrung und wissenschaftlicher Deutungsmuster. In: Michael Dauskardt u. a. (Hg.): Der industrialisierte Mensch. Beiträge zur Tagung der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde Hagen 1991. Hagen 1994, S. 17–43.

11 Vgl. Anthony Giddens: Central Problems in Social Theory. Action, structure and contradiction in social analysis. Berkeley, Los Angeles: University of California Press 1979; Ders.: The Constitution of Society. Outline of the Theory of Structuration. Berkeley, Los Angeles: University of California Press 1984.

12 Vgl. Stuart Hall: Antonio Gramscis Erneuerung des Marxismus und ihre Bedeutung für die Erforschung von ‚Rasse‘ und Ethnizität. In: Ders.: Ausgewählte Schriften. Ideologie, Kultur, Medien, Neue Rechte, Rassismus. Hamburg 1989, S. 56–91.

13 Vgl. Karl-S. Kramer: Zum Verhältnis zwischen Mensch und Ding. Probleme der volkskundlichen Terminologie. Otto Höfler zum 60. Geburtstag. In: Schweizer Archiv für Volkskunde 58, 1962, S. 91–101.

14 Ebd.

in affordanztheoretischen Konzepten¹⁶ wiederfinden lassen.¹⁷ Fragen nach Materialitäten, nach den Dingen in Relation zu Handlungen von sozial distinkten Subjekten, wurden hier bereits in ihrer Aufeinanderbezogenheit als Netzwerke untersucht.

Hinsichtlich der Einbettung digitaler Praktiken in die Lebenswelt ist zudem Erfahrung – ein weiteres Schlüsselwort der Empirischen Kulturwissenschaft¹⁸ – eine relevante Perspektive sowie Gegenstand der Forschung. Wesentlich ist dabei die Auseinandersetzung mit der Erfahrung von Digitalität sowie der Umgang mit und die Nutzung von Technik. Darüber hinaus sind sowohl Diskurse als auch der Umgang mit Technik von Emotionen geprägt, die von Bedrohung und Bewältigung bis hin zu „Hoffnungen und Ängste(n), Phobien und Euphorien“¹⁹ reichen. Diese Bilder und Zuschreibungen, die stets im Kontext neuer Technik auftauchen, gilt es, in ihrer jüngeren historischen Gewordenheit zu betrachten.

Bei der historischen Betrachtung ist zudem der Zusammenhang von Persistenz und Rekombination in verschiedenen sozialen Kontexten mitzubersichtigen. Digitalität ist eingebunden in bestehende Alltage und eingeübte soziokulturelle Praktiken. Auch unter den Bedingungen von Digitalität bleibt vieles bestehen oder beim Alten, sprich persistent. Allerdings wird das Alte und Bestehende auch neu. Persistenz und Rekombination sind nicht dichotom, sondern relational und aufeinander bezogen.²⁰ Nach wie vor ist jene

- 15 Vgl. Bruno Latour: *Reassembling the Social. An Introduction to Actor Network Theory*. Oxford 2005.
- 16 Vgl. Christoph Bareither: *Affordanz*. In: Timo Heimerdinger, Markus Tauschek (Hg.): *Kulturtheoretisch argumentieren*. Münster, New York 2020, S. 32–55.
- 17 Vgl. Stefan Beck: *Umgang mit Technik. Kulturelle Praxen und kulturwissenschaftliche Forschungskonzepte*. Berlin 1997, S. 128–165.
- 18 Vgl. Martina Röthl, Barbara Sieferle: *Erfahrung – Kulturanalytische Relationierungen*. Münster 2023.
- 19 Thomas Hengartner: *Zur „Kültürlichkeit“ von Technik. Ansätze kulturwissenschaftlicher Technikforschung*. In: *Technikforschung zwischen Reflexion und Dokumentation: Tagung der Schweizerischen Akademie der Geistes- und Sozialwissenschaften am 12. und 13. November 2003 in Bern*. Bern 2004, S. 39–60, hier S. 49.
- 20 Vgl. Klaus Schönberger: *Persistenz und Rekombination. Digitale Kommunikation und soziokultureller Wandel*. In: *Zeitschrift für Volkskunde* 111, 2, 2015, S. 201–213.

Definition von Hermann Bausinger – kulturelle Praktiken und Artefakte verweisen zugleich auf das Soziale – eine zutreffende Beschreibung des empirisch-kulturwissenschaftlichen Kulturverständnisses.²¹

Insofern interessieren wir uns zum einen für die technischen Aprioris des mit Digitalität verbundenen soziokulturellen Wandels. Zum anderen erlaubt uns eine historische Betrachtungsweise eine gewisse Gelassenheit in Bezug auf die apokalyptischen wie auf die integrierten Versionen²² von Kulturzerfall oder Erzählungen über die zahlreichen Chancen, die beispielsweise iPads oder ChatGPT im Klassenzimmer böten. Da es in der Empirischen Kulturwissenschaft auch um die Reflexion gesellschaftlicher Machtverhältnisse geht und die relationale Kulturanalyse²³ jenes Verfahren ist, welches das Kernverständnis des Faches ausmacht, gilt es, bei jedem Forschungsanliegen zu fragen, ob Digitalität einen Faktor, einen Aspekt, eine Voraussetzung oder eine vernachlässigenswerte Variable darstellt.

Bei der Klagenfurter Konferenz trugen nicht nur Fachvertreter:innen aus dem universitären Umfeld vor, sondern auch Kolleg:innen aus Archiven und Sammlungen. Das Fach wurde also in seiner Breite repräsentiert. Die Implikationen und Bedingungen von Digitalität wurden in diesen konkreten Arbeitsfeldern diskutiert.

Es kristallisierten sich vier große Themenbereiche heraus, welche die in diesem Band versammelten Beiträge reflektieren und entlang derer sich die Beiträge strukturieren: Infrastrukturen, Koprsenzen, Digitalität und Arbeit sowie Sammeln/Archivieren/Vermitteln. Es liegt in der Natur der Sache, dass sich diese Bereiche nicht eindeutig voneinander abgrenzen lassen – und der eine oder andere Beitrag auch in einer anderen Rubrik hätte Platz finden können. Als Herausgeber:innen möchten wir darauf hinweisen, dass alle Beiträge von uns reviewt wurden, wir den Autor:innen aber keine Vorgaben zur Verwendung von Genderschreibweisen oder Terminologien gemacht haben.

- 21 Vgl. Hermann Bausinger: Zur Problematik des Kulturbegriffs. In: Alois Wierlacher (Hg.): Fremdsprache Deutsch. Grundlagen und Verfahren der Germanistik als Fremdsprachenphilologie. Bd. I. München 1980, S. 57–69.
- 22 Vgl. Umberto Eco: Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur. Frankfurt a. M. 1984, S. 5–35.
- 23 Vgl. Rolf Lindner: Vom Wesen der Kulturanalyse. In: Zeitschrift für Volkskunde II, 2003, S. 177–188.

Die Beiträge

Infrastrukturen

Das Anliegen des Beitrags von *Felix Stalder* („Die digitale Struktur eines Zugvogels“) liegt darin, eine neue Perspektive auf Digitalität zu entwickeln. Zunächst beschreibt Stalder eine seit 2013 laufende Auswilderung des Waldrapps in Europa sowie die dabei zutage tretende Verbindung von Kultur und Digitalität. Dann widmet er sich der Frage, wie Digitalität mit einer zunehmend fragilen Umwelt interagiert. Der essayistisch gehaltene Text stellt ein künstlerisch-wissenschaftliches Forschungsprojekt vor und möchte Denkanstöße für eine zukünftige Ausrichtung der Digitalität liefern.

Estrid Sørensen geht in ihrem Aufsatz („Erzählungen durch Daten: distanzierte, engagierte, responsible, kollektive und planetare“) davon aus, dass digitale Daten – unabhängig davon, ob sie in quantitativer, semantischer, fotografischer oder anderer Form vorliegen – in der Regel als Repräsentationen von Welten, die von den Daten separiert sind, behandelt werden. Diese Daten bezeichnet sie als distanziert. Der Beitrag argumentiert, dass Daten auch Geschichten erzählen und somit zu engagierten Daten werden können, die für ethnografische Forschung besonders geeignet sind. Mit distanzierten und engagierten Daten können Geschichten nicht nur verschiedentlich repräsentiert und erzählt werden, sie ermöglichen auch unterschiedliche soziale und materielle Beziehungen und erschweren andere. Die Entscheidung zwischen distanzierten und engagierten Daten ist daher auch eine Frage des Wording.

Kopräsenzen

Simone Egger untersucht in ihrem Beitrag („Shaping Urban Future. Transformationen im Kontext von Stadt, Raum und Digitalität“) den Prozess der Digitalisierung in der spätmodernen Stadt. Sie zeigt, wie digitale Infrastrukturen zum Wandel von lebensweltlichen Bereichen wie Arbeit, Wohnen und Konsum beitragen. Am Beispiel Münchens diskutiert sie, wie Digitalität in urbanen Strukturen, kulturellen Praktiken und Ästhetiken sichtbar wird und gleichzeitig soziale Ungleichheiten verschärft. Egger möchte dazu beitragen, über eine reflexive Digitalisierung nachzudenken, um die zukünftige Stadtgesellschaft nachhaltiger gestalten zu können.

Ruth Eggel befasst sich in ihrem Beitrag („Das unfassbare Material digitaler Spiel-Kultur. Dunkelheit, Licht und Luft als elementare Stoffe von Gaming Events“) mit semiotisch-materiellen Re-Konfigurationen in der Beziehung von Menschen und ihrer Umwelt. In ihrer ethnografischen Analyse zeitgenössischer Gaming-Events bedient sie sich unter anderem der Ansätze des neuen Materialismus nach Donna Haraway und Karen Barad. Sie regt dazu an, digitale Kultur in ihrer Materialität zu begreifen und diese Materialität neu und jenseits bestehender Dichotomisierungen zu denken.

Rick Kool beschäftigt sich in seinem Aufsatz („Was in VRChat passiert, bleibt in VRChat? Beobachtungen zur Möglichkeit von Privatheit in der virtuellen Welt“) mit der Aushandlung von Körperlichkeit, Privatheit/Öffentlichkeit sowie Identität und Sexualität in virtuellen Räumen. In seiner Forschung geht er der Frage nach, wie Nutzer:innen auf der sozialen Plattform VRChat geschützte Räume für das Ausleben ihrer Vorstellungen von Partnerschaft und Sexualität schaffen und entlang welcher Logiken und Dynamiken Privatheit von ihnen verhandelt wird.

Christine Hämmerling setzt sich im darauffolgenden Beitrag („Auf der Suche nach einer anderen Präsenz. Zur Einschränkung der Smartphone-Nutzung in Schule, Erziehung und eigenem Alltag“) mit Mediennutzungsweisen und verschiedenen Formen der Medienkritik auseinander. Mit Bezug auf die disconnection studies betrachtet sie zunächst Narrative über Medienverzicht auf Online-Plattformen. Diese ergänzt sie durch die Analyse von (Selbst-)Regulierungsnarrativen, die in ethnografischen Interviews erhoben wurden. Dabei hebt sie die Kontinuitäten zwischen früheren und aktuellen Medienkritiken in Erziehungsfragen hervor.

Auf Basis einer Diskursanalyse von Lehrenden- und Studierendenäußerungen untersucht *Marion Näser-Lather* in ihrem Beitrag („Kalte Kacheln. Diskursivierungen des Umgangs mit digitaler Technik am Beispiel der Online-Lehre“), wie digitale Kopräsenz in Onlinevideokonferenzen an deutschen und österreichischen Universitäten während der Corona-Pandemie verhandelt wurde. Sie zeigt die Formen auf, in denen digitale Kopräsenz hergestellt, erlebt und empfunden wird. Die Analyse damit zusammenhängender Diskursstränge verdeutlicht, dass die Affordanzen der Technik konträr wahrgenommen sowie interpretiert werden und auf klassische

Zuschreibungen hinsichtlich der Verhältnisse von Mensch und Technik verweisen.

Digitalität und Arbeit

Anhand von zwei Beispielen aus der Fahrradkurierbranche diskutiert *Jasmin Schreyer* in ihrem Aufsatz („Sei deine eigene Chefin!? Selbstbestimmung versus Fremdbestimmung in digitalen Plattformunternehmen“), wie unterschiedlich Plattfortmtypen und Managementansätze die Handlungsspielräume der Arbeitskraftanbietenden beeinflussen. Sie zeigt, dass der jeweilige Modus der Datafizierung für die Ausgestaltung der Arbeitsbeziehungen zentral ist und die Handlungsspielräume zwischen Kontrolle und Autonomie bestimmt.

Dennis Eckhardt beschäftigt sich in seinem Beitrag („Die Waren, auf denen wir online surfen: Die User Journey als E-Commerce-Ware aus dem Arbeitsalltag einer Vergleichsplattform“) aus ethnografischer Perspektive mit dem sogenannten Nutzer:innentest auf einer Vergleichsplattform. Eckhardt versteht User Journey, Suchfilter und Features als Waren, die das Onlinesurfverhalten standardisieren. Er plädiert für eine ethnografische Forschung, die sich an die Orte begibt, an denen digitale Gesellschaft reproduziert wird, und dabei der Arbeit folgt, die diese Reproduktion leistet.

Der Beitrag von *Ronja Trischler* und *Matthias Wieser* („Hackathons als Rituale“) setzt sich mit dem Eventformat Hackathons auseinander. Die Autor:innen knüpfen an die These vom Hackathon als Ritual im neuen Geist des Kapitalismus der Sozial- und Kulturanthropologin Sharon Zukin an. Sie beleuchten anhand eigener empirischer Forschung, wie dieser Ritualcharakter hergestellt wird, und betrachten die rituellen Elemente. Aus einer praxistheoretischen Perspektive konstatieren die Autor:innen, dass die untersuchten Hackathons in der Praxis vielfältig und mehrdeutig sind.

Peter F. N. Hörz („Without my iPhone I would be screwed: Cosmoble Escorts in der globalisierten Sexindustrie – lebensstilistische Experimente männlicher Sexarbeiter im Zeitalter von Mobiltelefonie und internetbasierter Kommunikation“) untersucht im Rahmen einer offline durchgeführten qualitativen Exploration multilokal lebende männliche Escorts, die soziale, emotionale und sexuelle Dienstleistungen für Männer erbringen. Im Zentrum steht, welche Relevanz digitale Techniken und internetbasiert vermittelte Inhalte

bei der Konstitution eines solchen Lebensstils haben. Hörz schließt an die Überlegungen zu Persistenz und Rekombination an und diskutiert, wie sich Alltage und Lebensstile männlicher Escorts im Zuge neuer Techniken verändert haben und wie Bestehendes „runderneuert“ wurde.

Sammeln, Archivieren, Vermitteln

Rocco Leuzzi („Rosetta oder Phaistos. Gedanken zum Sammeln digitaler Inhalte gegenwärtiger Sachkultur im Sammlungsbereich Volkskunde der Landessammlungen Niederösterreich“) erörtert am Beispiel des Sammlungsbereichs Volkskunde der Landessammlungen Niederösterreich die Anforderungen für Museen und Sammlungen, die sich mit Alltagskultur befassen. Dazu zählen etwa Methoden zum Umgang mit elektronischen Geräten und deren digitalem Inhalt, da diese zunehmend in Alltagspraktiken integriert sind. Digitale Inhalte wie Software und Betriebssysteme seien ebenfalls von Bedeutung. Fortschritte bei der Archivierung und Emulation geben Hoffnung, dass digitale Anteile solcher Objekte langfristig erhalten bleiben können.

Lina Franken, Johannes Müske, Ira Spieker, Marsina Noll, Christian Baisch, Elisabeth Haug, Sabine Zinn-Thomas, Matthias Möller, Michael J. Greger und Katharina Thenius-Wilscher veranstalteten das Panel „Digitale ethnografische Archive. Theorie- und Praxisperspektiven auf den Umgang mit Kulturerbe im digitalen Alltag“. Die Beiträge des Panels setzen sich mit dem digitalen Alltag ethnografischer Archive im deutschsprachigen Raum auseinander. Sie beleuchten neue Möglichkeiten der Aufbereitung, Recherche, Präsentation und Vermittlung. Zugleich arbeiten sie die Herausforderungen heraus, die sich für ethnografische und empirisch-kulturwissenschaftliche Institutionen ergeben. Dabei gehen sie unter anderem der Frage nach, wie sensible Daten und Materialien aufbereitet und digital verfügbar gemacht werden können. Zudem stellen sich Vernetzung, Kollaboration und neue Formen der Partizipation zwischen Institutionen und Akteur:innen als zentrale Aspekte heraus.

Katharina Kinder-Kurlanda, Miriam Fahimi, Lina Franken, Nikolaus Poechbacher, Tim Schaffarczyk und Berit Zimmerling beschäftigten sich im Roundtable „KI als Forschungsgegenstand“ mit „Ethnografien des Digitalen: Künstliche Intelligenz als Forschungsgegenstand

der Empirischen Kulturwissenschaft“. Der Roundtable diskutierte die Rolle empirisch-kulturwissenschaftlicher Ethnografie in Kontexten, in denen Systeme künstlicher Intelligenz (KI) entwickelt oder eingesetzt werden. An fünf Beispielen veranschaulichen die Beiträger:innen die Möglichkeiten einer ethnografischen Positionierung sowie die damit verbundenen soziotechnischen Herausforderungen. Dafür gehen sie jeweils der Rolle der/des Ethnografen/Ethnografin, den dafür benötigten Expertisen sowie den Grenzen des ethnografischen Zugangs nach. Zudem zeigen sie die Machtstrukturen sowohl hinsichtlich der Effekte digitaler Medien als auch im Hinblick auf die gesellschaftlichen Prozesse auf, in die sie stets eingebunden sind.



Infrastrukturen

Die digitale Kultur eines Zugvogels

Im Titel dieses Beitrags stecken zwei Behauptungen, die vielleicht auf den ersten Blick merkwürdig erscheinen. Zum einen, dass ein Zugvogel, ein Wildtier, selbst ein kulturelles Wesen sei und zum anderen, dass diese Kultur durch die Digitalität geprägt wäre. Im Folgenden werde ich beide Behauptungen erläutern, weniger um damit das auch für die Kulturwissenschaften sehr produktive Nachdenken über die Bezogenheit von Natur und Kultur anzuregen,¹ sondern um daraus Elemente für eine andere Perspektive auf Digitalität generell zu ziehen.

Der Text ist entsprechend in zwei Teile gegliedert. Im ersten sollen Aspekte der Kultur und der Digitalität eines Wildtiers auf Basis einer Fallstudie, der seit 2013 laufenden Wiederauswilderung des Waldrapps in Europa, skizziert werden. Im zweiten Teil soll dann daraus das Verhältnis von Digitalität zu einer fragil gewordenen Umwelt in den Blick genommen werden. Der Text ist stilistisch und in seinem Anspruch essayistisch. Ziel ist es nicht, abgeschlossene Forschungsergebnisse oder eine systematische Theorie zu präsentieren. Vielmehr soll auf Basis eines noch laufenden, künstlerisch-wissenschaftlichen Forschungsprojekts,² in dem wir uns intensiv mit diesem Renaturierungsprojekt beschäftigt haben, Material für die Diskussion über mögliche Ausrichtungen der Digitalität zur Verfügung gestellt werden.

- 1 Es sei dazu nur auf diese beiden Texte als sehr unterschiedliche Einstiege in dieses Nachdenken verwiesen: Donna Jeanne Haraway: *Unruhig bleiben: die Verwandtschaft der Arten im Chthuluzän*. Übersetzt von Karin Harrasser. Frankfurt a. M., New York 2018; Frederic Hanusch, Claus Leggewie, Erik Meyer: *Planetar denken: ein Einstieg. X-Texte zu Kultur und Gesellschaft*. Bielefeld 2021.
- 2 Latent Spaces. *Performing Ambiguous Data (2021–2024)*. Zürcher Hochschule der Künste (ZHDK) <https://latentspaces.zhdk.ch> (Zugriff: 12.1.2025).

Kulturwissenschaften und der Zugvogel

In der modernen, westlichen Perspektive wurde davon ausgegangen, dass Wildtiere in einer von der Kultur, womit exklusiv die menschliche Kultur gemeint war, getrennten Sphäre leben, der Natur. Tiere selbst hätten keine Kultur im Sinne von erworbenen, singulären und kollektiven Verhaltensweisen, sondern genetisch bedingte Reflexe und Instinkte. René Descartes (1596–1650) Auffassung, dass Tiere rein mechanisch reagierten, hallte lange nach. Das Verhältnis zum Menschen war es auch, das es ermöglichte, sie in verschiedene Klassen, die sehr unterschiedlich behandelt werden können, einzuteilen: Haustiere, Nutztiere, eingehetzte Tiere (etwas in Zoos und Wildparks) und eben Wildtiere. Aus einer nicht westlichen Perspektive waren diese Unterscheidungen immer schon fragwürdig,³ aber unter dem bereits erwähnten Einfluss des Klimawandels lässt sich diese Trennung von Kultur und Natur auch aus einer westlichen Perspektive nicht mehr aufrechterhalten. Dazu kommt, dass neue wissenschaftliche Beobachtungsmethoden den Blick auf Wildtiere verändern. Hier stehen insbesondere durch die Digitalisierung und Miniaturisierung enorm verbesserte Möglichkeiten des minimalinvasiven Trackings von Wildtieren im Zentrum. Seit einigen Jahrzehnten ist es möglich, mittels Sender nicht nur kontinuierlich den Standort von Tieren zu erheben, sondern noch weitere Körper- und Umweltdaten. Das hat einerseits dazu geführt, intraspezies Variationen zu beobachten und damit zu sehen, wie stark sich das Verhalten zwischen den einzelnen Tieren unterscheidet, und wie deutlich auch hier unterschiedliche Verhaltensweisen, um nicht zu sagen Charaktereigenschaften, ausgeprägt sind. Sichtbar wird damit aber auch, in welchem Umfang sich das Verhalten der Tiere verändert, welche Rollen Lernen, gerade auch intergeneracionales Lernen spielt. Es ist also nicht übertrieben zu sagen, dass viele Tiergruppen auch so etwas wie eine gemeinsame Kultur entwickeln, die sie von anderen Gruppen der gleichen Art unterscheidet.⁴

3 Siehe Philippe Descola: *Jenseits von Natur und Kultur*. Übersetzt von Eva Moldenhauer. 4. Auflage, Berlin 2022.

4 Für einen Überblick über biologische Telemetrie und eine sehr optimistische Einschätzung des Potenzials, auf diese Weise Verhalten zu verstehen, siehe Martin Wikelski: *The Internet of Animals: Was wir von der*

Über das Tracken selbst werden sie mit der menschlichen Kultur verbunden. Nicht nur, weil sie nun ein technisches Artefakt mit sich herumtragen, sondern weil sie nun unter dauernder Beobachtung stehen, was zumindest vom Menschen aus betrachtet Interaktion sehr erleichtert, und sie entsprechend öfter vorkommt. Das heißt, Wildtiere werden in einer neuen Art Teil der menschlichen Kultur, während sie selbst zunehmend stärker von den negativen und positiven Handlungen des Menschen beeinflusst werden.

Im Wiederansiedlungsprojekt des Waldrapps kommen diese kulturellen Dimensionen deutlich zum Ausdruck. Durch die fast vollständige Besenderung der Vogelpopulation ist die Datenlage sehr gut. Von den aktuell ca. 220 frei lebenden Tieren tragen rund 180 einen Sender. Das erlaubt eine sehr dichte Beobachtung des Verhaltens, sowohl auf der Ebene einzelner Tiere als auch in Bezug auf Gruppenverhalten. Darüber hinaus hat das Projekt eine sehr starke öffentliche Ausrichtung, um die Bevölkerung in den Gebieten, in denen die Vögel leben, oder durch die sie migrieren, für die Existenz und die Bedürfnisse der Tiere zu sensibilisieren. Da es sich um die Wiederansiedlung einer lokal ausgestorbenen Tierart handelt, dient der Einsatz der Menschen weniger der Bewahrung, sondern der aktiven Wiederherstellung von Natur, unter der Bedingung fragiler, vielfach gestörter, anthropogener Ökosysteme. Und es ist gerade die Kulturalität der Vögel, also ihre Lernfähigkeit, die es ermöglicht, sie in einer sehr stark von Menschen geprägten Landschaft überhaupt auswildern zu können. Denn während die Vögel eine gewisse genetische Disposition zur Migration zeigen (so werden sie im Herbst unruhig, können aber auch sesshaft bleiben, wenn die Bedingungen es erlauben), ist die Migrationsdestination selbst kulturell gelernt – in dem Sinn, dass die jungen Vögel sie auf ihrer ersten Migration von den älteren lernen und später selbst weitergeben. Da nun bei Auswildierungen keine älteren Vögel da sind, von denen gelernt werden kann, wissen die Jungvögel nicht, wohin sie fliegen sollen. Dies hat den Vorteil, dass die Biolog:innen sie an einen voraus ausgesuchten, geeigneten Platz leiten können. Das erfordert wiederum, dass sie eine enge soziale Bindung (Prägung) zu den Vögeln während der Handaufzucht aufbauen,

die das Vertrauen schafft, damit die Jungvögel einem Ultraleichtflugzeug folgen, um so einen der wenigen noch verbliebenen, passenden Orte für ihr Winterquartier zu finden: zunächst das knapp 8 km² große Naturschutzgebiet „Laguna di Orbitello“ in der Toskana und seit 2023 das Schutzgebiet des „Proyecto Eremita“ in Andalusien.⁵

Künstlerische Forschung und kulturwissenschaftliche Analyse

Die Forschung selbst beruht auf Feldstudien in Deutschland, Österreich und Spanien, auf Interviews mit Mitgliedern des Kernteams des Projekts und um den Biologen Johannes Fritz, sowie Analysen von Dokumenten und Daten über einen Zeitraum von knapp drei Jahren. Der Ansatzpunkt war das Interesse an den von Tieren erzeugten Daten. Es wurde aber schnell deutlich, dass diese Daten nur im Kontext des Gesamtprojekts zu verstehen und die Dimensionen des Projekts sehr viel größer waren als die Tierpopulation selbst, weil Lebewesen nicht von ihrer Umgebung getrennt betrachtet werden können. Eine Grundannahme der Kulturwissenschaften, die hier auf die biotechnologische Umwelt erweitert wurde.

Das gesammelte Material wurde zunächst visuell geordnet. In der Mitte steht der Vogel in Form eines Holzstichs aus dem Jahr 1555, kurz bevor er in Europa ausgerottet wurde. Der Vogel steht in der Mitte, weil die ganze Infrastruktur um ihn herum gebildet wird, mit dem Ziel, ein Leben außerhalb der Haltung in Zoos und Vogelstationen zu ermöglichen. Wir haben die frühneuzeitliche Abbildung verwendet, nicht nur wegen der visuellen Nähe des Holzschnitts zum Schwarz/Weiß der Karte, sondern auch, weil wir den vermeintlichen Realismus einer zeitgenössischen Fotografie vermeiden wollten. Die damit erzeugte Unschärfe ist angebracht, denn der Vogel befindet sich selbst mitten in einem Prozess der Veränderung, dessen Ausgang ungewiss ist: nicht mehr in Gefangenschaft, aber noch abhängig von aktiver Unterstützung durch die am Projekt beteiligten Biolog:innen, ein Gattungswesen (Waldrapp), aber auch durch das Tracking hochgradig individualisiert mit Eigennamen (z. B. Enea),

5 Zur Veränderung der Migrationsroute, siehe die Ausführungen des Waldrappteams: <https://www.waldrappteam.at/hlm2023/> (Zugriff: 12.1.2025).

persönlichen Geschichten und erkennbaren Charakterunterschieden. Dazu kommt, dass diese Darstellung im 19. Jahrhundert als ein Fantasiewesen bezeichnet wurde, weil ja kein solches Tier mehr in der freien Wildbahn zu finden war. Aber auch heute kann der Vogel als ein Fantasiewesen gesehen werden. Ausgedacht vom Biologen Johannes Fritz und in vielen Medienberichten als „Grund für Hoffnung“ aufgeführt, dass zumindest einige Aspekte der Umweltzerstörung wieder rückgängig gemacht werden können.⁶ Wie realistisch diese Hoffnung ist, wird sich noch zeigen müssen.

Die Karte ordnet soziale, technologische, informationelle und ökologische Elemente entlang ihrer Relationen und ihrer Skalierung. Im Zentrum der Grafik stehen Relationen, in vier Quadranten. Oben links die kulturelle Sphäre, in der die Einbettung der Vögel in populäre Alltagskulturen verhandelt wird. Zu den zentralen Akteur:innen gehören hier Naturschützer:innen und Ornitholog:innen, aber auch Jäger:innen, die der in Bezug auf den Waldrapp illegalen Vogeljagd nachgehen. Wichtig sind aber auch soziale und Massenmedien, in denen Interpretationen verhandelt und Aktionen koordiniert werden. Eine wichtige Rolle spielt die Smartphone-App Animal Tracker, mit der sich die Bewegungen von getrackten Tieren in Echtzeit beobachten lassen. Ebenfalls nicht zu unterschätzen ist die Rolle der Kulturgeschichte, die sich im Fall des Waldrapps knapp 5000 Jahre in das antike Ägypten zurückverfolgen lässt. Sie gibt dem Wiederansiedlungsprojekt eine historische Dimension, die wohl nicht unwesentlich zur Affektivität des Projekts (und damit der Tiere) beiträgt. Oben rechts die technologische Sphäre, in der der konstante Datenstrom generiert wird, mit denen nicht nur die App gefüttert wird, sondern wesentliche wissenschaftliche Daten gewonnen werden. Unten links sind die institutionellen Netzwerke, die das Projekt organisieren, finanzieren und wissenschaftlich auswerten. Unten rechts sind die geografischen Orte, Brut- und Wintergebiete, aber auch Migrationsrouten über die Alpen, die den unmittelbaren Lebensraum des Tieres darstellen. Innerhalb der jeweiligen Quadranten sind jeweils alle vier Elemente zu finden – es handelt sich also um eine funktionale und keine kategoriale Ordnung.

6 Siehe etwa Jane Goodall – Reasons for Hope. Dokumentarfilm 43 Min., 2023. <https://reasonsforhope-movie.com/> (Zugriff: 12.1.2025).

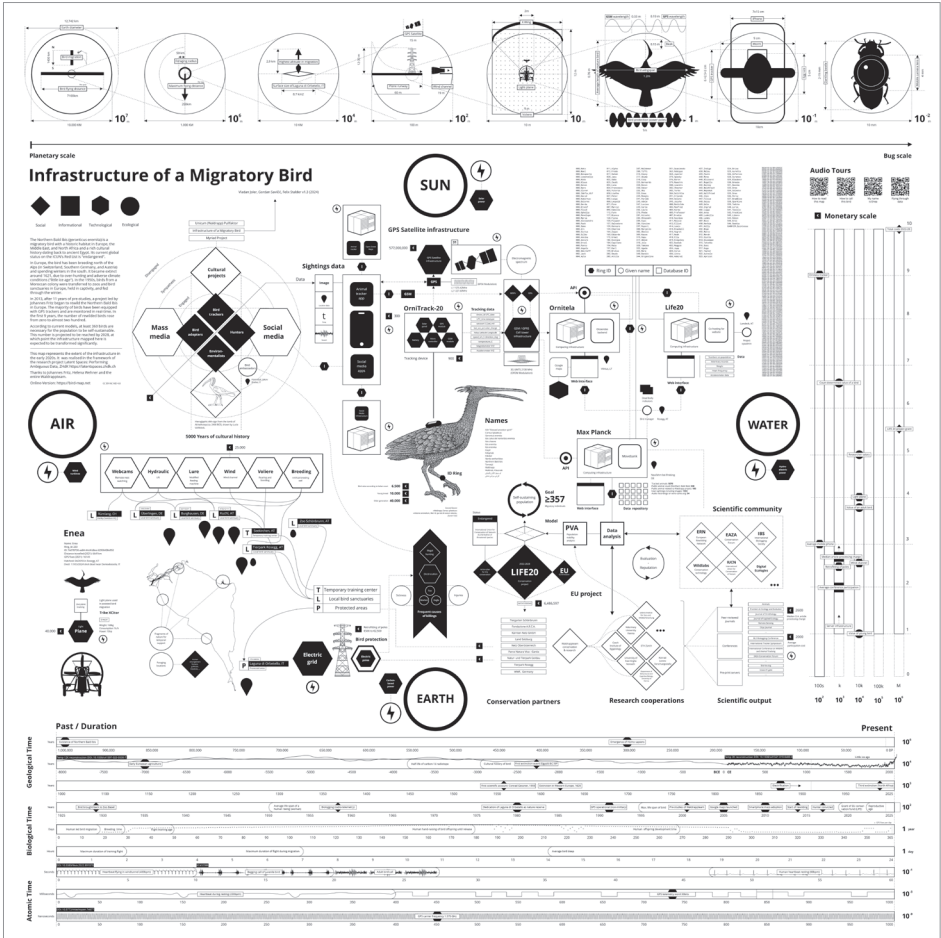


Abb. 1: Vladan Joler, Gordan Savicic, Felix Stalder (2022/23). Infrastructure of a Migratory Bird. Print 180 cm × 180 cm, interaktive Webseite (<https://bird-map.net>). Lizenz: CC BY-NC-ND 4.0.

Umrahmt wird dieses Diagramm von drei Skalen. Die räumliche Skala bildet Dinge ab von der Größenordnung 10.000 km (jährliche Flugdistanz) bis zu 10 mm (Käfer bzw. Smartphone Linse). Die zeitliche Skala bildet Prozesse ab, die sich über sehr lange bzw. extrem kurze Rhythmen vollziehen. Von der evolutionären Zeit, die 1.000.000 Jahre zurückreicht, bis zur Taktung des GPS-Signals, das im Bereich der Nano-Sekunden oszilliert. Die dritte Skala, die Monetäre, reicht von Hunderten bis zu Millionen Euros. Sie zeigt zwei Dinge. Erstens, dass solche Projekte sehr teuer sind, und, zweitens, dass alles, um verhandelbar zu werden, einen Preis braucht, auch wenn er nicht immer sinnvoll zu bestimmen ist. Als etwa ein Jäger auf frischer Tat ertappt wurde, musste ein Gericht einen Preis für das getötete Tier festlegen, um den Schaden beziffern zu können. Wie ein solcher Preis zu berechnen wäre, ist unklar. Nimmt man die bereits investierte menschliche Arbeit als Maßstab, dann ist ein alter Vogel wertvoller als ein Junger, nimmt man eine zukünftige Leistungsfähigkeit für den Aufbau einer Population als Maßstab, dann ist es genau umgekehrt.

Für die weitere Arbeit mit dem Material hat die grafische Aufbereitung zwei Vorteile. Erstens wird auf einen Blick der Umfang und die Komplexität der Infrastruktur des Projektes sichtbar, die es erst ermöglicht, ein Tier auszuwildern. Auch wenn es eine gewisse grafische Ordnung hat (die vier Quadranten), so entsprechen diese nicht analytischen Kategorien oder kausalen Verbindungen. Vielmehr entsprechen sie eher einer künstlerischen Logik, in dem Sinn, dass sie gleichzeitig mehrere Narrative zulassen, je nachdem, welche Elemente linear miteinander verbunden werden. Auch wenn grafisch der Vogel selbst im Zentrum steht, so hat die Karte selbst kein Zentrum, sondern erlaubt multiple, durchaus miteinander konkurrierende Perspektiven und Narrationen. Hier befinden wir uns noch auf einem Territorium, das den Kulturwissenschaften, besonders solchen Ansätzen, die Handlungsfähigkeit nicht mehr Menschen allein zuschreiben, sehr vertraut ist.⁷

Die Skalen hingegen verlassen das vertraute Terrain der Kulturwissenschaften mit ihrem Fokus auf Erfahrung und Erfahrbarkeit

7 Siehe dazu etwa Bruno Latour: *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford 2007.

und weiten den Blick über menschliche Größenordnungen aus. Besonders deutlich wird das in der zeitlichen Skala, die evolutionäre, klimatische, individuell-biologische und technologische Rhythmen miteinander in Verbindung setzt. Ähnlich wie in der räumlichen Skala werden klassische Trennungen in Makro-, Meso- oder Mikroebenen hier aufgehoben durch eine Perspektive auf das Zusammenkommen höchst unterschiedlicher Rhythmen in einem konkreten Setting.⁸

In all diesem In-Beziehung-Setzen spielen digitale Technologien eine wesentliche ermöglichende, formende Rolle. Dies beginnt lange vor der ersten Auswilderung, wenn in Simulationen unterschiedliche Szenarien getestet und die Mindestzahl für eine sich selbsterhaltende Population, 357 Tiere in diesem Fall, bestimmt wird. Der Begriff „selbsterhaltend“ ist hier allerdings unklar. Er bedeutet nicht, dass die Wildtiere dann keine menschliche Unterstützung mehr benötigen und nicht mehr getrackt werden. Das ist angesichts der Fragilität der Ökosysteme, des intensiven Drucks auf die Landschaften durch agroindustrielle Nutzung und der unvorhersehbaren Dynamiken des Klimawandels eher unwahrscheinlich. Im besten Fall bedeutet das Erreichen dieser Zahl, dass keine zusätzlichen Tiere mehr ausgewildert werden müssen und die Intensität der Betreuung durch Biolog:innen reduziert, aber wohl nicht ganz eingestellt werden kann. Es geht also darum, in einer geschädigten und dynamischen Umwelt eine Form der Bezogenheit zu entwickeln, die sowohl den Tieren einen hohen Grad an Autonomie ermöglicht (und sie deshalb als Wildtiere betrachtet werden können), als auch Ressourcen-Intensität der Betreuung langfristig nachhaltig gestaltet.

Die digitale Simulation konnte Pfade zum Ziel der erfolgreichen Auswilderung aufzeigen. Dies ermöglichte, die entsprechenden Mittel aus dem EU-Naturschutzprogramm erfolgreich zu beantragen und das Projekt zu starten. Und Teil dieser Simulation war die

8 Zu Fragen der Skalierung siehe Anna Lowenhaupt Tsing: ON NONSCALABILITY: The Living World Is Not Amenable to Precision-Nested Scales. In: *Common Knowledge* 18, Nr. 3 (1. Oktober 2012), S. 505–24, <https://doi.org/10.1215/0961754X-1630424>. Zur Frage des Zusammenkommens unterschiedlicher Zeitlichkeiten siehe Geoff Cox und Jacob Lund: *The Contemporary Condition: Introductory Thoughts on Contemporaneity and Contemporary Art*. The Contemporary Condition 01. Berlin 2016.

Bestimmung der Brut- und Wintergebiete sowie möglicher Migrationsrouten zwischen ihnen. Nach erfolgreicher Erstmigration, in denen die Biolog:innen den Vögeln den Weg wiesen, haben diese den Weg zu ihrem eigenen gemacht. Die Simulation wurde real, allerdings mit erheblichen Variationen zwischen den Vögeln, die eben auch auf die Prägung nicht mechanisch, sondern individuell reagieren. Die Digitalität des Projektes ist zentral für die Veränderung der öffentlichen Wahrnehmung und die alltagskulturelle Positionierung der Tiere, für die tägliche Betreuungsarbeit der Biolog:innen, aber auch für die wissenschaftliche Auswertung der mehr als menschlichen Aktivitäten, die nicht nur der internen Verbesserung des Projektes dient, sondern als Pilotprojekt weit über den unmittelbaren ornithologischen Kontext Beachtung findet. In diesem Sinn ist es also gerechtfertigt, nicht nur von einer Kultur, sondern von einer digitalen Kultur des „mehr-als-tierischen-Waldrapps“ zu sprechen.

Digitalität in einer fragil gewordenen Welt

Das Digitale erscheint uns oft als eine schwerelose, vielleicht sogar immaterielle Abstraktion einer soliden, materiellen Welt, als eine Form der komplexen Mediatisierung, die sich zwischen uns und die „Realität“ schiebt, diese vielleicht unsichtbar macht, wenn nicht gar aufhebt. Das Bestreben nach Virtueller Realität, sei es in Form von Metas missglücktem Metaversum bzw. Apples aktuellem Ansatz des „Spatial Computing“, das Begehren nach Künstlicher Intelligenz, das aktuell Milliardensummen mobilisiert, Visionen von der Besiedlung des Mars oder von gar noch weiter entfernten Planeten, in die einige der reichsten und mächtigsten Männer (und es sind hauptsächlich Männer) der Welt ebenfalls Unsummen investieren, oder die Hoffnung, die neuronalen Muster eines menschlichen Gehirns verlustfrei auf einen Computer übertragen und so Bewusstsein und Persönlichkeit von der Zeitlichkeit des biologischen Körpers befreien zu können („digitale Immortalität“), stehen alle für den dominanten Ansatz von Digitalität als eine Abstraktion weg vom Materiellen.

Die Alltagserfahrung ist vielfach weniger grandios: digitale Apparate funktionieren oft nicht richtig oder brechen zusammen, die Batterie geht aus, der Handyempfang bricht ab oder eine kryptische Fehlermeldung lässt uns verzweifeln. Dennoch, oder vielleicht gerade

durch diese scheinbare Fragilität, bestätigt sie diese Sicht des Digitalen als Abstraktion in dem Sinn, dass sie suggeriert, dass wir im Fall der Fälle, wenn die Abstraktion zusammenbricht, auf die materielle Realität zurückgeworfen werden. Wenn das Navi ausfällt, können wir auf die gedruckte Karte schauen, und wenn wir keine zur Hand haben, können wir den Weg immer noch erfragen. Die materielle, unmediatisierte Realität bildet so etwas wie den stabilen Boden, auf dem die diversen Schichten und Prozesse der Abstraktion letztlich beruhen.

Dieses Verständnis der Digitalität ist problematisch. So sind digitale Technologien selbstverständlich immer auch materiell, und ihr „Fußabdruck“ steigt rasant an. Aktuelle Entwicklungen wie Cloud-Computing, Blockchain oder KI treiben Ressourcenverbrauch und Schadstoffausstoß in Produktion, Distribution und Nutzung exponentiell und höchst unnachhaltig voran. Und sie hinterlassen große Mengen als Elektroschrott, der nur in Ansätzen wiederverwendet werden kann.⁹ Die IT-Industrie bildet zusammen mit der fossilen Industrie die Speerspitze des extraktiven Kapitalismus.

Das Renaturierungsprojekt ist von einem ganz anderen Verständnis des Verhältnisses von Materialität und Digitalität geprägt. Ausgehend von den Erkenntnissen der Erdsystemwissenschaften ist die materielle Realität kein stabiler Boden mehr, von dem Schichten von Abstraktion aufgebaut werden können, sondern die biophysikalischen Systeme der Erde werden selbst als zunehmend instabil und fragil verstanden.¹⁰ Klimawandel und Artensterben sind deutlicher Ausdruck dieser neuen Dynamik, die diese Systeme aus dem relativ stabilen Rahmen des Holozäns, der letzten 10.000 Jahre, in denen sich der überwiegende Teil der menschlichen Kulturgeschichte abgespielt hat, katapultiert hat. Die Folgen dieses Wandels sind im Detail noch gar nicht abzuschätzen. Aber die eingesetzte Dynamik

9 Für einen kompakten Überblick über die verschiedenen Dimensionen des Ressourcenverbrauchs siehe N. N.: The Environmental Impact of Digital Technologies and Data, datacamp.com, 2023, <https://www.datacamp.com/blog/environmental-impact-data-digital-technology> (Zugriff: 12.1.2025).

10 Für eine sehr gute Einführung siehe Tim Lenton: Earth system science: a very short introduction. Very short introductions. Oxford, New York, NY 2016.

der Veränderung zeigt, dass die Natur kein homöostatisches (auf ein Gleichgewicht tendierendes) System mehr ist, sondern immer stärker zu Extremen neigt, z. B. die Zunahme von Starkregen und Hitzeperioden in ehemals gemäßigten klimatischen Zonen.

Aus dem Blickwinkel der Renaturierung sind die Ökosysteme bereits so stark gestört und konkrete Eingriffe sind notwendig, um negative Dynamiken zu schwächen und positive Dynamiken zu ermöglichen. In Bezug auf das Waldrapp-Projekt wäre die neue positive Dynamik die Fähigkeit der Vögel, in der „Wildnis“ zu überleben. Digitale Technologien dienen nun dazu, in diese Systeme einzugreifen, die Relationen zwischen den einzelnen Elementen zu modulieren, um so die Gesamtdynamik der Ökosysteme so anzupassen, dass sich die Tiere mit einem hohen Grad an Autonomie darin selbst zurechtfinden können. Diese Eingriffe reichen von der bereits erwähnten Auswahl und Vermittlung von geeigneten Migrationsrouten über die Sensibilisierung der Öffentlichkeit für den Eigenwert der Tiere bis zu Verhandlungen mit Betreiber:innen der Stromnetze, die Masten nachzurüsten und so die Mortalität durch Stromschläge zu senken. Ermöglicht werden diese Eingriffe einerseits durch Simulationen, in denen sich verschiedene Szenarien testen lassen, andererseits durch Echtzeitinformationsflüsse, die ein detailliertes Bild des Geschehens liefern und somit fokussierte Eingriffe erlauben.

Die Ausrichtung der konstituierenden Digitalität ist nicht die Abstraktion vom Materiellen, sondern die engere Verbundenheit damit, mit dem Ziel, fragil gewordene Kreisläufe zu stabilisieren. In ihrer Ausrichtung muss sie sich damit an biologischen Rhythmen und Anforderungen orientieren. Das heißt etwa, dass Produktzyklen sehr viel langfristiger angelegt werden müssen, als wir das bei Hightechprodukten gewohnt sind. Tracker müsse idealerweise die ganze Lebensdauer der Tiere, die durch sie beobachtet werden sollen, nutzbar sein. Im Fall des Waldrapps sind das bis zu 25 Jahre. Es ist weder praktisch machbar noch tierethisch vertretbar, die Tiere alle paar Jahre einzufangen, um die Hardware, und sei es nur die Batterie, auszutauschen. Gleichzeitig ist es tierethisch nicht vertretbar, die Tiere der Belastung durch den angebrachten Tracker auszusetzen, wenn dieser ihnen selbst keinen Nutzen mehr bringt. Und den hat er nur, solange er den Biolog:innen Daten liefert, die ihnen erlauben, die Tiere in ihrer Autonomie direkt oder indirekt zu unterstützen.

Dies hat zwei Folgen, die die Ausrichtung der Digitalität stark verändern. Zum einen legt es den Fokus auf größere Zeiträume sowie auf Fragen der Stabilität und Instandhaltung statt Innovation, Wachstum und Obsoleszenz in immer schnelleren Zyklen. Dies könnte dazu beitragen, den Ressourcenverbrauch der IT-Industrie einzudämmen und eine bessere Abwägung zwischen dem Schaden, der die Technologie durch Extraktion und Verschmutzung verursacht, und ihrem Nutzen zu erzielen. Zweitens, wenn die Digitalität darauf ausgerichtet ist, dass sie die fragilen Systeme stabilisiert, dann wäre der Mitteleinsatz zu Beginn des Projektes, wenn das zu renaturierende System am stärksten gestört ist, am größten. Mit zunehmendem Erfolg des Projektes könnte er zurückgefahren werden. Die Technologie wäre also nicht auf Wachstum ausgelegt, sondern darauf, die Nutzungsintensität über die Zeit zu verringern. Auch das würde dazu beitragen, die Ressourcenintensität der technologischen Infrastruktur zu verringern und die Logik des extraktiven Kapitalismus zu schwächen.

Die Digitalität von den Erd- und Biowissenschaften her neu zu denken, könnte also helfen, effektiver auf die Polykrise, deren Auswirkungen sich immer stärker abzeichnen, zu reagieren, statt sie weiter so auszurichten, dass sie einer ihrer wesentlichen Treiber ist.

The text is based on a three-year artistic-scientific field study on the renaturation of the Northern Bald Ibis as a free-living migratory bird. In the first part, aspects of the culture and digitality of a wild animal are explained in order to outline the changeable relationship between nature and culture. On this basis, the second part looks at the necessary but problematic relationship between digitality and an increasingly fragile environment. The renaturation project suggests that there may be a way beyond technological solutionism or pessimism.

Erzählungen durch Daten: distanzierte, engagierte, responsable, kollektive und planetare¹

In Zusammenarbeit mit dem *American Museum of Natural History* wird aktuell die Software *Collectionscope* entwickelt, die die Objekte der Museumssammlung auf individuellen Bildschirmen sichtbar macht. Eine Beta-Version des Projekts verspricht, dass 250.000 ethnografische und archäologische Objekte des Museums mit *Collection-scope* zugänglich gemacht werden.² Ich klicke auf die Beta-Version des Programms und sehe auf schwarzem Hintergrund eine Sphäre von weißen Punkten, die mich an einen Sternenhimmel erinnert. Die Punkte kommen näher und verwandeln sich in kleine Vierecke, die schnell Farbe annehmen. Indem sie größer werden, zeigt sich, dass es Bilder sind, die aussehen, als würden sie durch den Weltraum jagen. Wenn die Entwicklung des Programms finalisiert ist, soll man in dieser „random“ genannten Visualisierung Informationen über die abgebildeten Objekte erhalten sowie über die Expeditionen, die die Objekte zum Museum gebracht haben. Über die „random“-Visualisierung hinaus gibt es eine Visualisierung, die die Objekte auf einer Mercatorschen Weltkarte an dem Ort platziert, an dem sie gefunden

- 1 Ich bedanke mich ganz herzlich bei den Teilnehmer*innen an der ÖGEKW-Tagung in Klagenfurt am Wörthersee 2023, die mit ihren Diskussionsbeiträgen bei meiner Keynote maßgeblich zur Weiterbearbeitung meiner Datenforschung beigetragen haben. Teile der Forschung, die in diesem Aufsatz diskutiert werden, sind bei einer Fellowship am Center for Advanced Internet Studies (CAIS) entstanden.
- 2 <https://amnh-sciviz.github.io/collectionscope/apps/amnh/> (Zugriff: 1.7.2024). Siehe auch John S. Hansen: Cutting Edge and Cutting Corners: Evolving Technology, Expanding Usership, and Responsive Solutions in a Museum Database. In: *Advances in Archaeological Practice*, 7(3), 2019.

wurden. In einer dritten Visualisierung befinden sich die Bilder in einer Zeitröhre mit einer Länge von 170 Jahren. Die letzte Visualisierungsart besteht aus einer Darstellung der abgebildeten Objekte in einer vom Programm bezeichneten Rennstrecke, die die Bilder der Museumsobjekte auf Bahnen zeigt, deren Breite Kontinente und deren Länge die Zeit repräsentieren – eine besondere Art, Ort und Zeit gleichzeitig zu visualisieren.

Wie Paul Dourish³ darauf hinweist, dass ein Feld in einer Exceltabelle eine Handlungseinheit ist (unit of action), die dafür da ist, bearbeitet zu werden, so sind auch die klickbaren Objekte im *Collectionscope* Handlungseinheiten. Ich kann auf die 250.000 Objekte klicken, sie ansehen und mehr über sie erfahren. Die Visualisierung bietet mir das Gefühl einer transzendenten Macht, 250.000 Objekte zur Hand zu haben und mit ihnen mühelos und konsequenzlos zu tun, was mir angeboten wird. Zugleich begegne ich den Objekten aus einer unendlichen Distanz, die mir niemals eine körperliche und materielle Nähe zu ihnen ermöglichen wird.

Bei meinem letzten Besuch des *American Museum of Natural History* in New York im Jahr 2022 verweilte ich lange bei Objekten chinesischer Wissenschaft und afrikanischer Geschlechterbeziehungen, die bei mir das Nachdenken evozierten. Auch wie die Objekte kuratiert sind, beeindruckte mich: Viele Objekte sind in Vitrinen, andere freistehend oder hängend gestaltet. Es wird mit Farben und Licht in den Räumen gearbeitet und überhaupt bezaubert mich die Anordnung der Räume, die auf mich wie ein Labyrinth wirkt, in dem ich mich verliere. Sie gibt mir ein Gefühl von Demut vor den vielen Gegenständen und macht mich zugleich neugierig, mehr zu entdecken. Zudem bemerkte ich bei meinem jüngsten Besuch, wie die Wandfarbe in großen Blättern von manchen Wänden und Decken hing und abzufallen drohte. Sie erinnerte an den knappen Haushalt öffentlicher kultureller Einrichtungen in den Vereinigten Staaten, der in starkem Kontrast zu dem privatwirtschaftlichen Luxus und Überverbrauch stand, den ich draußen auf den Straßen von New York erlebte. In vielerlei Hinsicht machte das Museum auf sich als Museum aufmerksam und die Objekte präsentierten sich unverkennbar als kuratierte Ausstellungsobjekte.

3 Vgl. Paul Dourish: *The Stuff of Bits: An Essay on the Materialities of Information*. Cambridge 2017.

Die Objekte des Museums oder ihre Abbildungen sowie deren Umgebung sind Daten für meine zwei kurzen Erzählungen aus dem Museumsbesuch sowie aus meiner Nutzung von *Collectionscope*. Sie sind Daten im Sinn von aufbereitetem und rekontextualisiertem Material, das eine lesbare Form angenommen hat und als solche selbst als Material für ihre Weiterbearbeitung gilt, wobei sie bei der Weiterbearbeitung ihren indexikalen Charakter beibehält.⁴ Durch ihre unterschiedliche Situierung⁵ und ihre unterschiedlichen Arten, mir zu begegnen, ließen die Daten aus *Collectionscope* und die Daten aus dem Museum mich verschiedene Erzählungen zum Ausdruck bringen.

Ich möchte hier auf den Unterschied zwischen meinen Erinnerungen aus dem Besuch vor Ort des *American Museum of Natural History* an der Upper West Side in New York und der Erzählung derselben Sammlung im *Collectionscope* hinweisen. Mein Besuch im Museum hat mich dazu bewegt, von Spannungen in der Stadt zu berichten, von der wirtschaftlichen und politischen Situation in den Vereinigten Staaten, von Objekten, bei denen ich bei meinem Besuch verweilt und nachgedacht habe. Die Erzählung meiner Erinnerung ist affektiv geprägt. Im Gegensatz dazu regte *Collectionscope* eine Erzählung aus der Perspektive der gesamten Sammlung und über die räumlichen sowie zeitlichen Herkünfte der Objekte an. Die Darstellung der individuellen Objekte war in meiner Erzählung eher technowissenschaftlich geprägt.

Pierre Bourdieu⁶ beklagt, dass Architekturmodelle Gebäude und Städte aus einem Blick von Oben darstellen, den kein Mensch jemals haben wird, denn er erlebt Gebäude und Städte durch seine körperliche Bewegung in, durch und neben diesen Einrichtungen, nicht über ihnen. Dieser Vergleich spiegelt den Unterschied zwischen

- 4 Vgl. Bruno Latour: Zirkulierende Referenz: Bodenstichproben aus dem Urwald am Amazonas. In: Ders.: *Die Hoffnung der Pandora: Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft*. Berlin 2002, S. 36–95. Die Objekte – die Daten – verweisen in beiden Fällen auf dasselbe Material, auf die Objekte in der Sammlung: Im *Collectionscope* verweisen die Bilder auf Objekte in der Sammlung im *American Museum of Natural History*, die die gleichen Objekte sind (das gleiche Material), die ich bei meinem Museumsbesuch gesehen habe.
- 5 Vgl. Yannis A. Loukissas: *All Data Are Local: Thinking Critically in a Data-Driven Society*. Cambridge, MA 2022.
- 6 Vgl. Pierre Bourdieu: *Homo Academicus*. Berlin 1992.

meinen Erinnerungen an den Besuch im Museum und meiner Erzählung von *Collectionscope* wider. Letztere zeigt die Objekte aus einer distanzierten Perspektive vor dem Raster der Weltkarte und einer linearen Zeitlinie, wobei die Erinnerung an meinen Besuch einen engagierten Charakter hat.

Der Vergleich mag ungerecht angelegt erscheinen. Ich habe mich mit *Collectionscope* nur als Beta-Version beschäftigt und deutlich weniger Zeit mit ihr verbracht als im *American Museum of Natural History*. Die finale Version von *Collectionscope*, die Zugang zu mehr Objekten geben wird, wird mich sicherlich dazu verleiten, mehr Zeit im Programm zu verbringen. Trotzdem ist es auch sicher, dass ich, wenn ich nach New York reise, mir einen Nachmittag für den Museumsbesuch frei nehme und einen Ticketpreis von 28 US-Dollar bezahle, meine Aufmerksamkeit und Emotionalität voll und ganz und über längere Zeit den Objekten widme. Michael Hagner⁷ unterstreicht einen ähnlichen Effekt beim Vergleich von physikalischen Bibliotheken und online zugänglicher Open-Access-Literatur. Die Schnelligkeit, mit der ich ein Open-Access-Buch im Internet finden und durchblättern kann, lässt mich weniger bei den einzelnen Quellen verweilen, sie erleben und über sie nachdenken, als wenn ich in eine Bibliothek gehe – und damit Zeit für den Bibliotheksbesuch reserviert habe, um mich mit Büchern zu beschäftigen – und die Bücher aus dem Regal hole, sie in der Hand halte, sie durchblättere und lese.⁸

Bei Bourdieu sowie bei Hagner geht es um verschiedene Erfahrungen, die distanzierter und mentaler oder engagierter und praktischer sind. Bei meinem Vergleich zwischen meinem Besuch im *American Museum of Natural History* und meiner Nutzung von *Collectionscope* habe ich die Erzählungen fokussiert, die die Nutzung der

7 Vgl. Michael Hagner: Vortrag gehalten an der Ruhr-Universität Bochum 2016.

8 Für Diskussionen über den Vergleich digitaler und nichtdigitaler Museumsobjekte siehe Werner Schweibenz: Das Museumsobjekt im Zeitalter seiner digitalen Repräsentierbarkeit. In: Elke Murlasits, Gunther Reisinger (Hg.): *Museum multimedial: audiovisionäre Traditionen in aktuellen Kontexten*. Münster 2012, S. 47–70; Christoph Bareither, Katharina Geis, Sarah Ullrich u. a.: *Digitales Bildkuratieren*. Hildesheim 2023, haben zudem ethnografisch untersucht, wie digitale Anwendungen nicht getrennt von, sondern auch als Teil von verorteten Ausstellungen kombiniert werden.

Software und der Museumsbesuch inspiriert haben: eine distanziertere und eine engagiertere Erzählung. Von Haraway⁹ inspiriert, interessiert mich, welche Geschichten unsere Erfahrungen uns verleiten zu erzählen. Denn es geschieht weitgehend durch Erzählungen, dass wir Beziehungen zu anderen menschlichen und nichtmenschlichen Kollektiven eingehen. Erzählungen stellen Beziehungen her und flechten Kollektive. Verschiedene Erzählungen erzeugen verschiedene Beziehungen, oder wie Haraway unterstreicht: „[i]t matters what stories tell stories“¹⁰. Erzählungen sind durch situierte Erfahrungen und damit durch die Kontexte geprägt, in denen sie entstanden sind. Ein Besuch im *American Museum of Natural History* und die Nutzung von *Collectionscope* situieren Erfahrungen, unterscheiden sich und haben verschiedene Kontexte, weswegen verschiedene Erzählungen daraus entstehen. Allein der Unterschied zwischen „Besuch“ und „Nutzung“ leitet verschiedene Erzählungen ein.

Erzählungen generieren verschiedene Beziehungen: Die distanzierte Erzählung, die durch meine Nutzung von *Collectionscope* entstanden ist, ist für einen fokussierten Austausch über die Sammlung sowie über einzelne Objekte geeignet. Solche Austausche, die auch ihre Dokumentation voraussetzen, sind für spezialisierte, technowissenschaftliche und professionelle Kontexte geeignet, für Expert*innenrunden oder auch für bürokratische Kontexte, in denen Phänomene der Welt (so gut wie möglich) isoliert und in Übereinstimmung mit gesetzten Methoden, Vorschriften oder Richtlinien behandelt, Probleme fokussiert und Lösungen identifiziert werden. Sie unterstützen und stärken solche Kollektive, solche Arten von Austauschen und solche Lebensformen, die sich durch fokussierte Informationen und Austausche gut entwickeln.

Die engagierte Erzählung aus dem *American Museum of Natural History* ist in ihrer mäandernden Art für Gespräche des alltäglichen Austauschs geeignet, die weniger ergebnisorientiert sind, sondern teilweise für den Austausch selbst da sind, der bestehende Verständnisse durch die erzählten Phänomene ergänzt, neu beleuchtet oder infrage stellt, komplex verwoben mit anderen Phänomenen

9 Donna J. Haraway: Unruhig bleiben: Die Verwandtschaft der Arten im Chthuluzän. Frankfurt a. M. 2018.

10 Ebd., S. 35.

und Ereignissen. Es gibt Teile der Kultur- und Sozialwissenschaften, die diese Art von Erzählungen zu ihrer Expertise gemacht haben, so wie auch oft die Kunst engagierte über distanzierte Erzählungen bevorzugt.¹¹ Engagierte Erzählungen etablieren einen Austausch, der das Erleben der Phänomene und Ereignisse schätzt und auch wie sie spezifisch von der erzählenden Person erlebt wurden. Isabelle Stengers¹² assoziiert eine solche Erzählart mit *Connoisseurs* oder intelligenten Öffentlichkeiten, die ich als wild bezeichnen würde, weil sie sich ohne Rücksicht auf disziplinäre Grenzen und ohne Orthodoxien wissenschaftlicher oder bürokratischer Begrifflichkeiten und Vorgänge für die Vielfalt der Existenz von und des Umgangs mit den Phänomenen und Ereignissen interessieren. Engagierte Erzählungen unterstützen und stärken solche Kollektive, solche Arten von Austausch und solche Lebensformen, die durch diese wilde Heterogenität aufblühen.

Wie jede distanzierte Unterscheidung ist auch der Vergleich zwischen distanzierter und engagierter Erzählungen nur als Hinweis auf eine differenzierte Beobachtung zu nehmen und nicht als Definition von zwei voneinander getrennt tatsächlich existierenden Erzählformen. Beide sind komplexer, als hier beschrieben und in- und miteinander verwoben. Die Differenzierung ist bei der Entwicklung verschiedener Erzählungen durch Daten und bei der Berücksichtigung nützlich, bestimmte Kollektive und Arten des Austausches zu unterstützen.

In diesem Essay werde ich weitere Untersuchungen darüber vornehmen, welche Erzählungen Daten ermöglichen und welche Beziehungen sie unterstützen. Als Erstes diskutiere ich, wie Datenvisualisierungen multiple Erzählungen erzeugen können. Darauf folgt eine Analyse der möglichen Responsabilität von Daten sowie

11 Philipp Fischer, Gabriele Gramelsberger, Christoph Hoffmann u. a.: *Natures of Data: A Discussion between Biology, History and Philosophy of Science and Art*. Diaphanes. Zürich 2020, S. 12: Sie notieren, dass die (biologische) Wissenschaft sucht, Daten von ihrer verwirrenden Umwelt zu bereinigen, um sie zu befähigen, als isolierte Zahlen zu dienen, während die Kunst an der materiellen Bedingung und an konkreten Gegebenheiten interessiert ist, in denen Daten situiert sind.

12 Vgl. Isabelle Stengers: *Another Science is Possible: A Manifesto for a Slow Science*. Cambridge 2018.

von Daten als Akteure kollektiver Datenerzählungen. Am Ende des Essays gehe ich auf die planetare Interdependenz wissenschaftlicher Dateninfrastrukturen und ihre weitgehende Abwesenheit in Erzählungen über wissenschaftliche Dateninfrastrukturen ein.

Datenvisualisierungen und multiple Erzählungen

Die Datenvisualisierung in Abbildung 1 wurde von dem Künstler Kamel Makhloufi erstellt¹³. Die Daten stammen aus der SIGACT-Datenbank, veröffentlicht von Wikileaks und bereinigt von der britischen Tageszeitung *The Guardian*. Jedes Pixel in den Quadraten steht für eine Person, die zwischen dem Jahr 2004 und dem Jahr 2009 während der Besetzung des Irak durch eine von den Vereinigten Staaten angeführte sogenannte „Koalition der Willigen“ getötet wurde. Die blaue Farbe repräsentiert amerikanische Truppen, die hellgrüne Farbe verweist auf irakische Militärs, die orangefarbenen Pixel stehen für Zivilisten und die schwarzen für Rebellen. Auf der linken Seite sind die Verletzten der jeweiligen Gruppen wie in einem Balkendiagramm dargestellt.

Das Quadrat auf der rechten Seite zeigt die Tötungen im Verlauf der Zeit an. Der Beginn des Jahres 2004 befindet sich am oberen Rand des Quadrats, und die Zeit bewegt sich abwärts bis zum Jahr 2009 am unteren Rand. Beide Visualisierungen reduzieren die tragischen Erfahrungen militärischer Aktionen, die sowohl journalistische wie auch ethnografische Berichte eingefangen haben, was uns noch mal daran erinnert, dass in der empirischen Kulturwissenschaft digitale Daten und Datenvisualisierungen immer nur Ergänzungen zu ethnografischen Berichten sein können und sollten.¹⁴ Mein Interesse an den Visualisierungen von Makhloufi ist jedoch ein anderes: Welche Erzählungen legen sie nahe?

13 Kamel Makhloufi: PIXELLATING THE WAR CASUALTIES IN IRAQ, <https://github.com/melka/iraqwarlogs> (Zugriff: 1.7.2024).

14 Vgl. Martina Klausner: A More-than-digital Anthropology. Ethnographies of Participation and Administration. In: Zeitschrift für Empirische Kulturwissenschaft, 118, 2022, S. 5–24; Martina Klausner, Dennis Eckhardt: Digitalität und Ethnografie: Eine Einführung in Forschungsmethoden für mehr-als-digitale Felder. In: Kulturanthropologie Notizen 85, 2023, S. 2–19.

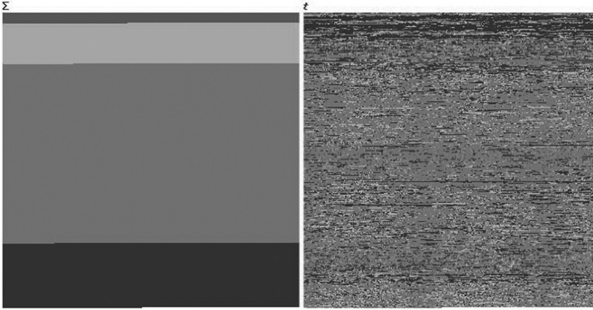


Abb. 1: Kamel Makhloufi (2010): Pixellating the War Casualties in Iraq

Die linke Visualisierung ähnelt einem Balkendiagramm, das Menschen in wenige und grobe Kategorien einordnet. In diesem Fall sind es militärische Kategorien, was nicht verwunderlich ist, da die Visualisierung auf Daten beruht, die das US-amerikanische Militär gesammelt hat. Sie ist hilfreich, um über militärische Erfolge oder Misserfolge zu berichten sowie auch für kritische Auseinandersetzungen und für die Beurteilung der Ungerechtigkeit der Besatzung. Sie erleichtert den Wissensmodus einer distanzierten urteilenden Beobachtung.¹⁵ Sie ist in ihrer Klarheit sehr einfach zu lesen und erleichtert Entscheidungen. Sie schließt eher ein Thema, als dass sie neue Fragen aufwirft.

Die Visualisierung auf der rechten Seite erzählt eine komplexere Geschichte als die linke. Zeitlich geordnet vermittelt die Visualisierung den Eindruck einer chaotischen, vielleicht sogar schmutzigen Auseinandersetzung. In der ersten Periode werden hauptsächlich bewaffnete Kräfte getötet, insbesondere Aufständische. Bald jedoch – wenn wir uns ein Stückchen weiter nach unten bewegen – sind zunehmend Zivilisten unter den Getöteten. Dies – und das ist die bittere Pointe der Erzählung – ändert sich nicht wesentlich, bis das Quadrat, aber nicht die Besatzung endet. Die vier Farben in der Visualisierung auf der rechten Seite sind alle miteinander vermischt und in räumlicher Nähe zueinander, was die Visualisierung weniger dazu geeignet macht, über die quantitativen Differenzen des Tötens von Rebell*innen, Zivilist*innen, irakischen und amerikanischen Truppen

15 Vgl. Estrid Sørensen: *The Materiality of Learning: Technology and Knowledge in Educational Practice*. Cambridge 2009.

zu erzählen. Vielmehr befähigt sie uns dazu, über die militärischen Auseinandersetzungen als ein fortlaufendes Geschehen zu reden, in dem Menschen verschiedener Zugehörigkeiten nicht sauber getrennt agieren, sondern alle gemeinsam in das Elend des Konfliktes verwickelt sind. Ich stelle mir die repräsentierten Personen nicht mehr als Menschen vor – wie bei der linken Visualisierung –, die streng voneinander getrennt sind und nur mit Menschen ihrer eigenen Kategorie zusammenleben, sondern ich sehe vor meinem inneren Auge, wie sie alle auf irakischen Straßen entlanglaufen, in denselben Läden ihr Brot kaufen und auf dem Bürgersteig aneinander vorbeilaufen. Bis sie auch dort durch Bomben oder Schießereien getötet werden. Die Pixel sind durchmischt, die Kategorien weniger prägend. Diese Visualisierung evoziert dichtere Erzählungen und fordert auch mehr Zeit, um sie zu verstehen. Wir müssen uns auf sie einlassen und die Geschichte nacherzählen, um die Visualisierung zu verstehen. Sie lädt weniger zu einer distanziert urteilenden Beobachtung ein und eher zum Nachdenken. Zum Teil auch einfach deswegen, weil sie ungewöhnlich ist.

Es ist faszinierend, wie sehr das Hinzufügen einer einzigen Variable zur Visualisierung – Zeit – die Erzählung verändert. Eher als zwei einzelne Visualisierungen für sich ist Makhloufis Doppeltvisualisierung spannend, weil sie uns zwei verschiedene Geschichten erzählen lässt. Es ist die Differenz zwischen den Erzählungen, die das Nachdenken sowie das Neudenken fördert¹⁶, getrieben durch die Friktion, die zwischen ihnen entsteht.¹⁷ Datenforschung bietet die Möglichkeit, sehr viele verschiedene Visualisierungen zu erstellen und damit verschiedene Geschichten zu erzählen. Das macht sie m. E. produktiv für die empirische Kulturwissenschaft. Mit unter anderem Annemarie Mol¹⁸ können wir unterstreichen, dass die zwei

16 Vgl. John Dewey: *The Public and Its Problems: An Essay in Political Inquiry*. Athens 2012; Tanja Bogusz: *Experimentalismus und Soziologie. Von der Krisen- zur Erfahrungswissenschaft*. Frankfurt a. M., New York 2018.

17 Vgl. Anna L. Tsing: *Friction. An Ethnography of Global Connections*. Princeton 2005.

18 Vgl. Annemarie Mol: *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice*. Durham 2003; Estrid Sørensen, Jan Schank: *Praxeographie [Praxeography]*. In: Susanne Bauer, Torsten Heinemann, Thomas Lemke (Hg.): *Science & Technology Studies: Klassische Positionen und aktuelle Perspektiven*. Frankfurt a. M. 2017, S. 407–428.

verschiedenen datengenerierten Erzählungen nicht auf zwei unterschiedliche Konflikte hinweisen, oder auf verschiedene Aspekte eines Konflikts, zwischen denen entschieden werden kann oder sollte. Vielmehr weisen Doppelt- oder Mehrfachvisualisierungen auf die Multiplizität eines Phänomens hin, die eine eindeutige und vollendete Erzählung unmöglich macht und die Komplexität und Heterogenität von situierten Praktiken sowie von Erinnerungen fokussiert.

Von Datenerzählungen zu Responsabilität durch Daten

Welche Erzählungen legen öffentliche Datensätze nahe? Die Frage ist wichtig, da amtliche Daten unser aller Daten sind und auch eine gewisse Autorität besitzen. Die Frage ergab sich zu Anfang der Forschung einer Studierendengruppe im Jahr 2021. Sie interessierte sich für die Möglichkeit von Geflüchteten, an Informationen auf Webseiten der Stadt Bochum zu gelangen. Der Hintergrund der Frage war die Erfahrung einer Studierenden durch ihre Arbeit mit Geflüchteten, dass öffentliche Webseiten für diese Menschen eine Herausforderung darstellen. Es sollte sich später zeigen, dass es viel mehr als sprachliche Herausforderungen sind. Die Sprache war jedoch der erste Punkt, der die Aufmerksamkeit der Gruppe auf sich zog. Die Studierenden suchten nach Daten über die Sprachkompetenzen von Geflüchteten in Bochum, welche es jedoch nicht zu geben schien. Stattdessen fanden sie Daten im Informationsportal der Stadt zur Staatsangehörigkeit ihrer Bürger*innen.¹⁹ Obwohl viele – aber nicht alle – Nationalstaaten sich um Einsprachigkeit bemühen, gibt es keine zwingende Übereinstimmung zwischen einer Staatsangehörigkeit und einer Sprachkompetenz. Auch weil viele Menschen Fremdsprachen wie Englisch, Französisch oder Deutsch beherrschen, sagt die Staatsangehörigkeit nur bedingt etwas über die Sprachkenntnisse von Menschen aus.

Daten zu Staatsangehörigkeit sprechen eine rechtliche Sprache. Sie befähigen uns, Erzählungen über Bleibeperspektiven zu erstellen, über Abschiebung und über Flüchtlingsstatus. Solche Erzählungen sind nicht nur isolierte Endprodukte einer Erfahrung

¹⁹ <https://bostatis.bochum.de/#app/mainpage/Bev%C3%B6lkerung/> (Zugriff: 1.7.2024).

oder eines Datensatzes, sondern befähigen zudem, bestimmte Beziehungen zu knüpfen. Haraway²⁰ führt den Begriff der Responsabilität ein, um die Aufmerksamkeit für Beziehungen, Infrastrukturen und Konsequenzen zu schärfen, die Akteur*innen befähigen, auf eine Anfrage, Aufforderung, Einladung, Angebot usw. zu reagieren oder zu antworten. Staatsangehörigkeit, Bleibeperspektiven, Abschiebung und Flüchtlingsstatus gehören zum Diskurs des Rechts und machen ihre Leser*innen responsabel auf rechtliche, staatliche oder behördliche Themen. Sie ermöglichen es ihren Leser*innen weniger, darüber zu reden, wie Menschen mit verschiedenen Sprachen befähigt werden, miteinander zu kommunizieren. Damit war die Frage der Studierenden geweckt, ob die fehlenden Daten zu Sprachkenntnissen der Bewohner*innen Bochums ihr Gegenstück in einer fehlenden Wissensinfrastruktur²¹ finden würden, die es den Behörden erleichtert hätte, über die Sprachkompetenzen nachzudenken und damit darüber, wie sie besser mit Menschen mit verschiedenen Sprachkompetenzen kommunizieren können. Die Studierenden zogen in die Stadt, um der (fehlenden) Wissensinfrastruktur zu den Sprachkenntnissen der Bewohner*innen nachzugehen und entdeckten, dass alle öffentlichen Hinweisschilder der Stadt – auch diejenigen, die den Weg zur Ausländerbehörde zeigten – ausschließlich auf Deutsch waren. Auch wenn diese Hinweise nicht ausreichten, um die Verfasstheit der Wissensinfrastruktur der Stadt Bochum im Detail zu bestimmen, motivierten sie die Studierenden, die Responsabilität der Behörden bezüglich der Sprachkompetenzen von Geflüchteten zu fördern. Sie erstellten eine Anleitung dafür, wie Behörden ihre Webseiten für Personen anderer Sprachen als Deutsch zugänglich machen können. Sie trugen damit zu Komponenten einer Wissensinfrastruktur bei, die die Behörde gegenüber Bewohner*innen als Menschen mit verschiedenen Sprachkompetenzen responsabel machen können.²²

- 20 Vgl. Donna J. Haraway: *Unruhig bleiben: Die Verwandtschaft der Arten im Chthuluzän*. Frankfurt a. M. 2018.
- 21 Vgl. Emma Cardwell, Solveig Joks, John Law: *Colonialism and the Infrastructures of Knowing*. In: Alan Irwin, Ulrike Feld (Hg.): *The Encyclopedia of Science & Technology Studies*. Cheltenham 2022.
- 22 Die Ergebnisse des Projekts können unter http://datastories.rub.de/sprache_datastory/ eingesehen werden (Zugriff: 1.7.2024).

Dieser Blick auf Daten betrachtet sie nicht nur als Repräsentationen einer mehr oder weniger distanzierten Wirklichkeit, sondern als Komponenten von Wissensinfrastrukturen, die spezifische Erzählungen und spezifische Verantwortlichkeiten erleichtern und andere erschweren.

Kollektive Erzählungen durch Daten

Zusammen mit Laura Kocksch führten wir 2019 einen Datasprint in unserem interdisziplinären Graduiertenkolleg SecHuman durch. Die Beteiligten waren Informatiker*innen sowie geistes- und sozialwissenschaftliche Forscher*innen des Graduiertenkollegs. Abbildung 2 zeigt eine Netzwerkgrafik mit den Publikationen der Beteiligten zu Cybersicherheit.²³ In der Grafik sind Publikationen verknüpft, in denen dieselben semantischen Einheiten auftreten. Sie zeigt nicht überraschend, dass einige Publikationen in dem sehr heterogenen Graduiertenkollegium weit auseinanderliegen, wobei andere enger semantisch verknüpft sind.

Die farbigen Cluster des Netzwerks sind jedoch andere, als die Beteiligten – inklusive wir selbst – vermutet hatten. Die Publikationen eines Kollegen aus der Kryptografie, der generell als eine zentrale Person mit vielfältigen Beziehungen im Forschungsverbund angesehen wurde, landeten in einer abgesonderten (orangenen) Provinz auf der Karte. Dies bedeutet nicht, dass die Grafik als Beleg für ein Beziehungsgeflecht gelesen werden kann, das unabhängig von den Erfahrungen der Alltagspraktiken im Graduiertenkolleg existiert. Vielmehr nutzten wir die überraschende Visualisierung unserer Publikationsverwandtschaften als Anlass dazu, in einem Datasprint mit den Mitgliedern des Graduiertenkollegs eine neue Erzählung der interdisziplinären Beziehungen im Kolleg kollektiv zu erstellen. Wesentlich war nicht nur, was die Datenvisualisierungen zeigten, sondern auch, dass sie eine andere – visuelle – Sprache verwendeten als das Vokabular unserer wissenschaftlichen Disziplinen, das wir

23 Vgl. Laura A. Kocksch, Estrid Sørensen: Towards a Typology of Interdisciplinarity in Cybersecurity: Trade, Choice, and Agnostic-Antagonist. In: Proceedings of the 2023 New Security Paradigms Workshop (NSPW '23). New York 2023, S. 116–129.



Abb. 2: Netzwerkgrafik von Publikationen des Graduiertenkollegs

üblicherweise für den Austausch nutzen. Diese verfremdende visuelle Sprache stellte alle Teilnehmenden, die in ihrem wissenschaftlichen Alltag hochspezialisierte Expert*innen sind, vor ein und dieselbe Herausforderung, Worte zu finden, um über die Verwandtschaft, die die Netzwerkgrafik darstellt, zu erzählen. Die Verfremdung der Datenvisualisierung hat damit einen kollektivierenden Effekt auf die Erzählung und auf das Knüpfen von Beziehungen.

In einem weiteren Datasprint im Rahmen eines Studienprojekts luden unsere Studierenden Bochumer Klima-Akteur*innen aus der Stadtverwaltung, von Scientists for Future sowie von Ende Gelände ein. Auch hier dienten Daten als Anlass für kollektive Erzählungen und für das Knüpfen neuer Beziehungen. Die Herausforderung in Bochum war, dass es sehr viele Akteur*innen gab, die sich für Klimaschutz einsetzten, wobei es zwischen ihnen wenig Koordination und Kooperation gab. Unsere Überlegung war, ob man durch

Daten eine kollektive Erzählung anstoßen könnte. Dabei gingen wir einen Schritt weiter als im Sprint zu Cybersicherheit und erstellten einen spekulativen Datensatz. Auf Grundlage von Informationen der Webseiten von 33 Klima-Gruppierungen der Stadt erstellten wir einen Datensatz, der ihre jeweiligen Themen listete und quantitativ schätzte, wie sehr die Gruppierungen sich für die verschiedenen Themen einsetzen. Die Selbstdarstellungen der Webseiten reichten eindeutig nicht dafür aus, die Gruppierungen realistisch zu repräsentieren. Der Datensatz und seine Visualisierungen waren entsprechend spekulativ in dem Sinn, dass sie nicht darauf zielten, die Realität der Gruppierungen darzustellen, sondern als Material fungieren sollten, das die Teilnehmenden verändern und überarbeiten konnten, um dabei eine gemeinsame Geschichte über die Klimaaktivitäten in der Stadt zu erzählen.

Üblicherweise nehmen Datendesigner*innen an Datasprints teil und ordnen die Daten für die Teilnehmenden an, sodass schöne und oft beeindruckende Visualisierungen erstellt werden. Wir hatten einerseits keine professionellen Datendesigner*innen im Team, verzichteten jedoch andererseits auch gern darauf, da es genau die gemeinsame Arbeit an den Daten und an den Datenvisualisierungen war, die den Anlass für kollektives Erzählen generieren sollte – darüber wie die Daten am besten visualisiert werden konnten, welche Werte von Relevanz waren, wer sie vertrat usw. Im Anschluss an Isabelle Stengers²⁴ können wir solche Daten nicht nur spekulativ nennen, sondern sogar auch „idiotische Daten“. Stengers hat den „Idiot“ als eine konzeptuelle Figur eingeführt, die „sich der Einmütigkeit widersetzt, in der sich eine Situation präsentiert, und dadurch das Denken oder Handeln mobilisiert“²⁵. Der Idiot kann jedoch nicht erklären, was vor sich geht, denn er „kann weder antworten noch das Thema diskutieren [...] [er] weiß nichts [...] er verlangt die Entschleunigung“²⁶. Statt als wissenschaftliche Expert*innen oder als professionelle Datendesigner*innen aufzutreten, die eindeutige Daten und

24 Vgl. Isabelle Stengers: *The Cosmopolitical Proposal*. In: Bruno Latour, Peter Weibel (Hg.): *Making Things Public*. Cambridge 2005, S. 994–1003.

25 Ebd., S. 994, eigene Übersetzung aus dem Englischen.

26 Ebd.

Evidenzen vorlegen und damit die Deutungshoheit für sich behalten, legten wir – Studierende und Dozent*innen – idiotische Daten vor, um das Denken und das Erzählen der Teilnehmenden anzuregen.

Als Akteure in Kooperationsprozessen haben spekulative und idiotische Daten das Potenzial, neue und kollektive Erzählungen anzuregen, die potenziell neue Beziehungen knüpfen können.

Die planetare Interdependenz von Daten in Erzählungen miteinbeziehen

Bewegen wir uns etwas von den Daten selbst weg und betrachten die Infrastruktur der Daten. Die Digitalisierung von Daten – sowohl Daten, die wir in Anlehnung an Rogers²⁷ digital geborene Daten nennen können, wie auch analoge Daten, die später digitalisiert werden – erfordert eine umfassende Infrastruktur der Speicherung sowie der Prozessierung von Daten. Auch wenn Begriffe wie „Cloud“ sowie das „Virtuelle“ Erzählungen über Daten als immateriell voranbringen, ist es mittlerweile allgemein bekannt, dass Daten umfassende Mengen an Strom verbrauchen sowie auch Rohstoffe, die in großem Umfang von der Oberfläche des Planeten abgebaut werden.²⁸ Weil digitale Daten das Teilen und die Wiederverwendung von Forschungsdaten ermöglichen und die EU mit Nachdruck eine Erzählung davon vorantreibt²⁹, werden Dateninfrastrukturen weiter und weiter ausgebaut. Bei Berufungsverhandlungen werden zunehmend Dateninfrastrukturen gefordert, Institute richten Serverräume und HPC-Cluster (Hochleistungsrechner) ein und Universitäten bauen eigene größere, leistungsfähigere Data Centers – auch in Universitätsverbänden –, welche als Bausteine für Erzählungen über die Wettbewerbsfähigkeit der Universitäten dienen. Diese Einsichten stammen aus meiner aktuellen Forschung zu universitären Data Centers, die im Rahmen des SFB 1567 „Virtuelle Lebenswelten“³⁰ durchgeführt wird und

27 Vgl. Richard Rogers: *Digital Methods*. Cambridge 2015.

28 Vgl. Kate Crawford: *An Atlas of AI*. New Haven 2021; Tung-Hui Hu: *A Pre-History of the Cloud*. Cambridge 2016.

29 Klaus Hoeyer, Sara Green, Andrea Martani u. a.: Health in data space. Formative and Experiential Dimensions of Cross-Border Health Data Sharing. In: *Big Data & Society* 11 (1), 2024.

30 <https://www.virtuelle-lebenswelten.de> (Zugriff: 1.7.2024).

zudem zeigt, dass sowohl die technischen Infrastrukturen deutscher Universitäten, ihre Beschaffungsinfrastrukturen, die Arbeitsteilung zwischen wissenschaftlichem und technischem Personal, die Wissenschaftsfreiheit und nicht zuletzt der Wettbewerb in der Wissenschaft dafür sorgen, dass die planetare Interdependenz von Forschungsdateninfrastrukturen weitgehend unbeachtet in Erzählungen über universitäre und wissenschaftliche Dateninfrastrukturen bleibt.³¹ Dateninfrastruktur wird an Universitäten vor allem im Bereich der Lebens-, Technik- und Naturwissenschaften ausgebaut und Erzählungen über Dateninfrastrukturen sind hier besonders konsolidiert. Dateninfrastrukturen der empirischen Kulturwissenschaft sind weit weniger ausgebaut, zeigen entsprechend eine deutlich bessere Klimabilanz und sind (noch) weniger pfadabhängig, was die Entwicklung von Dateninfrastruktur angeht. Sie besitzt damit noch eine Flexibilität, die es ihr eher als anderen Wissenschaften ermöglicht, die planetare Interdependenz von Dateninfrastruktur in ihre Erzählungen von ihren wissenschaftlichen Dateninfrastrukturen einzubauen und diese auch beim Ausbau dieser zu beachten.

Erzählende Daten in der empirischen Kulturwissenschaft

In den Technik-, Natur- und Lebenswissenschaften sowie in den Computational Social Sciences und Digital Humanities werden digitale Daten überwiegend als Grundlagen für wissenschaftliche Evidenz verstanden.³² Ich habe anhand mehrerer Beispiele argumentiert, dass Daten nicht nur repräsentieren, sondern auch Erzählungen erzeugen. Als Grundlage für Erzählungen bieten digitale Daten neues Material

31 Vgl. Leman Çelik, Estrid Sørensen: Scientific engagements with data infrastructures and their planetary matter. In: Joachim Baur, Claus-Marco Dieterich, Michaela Haibl, Gudrun König, Jens Stöcker, Markus Tauschek, Jan Watzlawik (Hg.): *Analysen des Alltags. Komplexität, Konjunktur, Krise. Tagungsband des 44. DGEKW-Kongress in Dortmund* (im Erscheinen); Estrid Sørensen, Stefan Laser: *Towards Artful Sustainable Integration of IT Infrastructures*. In: Patricia Jankowski, Anja Höfner, Marja L. Hoffmann u. a. (Hg.): *Shaping Digital Transformation for a Sustainable Society. Contributions from Bits & Bäume*. Berlin 2023, S. 87–90.

32 Vgl. Lina Franken: *Digitale Methoden für qualitative Forschung. Computationelle Daten und Verfahren*. Münster 2023.

für die empirischen Kulturwissenschaften, das sowohl dazu dienen kann, neue Geschichten zu erzählen, neue Beziehungen zu knüpfen und Wissensinfrastrukturen zu formen sowie kollektive Erzählungen zu generieren. Zudem kann – und sollte – die empirische Kulturwissenschaft die planetare Interdependenz von Dateninfrastrukturen in ihre Erzählungen über Daten integrieren. Weil die Verwendung von digitalen Daten noch relativ jung in der empirischen Kulturwissenschaft ist und im Fachbereich kaum Pfadabhängigkeit erfährt, bestehen weite Gestaltungsmöglichkeiten darüber, wie Erzählungen mit ihnen geformt werden.

Whether in quantitative, semantic, photographic or other forms, digital data are usually treated as representations of worlds that are separate from the data. These are distant data. The chapter argues that data also tell stories. Story-telling data are engaged data that lend themselves to ethnographic research. Data can not only represent and tell stories in different ways with distant and engaged data; they also enable different social and material relations and impede others. The choice between distant and engaged data is thus also a question of worlding.



Kopräsenzen

„Shaping Urban Future“. Transformationen im Kontext von Stadt, Raum und Digitalität

Transformationen der Stadtlandschaft

Seit beinahe 20 Jahren gibt es in dem ehemaligen Bosch-Küchenstudio in der Münchner Seidlstraße keine Küchengeräte mehr. In der Zwischenzeit war das Areal unweit der Münchner Innenstadt für rund acht Jahre ein Club.¹ Seit 2014 ist aber auch diese Location, das „Meinburk“, das Mitgliedern exklusiv per digitalem Fingerabdruck zugänglich war, eine abgeschlossene Episode der Münchner Stadtgeschichte. Wenige Wochen vor dem Aus machte der Laden mit einer Rechnung von über 250.000 Euro für Getränke – die ein Gast am Faschingsdienstag bargeldlos mit Kreditkarte beglichen hatte – in den sozialen Medien von sich reden, worüber unter anderem die Münchner *Abendzeitung* berichtete.² Weil der Vermieter den Vertrag nicht verlängern wollte, war die Party bald vorbei. Wie das umgebende Gelände stand aber auch das eingeschossige Gebäude, in dem sich der Club eingerichtet hatte, im Anschluss weitere zehn Jahre lang leer. Da er keine neuen Räumlichkeiten finden konnte, hat sich der ehemalige Pächter und Betreiber Konstantin Irnsperger anderen Projekten gewidmet. Nachdem er zunächst das Café Vorhoelzer auf der Dachterrasse der Technischen Universität München (TUM) für

- 1 Alex Kappen: Stadtgeflüster: Club Meinburk: Aus nach acht Party-Jahren. In: Prinz München 2014, <https://prinz.de/muenchen/artikel/114259-club-meinburk-aus-nach-acht-party-jahren/> (Zugriff: 25.1.2024).
- 2 Vgl. Thomas Gautier: Meinburk: Feiern für 250.000 Euro. In: *Abendzeitung München*, 6.3.2014, <https://www.abendzeitung-muenchen.de/muenchen/stadtviertel/meinburk-feiern-fuer-250000-euro-art-519244> (Zugriff: 25.1.2024).

einige Jahre bespielt hatte, folgten zwei Hotels: mit seiner The New Munich GmbH hat der Unternehmer unter anderem das ehemalige „Anna-Hotel“ in zentraler Lage zwischen Münchner Hauptbahnhof und Karlsplatz/Stachus übernommen und zu „Yours Truly“ gemacht, einem digitalen Boutique-Hotel für zahlungskräftige Tourist:innen aus aller Welt.³

Im April 2022 berichtete die *Süddeutsche Zeitung*, dass gleich mehrere Bewerber:innen an der Bebauung des ungenutzten Eckgrundstücks an der Kreuzung Seidl-/Karlsstraße interessiert wären: zum einen zwei staatliche Institutionen – das Bayerische Innenministerium, das vorübergehend die ehemalige Firmenzentrale von Linde bezogen hat, sowie das Bayerische Wissenschaftsministerium – und zum anderen der US-Konzern Apple, ein Global Player an der Schnittstelle von Technologie und Cultural Economy.⁴ In den Kommentarspalten der Online-Ausgaben von *Süddeutscher Zeitung* und *Abendzeitung* entbrannte auf diese Meldung hin eine hitzige Diskussion: Es wurde darum gerungen, was für die Stadt und ihre Bewohner:innen wichtig ist und in Zukunft noch eine Rolle spielen wird.⁵ Von den einen begrüßt wurden Tausende neue Jobs bei Apple, andere fürchteten bereits die Verdrängung, die von den künftigen, mit entsprechendem ökonomischen Kapital ausgestatteten Stelleninhaber:innen – mehrheitlich Ingenieur:innen, wie kolportiert wurde – ausgehen könnte. Wieder anderen war es unbegreiflich, wozu ein Wissenschaftsministerium an diesem Ort gebaut werden oder überhaupt notwendig sein sollte. Eine weitere Person war davon überzeugt, dass Beamt:innen einer solchen Institution ohnehin ebenso

- 3 Ehemaliges Anna Hotel & Restaurant wird zu Yours Truly. In: Top Hotels, 29.3.2021. <https://www.tophotel.de/nach-coronabedingtem-ausanna-hotel-restaurant-feiert-re-opening-als-yours-truly-88081/> (Zugriff: 25.1.2024).
- 4 Vgl. Sebastian Krass: Apple und Ministerien konkurrieren um Grundstück. In: Süddeutsche Zeitung, 5.4.2022, <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/muenchen-apple-grundstueck-seidlstrasse-innenministerium-wissenschaftsministerium-1.5561249> (Zugriff: 20.12.2023).
- 5 Vgl. Krass (wie Anm. 4); Jan Krattiger, Myriam Siegert: München: Freistaat verkauft Grundstück in der Seidlstraße an Apple. In: *Abendzeitung München*, 1.2.2022, <https://www.abendzeitung-muenchen.de/muenchen/stadtviertel/muenchen-freistaat-verkauft-grundstueck-in-der-seidlstrasse-an-apple-art-876422> (Zugriff: 20.12.2023).

viel verdienen wie potenzielle Mitarbeiter:innen eines Tech-Unternehmens. Ein weiterer Punkt in der Debatte war die Frage, warum es bezogen auf dieses Grundstück eigentlich keine Planungen für – gerade in München – so dringend benötigte leistbare Wohnungen gibt.⁶

Besitzer der gefragten Adresse Seidlstraße 15–19 war zu diesem Zeitpunkt kein Unternehmen, sondern der Freistaat Bayern. Nachdem der bevorstehende Abschluss des „Grundstücksdeals“, wie es in den Medien immer wieder hieß, immense Wellen geschlagen hatte, ist vonseiten der Bayerischen Staatsregierung zunächst angekündigt, dass die Verantwortlichen sich durchaus vorstellen könnten, an dieser Stelle bezahlbaren Wohnraum zu schaffen. Es kam jedoch anders: Mit Billigung des Haushaltsausschusses im Bayerischen Landtag wurde das 7.200 Quadratmeter große Areal an den multinationalen Konzern Apple verkauft, der diese Brache und die bereits erworbenen Büroflächen in den umliegenden Straßen zu seinem europäischen Zentrum für Chipherstellung ausbaut.⁷ Alle demokratischen Parteien haben das langfristige Interesse am Standort München und die Investition in eine Schlüsseltechnologie begrüßt, über den Modus herrschte allerdings Uneinigkeit. Stimmen aus den Regierungsparteien und der Opposition forderten eine Vergabe in Erbpacht – aus verschiedenen Gründen, wie der sofortigen Verfügbarkeit der gesamten Summe, wurde dennoch verkauft. Der Preis für das begehrte Grundstück betrug am Ende wohl 251 Millionen Euro und lag damit noch rund 30 Millionen Euro über dem errechneten Marktwert.⁸

Am Beispiel der skizzierten Vorgänge in München wird die ökonomische Bedeutung der Digitalisierung in der spätmodernen, weitgehend kapitalistisch geprägten Stadt unmittelbar evident.

- 6 Vgl. Krass (wie Anm. 4) und Kommentare unter dem auf dem Facebook-Profil der Süddeutschen Zeitung geposteten Artikel vom 5.4.2022.
- 7 Staatliches Grundstück „Seidlstraße 15“ an Apple verkauft. Pressemitteilung der Bayerischen Staatsregierung, 2.3.2023, <https://www.bayern.de/staatliches-grundstueck-seidlstrasse-15-an-apple-verkauft/> (Zugriff: 19.12.2023).
- 8 Vgl. Manuel Rauch, Moritz M. Steinbacher, BR24 Redaktion: „Europäisches Zentrum“: Apple kauft Filetgrundstück in München, 2.2.2023, <https://www.br.de/nachrichten/bayern/europaeisches-zentrum-apple-kauft-filetgrundstueck-in-muenchen,TUil1ya> (Zugriff: 19.4.2023).

Analog deutet sich die Ambivalenz dieser Entwicklung und ihrer Effekte bereits an. Abgesehen von außerordentlichen Ereignissen wie dem beschriebenen Grundstückshandel ist Digitalisierung ein Thema, das in vielen Feldern gleichzeitig eine Rolle spielt. Wie an dieser Stelle exemplarisch nachvollzogen werden kann, wirken sich politische Entscheidungen tiefgreifend auf den städtischen Raum und das Zusammenleben aus. Die Digitalisierung trägt weiter zur Akkumulation von ökonomischem, kulturellem und sozialem Kapital in München bei, und es sind in erster Linie die Bereiche des täglichen Lebens – des Arbeitens, Wohnens, Konsumierens und Kommunizierens –, die sich grundlegend wandeln.

„Auf dem Hintergrund persönlicher und gemeinsamer Situationen“, führt der Geograf Jürgen Hasse aus, „erleben wir, in welcher Weise die Stadt in einer ihrer Gegenden lebendig ist. Schon die mannigfaltigen Kräfte, die den gelebten Raum stimmen, versetzen die lokalen Milieus in Bewegung“⁹. Angesichts der Dynamiken im städtischen Gefüge der Gegenwart geht es im vorliegenden Beitrag vor allem um die lebensweltlichen Effekte der Digitalisierung und deren Wahrnehmung in der spätmodernen Stadt.¹⁰ Ich gehe in dem Zusammenhang davon aus, dass mit dem zunehmenden Ausbau digitaler Ökonomien und Infrastrukturen gegenwärtig nicht nur die physische Stadtlandschaft nachhaltig umgestaltet wird, sondern sich – im Wechsel – auch kulturelle und soziale Praktiken, Handlungsfelder und Akteur:innen der Stadtgesellschaft tiefgreifend verändern bzw. dass eine urbane Landschaft mit der entsprechenden Gesellschaft entsteht.¹¹ Der Kultur- und Medienwissenschaftler Felix Stalder verwendet dafür den Begriff der *Digitalität*. Darunter versteht er ein „Set von Relationen, das [...] auf Basis der Infrastruktur digitaler Netzwerke in Produktion, Nutzung und Transformation materieller und immaterieller Güter sowie in der Konstitution und Koordination persönlichen und kollektiven Handelns realisiert wird“¹².

9 Jürgen Hasse: *Leib der Stadt. Phänomenographische Annäherungen*. Freiburg, München 2015, S. 90.

10 Vgl. Edward Soja: *Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions*. Oxford 2000.

11 Vgl. Felix Stalder: *Kultur der Digitalität*. Berlin 2016.

12 Stalder (wie Anm. 11), S. 18.

Urbane Assemblagen

Wie sind diese Entwicklungen, die sich aus der Zusammenschau von Digitalisierung und Digitalität im städtischen Gefüge ergeben, aus einer (erkenntnis-)theoretischen Perspektive zu fassen? Die Kulturwissenschaftlerinnen Martina Klausner und Maren Heibges sind im Rahmen eines Lehrforschungsprojekts zu städtischen Mobilitäten und ihrer Exploration der Frage nachgegangen, „wie man die Beziehung zwischen Menschen und ihrer Umgebung, ihrer Umwelt konzeptualisieren und untersuchen“¹³ kann. Ihr Fokus lag dabei auf einer „dynamischen Perspektive“¹⁴, die weder „von einer deterministischen Umwelt-Prägung“¹⁵ der Stadtbewohner:innen noch von „rein symbolisch geprägten urbanen Praxen ohne Verbindung zum physisch-materiellen Stadtraum“¹⁶ ausgeht. Martina Klausner und Maren Heibges verweisen auf Georg Simmels Diagnose „einer Steigerung des Nervenlebens“¹⁷ in der gerade entstehenden Großstadt, die durch das enge Beziehungsgeflecht zwischen Mensch und Stadt bedingt wird. Mit den entsprechenden Wechselwirkungen hat sich auch die „Chicago School of Urban Sociology“ befasst. Mensch-Umwelt-Beziehungen, wie sie der Anthropologe Tim Ingold betrachtet¹⁸, fokussieren zwar auf relationale Wahrnehmung und Beeinflussung, nehmen, so Martina Klausner und Maren Heibges, aber nicht die Spezifik des Städtischen in den Blick. Die grundlegenden Eigenschaften von Stadt – Dichte, Größe und Heterogenität –, von denen auch Georg Simmel spricht, sind jedoch Bedingung für Urbanität und, so

- 13 Martina Klausner, Maren Heibges: Wie erfährt man Stadt? Europäisch-Ethnologische Perspektiven auf urbane Mensch-Umwelt-Beziehungen. In: dies.: (Hg.): Stadt erfahren. Ethnografische Explorationen urbaner Mensch-Umwelt-Beziehungen. Berliner Blätter 73/2016, S. 7–19, hier S. 7.
- 14 Klausner, Heibges (wie Anm. 13), S. 9.
- 15 Klausner, Heibges (wie Anm. 13), ebd.
- 16 Klausner, Heibges (wie Anm. 13), ebd.
- 17 Vgl. Georg Simmel: Die Großstadt. Vorträge und Aufsätze zur Städteausstellung. Jahrbuch der Gehe-Stiftung Dresden, hg. von Theodor Petermann, 9. Dresden 1903, S. 185–206, <https://socio.ch/sim/verschiedenes/1903/grossstaedte.htm> (Zugriff: 25.10.2023).
- 18 Vgl. auch Tim Ingold: The Perception of the Environment: Essays on Livelihood, Dwelling and Skill. London, New York 2000. Zitiert nach Klausner, Heibges (wie Anm. 13), S. 7.

meine These, auch für die Hervorbringung einer Digitalität, die vom Stadtraum und seinen urbanen Qualitäten ausgeht und zugleich Einfluss auf dessen Gestalt nimmt. Wie die Kulturwissenschaftlerinnen weiter ausführen, sind es insbesondere Überlegungen zu urbanen Assemblagen, bei denen es, wie etwa die Stadtforscher:innen Thomas Bender, Ignacio Fariás, Colin McFarlane oder Alexa Färber deutlich machen,¹⁹ darum geht, „[a]nstelle von *einer* Ontologie der Stadt auszugehen oder diese aufzeigen zu wollen, [...] nach den vielfältigen Versionen von Stadt [...], die in unterschiedlichen soziomateriellen Verbindungen entsteht“²⁰, zu fragen.

In der Auseinandersetzung mit Digitalisierung und Digitalität spielen ökonomische, materielle, immaterielle, strukturelle, ästhetische und politische Aspekte eine Rolle, die auch in kulturanalytischer Hinsicht nicht voneinander zu trennen sind. Alexa Färber unterstreicht – bezogen auf die Dichte von Stadt –, wie Assemblage-Forschung im Sinne dieser Komplexität fruchtbar gemacht werden kann.²¹ „In diesen mehrfach hybriden (menschlich vs. nicht menschlich, materiell vs. immateriell) Versammlungen fallen Elemente ineinander, die anderswo als auf unterschiedlichen Maßstabebenen befindlich behandelt werden: Es handelt sich dann beispielsweise um Übersetzungsketten, die globale, nationale oder regionale Dimensionen im Lokalen artikulierbar oder aber Stadt als Ganzes im Alltag greifbar machen.“²² Es ist das ambivalente Moment städtischer Komplexität, das „Bedingung von Stadt“²³ und – als solche – eben nicht fassbar ist. Zugleich wird die Komplexität der Stadt als Ganzes

19 Vgl. Thomas Bender, Ignacio Fariás: *Urban assemblages. How actor-network theory changes urban studies*. London, New York 2009; Colin McFarlane: *Learning the City. Knowledge and Translocal Assemblage*. Oxford 2011; Alexa Färber: *Anthropologie der Stadt und/oder Akteurnetzwerkforschung? Zur Greifbarkeit der Stadt und ihrer kulturwissenschaftlichen Erforschbarkeit*. In: Johanna Rolshoven, Manfred Omahna (Hg.): *Reziproke Räume. Texte zu Kulturanthropologie und Architektur*. Marburg 2013, S. 50–64.

20 Klausner, Heibges (wie Anm. 13), S. 13–14.

21 Vgl. Alexa Färber: *Potenziale freisetzen: Akteur-Netzwerk-Theorie und Assemblageforschung in der interdisziplinären kritischen Stadtforschung*. In: *sub/urban. Zeitschrift für kritische Stadtforschung*, Band 2, Heft 1/2014, S. 95–103, hier S. 98.

22 Ebd.

23 Ebd.

in Praktiken der Reduktion evident: „Dieses im Alltag erfahrbare Paradox macht der Ansatz der Assemblage erforschbar und bringt die damit verbundenen Konflikte zur Sprache, ohne sie interpretativ unter Kategorien zu subsumieren, die stadthistorische Entwicklungstypen oder gesellschaftliche Klassifizierungen bieten könnten.“²⁴

Um Stadtlandschaft und Stadtgesellschaft in ihrer wechselseitigen Bezogenheit unter dem Einfluss der Digitalisierung fassen und Digitalität im städtischen Gefüge ausmachen zu können, scheint es unabdingbar, Co-Working, Wissensökonomien, Ansiedlungspolitiken und sich verschiebende Zugänglichkeiten, Homeoffice, anhaltende Probleme bei der Suche nach Wohnraum, intersektionale Ausschlüsse, Dienstleistungen, Ästhetiken, Apps und Smartphones, konkurrierende Nutzungen, Fahrradklingeln und quadratische Thermorucksäcke, E-Bikes, überquellende Papiertonnen mit Kartonagen aus dem Versandhandel, Baustellen, Flyer mit QR-Codes, Share- und E-Mobility (unter anderem von Porsche), die Lastenräder der mobilen Putzfirma für die Leihwagen, vernetzte Testfahrzeuge der ortsansässigen Automobilindustrie sowie die extensive Nutzung von Plattformökonomien zusammenzudenken. Dabei sind gerade diejenigen Elemente und Verbindungen interessant, die vermeintlich nicht miteinander in Beziehung stehen, weil sie aus der einen oder anderen Perspektive nicht miteinander in Verbindung gebracht werden. „Ein auf urbane Assemblagen gerichteter Forschungsansatz“, so Alexa Färber, „ermöglicht es, Stadt und Urbanität als in der Alltagspraxis miteinander verknüpfte Elemente des Urbanen zu betrachten und zu beschreiben, ohne die Art ihrer Verknüpfung a priori zu bestimmen. Im Vordergrund steht dann, Ein- und Ausschlüsse dieser Assemblagen, in denen Stadt und Urbanität miteinander verknüpft sind, nachzuzeichnen und herauszuarbeiten, wie diese stabilisiert und wie sie in ihrer Existenz bedroht werden. Ein Assemblagekonzept fragt, welche Form des Sozialen entsteht (und nicht, aus welcher Gesellschaft die beobachtete Assemblage entsteht) und vor allem, welches Transformationspotenzial diese beobachteten Assemblagen artikulieren.“²⁵

24 Ebd.

25 Färber 2014 (wie Anm. 21), S. 98.

Digitalität und Urbanität

Ort meiner Auseinandersetzung – einer anthropology in und of the city – ist München, eine seit Jahrzehnten prosperierende Großstadt mit mehr als 1,5 Millionen Einwohner:innen im Jahr 2024. Konkret beschäftige ich mich mit einem Areal, das sich über Teile der Innenstadt und das Stadtviertel Maxvorstadt erstreckt und die beiden großen Universitäten, zahlreiche Museen, Firmenzentralen und andere staatliche wie privatwirtschaftliche Institutionen miteinschließt. Nordwestlich des Münchner Hauptbahnhofs ist seit geraumer Zeit in verdichteter Form zu beobachten, wie sich der städtische Alltag, damit verbundene Praktiken und Bezugssysteme fundamental verändern. Digitalisierung ist dabei ein wesentlicher Faktor. In München sind – wie in vielen Städten und Regionen der Welt – in den vergangenen Jahren vermehrt Entwicklungen auszumachen, die mit diesem *Megatrend* in Verbindung stehen. Zentrale Positionen im Mapping der digitalen Transformation nehmen sowohl Apple als auch der Stammsitz der TUM ein, die als weltweit nachgefragte und global agierende Bildungseinrichtung gerade mit Blick auf die „Talents“ und „Technologies“, von denen der Geograf Richard Florida in Bezug auf die Bewertung einer Stadt als „Creative City“ spricht, von Bedeutung ist.²⁶

Im Kontext von Stadt und New Economy lässt sich in diesem Quartier zudem verfolgen, wie mit der Digitalisierung in Verbindung stehende Formen des Arbeitens²⁷ wie auf Plattformen basierte Ökonomien und damit verknüpfte Konsumpraktiken in verdichteter Weise soziale und kulturelle Räume hervorbringen sowie „urbanes Arbeiten und Leben ebenso verändern wie die gelebte Räumlichkeit und die materielle Architektur der Stadt“²⁸. In der Augustenstraße, die das skizzierte Feld der Länge nach quert, sind die angeführten

26 Vgl. Richard Florida: *The Rise of the Creative Class*. New York 2004.

27 Vgl. Sarah May, Dennis Eckert, Martina Röthl, Roman Tischberger (Hg.): *Digitale Arbeitskulturen. Rahmungen, Effekte, Herausforderungen*. Berliner Blätter, 82/2020.

28 Moritz Altenried, Stefania Animento, Manuela Bojadžijev: *Plattform Urbanismus*. In: *sub/urban 1/2021*, S. 73–91, hier S. 73.

Veränderungen gewissermaßen „in a nutshell“ zu beobachten.²⁹ Im Westen der Straße, die in der Nähe des Bahnhofs beginnt und stadtauswärts nach Norden führt, sind die skizzierten Aktivitäten von Apple zu verorten, im Osten die TUM, die angegliederte Hochschule für Politik grenzt fast unmittelbar an die Kreuzung Augusten-/Briener Straße in Höhe Königsplatz. Neben anderen Zukunftsthemen wie der Verkehrswende und dem Klimaschutz wird Digitalisierung hier nicht nur auf der sprichwörtlichen Straße, sondern besonders am umkämpften Radweg und einer geplanten Umstrukturierung evident.³⁰

Die Rede von den Transformationen bezieht sich in diesem Zusammenhang in erster Linie auf Versammlungen von materiellen Dingen und Praktiken, an denen seit einigen Jahren verstärkt deutlich wird, dass das Zusammenleben vor Ort und/oder als Stadtgesellschaft in einem fundamentalen Prozess der Veränderung von Bezügen und Verantwortlichkeiten begriffen ist. Diese Transformation schreibt sich auch ästhetisch in den Stadtraum ein. Die Augustenstraße, die sich wie die gesamte Umgebung im Wesentlichen aus Bauten der 1950er-Jahre zusammensetzt und zahllose Einkaufsmöglichkeiten bietet, kann als dezentrales Zentrum im urbanen Gefüge betrachtet werden. Während die Gentrifizierung dieser Nachbarschaft schon seit rund zehn Jahren massiv voranschreitet, lassen sich Effekte der Digitalisierung sowie Digitalität im Stadtraum insbesondere in den vergangenen fünf Jahren vermehrt nachvollziehen. In dem Zusammenhang lässt sich eine Assemblage aus vermeintlich ambivalenten Bezugspunkten kartieren, zu der sich die Internationalisierung von Bewohner:innen, deren Konsumverhalten, die Nutzung von Dienstleistungen via Internet und Vorstellungen von einem gesunden Lebensstil mit der vermehrten Produktion von Müll und

29 Vgl. Sandra Maria Geschke (Hg.): Straße als kultureller Aktionsraum. Interdisziplinäre Betrachtungen des Straßenraumes an der Schnittstelle zwischen Theorie und Praxis. Wiesbaden, S. 31–57. Der vorliegende Text geht empirisch von einer teilnehmenden Beobachtung im Münchner Stadtteil Maxvorstadt seit Januar 2020 aus.

30 Vgl. Alina Becker, Christiane Schwab: „Münchner Straßenkampf“. Diskursanalytische Annäherungen an urbane Aushandlungsprozesse um Mobilität und Raumnutzung. In: Bayerisches Jahrbuch für Volkskunde 2023, S. 57–72.

einem erhöhten Verkehrsaufkommen formieren. Während die Mülltonnen hörbar schon in der Nacht (Montag, Dienstag und Donnerstag) abgeholt werden und Lieferwagen am Morgen frische Ware für die zahlreichen Stores, Restaurants und Supermärkte bringen, was durchaus schon in der Vergangenheit so gewesen ist, prägen ab dem späten Vormittag seit geraumer Zeit meist männliche Fahrer von Lieferservices auf E-Bikes und sehr häufig auch in Kleinwagen mit Kennzeichen umliegender Landkreise die Szenerie. Via App oder im Netz wird das bestgerankte Essen bestellt und stadtweit geliefert – Stichwort: Uber Foods. Mit laufendem Motor und Warnblickanlage reihen sich auf der Straße und/oder vor Hauseinfahrten wartende Fahrzeuge aneinander: healthy food nach dem Geschmack einer ökonomisch vermögenden, global vernetzten Elite wird in braunen Papiertüten in Büros oder das Homeoffice von Personen gefahren, die selbst mit dem Rad unterwegs sind und bezogen auf die eigene Gesundheit durchaus Wert auf Nachhaltigkeit legen. Wie die Überreste zahlloser anderer Bestellungen finden sich die Tüten am Ende neben Kartonagen aller gängigen Versandhändler in oder neben den blauen Papiertonnen der Landeshauptstadt München, die nicht mehr nur gut gefüllt sind, sondern überquellen und vollgestopft zu temporären Hindernissen in den ohnehin schon knappen Verkehrsflächen der Stadt werden. Sämtliche Mobilfunkanbieter, Internet-Provider und ein Handyreparatur-Service sowie alle gängigen Versandunternehmen von DHL bis Hermes haben Filialen in der Augustenstraße, die auf der Erdgeschossenebene nahezu durchgehend mit Drogeriemärkten, Apotheken, Lokalen, Kiosken, Supermärkten und zahllosen Einzelhandelsunternehmen bestückt ist und damit der vielschichtig erzeugten Urbanität einer gewachsenen Stadt entspricht. Mit einer Typisierung des Soziologen Anselm Strauss lässt sich feststellen, dass die Straße sowohl „location“ als auch „locale“, Standort und Schauplatz ist, Schnittstelle von öffentlichen und privaten Räumen und als solche überaus dicht bestückt.³¹ Fahrzeuge und Mobilitäten werden hier vielfach mittels Dienstleistungen in Anspruch genommen,

31 Anselm Strauss: Some Varieties of American Urban Symbolism. In: Ders.: *Images of the American City*. New York 1961, S. 104–123. Zitiert nach Rolf Lindner: *In einer Welt von Fremden. Anthropologie der Stadt*. Berlin 2022, S. 157.

wenngleich die Umgebung den Markern einer 15-Minuten-Stadt, in der alles zu Fuß oder mit dem Rad zu erreichen ist, entspricht.

„Urbane Lebendigkeit bedeutet ständigen Wandel“³², hält Jürgen Hasse grundlegend fest. „Dieser [Wandel]“, so der Geograf weiter, „geht aber nicht nur in harmonischen Abläufen vor sich; er schließt auch die kontrastierende und konfliktive Überlagerung atmosphärischer Situationen mit ein.“³³ Die Kulturwissenschaftlerin Aleida Assmann unterscheidet mit Blick auf die Stadt zwischen Ort und Raum und geht generell davon aus, dass jede Generation von Neuem die Räume ihrer Stadt gestalten wird, während der Ort – in diesem Fall ist das München – bleibt.³⁴ Während sich diese Prozesse mit allen Begleiterscheinungen, massiven Brüchen wie Irritationen seit der Industrialisierung im Gefüge der Stadt regelmäßig beobachten ließen, gehen die Entwicklungen der vergangenen Jahre doch weit darüber hinaus und sind dabei, das städtische Leben auf eine Weise zu transformieren, die sich weitaus tiefgehender in Strukturen einschreibt. „Shaping Urban Future“ lautet der titelgebende Slogan eines Immobilienunternehmens, das ein historisches – von der Augustenstraße aus in wenigen Minuten zu erreichendes – Gebäude, in dem viele Jahrzehnte ein Kaufhaus (Karstadt Sport) untergebracht war, zu einem flexiblen, urbanen Bürokomplex für wissensbasierte Unternehmen und Institutionen umstrukturiert. Es ist die Rede davon, dass die Max-Planck-Gesellschaft in diese Premiumlage in der Münchner Fußgängerzone zieht. Vor einigen Jahren wäre eine solche Bewegung ins Zentrum hinein undenkbar gewesen, jetzt führen unter anderem infolge von Digitalisierung veränderte Konsumpraktiken in der Innenstadt dazu, dass auch multinationale Konzerne auf den Onlinehandel setzen und die Zahl ihrer Flagship-Stores und Filialen angesichts teurer Mieten im Zentrum reduzieren. Wie sich diese ästhetische und ökonomische Umdeutung von Orten zu politischen Verantwortlichkeiten und der Verfasstheit der Stadtgesellschaft verhält, wird in Zukunft weiter zu beobachten sein.

32 Hasse (wie Anm. 9), S. 90.

33 Hasse (wie Anm. 9), ebd.

34 Vgl. Aleida Assmann: Geschichte findet Stadt. In: Moritz Csáky, Christoph Leitgeb (Hg.): Kommunikation – Gedächtnis – Raum. Kulturwissenschaften nach dem „Spatial Turn“. Bielefeld 2009, S. 13–28.

Smart City

Im „Smart City Index 2022“ kam die Landeshauptstadt München als kommunale Organisationsstruktur nach einer Erhebung des Digitalverbandes Bitkom auf Platz 2 und erhielt besonders gute Platzierungen in den Bereichen „IT und Kommunikation: 2. [...] Mobilität: 4. [...] Verwaltung: 5. [...] Gesellschaft: 7. [...]“³⁵ Gerade aufseiten der Stadtverwaltung ist in den letzten Jahren – nach Übernahme des IT-Ressorts durch Laura Sophie Dornheim als Referentin – nachzuvollziehen, was mittels Digitalisierung verändert werden kann. Von Onlineterminvergaben in Ämtern bis hin zur barrierefreien Downloadmöglichkeit von Formularen sollen Prozesse optimiert und Zugänglichkeiten verbessert werden. Mit der Unterstützung von digitalen Zwillingen werden in der Smart City außerdem Prognosen entwickelt und Berechnungen angestellt, um den Stadtraum etwa im Hinblick auf den Klimawandel nachhaltig umzugestalten. Der Computer errechnet Zukunftsszenarien nach Parametern, die zuvor von Expert:innen eingegeben worden sind. Damit lässt sich beispielsweise die Aufheizung der Innenstadt in den Sommermonaten prognostizieren. „Der Digitale Zwilling ist das digitale Herzstück der Zukunftsstadt München“³⁶, heißt es dazu auf der Webseite von „München. Digital“. Auch im Zusammenhang mit der Stadtentwicklung spielen die Talents und Technologies der TUM eine zentrale Rolle.

Die Rede von der Smart City beschreibt Veränderungen im Bereich der digitalen Infrastrukturen – so etwa die Digitalisierung der Verwaltung oder den geteilten Zugriff auf Fahrzeuge im Sinne von shared mobility –, die lebensweltliche Dimension der Digitalisierung jenseits der besonders häufig hervorgehobenen positiven Effekte fasst der Begriff jedoch nicht. Alexa Färber sieht Analogien zwischen einer ANT-Perspektive und einer Stadtethnografie, die auch „die erfahrbare Vielgestaltigkeit von Stadt“³⁷ in den Blick nehmen kann – etwas, das Konzepte, die Stadt wie die Smart City auf

35 Deutscher Städtetag, Smart City Index 2022, <https://www.staedtetag.de/ueber-uns/aus-den-staedten/2022/top-3-beim-smart-city-index-2022> (Zugriff: 22.2.2024).

36 München Digital Projekte, <https://muenchen.digital/projekte/digitaler-zwilling.html> (Zugriff: 22.2.2024).

37 Färber (wie Anm. 21), S. 99.

einer übergeordneten Ebene mit einer linearen, in der Regel positiv besetzten Vorstellung von digitaler Transformation fassen, oft nicht leisten. Mit der Digitalisierung und dem Bedeutungsgewinn von Digitalität geprägter Praktiken und Lebensstile sind aber auch Störungen, Dissonanzen, Aushandlungsprozesse, Kontroversen und sogar Ausschlüsse verbunden. Wer keine entsprechenden Papiere hat, kann auch keine Termine online buchen, sondern muss sich weiterhin in eine analoge Schlange einreihen. Die Digitalisierung wirkt sich auch auf Bereiche wie den ohnehin angespannten Immobilienmarkt aus. Wohnungen, Häuser und Appartements werden über Portale im Internet gehandelt – von Immoscout und Immo24 über Anzeigen in den sozialen Medien bis hin zu temporären Nutzungen via Airbnb. Dabei gilt München bereits seit Jahrzehnten als Hauptstadt der Wohnraumknappheit. Hochpreisige Mieten in den inneren und äußeren Bezirken der Stadt sind in der letzten Dekade zu einem virulenten Problem geworden – mit den entsprechenden Verdrängungseffekten.³⁸ Auch hier sind vulnerable Menschen oder Personen mit geringem Einkommen strukturell benachteiligt, während das ökonomische Kapital in Verbindung von Arbeit und Digitalisierung kontinuierlich steigt. Vor diesem Hintergrund wird individuell ausgelotet, was möglich ist, um den eigenen Status zu halten: Vor Beginn der Pandemie waren in der Augustenstraße immer mehr Menschen mit Rollkoffern und Smartphones auf der Suche nach online gebuchten Adressen zu beobachten. Die Vermietung zu hohen Tagessätzen – gerade während des Oktoberfests – dient vielfach dazu, Wohnraum leistbar zu machen, mit Folgen für das gesamte Gefüge. Vergleichbare Entwicklungen und damit verbundene Kämpfe lassen sich gerade auch in San Francisco beobachten.³⁹

In der urbanen Gesellschaft tut sich über das Alltagshandeln hinaus ein Spannungsfeld auf: zwischen denen, die dem Wandel der vergangenen Jahre und den damit in Bezug stehenden Transformationen aus verschiedenen Gründen skeptisch gegenüberstehen und/

38 Vgl. DFG-Forschungsgruppe „Urbane Ethiken“ an der Ludwig-Maximilians-Universität München: Projekt „München: Wohnen und Wohnraumpolitik in München. Urbane Ethiken im Kontext von bürgerschaftlichem Engagement und städtischem Regieren (2015–2018)“.

39 Vgl. auch Katja Schwaller (Hg.): Technopolis. Urbane Kämpfe in der San Francisco Bay Area. Berlin, Hamburg 2019.

oder unmittelbar negativ davon betroffen sind, und denen, die in der Ansiedlung von Zukunftstechnologien eine in erster Linie positive Entwicklung sehen – auch weil sie davon profitieren oder daran verdienen. Es geht aus einer kulturalanalytischen Perspektive um Machtverhältnisse, die sich unter anderem in Assemblagen zeigen, um den Einfluss von städtischen und staatlichen Institutionen, Konzernen, Kommunalpolitiker:innen und Stadtbewohner:innen, vor allem aber um die Relationen zwischen den einzelnen Positionen. Die Zeitschrift *derive* fragt ihrerseits nach „Auswirkungen digitaler Infrastrukturen auf unser Zusammenleben und den Umgang mit Raum. Die heutigen ‚digitalen Fabriken‘ und Plattformen greifen auf unterschiedlichen Maßstabsebenen in das urbane Gefüge ein: Riesige Chipfabriken fordern weiterhin eine tayloristische Arbeitsorganisation, während menschenleere Rechenzentren die Daten von digitalen Apparaten, autonomen Fahrzeugen und smarten Wohnungen verwerten. Die vernetzten Geräte, Sensoren und Apps des Plattformkapitalismus lassen Arbeit kaum verschwinden, sondern definieren lediglich neu, wann und wo sie verrichtet wird“⁴⁰, heißt es in der Ausgabe zu „Tech Urbanismus“. Welche Stadtlandschaft und damit verbunden welche Stadtgesellschaft diese soziomateriellen Versammlungen hervorbringen und künftig bedingen werden, ist auch in München die Frage.

„Isar Valley. Oh my god!?“

Das Unternehmen Google, ein weiterer Akteur aus der Gruppe der Big Five der US-amerikanischen Tech-Riesen GAMAM – dazu zählen Alphabet (Google), Amazon, Apple, Meta Platforms (Facebook) und Microsoft –, hat bereits vor einigen Jahren den sogenannten Postpalast an der unweit der Seidlstraße gelegenen Arnulfstraße erworben und lässt den historischen Gebäudekomplex mit dem kreisrunden Zentrum seit geraumer Zeit zu seinem eigenen Circle ausbauen, eine Wirklichkeit, die der Schriftsteller Dave Eggers in seinem gleichnamigen Roman bereits vor zehn Jahren detailliert beschrieben hat.⁴¹ Zu den konkreten Plänen von Apple fasst der Journalist Sebastian

40 Tech Urbanismus, *Derive* 91. <https://derive.at/zeitschrift/91/> (Zugriff: 14.1.2024).

41 Dave Eggers: *The Circle: a novel*. New York 2013.

Krass in der *Süddeutschen Zeitung* zusammen, dass die Teams des Unternehmens „[n]eben dem neuen Standort in der Seidlstraße [...] im Rahmen der Erweiterung des Europäischen Zentrums für Chip-Design mehrere zusätzliche Räumlichkeiten für Forschung und Entwicklung in den beiden anliegenden Straßen Denis- und Marsstraße beziehen [werden]. Die drei neuen Standorte befinden sich gegenüber der kürzlich eröffneten Forschungs- und Entwicklungseinrichtung von Apple in der Karlstraße und sollen einen ‚Hub für Innovation‘ im Herzen von München bilden.“⁴² Der global agierende Konzern wird nach eigenen Angaben insgesamt 2 Milliarden US-Dollar in der bayerischen Landeshauptstadt investieren.⁴³

Der Freistaat Bayern hat mit dem Verkauf des Grundstücks in der Seidlstraße den seit Jahrzehnten angespannten Immobilienmarkt in München zusätzlich aufgeheizt und aktiv zu einer – wie der Soziologe David Harvey es nennt – Überakkumulation ökonomischen Kapitals in der am dichtesten besiedelten Stadt Deutschlands beigetragen.⁴⁴ Mit dem Handel wurde eine der letzten undefinierten Flächen aus der öffentlichen Hand gegeben – und nicht auf 50 oder 100 Jahre verpachtet, womit das Unternehmen ebenfalls einverstanden gewesen wäre. Münchens Oberbürgermeister Dieter Reiter (SPD) hat sich nach Abschluss des Geschäfts ebenfalls geäußert und die zu erwartenden Effekte thematisiert: „In Bezug auf den Verkauf des staatlichen Grundstücks an Apple habe ich ein lachendes und ein weinendes Auge. Als ehemaliger Wirtschaftsreferent freue ich mich natürlich, wenn sich ein in München bereits ansässiger Konzern mit so vielen neuen

- 42 Apple investiert weitere Milliarde in Chip-Zentrum. In: *Süddeutsche Zeitung*, 2.3.2023, <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/muenchen-wirtschaft-apple-innovationszentrum-investition-1.5761080> (Zugriff: 17.1.2023).
- 43 Apple beschleunigt Investitionen in Deutschland mit zusätzlich einer Milliarde Euro für den Ausbau seines Europäischen Zentrums für Chip-Design, Pressemeldung von Apple, 2.3.2023, <https://www.apple.com/de/newsroom/2023/03/apple-accelerates-investment-in-germany-to-expand-silicon-design-center/> (Zugriff: 17.1.2023).
- 44 Vgl. David Harvey: *Rebellische Städte. Vom Recht auf Stadt zur urbanen Revolution*. Berlin 2013; Jonas Kirch, Annette Spellerberg: *Datenreport 2021. Siedlungsstruktur und Bevölkerungsdichte*. In: Bundeszentrale für politische Bildung, 10.03.2021, <https://www.bpb.de/kurz-knapp/zahlen-und-fakten/datenreport-2021/sozialstruktur-und-soziale-lagen/330056/siedlungsstruktur-und-bevoelkerungsdichte/> (Zugriff: 16.1.2024).

Arbeitsplätzen erweitern kann. Als Oberbürgermeister finde ich es allerdings durchaus politisch schwierig, wenn der Freistaat ein so gut gelegenes Filetgrundstück einfach verkauft. Meine Flächenpolitik ist es jedenfalls nicht, städtische Grundstücke zu verkaufen, eine Vergabe in Erbpacht wäre deutlich sinnvoller. Grund und Boden kann man leider nicht mehr zurückholen, wenn er einmal verkauft ist. Ich habe daneben auch frühzeitig an den Freistaat Bayern und Apple appelliert, sich der Verantwortung in Bezug auf den Wohnungsbedarf zu stellen. Irgendwo müssen die neuen Beschäftigten ja wohnen, ohne gleichzeitig die angestammten Mieterinnen und Mieter zu verdrängen, die sich die dann steigenden Mieten nicht mehr leisten können. Ich begrüße es deshalb, wenn der Freistaat jetzt prüft, am nahegelegenen Standort des Strafjustizzentrums an der Nymphenburger Straße Wohnungen statt Büros zu realisieren, ohne das Bestandsgebäude abzureißen.⁴⁵

In der Kommentarspalte der *Abendzeitung* hat ein:e Leser:in bezogen auf den Ausbau des Standorts ebenfalls die Frage formuliert: „Und wo wohnen diese Gutverdiener dann? Wie kommen sie in die Arbeit? Wo gehen ihre Kinder in den Kindergarten und die Schule?“⁴⁶ Auch dieses Statement verweist auf das Konfliktive, von dem Jürgen Hasse mit Blick auf die lebendige Stadt spricht. „Google fast daneben und jetzt auch noch größer Apple. Wozu Wohnungen bauen, im höherpreisigen Segment gibt es genug“⁴⁷, gibt ein anderer Kommentar zu bedenken. „Apple und Google haben große Pläne für München: Die Verwandlung der Stadt in eine Digitalmetropole hat begonnen. Ein Erfolg mit Folgen“⁴⁸, stellt auch der Journalist Andrian Kreye in der *Süddeutschen Zeitung* fest. Unter der Überschrift „Isar Valley. Oh my God!“ macht er sich darüber Gedanken, was die Entscheidung,

45 <https://www.nachrichten-muenchen.com/ob-reiter-zum-verkauf-des-staatlichen-grundstuecks-an-apple/187391/> (Zugriff: 23.1.2024).

46 Kommentar von Kartoffelsalat, 1.2.2023. In: *Abendzeitung*, <https://www.abendzeitung-muenchen.de/muenchen/stadtviertel/muenchen-freistaat-verkauft-grundstueck-in-der-seidlstrasse-an-apple-art-876422> (Zugriff: 19.1.2024).

47 Kommentar von Tak, 1.2.2023. In: *Abendzeitung*, <https://www.abendzeitung-muenchen.de/muenchen/stadtviertel/muenchen-freistaat-verkauft-grundstueck-in-der-seidlstrasse-an-apple-art-876422> (Zugriff: 19.1.2024).

48 Andrian Kreye: Isar Valley? Oh my god. In: *Süddeutsche Zeitung*, 9.3.2023. <https://www.sueddeutsche.de/kultur/apple-google-muenchen-digitalmetropole-isar-valley-1.5764614?print=true> (Zugriff: 9.3.2023).

Apple in der Münchner Innenstadt ein Zentrum dieser Dimension errichten zu lassen, nach sich ziehen und im Alltag der Stadt und ihrer Bewohner:innen Positives wie Negatives bewirken wird.

Reflexive Digitalisierung

Bei einem Spaziergang durch die Münchner Innenstadt fallen in den Jahren nach der Pandemie zwei Dinge besonders auf: Baustellen und Leerstellen. Auf der einen Seite entstehen permanent neue Orte der Arbeit oder des ästhetisierten Konsums, auf der anderen Seite stehen Ladenlokale und ganze Gebäudekomplexe leer, die auf ihre *Überarbeitung* – durch Generalsanierung oder Abriss und Neubau – warten. Geht man von der Augustenstraße aus ins Zentrum, trifft man gegenüber des – aufgrund der Generalsanierung nicht mehr existenten – Bahnhofs der Nachkriegsmoderne auf den Gebäudekomplex von Karstadt, ehemals Hertie, einen halböffentlichen Raum, der nach der Insolvenz des Unternehmens Signa vorläufig zu einer unzugänglichen Bauruine geworden ist.⁴⁹ Der Betrieb der Kaufhäuser, so war im Vorfeld der Schließung häufig zu vernehmen, lohne nicht mehr, weil sich das Geschäft auf den Onlinehandel verlagert hat – die Bedeutung des Warenhauses als Ort der Begegnung sowie Versammlungsraum von unterschiedlichen Menschen und verschiedenartigen Waren vom Kochtopf bis hin zur Druckerpatrone wurde in dem Zusammenhang nur am Rand thematisiert. Bereits im September 2017 hatten Aktivist:innen der Gruppe „Für Lau Haus“ mit Bannern, Plakaten und entsprechenden Ansagen in den sozialen Medien den Eindruck erweckt, als wäre die Seidlstraße 15–17 besetzt. Als die Polizei den ehemaligen Club räumen wollte, hat sich herausgestellt, dass die Besetzung nur symbolisch war: Es ging darum, angesichts der Wohnraumknappheit auf Leerstände aufmerksam zu machen.⁵⁰

49 Vgl. Georg Anastasiadis: Das Benko-Beben in München: Insider gibt Einblick in die dramatischen Folgen der Signa-Pleite. In: Münchner Merkur, 4.12.2023. <https://www.merkur.de/wirtschaft/benko-beben-muenchen-signa-pleite-insolvenz-oberpollinger-hertie-prime-92706541.html> (Zugriff: 17.1.2024).

50 Vgl. Aktivist:innen besetzen ehemaligen Club „Meinburk“ – USK stürmt. In: Abendzeitung, 10.9.2017. <https://www.abendzeitung-muenchen.de/muenchen/stadtviertel/>

Die Frage, die sich in diesem Zusammenhang stellt, ist die nach dem Subjekt, das in der spätmodernen Stadt durch Entwicklungen, die auch mit der Digitalisierung und – davon nicht zu trennen – mit dem Kapitalismus in Verbindung stehen, hervorgebracht wird. Welche Rolle spielt das Soziale in einem von Digitalität und Urbanität geprägten Mindset? Im Sinne einer reflexiven Digitalisierung nehme ich angelehnt an die Idee der reflexiven Modernisierung an, dass so etwas wie kulturelle und soziale Nebenfolgen der digitalen Transformation wahrgenommen und reflektiert werden.⁵¹ An der TUM wurde bereits vor einigen Jahren damit begonnen, „eine ‚dezentrierte‘ Perspektive auf die digitale urbane Infrastruktur durch die Auseinandersetzung mit sozio-materiellen Aspekten, dem urbanen Kontext und experimentellen Prototyping-Strategien“⁵² zu debattieren. Übergeordnetes Ziel der Veranstaltung sollte es sein, ein Gespräch „über die vereinfachende Befürwortung von ‚Smart City‘-Projekten auf der einen und den Technologiepessimismus auf der anderen Seite hinaus“⁵³ zu führen. Aus einer politischen Perspektive argumentiert auch die SPD nahe Friedrich-Ebert-Stiftung, dass „Digitalisierung [...] gestaltet werden muss“⁵⁴. Schließlich sind die „[...] Schattenseiten des digitalen Kapitalismus [...] weder zwangsläufig noch ist der digitale Strukturwandel ein Phänomen, welches ‚von außen‘ über eine Gesellschaft hereinbricht. Der digitale Wandel ist

aktivisten-besetzen-ehemaligen-club-meinburk-usk-stuermt-art-541880 (Zugriff: 17.1.2024); Meinburk. Polizei-Großeinsatz gegen vermeintliche Hausbesetzung. In: Süddeutsche Zeitung, 11.9.2017. <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/meinburk-polizei-grosseinsatz-gegen-vermeintliche-hausbesetzung-1.3660192> (Zugriff: 17.1.2024).

- 51 Vgl. Ulrich Beck, Wolfgang Bonß, Christoph Lau: Theorie reflexiver Modernisierung. Fragestellungen, Hypothesen, Forschungsprogramme. In: Ulrich Beck, Wolfgang Bonß (Hg.): Die Modernisierung der Moderne. Frankfurt a. M. 2001, S. 11–59, hier S. 31.
- 52 Histories of Digitization – „Decentering the Smart City“, Ankündigung des Lehrstuhls für Architekturinformatik an der TUM, 28.9.2021, <https://www.arc.ed.tum.de/ai/news-single-view-ai/article/histories-of-digitization-decentering-the-smart-city/> (Zugriff: 25.1.2024). Zu dem Gespräch war unter anderem der Kulturwissenschaftler Ignacio Farias eingeladen.
- 53 Ebd.
- 54 Friedrich-Ebert-Stiftung: Themenportal Bildung, Arbeit, Digitalisierung, <https://www.fes.de/themenportal-bildung-arbeit-digitalisierung/digitalisierung#c111115> (Zugriff: 20.5.2023).

nämlich gestaltbar. Wir sind die Architekt_innen der Digitalisierung und müssen dafür sorgen, dass nicht nur eine Hand voll Tech-Riesen bestimmen, wie wir alle leben und arbeiten, was wir wissen und kaufen. Bei der Gestaltung der Digitalisierung muss die Gesellschaft im Ganzen berücksichtigt werden. Ziel muss es sein, sozialen Fortschritt zu schaffen, an dem alle teilhaben.“⁵⁵

Die Bevölkerungsstruktur im Stadtteil Maxvorstadt verändert sich seit Jahren und mit den Menschen wandeln sich Gewohnheiten und Lebensstile. Auf rund eineinhalb Kilometern Länge gibt es in der Augustenstraße zahlreiche Lokale, Imbisse und Restaurants. Wenn ein Geschäft schließt, macht in der Regel unmittelbar etwas Neues auf. In die ehemalige Filiale der Commerzbank ist eine vegane Fastfoodkette aus Österreich eingezogen, schräg gegenüber von McDonald's und dem Biomarkt. Es gibt das gesamte Angebot der Großstadt: Döner, Falafel, Pizza, Pinza, Dumplings, Sushi, Chinese Street Food und vieles mehr – all diese Läden suchen unentwegt Personal und haben viele Kund:innen aus den umliegenden Büros, den Seminarräumen der TUM oder von Klartext, einer Schule für verpflichtenden Deutschunterricht. „World Cities are places in themselves, and also nodes in networks; their cultural organisation involves local as well as transnational relationships. We need to combine the various kinds of understandings we have concerning the internal characteristics of urban life in world cities with those which pertain to their external linkages“⁵⁶, sagt der Kulturanthropologe Ulf Hannerz über das Gefüge einer Weltstadt. Aus seiner Sicht sind insbesondere vier Gruppen ausschlaggebend für das System: Akteur:innen, die zu einer transnationalen Businesselite zählen, Akteur:innen, die mit geringer Bildung in der Stadt ankommen, Akteur:innen aus dem Feld der kreativen Klasse, dazu zählen „people concerned with culture in a narrower sense, people somehow specialising in expressive activities“⁵⁷, sowie Tourist*innen.⁵⁸ Diese Gruppen dominieren auch

55 Ebd.

56 Vgl. Ulf Hannerz: The Cultural Role of World Cities. In: Anthony P. Cohen, Katsuyoshi Fukui (Hg.): Humanising the city? Social Contexts of Urban Life at the Turn of the Millenium. Edinburgh 2013, S. 67–84, hier S. 69.

57 Ebd., S. 70.

58 Vgl. Hannerz (wie Anm. 56), S. 70f.

das skizzierte Areal in München. Noch ist die Augustenstraße, die längst nicht nur Ausschlüsse abbildet, sondern auch selbst produziert, in einem gewissen Gleichgewicht, aber es zeichnet sich bereits ab, dass sich vor der Post als Versammlungsort nicht mehr die gesamte Bandbreite einer heterogenen Stadtbevölkerung begegnet, während Praktiken wie das Retournieren von Waren im globalen Versandhandel dominieren.

„Wie sieht eine Strategie aus, die den gesellschaftlichen Nutzen und damit den Mensch in den Mittelpunkt stellt? Was ist zu tun, um digitale Monopole zu regulieren? Wie ist auf die Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt zu reagieren? Welche Rolle spielt der Staat dabei? Wie muss er seine Bildungs-, Forschungs- und Innovationspolitik ausrichten?“⁵⁹ Auch diese Überlegungen stellt die Friedrich-Ebert-Stiftung mit Blick auf die Digitalisierung an. Im Vorfeld des „Meinburk“-Grundstücksverkaufs an den US-Konzern Apple ist in München zumindest über einen kurzen Zeitraum breit diskutiert worden, wohin sich die Stadt entwickeln soll. Diese Frage kommt immer wieder auf, führt in der Regel aber nicht zu einem vielstimmigen Diskurs um die Zukunft des städtischen Zusammenlebens. „Die Frage, was Städte lebenswert macht, wurde im Laufe der Geschichte unterschiedlich beantwortet. Debatten der Gegenwart weisen auf aktuelle Probleme und Faktoren wie günstigen Wohnraum und ausreichend Arbeitsplätze, sie fordern aber auch Integration, um soziale Segregation und die Bildung von Parallelgesellschaften zu verhindern“⁶⁰, schreibt die Historikerin Monika Rütters über Städte im Wandel. Auch im Hinblick auf Digitalisierung und Digitalität wird es künftig vonnöten sein, mit Blick auf die dadurch erzeugte Stadtgesellschaft und eine entsprechend hergestellte Stadtlandschaft reflexiv über Folgen und Nebenfolgen nachzudenken. Die Idee, die Vielgestalt städtischer Praktiken entlang von Assemblagen in den Blick zu nehmen, soll in dem Kontext dazu anregen, über disziplinäre oder auf eine professionelle oder private Einheit zugeschnittene Fragen an die

59 Friedrich-Ebert-Stiftung (wie Anm. 54).

60 Monika Rütters: Städte im Wandel. Städte als Gesellschaftsentwurf und Geschichtsspeicher. In: Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2018, <https://www.bpb.de/themen/stadt-land/stadt-und-gesellschaft/216894/staedte-im-wandel/> (17.1.2023).

Stadt hinwegzukommen und auch widersprüchliche, ja ambivalente Entwicklungen in Bezug zueinander zu sehen. In diesem Sinn knüpft das Nachdenken über Assemblagen unmittelbar an die ganzheitlich zu verstehende Kulturanalyse der Stadt als erkenntnistheoretischem Paradigma an. Das dritte T, von dem Richard Florida im Zusammenhang mit der Bewertung von Städten spricht, gilt schließlich der *Tolerance*. Die Gestimmtheit der Stadtgesellschaft, ihre Offenheit und Vielheit, und nicht allein ihre gutverdienenden kreativen Köpfe, deren Konsumverhalten und smarten Infrastrukturen werden über urbane Zukünfte entscheiden.⁶¹

This article deals with the influence of digitalization on the late modern city. What kind of urban landscape and society is produced by this development? Based on the growing importance of digital infrastructures in the urban space, the everyday effects of the change can be identified in interlocking fields – work, living, consumption and communication. In this context, cultural scientist Felix Stalder speaks of different ways of articulating digitality. This paper is about its socio-material manifestation producing urban assemblages in the northwest of Munich Central Station: While the tech Giant Apple is moving its European Chip Design Centre to the inner-city district investing 2 billion US dollars, everyday life in Maxvorstadt has already been shaped by online commerce, platform economies and remote work. Digitality becomes tangible in cultural practices and is also expressed in aesthetics. Packaging materials and delivery vehicles are the best way to understand these developments in the streets of the city. Overall, we can see how exclusions are increasing. They are produced, radicalized and perpetuated through capital accumulations or economies widening the social divide ever further. The future is evidently tailored to a creative class. Let's think about what reflexive digitalization could mean from a cultural analysis perspective. What questions need to be asked regarding to the future of the city and its society?

61 Vgl. Florida (wie Anm. 26).

Das unfassbare Material digitaler Spielkultur. Dunkelheit, Licht und Luft als elementare Stoffe von Gaming Events

„Die Rolltreppe führt mich durch ein großes Foyer, in dem sich der Eingang befindet: ein pechschwarzes Loch, umrahmt von farbwechselnden Lichtern. Ich trete ein. Bevor ich etwas sehen kann, spüre ich ... laute Musik, Rhythmus und wummernde Bässe, die meinen Körper vibrieren lassen. Bei näherem Hinhören sind es unterschiedliche Klangquellen aus verschiedenen Richtungen. Es dauert ein paar Sekunden, bis sich meine Augen an die Dunkelheit gewöhnt haben. Das Erste, was ich sehe, ist ein roter, von oben beleuchteter Teppich, der weiter in die Hallen führt. An seinen Rändern verschmilzt der schwarze Boden mit der Dunkelheit ringsum. Links und rechts von mir sehe ich beleuchtete Stände. In den dunklen Hallen wirken sie, als würden sie schweben. Über meinem Kopf kreisen Laserstrahlen, die mich blenden, wenn sie mein Gesicht treffen. Während ich dem Verlauf des roten Teppichs folge, tauchen an den Seiten immer mehr beleuchtete Stände auf. Sie enthalten Maschinen in transparenten Boxen, beleuchtet von innen. Um sie sehen zu können, muss ich ganz nah herantreten.“¹

Dunkelheit ist der erste Eindruck der meisten Videospiele-Veranstaltungen, die ich im Rahmen meiner Promotionsforschung untersuchte. Gefolgt von blendenden, farbwechselnden Lichtern und

1 Feldnotizen, 26.1.2018. Alle Feldnotizen und Interviewtranskripte liegen ausschließlich bei der Autorin.

spektakulären Maschinen, die heiße Luft in die Hallen pumpen. Dunkelheit, Licht und Luft prägten meine sinnlichen Wahrnehmungen bei Gaming Events. Gleichzeitig entsteht die materielle Umwelt für mich als menschliche Beobachterin durch Dunkelheit, Licht und Luft, die mitgestalten, was auf welche Weise Teil der wahrgenommenen materiellen Welt wird. Dabei verweisen die verdunkelten Hallen mit bunter Beleuchtung und geöffneten Computern nicht nur auf Praktiken des Videospielens, sondern auch auf die Bedeutung von Dunkelheit Licht und Luft als wichtigem Material digitaler Kultur, wie dieser Beitrag zeigen wird. Digitale Kultur umfasst zeitgenössisch verkörperte Praktiken und wird in materiellen Formen produziert, was Martina Klausner als „mehr-als-digital“² bezeichnet. Eine Erforschung digitaler Kultur erfordert demnach Betrachtungsweisen, die eine Trennung von online und offline, Materialität und Repräsentation überwinden und sich ihren Verflechtungen widmen. Gaming Events sind ein Feld, in dem diese Verflechtungen in besonderer Weise zelebriert werden. Sie sind digitalen Spielepraktiken gewidmet und bieten dabei einen lokal situierten Ort, an dem körperliche Präsenz einer Community, die sich sonst nur online trifft, gefeiert wird. Gleichzeitig sind zahlreiche digitale Praktiken und die Anwesenheit in virtuellen (Spiel-)Räumen zentrale Bestandteile der Praktiken vor Ort. Es sind Schauplätze digitaler Kultur, an denen die Grenzen zwischen *real* und *virtuell* verschwimmen, wie T. L. Taylor feststellte.³ Sie betont die Notwendigkeit nichtdichotomer Konzepte in der Forschung, da die Vorstellung einer Trennbarkeit von online und offline nicht nur unsere Beziehungen zu Technologie, sondern auch jene zu Kultur missversteht.⁴ Vor dem Hintergrund des Interesses digitaler Anthropologie an digitalen Alltagspraktiken als verkörperter und materieller Praxis untersuchte meine Dissertation die körperlichen Erfahrungen und die Materialität digitaler Spielkultur im Rahmen von Gaming Events. Meine ethnografische Forschung begann mit dem Besuch von 18 europäischen Gaming Events, die bis zu 400.000

2 Martina Klausner: Eine „mehr-als-digitale Anthropologie“: Ethnografien der Partizipation und öffentlichen Verwaltung. In: Zeitschrift für Empirische Kulturwissenschaft 118 (1&2), 2011, S. 5–24, hier S. 20.

3 Vgl. T. L. Taylor: Play between worlds. Exploring online game culture. Cambridge 2009, S. 9.

4 Vgl. ebd., S. 153.

Spielende und Millionen von Fans online anziehen. Diese „hybriden Events“⁵ kombinieren Convention, Messe, Esports, LAN-Partys und Konferenzen. Neben 21 halbstrukturierten Interviews umfassten die mehr als 950 Stunden teilnehmender Beobachtung vor Ort nicht nur unzählige situative Gespräche, sondern auch multiple Formen der Anwesenheit in digitalen Räumen, die John Postill als „Ko-Präsenz“⁶ beschreibt, um eine „dichte Präsenz“⁷ zu erreichen. Diese Form des „multi-präsenten Ethnografierens“⁸ umfasste auch verschiedene Rollen, etwa im Auf- und Abbau der Veranstaltungen sowie als Mitarbeiterin oder freiwillige Helferin.

Material digitaler Spielkultur

Die Digitalisierung des Alltags hat eine Allgegenwärtigkeit des Spiels befördert, wobei insbesondere digitale Spieleformen dominant wurden.⁹ Digitale Spiele werden dabei häufig als vorrangig kognitive, mentale Tätigkeit beschrieben.¹⁰ Die Vorstellung, dass digitales Spielen vor allem Ausdruck menschlicher Agency und Wirkmächtigkeit durch strategisch getroffene Entscheidungen ist, wird einerseits von der Spielindustrie, aber auch in Game Studies häufig vertreten.¹¹ Demgegenüber lassen Gaming Events keinen Zweifel darüber, dass zeitgenössische Gaming-Technologien den Körper auf vielfältige Weise einbeziehen. Vibrierende Gamingstühle, Bewegungssensoren und

- 5 Gregor J. Betz, Ronald Hitzler, Arne Niederbacher u. a. (Hg.): *Hybride Events*. Wiesbaden 2017.
- 6 Vgl. Sarah Pink, Heather A. Horst, John Postill u. a.: *Digital ethnography. Principle and practice*. Los Angeles 2016, S. 33.
- 7 Vgl. Nina Mollerup: ‚Being there‘, phone in hand. Thick presence and anthropological fieldwork with media. In: *The EASA Media Anthropology Network's 58th e-Seminar*, 2017, S. 4.
- 8 Vgl. Ruth Eggel: Multi-präsenten Ethnografieren: Ethnografische Anwesenheit in Mehr-Als-Digitalen Feldern. In: *Kulturanthropologie Notizen* 85, 2023, S. 96–110.
- 9 Vgl. Anne Dippel, Sonia Fizek: Ludifizierung von Kultur. Zur Bedeutung des Spiels in alltäglichen Praxen der digitalen Ära. In: Gertraud Koch (Hg.): *Digitalisierung. Theorien und Konzepte für die empirische Kulturforschung*. Köln 2016, S. 363–383, hier S. 364.
- 10 Vgl. Roberte Hamayon: *Why we play. An anthropological study*. Chicago 2016, S. 301.
- 11 Vgl. Brendan Keogh: *A play of bodies. How we perceive videogames*. Cambridge, London 2018, S. 171.

haptisches Feedback zeugen von den Versuchen, den Körper intensiv in digitale Spielpraktiken einzubinden und körperliche Erfahrungsdimensionen in den Mittelpunkt zu rücken. Digitale Spiele werden mit Sinnen und Körpern, die durch Technik erweitert werden, gesehen, gehört und gefühlt. Aber es ist eine reziproke Beziehung, wie Brendan Keogh argumentiert: „Während wir das Videospiel berühren, berührt es uns auch.“¹² Sobchak beschreibt es als wechselseitige Konstituierung, in der wir in körperlichen, fühlenden, sinnlichen Begegnungen in eine materielle Welt geworfen werden, deren Teil wir gleichzeitig sind.¹³ Sie beschreibt Begegnungen mit der Welt als doppelt verkörpert und situiert.¹⁴ Verkörperung sind die Prozesse, in denen wir von der Welt gemacht werden und die wir gleichzeitig schaffen.¹⁵

Dabei ist mein kulturanalytischer Zugang von Stefan Becks Verständnis von Technik als „Tat-sachen“¹⁶ geprägt, in dem technische Artefakte durch Praktiken mit und durch sie verstanden werden, aber auch von Perspektiven (feministischer) Science and Technology Studies und Neuem Materialismus, darunter etwa Donna Haraways materiell-semiotischer¹⁷ Ansatz und Karen Barads materiell-diskursive Rekonfigurationen¹⁸. Beide fragen, wie Bedeutung und Materie sich in wechselseitigen Prozessen konstituieren, ohne sie als externe Relata zu akzeptieren. In diesem Verständnis gibt es keine stabilen Eigenschaften und Bedeutungen von materiellen Entitäten, sondern nur solche, die sich in andauernden Rekonfigurationen entfalten.¹⁹ Für das Nachdenken über digitale Materialitäten sind Ansätze, die versuchen, Dichotomien – etwa Körper und Geist, Subjekt und Objekt, analog und digital – zu überwinden und eine dezentrierte Perspektive

12 Ebd., S. 3 f., Übersetzung RDE.

13 Vgl. Vivian Sobchack: *Carnal thoughts. Embodiment and moving image culture*. Berkeley 2004, S. 86.

14 Vgl. ebd., S. 296.

15 Vgl. Keogh (wie Anm. 11), S. 27.

16 Vgl. Stefan Beck: *Umgang mit Technik. Kulturelle Praxen und kulturwissenschaftliche Forschungskonzepte*. Berlin 1997, S. 294.

17 Vgl. Donna Haraway: *Situated Knowledges. The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*. In: *Feminist Studies*, 14 (3), 1988, S. 575–599, hier S. 585.

18 Vgl. Karen Barad: *Meeting the universe halfway. Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Durham, London 2007, hier S. 206.

19 Vgl. ebd.

einzunehmen, hilfreich. „It matters what ideas one uses to think other ideas (with).“²⁰ Das Zusammenspiel von materiellen und symbolischen Dimensionen ist auch in der anthropologischen Forschung zu materieller Kultur von zentralem Erkenntnisinteresse.²¹ Erweitert wird diese Perspektive im Neuen Materialismus durch die Vorstellung von Körpern und materieller Umwelt, die nur in relationalen Beziehungen entstehen, bei denen nicht das Werden von Körpern oder Dingen als unabhängige Entitäten betrachtet wird, sondern ihr „Werden-Mit(einander)“.²² Eine solche Betrachtung der materiellen Umwelten bei Gaming Events lässt Dunkelheit, Licht und Luft als zentrale Bestandteile der semiotisch-materiellen Rekonfigurationen dieser Events von Bedeutung erscheinen. Es sind akademisch selten diskutierte Phänomene, aber gerade das Selbstverständliche scheint für meinen kulturanthropologischen Blick besonders interessant. Während Kerstin Poehls Licht als „immaterielles Phänomen“²³ beschreibt, plädiere ich mit Tim Ingold dafür, materielle Kultur nicht als bereits fixierte Objekte zu betrachten, sondern zu fragen, wie Phänomene wie Licht, Dunkelheit oder Luft Teil unserer Erfahrung einer materiellen Welt werden.²⁴ Ingold erweitert James Gibsons Konzept von Materie als Kombination von Medium (etwa Luft), Substanz (feste Stoffe) und Oberfläche (als Schnittstelle von Medium und Substanz).²⁵ Anstatt die Eigenschaften von Materialien als fixiert und dem Material innewohnend zu betrachten, fragt Ingold, wie sie in relationalen Prozessen entstehen.²⁶ Für Gaming Events sind Dunkelheit, Licht und Luft materielle Bestandteile, durch die verkörperte semiotisch-materielle Mensch-durch-Welt-Beziehungen wechselseitig rekonfiguriert

20 Marilyn Strathern: *Reproducing the future, Anthropology, Kinship and the New Reproductive Technologies*. Manchester 1992, S. 10.

21 Vgl. Kerstin Poehls: *Materialität*. In: Timo Heimerdinger, Markus Tauschek (Hg.): *Kulturtheoretisch argumentieren. Ein Arbeitsbuch*. Münster, New York 2020, S. 294–322, hier S. 305.

22 Vgl. Katharina Hoppe, Thomas Lemke: *Neue Materialismen zur Einführung*. Hamburg 2021, S. 127 f.

23 Vgl. Poehls (wie Anm. 21), S. 296.

24 Vgl. Tim Ingold: *Materials against materiality*. In: *Archaeological Dialogues* 14 (1), 2007, S. 1–16, hier S. 3 f.

25 Vgl. James Gibson: *The ecological approach to visual perception*. New York 1979, S. 16.

26 Vgl. Ingold (wie Anm. 24), S. 15.

werden. Und in diesen relationalen Beziehungen wird auch ihre Relevanz für zeitgenössische digitale Kultur sichtbar.

Dunkelheit

„RDE: Was macht diese [Gaming Event-]Erfahrung für dich aus?

Crummy: Die dunklen Hallen und Korridore. Dunkelheit und Hallen! Mit der Bühne und den Leuten, die an den Computern sitzen [...], und es gibt Musik und Lichter und Laser.“²⁷

Dunkelheit ist bei vielen Gaming Events der erste Eindruck und für meinen Interviewpartner Crummy ein Unterscheidungsmerkmal zu anderen gewöhnlichen Events. Bei vielen erforschten Events ist Dunkelheit über die gesamte Dauer der Veranstaltungen präsent. Obwohl Dunkelheit Teil meines Feldes, meiner Forschung und meiner Notizen war, dauerte es eine Weile, bis ich ihre Bedeutung für die materiellen Konstellationen bei Spielevents und digitaler Kultur würdigte. Dunkelheit entzieht sich dem menschlichen Sehsinn, der in den westlichen Traditionen der (wissenschaftlichen) Wissensproduktion vorrangig ist. Die (Un-)Möglichkeiten der Beobachtung von Dunkelheit machte sie in kulturanthropologischer Forschung zu einem vernachlässigten Forschungsgegenstand.²⁸ Bei Gaming Events ist Dunkelheit ein wichtiges Element, das im Zusammenspiel mit Lichtern prägt, wie die materielle Welt für Menschen erfahrbar wird. Sie ist daher ein guter Ausgangspunkt für Überlegungen zur Materialität von Digitalität.

„Lights-off“ ist der offizielle Startschuss für viele der untersuchten Gaming Events – Dunkelheit markiert damit ihre zeitlichen und räumlichen Grenzen. Solche Wechsel von Dunkelheit und Licht prägen die Rhythmen menschlicher Praxis und strukturieren unsere Wahrnehmung von Raum und Zeit.²⁹ Anders als nächtliche Dunkelheit muss die Dunkelheit bei Gaming Events jedoch während

27 Interview mit Crummy, 19.9.2019, Übersetzung RDE.

28 Vgl. Michel Massmünster: „Do you wanna touch the night tonight?“. Erkundungen zum nächtlichen Vergnügen der Turbojugend Basel. In: Kuckuck. Notizen zur Alltagskultur 2 (24), 2009, S. 14–18, hier S. 14.

29 Vgl. Joachim Schlör: *Nachts in der großen Stadt*. Paris, Berlin, London 1840–1930. München 1994, S. 22.

des Aufbaus durch materielle, bauliche Verdunkelungen hergestellt werden. In der Erforschung der Nacht wird Dunkelheit häufig als die Abwesenheit von Licht beschrieben und als selbstverständlicher Teil von Natur den zivilisatorischen Qualitäten von Licht als Kultur gegenübergestellt.³⁰ Im Kontrast dazu tritt Dunkelheit bei Gaming Events als intentional hergestellte Qualität in Erscheinung. Dabei umfassen Verdunklungspraktiken den Ausschluss von Tageslicht zugunsten strategisch eingesetzter elektrischer Lichtquellen, gleichzeitig werden die materiellen Umgebungen bei Gaming Events für Dunkelheit gestaltet, wenn Elemente wie Kabel, Träger und Gerüste mit schwarzem Stoff verhüllt werden, um sie in den dunklen Hallen für menschliche Beobachter verschwinden zu lassen.

Die durchgehende, oft mehrere Tage andauernde Dunkelheit enthebt die Veranstaltungen von Tag-Nacht-Rhythmen und ermöglicht eine Zeitverlorenheit. Während die Nacht den kulturellen Zeitpunkt des Schlafes markiert, sind es bei Gaming Events schlaflose Nächte, die zelebriert werden. Musik, die durch die Hallen wummert, proklamiert Schlaflosigkeit mit Titeln wie *#nosleep*, *Insomnia* und *can't sleep*.³¹ Der erhöhte Konsum von Energy Drinks ist dabei nicht nur bei Events, sondern auch im Alltag von Gamer:innen eine Ernährungsbesonderheit.³² Außerdem spiegelt die Dunkelheit bei Events alltägliche Spielepraktiken:

„Omega: Sorry, my ... my light just turned itself off, one second. [...] Everything is automatically controlled in my home, and it's 10:30 at night here, so I've just had my light turn itself off.
RDE: I see. So it's sleeping time?
Omega: No, no, it's not sleeping time! This is gaming time! (chuckles).“³³

„Lights off“ dient nicht nur bei Events, sondern auch im Alltag von Omega als Startschuss für „gaming time“. Bei Gaming Events referenziert die Dunkelheit daher einerseits Erfahrungen digitalen Spielens,

30 Vgl. ebd., S. 27.

31 Feldnotizen, 1.12.2018.

32 Vgl. Markus Soffner u. a.: Dietary behavior of video game players and esports players in Germany: a cross-sectional study. In: *Journal of health, population, and nutrition* 1 (42), 2023, S. 1–13, hier S. 5.

33 Interview mit Omega, 10.8.2019.

andererseits die Nacht als Zeitpunkt für populärkulturelle Praktiken des Feierns. Nächtliche Vergnügung stand dabei historisch im Mittelpunkt von Vorschriften zur Regulation nächtlicher Aktivitäten.³⁴ Das hängt nicht zuletzt mit den negativen Konnotationen der Nacht zusammen, die sie insbesondere in einem jüdisch-christlichen Weltbild mit Themen der Unsicherheit, Moral, Unwissen, Chaos und dem Bösen aufluden.³⁵ Diese Bedeutungen lassen Gaming Events hinter sich und rücken stattdessen die verheißungsvollen, aufregenden und verlockenden Qualitäten der Dunkelheit in den Mittelpunkt.³⁶ Das mag auch daran liegen, dass Aspekte wie Irrationalität, Ungewissheit und Unvorhersehbarkeit³⁷ nicht unterdrückt werden sollen, sondern als zentrales Element spielerischer Handlungen zelebriert werden. Während Dunkelheit als zeitliche und räumliche Grenze das Innen der Veranstaltungshallen vom Außen abgrenzt, lässt sie im Inneren Grenzen von Zeit und Raum kollabieren. Die wahrnehmbaren Grenzen von Objekten werden aufgelöst, Vorder- und Hintergründe verschwimmen, Distanzen und Positionen im Raum sind schwierig auszumachen und fördern neben Zeit- auch Orientierungslosigkeit.³⁸ In einem anthropologischen Verständnis sind es liminale Qualitäten, die durch Dunkelheit befördert werden. Dunkelheit verändert so die Beziehungen von Menschen und Umwelt, in der sie gleichzeitig semiotisch-materiell rekonfiguriert wird.

Dunkelheit verschiebt den Fokus der menschlichen Aufmerksamkeit – auch in ihrer Erforschung – vom Visuellen hin zu multisensorischen Wahrnehmungen des Körpers – Fühlen wird wichtiger als Sehen.³⁹ Für digitale Umgebungen entsteht daraus eine widersprüchliche Doppeldeutigkeit: Einerseits werden in den dunklen Hallen, durch die Einschränkung des menschlichen Sehens, andere Sinneseindrücke bedeutsam: dicht gedrängte Körper, Schulter

34 Vgl. Burkhard Schnepel, Eyal Ben-Ari: Introduction: ‚When Darkness Comes.‘: Steps toward an Anthropology of the Night. In: *Paideuma: Mitteilungen zur Kulturkunde* 51, 2005, S. 153–163, hier S. 154.

35 Vgl. ebd., S. 153; Schlör (wie Anm. 29), S. 100.

36 Vgl. Schlör (wie Anm. 29), S. 12.

37 Vgl. Massmünster (wie Anm. 28), S. 14.

38 Vgl. Tim Edensor: Reconnecting with darkness: gloomy landscapes, lightless places. In: *Social & Cultural Geography* 4 (14), 2013, S. 446–465, hier S. 455.

39 Vgl. Massmünster (wie Anm. 28), S. 14.

an Schulter, Geräusche, Gerüche und Vibrationen. Andererseits sind Lichter und die Licht-Interfaces digitaler Technologien, etwa Bildschirme, im Dunkeln besser zu sehen. Dunkelheit rekonfiguriert die materielle Umwelt durch menschliche Wahrnehmung. Die Qualitäten und Eigenschaften von Materialien sind für Menschen davon bestimmt, wie sie erfahren werden. Licht und Dunkelheit bringen Materie an die Schwelle menschlicher Wahrnehmung und formen so die materielle Welt für Menschen.⁴⁰ Mit Ingold verstehe ich Dunkelheit und Licht als Bestandteile der materiellen Umwelt, die materielle Entitäten erweitern und gleichzeitig Teil von ihnen werden: „The shadow of a landscape feature, such as a rock or tree, is as much a part of the material world as the feature itself. For creatures that live in the shade, it does indeed make a difference.“⁴¹ Für Lebewesen, die im Schatten eines Stein oder Baumes leben, ist der Schatten Teil der materiellen Umwelt.⁴² Auf ähnliche Weise erhält die erfahrene Umgebung bei Gaming Events nur durch Dunkelheit ihre spezifische körperlich-situiert wahrgenommene Form. Die Eigenschaften und Oberflächen materieller Objekte, ihre Formen, Farben und Texturen entstehen für Besucher:innen nur durch Dunkelheit und Licht, in denen sie erscheinen.⁴³ Das gilt umso mehr, weil die Errichtung der materiellen Architekturen und die verwendeten Baumaterialien bereits im Zusammenspiel mit Dunkelheit und Licht geplant werden. Neben rauen, ungeschliffenen Oberflächen von Palettentischen werden etwa viele Objekte als Props oder Requisiten gebaut, die erst durch Verdunklung und Beleuchtung in ihrer charakteristischen Form erscheinen (siehe Abb. 1).

Im Besonderen für zeitgenössische technologische Artefakte wird Dunkelheit eine Umgebungsvoraussetzung. Bildschirme, Projektoren und Fernseher erlangen erst in abgedunkelten Räumen ihre volle Strahlkraft und Funktionalität. Neben Gaming Events werden auch andere zeitgenössische Schauplätze der digitalen Kultur, etwa Kontrollräume, an denen die Genauigkeit digitaler Anzeigen von

40 Vgl. Mikkel Bille, Tim Flohr Sørensen: An Anthropology of Luminosity. In: *Journal of Material Culture* 3(12), 2007, S. 263–284, hier S. 265.

41 Ingold (wie Anm. 24), S. 3 f.

42 Vgl. ebd., S. 4.

43 Vgl. ebd., S. 15.



Abb. 1: Eine Halle (1) im Aufbau (2) bei Proben (3) während und (4) nach den Events.
Foto: RDE.

besonderer Bedeutung wird, verdunkelt. Dunkelheit ist daher ein Element digitaler Materialität und bedeutungsvoller Teil digitaler Kultur. Dabei erscheint Dunkelheit bei Gaming Events nie allein, sondern stets im Zusammenspiel mit Licht.

Licht

„Du gehst in diese große Halle rein, die komplett dunkel ist und siehst nur überall Lichter und Laser Shows und das ist ja auch erst mal ein gewaltiger Eindruck. Am Anfang war ich geflasht. Das war einfach wie eine andere Welt. Du kommst da rein und alles Lichter, Fernseher, wo du irgendwas siehst, überall blinkt es. Da bist du auch erst mal beeindruckt.“⁴⁴

Wenn zu Beginn der Veranstaltungen die grellen Lichter ausgehen, füllen andere Lichter den Raum. Durch dunkle Hallen entfalten sich, wie Cevric beschreibt, Lichtspiele in bunten Regenbogenfarben, Laser-Shows und Bildschirme, über die digitale Bilder flackern. Während Dunkelheit eine stille Komplizin bleibt, ziehen unterschiedliche Lichtquellen alle Aufmerksamkeit auf sich. Tim Edensor schlug für

44 Interview mit Cevric, 4.4.2019.

ein solches Zusammenspiel von unterschiedlichen Lichtern im Tivoli und die gezielt kuratierte Anordnung verschiedener Lichtquellen den Begriff „Lumitopias“ vor.⁴⁵ Eine Gesprächspartnerin vergleicht diese Lumitopias bei Gaming Events mit dem Konglomerat der Pyros eines Rammstein-Konzerts, mit Lasershows eines Raves und den 3-D-Visualisierungen auf Bildschirmen, die man sonst nur in digitalen Spielen findet. Die Lumitopias bei Gaming Events greifen dabei grafische Effekte digitaler Spiele auf und verlängern sowie erweitern sie in die Hallen hinein. Lichtspiele auf Bildschirmen werden durch Bühnenlichter, Laser, Feuerwerke und Linien aus Licht weiter in den Raum fortgesponnen.

Die Lumitopias im Feld von Gaming Events machen deutlich, dass es nicht um die bloße An- oder Abwesenheit von Licht geht, sondern um die spezifischen Qualitäten unterschiedlicher Lichtquellen und -effekte. Die dunklen Hallen, durchzogen von bunten Venen aus Licht, sind ein Spezifikum der Veranstaltungen, in denen bunt beleuchtete Gaming Hardware gespiegelt wird. Durch pulsierende Farbwechsel scheinen Räume und Objekte weniger statisch, sondern bewegt und changierend. Farben entstehen für Menschen im Zusammenspiel von Licht mit Materialoberflächen. Farbige Licht leihlt seine Farbe aber gewissermaßen den Materialoberflächen, die dadurch in wechselnden Farbqualitäten erscheinen. In Verbindung mit Nebelmaschinen wird selbst der Raum zwischen materiellen Artefakten mit bunten Lichteffekten gefüllt. Zum Einsatz kommen dabei gebündelte, fokussierte Formen von Licht durch Lichtquellen wie LEDs, Bühnenlichter und Laser, die ihre Umgebung düster belassen und sich nicht im Raum verteilen. Es sind Lichtquellen, die spezifisch der Unterhaltung und dem Vergnügen gewidmet sind. Sie verweisen auf die historisch enge Verbindung in der Entwicklung und Ausformung elektrischen Lichts für Unterhaltungsorte.

Lumitopias formen dabei in Verbindung mit Dunkelheit die durch Menschen wahrgenommene materielle Umwelt aus (siehe Abb. 1). Diese Landschaften von sowohl Dunkelheit als auch Licht

45 Tim Edensor, Mikkel Bille: ‚Always like never before‘: learning from the lumitopia of Tivoli Gardens. In: *Social & Cultural Geography* 7 (20), 2019, S. 938–959.

beschreiben Bille & Sørensen als „lightscares“.⁴⁶ Sie plädieren dafür, Lichtquellen und verschiedene Arten von Licht in ihrer Materialität zu betrachten.⁴⁷ Dabei fragen sie, wie Materie und der Einsatz von Licht menschliche Erfahrungen auf kulturspezifische Weise prägen.⁴⁸ Für die lightscares von Gaming Events ist dabei insbesondere ihr Einsatz als architektonische Komponente von Bedeutung. Licht wird gezielt eingesetzt, um als Wand, Barriere oder Weg zu fungieren. Die stofflichen Architekturen der Veranstaltungsräume werden für ihre Beleuchtung gebaut und durch sie prominent in Szene gesetzt, was besonders vor dem Hintergrund dunkler Hallen glückt. In den riesigen dunklen Messehallen werden durch Licht aber auch kleine Räume in Räumen gestaltet, wobei diese nur durch Licht begrenzten Räume intime Bereiche schaffen, die zum Verweilen einladen. Ben-Ari und Schnepel betonen Licht als zentrales Element, um Räume „hygge“ zu gestalten – ein dänisches Konzept, das eine einladende, warme und gemütliche Atmosphäre des Wohlbefindens beschreibt.⁴⁹ Die Verwendung mehrerer kleiner Lichtquellen ist dabei Teil einer Technik, um Menschen Dinge und Räume zu zeigen oder zu verbergen.⁵⁰ Eine ähnliche Technik der Raumgestaltung zeigt sich in den lightscares bei Gaming Events, die mit dem Ent- und Verbergen durch unterschiedliche Lichtquellen spielen. Und es sind Techniken im engeren Sinn, die zur Gestaltung von Lichtspektakeln durch Lichttechniker:innen eingesetzt werden. Bereits Tage vor Veranstaltungsbeginn werden Licht-, Laser- und Pyroshows geprobt, wobei auch die Grenzen der Feuer- und Rauchalarmlen getestet werden. Im Einsatz von Licht- und Pyrotechnik wird die enge Verbindung technologischer Entwicklung und Vergnügungskultur deutlich. Die technische Entwicklung solcher Lichtshows, etwa auf den Theater- und Zirkusbühnen im 19. und 20. Jahrhundert, verweist, laut Anna-Sophie Jürgens, auf die Verschmelzung von populärer Kultur und technologischer Matrix.⁵¹ Obwohl Technikkulturen häufig als Prozess

46 Bille, Sørensen (wie Anm. 40), S. 267.

47 Vgl. ebd., S. 265.

48 Vgl. ebd., S. 266.

49 Vgl. Schnepel, Ben-Ari (wie Anm. 34), S. 17.

50 Vgl. ebd., S. 18.

51 Vgl. Anna-Sophie Jürgens: *Circus, Science and Technology*. Cham 2020, S. 2.

der Rationalisierung und Entzauberung der Welt in der Moderne erzählt werden, ist Technologiesgeschichte auch eine von modernen Wunderwerken zur Unterhaltung.⁵² Jürgens nennt „Imagineering“ als Prozess, der Realismus und Illusionismus zu verbinden und nach neuen imaginativen Ausdrucksformen durch Technologien sucht.⁵³ „Imagineering“ nutzt Licht als Technologie des Staunens und der Verzauberung. In digitalen Spielen ist es ein „Effektstaunen“⁵⁴ durch Grafikeffekte, das von dieser Verflechtung von technologischer Innovation für das Vergnügen zeugt, das bei Gaming Events in großem Stil auf die Umgebung ausgedehnt wird.

„Während ich durch die Flure schlendere, blicken die Leute um mich plötzlich Richtung Decke, begleitet von bewundernden Ausrufen. Meine Augen folgen. Über uns scheint eine riesiger Cyberarm scheinbar in der Luft zu schweben (siehe Abb. 2). Die silberne Oberfläche reflektiert das Licht so, dass es fast aussieht, als würde er sich bewegen, während ich mich nähere. Und nun bemerke ich auch die gewaltigen Dimensionen des Arms, die auf den ersten Blick nicht zu erkennen waren. Wenn man genau hinsieht, erkennt man auch die Drahtseile, an denen er von der Decke hängt.“⁵⁵

Lichttechnologien werden bei Gaming Events gezielt für optische Illusionen eingesetzt. Der scheinbar schwebende Cyberarm entsteht für mich als Beobachterin im Zusammenspiel von Licht und Dunkelheit. Materielle Objekte sind häufig Props und bestehen aus leichten Substanzen wie Styropor, umhüllt von detailreich ausgestalteten Oberflächen, die ihren Charme in den speziell auf sie abgestimmten Lichtspielen entfalten. Bille und Sørensen argumentieren wie folgt: „shedding light on objects is about attributing perceptual form to the objects, and hence the social use of light is not as much *on* the object as it is *for* the object.“⁵⁶ Bei Gaming Events gilt dies in doppelter Hinsicht, da lightscapes genutzt werden, um der materiellen Welt Form

52 Vgl. ebd., S. 8.

53 Vgl. ebd., S. 3.

54 Christoph Bareither: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Bielefeld. 2016, S. 94.

55 Feldnotizen, 21.8.2022.

56 Bille, Sørensen (wie Anm. 40), S. 9.



Abb. 2: Beinahe schwebender Cyberarm. Foto: RDE.

zu geben, materielle Objekte aber gleichermaßen für ihr Erscheinen in einem bestimmten Licht gestaltet werden.

In besonderem Maß gilt dies für technologische Artefakte digitaler Kultur, wie Gaming Hardware und ihre Bedeutung für Praktiken digitalen Spielens deutlich macht:

„[Auch] dass die Tastaturen bei bestimmten Spielen dann auch auf das Spiel reagieren. Wenn dann man wenig Leben hat, dass die ganze Tastatur dann in Rot aufleuchtet. [...] Zum Beispiel habe ich auch auf der Tastatur Snake, dass sich da wirklich die Schlange dann auf der Tastatur dann steuern kann, einfach mit den Lichtern.“⁵⁷

Licht wird durch Gaming Hardware in mehrfacher Hinsicht zum Interface zwischen Menschen und Maschinen. Eine Charakteristik von Gaming Hardware ist ihre bunte, oft farbwechselnde Beleuchtung, häufig mit Interface-Funktionen, wie Osaka beschreibt. Durch Bildschirme wird Licht noch prominenter in multipler Hinsicht zum Interface. Einerseits wird ihre Oberfläche durch bewegte digitale Lichtbilder ein technologisches Interface zwischen Menschen und

57 Interview mit Osaka, 25.3.2019.

Computern. Andererseits dominieren Bildschirme die Oberflächen zeitgenössischer digitaler Artefakte wie Handys oder Tablets – durch Touchscreens werden sie zum Eingabeinterface. Drittens sind sie selbst Lichtobjekt und Lichtquelle, wobei die Erhellung der Umgebung ein regulierter Nebeneffekt bleibt. Die Qualitäten und Eigenschaften des Bildschirmlichts gleichen dabei den Lumitopias bei Gaming Events. Die Hintergrundbeleuchtung von Bildschirmen wird durch Filter gebündelt und fokussiert, sodass einzelne Pixel nicht über sich hinaus strahlen. Die bunten Leuchtdioden lassen so, ähnlich wie gebündelte Laser, ihre benachbarte Umgebung im Dunkeln. Eine wichtige Eigenschaft von Bildschirmen ist auch ihre Reaktionsgeschwindigkeit, die durch verschiedene Techniken der materiellen Anordnung von Dioden und ihrer Beweglichkeit entsteht. Darüber hinaus ist das Einbrennen und Nachleuchten ein unerwünschter Effekt, was auf die erwünschte Flüchtigkeit und Transformationsfähigkeit von Lichteindrücken verweist. Die materiellen Eigenschaften digitaler Artefakte für Menschen sind demnach häufig Eigenschaften, die sich mit und durch Licht entfalten. Eine besondere Lichttechnologie bei Gaming Events sind Computer, die selbst aus ihrem Inneren leuchten. Ihre spezielle Form ist jedoch einem anderen Element zu verdanken: der Luft.

Luft

„Kewag: Jedes Jahr, wenn ich wieder in diese Hallen reinlaufe, ist es immer derselbe Geruch. Das löst irgendwie immer Nostalgie aus.

RDE: Was für ein Geruch?

Kewag: Das ist schwer zu erklären. Das ist einfach dieser typische [Gaming Event-]Geruch. Du läufst in diese Halle rein und du riechst die Computer. Ich weiß nicht, wie ich es anders beschreiben soll.“⁵⁸

Der Geruch von Computern, den Kewag beschreibt, kommt von heißer Luft, die durch tausende Lüfter aus dem Inneren der Computer in die Hallen geblasen wird. Luft ist ein Element, durch das

die Materialität von Gaming-Computern historisch und gegenwärtig rekonfiguriert wird. Heiße Luft entsteht in zeitgenössischen digitalen Artefakten, da elektrischer Strom die Komponenten, durch die er hindurchfließt, erwärmt, wodurch Hitze an die Umgebung abgegeben wird.⁵⁹ Überhitzten Komponenten, führt das zu verringerter Kapazität, Rechenleistung oder einem kompletten Ausfall, weshalb Kühltechniken benötigt werden.⁶⁰ Für Computerspiele ist eine hohe und konstante Rechenleistung erwünscht. Praktiken wie die Übertaktung von CPUs, um die Rechenleistung weiter zu erhöhen, führen zu besonders großer Hitzeentwicklung. Bart Simon zeigt, wie das Problem der Wärmeentwicklung zu einer Benutzerinnovation führte, die bis heute die Form und Gestalt von Gaming-Computern prägt.⁶¹ Um heiße Luft besser entweichen zu lassen, experimentierten „Case Modder“ damit, einen Teil des Gehäuses zu entfernen. Um Staub aus dem Inneren der Geräte fernzuhalten, wurden später Plexiglasscheiben eingesetzt, wodurch die bis heute typische Form von Gaming-Computern entstand.⁶² Diese besondere Maschinengestalt ist kulturell bedeutsam, weil sie sich gravierend von sonst üblichen Formen digitaler Endgeräte unterscheidet. Hardware wird zeitgenössisch häufig in Box-Formen verborgen oder gezielt unsichtbar gemacht.⁶³ Geräte wurden kleiner, schlanker und verschwinden heute, etwa bei Smartphone und Tablets, häufig hinter ihren Bildschirmen.⁶⁴ Ein Blick hinter die äußere Oberfläche (etwa zur Wartung) ist bei vielen Geräten nicht möglich. Das trägt zu einem materiellen und mentalen „black-boxing“⁶⁵ bei, bei dem sich die Funktionsweise von Geräten der Einflussnahme durch Nutzer:innen entzieht. Die gro-

59 T. A. Amollo et al.: Heat Dissipation in a Computer. In: *Journal of Energy Technologies and Policy* 3 (6), 2013, S. 43–50, hier S. 43.

60 Vgl. ebd.

61 Vgl. Bart Simon: *Geek Chic. Machine Aesthetics, Digital Gaming, and the Cultural Politics of the Case Mod*. In: *Games and Culture* 2 (3), 2007, S. 175–193, hier S. 186.

62 Vgl. ebd.

63 Vgl. ebd., S. 180.

64 Vgl. ebd., S. 181.

65 Vgl. Michel Callon, Bruno Latour: *Unscrewing the big Leviathan: How actors macrostructure reality and sociologists help them to do so*. In: Karin Knorr-Cetina, Aron Cicourel (Hg.): *Advances in social theory and methodology: Towards an integration of micro- and macro-sociologies*. London 1981, S. 277–303, hier S. 285.

ßen sicht- und einsehbar Maschinen bei Events ermöglichen es, ihr Inneres zu bestaunen, aber laden auch zu einer Auseinandersetzung mit den Funktionsweisen der enthüllten Komponenten ein. Obwohl die Freilegung des Inneren der Maschinen ein Nebeneffekt einer funktionalen Lösung für das Problem der Wärmeableitung war, wurde das Innere in Folge durch Beleuchtung spektakulär in Szene gesetzt.⁶⁶ Case Mods sind dabei die extravaganteste Form von Gaming-Computern, die bei vielen Gaming Events live gebaut und in Mensch-Maschine-Paaren präsentiert werden:

„Das Erste, was man gesehen hat, wenn man reingelaufen ist, waren verschiedene Teams, die aus der größten Fantasie heraus PCs designen. Es gab da ein Riesen-Exoskelett als PC, es gab einen Totenschädel als PC, es gab so ein Portal aus Star Trek als Mini-PC. Die haben alle funktioniert. Das hat so viel Spaß gemacht, denen zuzugucken [...] das endlich mal live erleben zu dürfen, war super schön. Oh mein Gott, das war – boah, ich könnte weinen. (lacht)“⁶⁷

Case Mods sind „spektakuläre Maschinen“⁶⁸, die einerseits hinsichtlich ihrer Ästhetik auffallend sind und als schön wahrgenommen werden, andererseits für die Betrachtung und Bewunderung durch ein Publikum gebaut werden. Ihre Formen nehmen Anleihen von Videospielen und Sci-Fi-Referenzen (etwa Raumschiffe, Raketen und Drachen), oder es werden alte Flipperautomaten, Schreibmaschinen oder Koffer zu Computern umgebaut. Es ist eine Form des Imagineering, das den Maschinen extravagante, individuelle Formen gibt und sie mit anderen Objekten kombiniert. Dabei werden sowohl die äußeren als auch die inneren Oberflächen mit großer Kreativität und Variabilität ausgestaltet. Extravagantes Design mit aufwändig bemalten und kunstvoll ausgeschnitzten Gehäusen kombiniert funktionales Modding mit ästhetischen Verzierungen.⁶⁹ Die inneren Oberflächen, die dabei sichtbar gemacht werden, sind besonders aufwändig gestaltete und ausgeklügelte Kühlsysteme. Darüber hinaus ist die Insze-

66 Vgl. Simon (wie Anm. 61), S. 184, 186.

67 Interview mit Kewag, 13.4.2019.

68 Vgl. Simon (wie Anm. 61), S. 183.

69 Vgl. ebd., S. 184, 186.



Abb. 3: Kühlsysteme und Lüfter eines Case Mods. Foto: RDE.

nierung teurer Grafikkarten verbreitet, wobei bezeichnend ist, dass ihre sichtbaren Oberflächen aus Lüftern bestehen. Die Form und das Aussehen von Maschinenkomponenten wird so durch Belüftungselemente bestimmt (siehe Abb. 3). Die Einzigartigkeit der Maschinen lädt außerdem dazu ein, über sie ins Gespräch zu kommen und ihre Besonderheiten zu diskutieren. Dabei werden die individuellen Konstruktionen der Belüftungssysteme oft detailliert in Konversationen oder Schildern beschrieben, damit andere von diesem Wissen profitieren und es selbst nutzen oder weiterentwickeln können.⁷⁰

Das Adaptieren und Zusammenstellen des eigenen Computers ist nicht nur unter Case Moddern eine verbreitete Praxis, sondern auch unter meinen Interviewpartner:innen. Das Zusammenspiel von Maschinenkomponenten und Software wird dabei stets in Relation zur eigenen Spielpraxis verstanden. Wissen – sowohl über die Geräte selbst, aber auch über ihre Funktionsweise – wird für viele Menschen ein wesentlicher Teil digitalen Spielens.⁷¹ Das äußert sich etwa darin, dass eine Interviewpartnerin, die laut eigenen Angaben „nichts“ über Hardware weiß, eine detaillierte Beschreibung davon gab, welche Grafikkarten mit welchen Prozessoren kompatibel

70 Vgl. ebd., S. 190.

71 Vgl. ebd., S. 180.

sind.⁷² Unabhängig davon, ob Spieler:innen ihre Geräte selbst zusammenbauen, werden Maschinen für sie eine potenziell adaptierbare Zusammenstellung unterschiedlicher Komponenten, in die sie selbst bei Bedarf eingreifen könnten. Die Mensch-Maschine-Beziehungen, die hier gepflegt werden, schaffen „response-ability“.⁷³ Die erste Begegnung zwischen Menschen und Maschinen bei Events ist häufig eine schwebende Hand, die versucht, die abgegebene Wärme zu erspüren. Das Geräusch schneller drehender Lüfter löst diese Bewegung bei Gaming Events ebenfalls oft aus. Die Beziehungen von Menschen und Maschinen werden durch Luft in multisensorischen Beziehungsweisen gepflegt. Die Kommunikation von Gamer:innen mit ihren Maschinen ist so durch verschiedene sinnliche Erfahrungen geprägt, was sich wiederum in der Gestaltung von Gaming Hardware zeigt, die taktilen Feedback große Bedeutung beimisst. Die Eigenschaft von Hardware wird nicht nur in abstrakten numerischen Werten bemessen, sondern auch ertastet und gefühlt. Dabei wird dem Zusammenspiel unterschiedlicher Komponenten besondere Beachtung geschenkt. Die Computerumgebung wird nicht versteckt, sondern mit auffälliger, extravaganter Hardware möglichst ausladend erweitert. Die Gaming Setups, die meine Interviewpartner:innen beschreiben, umfassen unzählige Geräte, die als Netz aus technologischen Artefakten den Körper umgeben. Ein Gaming-Computer besteht so immer aus einem Arrangement von verschiedenen beleuchteten Maschinenkomponenten und Peripherie-Geräten. Der Austausch einzelner Teile ist dabei eine Strategie, um der schnellen Obsoleszenz von Computern entgegenzuwirken. Adaptierbare Gaming-Maschinen sind dabei sowohl Antwort als auch Resultat dieser kontinuierlichen Anpassungen. Anders als weitere handelsübliche Geräte verlieren viele Gaming-Laptops ihren Garantieanspruch nicht, wenn man sie öffnet. Das ist insofern eine Funktion von Luft, als insbesondere eine regelmäßige Reinigung der Lüfter eine notwendige Wartungspraxis ist. Luft führt so weiterhin zu einer Zugänglichkeit der Maschinen. Die Maschinen sind keine abgeschlossenen

72 Vgl. Interview mit Carrimya, 8.4.2019.

73 Vgl. Donna Haraway: *Staying with the trouble. Making Kin in the Chthulucene*. Durham, London 2016, S. 34.

Artefakte, sondern Gegenstand kontinuierlicher Rekonfigurationen durch und für Luft. Die semiotisch-materielle Gestalt der Maschinen ist gleichzeitig Prämisse und Konsequenz der Adaptionsprozesse, durch die sie geschaffen werden.

Resümee

Der Beitrag hat gezeigt, wie Dunkelheit, Licht und Luft die verkörperten digitalen Praktiken mit semiotisch-materiellen Umwelten bei Gaming Events konstituieren. Sie stellen Trennlinien materieller Entitäten infrage, die im Alltag und in der Wissenschaft gezogen werden. Darüber hinaus wurde aber auch ihre alltägliche Bedeutung für zeitgenössische digitale Kulturen sichtbar. Dunkelheit ist nicht nur räumliche und zeitliche Markierung für Praktiken digitalen Spielens, sondern auch für die beschriebenen Events. Sie verändert menschliche Wahrnehmung materieller Umwelten und fördert einerseits sinnliches Erspüren der Welt, macht andererseits digitale Bilder mediiert durch Licht-Interfaces besser sichtbar. Dabei taucht Dunkelheit bei den Events immer in engem Zusammenspiel mit spezifischen Formen von Licht auf. Digitale Geräte verwenden Licht als zentrales Interface-Element und werden selbst zu einer Lichtquelle. Außerdem werden spektakuläre Lichtspiele und die kunstvolle Kuratierung unterschiedlicher Lichtquellen ein zentrales Unterhaltungselement und Quelle ästhetischen Konsums. Lumitopias sind dabei Ausdruck der Verflechtung von Technologieentwicklung mit populären Formen der Unterhaltung und des Vergnügens. Sie verweisen darauf, dass technologische Innovationen nicht nur im Dienst der Funktionalität stehen, sondern historisch wie zeitgenössisch der Aktualisierung fantastischer Illusionen dienen. Dabei kommen spezifische Formen von Licht – gebündelt, farbwechselnd und beweglich – zum Einsatz. Die spezifischen Qualitäten unterschiedlicher lightscapes formen die für Menschen erfahrbare Umwelt. Lichter sind Ko-Produzenten von Farbe, Form und Textur von Materialien. Dunkle Umgebungen und der gezielte Einsatz von Licht setzen auch die inneren Oberflächen von spektakulären Maschinen bei Gaming Events in Szene. Die Sichtbarkeit der transparenten Computer entwickelte sich historisch durch funktionales modding für bessere Luftzirkulation. Das Anpassen und Umbauen von Computern ist eine kreative Antwort

auf exponentielle Technologie- und Hitzeentwicklung. Zugleich fördert es bis heute die Adaptierbarkeit von Gaming Maschinen, die response-abilities schafft. Durch Luft werden überdies Geräusche, Gerüche und Berührungen zu einem zentralen Element in Mensch-Maschinen-Kommunikation. Als Teile der materiellen Welt sind Dunkelheit, Licht und Luft dabei besondere Stoffe. Während sie als Elemente einer materiellen Welt außen wahrgenommen werden, verändern sie gleichzeitig die sinnliche Wahrnehmung der Welt von innen. Für menschliche Beobachter:innen verbinden sie beides. Sie erscheinen als Teile der Welt da draußen, und sie entfalten sich in affektivem Fühlen des Körpers im Inneren. Diese Synthese macht sie zu spannenden Denkfiguren in der Betrachtung von Materialität. Sie verweisen auf die reziproken Rekonfigurationen digitaler Materie durch Menschen und digitaler Praktiken durch Umwelten. Gerade weil sie selten beachtet werden, sind ihre Bedeutungen, Verstrickungen und materiellen Eigenschaften als wichtiger Bestandteil digitaler Praktiken bemerkenswert.

The material reconfigurations at gaming events are realised through darkness, light and air. They shape both embodied experiences and situated material environments. Material artefacts are built for dark halls and dramatic “lumitopias”. Darkness becomes a prerequisite for fantastic illusions and digital light technologies like screens. Air leads to adaptable machines and spectacular displays of their inner surfaces. Darkness, light and air thus become elemental materials of digital culture.

Was in VRChat passiert, bleibt in VRChat? Beobachtungen zur Möglichkeit von Privatheit in der virtuellen Welt

„Ich stehe in einer verlassenen Straße einer Großstadt. Die Nacht ist von den hellen Neonschildern beleuchtet, welche die verschiedenen Clubs und Kneipen bewerben. Mia, mein Feldkontakt, erscheint vor mir. Sie grüßt mich und erklärt, dass die Party im Toxic Club stattfinden wird. Von draußen kann man die rhythmische Musik hören. Wir treten ein und erblicken ungefähr 20 Leute, die sich unterhalten, tanzen und sich küssen. Manche verlassen den großen Clubraum, um allein zu sein. Andere präsentieren sich gegenseitig ihre digitalen Körper. Auf die Frage hin, was das Thema der Party sei, antwortet Mia, dass wir auf einer Latexparty sind.“¹

Dieser Auszug stammt aus meinem Feldtagebuch und wurde gegen Ende meines Feldaufenthaltes verfasst. Er beschreibt eine auf der Virtual-Reality-Plattform *VRChat* stattfindende Szene. *VRChat* kann als eine soziale Plattform verstanden werden, auf der sich unterschiedliche Akteur*innen treffen, um im Rahmen von Gesprächen, Gesellschaftsspielen oder Partys mit anderen Menschen in Interaktion zu treten. Die Plattform wirbt mit den Möglichkeiten, alternative Identitäten zu erkunden, soziale Ängste zu überwinden und Menschen aus der ganzen Welt kennenlernen zu können.²

Die Möglichkeit von Privatheit in der virtuellen Welt stellt für die von mir beforschten Akteur*innen in diesem Zusammenhang

1 Auszug Feldtagebuch Rick Kool vom 18.5.2021

2 Vgl. (o. A.): Why You Should Join VRChat in: VRchat.de URL: <https://hello.vrchat.com/> (Zugriff: 21.12.2023).

einen wichtigen Bestandteil dar. Denn durch die Anonymität wird es ihnen möglich, ihren leiblichen Körpers teilweise zu überwinden und ihre Transidentität auszuleben. Daher wird in diesem Beitrag die Frage gestellt, wie das Private im Feld verhandelt wird sowie welche Logiken und Dynamiken mit dem Privaten verbunden sind.

VRChat ist, wie das Akronym im Namen deutlich macht, auf die Technologie der Virtual Reality ausgelegt und wird üblicherweise mit einem VR-Headset und dazugehörigen Controllern genutzt. Die Besonderheit stellt die Steuerung mittels Bewegungen des Körpers dar. So werden die Bewegungen der Arme durch den Avatar repliziert. Mittels weiterer technischer Hilfsmittel können zudem die Beine genutzt werden. Doch selbst ohne den Kauf der kostspieligen Technik können Akteur*innen mit einem herkömmlichen Endgerät und einer Tastatur am Geschehen in der virtuellen Welt teilnehmen.³ Hierbei werden kaum Grenzen gesetzt, da das „Spiel“⁴ einem Sandbox-Prinzip⁵ folgt und somit die Spielumgebungen nach den Vorstellungen der Nutzer*innen gestaltet werden können. Spiele wie *VRChat* gehen aus einer längeren Tradition von sogenannten Lifesims hervor, wie beispielsweise dem Spiel *Second Life*, das in den 2000er-Jahren an Bekanntheit gewann. Beide Spiele zeichnen sich durch einen sozialen Charakter aus, indem sie ähnlich wie Facebook oder Instagram von den Spieler*innen als soziale Plattformen verstanden werden, auf denen sie andere Menschen kennenlernen können. Die Spielwelten in *VRChat* sind auf unterschiedliche Formen dieses Kontaktes ausgerichtet, sodass virtuelle Bars, Clubs oder auch Liebeshotels durch die Spieler*innen erstellt werden.

- 3 Innerhalb der von mir befragten Gruppe wurden diesen unterschiedlichen Spielweisen verschiedene Qualitäten der Erfahrung der virtuellen Welt zugeschrieben. Während mit dem Zugang anhand der Headsets ein völliges Eintauchen möglich sei, würde die Zugangsweise mit Tastatur und Maus nur ein distanzierteres Spielerlebnis ermöglichen.
- 4 Meine Feldkontakte distanziierten sich einvernehmlich von der Bezeichnung von *VRChat* als Spiel. Passender wäre vielmehr der Begriff soziale Plattform.
- 5 Computerspiele, die dem Sandbox-Prinzip folgen, zeichnen sich durch eine generelle Gestaltungsfreiheit der Spieler*innen aus. Die Charaktere und die Spielwelt können nach Belieben der Spieler*innen gestaltet und somit individualisiert werden.

Bestimmend für mein Forschungsfeld war die Herstellung von Privatheit. Nicht ausschließlich, aber besonders in Bezug auf sexuelle Praktiken, die im Digitalen ausgeführt wurden, spielte dies eine herausgehobene Rolle. Gerade dadurch, dass ich mich in intimen, meistens geschützten Bereichen von *VRChat* bewegt habe, drängte sich mir wiederholt die Frage auf, welche Bedeutung die Möglichkeit von Privatheit in dem von mir beforschten Feld einnimmt.

Daher möchte ich in diesem Beitrag die Frage stellen: Wie wird das Private im Feld verhandelt sowie welche Logiken und Dynamiken sind mit diesem verbunden?

VRChat selbst wurde durch meinen Feldkontakt Mia als ein „geistiger Nachfolger“⁶ von *Second Life* bezeichnet, da beide Spiele den gleichen Prinzipien folgen und dabei eine große Ähnlichkeit zueinander aufweisen. Hervorzuheben ist in diesem Kontext der US-amerikanische Anthropologe Tom Boellstorff, der sich in seiner Monografie *Coming of Age in Second Life*⁷ mit Fragen des Lebensvollzugs in den Spielwelten auseinandersetzt. Interessant sind die sich überschneidenden Themen der Akteur*innen, die sowohl in meiner Forschung wie auch in der von Boellstorff durchscheinen. Gerade Phänomene wie Sexualität, Aushandlung von Gender und der Bezug zu den Avataren lesen sich hierbei wie Konstanten.⁸ Die von ihm erstellte Monografie bildet in diesem Beitrag eine Kontrastfolie, welche zum Zweck der Ergänzung sowie der Anpassung an die

6 Vgl. Interview mit Mia am 17.6.2021.

7 Tom Boellstorff: *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, New Jersey [2008] 2015.

8 Auch andere Forscher*innen haben sich mit diesem Phänomen auseinandergesetzt. Siehe aus der Europäischen Ethnologie: Birgit Huber, Evelyn Teutsch: Die Vision vom Cyborg im Cyberspace – Welten jenseits von männlich und weiblich? In: Gabriele Mentges, Ruth-E. Mohrmann, Cornelia Foerster (Hg.): *Geschlecht und materielle Kultur. Frauen-Sachen, Männer-Sachen, Sach-Kulturen* (= Münsteraner Schriften zur Volkskunde/Europäischen Ethnologie, Bd. 6) Münster 2000, S. 151–171; Arne Schröder: Materielle Körper im virtuellen Feld. Formen der Vergeschlechtlichung im Online-Rollenspiel. In: Katrin Amelang u. a. (Hg.): *Körpertechnologien. Ethnografische und gendertheoretische Perspektiven*. Berlin 2015, S. 106–115; Vanessa Watkins: Der Cyberspace als Spielweise der Geschlechterkonstruktion. In: Bettina Boelke, Michael Ruf (Hg.): *Eine Frage des Geschlechts. Ein Gender-Reader*. Wiesbaden 2004, S. 221–234; Boellstorff 2008 (wie Anm. 7); Helen Thornham: *Ethnographies of the Videogame. Gender, Narrative and Praxis*. Surrey 2011.

technischen Innovationen der Virtual Reality angelegt wird. Diese Ergänzung ist nötig, da durch die Technik der Virtual Reality neue Praktiken im Digitalen möglich werden, die den Umgang mit Spielwelten, wie *Second Life* und *VRChat*, verändern und ihm eine neue Qualität geben.⁹ Hierdurch ist es nötig, danach zu fragen, inwiefern Praktiken, die Boellstorff beobachtet, innerhalb von *VRChat* aufgenommen und neu ausgehandelt werden.¹⁰

Obwohl sich Boellstorff mit diesen Fragen schon ausführlich beschäftigt hat,¹¹ möchte ich in diesem Beitrag erneut die Möglichkeiten des Privaten in *VRChat* analysieren. Hierbei werde ich anhand von drei empirischen Beispielen unterschiedliche Perspektiven aufgreifen, um einen differenzierten Einblick in das beforschte Phänomen zu geben. Bevor ich zu diesen empirischen Schlaglichtern komme, möchte ich zunächst mein methodisches Vorgehen erläutern.

Unterwegs inner- und außerhalb der virtuellen Welt

In meinem Forschungsprozess wurde mir durch Mia, eine mir bekannte Person, der Zugang in die Spieler*innengruppe ermöglicht. Dadurch konnte ich zahlreichen persönlichen wie auch intimen Momenten beiwohnen, die mir ansonsten nicht zugänglich gewesen wären. Insgesamt begleitete ich die Gruppe über einen Zeitraum von drei Monaten und nahm an ihrem teilweise virtuellen, teilweise am Offline-Alltag teil. Die Mitglieder der Gruppe umfassten fünf bis zehn Personen im Alter zwischen 20 und 30 Jahren, darunter vier Transfrauen und sechs Cis-Männer. Meistens verbrachten die Akteur*innen bis zu fünf Stunden am Stück in *VRChat*, die höchstens durch Toilettenpausen unterbrochen wurden. Die Gruppe zeichnete sich darüber hinaus dadurch aus, dass einige Mitglieder, darunter Mia und Aiko, durch *VRChat* ihre Transidentität entdeckt hatten

- 9 Vgl. Gertraud Koch: *Second Life – ein zweites Leben? Alltag und Alltägliches einer virtuellen Welt*. In: *Zeitschrift für Volkskunde* (109), 2009, S. 215–232, hier S. 219.
- 10 Klaus Schönberger: *Persistenz und Rekombination. Digitale Kommunikation und soziokultureller Wandel*. In: *Zeitschrift für Volkskunde* 2 (111), 2015, S. 201–213, hier S. 208.
- 11 Siehe Tom Boellstorff u. a.: *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Method*. Princeton 2012.

und diese dort auslebten. Vor allem waren die Praktiken der Gruppe durch eine Ablehnung hegemonialer Männlichkeit bestimmt.

Aufgrund der intimen und persönlichen Atmosphäre in der Gruppe war es für mich nötig, meinen Abstand zum Feld beizubehalten. Daher nahm ich mich als Privatperson zurück und trat zuvorderst in meiner beruflichen Funktion als Feldforscher auf. Hierbei war es vor allem wichtig, dass ich die Logiken und Regeln des Feldes akzeptierte, um meinen Zugang zu diesem Feld offenzuhalten.¹² Speziell am Anfang war es schwierig, nur als forschende Person aufzutreten, da manche Praktiken an meine persönlichen Grenzen gingen.¹³ Durch das Akzeptieren der Regeln war es möglich, zahlreiche informelle Gespräche innerhalb des Feldes führen, in denen ich die Gruppenmitglieder auf die verschiedenen Praktiken ansprach. Dadurch brachte ich beispielsweise in Erfahrung, wie die Akteur*innen mit unangenehmen Situationen, wie beispielsweise Nötigungen, Beleidigungen oder sexuelle Belästigung, umgingen.

Dabei wurde deutlich, dass das Feld zwar sehr offen für Berührungen im virtuellen Raum war, jedoch auch gewisse Themen, die sich auf Sexualität und die persönliche Reflexion des sexuellen Erlebens im Digitalen bezogen, meist nur knapp oder gar nicht beantwortet wurden.

Bezüglich solcher Schwierigkeiten betont Utz Jeggle, dass dies einerseits ein Problem darstellt, da bestimmte Zugänge verwehrt bleiben. Andererseits wird deutlich, worüber im Feld nicht gesprochen wird, wodurch ebenfalls Feldlogiken sichtbar werden.¹⁴

Während meiner Zeit im Feld war mir die Teilnahme an verschiedenen Aktivitäten sehr wichtig, um auch die sinnliche Perspektive

12 Vgl. Utz Jeggle: Geheimnisse der Feldforschung. In: Heide Nixdorff, Thomas Hauschild (Hg.): Europäische Ethnologie. Berlin 1982, S. 187–206, hier S. 196.

13 Als Forscher hatte ich eigene Grenzen, wodurch ich im Vorhinein beschloss, an keiner der sexuellen Praktiken teilzunehmen. Hierbei ist zu bemerken, dass mir dadurch einige Erkenntnisse verwehrt geblieben sind. Allerdings konnte ich durch die Interviews einen tieferen Einblick in diese Praktiken erlangen.

14 Vgl. Jeggle 1982 (wie Anm. 12), S. 192. Hierbei ist zu bedenken, dass ohne meine Anwesenheit die Akteur*innen möglicherweise untereinander offener wären.

der Praktiken nachvollziehen zu können. Dabei orientierte ich mich an Regina Bendix, welche hervorhebt, dass der Körper elementar für die Feldforschung ist, weil über ihn das Feld sinnlich wahrgenommen werden kann.¹⁵ Außerdem hebt Sarah Pink hervor, dass über das sinnliche Erleben des Feldes ein neues Verständnis über dieses produziert werden kann.¹⁶ So probierte ich selbst die im Feld gängigen Begrüßungspraktiken aus, ließ mir die digitalen Haare bürsten und die verschiedenen Räume in *VRChat* auf mich wirken.

Während meines Feldaufenthalts wurde ich regelmäßig von Mia zu verschiedenen Events eingeladen, zu denen die Gruppe zusammenkam. Insgesamt verbrachte ich an den Feldtagen circa fünf Stunden im Feld und konnte an verschiedenen Aktivitäten wie Partys, Kinoabenden und Gesellschaftsspielen teilnehmen.¹⁷

Neben dieser Anwesenheit im Virtuellen besuchte ich meine Feldkontakte Mia und Aiko auch offline, um diese näher kennenzulernen und der Verflochtenheit des Online-/Offline-Alltags der Akteur*innen nachzugehen. Hierzu führte ich leitfadenorientierte Interviews mit beiden Akteur*innen. Ich wählte diese Personen, weil ich mit ihnen am meisten Zeit verbracht hatte und weil beide sämtliche Praktiken der Gruppe gut kannten sowie diese selbst in ihrem virtuellen Alltag anwenden. Zudem konnte im Verlauf der Forschung eine Vertrauensbasis aufgebaut werden.

Durch die Kombination dieser Methoden war es mir möglich, einen detaillierten Einblick in die *VRChat*-Gruppe zu erlangen. Er half mir dabei, die Akteur*innen und ihren Alltag auf eine

15 Vgl. Regina Bendix: Was über das Auge hinausgeht: zur Rolle der Sinne in der ethnographischen Forschung. In: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 1 (102), 2006, S. 71–84, hier S. 79.

16 Vgl. Sarah Pink: Sensory Ethnography in a Digital-material World. In: Karl Braun u. a. (Hg.): Kulturen der Sinne. Zugänge zur Sensualität der sozialen Welt. Würzburg 2017, S. 29–36, hier S. 31.

17 Allgemein wurden die Aktivitäten in *VRChat* durch Mia in unterschiedliche „Gangs“ aufgeteilt. So wurde zwischen „der Cuddle-Gang, der Mirror-Chat Gang, der Erotic Roleplay (ERP)-Gang“ (Informelles Gespräch mit Mia (1998) am 18.5.2021 in *VRChat*) differenziert. Diese „Gangs“ bilden verschiedene Spielmotivationen ab, welche sich durch ihre Art der Interaktion mit anderen Spieler*innen unterscheiden lassen. Diese reichen vom virtuellen Kuschneln (Cuddle-Gang) über das gemeinsame Reden vor einem Spiegel (Mirror-Chat Gang) bis hin zum Vollzug des Geschlechtsverkehrs (ERP-Gang) in der digitalen Welt.

umfängliche Weise zu verstehen, da ich mich selbst im Feld bewegen konnte.¹⁸ Insbesondere die Bedeutung der Privatheit im Feld war dadurch für mich selbst erfahrbar. Diese Bedeutungszuschreibungen lassen sich an den drei folgenden empirischen Beispielen unter den Aspekten aufzeigen.

Schutzraum – Das Spiel mit dem Geschlecht

Das erste empirische Schlaglicht soll sich mit *VRChat* als Schutzraum beschäftigen. Das Spiel mit dem Geschlecht nimmt dabei eine wichtige Rolle ein, da es unter anderem Thematiken der virtuellen Körperlichkeit berührt, deren Erleben die Akteur*innen während meiner Forschung gezielt suchten. Sie gestalteten hierfür individuelle Avatare, welche nach den Vorstellungen der Akteur*innen angepasst wurden. Die Avatare spielten somit eine elementare Rolle für die Fremd- und Selbstwahrnehmung ihrer Geschlechtsidentität. Mia schildert dieses Spiel folgenderweise:

„Niemand kennt dich dort. Du bist anonym. Das kombiniert halt mit der Tatsache, dass *VRChat* dann doch anders funktioniert als das richtige Leben ... Wie man sich dort kennenlernt, führt dann auch dazu, dass es andere soziale Gepflogenheiten gibt. Wie zum Beispiel, dass sich manche Leute, wenn sie sich kennenlernen, dann direkt den Kopf betouchen, um einfach ein bisschen Zuneigung zu zeigen.“¹⁹

In dem Zitat der Akteur*in spiegeln sich unterschiedliche Dynamiken wider, welche durch die gegebene Anonymität innerhalb von *VRChat* ermöglicht werden. In meiner Feldforschung war dieser Aspekt von besonderer Bedeutung, da hierdurch Erfahrungen ermöglicht wurden, die die Akteur*innen „im echten Leben“²⁰ als unmöglich erachteten. Zu diesen Erfahrungen gehörte integral die Erfahrung von Nähe. Hierzu wurden Praktiken, welche weder im öffentlichen noch im privaten Offline-Raum ausgeführt werden konnten, ins vir-

18 Vgl. Rolf Lindner: Vom Wesen der Kulturanalyse. In: Zeitschrift für Volkskunde (99), 2003, S. 177–188, hier S. 186.

19 Interview mit Mia am 17.6.2021 auf Skype.

20 Ebd.

tuelle verlagert, da Mia und ihre Freundin Aiko hier aus ihren männlich-gelesenen Körpern austreten konnten.

In der beforschten Gruppe war es vollkommen selbstverständlich, Zärtlichkeiten in Form von „headpats“²¹, Nasenstupsen oder Umarmungen auszutauschen. Hierbei wurde stets durch die Gruppenteilnehmer*innen betont, dass sie diese Art von Nähe außerhalb von *VRChat* niemals erleben könnten, da sie dort als männlich gelesen werden und dadurch gewissen Ansprüchen des Männlichseins unterworfen seien. Das Männliche wird durch Mia etwa als emotionslos, stark und distanziert beschrieben. Als Kritik an diesem gefühlten gesellschaftlichen Bild des Mannes werden weibliche Avatare genutzt, durch welche sich die Akteur*innen diesem entziehen können. Hierbei bedient sich die Gruppe von Mia wiederum stereotypischen Bildern des Weiblichen, um diese möglichst authentisch verkörpern zu können. Durch die Nutzung von weiblichen Avataren würde man charismatischer, niedlicher und gefühlvoller wirken, wodurch auch die weiblich gelesenen Praktiken konfliktfrei durchgeführt werden können. In diesem Zusammenhang wird *VRChat* als ein Schutzraum angesehen, der es erlaubt, den gesellschaftlichen Ansprüchen zu entkommen und die eigenen Bedürfnisse nach Nähe auszuleben.

Die gewonnene Anonymität ist demnach so beschaffen, dass die Akteur*innen ihre Offline-Identitäten verschleiern und als eine „neue“ Person in *VRChat* agieren können. In diesem Fall ermöglicht das den Akteur*innen, sich von den wahrgenommenen Ansprüchen, die ihr Offline-Körper impliziert, zu lösen und die angeblichen Vorzüge des Weiblichen selbst zu erleben. In diesem Zusammenhang heben Mia und ihre Freundin Aiko hervor, dass es erst durch diese körperliche Anonymität für sie möglich werde, Zärtlichkeiten in diesem Maße auszutauschen.

Die Bedeutung der Avatare

Zentral für die Praktiken ist hierbei der Avatar. Der Avatar ermöglicht es, die Alltagswelten im Spiel zu erfahren. Er kann als eine Schnittstelle zwischen dem/der Spieler*in und der virtuellen Welt verstanden

21 Mit dem Begriff ist das Tätscheln des Kopfes eines anderen Avatars gemeint.

werden.²² Diese Erfahrungen sind jedoch auf die vorgegebenen technischen Möglichkeiten des Spiels begrenzt. In *Second Life* wird beispielsweise über einen externen Chat, über Emoticons und auch über einen schriftlichen Text im Profil des/der Spielers/Spielerin kommuniziert. Es wird erst durch den Avatar möglich, an der digitalen Welt teilzunehmen, diese zu erkunden und mit anderen Spieler*innen soziale Kontakte aufzubauen. Gertraud Koch betont als Besonderheit, dass in *Second Life* eine visuell vermittelte Ebene der Kommunikation hinzukommt, wodurch sich das Spiel von anderen medienvermittelten Kommunikationen wie E-Mail, Telefon oder Chat abhebt.²³

In *VRChat* werden die Kommunikationsmöglichkeiten um nonverbale Gestiken, Mimik sowie um die mündliche Kommunikation erweitert. Mit der VR-Brille, welche sich auf dem Kopf befindet, sowie den Controllern in den Händen werden die technische Voraussetzungen geschaffen, die Bewegungen des/der Akteurs/Akteurin auf seinen/ihren Avatar zu übertragen. Für Mia werden durch diese Art der Kommunikation ihre Erlebnisse im Virtuellen nahbarer. Sie hat nicht mehr das Gefühl, mit leblosen Avataren zu interagieren, sondern mit Personen, deren Gestiken und Stimmen sie wahrnehmen und deuten kann. Diese Qualität führt dazu, dass sie tiefere Bindungen zu den anderen Akteur*innen aufbauen kann, da sie diese über ihre Bewegungen und Stimmen besser einschätzen kann.²⁴

Rune Klevjer hat sich bereits 2006 in seiner Dissertation²⁵ mit der Beziehung zwischen dem Avatar und dem/der Spieler*in beschäftigt. In neueren Beiträgen nimmt er das Phänomen des körperlichen Im-Spiel-Seins in den Fokus.²⁶ Er hebt dabei hervor, dass der Avatar als eine körperliche Erweiterung (Prosthetic) verstanden werden kann, jedoch gleichzeitig auch als eine Relokation des Körpers

22 Vgl. Koch 2009 (wie Anm. 9), S. 217; Benjamin Beil, Andreas Rauscher: Avatar. In: Dies., Thomas Hensel (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 201–217, hier S. 203.

23 Vgl. Koch 2009 (wie Anm. 9), S. 217.

24 Vgl. Interview mit Mia am 17.6.2021 auf Skype.

25 Vgl. Rune Klevjer 2022 [2006] *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Revised and Commented Edition. Bielefeld.

26 Vgl. Rune Klevjer: Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games. In: H. Fossheim u.a. (Hg.): *The Philosophy of Computer Games*. London, S. 17–38, hier, S. 23.

innerhalb des Spiels. Hierbei führt Klevjer aus, dass eine körperliche Erfahrung dadurch möglich wird, dass der/die Spieler*in über sein/ihr Gamepad oder die Tastatur die Möglichkeit hat, Aktionen innerhalb des Spieles auszuführen. Da über den Avatar bestimmte Handlungen möglich werden, verwischen laut Klevjer das „here“ und „there“.²⁷ Somit tritt der leibliche Körper in den Hintergrund, während über den Avatar die virtuelle Welt erlebt werden kann.²⁸ Diese Qualität wird ebenfalls von Benjamin Beil beschrieben. Er hebt hervor, welche Rolle das Aussehen des Avatars für die Beziehung zwischen Akteur*in und Avatar spielt. Beil betont, dass dem Äußeren des Avatars immer eine praktische Seite innewohnt, welche auf Möglichkeiten der Interaktionen innerhalb der Spielwelt verweist. Der Avatar kann aber auch als ein Werkzeug betrachtet werden, das eine Art der Erweiterung des/der Spielers/Spielerin darstellt. In diesem Verhältnis zeigt sich, dass Spieler*in und Avatar in einer besonderen Art zusammenhängen. Der Avatar verbindet dabei den/die Spieler*in nicht nur unmittelbar mit der Spielwelt. Vielmehr handelt es sich um eine Art Körper innerhalb der Spielwelt, der seinen eigenen Regeln und Gesetzmäßigkeiten unterworfen ist. Dadurch wird einerseits die Koppelungsmöglichkeit dieser beiden Körper deutlich, andererseits werden dabei die Grenzen der virtuellen Welt hervorgehoben.²⁹

Besonders das Embodiment der weiblichen Avatare nimmt für Mia und Aiko eine wichtige Stellung ein, da es mit Unterstützung der VR-Technologie für die Akteur*innen möglich wird, sich wie eine Frau zu fühlen, ohne dabei mit ihrem biologisch männlichen Körper konfrontiert zu werden. Gerade durch die Befürchtung negativer Erfahrungen außerhalb von *VRChat* bildet die virtuelle Welt eine Möglichkeit, ihre Transidentität sicher auszuleben. Zwar ist diese Qualität des Virtuellen in Form der Exploration einer anderen Geschlechtsidentität bereits in vielen Forschungen konstatiert worden³⁰, doch liegt die Besonderheit, die sich durch die VR-Technik ergibt, darin, dass die Akteur*innen durch ihre eigene Gestiken

27 Vgl. ebd., S. 5–9.

28 Vgl. Beil/Rauscher 2018 (wie Anm. 22), S. 208.

29 Vgl. ebd., S. 207f.

30 Russel Belk: Extended Self in a Digital World. In: Journal of Consumer Research, 3 (40), 2013, S. 477–500; Boellstorff 2008 (wie Anm. 7); Huber/Teutsch 2000 (wie Anm. 8); Schröder 2015 (wie Anm. 8).

und ihre Stimme das Weibliche auch körperlich praktizieren können, womit der gesamte Körper im Embodiment einbezogen ist.³¹ Der Avatar ist für Mia keine Erweiterung ihrer Selbst in die virtuelle Welt, vielmehr fühlt sie sich durch den weiblichen Avatar „wie sie selbst“³² im Gegensatz zu ihrem leiblichen männlich-biologischen Körper. Hier hebt sie besonders die sinnliche Erfahrbarkeit des Virtuellen hervor. Dies zeigt die große Bedeutung der Beziehung zwischen digitalem Körper und der Akteurin auf. Ähnlich lesen sich Aussagen der Befragten aus Boellstorffs Forschung. Sie weisen darauf hin, welchen Effekt die Freiheiten des Virtuellen für Akteur*innen haben, besonders in Bezug auf die Aushandlung der eigenen Sexualität.³³

Interessant ist hierbei, dass sich Mia durch die Möglichkeit der Exploration des weiblichen Geschlechts auch außerhalb von *VRChat* anfängt, anders zu kleiden.

„Für mich ist es schon so, dass ich versuche, im echten Leben ein bisschen mehr wie mein Charakter zu sein vom Aussehen her. Deswegen habe ich auch jetzt einen Nasenring ... So bestimmte Kleidung gekauft, weil ich einfach den Stil von dem Charakter kopieren wollte, weil ich mich in *VRChat* so wohlfühlt habe.“³⁴

Diese Aussage verweist auf die Bedeutung des Avatars für die Akteurin und unterstreicht, wie die Grenzen zwischen dem, was in *VRChat*, und dem, was außerhalb dessen passiert, verschwimmen und sich gegenseitig bedingen. Auch wenn identitätsbezogene Aushandlungsprozesse in geschützte Räume verlagert werden, verbleiben

31 Deutlich wird dies in Bezug auf den 2015 veröffentlichten Beitrag von Arne Schröder, der sich mit *World of Warcraft* befasst. Hier führt er aus, dass die Akteur*innen eine deutliche Trennung zwischen Avatar und ihrem Körper vornehmen. Diese Trennung ist hier vor allem durch die technischen Bedingungen determiniert, da ausschließlich der Avatar direkt in der Spielwelt agiert (vgl. Schröder 2015 [wie Anm. 8], S. 111). Das vorliegende empirische Beispiel aus meiner Feldforschung zeigt allerdings, dass diese Grenzen zwischen Avatar und Körper zunehmend verwischen und durch die Akteur*innen selbst in großen Teilen aufgelöst werden. In diesen Narrationen und Praktiken der Akteur*innen lässt sich hierbei eine Rekombination erkennen, welche dieses bestehende Phänomen entlang der veränderten technischen Voraussetzungen neu aushandelt (vgl. Schönberger 2015 [wie Anm. 8], S. 208).

32 Interview mit Mia am 17.6.2021 auf Skype.

33 Boellstorff [2008] 2015 (wie Anm. 7), S. 134, 136.

34 Interview mit Mia am 17.6.2021 auf Skype.

diese nicht in den Onlinewelten, sondern zeigen teilweise Rückwirkungen in der Offlinewelt. So werden sexuelle Kontakte in seltenen Fällen offline weitergeführt sowie Freundschaften gepflegt. Dies stellt allerdings eine Ausnahme dar. Meist kennen die Spieler*innen ausschließlich die Onlinenamen ihrer Gruppenmitglieder.

Es wird deutlich, dass das Erproben des Weiblichen im geschützten Raum dazu führt, dass sie ihre sexuelle Identität auch offline vermitteln. Aus dem Embodiment ziehen diese Akteur*innen Mut, ihr „wirkliches Selbst“³⁵ zu entfalten und trotz antizipierter negativer Reaktionen in der Öffentlichkeit auszuleben.

Öffentlich und privat – Logiken der virtuellen Räume

Funktionen der Räume

Grundsätzlich werden in der Gruppe, die ich begleitet habe, öffentliche und private Welten innerhalb von *VRChat* unterschieden. Die Spieler*innengruppe unterscheidet zudem zwischen Spielwelten und Räumen. Die Spielwelten bezeichnen die selbsterstellten Spielumgebungen. Deren Größe kann mitunter variieren. In den öffentlichen Welten gibt es wiederum abgetrennte Räume, die betreten werden und zumeist abgeschlossen werden können. Während in die öffentlichen Welten jederzeit eingetreten werden kann, wird in die privaten Welten eingeladen.³⁶ Den Welten werden unterschiedliche Logiken und Bedeutungen zugeordnet. Die öffentlichen Lobbys werden durch Mia und ihre Gruppe dazu genutzt, um neue Leute in virtuellen Bars oder Clubs kennenzulernen. Die privaten Welten wiederum haben für die Gruppe unterschiedliche Bedeutungen. So wird hier beispielsweise auf virtuellen Betten gekuschelt oder sich entspannt. Vorwiegend wurde in meiner Feldforschung in den privaten Welten

35 Ebd.

36 Ob die Welten öffentlich oder privat sind, kann durch die Nutzer*innen selbst bestimmt werden. Zumeist gibt es allgemeine öffentliche Welten, welche durch jede*n betreten werden können und nur durch eine maximale Personenzahl beschränkt sind. Die privaten Welten werden wiederum durch den/die Akteur*innen selbst erstellt und können nur durch jene betreten werden, die durch die/den Ersteller*in eingeladen wurden. Die Einladungen können über das Menü versendet und müssen stets angenommen werden, bevor eine Welt betreten werden kann.

über sexuelle Themen, wie Vorlieben oder Fetische, gesprochen oder das Erotic Role Play durchgeführt. Die privaten Räume und Welten dienen darüber hinaus der Absicherung gegenüber anderen Spieler*innen. An unterschiedlichen Zeitpunkten meiner Feldforschung ist mir regelmäßig aufgefallen, dass meine Gruppe, wenn sie in öffentlichen Welten unterwegs war, durch die „Normies“³⁷ als „Weebs“³⁸ oder „Creeps“³⁹ bezeichnet wurde. Beides sind abwertende Bezeichnungen, die häufig gegenüber der Gruppe genutzt wurden. Aiko hob besonders die Störungen durch die Normies hervor, die sich in den öffentlichen Welten meistens zu aufgedreht verhielten und so den virtuellen Alltag der Gruppe störten. Zudem seien es im Allgemeinen diese Personen, welche die Avatare ungefragt berührten oder die Gruppe beleidigten.⁴⁰ Um dieser Diskriminierung und Belästigung zu entgehen, wurden sämtliche Events und Praktiken, welche sexuelle Handlungen imaginieren, in die abgeschiedenen privaten Welten oder Räume verlagert.

Exklusivität – Fetischpartys

Innerhalb meiner Forschung durfte ich an einem solchen Event mit sexuellen Praktiken teilnehmen. Es handelte sich um eine Latexparty. Dieses Event war nur Akteur*innen zugänglich, die einen direkten Kontakt in meine Spieler*innengruppe hatten. Durch die Exklusivität dieser Welt wurde es den Spieler*innen ermöglicht, mit anderen Personen mit den gleichen sexuellen Interessen und Fetischen in Kontakt zu kommen, ohne dabei durch Dritte sanktioniert zu werden. Gerade auch deswegen, weil die Community-Richtlinien zum Zeitpunkt meiner Forschung jegliche Form von Nacktheit und Pornografie untersagten, boten die privaten Welten auch Schutz davor, aus *VRChat* selbst ausgeschlossen zu werden. In der Gruppe, die ich begleitete, besaßen die Akteur*innen neben ihren Avataren, die sie in öffentlichen Welten nutzten, auch nackte Versionen, welche aus-

37 Normie ist im Feld die abwertende Bezeichnung für Spieler*innen, welche nur selten das Spiel spielen und im Allgemeinen nur in den öffentlichen Welten des Spiels agieren.

38 Abwertende Bezeichnung, die hervorheben soll, dass jemand eigenartig ist. Dieser Begriff wird besonders für Fans der japanischen Populärkultur benutzt.

39 Abwertende Bezeichnung, die hervorhebt, dass jemand unheimlich ist.

40 Vgl. Interview mit Aiko am 7.7.2021.

schließlich in den privaten Räumen genutzt wurden. Während meiner Forschung fand eine Latexparty in einem solchen Raum statt, in denen die Akteur*innen teilweise ihre Avatare entblößten und ihre virtuellen Körper verglichen. Die Herstellung von Privatheit ist somit als ein Mittel der Schaffung von Freiräumen zu verstehen, wobei die Akteur*innen die Richtlinien der Entwickler*innen umgehen.⁴¹

Während virtuellen Öffentlichkeiten prinzipiell eine größere Partizipation und Handlungsfreiheit zugeschrieben wird,⁴² ist hervorzuheben, dass das Handeln der Akteur*innen durch Community-Richtlinien, aber auch durch andere Spieler*innen, wie die Normies, sanktioniert wird. Die Herstellung von Privatsphäre innerhalb der virtuellen Welt kann dementsprechend als ein (Wieder-)Gewinn an Handlungsfreiheit gesehen werden. Freilich ist diese Opposition von Developer*innen und den Akteur*innen nicht immer gegeben – vielmehr sind Aushandlungsprozesse zu beobachten. So sind die privaten Welten und Räume als offenes Geheimnis bekannt, die von den Developer*innen geduldet werden, solange die sexuellen Praktiken nicht in den öffentlichen Welten ausgeführt werden.

Es zeigt sich, dass durch die Akteur*innen Praktiken entwickelt werden, die sie entlang der Richtlinien und Vorstellung der Developer*innen entwickeln. So sind diese geduldeten privaten Räume als ein Fluchttort vor hegemonialen gesellschaftlichen Erwartungen zu verstehen.

Ausleben der Sexualität – Erotic Role Play (ERP)

„Es gibt halt sehr ... (lacht) sehr notgeile Menschen dort draußen. [...] [D]a gibt es einfach diese privaten Räume, aber es gibt dafür keine Erklärung. [...] Aber jeder weiß, wofür die privaten Räume da sind.“⁴³

41 Seit Neuestem werden diese Praktiken offiziell toleriert: „Keep private things private. If you have avatars or other content that might be sensitive, intimate, or provocative, keep it in private spaces with users that agree to see it“ (VRChat inc. 2023).

42 Laura McNeill, John David Zueren: *Online Lives 2.0: Introduction*. In: *Biography 2* (38), 2015, S. v–xlvi, hier S. xiii.

43 Interview mit Mia am 17.6.2021 auf Skype.

Das Erotic Role Play (ERP) stellt ein Rollenspiel dar, bei dem sexuelle Handlungen mit den Avataren durchgeführt werden. Sexuelle Praktiken in virtuellen Welten und Räumen wurden schon in unterschiedlichen Forschungen beleuchtet.⁴⁴

Diese intimen Kontakte finden meist in den privaten Welten und Räumen statt, wobei sich die Akteur*innen in der Regel in ihren Freundschaftsgruppen oder auch in Onlineforen⁴⁵ zusammenfinden. Doch der sexuelle Verkehr wird nicht nur in den privaten Welten von *VRChat* ermöglicht. Es gibt auch eigens erstellte öffentliche Welten wie den Just-B-Club oder den Void Club, die darauf ausgelegt sind, sexuelle Praktiken zu ermöglichen.

Während meines Besuchs des Just-B-Clubs zeigte sich die Relevanz dieser Funktion prägnant. Wenn die Räume verschlossen waren, wurde dies außerhalb durch ein rotes Schloss auf den digitalen Displays deutlich gemacht. Vor dem geschlossenen Raum versammelten sich Trauben von Avataren, die mit in die geschlossenen Räume wollten. Sie redeten aufgeregt darüber, dass die Personen drinnen Geschlechtsverkehr hätten. Des Weiteren betätigten sie eine Klingel, um Einlass in die geschlossenen Räume zu erhalten. Hierbei zeigt sich, wie das Herstellen der Privatsphäre durch andere Personen verhandelt wird. Entgegen der Intention der im Raum befindlichen Akteur*innen und durch die deutliche Symbolik des roten Schlosses wird durch diese Schaffung von Privatsphäre mit einer Störung in Form des Klingelns reagiert. Insgesamt war der Raum derart sexuell aufgeladen, dass auch Mia und ich belästigt und dazu gedrängt wurden, sexuelle Handlungen miteinander auszuführen. Auf Mias Anraten hin ignorierten wir die Akteur*innen. Auch andere anwesende Personen ignorierten dies. Es wurde offenkundig, dass in den öffentlichen Bereichen des Just-B-Club sexuelle Belästigungen folgenfrei ablaufen können, da die Täter*innen durch Beschaffenheit der virtuellen Welt anonym bleiben. Zwar ist es möglich, diese Personen zu

44 Vgl. Boellstorff [2008] 2015 (wie Anm. 7).

45 Das Forum wird aus forschungsethischen Gründen nicht genannt (Siehe: Lina Franken: *Digitale Methoden für qualitative Forschung. Computationelle Daten und Verfahren*. Münster 2022). In den Foren werden Beiträge von Akteur*innen gepostet, die hier unter verschiedenen Kategorien, wie Events oder ERP, ihre Anfragen posten. So können sich vorher fremde Akteur*innen zu virtuellen Intimitäten verabreden.

melden und aus dem Spiel zu entfernen, allerdings sind diese jederzeit in der Lage, neue Accounts zu erstellen, um zurückzukehren. Ein Problem besteht zudem darin, dass die Avatare nicht in der Lage sind, zu verhindern, berührt zu werden, was besonders schwerwiegend ist, wenn man bedenkt, dass die Akteur*innen eine intime Beziehung zu ihren virtuellen Körpern aufweisen. Die Ereignisse im Just-B-Club zeigen, dass Konzepte wie „Personal Space“ und Verhaltensregeln in *VRChat* anders strukturiert sind. Das Berühren der Avatare wird als weniger schwerwiegend bewertet als das Berühren des eigentlichen menschlichen Körpers. Mia betonte zu einem späteren Zeitpunkt, dass vor allem die Normies meistens diejenigen Personen sind, welche ungefragt die digitalen Körper berühren.

Trotz solcher Vorfälle bewertet die Gruppe *VRChat* positiv. Allerdings scheinen die vermeintlichen Schutzräume nur bedingt Schutz zu bieten. Durch die sozialen Regeln und Logiken der Gruppe in *VRChat* werden Konzepte wie Personal Space im Digitalen aufgelöst, indem Berührungen der Avatare als normal bewertet werden. So wurde mein Avatar beispielsweise auch ohne meine Zustimmung umarmt, angestupst oder getätschelt. Zwar bietet die Gruppe die Möglichkeit für Mia und Aiko, ihre eigenen Vorstellungen ihres Körpers und Genders zu erproben sowie auszuleben, gleichzeitig werden die neuen selbstverständlichen Praktiken, wie das Umarmen anderer Personen, das Stupsen der Nase oder das Berühren der Avatare, in Bezug auf andere Akteur*innen nur selten hinterfragt. Hierdurch entstehen Situationen, in denen die Schutzräume zu Räumen von Bedrängung und unerwünschtem Verhalten werden können.

Abschließende Überlegungen

Die Frage im Titel dieses Beitrags *Was in VRChat passiert, bleibt in VRChat?* wurde entlang der Thematik von Privatheit innerhalb meiner Feldforschung beantwortet. Abschließend möchte ich meine eingangs gestellten Forschungsfragen, wie das Private im Feld verhandelt wird sowie welche Logiken und Dynamiken mit dem Privaten verbunden sind, beantworten.

Die Herstellung von Privatheit in virtuellen Spielwelten hat für die befragten Akteur*innen eine besondere Bedeutung, denn durch sie können Teilnehmer*innen aus vulnerablen Gruppen

Handlungsmacht gewinnen. Das Virtuelle entfaltet Möglichkeiten, Geschlechterrollen infrage zu stellen, wobei im Fall meiner Forschung die Akteur*innen die Möglichkeit haben, den weiblichen Körper zu imaginieren und dementsprechend wahrgenommen zu werden. Besonders eindrucksvoll ist, dass die Akteur*innen hierdurch den Mut gewinnen, auch außerhalb der Onlineplattform ihre Vorstellungen des Weiblichseins auszuleben, ohne soziale Sanktionen zu fürchten. In diesem Prozess der Aushandlung der eigenen sexuellen Identität wird deutlich, inwiefern Offline- und Onlinewelten einander bedingen und die Akteur*innen die geschützten Räume nutzen, um ihre Transidentität erproben und ausleben zu können. Besonders die Avatare nehmen eine wichtige Stellung ein, da sie einerseits eine Anonymität für die Akteur*innen garantieren, gleichzeitig aber zur Verwirklichung ihrer Identitäten genutzt werden. Hierbei wird eine intime Verbindung zwischen Akteur*in und Avatar deutlich, welche durch die Virtual Reality erst ermöglicht wird.

Meine Darstellung soll zudem deutlich machen, dass die Dichotomien zwischen online und offline oder Privatheit und Öffentlichkeit, wie sie im Forschungsfeld vertreten werden, keineswegs haltbar sind, wie zahlreiche Forschungen in diesem Bereich bereits aufzeigen.⁴⁶ Vielmehr verschwimmen diese Begriffe ineinander, bringen sich gegenseitig hervor und werden konstant ausgehandelt.

46 Siehe: Christoph Bareither, Pia Schramm: Social-Media-Ethnografie. In: Dennis Eckhardt, Martina Klausner (Hg.): Digital[ität] Ethnografieren. Forschungsmethoden für den digitalen Alltag (= Kulturanthropologische Notizen, Bd. 85). Frankfurt a. M. 2023, S. 78–95; Klaus Schönberger: Internet und Netzkommunikation im sozialen Nahbereich. Anmerkungen zum langen Arm des ‚real life‘. In: forum medienethik 2, 2000, Netzwelten, Menschenwelten, Lebenswelten. Kommunikationskultur im Zeichen von Multimedia, S. 33–42; Klaus Schönberger: Online/offline – Persistenz – Auflösung – Rekombination. Alte und neue Grenzen und Differenzen in der Nutzung neuer Informations- und Kommunikationstechnik. Ein Überblick zum Forschungsstand in der kulturwissenschaftlichen Internetforschung. In: Thomas Hengartner, Johannes Moser (Hg.): Grenzen und Differenzen. Zur Macht sozialer und kultureller Grenz-ziehungen. 35. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde. Dresden, Leipzig 2005, S. 627–637; Christine Hine: Ethnography for the Internet. Embedded, Embodied and Everyday. London 2015; Alessandro Caliendo: Digital Methods for Ethnography: Analytical Concepts for Ethnographers Exploring Social Media Environments. In: Journal of Contemporary Ethnography 5 (48), 2017.

Gerade die Avatare nehmen in diesem Aushandlungsprozess eine zentrale Rolle ein, weil sie als Schnittstelle den leiblichen und virtuellen Körper miteinander verbinden. Der Avatar nimmt im Forschungsfeld einen Status zwischen als öffentlich und privat empfundenen Erfahrungen ein, wobei die Spieler*innen in diesem ambigen Verhältnis ihre sexuelle Identität erproben können. Der Avatar bedingt im Fall von Mia ihr Aussehen und ihre Verhaltensweise außerhalb von *VRChat*. Gleichzeitig schreibt Mia ihre Vorstellung über ihr Selbst in ihren Avatar ein. Der Avatar ist dementsprechend als eine alternative Version von Mia zu verstehen: als eine Leinwand, welche individuell gestaltet werden kann. Über die imaginierten Erfahrungen anhand des virtuellen Körpers werden die weiblich gelesenen Handlungen in ihrem Offlinealltag erst möglich.

VRChat lässt erkennen, dass persistente Elemente der Herabwürdigung und Herabsetzung auf der Plattform zu beobachten sind. Marginalisierte Gruppen können dabei unter dem Schutz der Anonymität verbal angegriffen werden. Jedoch zeigt sich, dass im Spiel Infrastrukturen geschaffen werden, wie das Blocken anderer Nutzer*innen, das Abschließen von Zimmern oder das Zurückziehen in geschützte private Räume, um diesen alltäglichen, abwertenden Kommentaren zu entgehen. Durch die Rekombination der alltäglichen Erfahrungen der Akteur*innen im virtuellen Raum wird *VRChat* nach den Bedürfnissen derjenigen gestaltet, die Privatheit und Schutz benötigen.

Es zeigt sich eine Verschachtelung von Privatem und Öffentlichem, wobei an *VRChat* zwar in den privaten Wohnräumlichkeiten teilgenommen wird, in *VRChat* selbst allerdings wieder in öffentliche und private Räume differenziert wird, die jeweils mit eigenen Logiken und Dynamiken verbunden sind.

Zwar sehen die Akteur*innen in *VRChat* eine Möglichkeit, ihre Transidentität in sicher gedeuteten Räumen auszuleben. Allerdings wird deutlich, dass der virtuelle Raum nicht ausschließlich als ein Schutzraum zu interpretieren ist, da er Beleidigungen und Herabsetzungen gegenüber den Avataren sowie sexuelle Belästigung auch befördern kann. Es ist somit ein kritischer Umgang mit den Annahmen über das Virtuelle nötig, um diese Dynamiken differenziert zu analysieren.

This paper examines VRChat as a social platform that allows users to creatively design their identities. By creating individual avatars and worlds, players can make friends and explore alternative bodies. The analysis focuses on the negotiation of closeness and affection as well as the creation of protected spaces for living out sexual preferences. Particular attention is paid to the construction of spaces and avatars for intimate encounters, which are emotionally charged by various sensory impressions. The results show that the relationship between the digital avatar and the players is becoming increasingly blurred, making VRChat a space in which users can develop their concepts of sexuality and partnership in private, protected contexts. This article therefore poses the question of how the private sphere is negotiated in the field and what logics and dynamics are associated with the private sphere.

Auf der Suche nach einer anderen Präsenz. Zur Einschränkung der Smartphone-Nutzung in Schule, Erziehung und eigenem Alltag

Die Durchdringung menschlicher Alltage durch Technik im Sinne Hermann Bausingers¹ ist bereits überholt worden von einer Konstitution menschlicher Alltage durch Technik und Digitalität.² Akteur:innen, die durch ihre Alltage navigieren, machen sich derlei technisch-digitale Durchwebungen ihrer Leben, ihrer Sinnarbeit und ihrer Handlungsmacht bewusst, eignen sich Technik selbst an³ und suchen Alternativen zu gewohnten Umgangsweisen mit Medien – so auch mit dem Smartphone. Dabei hoffen sie auf die Möglichkeit, Verbindungen zwischen Mensch, Technik, Natur, Digitalität und Sozialem neu justieren zu können, etwa indem sie – gewöhnlich zeitlich und lokal beschränkt – auf ein Smartphone oder einzelne seiner Funktionen verzichten. Sie setzen darauf, durch veränderte Praktiken im Medienhandeln entweder das eigene Leben besser zu nutzen oder anderen zu einem besseren Leben zu verhelfen, indem sie das Präsentsein im nicht digital vermittelten Hier und Jetzt zu priorisieren üben. Es geht ihnen um ein zeiträumliches Zugewinnen mit Körper und Sinnen. Präsenz wird hier also verstanden als ein

- 1 Vgl. Hermann Bausinger: Technik im Alltag. Etappen der Aneignung. In: Zeitschrift für Volkskunde Jg. 77, 1981, S. 227–242.
- 2 Vgl. Thomas Hengartner: Technik – Kultur – Alltag. Technikforschung als Alltagsforschung. In: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 108, 1, 2012, S. 117–139.
- 3 Vgl. Stefan Beck: Umgang mit Technik. Kulturelle Praxen und kulturwissenschaftliche Forschungskonzepte. Berlin 1997.

Begriff für verkörperte und anschauliche Erkenntnisprozesse,⁴ die die Akteur:innen als Sehnsuchtsort sowie zur Abgrenzung zu digital vermittelter Kopräsenz nutzen.

Der Beitrag beginnt mit kurzen Ausschnitten aus der kontemporären Social-Media-Kritik in den sozialen Medien selbst: Ein Reddit⁵-Eintrag, Click-Bait⁶ auf YouTube sowie eine Reihe von YouTube-Clips, die Erfahrungen mit dem Verzicht auf das Smartphone oder auf einzelne seiner Funktionen thematisieren, werden hier vorgestellt, analysiert und eingeordnet. Aufbauend auf einer theoretischen Einbettung werden sodann meine Interviewpartnerinnen (sie alle positionieren sich weiblich) vorgestellt, die darüber reflektieren, wie sie selbst ihr Smartphone nutzen und wie sie mit dem Medienkonsum anderer Personen umgehen. Meine Interviewpartnerinnen sind gut ausgebildete Weiße, die der deutschen Mittelschicht zuzuordnen sind. Sie haben gemein, dass ich sie sowohl autobiografisch als auch als Erziehungspersonen im Privaten und zudem als Erzieherinnen beziehungsweise als Lehrpersonen an Schulen interviewte und teils auch mit ihren Töchtern sprach. Diese Überschneidung unterschiedlicher Rollen in einem Interview drängte meine Gesprächspartnerinnen zu einer besonderen Form der Reflexion, die dazu verhalf, von gewohnten Narrativen über den eigenen Mediengebrauch abzukommen und diese noch im Gespräch zu justieren, zumal die eigene Medienpraxis meist anders eingeschätzt wird als die von anderen.⁷ Mit Schule und

4 Vgl. Christoph Ernst, Heike Paul: Präsenz und implizites Wissen. Zur Interdependenz zweier Schlüsselbegriffe der Kultur- und Sozialwissenschaften In: Dies. (Hg.): Präsenz und implizites Wissen. Zur Interdependenz zweier Schlüsselbegriffe der Kultur- und Sozialwissenschaften. Bielefeld 2013, S. 9–32, hier S. 12.

5 Reddit ist ein Social-News-Aggregator, also eine Webseite, auf der eingetragene UserInnen Inhalte wie Bilder, Texte oder Videos einspeisen können, die dann von anderen bewertet werden, sodass die am besten bewerteten Einträge oben erscheinen. Auf einen Eintrag können weitere Einträge folgen bzw. antworten.

6 Clickbaiting beschreibt neugierig machende Teaser mit Überschriften auf Social-Media-Plattformen, die ähnliche einem Buch-Cover für das dahinterliegende Video werben. Die User:innen sollen durch sie angehalten werden, auf den Inhalt zu klicken, ihn anzusehen.

7 Vgl. Christine Hämmerling: Sonntags 20:15 Uhr – Tatort. Zu sozialen Positionierungen eines Fernsehpublikums (= Göttinger Studien zur Kulturanthropologie/Europäischen Ethnologie, 5). Göttingen

Elternhaus werden Räume beleuchtet, die von Medienkritik geprägt sind, in denen Einschränkungen und Handyverbote ausgesprochen werden. Hier konnte ich Aushandlungen über die Sinnhaftigkeit und vor allem Positioniertheit solch erzieherischer Maßnahmen beobachten. Denn Ängste und Befürchtungen gegenüber spezifischen Medienträgern und Technologien wie dem Smartphone und dem Internet sind in soziale Kontexte, Machtstrukturen und gewohnte Narrative eingebettet. Medienkritische Positionierungen werden hingegen beweglich, wenn äußere Zwänge (das veränderte Kommunikationszeitalter oder etwa der Auftrag, Digitalisierungslücken an Schulen zu schließen) oder aber Perspektivwechsel anstehen – zum Beispiel, weil man selbst nicht nur eine Lehrkraft ist, sondern zu Hause ein Kind in seiner Mediennutzung begleitet und zugleich selbst neue Umgangsweisen mit dem Smartphone in den Alltag integriert hat. Die handlungsleitenden Perspektivwechsel zwischen Medienkritik, individuellen Umgangsweisen mit Vorschriften und Empfehlungen, sowie selbstbestimmtem Medienverzicht stehen hier im Vordergrund.

Narrative über Medienverzicht online: Leben in einer *anderen Präsenz*

Die Idee, das Leben bereichern zu können, indem auf einzelne Medien oder Technologien verzichtet wird, ist auch Gegenstand von Texten und Produktionen, die über soziale Medien selbst vermittelt werden – zumeist angelehnt an Ratgeberliteraturen.⁸ Die Plattform Reddit bietet einen Sub-Reddit mit dem Titel „nosurf“ zum Thema Medienverzicht, in dem sich angemeldete User:innen gegenseitig darin bestätigen, wie transformativ das Leben mit weniger Internet sich für sie gestaltet. Daraus soll hier ein Eintrag wiedergegeben werden:

2016, S. 252. <http://resolver.sub.uni-goettingen.de/purl?univerlag-isbn-978-3-86395-266-2>; vgl. zum "third person effect", nach dem Befragte dazu tendieren, Massenmedien mehr Einfluss auf unbekannte Dritte zuzuschreiben als auf sich selbst und ihr Gegenüber W. Phillips Davison: The Third-Person Effect in Communication. In: Public Opinion Quarterly 47, 1983, H. 1, S. 1–15, hier S. 3.

- 8 Vgl. Trine Syvertsen, Gunn Enli: Digital detox: Media resistance and the promise of authenticity. In: The International Journal of Research into New Media Technologies Vol. 26 (No. 5–6), 2020, S. 1269–1283.

„When I’m home, I’m home

It can be really hard sitting at home with only your phone, and with the knowledge that your phones plan only supports 2gb of data per month, you’re not going to be surfing youtube anytime soon [...]. So instead, I was tragically forced to do something that I had almost forgotten how to do: sit there and think. When you take away the internet, one of the fuel sources behind the screen, you start to realize how much of your life it really consumes. I found myself prioritizing journaling and reading a lot more. Next thing I knew the excuse ‚I don’t have time‘ simply dropped from my vocabulary. Turns out you have all the time in the world, the screens however will find their way into time that you don’t fill. And thinking! Taking time to think! Our brains need time to process and make decisions, and downtime is the time to do that. However, in contrast to my life previously every spare moment was spent on a screen, which deluded my brains ability to process my life. Needless to say, life became a lot more certain.“⁹

Gezwungen zu sitzen und zu denken, habe die schreibende Person bemerkt, dass sie diese Herausforderung nicht mehr gewohnt sei, was sie jedoch als bereichernd beschreibt. Die Idee „Ich denke, also bin ich“ schwingt in der Aussage mit, zumal der/die Schreibende erst ohne Smartphone-Ablenkung wieder richtig denke und damit erst wieder zu sich selbst finde. Non-Usage wird zum Erwachungsmoment. Als Folge seien neue Prioritäten gesetzt worden: Tagebuchschreiben und Lesen. Das schreibende Ich erkennt, dass es nun plötzlich Zeit habe. Und der Titel impliziert ein Präsentsein, das an das Prinzip der Achtsamkeit als Zusammenführung und Bewusstwerdung körperlicher und geistiger Präsenz im Hier und Jetzt erinnert:¹⁰ Das Zuhause-sein in einem Raum ohne Internetempfang führe also erst dazu, sich

9 https://www.reddit.com/r/nosurf/comments/agqr40/what_living_without_internet_taught_me/ (Zugriff: 31.1.2025).

10 Vgl. Aurelia Ehrensperger: Atem-Wege. Erkundungen zur Luftverschmutzung, Atemnot und Achtsamkeit. (Diss. Univ. Zürich 2018). Zürich 2020; Jacob Schmidt: Achtsamkeit als kulturelle Praxis. Zu den Selbst-Welt-Modellen eines populären Phänomens. Achtsamkeit – Bildung – Medien: Vol. 2. Bielefeld 2020.

auch zu Hause fühlen zu können. Damit wird eine Diskrepanz zwischen einer scheinbaren und einer wirklichen, authentischen Präsenz behauptet, wobei die digital vermittelte Präsenz abgewertet wird.¹¹

Die Narrative, in denen über die eigene Transformation reflektiert wird, verweisen häufig auf das Zusammenspiel von Körperlichkeit und Gedankenführung, das – so das Argument – durch die andauernde Smartphone-Nutzung gestört werde und zu einer Selbstentfremdung führe. Wer also fähig sein wolle, Lebensentscheidungen zu treffen, kritisch zu denken, gesund zu bleiben und soziale Beziehungen zu pflegen, müsse seine Medienpraktiken überdenken. Denn um in einer *anderen Präsenz* als der Medienpräsenz zu leben, müsse das Hier und Jetzt im Face-to-face-Austausch mit sich, anderen und der natürlichen Umwelt priorisiert werden.¹² Dafür müsse aber zunächst sichtbar gemacht werden, was sich selbst unsichtbar mache. Denn die medienkritischen Narrative verweisen auf den Umstand, dass der Alltag den Blick auf die Mediennutzung verstelle und User:innen gar nicht merken würden, wie sehr sie von Internet und Smartphone abhängen – ein Effekt des Alltagslebens, den Thomas Hengartner als das „Verlassen der Wahrnehmung der Präsenz von Technischem“ beschreibt.¹³ Wer also anders leben wolle, müsse zunächst erkennen, dass er von einem Zuviel an Digitalität und Medialität umgeben sei.

YouTube-Videos, die den zeitweisen Verzicht auf Social Media und die damit zusammenhängende „lebensverändernde“¹⁴ Transformation verbildlichen, zeigen typische Visualisierungen des Lebens mit und ohne Smartphone. Im Split-Screen, der – lange

11 Vgl. zur Aufwertung einer „Kultur der Authentizität“ in einer „Valorisierungsgesellschaft“ Andreas Reckwitz: Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne. Berlin 2021, S. 10, 14, 287.

12 Vgl. reflektierend zu diesem populären Diskurs: Andreas Nehring, Ernst Christoph: Populäre Achtsamkeit. Kulturelle Aspekte einer Meditationspraxis zwischen Präsenzerfahrung und implizitem Wissen. In: Dies. (Hg.): Präsenz und implizites Wissen. Zur Interdependenz zweier Schlüsselbegriffe der Kultur- und Sozialwissenschaften. Bielefeld 2013, S. 373–404.

13 Hengartner (wie Anm. 2), S. 123.

14 „I deleted social media 6 months ago, and it changed my life“, heißt es etwa in der Beschreibung zum Clip „6 Months Without Social Media As A Gen Z“ von Lucy Allen von 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=z1FVURd-JTM> (Zugriff: 27.5.2024).

I Quit My Cellphone for 30 Days & It Changed My Life
858.724 Aufrufe · vor 3 Jahren
Goal Guys

In this video I quit my cellphone for 30 days & it changed my life due to an increased level of productivity and better time ...
6:31 And sleep isn't the only thing I see improvements in without the distraction of my cell phone my ability to focus on my work ...

BEFORE **AFTER** 11:29

72 hours without a phone - this will motivate you
72 HOURS WITHOUT A PHONE (life changing) pov: breaking your phone addiction *with science*
163.922 Aufrufe · vor 8 Monaten
Rebecca Jay

hey besties, in today's video I'm going 72 hours without a phone! throughout the video, I'll be talking about the science behind ...
introduction | day 1 | day 2 | day 3 | reflections | life update heheh 6 Kapitel

before **after** 26:53

SOCIAL MEDIA DETOX
30 Days Without Social Media | My Transformation
3,1 Mio. Aufrufe · vor 2 Jahren
Niklas Christ

Social media became the new great addiction of our modern age. As many other creators already did a social media detox I got ...
4K Untertitel
Intro | How To Get Started | Week 3 | Day 30 | Takeaways | Outro 6 Kapitel

11:13

before **after**
6 Months Without Social Media As A Gen Z
1,8 Mio. Aufrufe · vor 1 Jahr
Lucy Allan

I deleted social media 6 months ago, and it changed my life. This isn't some joke of a self-improvement tip, it really made a ...
4K Untertitel
6 months without social media | me aged 8, before social media | what's changed? | do I miss it? | the... 6 Stellen

11:14

BEFORE **AFTER**
Ein Jahr ohne Social Media
333.346 Aufrufe · vor 10 Monaten
Lucy Allan

The first 1,000 people to use the link will get a 1 month free trial of Skillshare: <https://skl.sh/lucyallan06221> | deleted ...
4K Untertitel
Intro | Less | Body | Mental | Distraction | Friends | Happier | Skillshare | Cooking Like a Chef 9 Kapitel

5:01

Abb. 1: Typische Visualisierungen des Lebens mit und ohne Smartphone als Clickbait auf YouTube

schon bekannt aus Werbeanzeigen – offensichtliche Verbesserungen zwischen einem Vorher und einem Nachher vermittelt, stellen sich die Subjekte des Medienverzichts als transformierte Wesen dar, die ihre alte Subjektposition verlassen und zu einem neuen, lebendigeren Ich gefunden haben. Wie Untote im physischen wie mentalen Sinn inszenieren sie sich im Vorher. Dies wird durch das jünger wirkende, lebendigere Selbstbild im Nachher kontrastiert. Die Subjekte, die die Smartphone-Abhängigkeit überwunden haben, zeigen sich glücklich, lächelnd, in Büchern lesend, ausgeruht. Sie sind draußen, wirken gesund und bewegungsfreudig.

Auf YouTube finden sich unzählige Narrative darüber, wie ein Leben ohne Smartphone oder ein Verzicht auf soziale Medien aussehen könne – eine Auswahl davon, die unterschiedliche Publika ansprechen und verschiedenen Genres unterstehen, habe ich genauer analysiert.¹⁵ Repräsentiert wird darin ein fest geschnürtes Bündel

- 15 Vgl. Zach Highley: The dangers of a distracted Life, <https://www.youtube.com/watch?v=QnbnmNqX7OC4&t=13s> (Zugriff: 13.1.2025); SRF Dok: Immer online – Wege aus der ständigen Erreichbarkeit | Digital Detox | Reportage | SRF, <https://www.youtube.com/watch?v=5DnPnUXGVXs> (Zugriff: 13.1.2025); Lucy Allan: 6 Months Without Social Media As A Gen Z, https://www.youtube.com/watch?v=z1FVURd-JTM&list=PL-yCOsqte3Eo9Gsplf-b_WJajtUXsYd-f&index=8 (Zugriff: 13.1.2025); Lucy Allan: WHY I FINALLY DELETED SOCIAL MEDIA AS A GEN Z..., https://www.youtube.com/watch?v=9BRYIGqHEDo&list=PL-yCOsqte3Eo9Gsplf-b_WJajtUXsYd-f&index=18 (Zugriff: 13.1.2025); Gadgets, Gear, Coffee: Quitting social media, Instagram, forever for my mental health? What happened...why, how?, <https://www.youtube.com/watch?v=qC1vdKqBo3g> (Zugriff: 13.1.2025); TEDx Talks: Smartphones: It's Time to Confront Our Global Addiction | Dr. Justin Romano | TEDxOmaha, <https://www.youtube.com/watch?v=2ldLwkj4dRc> (Zugriff: 13.1.2025); TEDx Talks: Could you live without a smartphone? | Anastasia Dedyukhina | TEDxWandsworth, https://www.youtube.com/watch?v=uNQujCwCu88&list=PL-yCOsqte3Eo9Gsplf-b_WJajtUXsYd-f&index=11 (Zugriff: 13.1.2015); Ruri Ohama: How to break social media addiction and actually start living, https://www.youtube.com/watch?v=xVo2d91n-Lc&list=PL-yCOsqte3Eo9Gsplf-b_WJajtUXsYd-f&index=12 (Zugriff: 13.1.2025); Makari Espe: How I cut my screen time by 80%, <https://www.youtube.com/watch?v=3XBVG-yLYBU> (Zugriff: 13.1.2025); Matt D'Avella: I quit my phone for 30 days, <https://www.youtube.com/watch?v=HoCz1TolQyk&t=324s> (Zugriff: 13.1.2025); Milena Ciciotti: I took a month off social media- here's what happened, <https://www.youtube.com/>

ähnlicher Ästhetiken, Begründungen, Erfahrungen und Praktiken. Verschiedene Wissenskorpora (Neurowissenschaften, Sozialwissenschaften, Psychologie) werden in den (häufig selbstreflexiven) Erzählungen über das Leben ohne soziale Medien oder gar ohne Smartphone herangezogen und auf Schlagworte verkürzt, sodass ähnliche Aussagen wechselseitig zitiert werden, oft aber ohne Autor:innen zu nennen.¹⁶ So wisse man aus der Gehirnforschung, dass der tägliche Smartphone-Gebrauch sich verkürzend auf die Aufmerksamkeitsspanne von Individuen auswirke,¹⁷ man habe gelernt, dass *wir* einander wieder positiver und authentischer begegnen könnten, wenn wir die Smartphone-Nutzung einschränkten,¹⁸ und man habe Nachweise für drastisch ansteigende Zahlen an Depressionen, die sich direkt auf die Handynutzung zurückführen ließen.¹⁹

Die Selbsterfahrungsnarrative auf YouTube funktionieren gemäß Kulturwissenschaftler Rolf Lindner wie Werbung: ‚Dieses ‚wahre‘ Leben ist die Welt der Freizeit, des Urlaubs, des Nichtstuns, des Spiels und des Wandelns in Wald, Feld und Flur. In dieser Welt ist die Entfremdung aufgehoben, sind die Menschen noch eins mit sich, den anderen und der Natur, hier gibt es nur Angenehmes, Erfreuliches und Befriedigendes und nichts scheint an die harte Realität zu erinnern, bliebe nicht letztlich das Unausgesprochene und

watch?v=YSgdcn3VHCM&list=PL-yCOsqte3Eo9Gspflf-b_WJajtUXsYd-f&index=21 (Zugriff 13.1.2015); AsapSCIENCE: Why your phone is making you sad, https://www.youtube.com/watch?v=vcjQ5JkEE_o (Zugriff: 13.1.2025); Better Ideas: How overstimulation is ruining your life, <https://www.youtube.com/watch?v=yYWvUoN4yt8&t=11s> (Zugriff: 13.1.2025).

- 16 Vgl. Theodora Sutton: Digital Harm and Addiction. An Anthropological View. In: *Anthropology Today*, 36(1), 202, S. 17–22, hier S. 22.
- 17 Vgl. Better Ideas: How overstimulation is ruining your life, <https://www.youtube.com/watch?v=yYWvUoN4yt8&t=11s> (Zugriff: 27.5.2024).
- 18 Vgl. Milena Ciciotti: I took a month off social media- here's what happened, https://www.youtube.com/watch?v=YSgdcn3VHCM&list=PL-yCOsqte3Eo9Gspflf-b_WJajtUXsYd-f&index=20; Matt D'Avella: I quit my phone for 30 days, https://www.youtube.com/watch?v=HoCz1ToIQyk&list=PL-yCOsqte3Eo9Gspflf-b_WJajtUXsYd-f&index=19 (Zugriff: 27.5.2024).
- 19 Vgl. AsapSCIENCE: Why your phone is making you sad, https://www.youtube.com/watch?v=vcjQ5JkEE_o (Zugriff: 27.5.2024).

Ungezeigte die Quelle der Faszination dieser Traumbilder.“²⁰ Denn durch den Handyverzicht scheinen sich die Individuen endlich fantastisch frei fühlen zu können. Die Erzählungen von der Zeit ohne Social Media sind gestaltet wie Versprechen: Wer tut, was der/die Erzähler:in tut, wird endlich zu sich selbst finden. Wir haben es in den Clips mit einem Rückbezug auf idealisierte, naturalisierte Vergangenheit zu tun, mit der Stilisierung eines authentischen Selbst ohne technologiebedingte Verkrümmung, mit kulturalisierten Vorstellungen unterschiedlicher Wertigkeiten von Medienträgern – differenziert wird etwa zwischen dem Lesen auf dem Handy und dem Lesen im Buch.²¹ Digital vermittelte Kontakte werden abgewertet und es wird angenommen, dass es automatisch zu wertvollen Gedanken führe, wenn das Handy ausgeschaltet sei. Man glaubt, ohne Smartphone zu einer neuen, bewussteren Zeiteinteilung zu kommen, zu mehr Kreativität und Energie für „Dinge, die zählen“²². Dass diese Einschätzungen auf einer Social-Media-Plattform geteilt werden, zeugt allerdings davon, dass die Sprechenden nicht mit der Idee gebrochen haben, dass sich Nähe und Kommunikation auch mit sozialen Medien erleben lassen.

Personen, die verzichten, empfinden sich als Akteur:innen ihres eigenen Lebens. Dies deute ich mit Lara Gruhn als ein Sprechen aus einer Subjektposition, die auf der Anrufung „Gutes zu tun“ basiert.²³ Als *Unterworfenen* einer Position, die primär auf Einschränkungen eigener Bedürftigkeit verweist, um letztlich ein reicheres Leben zu leben, erscheinen sie zunächst passiv. Zugleich verdeutlicht

20 Rolf Lindner: Das Gefühl von Freiheit und Abenteuer. Ideologie und Praxis in der Werbung (= Studium: Kritische Sozialwissenschaft). Frankfurt a. M., New York, 1977, S. 97.

21 Vgl. Hämmerling (wie Anm. 7), S. 74.

22 „Things that count“ Zach Highley: The dangers of a distracted Life, https://www.youtube.com/watch?v=QnbmNqX7OC4&list=PL-yCOs-qte3Eo9Gsplf-b_WJajtUXsYd-f&index=6&t=13s (Zugriff: 13.1.2025).

23 Vgl. Lara Gruhn: Guter Konsum. Alltägliche Ethiken zwischen Wissen und Handeln (= Zürcher Beiträge zur Alltagskultur, Band 30). Zürich 2022, S. 179–190, OA: <https://www.chronos-verlag.ch/node/28395> (Zugriff: 27.5.2024); Stephen J Collier, Andrew Lakoff: On Regimes of Living. In: Aihwa Ong, Stephen J. Collier (Hg.): Global Assemblages. Technology, Politics, and Ethics as Anthropological Problems. Malden Mass. 2005, S. 22–39, hier S. 22.

die Subjektposition der Guttätigen den neuen Akteur:innen-Status: Sie erleben, dass sie andere Spielräume in ihrer Alltagsgestaltung haben, als sie es bisher gewohnt waren. So sehen sie sich zur „Annahme und [zum] Auf-sich-Beziehen der allgemeinen Anrufung“²⁴ angehalten, aktive, produktive und gesellige Menschen zu sein, die zudem nachhaltig denken. Das lässt sich mit einer reduzierten Smartphone-Nutzung gut verbinden, ist diese doch mit einer natürlicheren, stromsparenden Lebensweise assoziiert.

Die aus ihren Selbsterfahrungen Erzählenden sprechen davon, mit dem Digital Detox wieder etwas zurückzugewinnen, was sie verloren hätten, zwischenmenschliches Leben werde ehrlicher, intensiver, sie selbst empfänden sich als authentischer.²⁵ Wesentlich ist ein verändertes Verhältnis zu Zeit, das kulturwissenschaftlich bereits ausführlich von Hannah Kanz reflektiert wird:²⁶ Der Eindruck entsteht (wenn auch nur in den ersten Wochen), sie hätten wieder mehr Zeit, die nun intensiver, natürlicher,²⁷ produktiver zu nutzen sei. Im Sinne der Überlegungen zum Verhältnis von Muße und Arbeit im SFB 1015 Muße gelte es, diese Zeit als Zeit der Erholung ebenso wahrzunehmen wie als Zeit zur Regeneration – nicht zuletzt von Arbeitskraft.²⁸ Zeit, die nicht mit dem Smartphone verbraucht wird, wird hier aufgewertet, zumal das Digital Detox Zeit für Aktivitäten erzwingt, von denen die Verzichtenden sich einen höheren Nutzen versprechen. Oder die Zeit ohne Smartphone wird nicht gefüllt, aber positiv als Muße gerahmt.²⁹ Aus einer Subtraktion wird ein positiver Wert generiert – gemäß der Logik, etwas zu entfernen (Zeit am Smartphone), um etwas anderes zu gewinnen (Lebenszeit).

Feldnotizen zur alltäglichen Smartphone-Nutzung, die ich über drei Monate hinweg regelmäßig notierte, zeichnen allerdings

24 Gruhn (wie Anm. 23), S. 180.

25 Vgl. Syvertsen, Enli (wie Anm. 8).

26 Vgl. Hannah Kanz: A Matter of Pace. Contesting Digital Futures through Boredom and Disconnection. In: Gertraud Koch, Samantha Lutz, Quoc-Tan Tran (Hg.): Digital Futures in the Making – Imaginaries, Materialities, and Politics. London, New York (im Erscheinen).

27 Vgl. Sutton (wie Anm. 16).

28 Vgl. Gregor Dobler, Markus Tauschek, Michael Vollstädt, Inga Wilke: Einleitung. In: Dies. (Hg.): Produktive Unproduktivität. Tübingen 2020, S. 1–12.

29 Vgl. Kanz (wie Anm. 26), zu „boredom“ im Offline-Camp.

ein anderes Bild: Als mein Bekannter sein Smartphone fallen ließ – womit es sofort zu Schrott mutierte –, sah die Erfahrung Leben ohne Smartphone anders aus. Nicht nur stellte das kaputte Gerät ihn vor eine ganze Reihe organisatorischer Herausforderungen. Wichtiger Alltagskompetenzen beraubt, war er auch auf die Hilfe anderer angewiesen, wenn er wissen wollte, wo der Bus fährt, wie viel Uhr es ist etc. Dass soziale Medien einmal nicht erreichbar waren, stellte kein Problem dar, aber zu mehr Zeit für sich führte die Zeit ohne Handy sicher nicht. Auch die Face-to-Face-Kontakte, die der Handyverlust nötig machte, stellten sich nur bedingt als befriedigende Erlebnisse von Mensch zu Mensch heraus, handelte es sich doch primär um Gespräche mit unbekanntem Servicepersonal.³⁰

Ich setze diese Narrative und Szenen der Analyse von Interviews voran, weil sie verdeutlichen, dass Diskurse über ein Leben ohne Smartphone mit einem spezifischen Vorzeichen vorgestellt werden: Das Smartphone und seine Nutzung gelten als problematisch, der Verzicht als befreiend oder aber die Smartphone-Nutzung ist nur dann problematisch, wenn etwas nicht funktioniert.

Theoretische Rahmungen: Disconnection, Medienkritik, Verzicht und Deutungsmuster

Die Interviewten zu Beschränkungen der Smartphone-Nutzung hingegen setzten andere Akzente, auch wenn sie immer wieder Bezüge zu den soeben vorgestellten Narrativen herstellten. Um die Interviews, aus denen ich nachfolgend berichte, vorab theoretisch einzubetten, soll dargelegt werden, wie sich die Studie rahmen lässt.

Disconnection Studies

Die Disconnection Studies erweisen sich als ein wachsendes interdisziplinäres Forschungsfeld, das mit qualitativen Methoden operiert, diese allerdings erst in jüngster Zeit in eine kulturanalytische Denkweise einordnet.³¹ Aus ihnen ergeben sich Differenzierungen gegen-

³⁰ Feldnotiz vom 18.5.2023, Kochel am See.

³¹ Vgl. Stine Lomborg, Brita Ytre-Arne: Advancing digital disconnection research: Introduction to the special issue. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol. 27, 6, 2021, S. 1529–1535.

über dem, was ich soeben als Selbstzeugnisse von Akteur:innen des Medienverzichts auf Social Media vorgestellt habe – etwa mit dem Hinweis, dass es sich meist nicht um einen kompletten Smartphoneverzicht handelt, wenn man von Disconnection spricht. Ferner sei es weder allein das technische Gerät noch die Technologie mit ihrer Infrastruktur, die Individuen zum Ziel ihrer Modellierungstechniken machen, vielmehr handele es sich dabei um Praktiken der veränderten Konnektivität, die sich in Mikropraktiken ausdrücken, wie Hannah Kanz sie erforscht.³² Die Disconnection Studies gehen dabei von einer Gesellschaft aus, die immer im Netz sein kann. Kein Internet zu haben, ökonomische Zugangsbeschränkungen, nicht vom Netz abgedeckte Regionen werden hier nur als Ausnahmen beleuchtet. Unter anderen sucht Ana Jorge nach ökonomischen Gefällen, politischen Prozessen und situativen Kombinationen von Nutzung- und Nichtnutzung von Smartphones.³³ Ich nutze den Begriff der Disconnection im Folgenden wie Hannah Kanz als „non-use despite having the means and resources to use“³⁴.

Medienkritik

Wissenschaftlich positioniert bin ich jedoch in einem anderen Sektor, denn ich untersuchte in meiner Dissertation unter anderem die Selektion einzelner TV-Inhalte als Variante des Medienverzichts.³⁵ Die damals interviewten Personen waren mehrheitlich Zuschauer:innen der Krimireihe *Tatort* und sie beschrieben ihre Fernsehnutzung oft als selektiv. Hier war ich bereits mit Ängsten vor einer Mediensucht und mit Sorgen um gesellschaftliche wie individuelle Zukünfte konfrontiert, die aus einem Zuviel an Mediennutzung resultieren könnten,³⁶ aber auch mit Erzählungen über eigenbiografische Erfahrungen einer Verbesserung des Selbstgefühls durch Medienverzicht.³⁷

32 Vgl. Kanz (wie Anm. 26).

33 Vgl. Aleena Chia, Ana Jorge, Tero Karppi (Hg.): *Reckoning with Social Media*. Lanham 2023.

34 Kanz (wie Anm. 26), mit Bezug auf Timo Heimerding: Minimalismus alltagskulturell. Konsumverzicht als komplexe Tauschpraxis. In: Heike Derwanz (Hg.): *Minimalismus – Ein Reader*. Bielefeld 2022, S. 35–56, hier S. 38, der hier allgemein über Verzicht reflektiert.

35 Vgl. Hämmerling (wie Anm. 7), S. 61–96.

36 Ebd., S. 87.

37 Ebd., S. 84.

Einen interessanten, weil diskursiv unterbelichteten Anhaltspunkt zu Medienverzicht und -kritik gaben bereits Kaspar Maases Studien über den Kampf gegen „Schmutz und Schund“ im Kaiserreich:³⁸ Heftchenromane evozierten Konfliktfelder zwischen Jugendlichen und Eltern oder Lehrer:innen, womit verdeutlicht wird, dass Medienkritik in Erziehungsfragen eingebettet ist und dass über angeblich schädliche Trägermedien auch unabhängig von ihren Inhalten schon damals debattiert wurde. Eine weitere Prägephase der Medienkritik ist mit der Bedeutung des Volksempfängers für Nazi-Deutschland sowie mit Reflexionen über Massen und ihre Mündigkeit verbunden und an das Konzept der „Kulturindustrie“ (2000) von 1944 nach Adorno und Horkheimer geknüpft.³⁹ Wiederaufgegriffen wurde diese Kritik prominent in François Truffauts Buchverfilmung *Fahrenheit 451*⁴⁰ von 1966, einem Film über eine dystopische Gesellschaft, in der Bücher verbrannt werden, weil sie – anders als das Fernsehen – als gefährlich und unglücklich machend gelten. Ein Film, der somit das Fernsehen in die Kritik nahm. In den 1970ern war es eine deutsche Fernsehstudie namens *Vier Wochen ohne Fernsehen*⁴¹, die, als Zusammenschnitt eines Projektes aus der Publizistik, den Diskurs über die Bedeutung von Fernsehgeräten im Alltag insbesondere von Arbeiter:innenfamilien reflektierte und dazu beitrug, Medienkonsum als Flucht aus dem Alltag ernster zu nehmen und die Einbettung des Medienkonsums auch in Alltags- und Arbeitskontexte als relevant zu markieren. Variiert wurde die Frage nach einer Fernsehastinenz von einer Studie in Buchform unter dem Titel „Leben ohne Fernsehen“ von Peter Sicking,⁴² die allerdings zu anderen Ergebnissen kam,

38 Vgl. Kaspar Maase: „Schmutz und Schund“. Die Auseinandersetzung um die Massenkultur im deutschen Kaiserreich 1871–1918. In: Humboldt-Spektrum 3, 1997, S. 48–54.

39 Vgl. Max Horkheimer, Theodor W. Adorno: Dialektik der Aufklärung. Frankfurt a. M. 2000, Kapitel: „Kulturindustrie“: S. 128–136; Hämmerling (wie Anm. 7), S. 251–253.

40 *Fahrenheit 451* (1966, François Truffaut), nach dem dystopischen Roman von Ray Bradbury 1953.

41 Vgl. Film-Experiment: Vier Wochen ohne Fernsehen (1976) <https://www.youtube.com/watch?v=CqCfTiQ5kws> (Zugriff: 13.1.2025).

42 Vgl. Peter Sicking: *Leben ohne Fernsehen. Eine qualitative Nichtfernseherstudie*. [Erstmal: München 1998] Wiesbaden 2008.

zumal den Interviewpartner:innen hier nicht der Fernseher entzogen wurde. Vielmehr war es Teil des lebensstilistischen Selbstverständnisses der Befragten, auf das Fernsehen zu verzichten: Mal eine Weile nicht fernzusehen wurde von ihnen als befreiend beschrieben.

Grundsätzlich lassen sich verschiedene Formen der Medienkritik ausmachen. Während oftmals die transportierten Inhalte Hinweis waren, dass ein – meist neues – Medium als solches Gefahren in sich trage, waren es anderorts Medienpraktiken wie das Rumlungern mit Hefromanen als „Requisiten“⁴³ eigener symbolischer Räume⁴⁴ oder Medien(ko-)produktionsweisen,⁴⁵ die als gesellschaftlich problematisch gedeutet wurden. Die „cultural wars“, die darüber ausgetragen wurden, waren allerdings Stellvertreterkriege für gesellschaftliche Kämpfe. David J. Jackson beschreibt das Populäre als einen Rahmen, in dem „cultural wars“ geführt werden, „because they are linked with the ongoing conflict [...] over the basic values that define the political community – a debate that has become known as the ‚cultural wars‘ debate“⁴⁶. Derlei „Gefahrendiskurs[e]“⁴⁷, also Diskurse, die darauf basieren, dass von einem Medium eine gesellschaftliche Gefahr ausgehe, mutieren, wo es um Verzichtspraktiken geht, hingegen zu internen Kriegen, zu kulturellen Kämpfen gegen sich selbst. Wo es um die Einschränkung des Smartphones geht, ist das Subjekt in der

43 Vgl. Maase (wie Anm. 38), S. 53.

44 Ebd., S. 50.

45 Vgl. zu Weblogs und Selfies Klaus Schönberger: Kritik der Medienkritik. Wer darf sprechen im ästhetischen und kulturellen Kapitalismus? Ein Zwischenruf. In: Matthias Wieser, Elena Pilipets (Hg.): Medienkultur als kritische Gesellschaftsanalyse. Festschrift für Rainer Winter (= Alltag, Medien und Kultur, 18). Köln 2021, S. 458–474; vgl. zu Debatten um Handyvideos als symbolische Politik Ute Holfelder: Debatten um neue Medien als Symbolische Politik? Handyfilme und ihre diskursive Verhandlung. In: Johanna Rolshoven, Ingo Schneider (Hg.): Dimensionen des Politischen. Ansprüche und Herausforderungen der Empirischen Kulturwissenschaft. Referate der 28. Österreichischen Volkskundetagung vom 25. bis 28. Mai 2016 in Graz. Im Auftrag des Fachverbands des Vereins für Volkskunde in Wien. Berlin 2018, S. 198–209, hier S. 200.

46 Vgl. David J. Jackson: Entertainment and Politics. The Influence of Pop Culture on Young Adult Political Socialization (= Politics, Media & Popular Culture, 6). New York [u. a.] 2002, S. 1 f.; Hämmerling (wie Anm. 7), S. 14.

47 Vgl. Holfelder (wie Anm. 45), S. 202.

Verantwortung, sich selbst zu beherrschen. Denn eine Online-Offline-Balance wird als individuelles Problem gesehen.⁴⁸

Verzicht

Kritik übersetzt sich nicht immer in Verzicht. Viele Mediennutzenden ändern ihre Mediennutzung nicht, auch wenn sie Kritik daran üben. Kritik richtet sich nämlich primär nach außen, Verzicht auf sich selbst. Und wer verzichtet, kann sich derart an Verzichtspraktiken gewöhnen, dass das Element der Kritik verloren geht, nur die veränderte Praxis übrig bleibt. Im Moment der Umstellung aber ist Verzicht bewusst. Er repräsentiert eine Entscheidung, gewissermaßen repräsentiert das Verzichten das verzichtende Subjekt: Laut Timo Heimerdinger basiert Verzicht auf Freiwilligkeit,⁴⁹ wobei wir wissen, dass Freiwilligkeit ihre Grenzen hat. Lara Gruhns Reflexion über das Verzichten im Kontext des ethischen Konsums verdeutlicht zum einen, warum sich Akteur:innen von dem negativ konnotierten Begriff des Verzichts distanzieren wollen, der ihnen in ihren Subjektentwürfen zu einschränkend vorkommt und veraltet klingt.⁵⁰ Zum anderen bietet ihre Studie viele Hinweise zum Verständnis des Gefühls von Entscheidungsmacht auch aus Perspektive derer, die auf eine Subjektanrufung reagieren, also als einem Diskurs Unterworfenen handeln. Verzicht wird ferner mit Askese in Bezug gesetzt.⁵¹ Hier ist das bewusste Nichttun positiv konnotiert und bereits mit dem Gedanken der Reinigung verbunden – wo es beim Medienverzicht im Begriff des Digital Detox wieder aufgenommen wird. Denn die Idee der Selbstreinigung ist in Diskursen um Verzicht heute verbreitet, etwa im Kontext von Minimalismus, dessen Kulturgeschichte

48 Paula Helm: Digital Disconnection and Agency. Ambiguities, Differences and Continuities. In: Alexander Taylor (Hg.): *The Analogue Idyll. Disconnection, Detox, and Departure from the Digital World*. Bristol 2025, im Erscheinen.

49 Vgl. Robert-Jungk-Bibliothek für Zukunftsfragen (JBZ): Verzicht. Wer kann, wer soll, wer ist bereit? Timo Heimerdinger im Interview. 2022. YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=hvKEAgPKKBQ> (Zugriff: 22.11.2024).

50 Vgl. Gruhn (wie Anm. 23).

51 Vgl. Irmela Krüger-Fürhoff, Tanja Nusser: Leere und Fülle. Kulturwissenschaftliche Überlegungen zu Dynamiken der Askese. In: Dies. (Hg.): *Askese. Geschichte und Geschichte der Selbstdisziplinierung*. Bielefeld 2005, S. 7–13.

Heike Derwanz nachvollzogen hat.⁵² Dass Reinigen, Säubern oder gar Entgiften heute gesellschaftsfähige Wortfelder bilden, mit denen über mentale wie psychische Gesundheit gesprochen wird, sollte nicht darüber hinwegtäuschen, dass damit auch Ideologien angesprochen werden, von denen es bis zum „Volkskörper“ und zu „nationaler Hygiene“ nicht mehr weit ist, wie Andreas Musolf es am Beispiel des „Parasiten“ verdeutlicht.⁵³

Deutungsmuster

Wer im kulturwissenschaftlichen Diskursfeld danach fragt, warum Individuen ihre Mediennutzungsweisen zu verändern suchen, wird schnell auf zwei Deutungsmuster verwiesen: Entweder die Akteur:innen agieren in einem sozialen Feld im Sinne Bourdieus.⁵⁴ Ihre Mediennutzung erfolgt demnach auf Basis ihres gesellschaftlich bestimmten Geschmacks, als Ausprägung des Habitus. Oder aber die Perspektive geht auf Regierungspraktiken des Selbst im Sinne Foucaults und später Bröcklings zurück:⁵⁵ Demnach handelt es sich letztlich um Selbstoptimierungsversuche,⁵⁶ wenn Personen ihre Smartphone-Nutzung einschränken oder ein Digital Detox erwägen.⁵⁷ Sicher sind diese

- 52 Vgl. Heike Derwanz: Die diskursive Konstruktion des „Weniger“. Vom Voluntary Simplicity Movement zum Minimalismus. In: Markus Tauschek, Maria Grewe (Hg.): Knappheit, Mangel, Überfluss. Kulturwissenschaftliche Positionen zum Umgang mit begrenzten Ressourcen. Frankfurt a. M., New York 2015, S. 181–204.
- 53 Vgl. Andreas Musolf: Metaphorische Parasiten und „parasitäre“ Metaphern. Semantische Wechselwirkungen zwischen politischem und naturwissenschaftlichem Vokabular. In: Matthias Junge (Hg.): Metaphern und Gesellschaft. Die Bedeutung der Orientierung durch Metaphern. Wiesbaden 2011, S. 105–119.
- 54 Vgl. Pierre Bourdieu: Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt a. M. 1982, hier „Der Habitus und der Raum der Lebensstile“, S. 277–299.
- 55 Vgl. Michel Foucault: Analytik der Macht. Frankfurt a. M. 2013, S. 240–263, sowie 274–300; vgl. zur Reflexion der Bedeutung Ulrich Bröckling in diesem Feld Andrea D. Bührmann: Das unternehmerische Selbst. Subjektivierungsform oder Subjektivierungsweise? In: Reiner Keller, Werner Schneider, Willy Viehöver (Hg.): Diskurs – Macht – Subjekt. Theorie und Empirie von Subjektivierung in der Diskursforschung. Wiesbaden 2012, S. 145–151.
- 56 Vgl. Anja Röcke: Soziologie der Selbstoptimierung. Frankfurt a. M. 2022, hier S. 7–19.
- 57 Vgl. dazu analytisch Kanz (wie Anm. 26), „The Threat of Addiction“.

Deutungsschemata wichtig, aber sie machen blind für andere Perspektiven. Denn darüber hinaus ist der Gebrauch von Medien „Element wie auch Ausdruck eigensinniger sozialer Praxis, in der sich soziale Strukturen zugleich abbilden und reproduzieren, aber auch weiterentwickeln, umgeformt und reorganisiert werden können.“⁵⁸ Mit anderen Worten, die Perspektive auf „Medien der Alltäglichkeit“⁵⁹ bezeichnet zuallererst eine ethnografische Sensibilität für die Routinen, Vielschichtigkeit und Wandelbarkeit medienbezogener Tätigkeiten im Alltag – das heißt: für Medienpraktiken zwischen Mensch, Technologie und Technik. Die Reduktion der Smartphone-Nutzung ist demnach weder monokausal begründet noch statisch, sondern in plurale Logiken, Praktiken und Netzwerke eingebunden.

Ethnografie zur Smartphone-Nutzung

Die bisher dargelegten Ergebnisse beruhen auf Analysen von YouTube-Videos, von Clickbaits und von Reddit-Nosurf-Posts sowie auf einzelnen Feldnotizen. Im Folgenden will ich vorstellen, wie sich diese verschieben, wenn im Interview über Smartphonekritik und -verzicht reflektiert wird. Ich greife dafür auf qualitative, teilnarrative, nur teilweise leitfadengestützte Interviews zurück. Inspirierend für methodische Zugänge war hier insbesondere der Austausch mit dem Ethnografen Mateusz Halawa,⁶⁰ da er Design, Kunst und Interview verbindet und beispielsweise Interviewpartner:innen einen Stein in Form eines Smartphones in die Hand gibt und sie damit hantieren lässt, während er ihnen Fragen zum Umgang mit ihrem Smartphone stellt. Diese haptischen, emotional-assoziativen und aufs Unbewusste im Medienumgang zielenden Varianten des qualitativen Interviews

58 Gertraud Koch: Empirische Kulturanalyse in digitalisierten Lebenswelten. In: *Zeitschrift für Volkskunde* 111, 2, 2015, S. 179–200, hier S. 187 f.

59 Christoph Bareither: Medien der Alltäglichkeit. Der Beitrag der Europäischen Ethnologie zum Feld der Medien- und Digitalanthropologie. In: *Zeitschrift für Volkskunde* 115, 1, 2019, S. 3–26.

60 Vgl. Society for the Advancement of Socio-Economics: Mateusz Halawa, <https://sase.org/people/mateusz-halawa/>; University of Oslo, Faculty of Humanities, Department of Media and Communication: Digitox seminar January 2022. Speculative dis/connectivity, <https://www.hf.uio.no/imk/english/research/projects/digital-disconnection/events/seminars/2022/digitox-digital-seminar-january2022.html> (Zugriff: 27.5.2024).

halfen mir insbesondere bei Gesprächen, die ich über Videotelefonie durchführen musste,⁶¹ um Körperlichkeiten und die Bewusstwerdung des Selbst im Raum wieder hineinzuholen. Chronologische Erzählungen waren besonders aufschlussreich: So waren die Interviewten angehalten, mich aus der Perspektive des Smartphones durch den Tag zu führen und mir zudem Orte zu zeigen, wo das Device jeweils liegt. Interviewt wurden Personen in Doppelrollen, was zu weiteren Reflexionen führte, wenn etwa die eigene Nutzung oder die professionelle Sicht als Lehrperson mit der Kontrolle der Mediennutzung eigener Kinder nicht konform ging. Im Folgenden sollen fünf Interviews in Auszügen und sprachlich kondensiert vorgestellt werden:

Geesa Zauner (40),

Lehrerin, Mutter von zwei Töchtern (6 und 10 Jahre alt)

Geesa sagt, sie brauche ihr Smartphone in allen Lebensbereichen, könne daher auch nicht mehr darauf verzichten, sie schalte es „nie aus“ und nutze es „richtig richtig viel“.

In der Schule, an der sie unterrichtet, seien Handys in der 1.–4. Klassenstufe verboten. Geesa spricht hier mit einem starken „Wir“ der Lehrkräfte: „Wir wollen das nicht“ – das Handy im Unterricht und auf dem Schulhof. Es gebe aber Probleme mit Smartwatches, „diesen schrecklichen Uhren“, die so funktionieren würden wie Smartphones. Sie könnten von der Schulleitung nicht verboten werden. Das Problem sei, dass sich mit ihnen ein Peer-Druck aufbaue, dass alle eine haben wollten, aber auch, dass die Eltern in der Schulzeit Einfluss nähmen, wo deren Einfluss nicht gewünscht sei. Die Kinder lernten so keine Selbstständigkeit. Bei Konflikten auf dem Pausenhof werde gleich die Mutter kontaktiert.

An Smart Devices kritisiert Geesa grundsätzlich die schier unbegrenzte Kontrolle durch die Eltern. Man habe als Eltern „komplett volle Kontrolle, das ist auch voll fürchterlich“. „Du musst ja als Mensch auch selber lernen, dich da zu kontrollieren, oder Maß zu halten, oder vielleicht auch mal maßlos zu sein, ist ja auch schön, du kriegst das mit den Smart Devices komplett serviert in so kleinen Häppchen.“ Sie spricht hier teils als Mutter, teils als Lehrerin, die die Eltern vom Schulhof fernhalten möchte, und aus einer Perspektive, die den Kompetenzerwerb betont.

61 Von den hier genannten Interviews wurde nur das mit Geesa Zauner und das mit Sophie Rasch in Präsenz durchgeführt.

In der Mittelstufe werde die Handynutzung noch mehr zum Thema. Auch ihre eigene Tochter werde in der 6. Klasse (im kommenden Jahr) vermutlich ein Handy bekommen. Sie wolle jetzt schon eines. Ihre Kinder dürfen an die Smartphones der Eltern. Das basiert auf Vertrauensbeziehungen und darauf, dass Geesa glaubt, es der älteren Tochter ansehen zu können, wenn sie sie anlüge. „Bei uns dürfen sie halt eh viel zu viel“ – drückt typische Ambivalenzen in der Regulierung der Mediennutzung der Kinder aus. Während Geesa als Lehrkraft also zumindest in den unteren Klassenstufen ganz gegen Smart Devices argumentiert, obwohl sie ihr eigenes Handy als wichtiges Arbeitswerkzeug beschreibt, übersetzt sich ihre eigene breite Nutzung des Smartphones zu Hause eher so, dass ihre Kinder ebenfalls viel Smartphone und Tablets nutzen – und sich damit freiheitlich in Selbstregulierung üben.

Das Gespräch verdeutlicht, dass auch ausgeprägte Medienkritik keineswegs total ist. Ambivalenzen werden nicht nur (wie üblich) zwischen Selbstanalyse und Ideal-Ich ausgemacht (man nutzt das Device mehr, als man eigentlich wolle), sondern sie betreffen auch die Medienbegleitung von Kindern. Noch im Gespräch wird die Medienkritik auch umgewertet: Entlang des Arguments der Bedeutung erlernter Eigenständigkeit wird das „zu viel“ der Mediennutzung der „vollen Kontrolle“ von Erziehungspersonen gegenübergestellt und somit aufgewertet.

Helene Norden (42), Lehrerin, Mutter einer Tochter

Helene arbeitet an einer Stadtteilschule mit den Jahrgängen 5 bis 10, sie ist verheiratet und Mutter einer vierjährigen Tochter. Helena schränkt ihren eigenen Smartphone-Konsum immer wieder ein, sodass sie beispielsweise während 20-minütiger Pendelfahrten aus Prinzip kein Handy nutzt, aber auch kein anderes Device: keine Zeitung, kein Buch, keine Musik. „Ich bin da auch immer sehr kontrolliert“, sagt Helene immer wieder, sich von anderen abgrenzend. „On and off“ nutze sie Instagram, das sei eine „Hassliebe“, eine „Droge“. Sie verwendet diese Worte, weil sie die Handynutzung mit etwas potenziell Giftigem, aber auch mit Beziehungen parallelisiert. Sie beschreibt sich als Kritikerin des Smartphones. Sehe sie das Gerät vor sich, löse das in ihr schlechte Gefühle aus, die sie mit Stress verbinde.

In der Schule, an der sie Lehrerin ist, gebe es die Regel: „Die Handys sind nicht sichtbar im Unterricht und auch nicht in den Pausen,

außer in der Mittagspausenzeit. Da gibt es nur zwei ausgewählte Orte, an denen die Kinder die Handys nutzen dürfen. [...] Mein Eindruck ist aber auch, dass es ganz schwer ist, dass die Schüler sich an diese Regel halten. Wenn die auf dem Pausenplatz sind und dann klingelt da das Handy, dann holen sie das Handy auch raus. Also im Prinzip sind wir als Schule jedes Schuljahr dabei, diese Prozesse, die sich ja immer auch verändern, immer wieder nachzusteuern.“

In der Praxis dehne auch sie dann gelegentlich die Regeln, wenn die räumlichen Grenzen die regulierenden Ordnungen albern erscheinen lassen, zumal die Schule in Zonen eingeteilt ist, in der die Smartphone-Nutzung unterschiedlich reguliert wird. Sobald eine Schülerin etwa beim Telefonieren zwei Schritte weitergeht, wird ihr Tun andernfalls plötzlich problematisch.

Auch Helenes Schule sei dabei, für alle Schüler:innen Tablets zu erwerben, da diese für Recherchen verwendet würden. Seither seien auch Smartphones im Unterricht öfter gestattet, um zu recherchieren. Es solle aber die Ablenkung durch „private Anreize“ minimiert werden – das gehe ja den Erwachsenen auch so. Hier schafft Helene eine Nähe, ein Verständnis gegenüber den von der Regel betroffenen Schüler:innen, wissend, dass für Lehrkräfte die Regeln nicht derart ausdekliniert sind. Um den Eindruck von Gleichheit weiter zu bestärken, hat sie – anders als viele Kolleg:innen – das Handy immer in der Tasche, trage es also nicht sichtbar bei sich.

Sie erklärt: „Grundsätzlich gibt es bei uns eigentlich die Regel, wir sammeln die Handys ein, die kommen ins Lehrerzimmer in einen Safe, da müssen die Eltern kommen, um das Ding wieder abzuholen.“ (Mit „das Ding“ nimmt sie hier eine sprachliche Distanzierung vor.) Doch technische Umstände hatten dazu geführt, dass dieses Verfahren für die Lehrkräfte selbst zu umständlich war, weil eine andere Lehrkraft den Safe aufschließen musste. Jetzt, mit einem Zahlenschloss, sei das Einschließen einfacher, werde aber dennoch nur noch selten vollzogen.

Bei ihrer letzten Klassenfahrt mit einer 6. Klasse habe sie ihren Co-Tutor überzeugen können, ein Handyverbot vorzuschlagen. Der Kollege habe sich zunächst skeptisch gezeigt, doch eine plastische Erzählung konnte ihn überzeugen: „Ich möchte, dass die als Gruppe Zeit gemeinsam haben, von Mensch zu Mensch, dazu sind wir auf der Klassenfahrt. Und zum anderen möchte ich auch nicht, dass wir [...] uns Probleme schaffen, die nur durch diese Kommunikation entstehen. Also:

Kommen die da ins Zimmer, sind da drei Spinnen, texten die das gleich nach Hause, machen da die Hysterie, und ich kann mich dann noch darum kümmern: In was für dreckigen Zimmern wohnen sie da eigentlich?“

Nach kleineren Widerständen gelang Helene der Durchbruch, die Klassenfahrt, bei der das Handy zu Hause blieb: „Bei den Schüler:innen, als wir das präsentiert haben, gab es bei einigen einen kurzen Aufstand, aber, weil wir das mit den Eltern so entschieden haben und nicht mal alle in der Klasse ein Smartphone haben, war die Sache vom Tisch.“ Ein Sinnbild dessen, was eine Klassenfahrt aus Sicht der Befragten für eine Funktion hat, konnte somit erhalten bleiben. Die bedrohliche, weil verkomplizierende und antisoziale Zukunft im Digitalen konnte ihr zufolge noch einmal abgewendet werden.

Die weitgehende Selbstdisziplin, die sich in vielfachem Verzicht ausdrückt, ist in Helenes Reflexion vorherrschend. Der Eindruck einer Suchtgefahr ist ausschlaggebend für diese Haltung. Leitendes Prinzip ist die Egalität: Sie bemüht sich dabei, für Schüler:innen ähnliche Maßstäbe anzusetzen wie für sich selbst und ihre kleine Tochter, die noch wenig Kontakt mit digitalen Medien hat. Das Erleben von Situationen in Präsenz hält sie als Ideal fest, verknüpft dies aber – ähnlich wie Geesa – mit dem Ziel, die Eltern aus der Schul-Sphäre rauszuhalten. Hier ergeben sich somit Parallelen zum Reddit-Post „When I’m home, I’m home“, zumal auch dort eine wahre Präsenz von einer digitalen Präsenz unterschieden wird. Zugleich finden sich Parallelen zu den YouTube-Clips, in denen sich sowohl ein Hang zur Sucht wie auch eine bewusste Entscheidung zum Verzicht ausdrücken.

Sophie Rasch (46), Erzieherin

Sophie ist Kindergartenerzieherin und hat zwei erwachsene Töchter, die jeweils erst relativ spät ein Smartphone erhalten bzw. sich dann mit 13 und 16 Jahren selbst gekauft haben. Die ältere Tochter, Theresa, wurde später ebenfalls interviewt.

Sophie ist gerne draußen. Dieses draußen sein, sich bewegen und lange, ausführliche Kommunizieren liege ihr besonders am Herzen. Sie hat ein Smartphone. Sehr lange reichte ihr jedoch das Tastenhandy ebenso aus, wie ihren damals noch jungen Töchtern. Ihr Smartphone liegt meist in der Tasche. Nur ab und zu lädt sie es auf und schaut nach Nachrichten der Töchter oder des Partners. Im Interview wird vornehmlich

spürbar, dass es ihr eigentlich ein Anliegen wäre, ihren Medienkonsum noch bewusster zu regulieren, überhaupt sich besser zu regulieren – so wie ihre Nachbarin – und somit einen schmaleren „ökologischen Fußabdruck“ zu hinterlassen. Ihre „Vergehen“ verzeiht sie sich jedoch.

Als ich sie frage, ab wann ihre Töchter Smartphones hatten, erzählt sie, dass das in der 6. Klasse gewesen sei. Markant daran ist, dass die Töchter andere Daten nennen, da sie zwischen Tastenhandy und Smartphone unterscheiden. Diese Nichtdifferenzierung verdeutlicht die unterschiedlichen Perspektiven von Mutter und Tochter.

Bei der Arbeit im Kindergarten sei es ihr sehr wichtig, dass die Kleinkinder sie als erreichbar, ansprechbar wahrnehmen und sie ist davon überzeugt, dass das nicht möglich wäre, wenn sie ein Smartphone in der Hand hätte. Sie meint, zunehmend Defizite bei Kindern zu beobachten, die sie unter anderem auf die Fernseh- und Smartphone-Umgebungen der Kinder zurückführt. Sie bezieht sich dabei mehrfach auf Vergleiche zu ihrer eigenen Kindheit, in der sie auch bei Regen draußen gewesen und auf Bäume geklettert sei.

Die eigene Kindheit dient also als Argumentation dafür, wie eine gelungene, gesunde Kindheit aussehen müsse. Die Erwähnung von Draußensein und Klettern als physisch-kognitiven Tätigkeiten werden dem Dasein mit Smartphone gegenübergestellt, das dadurch im Starren und drinnen verortet wird. Das Gespräch mit Sophie verdeutlicht besonders anschaulich Abweichungen in Sinnzuschreibungen und Evaluierungen entlang unterschiedlicher Technologien (Dumbphone versus Smartphone). Der Rückblick auf die eigene Kindheit stellt eine typische Argumentationstechnik dar, die heutige Zeit infrage zu stellen. Besonders betont wird von Sophie ähnlich wie von Helene die Idee der ungestörten zwischenmenschlichen Kommunikation im Erziehungszusammenhang.

**Theresa Rasch (21), Verwaltungsangestellte,
Tochter von Sophie Rasch**

Theresa Rasch, Sophies Tochter, ist 21 Jahre alt und arbeitet als Verwaltungsangestellte in einem Rathaus. Sie führt das Gespräch mit mir per Zoom, von ihrer neuen Wohnung aus, in der noch kaum Möbel stehen. Sie hat in der Woche, in der wir miteinander sprachen, ihre erste volle Arbeitsstelle begonnen und kennt in dem Ort noch kaum Leute. The-

resa beschreibt ihren aktuellen Smartphone-Gebrauch als hoch: „Ich bin gefühlt dauernd am Handy, das finde ich eigentlich nicht gut. Weil man ja irgendwie Beschäftigung sucht ... Ich würde gerne weniger am Handy sein, mach's aber nicht.“ Anders sei das während ihrer Reise durch Neuseeland gewesen. Dort habe sie zu viele andere Dinge zu erleben und zu tun gehabt – eine als wertvoll deklarierte Zeit. Zu Ende des Interviews erzählt sie dann noch vom letzten Wochenende, an dem sie sich sehr gelangweilt habe, da sie noch kein Internet in der Wohnung gehabt habe. Da es sich dabei nicht um einen selbstgewählten Verzicht handelte, wird die Erfahrung abgewertet: der Zugang zum Internet habe ihr gefehlt. Ferner reflektierte Theresa über die Zeit, in der sie noch kein Smartphone hatte: In der 5./6. Klasse hätten ihre Freundinnen „alle Smartphones“ gehabt. Sie hingegen „hatte dann lange keins“. Sie habe ein Tastenhandy bekommen, aber dessen Funktion lag darin, bei Verspätungen die Eltern informieren zu können. In der 10. Klasse habe sie sich dann selbst ein Smartphone gekauft: „Also ja, es war schon recht spät im Vergleich zu den anderen, also die anderen hatten dann schon vier Jahre irgendein Smartphone, waren dann auch schon beim zweiten oder dritten Smartphone und ich ... für mich war es dann das erste.“ WhatsApp sei aber auf ihrem Notebook installiert gewesen, sodass sie sich lange nicht ausgeschlossen gefühlt habe. „Ich weiß nicht, ob sich so viel verändert hätte, wenn ich früher ein Smartphone gehabt hätte“, überlegt sie. Dennoch wertet sie das Dasein ohne Smartphone im Vergleich auf: „Wenn alle an ihrem Smartphone hängen. Man redet schon weniger miteinander. [...] Also eigentlich bin ich doch schon froh, dass es so war, weil man dann die Zeit doch so normal gelebt hat. [...] Ich habe sicher mal einen Anruf verpasst, aber ich habe jetzt nicht das Gefühl, etwas verpasst zu haben.“ Dass sie davon spricht, ohne Smartphone „normal“ gelebt zu haben, reiht sich in die Perspektive ein, dass das wahre Leben ohne Digitalität stattfinde. Da sie ihr Handy auch heute noch gewöhnlich auf lautlos eingestellt hat, verpasst sie aber auch heute noch Anrufe. Arbeitsthemen blieben allein auf dem Arbeitslaptop „im Geschäft“, diese fordistische Trennung (kein O-Ton) gefalle ihr gut. Ihr Gefühl zu ihrem Handy sei daher ein positives und das Internet fehle ihr derzeit „schon richtig“.

Anders als Helene oder ihre Mutter Sophie nimmt Theresa in Kauf, dass ihre aktuelle Smartphone-Nutzungsweise umfangreicher ist, als sie das eigentlich gerne hätte. Das Gespräch mit ihr veranschaulicht

zum einen die Relevanz von gleich alten Freund:innen zur Bewertung eigener Mediennutzungsweisen – wie dies auch von Geesa für ihre Kinder vermutet wird. Zum anderen lässt das Interview erkennen, dass die eingeschränkte Smartphone-Nutzung nicht zwangsläufig den Ausschluss aus sozialen Netzwerken bewirkt, zumal Menschen mit pluralen Devices leben.

Liese Kühnel (35),

Lehrerin in der Erzieher:innenausbildung

Liese Kühnel ist Lehrerin in der Erzieher:innenausbildung an einer großstädtischen Berufsschule. Sie hat einen Partner, keine Kinder.

Liese steigt in das Interview mit Harmut Rosa ein, der von Resonanz spreche, wenn Personen sich ohne Handy durch ihre Alltage bewegten, um Zeit und Raum intensiver, verändert zu erfahren.⁶² Denn sie interessiert sich für die Thematik des Interviews beruflich wie privat.

Liese nutzt das Smartphone vielfältig, vor allem für Podcasts, Nachrichten, Kommunikation und Arbeitsmails. Während der Arbeit stecke sie es weg.

Ihre Schüler:innen variieren in den Altersstufen je nach Studiengang. Während die sozialpädagogischen Assistent:innen zwischen 16 und 20 Jahre alt seien, seien die Erzieher:innen älter, das zeige sich auch in der Mediennutzung. Die jüngere Gruppe könne „überhaupt nicht damit umgehen, wenn das Handy auf dem Tisch ist“. Diese kohortenbedingte Inkompetenz meint Liese durch ihre Erfahrung belegt zu haben. Sie zeige sich durch eine raschere Ablenkbarkeit und dadurch, dass es an Sensibilität gegenüber anderen Menschen mangle, die von den Signalen des Geräts beeinflusst würden. Angesichts der langen Schultage habe Liese aber Verständnis dafür, wenn Schüler:innen sich nicht durchgehend auf den Unterricht konzentrieren könnten, „die holen halt das Handy raus und versuchen, sich über das Handy zu regulieren“, da schreite sie nicht jedes Mal ein, obwohl die Abteilungsabsprache vorgebe, dass sie immer sagen: „Packt eure Handys in die Tasche!“ Aufgrund ihres pädagogischen Verständnisses akzeptiere Liese, „dass die Person diese Entscheidung gerade getroffen hat, weil sie es sich nicht mehr einrichten kann, mir zu folgen oder what so ever, weil ich finde – das ist jetzt ja nichts, was

62 Hartmut Rosa: Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung. Berlin 2016.

uns als Schule so entgegenkommt, aber wir wissen ja nicht, was da ist, wer da gerade schreibt, wir wissen ja nicht, was die Person da macht am Telefon.“

So sei es „voreingenommen“ zu sagen, es sei jetzt nicht wichtig, was die Schülerin da am Smartphone macht.

Lieses 13-jährige Patentochter wohnt zum Zeitpunkt des Interviews bei ihr, um sich aus einer „toxischen Beziehung“ zu befreien. In Absprache mit Liese und ihrer Mutter habe die junge Frau „freiwillig“ ihr Smartphone abgegeben und sei nun nur für die Mutter bei Liese zu erreichen, zumal der Exfreund sich in das Smartphone des Mädchens eingehackt hatte. Diese Situation bildete das Setting des Interviews. Diese „drakonische“ Maßnahme sähen alle Beteiligten eigentlich als unfair an, man habe der jungen Frau, „wenn man Präsenzen in Welten denkt, den Pass zum Eintritt in eine Welt weggenommen, alle anderen sind aber noch da“. So sei es ihr derzeit nicht möglich, den Kontakt zu ihrem Freundeskreis aufrechtzuerhalten – eine Schutzmaßnahme, die Liese mit der politischen Situation rahmt, in der die Polizei sich nicht fähig zeige, gegen Cyber-Mobbing einzuschreiten, um Betroffene zu schützen. Dieser Schutz werde jetzt durch Disconnection und soziale Begleitung übernommen. Das Denken in „Präsenzen“ führt dabei dazu, dass die Hoffnung formuliert wird, dass eine digitalräumliche Distanz zur übergreifigen Person eine Heilung herbeiführen könne. Später könne sie dann wieder in die Konnektivität eintauchen, ohne versucht zu sein, erneut Kontakt aufzunehmen. Es handelt sich hier also um einen Smartphone-Verzicht unter besonderem Vorzeichen, um eine Notmaßnahme, die darauf basiert, dass es im Unklaren bleibt, wie denn digitale Alternativen aussehen könnten.

Das Interview mit Liese macht deutlich, dass sich ethnotheoretische Perspektiven sowohl in Ausdeutungen als auch in Alltagspraxen selbst einschreiben können. Das Gedankengebäude Hartmut Rosas wird hier gewissermaßen umgesetzt, zugleich aber mit pädagogischen und staatskritisch-politischen Grundhaltungen zusammengebracht. Das Bild der Anerkennung autonomer Entscheidungsfähigkeit ist für Lieses Umgang mit anderen in ihrer Mediennutzung ausschlaggebend. So lässt sie Schüler:innen mitunter auch während des Unterrichts das Smartphone nutzen und legt Wert darauf, dass der Smartphone-Entzug des Patenkindes „freiwillig“ erfolgte. Ein Bewusstsein über Probleme, die von einer digital vernetzten Welt

ausgehen (eingeschränkte Resonanz, abgelenkte Schüler:innen, Stalking), müssen, wo sie von Liese bekämpft und somit verantwortet werden, narrativ und logisch legitimiert werden.

Alte und neue Perspektiven

Die Interviews verdeutlichen, dass das Einschränken von Handy-nutzungsweisen zwischen mehreren Akteur:innen in komplizierten Netzwerken ausgetragen wird, nicht allein als Entscheidung der Nutzenden selbst, aber auch nicht allein von Erziehenden oder Lehrkräften. Vielmehr bringen sich auch die Eltern der Schüler:innen in den Diskurs ein. Ferner gibt es juristische Hürden, Absprachen im Kollegium, veränderte Technologien, denen man nachkommen müsse, Zukünfte, mit denen es zu planen gelte, denn die Zukunft – darin sind sich alle einig – sei digital. Zudem müssten Bedingungen des Stundenplans berücksichtigt werden. In diesem Hinweis zeigt sich nicht zuletzt die Bedeutung pädagogischer Menschenbilder und Ideale. Die Smartphone-Nutzung ist dann nicht mehr situativ zu regeln, sondern lehrplanrelevant.

Wichtig wird ferner die Frage nach dem eigenen Medienwissen und nach eigenen Medienkompetenzen der Interviewten, zumal die Unsicherheiten über Auswirkungen von Mediennutzung Ängste hervorrufen, die den Ruf nach Medieneinschränkungen begünstigen, wohingegen die Reflexion der eigenen Mediennutzung zwar ebenfalls zur Medienkritik führt, aber auch zur Veralltäglichung gewohnter Praktiken. Mutmaßungen über das beschränkte Medienwissen und beschränkte Medienkompetenzen der Schüler:innen sind der Hauptausgangspunkt des erzieherischen Eingriffs, wobei der Abgleich mit anderen Akteur:innen (anderen Eltern, Lehrer:innen, Nachbar:innen) das richtige Maß vorgibt. Der Smartphoneentzug wird dabei nicht als Strafe kontextualisiert, sondern als schlichte Konsequenz eines Verhaltens oder als Akt der Befreiung des anderen, bebildert mit Vorstellungen über eine gute Kindheit und Jugend in der Natur.

Die Einschränkung der Handynutzung muss situativ überprüft werden – nicht zuletzt, um die Ungleichheit zwischen entscheidenden Lehrkräften und abhängigen Schüler:innen nicht weiter zu forcieren. Nicht die Kämpfe zwischen Schüler:innen und Lehrpersonal wurden hier deutlich, sondern die Komplexität

unterschiedlicher Referenzpunkte, Imaginationen, Relevanzstrukturen und Unterscheidungsskalen.

Diskurse des schlechten Gewissens, des sich Verzeihens und sich Genehmigens oder Belohnens durchdringen die Erzählungen über die eigene, meist als hoch eingestufte Smartphone-Nutzung, die oft als Konsum gerahmt wird. Immer wieder werden Versuche unternommen, die Mediennutzung etwas einzuschränken oder zu kontrollieren, die Strenge variiert dabei. Und auch der Genuss des Verbotenen wird thematisiert und gar in Erziehungstechniken überführt (Geesa). Biografische Phasen werden dabei kritisch geprüft, wobei solche, die von Einsamkeit geprägt waren, mit einem erhöhten Medienkonsumbedarf zusammengeführt wurden.

Stets werden nicht nur Medienkompetenzen, sondern Kompetenzen der Selbstregulierung abgeschätzt, sowohl die eigenen als auch die von Schüler:innen oder eigenen Kindern. Dabei wird zwischen Generationen, Gewohnheiten, aber auch Typen unterschieden. In einzelnen Situationen zeichnet sich eine Ohnmacht gegenüber der nicht ganz zu verstehenden Technologie ab, die bisweilen den Ausgangspunkt für einen Handyverzicht darstellt – so etwa beim Handyentzug des Patenkindes (Liese). Zudem bezieht man sich auf imaginierte Zukünfte, die sich in der Gegenwart ausdrücken⁶³ und dank der Disconnection leichter zu bewältigen scheinen⁶⁴ – so etwa bei der Imagination einer gelungenen Klassenfahrt, ohne Erzählungen über Ungeziefer.

Deutlich wird zudem, dass in den Reflexionen verschiedene Materialitäten handlungseinschränkend, erweiternd oder ermöglichend zum Tragen kommen: die „Tasche“, die „Hosentasche“, der Ort „weg vom Bett“, wo das Handy in der Nacht lagert, „auf dem Tisch“, die „Klassenbox“ im Lehrerzimmer mit Code. Diese Dinge verdeutlichen, was das Smartphone im Leben der User:innen ist: etwas, was zwar griffbereit, aber nicht sichtbar sein sollte, eine Verführung, vor der man sich schützen müsse, ein Regulationsinstrument für überarbeitete Schüler:innen, ein Arbeitswerkzeug, ohne das

63 Felix Ringel: Beyond Temporality: Notes on the Anthropology of Time from a Shrinking Fieldsite. In: *Anthropological Theory* 16, 4, 2016, S. 390–412.

64 Kanz (wie Anm. 26), „making the future seem tameable“.

man als Lehrkraft nicht mehr auskomme, oder ein Gefahrenherd für Schüler:innen.

Was im Online-Diskurs als eigenmächtige Praxis, als Selbstermächtigung oder bewusster Verzicht diskutiert wird, stellt sich im Kontext der Interviews als stärker sozial gerahmt heraus und die Reflexion im Interview verdeutlicht, dass Regeln und Normen situativen Geltungen unterliegen.

Die Reflexion über den Medienumgang zeigte meinen Interviewpartnerinnen zunächst primär ihre Verantwortung jüngeren Menschen (Schüler:innen, Kindergartenkindern und eigenen Kindern) und sich selbst gegenüber. In einem zweiten Schritt aber versinnbildlichte sie ihre Machtlosigkeit, Ratlosigkeit sowie eingeschränkte Wissensbestände im Hinblick auf die Funktionsweise der Technologie. Das Hinnehmen einer Welt, die auf Digitalisierung angewiesen ist, stellt jedoch den Abschluss der Reflexionen dar und belebt einen Alltagspragmatismus, der nicht nur sich selbst, sondern auch anderen Akteur:innen Agency und Kompetenzen zuweist. Daraus ergibt sich zugleich eine Akzeptanz des Lebens in einer digitalisierten Welt, die Präsenzerfahrungen pluralisiert, von der Anwesenheit face-to-face entkoppelt. Das Bewusstmachen der Präsenz des Medialen und Digitalen aber wird als Handlungsaufruf genutzt: Mit selbsteinschränkenden Medienpraktiken sowie in pädagogisch motivierteren Medieneinschränkungen gegenüber Minderjährigen versuchen die Interviewten, ihre Imagination einer unvermittelten Präsenz in das Alltagsleben zu integrieren.

Das soziale Experiment, auf dem viele der YouTube-Clips basieren, die davon erzählen, wie transformativ ein paar Wochen ohne Smartphone gewirkt hätten, stellt somit nicht den Kontrapunkt zu den von mir geführten Interviews dar, sondern es bildet eine von pluralen Deutungsfolien, vor denen die interviewten Frauen über ein Leben reflektieren, das sie selbst nicht leben. Ihr Tun ist somit ein Tun und Entscheiden aus dem Konjunktiv heraus: Wie würde mein Leben oder das Leben meiner Schüler:innen aussehen, wenn es keine Smartphones gäbe, wenn ich ganz auf Social Media verzichtete? Daraus entwickeln sie imaginierte Zukünfte, damit deuten sie ihre eigene Kindheit und evaluieren ihr derzeitiges Alltagsleben.

Das Evaluieren von Technologien und Medien in Alltagswelten, Vergangenheiten und Zukünften entlang von Konjunktiven, das

Einbinden pluraler Deutungsfolien, die als Ratgeber aufgebaut sind, und die anhaltende Bedeutung des Selbstexperiments zu Zwecken der (Selbst-)Verbesserung stellen die Konstanten zwischen Medien- und Interviewanalyse dar. Und auch die Konstante zwischen früheren und aktuellen Medienkritiken.

Actors who navigate through their everyday lives are aware of the technical-digital interweaving of their lives. They adopt technology themselves and sometimes seek alternatives to familiar ways of dealing with media, including the smartphone. In doing so, they hope to readjust interconnections between people, technology, nature, digitality and social relations, for example by renouncing a smartphone. In this article, such reflections are illuminated on through an analysis of YouTube-clips, Reddit-Posts as well as ethnographic interviews to draw attention to ongoing interactions between media criticism and media renunciation.

Kalte Kacheln. Diskursivierungen des Umgangs mit digitaler Technik am Beispiel der Online-Lehre

„Pixelbilder sind kalt und starr und unerbittlich. Der digitale Blick ist einsam“, so beschreibt die Lehramtsstudentin Verena Kammandel ihre Erfahrungen mit Online-Seminaren.¹ Ein*e Kommiliton*in dagegen meint: „Das digitale Semester ist eines der besten, das ich je hatte.“² Mit digital vermittelter Lehre während der Corona-Pandemie werden sehr heterogene Beobachtungen, Erfahrungen und Bewertungen verbunden.

In meinem Beitrag möchte ich beleuchten, wie der Einsatz von Videokonferenzen in der Hochschullehre in den Anfangsjahren der Covid-19-Pandemie diskursiviert wurde, speziell, welche Vorstellungen von Präsenz sich etablierten und welche Zuschreibungen dieser Begriff erfuhr. Dazu möchte ich zunächst ein Konzept vorstellen, das beschreibt, wie die Wahrnehmung digitaler Kopräsenz entsteht, und das ich unter anderem aus medien- und interaktionstheoretischen Studien sowie soziologischen und praxeologischen Ansätzen abgeleitet habe. Dieses Konzept möchte ich in Dialog bringen mit Befragungen und Statements von Lehrenden und Studierenden deutscher und österreichischer Hochschulen aus den Jahren 2020 bis 2022, die ich angelehnt an das Verfahren der Kritischen Diskursanalyse nach

- 1 Verena Kammandel: Warum uns digitale Seminare nicht bilden und enorm erschöpfen. In: faz online, 2021, <https://www.faz.net/aktuell/karriere-hochschule/gastbeitrag-warum-uns-digitale-seminare-nicht-bilden-und-enorm-erschoenfen-17225873.html?premium> (Zugriff: 9.12.2023).
- 2 Anna Traus, Katharina Höffken, Severine Thomas u. a.: Stu.di.Co. Studieren digital in Zeiten von Corona. Erste Ergebnisse der bundesweiten Studie Stu.di.Co. Hildesheim 2020, <https://hilpub.uni-hildesheim.de/bitstreams/065aa067-2813-4790-94e7-ee53908625cc/download> (Zugriff: 9.12.2023), S. 32.

Siegfried Jäger ausgewertet habe.³ Zudem werde ich zeigen, wie in die Wahrnehmungen und Bewertungen synchroner Online-Lehrveranstaltungen situative und habituelle Erwartungshaltungen und Interaktionsnormen hinsichtlich der Vorstellungen über universitäre Lehre, aber auch über Mensch-Technik-Verhältnisse eingelassen sind.

Digitale Kopräsenz und ihre Rahmenbedingungen

Bereits Stefan Beck hat auf technogene Formen der Nähe und Intimität hingewiesen.⁴ Technogene Räume können unabhängig von physischer Nähe als Dimensionen der Vergemeinschaftung fungieren und ein Gefühl des Präsent-Seins erzeugen. Das Erleben digitaler Kopräsenz wird – so kann man unter anderem aus Theorien der Affordanz, phänomenologischen Herangehensweisen, medien- und interaktionstheoretischen Ansätzen sowie philosophischen, psychologischen und soziologischen Studien ableiten⁵ – durch das Ineinandewirken von

- 3 Siegfried Jäger: *Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung*. 5. Auflage. Münster 2009.
- 4 Stefan Beck: *media.practices@culture. Perspektiven einer Kulturanthropologie der Mediennutzung*. In: Ders. (Hg.): *Technogene Nähe. Ethnographische Studien zur Mediennutzung im Alltag*. Münster 2000, S. 9–20.
- 5 Unter anderem habe ich mich bei meiner Konzeptionalisierung digitaler Kopräsenz bezogen auf folgende Autor*innen: Frank Biocca, Chad Harms: *Defining and Measuring Social Presence: Contribution to the Networked Minds Theory and Measure*. In: Feliz R. Gouveia, Frank Biocca (Hg.): *Presence 2002. Proceedings of the 5th International Workshop on Presence*. Porto 2002, S. 1–36; Anna I. Corwin, Cordelia Erickson-Davis: *Experiencing Presence. An Interactive Model of Perception*. In: *HAU: Journal of Ethnographic Theory* 10, 1, 2020, S. 166–82; Laura Ermi, Frans Mäyrä: *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. In: *Proceedings of DiGRA 2005: Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*, no. 3, 2005, <https://summit.sfu.ca/item/260> (Zugriff: 9.12.2023); Erving Goffman: *Interaktion und Geschlecht*. Frankfurt a. M. 2001; Paweł Grabarczyk, Marek Pokropski: *Perception of Affordances and Experience of Presence in Virtual Reality*. In: *Avant* 7, 2, 2016, S. 25–44, <https://doi.org/10.26913/70202016.0112.0002> (Zugriff: 9.12.2023); Kornelia Hahn, Martin Stempfhuber: *Präsenzen 2.0. Zur Einführung in die soziologische Erforschung differenzierter Präsenz*. In: dies. (Hg.): *Präsenzen 2.0. Körperinszenierung in Medienkulturen*. Wiesbaden 2015, S. 7–19; Daniel Houben: *Von Ko-Präsenz zu Ko-Referenz – Das Erbe Erving Goffmans im Zeitalter digitalisierter Interaktion*. In: Matthias Klemm, Roland Staples (Hg.): *Leib und Netz. Sozialität zwischen*

vier Faktoren hergestellt: Erstens, die Fokussierung auf eine Situation, die sowohl kognitive als auch leiblich-sinnliche Aspekte aufweist. Diese ist verbunden mit der zweiten Rahmenbedingung: der Lebendigkeit sinnlich-leiblicher Eindrücke, also der sensorisch und sozial dichten, realistischen Darstellung von Umgebungen und Personen, die eine Funktion von Qualität und Quantität sensorischer Informationen ist. Der dritte relevante Faktor für die Empfindung von Präsenz ist die Möglichkeit, mit der digitalen Umwelt zu interagieren in Form von Intervention, Kontrolle und Feedback. Speziell für soziale Präsenz ist viertens die synchrone Interaktion mit anderen Menschen in einer geteilten Umgebung entscheidend. Diese Faktoren erzeugen Immersion, das heißt das Gefühl, von einer anderen Realität umgeben zu sein, die all unsere Wahrnehmungen in Anspruch nimmt,⁶ und somit den Eindruck der Präsenz. Dabei interagieren die Bedingungen miteinander: Je mehr diese erfüllt sind und in je höherer Intensität sie auftreten, desto stärker dürfte das Präsenzerleben ausfallen.⁷

Verkörperung und Virtualisierung. Wiesbaden 2017, S. 3–20; Kwan Lee: Presence, Explicated. In: *Communication Theory* 14, 1, 2004, S. 27–50; Matthew Lombard, Theresa Ditton: At the Heart of It All: The Concept of Presence. In: *Journal of Computer-Mediated Communication* 3, 2, 1997, <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x> (Zugriff: 9.12.2023); Maurice Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, München 1974; Donald Norman: *The Design of Everyday Things*. Revised and Expanded Edition (2nd ed.). New York 2013; Marvin Minsky: Telepresence. In: *OMNI Magazine* 9 (2), 1980, S. 44–52, <https://web.media.mit.edu/~minsky/papers/Telepresence.html> (Zugriff: 9.12.2023); Herrmann Schmitz: *Der Leib, der Raum und die Gefühle*. Bielefeld 2007; Mel Slater, Sylvia Wilbur: A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence. In: *Virtual Environments, Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, 6, 1997, S. 603–616; Jonathan Steuer: Defining Virtual Reality: Dimensions for Determining Telepresence. In: *Journal of Communication* 42, 4, 1992, S. 73–93; Shanyang Zhao: ‘Being There’ and the Role of Presence Technology. In: Giuseppe Riva, Fabrizio Davide, Wijnand Ijsselstein (Hg.): *Being There: Concepts, Effects and Measurement of User Presence in Synthetic Environments*. Amsterdam 2003.

- 6 Vgl. Janet H. Murray: *Hamlet on the Holodeck: The Future Of Narrative In Cyberspace*. New York 1997, S. 98 f.
- 7 Ausführlicher dazu siehe Marion Näser-Lather: *Doing Presence*. On the construction of relations and realities in online teaching settings. In: Sebastian Dümling, Zhenwei Wang (Hg.): *Being There, but How? On the Transformation of Presence in (Post-)Pandemic Times*. Bielefeld 2024, S. 43.

Diskursivierungen der Online-Lehre

Bereits in Bezug auf die digitale Lehre als Ganzes finden sich in Studierenden- und Lehrendenbefragungen⁸ während der Pandemie

- 8 Meine Diskursanalyse der Wahrnehmung der universitären Online-Lehre während der Pandemie, die ich hier nur überblicksartig darstellen kann, basiert auf folgenden Befragungen und Statements von Lehrenden sowie Studierenden und Sekundäranalysen: H-Soz-Kult: Forum: Digitales Lehren. Berlin 2020, <https://www.hsozkult.de/debate/id/fddebate-132383> (Zugriff: 9.12.2023); Thi To-Uyen Nguyen, Benjamin Apostolow, Frank Niedermeier: Lehre und Lernen in der Pandemie – ein Zwischenfazit aus dem Wintersemester 2021/22. Universität Potsdam, Zentrum für Qualitätsentwicklung in Lehre und Studium. Potsdam 2022, https://pep.uni-potsdam.de/media/PotsBlitz/PotsBlitz_3.0/Zwischenfazit_3.PotsBlitz_2022.pdf Zugriff: 9.12.2023); Natalie Boros, Katharina Kiefel, Katharina Schneijderberg: Gesamtbericht Kurzbefragung der Studierenden 2020, Albert-Ludwigs-Universität Freiburg. Freiburg 2020, <https://www.qmlehre.uni-freiburg.de/content-1/pdf-dokumente/berichte-befragungen/stu2020/stu2020-gesamtbericht> (Zugriff: 9.12.2023); Andrea Breitenbach: Digitale Lehre in Zeiten von Covid-19: Risiken und Chancen. Marburg 2021, https://www.pedocs.de/volltexte/2021/21274/pdf/Breitenbach_2021_Digitale_Lehre_in_Zeiten.pdf (Zugriff: 9.12.2023); Kris-Stephen Besa, Dorothee Kochskämper, Anna Lips u. a.: Stu.di.Co II – Die Corona Pandemie aus der Perspektive von Studierenden. Erste Ergebnisse der zweiten Erhebung aus der bundesweiten Studienreihe Stu.di.Co. Hildesheim 2021; Martina Eckert: Online-Lehre mit System. Wie man in der digitalen Lehre passgenaue Lernimpulse setzt und neue Lernerfahrungen ermöglicht. Wiesbaden 2020; Andrea M. Esser, Nils Boysen: Präsenz vs. Online: Die Zukunft der universitären Lehre. In: LAUTGEDACHT 2, 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=8EhU1vQeT7Y> (Zugriff: 9.12.2023); Bettina Greimel-Fuhrmann, Julia Riess, Tim Loibl u. a.: Lehren aus der Distanzlehre ziehen – eine Interviewstudie zur Distanzlehre an der Wirtschaftsuniversität Wien. In: Ullrich Dittler, Christian Kreidl (Hg.): Wie Corona die Hochschullehre verändert. Erfahrungen und Gedanken aus der Krise zum zukünftigen Einsatz von eLearning. Wiesbaden 2021, S. 89–104; Gabriela Jaskulla: Die beleidigende Begrenztheit der digitalen Lehre. In: faz online, 2020, <https://www.faz.net/aktuell/karriere-hochschule/presenz-an-hochschulen-die-begrenztheit-der-digitalen-lehre-16809260.html> (Zugriff: 9.12.2023); Kammandel (wie Anm. 1); Christian Kreidl, Ullrich Dittler: Kurzinterviews mit Expert*innen aus Deutschland. In: Ullrich Dittler, Christian Kreidl (Hg.): Wie Corona die Hochschullehre verändert. Erfahrungen und Gedanken aus der Krise zum zukünftigen Einsatz von eLearning. Wiesbaden 2021a, S. 191–208; Christian Kreidl, Ullrich Dittler: Kurzinterviews mit Expert*innen aus Österreich. In: Dies. (Hg.): Wie Corona die Hochschullehre verändert. Erfahrungen und Gedanken aus der Krise zum zukünftigen Einsatz von eLearning. Wiesbaden 2021b, S. 293–306; Karin Lamprecht: Online-Lehre: Vorteile

sehr heterogene Aussagen. Zwei Diskursstränge stehen einander gegenüber, die gegensätzliche Erfahrungen beschreiben: Defizite und Ermöglichungspotenziale. Der Diskursstrang der Defizite beinhaltet die Fragmente inhaltlicher Auswirkungen, Vereinsamung beziehungsweise Mangel an Kontaktmöglichkeiten, fehlende Trennung von Arbeit und Freizeit sowie Existenzangst von Lehrenden aufgrund der Wiederverwendungsmöglichkeit aufgezeichneter Vorlesungen. Der Diskursstrang der Ermöglichungspotenziale besteht aus den Fragmenten Vereinbarkeit mit Care-Arbeit, Zugänglichkeit von Lehrveranstaltungen für Personen mit Disabilities und für größere beziehungsweise (international) dislozierte Gruppen, verbesserte Selbstorganisation aufgrund individuell justierbarer Lern tempi, und didaktischer Vorteile wie neue Formen der Vermittlung und Ergebnissicherung. Besonders sticht in den Diskussionen ein Begriff hervor: Präsenz. Online-Lehre wird oft ein Mangel an „Präsenz“ zugeschrieben – das heißt, die Möglichkeit digitaler Kopräsenz im Kontext der Online-Lehre wird grundsätzlich infrage gestellt, über

nutzen statt Präsenz nachbilden. In: *Erwachsenenbildung.at*, 2021, <https://erwachsenenbildung.at/digiprof/neuigkeiten/15487-online-lehre-vorteile-nutzen-statt-praesenz-nachbilden.php> (Zugriff: 9.12.2023); Ralf Lankau: *Kein Mensch lernt digital. Über den sinnvollen Einsatz neuer Medien im Unterricht*. 2. Auflage. Weinheim 2022; Thomas M. Puntigam: *Didaktik in der universitären Online-Lehre – Möglichkeiten, Potenziale und Schwächen dargestellt aus der Sicht von Lehrenden des Instituts für Erziehungs- und Bildungswissenschaft*. Graz 2021; Ruhr-Universität Bochum: *Wie wir mit der Krise fertig werden. Offener Brief des Rektors zur aktuellen Krisenlage*. Bochum 2020, <https://news.rub.de/hochschulpolitik/2020-05-18-corona-und-cyberwar-wie-wir-mit-der-krise-fertig-werden> (Zugriff: 9.12.2023); TH Köln: *Heiter bis wolkig – Zwischenbilanz Lehre 4.0*. Köln 2020, https://www.th-koeln.de/hochschule/heiter-bis-wolkig--zwischenbilanz-lehre-40_78503.php (Zugriff: 9.12.2023); Traus, Höffken, Thomas (wie Anm. 2); Ridal Tchoukuegno: *OUT OF TOUCH. Die Universitätslehre zwischen Online und Präsenz*. In: *Media Bubble. Der Medienblog des Instituts für Medienwissenschaft*, 2022, <https://media-bubble.de/universitaetslehre-online-praesenz/> (Zugriff: 9.12.2023); Universität Klagenfurt: *Feedback zu Online-Lehre*. Klagenfurt o. J., <https://www.aau.at/lehrende/feed-back-zur-online-lehre/> (Zugriff: 9.12.2023); Universität Passau: *Umfrage zur digitalen Lehre*. Passau 2020, https://www.jura.uni-passau.de/fileadmin/dokumente/fakultaeten/jura/Studiendekan/Digitale_Lehre_-_Ergebnisse_der_Befragung_im_Sommersemester_2020.pdf (Zugriff: 9.12.2023).

Klagen über Störungen durch schlecht funktionierende Technik oder das Fehlen eines geeigneten Raums hinaus. Die Diskussion wurde und wird teilweise kontrovers und zuweilen auch emotional geführt. Wie ist dies zu erklären und auf welche Aspekte von Präsenz beziehen sich die diesbezüglichen, teils gegensätzlichen Aussagen?

In Äußerungen von Lehrenden und Studierenden zum Erleben von Präsenz während Online-Videokonferenzen scheint erstens der Diskursstrang der Trennung auf. Videokonferenzen ermöglichen nach Ansicht einiger Lehrender zwar die Kommunikation mit dem Interface, aber nicht mit den Studierenden. Die kleinere, als briefmarkengroß beschriebene visuelle Darstellung der Gesichter ruft den Eindruck der Ferne hervor.⁹ Die Philosophieprofessorin Andrea Esser nimmt die Studierenden online gewissermaßen entmenschlicht als „Klötzchen“ wahr, „die mit Namen betitelt sind.“¹⁰ Dieser Eindruck der Entmenschlichung stellt das erste Diskursfragment dieses Stranges dar. Ähnliche Assoziationen scheint der Rektor der Universität Bochum, Axel Schölmerich, zu haben: „Wir machen es so digital wie nötig. Und so nah und menschlich wie möglich.“ Er beklagt, er spreche online „mit einem Monitor“, und äußert: „Nichts fehlt uns mehr als das Erlebnis, unter Menschen zu sein.“¹¹ Videokonferenzen ermöglichen dies also seiner Meinung nach nicht. Studierende aus Klagenfurt erlebten diese Situation dagegen völlig anders, als digitale Kopräsenz: Sie sprachen von gefühlter Nähe und hatten den Eindruck, „tatsächlich anwesend zu sein“¹².

Ein weiterer Bestandteil des Diskursstranges der Trennung ist das Diskursfragment der Isolation und Unsicherheit über das Gelingen der Kommunikation. Ein Lehrender der Erziehungswissenschaft beschreibt diese Situation als „leere[n] Raum, in den hineingesprochen wird, aber oft keine Antwort zurückkommt“¹³. Auch Esser äußert, ihr habe die Resonanz gefehlt, sie könne ihr Publikum nur wahrnehmen durch „mehrere Daten der Rückmeldung“, unter anderem Stimmung, Mimik und Gestik.¹⁴ Ähnlich bezeichnet die

9 Kreidl, Dittler 2021a (wie Anm. 8), S. 197; Puntigam (wie Anm. 8), S. 77.

10 Esser, Boysen (wie Anm. 8).

11 Ruhr-Universität Bochum (wie Anm. 8).

12 Universität Klagenfurt (wie Anm. 8).

13 Puntigam (wie Anm. 8), S. 76.

14 Esser, Boysen (wie Anm. 8).

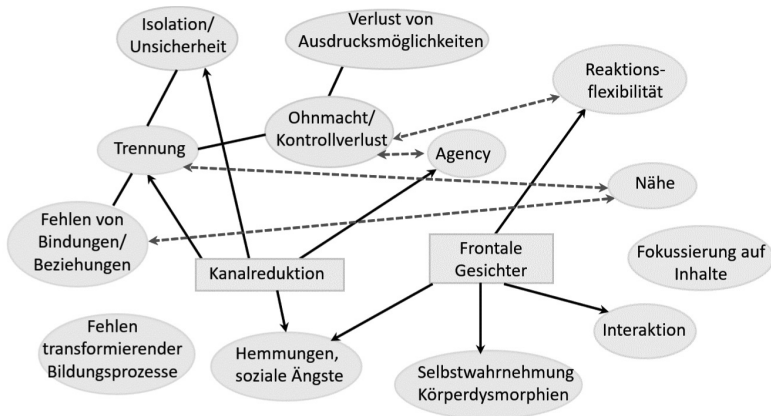


Abb. 1: Diskurskarte Präsenz in der Online-Lehre

Journalistikprofessorin Gabriela Jaskulla „Kommunikationsmittel der Präsenz“ als unverzichtbar für Lehr-Lern-Beziehungen. Sie würden dazu beitragen „zu spüren, wie sich Stoff setzt, wie also aus einem Informationswirbel allmählich Substanz wird“¹⁵. Was die Zitierten in der Situation der Online-Lehre also als fehlend empfinden, sind Informationen über den Kommunikationszustand des Gegenübers und über dieses selbst, also über die Voraussetzungen und Auswirkungen der Interaktion, die sich in wahrgenommener Stimmung des Gegenübers und beispielsweise mimischen Feedbacks der Zustimmung, des Verstehens beziehungsweise der Irritation äußern können. Wie es ein Lehrender der Erziehungswissenschaft formuliert: „[...] ich wusste ja nicht mal, wen ich da vor mir habe.“¹⁶

In dieser Aussage ist der Diskursstrang der Trennung verschränkt mit dem Strang der Ohnmacht, dessen erstes Diskursfragment der Kontrollverlust ist. Lehrende der Wirtschaftsuniversität Wien beklagten, dass sie weniger Kontrolle über die Lernenden hätten – online könnten diese „untertauchen“.¹⁷ Aufmerksamkeit und Verständnis seien, so andere Lehrende, in Präsenz im Gegensatz zur Online-Konferenz durch aktives Eingreifen, Gespräch und

15 Jaskulla (wie Anm. 8).

16 Puntigam (wie Anm. 8), S. 77.

17 Greimel-Fuhrmann, Riess, Loibl u. a. (wie Anm. 8), S. 94.

Nachfrage regulierbar.¹⁸ Die Bildungsforscherin Karin Lamprecht hingegen beobachtet, es falle vielen Dozierenden leichter, online auf Bedürfnisse von Teilnehmer*innen spontan zu reagieren und die methodisch-didaktische Planung anzupassen, beispielsweise über ad-hoc-Breakout-Rooms.¹⁹

Zum Diskursstrang der Ohnmacht gehört auch das Fragment der erschwerten Interaktionsmöglichkeiten und des eingeschränkten eigenen Ausdrucks. Journalistikprofessorin Jaskulla vermisst „[d]ie ganz anderen Möglichkeiten, Pausen zu setzen“.²⁰ Ein anderer Lehrender beklagt die Einschränkung seiner Bewegung vor dem Bildschirm, und Studierende äußern, dass sie online gehemmter seien.²¹ Als möglichen Grund beschreibt ein Lehrender die Notwendigkeit, spezielle Handlungen auszuführen, um sich zu beteiligen, etwa das Mikrofon einzuschalten.²²

Was erzeugt nun den Eindruck, der in vielen Aussagen hervortritt, dass Empfindungen des Präsent-Seins und der Anwesenheit anderer in Online-Videokonferenzen schwierig oder unmöglich sind?

Der Diskursstrang der Trennung adressiert die zweite Bedingung digitaler Koprpresenz: die Lebendigkeit sinnlicher Eindrücke. Der Soziologe Henning Laux formuliert: „Je mehr Existenzweisen eine bestimmte Entität aufweist, desto realer ist sie, desto besser ist sie in der Welt verankert, desto höher ist ihre Wirkung auf andere Entitäten und desto eher wird sie folglich intersubjektiv als ‚wirklich‘, ‚echt‘ oder ‚natürlich‘ anerkannt“²³. Aus phänomenologischer Perspektive kann man sagen, dass das Fehlen leiblich spürbarer Atmosphären²⁴

18 Eckert (wie Anm. 8), S. 9–11; Puntigam (wie Anm. 8), S. 79.

19 Lamprecht (wie Anm. 8). Gemeint ist die Funktion innerhalb von Plattformen wie Zoom, die Teilnehmer:innen für Gruppenarbeit auf unterschiedliche Online-Räume aufteilen zu können.

20 Jaskulla (wie Anm. 8).

21 Greimel-Fuhrmann, Riess, Loibl u. a. (wie Anm. 8), S. 95.

22 Puntigam (wie Anm. 8), S. 78.

23 Henning Laux: Kopien ohne Original: Zur Vergesellschaftung künstlicher Intelligenz am Beispiel digitaler Assistenten. In: Torsten Cress, Oliwia Murawska, Anna Schlitte (Hg.): Posthuman? Neue Perspektiven auf Natur/Kultur. Paderborn 2023, S. 281–308, hier S. 288.

24 Zum Atmosphärenbegriff in der Phänomenologie vgl. z. B. Schmitz (wie Anm. 5).

in der Videokonferenzsituation für einige störend hervortritt und dadurch der Eindruck der Abgetrenntheit entsteht.

Dieser Eindruck könnte noch durch einen weiteren Aspekt verstärkt werden, nämlich die „Komplexität der verteilten Präsenz“, die der Kulturanthropologe Manfred Faßler als Folge digitaler Vernetzung nennt.²⁵ Ähnlich spricht der Soziologe Daniel Houben von einer „Auflösung der Einheit von Körper, Raum, Zeit und Selbst“ im Zusammenhang mit der Etablierung digitaler Kommunikation. Der Philosoph Paul Virilio stellt fest: „An einer Telekonferenz teilzunehmen oder telepräsent zu sein, bedeutet, gleichzeitig hier und woanders zu sein.“²⁶ Unter diesen Bedingungen befinden sich die Subjekte in einer Vielzahl von Räumen.²⁷ Bei Videokonferenzen ist die Aufmerksamkeit geteilt zwischen dem Online-Raum, in dem sich Hör- und Sehsinn konzentrieren, und dem Körper, der sich im physischen Raum befindet. Während einige Sinne und leibliche Gefühle auf die Videokonferenz konzentriert sind, werden andere körperliche und leibliche Erfahrungen wie Wärme und Kälte, Druck- oder Weichheitsempfindungen durch das jeweilige Sitzmöbel, die Enge oder Weite des Raums und der atmosphärische Eindruck der (temporären) Anwesenheit anderer Wesen (Haustiere, Kinder, Mitbewohner*innen) nicht mit den Menschen im digitalen Raum geteilt, mit denen nur durch Zuschauen, Hören und Sprechen Gemeinschaft und gemeinsame Erfahrungen entstehen.

Im Diskursstrang der Ohnmacht und Kontrolle wird die dritte von mir identifizierte Voraussetzung für Präsenzepfinden adressiert: die Möglichkeit, mit der Umgebung zu interagieren, in den Aussagen zu den Einschränkungen des Agierens vor dem Bildschirm und der Hemmung durch die für die Initiierung der Kommunikation

25 Manfred Faßler: Netzwerke. München 2001, S. 250.

26 Houben (wie Anm. 5), S. 16; Paul Virilio: Das dritte Intervall. Ein kritischer Übergang. In: Edith Decker, Peter Weibel (Hg.): Vom Verschwinden der Ferne. Telekommunikation und Kunst. Köln 1990, S. 335–46, hier S. 336.

27 Hierzu ähnlich auch Christoph Borbach: Medienanthropologie: Videochat-Kultur – Corona, Zoom und Paul Virilios ‚Terminal-Bürger‘. In: Peter Klimczak, Denis Newiak, Christer Petersen (Hg.): Corona und die anderen Wissenschaften. Interdisziplinäre Lehren aus der Pandemie. Wiesbaden 2022, S. 1–14, hier S. 12.

notwendigen Handlungen. Das Interface, das Interaktionen ermöglichen soll, wird hier als widerspenstiges Hindernis empfunden. Es scheint die Immersion zu stören, da die Fokussierung auf die Seminar- beziehungsweise Vorlesungssituation unterbrochen wird. Das heißt, nicht nur die Interaktionsmöglichkeit wird als beeinträchtigt empfunden, sondern auch die erste Bedingung des Erlebens digitaler Präsenz erscheint als nicht erfüllt: die Fokussierung auf eine Situation.

Zwar ermöglicht das Interface von Eingabe- und Ausgabe-geräten Kontrolle auch über die physische Kopräsenz hinaus – beispielsweise ist es möglich, Größe und Lautstärke des Gegenübers aktiv einzustellen –, aber dies wird hier nicht als Vorteil empfunden, sondern als Defizit, weil es vom Gewohnten abweicht. Das Interface wird nicht als geteilte Umgebung, sondern als Barriere wahrgenommen. Genau an solchen Momenten der Irritation zeigt sich jedoch, wie ich in den nächsten Abschnitten verdeutlichen werde, der habituell, situativ und auch normativ verortete Zuschreibungscharakter dieser Bewertungen.

Neben dem Einfluss der Rahmenbedingungen für das Erleben von digitaler Kopräsenz können die Wahrnehmungen der Videokonferenzsituation unter anderem vor dem Hintergrund spezifischer Erwartungshaltungen und Zuschreibungen interpretiert werden, die an universitäre Lehrveranstaltungen herangetragen werden.

Universitas: Das Ideal der ganzheitlichen Persönlichkeitsbildung in Gemeinschaft

Im dargestellten Ohnmachts- und Kontrollverlustdiskurs offenbart sich in einigen Äußerungen ein eher verschultes Verständnis universitärer Lehre, das Dozierenden eine sehr aktive Rolle für die Regulation des Verhaltens von Studierenden zuschreibt. Andere Aussagen heben jedoch vor allem die Relevanz zwischenmenschlicher Interaktion hervor, für die physische Kopräsenz als Voraussetzung wahrgenommen wird. Der Erziehungswissenschaftler Thomas Puntigam argumentiert, online fehle „das direkte Miteinandersein und Interagieren in einer Gruppe, die keine Einschränkungen durch ‚digitale Wände‘ erfährt“²⁸. Der „direkte[n] Kommunikation gemeinsam im

selben Raum“ schreibt der Medizinprofessor Josef Smolle dementsprechend zu, eine „unmittelbare Beziehung zwischen Lehrenden und Studierenden“ zu ermöglichen, wodurch Begeisterung überspringen könne.²⁹ Das heißt, physische Kopräsenz wird auch als Voraussetzung für die durch Lusterlebnisse gestützte Wissensvermittlung figuriert. „Präsenz“ im Sinne physischer Anwesenheit bewirke, so die Philosophin Andrea Esser, dass Studierende motiviert und „voneinander mitgenommen werden.“³⁰

Sie ermöglicht darüber hinaus, wie Puntigam ausführt, Bindungen, Zugehörigkeitsgefühle und Vertrautsein.³¹ Ähnlich äußert sich die Lehramtsstudentin Verena Kammandel: „Das Videokonferenzsystem ist wie ein Filter, der alle Signale abfängt, die etwas mit Begegnung zu tun haben.“³² Begegnung scheint sie als Voraussetzung des Gelingens von universitärer Lehre wahrzunehmen. Die Hochschule wird als Ort imaginiert, der Vergemeinschaftung braucht und diese zugleich ermöglichen soll. In diesem Sinne zitiert auch der Professor für Medientheorie Ralf Lankau den Philosophen und Pädagogen Martin Buber: „Der Mensch wird am Du zum Ich.“ Er führt aus: „wir brauchen echte Begegnungen. Lernen ist ein individueller und sozialer Prozess, der nicht digital kompensiert werden kann, wenn Verstehen das Ziel ist, nicht nur Repetition.“³³ Ähnliche Aussagen gibt es von Studierenden: digitale Formate „verhindern [...] jeglichen wirklichen und gewinnbringenden Austausch und führen zu einem blutleeren Studium.“³⁴ Verena Kammandel spricht von „beziehungslosem Wissen, das sich den Schein von Bildung gibt.“ Die anderen Teilnehmer*innen sähen ihr online nicht direkt in die Augen, die Blicke würden sich nicht treffen. Ihre Bilder hätten keine Ausstrahlung und das ganze Seminar habe keine Atmosphäre.³⁵

29 Kreidl/Dittler 2021b (wie Anm. 8), S. 294.

30 Esser, Boysen (wie Anm. 8).

31 Puntigam (wie Anm. 8), S. 45.

32 Kammandel (wie Anm. 1).

33 Martin Buber: Werke I. Schriften zur Philosophie. München 1962, S. 97; Lankau (wie Anm. 8), S. 11.

34 Besa, Kochskämper, Lips u. a. (wie Anm. 8), S. 25.

35 Kammandel (wie Anm. 1).

Über die Zuschreibung beziehungsfördernder Eigenschaften hinaus findet sich häufig die Vorstellung des transformierenden Effektes physischer Kopräsenz. Nur sie setze besondere Prozesse in Gang, konkret dialogisches Lernen, das, so Gabriela Jaskulla, „den ganzen Menschen“ verlange und „physisch und psychisch“ fordernd sei.³⁶ Ihre Aussage scheint zu implizieren, dass der Körper in der Online-Lehre keine Rolle spielt beziehungsweise gar nicht mehr vorhanden sei. Die physische Kopräsenz erzeuge zudem intellektuelle Produktivität, Austausch und Kreativität. Jaskulla hebt die Bedeutung materiell-haptischer Elemente wie Zeichnen und Basteln für die Lehre hervor.³⁷ Auch die Philosophin Andrea Esser meint, die Studierenden könnten nur durch physische Kopräsenz kritisches Denken sowie hermeneutischen Umgang mit Texten ausbilden und eine längere Argumentation entwickeln. Die Online-Kommunikation zwingt nach Esser zur Verkürzung von Inhalten und erzeuge eine passive Haltung des Konsumierens und der Unselbstständigkeit. Diskussionen seien nur eingeschränkt möglich.³⁸ Einige Lehrende, mit denen ich sprach, sowie Studierende der Universität Passau berichteten jedoch, sie könnten sich besser konzentrieren, die Fokussierung auf die Inhalte ohne Ablenkung könne einen intensiveren Austausch ermöglichen.³⁹

Bei ihrer Idealisierung der physischen Kopräsenz geht Esser vom Ideal eines intellektuell intensiven Sich-Einlassens auf die Inhalte aus, das über Wissensvermittlung hinausgeht, als Austausch, der Identifikations- und Weiterentwicklungsprozesse anstößt. Ähnlich äußert ein Studierender, dies würde nur über den „niedrigschwelligen analogen Kontakt zu Mitstudierenden und Lehrenden“ funktionieren.⁴⁰ Bildung ist nach Esser auch Erziehung zur Toleranz, und diese kann nur in physischer Kopräsenz stattfinden, in der man gezwungen sei, „sich mit Leuten auseinanderzusetzen, mit denen man normalerweise nichts zu tun hat“, und andere Meinungen auszuhalten. Hochschullehre solle auch zur Ausbildung eines ethischen

36 Jaskulla (wie Anm. 8).

37 Ebd.

38 Esser, Boysen (wie Anm. 8).

39 Universität Passau (wie Anm. 8), S. 2 f., 54 f., 68–70.

40 Besa, Kochskämper, Lips u. a. (wie Anm. 8), S. 26.

Bewusstseins beitragen mit dem Ziel, „ein öffentlicher politischer Mensch zu werden“⁴¹ – ein Politikverständnis, das in Anlehnung an Hannah Arendt und Judith Butler politische Aushandlungsprozesse im Raum zwischen den Akteur*innen entstehen lässt, wobei dem Körper eine wesentliche Rolle zukommt.⁴² Dieser umfassende Anspruch an Bildung als transformierendem Austausch findet sich vor allem in den Geisteswissenschaften. In anderen Disziplinen dominiert die Vorstellung von Lehre als Wissensvermittlung, aus der eher am Frontalunterricht orientierte Konzepte abgeleitet werden (so z. B. die Meinung des Wirtschaftswissenschaftlers Nils Boysen⁴³).

Aufgrund der geschilderten Erwartungshaltungen an universitäre Lehre wird digitale Kopräsenz in den Statements zu Online-Lehrveranstaltungen nicht mit ähnlichen Konstellationen verglichen, in denen sie auftritt, wie Skype-Anrufen oder Computerspielen. Dort wird digitale Kopräsenz nicht als zwischenmenschliche Begegnungen verunmöglichend interpretiert, wie der Blick auf Gamer*innen zeigt, die während des gemeinsamen Online-Spiels sehr wohl Beziehungen zu ihren Mitstreiter*innen herstellen, wie beispielsweise Christoph Bareither es beschrieben hat.⁴⁴ Den Vergleichsstandard für Online-Videokonferenzen im Studium bildet vielmehr die vergangene Ausgestaltung der universitären Lehre, für die physische Kopräsenz eine Interaktionsnorm darzustellen scheint. Doch nicht nur Anrufungen von Bildungsidealen konfigurieren den Blick auf die Online-Lehre. Dieser ist auch von normativen Überzeugungen konturiert, denen die Opposition von Kategorien wie natürlich vs. unnatürlich zugrunde liegt.

41 Esser, Boysen (wie Anm. 8).

42 Hannah Arendt: Was ist Politik? Fragmente aus dem Nachlass. München und Zürich 2010; Judith Butler: Anmerkungen zu einer performativen Theorie der Versammlung. Übersetzt von Frank Born. Berlin 2016.

43 Esser, Boysen (wie Anm. 8).

44 Christoph Bareither: Real Life. Computerspielen zwischen Offline-Alltag und Online-Oberflächen In: Timo Heimerdinger, Silke Meyer (Hg.): Äußerungen. Die Oberfläche als Gegenstand und Perspektive der Europäischen Ethnologie. Wien 2013, S. 119–137, hier S. 131.

Mensch-Technik-Verhältnisse in digital-analogen Räumen

Zwei Aspekte werden wiederholt von Lehrenden und Studierenden im Zusammenhang mit dem sozialen Erleben digitaler Kopräsenz adressiert und kontrovers diskutiert: erstens die nur mangelhaft mögliche Perzeption nonverbaler Signale, die auf fehlende oder unzureichende visuelle Informationen zurückgeführt wird; zweitens die gegenteilige Erfahrung: die frontale Konfrontation mit den teils aufgrund ihrer Größe den Eindruck intimer Nähe vermittelnden Gesichtern der Teilnehmer*innen, also ein ungewohnter sensorischer Input. Beide Aspekte werden eingebettet in konträre Argumentationsfiguren: pathologisierende Befürchtungen vs. Empowerment-Hoffnungen. Die eingeschränkte beziehungsweise nicht vorhandene Perzeption von Mimik und Gestik wird mit Beziehungs- und Atmosphärenlosigkeit assoziiert⁴⁵ sowie mit Zoom-Fatigue in Verbindung gebracht aufgrund der resultierenden Schwierigkeiten, Kommunikation zu dekodieren.⁴⁶

Die Situation des Sprechens vor ausgeschalteten Displays beschrieb ein Studierender der TH Köln mit „unwohlsein“.⁴⁷ Von anderen Personen wird gerade dies dagegen als Möglichkeit von *agency* wahrgenommen. Die Scheu, sich zu beteiligen, sei, so Nils Boysen, reduziert, weil nur der Sprecher und nicht das übrige Publikum sichtbar sei.⁴⁸ Dies ermögliche gerade schüchternen Personen die Partizipation, wie eine nichtveröffentlichte Lehrendenbefragung der Universität Marburg von 2021 zeigt. Marginalisierte Studierende – queere Personen und People of Colour – berichteten in einer meiner Lehrveranstaltungen, sich ohne Angst vor Diskriminierung äußern zu können, wenn die Kamera ausgeschaltet sei.

Der zweite im Vergleich zur Face-to-face-Kommunikation abweichende Punkt, die frontale Konfrontation mit den Gesichtern

45 Z. B. durch Kammandel (wie Anm. 1).

46 Christian Stöcker: Das hilft gegen Shutdown-Erschöpfung. In: Spiegel, 2020, <https://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/corona-das-hilft-gegen-lockdown-erschopfung-a-b4060db6-9c3e-4ecd-97b6-90efc9a-572de> (Zugriff: 10.12.2023).

47 TH Köln (wie Anm. 8).

48 Esser, Boysen (wie Anm. 8).

der Teilnehmer*innen, ermöglicht nach der Bildungswissenschaftlerin Karin Lamprecht sogar ein besseres Reagieren aufeinander, erleichtert also Interaktionen.⁴⁹ Nach anderen befördert sie jedoch soziale Ängste: Der Psychologe Jeremy Bailenson führt – im eklatanten Kontrast zu den Aussagen des dargestellten Diskursstrangs der Trennung – aus, die nahen Gesichter mit direktem Augenkontakt lösten Stress aus, da so etwas normalerweise nur in Beziehungsanbahnungs- oder Konfliktsituationen aufträte – dies führe zu *zoom fatigue*.⁵⁰ Der Medienwissenschaftsstudent Ridal Tchoukuegno schließlich verweist in Bezug auf die Online-Lehre auf medizinische Studien, die Folgen wie „Verschlechterung der Selbstwahrnehmung“ und körperdysmorphe Störungen aufgrund des präsenten Spiegelbildes und der Verwendung von Videofiltern konstatierten.⁵¹

Was in der Diskursivierung auffällt, ist die Verabsolutierung der jeweiligen, durchaus gegensätzlichen Eindrücke. Moderierende Faktoren und Rahmenbedingungen werden ausgeblendet – etwa technische Voraussetzungen, soziale Faktoren (z. B. Wohnbedingungen) oder die didaktische Gestaltung der Lehrveranstaltung, aber auch: bisherige Erfahrungen mit digitalen Medien, so in Arbeits- und Freizeitkontexten, individuelle Präferenzen, etwa orientiert am Verständnis von universitärer Lehre und Fachkulturen, oder Persönlichkeitseigenschaften wie Offenheit für Erfahrungen, sowie die Fähigkeit, digitale Tools zu nutzen und auf diese Weise Kompetenz und Selbstwirksamkeit zu erfahren. All dies bestimmt das Erleben von Affordanzen, die in Relation zu den Nutzer*innen in Erscheinung treten. Das Gefühl der Präsenz hängt sowohl von Medien- und Technischeigenschaften sowie den sich daraus ergebenden Interaktionsbedingungen als auch von den Nutzer*innen und ihren Handlungen beziehungsweise Handlungsmöglichkeiten, Wahrnehmungen, Gefühlen und Sinnkonstruktionen ab.⁵²

49 Lamprecht (wie Anm. 8).

50 Jeremy Bailenson: *Nonverbal Overload: A Theoretical Argument for the Causes of Zoom Fatigue*. In: *Technology, Mind, and Behavior* 2 (1), 2021, <https://doi.org/10.1037/tmbo000030> (Zugriff: 10.12.2023).

51 Tchoukuegno (wie Anm. 8).

52 Näser-Lather (wie Anm. 7).

Ausgeblendet wird in den dargestellten Statements damit die Kultürllichkeit und die Fluidität von Wahrnehmungs- und Interaktionsgewohnheiten, die Aushandlungsprozessen und Habitualisierungseffekten unterliegen. Der dominante Diskurs über den Einsatz von Videokonferenzen in der universitären Lehre geht letztlich von essentialisierenden anthropologischen Grundannahmen aus, die menschliches Verhalten als überzeitlich und universell darstellen. Nach Sarah Pink und Kolleg*innen wird die Bedeutung von Kopräsenz geprägt durch kulturelle Kontexte und Normen, die bestimmen, wie Intimität ausgedrückt wird, sowie durch Verhaltenserwartungen.⁵³ Wie es Henning Laux formuliert: Technologie muss ihre Künstlichkeit abstreifen, sonst bleibt sie ein „Fremdkörper“⁵⁴. Auf unseren Fall bezogen meint dies die sukzessive Naturalisierung von Praktiken der digitalen Lehre. Diesbezügliche Transformationen – das heißt die Aneignung des technogenen Raums, wie sie durch Beheimatungsstrategien erfolgt, also durch die sinnstiftende (affektive) Beziehung zu Menschen, Dingen, Tätigkeiten und Inhalten, Sicherheit, Handlungs- und Gestaltungsfähigkeit⁵⁵ – spielen in den Lehrenden- und Studierenden-Meinungen in der Situation der Pandemie jedoch nur eine sehr untergeordnete Rolle.

In den dargestellten Diskurssträngen der Trennung und der Ohnmacht scheint hingegen die digitale Technik als das Ferne, Unmenschliche und Übermächtige auf, in manchen Statements konnotiert mit dem Männlichen, etwa wenn Gabriela Jaskulla digitale Technik mit einer „männliche[n] Avantgarde“, „Heroen“ und „Hardcore-Onlinern“ verbindet.⁵⁶ Die bereits von Ulrich Bentzien beschriebene Gleichsetzung von Technik mit Bedrohlichkeit, aber auch ihre Assoziation mit Kälte und Rationalität, verbunden mit Männlichkeit und die Assoziation von Menschlichkeit mit Wärme verbunden mit

53 Sarah Pink, Heather Horst, John Postill u. a.: *Digital Ethnography. Principles and Practice*. London 2016, S. 97.

54 Laux (wie Anm. 23), S. 282.

55 Zum Heimatbegriff und zu Beheimatungsstrategien siehe Ina Maria Greverus: *Auf der Suche nach Heimat*. München 1979; Hermann Bausinger: *Heimat und Globalisierung*. In: *Österreichische Zeitschrift für Volkskunde* 104, 2001, S. 121–136; Simone Egger: *Heimat. Wie wir unseren Sehnsuchtsort immer wieder neu erfinden*. München 2014.

56 Jaskulla (wie Anm. 8).

Weiblichkeit sind geschlechtlich codierte Wissensordnungen von Mensch-Technik-Verhältnissen, die popkulturell wohlfundiert sind. Wir finden sie in zahlreichen literarischen und filmischen Werken.⁵⁷

Hier klingen klassische Dichotomien an wie natürlich vs. unnatürlich. Das fortschreitende Einwandern der digitalen Technik in die Lebenswelt trägt auch jenseits pandemiebezogener Diskurse dazu bei, dass technologiefreie Erfahrung als echt und zwischenmenschlich figuriert wird. So nennt der Arbeitsforscher Jonathan Bennett als „Quell des menschlichen Unbehagens in der digitalen Welt: Die Beobachtung, dass an die Stelle echter und oft auch sozial geteilter Erfahrung digitale Abbilder treten und dass durch diese ‚Stellvertretung‘ etwas essenziell Menschliches verloren geht.“⁵⁸ Auch die Soziologin und STS-Pionierin Sherry Turkle warnt vor den Konsequenzen einer Welt, in der Face-to-face-Interaktion seltener wird. Dies würde verändern, was es heißt, menschlich zu sein.⁵⁹ Der Mensch sieht sich also davon bedroht, im Anthropozän als Naturwesen verloren zu gehen. Hier schwingt ein technikdystopisches Narrativ mit, das unter anderem durch die Philosophen Martin Heidegger und Hans Jonas geprägt wurde.⁶⁰ Nach Heidegger stellt sich Technik zwischen uns und die Welt. Die Technik richtet den Menschen und seine Erkenntnisformen zu. Sie entbirgt die Welt auf eine Weise, die nur noch instrumentell ist. Negativ gewendet klingt dies in Imaginationen von körperlicher Kopräsenz als Voraussetzung für Erkenntnis an.

Die pejorisierende Bewertung der Online-Lehre hat dabei situative Komponenten: die digitale Lehre wurde Lehrenden

- 57 Ulrich Bentzien: Das Eindringen der Technik in die Lebenswelt der mecklenburgischen Landbevölkerung. Eine volkskundliche Untersuchung. Berlin 1961, S. 12; Marie-Hélène Adam, Katrin Schneider-Özbek (Hg.): Technik und Gender. Technikzukünfte als geschlechtlich codierte Ordnungen in Literatur und Film. Karlsruhe 2016.
- 58 Jonathan Bennet: Ist die Digitale Stadt unmenschlich? In: Society Byte. BFH-Magazin für die Humane Digitale Transformation, 2016, <https://www.societybyte.swiss/2016/10/02/ist-die-digitale-stadt-unmenschlich/> (Zugriff: 10.12.2023).
- 59 Sherry Turkle: Reclaiming Conversation: the power of talk in a digital age. New York 2015.
- 60 Martin Heidegger: Die Frage nach der Technik [1954]. In: Andreas Ziemann (Hg.): Grundlagentexte der Medienkultur: ein Reader. Wiesbaden 2019, S. 55–60; Hans Jonas: Das Prinzip Verantwortung: Versuch einer Ethik für die technologische Zivilisation. Frankfurt a. M. 1979.

und Studierenden in der Pandemie aufgezwungen, sie steht paradigmatisch für das Krisenhafte dieser Situation. In deren Verlauf entsteht zudem die Sehnsucht nach physischer Nähe. So führt der Soziologe Daniel Houben aus: „Wenn ko-präsente Interaktionen abnehmen, Interaktionen damit also voraussetzungsreicher werden, nimmt die Bedeutung von Körpern und Beziehungen zu.“⁶¹ Aber auch diese Wahrnehmungen, Interaktionsgewohnheiten und Normen haben sich im Zuge der Pandemie bei einem Teil der Lehrenden und Studierenden gewandelt, aufgrund veränderter Bedeutungen des Körperlichen. Studierende berichten von Angst vor Rückkehr in die Präsenzlehre, vor dem Zusammensein mit vielen fremden Menschen.⁶² Sowohl Entkörperlichung als auch der Körper selbst werden also als Bedrohung imaginiert – in der Pandemie wird der Körper der anderen zu etwas, das man gleichzeitig fürchtet und begehrt.

In den analysierten Äußerungen scheinen zwei teils miteinander verschränkte Aspekte auf: zum einen die Wahrnehmung digitaler Lehre in der Corona-Pandemie, in der situationsbedingte Gefühle wie Angst, Ohnmacht sowie Isolationsempfindungen und die Sehnsucht nach physischem Kontakt die Präsenzerfahrung modellieren, zum anderen (hochschuldidaktische) Überzeugungen hinsichtlich des Stellenwertes digitaler „Distanzlehre“ in der Vermittlung von universitärer Bildung im Allgemeinen. Die dargestellten Diskursstränge verdeutlichen, dass die Affordanzen der Technik jeweils völlig konträr wahrgenommen und interpretiert werden – als empowernd vs. hemmend oder gar in pathologisierendem Duktus respektive in Form einer mythisierenden Idealisierung körperlicher Präsenz. Dies geschieht in Korrespondenz mit den Bedingungen des Erlebens digitaler Kopräsenz und in Abhängigkeit von der jeweiligen Positioniertheit in Bezug auf die Bedeutung universitärer Lehre sowie der jeweiligen Konstruktion von Mensch-Technik-Verhältnissen. Die Situiertheit der Diskurse in Interaktionsnormen und Transformationsprozessen des Verständnisses von Körperlichkeit und der Dichotomie von Natürlich vs. Unnatürlich zeigen: Präsenz kann als *doing presence* verstanden werden, als Prozess subjektiver Zuschreibung

61 Houben (wie Anm. 8), S. 10.

62 Tchoukuegno (wie Anm. 8); Besa, Kochskämper, Lips u. a. (wie Anm. 8), S. 25.

von Realität, der sich durch soziale Praktiken in einem Netz von Mensch-Technik-Interaktionen vollzieht. Ihr Konzept wird sich mit der Dynamik der Nutzung und der entsprechenden Gestaltung digitaler Medieninfrastrukturen weiter verändern.

My article uses a discourse analysis of teacher and student statements to examine how digital co-presence is discoursed in online video conferences at German and Austrian universities during the coronavirus pandemic. It turns out that the statements can be related to prerequisites for experiencing presence. At the same time they are embedded in expectations and interaction norms that reflect different understandings of university teaching as well as attributions, hopes and fears with regard to human-technology relationships.



Digitalität und Arbeit

Sei deine eigene Chefin!?

Selbstbestimmung versus Fremdbestimmung in digitalen Plattformunternehmen

Datafizierungspraktiken als Grundlage der Kultur der Digitalität

Du suchst einen Job, bei dem du deine eigene Chefin sein kannst!? So oder so ähnlich werben diverse Plattformunternehmen um Personen, die ihre Dienste auf ihren Plattformen anbieten, um ihr Angebot stetig erweitern bzw. halten zu können. Diese Art des Marketings manifestiert sich auch in der öffentlichen Selbstdarstellung digitaler Plattformunternehmen. Häufig verwendete Narrative rekurrieren auf die Zugehörigkeit zu einer technologischen und/oder nachhaltigen Avantgarde¹, die eine Veränderung der sozialen Wirklichkeit durch Technik und Innovation schaffe², gleichzeitig auf individueller Ebene ein selbstbestimmtes und autonomes Arbeiten erlaube. Je nach Art der Plattform können diese Narrative als Strategie zur Verschlei-

- 1 Plattformunternehmen nehmen hier einerseits Bezug auf die digitale Arbeitsweise mittels des eigenen Smartphones oder Computers, andererseits – im Fall von ortsbasierter Plattformarbeit – auf die Nachhaltigkeit, die etwa durch das Ausliefern mit dem Fahrrad bzw. dem Wegfall von Pendelwegen ein wesentliches Charakteristikum der digitalen Plattformökonomie darstellen würde.
- 2 Vgl. Juliet Schor: Does the Sharing Economy Increase Inequality within the Eighty Percent?: Findings from a Qualitative Study of Platform Providers. In: Cambridge Journal of Regions, Economy and Society 10(2), 2015, S. 263–279; Nora Stampfl: Arbeiten in der Sharing Economy: Die ‚Uberisierung‘ der Arbeitswelt? In: Vierteljahreshefte zur Wirtschaftsforschung 85(3), 2016, S. 37–49; Jasmin Schreyer: Das Phänomen Sharing Economy am Beispiel des Foodsektors. Düsseldorf 2019.

rung von Profiten³ und/oder als Maßnahme zur Subjektivierung aller Partizipierenden fungieren. Subjektivierung schließt hierbei sowohl an Michel Foucault (2017) als auch an Frank Kleemann, Ingo Matuschek und Günther Voss (2002) an: die Notwendigkeit der Subjektivierung von Subjekten aufgrund von Fremd- und Selbstzwängen, um den Anforderungen der – digitalen – Lebens- und Arbeitswelt gerecht zu werden.⁴ Unabhängig von der Ausrichtung der digitalen Plattform evozieren die Narrative normative Ansprüche⁵, die sich in den Praktiken der Involvierten widerspiegeln und sich somit in unterschiedlichen Kulturen der Digitalität niederschlagen. Felix Stalder (2016) beschreibt Digitalität als ein Beziehungsgefüge, das durch digitale Infrastrukturarchitektur ermöglicht wird. Die Möglichkeit der Produktion, der Nutzung und der Veränderung durch individuelles oder kollektives Handeln ist darin angelegt.⁶ Da die Digitalität je nach Plattfortmtypp variieren kann – und damit auch die kulturellen Produktionen der Beteiligten, die dann wiederum zu einer je eigenen Gemeinschaftlichkeit (als communities of practice) beitragen –, werde ich im Folgenden von unterschiedlichen Kulturen der Digitalität sprechen. Diese Kulturen werden zum Teil auf der Makroebene diskursiv geprägt, indem Plattfortmunternehmen einen – gesamtgesellschaftlich eingebetteten – Referenzrahmen aufspannen, der sich über die Mesoebene der Plattfortmorganisationen sowie in deren technische Infrastruktur einschreibt und damit auch auf die Mikroebene diffundiert, um sich dort in den Handlungen, Institutionen und Artefakten zu materialisieren. Die Prägung der Diskurse, die als eine Art selbsterfüllende Prophezeiung in Form der oben vorgestellten Narrative wirksam werden, gründen sich auf der Makroebene in den konkurrierenden Machtansprüchen zwischen den verschiedenen Plattfortmunternehmen, auf der Meso- und Mikroebene konstituie-

3 Vgl. Christian Papsdorf: Digitale Arbeit. Eine soziologische Einführung. Frankfurt a. M. 2019.

4 Vgl. Michel Foucault: Analytik der Macht. Frankfurt a. M. 2017; Frank Kleemann, Ingo Matuschek, Günther Voß: Subjektivierung von Arbeit – Ein Überblick zum Stand der soziologischen Diskussion. München 2002.

5 Vgl. Nick Srnicek: Platform Capitalism. Cambridge, UK, Malden 2017.

6 Vgl. Felix Stalder: Kultur der Digitalität. Berlin 2016, S. 18.

ren sie sich im Spektrum der Selbst- und Fremdbestimmung und stellen dabei die persönliche bzw. Mitarbeiteridentität auf der Basis geteilter Bedeutung her.⁷

Wie sich diese Narrative konkret auf die Arbeitskraft anbietenden digitaler Plattformunternehmen auswirken, soll im Folgenden anhand eines Vergleichs zweier Plattformunternehmen untersucht werden. Eine wesentliche Rolle spielt dabei die (un-)sichtbare Materialität der Digitalität, die sich, je nach Plattfortm-typ in unterschiedlichen Arbeitskulturen manifestiert. Relevant ist in diesem Zusammenhang auch die Bedeutung von Datafizierung im Arbeitskontext. Datafizierung bezeichnet die Fähigkeit und den Prozess der Erfassung und Quantifizierung nahezu jeder Form von digitaler Aktivität sowie die Aggregation der digitalen Spuren, Handlungen und Interaktionen, die auf handelsüblicher Hard- und Software durchgeführt werden.⁸ Die Brisanz der Datafizierung zeigt sich vor allem im Arbeitskontext auf der Basis von verhaltensbeeinflussenden Anreizsystemen, wie sie z. B. mit Nudges und spieltheoretischen Elementen (Gamification) verbunden sind. Insgesamt zeigt sich aber auch, dass die jeweilige Ausprägung der Datafizierung vielfältige Auswirkungen und Konsequenzen für die Arbeitspraxis hat. Sie führt mitunter dazu, dass die Narrative der Plattformen unterlaufen werden. Während die Narrative der Plattformbetreiber*innen mit Selbstbestimmung, Autonomie und Flexibilität werben (Kapitel 1) und verschiedene wissenschaftliche Diskurse den technologischen Infrastrukturarchitekturen der Plattformen eine starke Handlungsmacht zuschreiben (Kapitel 2), stellt sich die Frage, inwieweit die Perspektive der Subjekte, die eine jeweilige Kultur der Digitalität konstruieren (Kapitel 3), dabei berücksichtigt wird.

7 Vgl. Jasmin Schreyer: *Sharing ≠ Sharing Economy. Ausprägungen der digitalen Sharing Economy im Lebensmittelsektor*. Stuttgart 2020.

8 Vgl. Jasmin Schreyer: *Digitale Subjekte in der Plattformökonomie: Datenschutz als zentrale Machtfrage*. In: Michael Friedewalt, Alexander Roßnagel, Jessica Heesen, u. a. (Hg.): *Künstliche Intelligenz, Demokratie und Privatheit*. Baden-Baden 2022, S. 131–152, hier S. 132.

Datafizierungspraktiken als Grundlage der Kultur der Digitalität

Das Selbstverständnis des Intermediärs begründet den Rekurs von Plattformunternehmen auf autonome Arbeitsbedingungen der Arbeitskraftanbietenden. Die Selbstdarstellung von Plattformunternehmen als Intermediär – nicht als einstellende Unternehmen – entspricht dem Grundgedanken von Plattformkonzepten par excellence. Das Geschäftsmodell basiert auf der großflächigen, automatisierten und vernetzten Sammlung sowie Nutzung von (Persönlichkeits- und Meta-)Daten. Als Intermediär würde das Plattformunternehmen lediglich die technische Infrastruktur bereitstellen und wäre somit nicht unmittelbar in die Transaktion involviert.⁹ Die technische Infrastruktur stellt das Herzstück der Plattformunternehmen dar und dient der Vereinfachung des Austauschs. Sie standardisiert und modularisiert diesen Austausch. Dabei haben digitale Plattformunternehmen weitreichende Entscheidungen in die Technik eingeschrieben, welche die Interaktionen leiten. Darüber hinaus werden alle digitalen Spuren registriert, getrackt, gespeichert, aggregiert und ausgewertet. Die digitalen Plattformunternehmen präsentieren sich zum einen als neutrale Vermittlungsinstanz, zum anderen propagieren sie, dass ihre Datensammlungen als eine Form der „höheren“ Intelligenz zu verstehen seien, die Wissen und Objektivität garantieren würde.¹⁰ Die technische Infrastrukturarchitektur ist nicht einfach neutral, selbst wenn sie dies im Frontend – als optische Benutzeroberfläche, die auf Benutzerfreundlichkeit optimiert ist – suggeriert. Die algorithmische Infrastruktur strukturiert alle Interaktionen. „Infrastrukturen sind ineinander verschränkte Erwartungserwartungen. Es sind die akkumulierten Standards, Vorselektionen, Pfadentscheidungen, Klassifikationssysteme, die Plattformen strukturieren und damit vorgeben, wie wir mit ihnen interagieren.“¹¹ Technische Infrastrukturen prägen die soziale Wirklichkeit. Sie definieren somit gesellschaftli-

9 Vgl. Justus Haucap: *Ökonomie des Teilens – nachhaltig und innovativ? Die Chancen der Sharing Economy und ihre möglichen Risiken und Nebenwirkungen*. Düsseldorf 2015.

10 Vgl. Schreyer (wie Anm. 8), S. 134.

11 Michal Seemann: *Die Macht der Plattformen: Politik in Zeiten der Internetgiganten*. Berlin 2021.

che Gestaltungsmöglichkeiten und individuelle Erfahrungsräume. Sie strukturieren individuelle, kollektive und organisationale Beziehungsmuster.¹² In den Arbeits- und Austauschzusammenhängen haben die involvierten Nutzer*innen zumeist weder ein tieferes Verständnis der Funktionsweise noch Zugriffsmöglichkeiten auf die sie koordinierenden Algorithmen. Die Algorithmen der Plattform gewährleisten jedoch nicht nur eine effiziente Gestaltung des Arbeitsablaufs, indem die gesamte Koordination algorithmisch verwaltet wird und die Arbeitsschritte sukzessive freigeschaltet werden. Vielmehr evozieren sie ein komplexes Zusammenspiel von sozialen, ökonomischen, politischen und technischen Faktoren.¹³ Die Strukturierung der Wahrnehmung und der Interaktionen als eine Implikation davon blendet einerseits aus, dass jede Interaktion Daten produziert. Die anfallende Datensammlungspraxis bleibt jedoch auch aufgrund der Verdeckung durch die algorithmischen Infrastrukturen opak. Allerdings sind die daraus entstandenen Datensammlungen in der Lage, Personen im großen Stil algorithmisch zu kategorisieren, wodurch die Möglichkeit zur Verhaltensmanipulation nicht auszuschließen ist.¹⁴ Die Plattform fungiert als Intermediär und agiert als Blackbox, sodass die auf der Infrastruktur anfallenden und verarbeiteten Daten eine Form von Macht darstellen. Technische Infrastrukturen erleichtern die systematische Beobachtung, beispielsweise mittels Monitoring und Tracking der digitalen Aktivitäten sowie Nudging und Gamification als

- 12 Vgl. Jasmin Schreyer und Jan-Felix Schrape: Plattformzentrierte Arbeitskoordination in Kommerziellen und kooperativen Fahrradkurierwesen. In: *Arbeit* 30 (4) 2021, S. 283–306.
- 13 Vgl. Jörg Niewöhner: Infrastructures of Society, *Anthropology of*. In: *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, 2015, S. 119–125, hier S. 120; Susan Leigh Star, Geoffrey C. Bowker: Wie man infrastrukturiert. In: Andreas Ziemann (Hg): *Grundlagentexte der Medienkultur*. Wiesbaden 2019, S. 15–26.
- 14 Vgl. Niels van Doorn: At what price? Labour Politics and Calculative Power Struggles in On-demand Food Delivery. In: *Work Organisation, Labour & Globalisation* Vol. 14 (No. 1), 2017, S. 136–149; Armin Nasshi: Die Zurichtung des Privaten: Gibt es analoge Privatheit in einer digitalen Welt? In: Martin Stempfhuber, Elke Wagner (Hg.): *Praktiken der Überwachten*. Wiesbaden: 2019, S. 63–77; Jasmin Schreyer, Jan-Felix Schrape: Algorithmische Arbeitskoordination in der plattformbasierten Gig Economy: Das Beispiel Foodora. In: *Arbeits- und Industriesoziologische Studien* 11(2), 2018, S. 262–278.

Kontrollstrategien.¹⁵ In der Praxis zeigt sich jedoch, dass die Verantwortlichkeit von Plattformunternehmen für die Arbeitskraftanbietenden häufig negiert wird. Dies ist darauf zurückzuführen, dass die Tätigkeit der Plattformunternehmen lediglich als Vermittlung wahrgenommen wird.¹⁶ Die verschleierte Herrschaft durch den Rückzug auf die Rolle des Intermediärs und die Steuerung durch algorithmische Infrastruktursysteme bedeutet für die Arbeitskraftanbietenden, dass sie Unternehmer*innen ihrer selbst sind. Dies impliziert, dass sie die unternehmerischen Risiken (partiell¹⁷) selbst tragen müssen. Diesbezüglich ist festzustellen, dass den Betroffenen kaum Schutz- und Mitbestimmungsrechte eingeräumt werden, während gleichzeitig die informationelle Selbstbestimmung verloren geht.

Insgesamt zeichnen sich Plattformunternehmen durch Flexibilisierung, Standardisierung¹⁸ und Kontrolle¹⁹ in plattformzentrierten Arbeitskontexten aus.²⁰ In den Narrativen der Plattformunternehmen wird vor allem die Flexibilisierung beworben, indem die Rede von Autonomie, Flexibilität und Selbstbestimmung der Nutzenden etwa durch den niedrigschwelligen Zugang zu den plattformvermittelten Arbeitsmärkten bemüht wird.²¹ Die Frage, wie die Autonomie

15 Vgl. Katherine C. Kellogg, Melissa A. Valentine, Angèle Christin: Algorithms at Work: The New Contested Terrain of Control. In: *Academy of Management Annals* 14(1), 2020, S. 366–410.

16 Roser Pujadas, Daniel Curto-Millet: From Matchmaking to Boundary Making: Thinking Infrastructures and Decentering Digital Platforms in the Sharing Economy. In: *Research in the Sociology of Organizations* 62, 2019, S. 273–286.

17 Je nach Spielart der Plattform in unterschiedlicher Ausprägung.

18 Dreh- und Angelpunkt für alle Arbeitsabläufe ist die jeweilige Plattform bzw. Smartphone-Applikation. Die Arbeitsvorgänge werden in standardisierte Module zerlegt. Die Möglichkeit, in die Abläufe einzugreifen, ist in der Regel nicht gegeben.

19 Arbeitszeiten und Interaktionen auf der Plattform sowie individuelle Leistungsdaten werden in unternehmenseigenen Datenbanken gespeichert und ausgewertet. Dabei eröffnen die auf der Plattform aggregierten Daten – in einigen Fällen – ab einem bestimmten Schwellenwert höhere Entlohnungschancen. Ein individueller Verhandlungsspielraum ist nicht oder kaum vorhanden.

20 Vgl. Jan-Felix Schrape: *Digitale Transformation*. Bielefeld 2021.

21 Neben ihrer allgemeinen Geschäftsfähigkeit und dem Einbringen der eigenen Arbeitsmittel müssen oft keine weiteren Fähigkeiten angegeben werden und die flexible Einteilung der Arbeitszeiten wird als attraktive Selbstbestimmungsmöglichkeit deklariert.

von Plattformarbeiter*innen gewährleistet werden kann, wird in diesem Kontext nicht thematisiert. Im Folgenden soll daher die Ausgestaltung von Autonomie in der Praxis bzw. in den Praktiken der Arbeitskraft anbietenden genauer in den Blick genommen werden. Denn die jeweilige Ausprägung der technischen Standardisierung und die mit der technischen Infrastruktur einhergehenden Kontrollmöglichkeiten bringen – fallspezifisch unterschiedliche – Kulturen der Digitalität hervor, die in einem je eigenen Spannungsverhältnis von Autonomie und Kontrolle stehen.

(Mythos) autonome Arbeitsgestaltung in der Plattformökonomie

Im Rahmen dieser Untersuchung werden zwei qualitative Fallstudien aus dem Fahrradkurierwesen innerhalb der Plattformökonomie einander gegenübergestellt, um die maximal divergierenden Organisationen in Bezug auf ihr Verhältnis von Kontrolle und Autonomie zu analysieren. Der Erhebungszeitraum in Unternehmen 1, dem kommerziellen Essenslieferdienst, erstreckte sich von 2017 bis 2023 und umfasste neben Dokumentenanalysen (über 100 Zeitungsartikel, Geschäftsberichte, Homepages der verschiedenen Unternehmen) eine Auswertung einer Chatgruppe für Fahrradkurierfahrer*innen dieses Unternehmens sowie 16 leitfadengestützte Interviews mit 19 Fahrer*innen aus drei unterschiedlichen Standorten. Das Unternehmen 2, ein kollektiv geführtes Logistikunternehmen, wurde erst Ende 2017 gegründet. Aufgrund anfänglicher Zugangsschwierigkeiten erstreckt sich der Erhebungszeitraum lediglich von 2019 bis 2021. In diesem Unternehmen konnten neben der Dokumentenanalyse (Zeitungsartikel, Homepage) ein Podcast sowie drei leitfadengestützte Interviews und vier Hintergrundgespräche ausgewertet werden.²² Die Daten wurden gemäß der Grounded Theory ausgewertet und waren von

22 Die heterogene Datenlage ist zum einen aus dem Kontext der Projektlogik heraus zu erklären, da die Erhebung mittels rekonstruierender Fallstudien ein möglichst umfangreiches Bild von dem Feld Sharing Economy generieren sollte und dabei keine In-depth-Analysen von einzelnen Ausprägungen in den Blick genommen werden konnten. Während das Projekt bereits abgeschlossen ist, habe ich mich zum anderen mit dem Unternehmen 1 als Teil meines Dissertationsprojekts intensiver und länger auseinandergesetzt.

Beginn an integraler Bestandteil des Forschungsprozesses.²³ Der Vergleich stellt ein zentrales Element der Grounded Theory dar, weshalb die Diskussion der Fälle im Kapitel „Kulturen der Digitalität zwischen Autonomie und Kontrolle“ anhand von Gemeinsamkeiten und Unterschieden erfolgt.

Technisch ermöglichte Kontrolle und Autonomie

Das Logistikunternehmen 1 wurde im Jahr 2014 in Deutschland gegründet und durchlief bis zum Jahr 2019 mehrere Phasen von Verkäufen und Rechtsformwechseln. Zu dem Zeitpunkt seiner Gründung stellte die Möglichkeit, Essen digital zu bestellen und es dann via Fahrrad geliefert zu bekommen, ein Novum dar. Der Markteintritt ähnlicher Dienste resultierte in einer sehr kompetitiven, volatilen und kostenintensiven Wettbewerbsphase, die Ende 2018 ihr vorläufiges Ende fand. Das Unternehmen wurde in den europäischen Marktführer integriert, wodurch das niederländische Mutterunternehmen für eine gewisse Zeit ein Monopol auf diese Form der Essensauslieferung in Deutschland innehatte.²⁴ Dieses Monopol wurde jedoch mittlerweile durch den Markteintritt weiterer Lieferdienste aufgebrochen. Dennoch kann das Unternehmen als Branchenschwergewicht bezeichnet werden und weist einige Charakteristika auf, die von der Konkurrenz nicht geteilt werden. Von Relevanz ist dabei die sozialversicherungspflichtige Anstellung der ausfahrenden Arbeitskraftanbietenden, die im Folgenden als die Beschäftigten, die unter den Algorithmen arbeiten, bezeichnet werden.

Die digitale Essensvermittlungsplattform fungiert sowohl für die Restaurants als auch für die nachfragende Klientel und die ausfahrenden Beschäftigten als Infrastruktur und Intermediär. Die Restaurants präsentieren ihr Angebot auf der Plattform, sodass Kund*innen das gewünschte Essen direkt über die Plattform anfragen können. Nach einem erfolgreichen Matching geht der Auftrag an die Fahrer*innen, die Bestellung bei dem jeweiligen Restaurant abzuholen und an

23 Vgl. Anselm Strauss, Juliet Corbin: Grundlagen qualitativer Sozialforschung. Weinheim, Basel 1995; Barney Glaser, Anselm Strauss: Grounded theory: Strategien qualitativer Forschung. Bern 1998.

24 Jasmin Schreyer: Algorithmic management versus organising protest and co-determination? The case of Foodora/Lieferando in Germany. In Studi Organizzativi 1 (1), 2021a, S. 105–128.

die Kund*innen zu liefern. Die Algorithmen der Plattform gewährleisten eine effiziente Gestaltung des Arbeitsablaufs. Das zentralisierte algorithmische Management übernimmt die gesamte Koordination und schaltet modularisiert die jeweiligen Schritte frei. Die Standardisierung ermöglicht eine äußerst niederschwellige Partizipation, die jedoch keine Abweichung von den vorgegebenen Pfaden erlaubt. Die Fahrer*innen bleiben so weitgehend ohne Möglichkeit, in den Prozess einzugreifen. Die algorithmische Arbeitskoordination modelliert somit durch technikvermittelte Regelsetzungen die Handlungsspielräume der Arbeitskräfte.²⁵ Dies kann als ein erster Hinweis darauf interpretiert werden, dass die versprochene Selbstbestimmung²⁶ durch die technikvermittelte Fremdbestimmung konterkariert wird, da die Freiheitsgrade der Infrastruktur keine Flexibilität beinhalten.

Des Weiteren werden alle Aktivitäten der Fahrer*innen, ihre Verweildauer auf der Plattform, ihre Durchschnittsgeschwindigkeiten, ihre Reaktionszeiten etc. durch die technische Infrastruktur der Plattform registriert, gespeichert und aggregiert. Das automatisierte Tracking dokumentiert eine detaillierte individuelle Leistungsübersicht, welche jede auf der Plattform registrierte Aktivität – auch jeden Unfall und Konflikt – als Referenz für künftige Aktivitäten wahrnimmt. Darüber hinaus kann das (*Hyper-*)*Nudging* der Fahrer*innen perfektioniert werden, da dieses selbstlernende System auf personenbezogene Daten, die aus der Vergangenheit und Gegenwart gesammelt wurden, zurückgreift und diese als Erfahrungswerte für zukünftiges Verhalten heranzieht.²⁷

- 25 Vgl. Jasmin Schreyer: Algorithmic work coordination and workers' voice in the COVID-19 pandemic: The case of Foodora/Lieferando. In: *Work Organisation, Labour & Globalisation* 15(1), 2021b, S. 69–84; James Dugan, Ultan Sherman, Ronan Carbery, Anthony McDonnell: Algorithmic Management and App-work in the Gig Economy: A Research Agenda for Employment Relations and HRM. In: *Human Resource Management Journal* 30(1), 2020, S. 114–132.
- 26 Beispielsweise warb das Unternehmen 2018 mit dem Slogan: „Be Your own Boss – Ride with Us. Flexible hours. Competitive pay. It's exercise, It's fitness. Most of all, it's incredibly fun.“
- 27 Vgl. Marjolein Lanzing: Strongly Recommended. Revisiting Decisional Privacy to Judge Hypernudging in Self-Tracking Technologies. In: *Philosophy & Technology* 32(3), 2019, S. 549–568; Frank Pasquale: *The Black Box Society: The Secret Algorithms That Control Money and Information*. Cambridge, Harvard 2015.

Die Praktiken der Datensammlung und -auswertung werden von den Plattformbetreiber*innen nicht nur auf Individualebene angewendet, sondern dienen auch der Optimierung des Geschäftsmodells: „Mit der Kombination Standort, Strecke und Zeit kannst du ganze Profile über die Mitarbeiter auswerten und erstellen. Und du kannst auch auf dein operatives Geschäft schauen, wo sind die Schwächen, weil du von mehreren Fahrern diese Daten triangulierst“ (Fahrer*in 13, 2020).

Des Weiteren wird bei dieser Vorgehensweise die Frage ausgeklammert, auf welche Weise die vermeintliche Objektivität der Daten bzw. die jeweiligen Kennziffern konkret zustande kommen und welche Aussagekraft ihnen zukommt. Die Möglichkeit eines permanenten Leistungsvergleichs anhand quantifizierter Kennziffern intensiviert den Konkurrenzdruck unter den Fahrer*innen. Ebenso wird die beworbene Autonomie der Arbeitnehmenden durch die kleinteilige automatisierte Arbeitskontrolle unterminiert, da das eigene Wissen nicht in den Arbeitsprozess eingebracht werden kann und gleichzeitig kein Wissen über die algorithmische Blackbox generiert wird, um die „Scores“ gezielt verbessern zu können.

Infolge des durch die Technik induzierten Konkurrenzdrucks sowie der Atomisierung der Arbeitskraftanbietenden wird der plattformbasierten Gig Economy mitunter eine entsolidarisierende Wirkung attestiert, die auch in den Interviews immer wieder geschildert wurde. Das Narrativ „Sei deine eigene Chefin“ beinhaltet das „Einzelkämpferdasein“ und die fehlende Betriebsstätte, da die Beschäftigten keiner direkten bzw. physischen Vorgesetzten während der Arbeit gegenüberstehen und dadurch (vermeintlich) selbstbestimmt arbeiten können. Des Weiteren sind die Beschäftigten in der Gestaltung ihrer Schichten frei, wobei auch hier bereits eine datenbasierte Diskriminierung zu beobachten ist. Die vermeintliche Autonomie der Beschäftigten wird jedoch insgesamt, etwa durch das algorithmische Management²⁸ oder die sehr eingeschränkte Kommunikation mit den Menschen, die über den Algorithmen arbeiten, weiter eingeschränkt.

28 Die algorithmische Steuerung ermöglicht die Koordinierung und Überwachung großer Belegschaften durch sehr wenige Menschen. Die Erfassung aller Daten der Mitarbeitenden erlaubt es dem algorithmischen Management, große Teile des Entscheidungsprozesses des Managements zu automatisieren. Vgl. Alex Rosenblat, Luke Stark: Algorithmic Labor

Dennoch haben die Fahrer*innen bereits seit 2017 den Kampf für ihre Rechte autonom in die Hand genommen. (Inter-)Nationale digital vermittelte Kommunikationsräume dienen seitdem dazu, über Missstände zu sprechen. Dies leitete eine beispiellose Selbstorganisation ein. Erst nach den ersten Erfolgen der selbstorganisierten Fahrer*innengruppen – durch öffentlichkeitswirksame und kreative Aktionen und Proteste – wurde diese dann auch gewerkschaftlich flankiert und es konnten sukzessive institutionalisierte Interessenvertreter*innen etabliert werden. Dabei ist zu beobachten, dass die digitalen Plattformunternehmen zwar gegen Mitbestimmung agieren, aber durch die digitalen Arbeitsbedingungen gleichsam den Grundstein für die autonome digitale Selbstorganisation gelegt haben. Denn die ausgeprägte digitale Kontrolle evozierte Widerstand. Zum einen war es naheliegend, sich – auch wegen fehlender lokaler Betriebsstätten – digital zu organisieren, da die Arbeitskultur in der Digitalität verhaftet ist. Zum anderen verlagerte sich der Widerstand von den unternehmensinternen Stadtchats, welche seitens der Plattformbetreiber*innen geschlossen wurden, um genau diesen zu verhindern, auf andere Social-Media-Kanäle. Dies geschah, da das Versprechen auf Autonomie ad absurdum geführt wurde.

Mehrheitsbestimmte Selbstbestimmung

Als Gegenpol zu den auf maximale Skalierbarkeit ausgerichteten Geschäftsmodellen der kommerziellen digitalen Essensvermittlung können gemeinwohlorientierte bzw. sozialreformerische Formen des plattformvermittelten Ko-Konsums betrachtet werden. In Anlehnung an genossenschaftliche Vereinigungen sind kollektiv geführte Unternehmen an ihre Werte gebunden. Dies bedeutet, dass das Betriebseigentum in den Händen der Mitglieder liegt, was als Identitätsprinzip bezeichnet wird.²⁹ Aus dieser Konstellation lässt sich eine

and Information Asymmetries: A Case Study of Uber's Drivers. In: International Journal of Communication (10), 2016: S. 3758–3784.

- 29 Vgl. Harald J. Bolsinger: Die Genossenschaft als Kooperationsmodell für symbiotische KMU-Netzwerke: eine Vision zukunftsfähiger Kooperativen für den Mittelstand. Nürnberg 2006, S. 175. Das Identitätsprinzip recurriert auf das kollektive Betriebseigentum und die daraus abgeleitete Selbstverwaltung, die auf der inklusiven Betriebsführung aller Mitglieder in Entscheidungs-, Kontroll- und Koordinationsbefugnissen basiert.

selbstverwaltete Ordnungsstruktur ableiten, die sowohl eine kollektive Betriebsführung als auch die gleichberechtigte Entscheidungs- und Kontrollmacht der Mitglieder beinhaltet.³⁰ Unternehmen 2 ist ein Fahrradkurierkollektiv, das sich aus dem Wunsch der maximalen Abgrenzung zu den beschriebenen kommerziellen Plattformunternehmen gegründet hat. Es wurde offiziell im Dezember 2017 von sechs Fahrer*innen verschiedener Essensauslieferungsplattformen in Berlin gegründet. Das Lastenrad-Kollektiv ist zwar als Gesellschaft bürgerlichen Rechts (GbR) eingetragen, wird jedoch in sozialer Hinsicht genossenschaftlich ausgestaltet. Im Jahr 2021 umfasste das Kollektiv 15 Personen, von denen drei als Gesellschafter*innen fungierten. Ein Gründungsmitglied und Gesellschafter*in hatte sich zu diesem Zeitpunkt bereits zurückgezogen. Da den Gesellschafter*innen weder Fremd- noch Eigenkapital für das Kollektiv zur Verfügung stand, nahm die Organisation der Gründung fast ein Jahr in Anspruch.³¹

In der Selbstbeschreibung des Lastenradkollektivs wird auf die Flexibilität und Schnelligkeit durch Fahrradkurier*innen verwiesen, welche zudem nachhaltig und emissionsfrei agieren. Als dezentrales Netzwerk strebt es eine nachhaltige Veränderung der Logistik in der Stadt an, wobei gesellschaftliche Verantwortung gemeinsam mit lokalen Kund*innen und Partner*innen übernommen werden soll.³² In der Selbstbeschreibung des Unternehmens wurde darüber hinaus deutlich gemacht, dass eine Einordnung als Start-up abgelehnt wird. Dies wurde mit zwei Argumenten begründet. Einerseits wurde darauf verwiesen, dass die Idee des Kollektivs einer solchen Einordnung entgegenstehe. Andererseits wurde befürchtet, dass durch eine solche Einordnung der Eindruck entstehen könnte, dass das

30 Vgl. Jasmin Schreyer: Soloselbstständige Erwerbsarbeit in der Plattformökonomie. Am Beispiel eines selbstverwalteten Fahrradkurierunternehmens. In: Birgit Minz-Blätter (Hg.): Gesellschaft unter Spannung. Verhandlungen des 40. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie, Digital 2021.

31 Vgl. Jasmin Schreyer, Jan-Felix Schrape: Digitale Plattformen in kommerziellen und gemeinwohlorientierten Arbeitszusammenhängen. Düsseldorf 2021; Martina Zölch, Michael Peters: Arbeit in Alternativbetrieben: handlungstheoretische Konzepte und Untersuchungsergebnisse aus fünf Betrieben in Berlin (West). Berlin 1988.

32 Vgl. Schreyer 2021 (wie Anm. 30).

Unternehmen nur für einen eventuellen Verkauf aufgebaut werde. Der bewusste Verzicht auf Risikokapital folgte aus einer wertbasierten Entscheidung, die das Kollektiv zur Wahrung der eigenen Unabhängigkeit getroffen hat. Dies impliziert, dass die Mitglieder des kollektiven Unternehmens soloselbstständig waren, über keine formalen Arbeitsverträge und somit auch keine Sozialversicherung verfügten. Zudem mussten die Beteiligten selbst für ihr Equipment und die Reparaturen aufkommen. Dabei zahlte das Kollektiv seinen Mitgliedern eine „risikobasierte Vergütung“ und positionierte sich aktiv gegen die „vorherrschende Ausbeutung von Arbeiter*innen.“³³ Dennoch lag der Stundenlohn im Jahr 2019 unterhalb des Mindestlohns.³⁴

Das Dilemma besteht darin, dass das Unternehmen 2 seinen Mitgliedern eine „wirklich lebenswerte Vergütung für alle“ zahlen könnte, wenn es weiter wachsen würde. Allerdings werden die Aushandlungsprozesse des kollektiven Managements mit zunehmender Größe des Unternehmens schwieriger.³⁵ Das genossenschaftliche Subsistenzprinzip besagt jedoch, dass die Gewinnerzielungsabsicht dazu dient, dass alle Mitglieder ihren Lebensunterhalt davon bestreiten können. Dies impliziert, dass Wachstum per se kein Ziel des Kollektivs ist. Zudem wird das Einkommen im Modus der Ertragsarbeit erwirtschaftet, d. h. nach Abzug aller Kosten wird die verbleibende Summe unter den Mitgliedern aufgeteilt. Im Jahr 2020 wurden 20 Prozent des erwirtschafteten Betrags in die Kollektivkasse transferiert. Dieses Geld wurde für die laufenden monatlichen Kosten

- 33 Vgl. Crow: Über uns. In: Crow Cycle Courier Collective. <https://crow-berlin.de/uber-uns/> (Zugriff: 24.9.2020). Risikogerechtigkeit rekuriert darauf, dass diejenigen, die auf der Straße unterwegs sind, mehr verdienen als diejenigen, die von zu Hause aus arbeiten. Dies kann als eine Art Gefahrenzulage verstanden werden.
- 34 Vgl. Lena Fiedler: Fahrradkuriere: Im Kollektiv gegen die Gig-Economy. In: Die Zeit. <https://www.zeit.de/arbeit/2019-09/fahradkuriere-crow-cycle-courier-collective-nachhaltigkeit/komplettansicht> (Zugriff: 24.9.2020).
- 35 Die Basis des Kollektivs ist Kommunikation, die bedürfnisorientiert ist. Die alltägliche Kommunikation fand überwiegend online statt. Auch ohne gemeinsame Betriebsstätte – es gab 2020 nur einen von einem Mitglied angemieteten Co-Workingspace als Rechnungsadresse – wurde so ständig miteinander kommuniziert. Im 2-Wochen-Turnus traf sich das kollektive Management zum Plenarmeeting, um gemeinsame Entscheidungen zu treffen.

sowie die Bezahlung der Steuern verwendet. Während bei anderen Kurierdiensten die Mitarbeitenden in den Büros durch die Anteile mitfinanziert werden, ist dies bei dem Kollektiv nicht der Fall, da alle Mitarbeitenden, bis auf eine Person, auch ausfahrend tätig sind.³⁶ Nichtsdestotrotz ist das Kollektiv stolz darauf, dass alle Arbeit vergütet wird: „Alle Arbeit wird bezahlt, auf jeden Fall. Es wird natürlich noch ganz viel daneben gemacht, und es gibt auch ganz viele Leute, die ihre Stunden nicht aufschreiben, für die Nebenarbeit. Das ist eine persönliche Entscheidung. Aber ja, alle Stunden werden ausgezahlt.“

Das Zitat verdeutlicht, dass diese Organisation – wie auch bei Unternehmen 1 – die Auslieferung bzw. das Dispatching (den Prozess der Planung, Koordination und Steuerung der Auslieferungen) als das Kerngeschäft betrachtet. Die „Nebenarbeit“ kann zwar entlohnt werden, jedoch scheint es bei einigen Mitgliedern eine implizite Übereinkunft darüber zu geben, dass diese Stunden eher als ehrenamtliches Engagement für das Kollektiv erbracht werden. Infolgedessen werden diese Stunden nicht dokumentiert und somit nicht entlohnt. Das Kollektiv beruhte neben der Auslieferung auf Partizipation, welche eine hohe Kommunikationsdichte über die bezahlte Ertragsarbeit hinaus notwendig machte. Nur so konnte eine selbstbestimmte Arbeitsweise aufrechterhalten werden. Die alltägliche Funktionsfähigkeit des kooperativen Unternehmens beruhte auf dem Zusammenspiel diverser kommunikationstechnischer Tools. Der zentrale Angelpunkt des Unternehmens für die tägliche Erwerbsarbeit war die Software von CoopCycle. Die Besonderheit dieser Applikation besteht darin, dass sie ausschließlich demokratisch verfassten Kooperativen Zugang gewährt, von der Funktionsweise her jedoch den Algorithmen der kommerziellen Plattformunternehmen sehr ähnlich ist. Die digitale Arbeitskultur des Unternehmens 2 ist insofern fremdbestimmt, als dass das zeitliche Engagement der Mitglieder die Grenze zwischen Arbeit und Leben auflöst. Dies ist darauf

36 Das Demokratie- und Rotationsprinzip sichert in einer Genossenschaft allen Mitgliedern Gleichberechtigung zu, weswegen auch alle anfallenden Aufgaben rotiert werden, sodass alle Arbeitsprozesse theoretisch von jeder Person übernommen werden können. Dies hängt mit der ideellen Grundlegung, der basisdemokratischen Selbstverwaltung, zusammen, bei der die kollektive Entscheidungsfindung durch das Konsens- und Rotationsprinzip formale Hierarchien gar nicht erst entstehen lassen würde.

zurückzuführen, dass die Abhängigkeit von Aufträgen ein stetiges Engagement erfordert. Allerdings ist diese Form der Arbeitskultur auch wieder selbstbestimmt, da die Mitglieder sich je nach Bedürfnislage im Plenum einbringen können und ihre Bezahlung entweder die gesamte Arbeitsleistung umfasst oder aber nur das Kerngeschäft.

Kulturen der Digitalität zwischen Autonomie und Kontrolle

Die gemeinsame Verortung in der Plattformökonomie sowie die zentrale Verwendung algorithmischer Infrastrukturarchitekturen zur Arbeitskoordination stellen wesentliche Gemeinsamkeiten der Unternehmen 1 und 2 dar. Aus dieser Gemeinsamkeit haben sich jedoch sehr unterschiedliche digitale Arbeitskulturen und Modi der Gemeinschaftlichkeit im Sinne von „community of practice“ als epistemische Gemeinschaften herausgebildet, wie Stalder beschreibt.³⁷

Während der kommerzielle Kurierdienst rhetorisch die selbstbestimmte und freie Arbeit bemüht, wird die direkte Chefin dabei jedoch durch eine algorithmische Steuerung ersetzt. Das Kollektiv hingegen strebt durch die Verteilung auf mehrere Kommunikationstools eine bedürfnisorientierte Kommunikation an. Auf der Ebene der Fahrer*innen wird in beiden Fällen Autonomie in Bezug auf die Abwesenheit eines physischen Vorgesetzten erfahren, wobei das algorithmische Management bei dem kommerziellen Dienst trotzdem während des gesamten Arbeitsprozesses die Koordination übernimmt. Die App dirigiert den Arbeitsprozess in modularisierten Schritt-für-Schritt-Anleitungen und bietet dabei nur so viele Informationen, wie sie für diesen einen Schritt gerade als notwendig erachtet. Dies impliziert für die ausfahrende Person, dass sie nie alle Informationen auf einmal hat und somit den Arbeitsprozess nicht als Ganzes überschauen kann. Das algorithmische Management im kooperativ betriebenen Kurierdienst ist zwar mit ähnlichen Features versehen, jedoch wird der gesamte Auslieferungsprozess (bei Bedarf) kommunikativ durch die dispatchende Person begleitet. Durch eine

37 Vgl. Stalder 2016 (wie Anm. 6), S. 136. Gemeinschaftlichkeit ist in dieser Lesart bedingt durch strukturierten, aber informellen Austausch, der sowohl neues Wissen und Handlungsmöglichkeiten generiert, als auch durch reflexive Interpretationsschleifen die eigene Praxis in den Blick nimmt.

Push-to-talk-Applikation³⁸ besteht für Fahrer*in und Dispatcher*in die Möglichkeit, jederzeit in Kontakt zu treten, um etwaige Probleme, Schwierigkeiten etc. zu kommunizieren und zu lösen. Zudem obliegt es der ausfahrenden Person, einen Auftrag anzunehmen oder abzulehnen, wodurch sie über die gesamten Auftragsdetails informiert ist.

Der kooperativ betriebene Kurierdienst setzt bei dem Einsatz von technischen Tools auf freiwillige Gemeinschaftlichkeit, Partizipation und Mitbestimmung. Laut der Beteiligten habe das Kollektiv so die Nachteile der Gig Economy mit ihren Monopolen und der algorithmischen Arbeitskontrolle überwunden, die Vorteile des Freelancer-Daseins hingegen, in Bezug auf Flexibilität und die selbstorganisierte Arbeitsweise mit maximalen Mitbestimmungsrechten für alle Partizipierenden, integriert. Die Beschäftigten in Unternehmen 1 verfügen über keine derartige betriebliche Sozialordnung. Die Beziehungslosigkeit unter den Beschäftigten stellt eine taktische Komponente seitens des Unternehmens dar, um Gemeinschaftlichkeit, die zu Partizipation und Mitbestimmung führen könnte, maximal zu minimieren. Die algorithmische Vereinfachung und die Standardisierung begrenzen die Kommunikation zwischen Menschen, die über und diejenigen, die unter dem Algorithmus der Plattform arbeiten. Diese Zentralisierung der Arbeitskoordination steht der dezentralen Arbeitskoordination im Kollektiv diametral entgegen, da dort Kommunikation als Basis aller Aktivitäten gilt.

Während die Mitglieder des Unternehmens 2 sowohl die Arbeit, die Verantwortung, das Risiko als auch den Gewinn sowie die technische Infrastruktur teilen, ist die technische Infrastruktur in Unternehmen 1 nur für die Plattformbetreiber*innen einsichtig und wirkt auf die Arbeitskraftanbietenden mittels rigider Kontrollmechanismen, die nur wenig Freiheitsgrade für die Beschäftigten zulassen. Beispielsweise könnten die Fahrer*innen (in Unternehmen 1) ihre Arbeitszeiten frei wählen. In der Konsequenz werden alle Daten, die anfallen, gespeichert, aggregiert und weiterverwendet. Dies umfasst auch die Leistungsdaten der Beschäftigten, welche nicht nur registriert, gespeichert und ausgewertet werden, sondern auch

38 Hierbei handelt es sich um eine App, die das Smartphone als Walkie-Talkie umfunktioniert.

zu verschiedenen Zugangsmöglichkeiten für die Fahrer*innen zu Schichtplanungssystemen führen. Die jeweilige Kategorisierung der Leistungsdaten der Fahrer*innen durch den Algorithmus bestimmt, ob und wann sie Zugriff auf das Schichtplanungstool erhalten. Die ausgeprägte Asymmetrie in den Beziehungen von Plattformunternehmen und ihren Arbeitskraftanbietenden begrenzt die Autonomie der Arbeiterschaft. Dies ermöglicht es dem Plattformunternehmen, mit einer geringen Anzahl an Mitarbeitenden in der Zentrale eine große Anzahl an Personen, die auf der Straße arbeiten, zu koordinieren und zu kontrollieren. Für die Arbeitskraftanbietenden bleibt dabei vollkommen unklar, wie die Algorithmen arbeiten, auf welcher Grundlage die Daten der Fahrer*innen bewertet werden und wie die komplexen Verhaltensvorhersagen zustande kommen. Die Software von CoopCycle, die das Unternehmen 2 nutzt, kann ebenfalls die Kurier*innen live tracken und nudgen. Allerdings hat sich das Kollektiv gegen die Funktionen entschieden, da diese vor allem Kund*innen gegenüber einen falschen Eindruck vermitteln würden. Dies liegt daran, dass die Kund*innen bei Verzögerungen nie wissen könnten, ob die ausfahrende Person gerade einen Unfall hatte, einen platten Reifen reparieren müsste oder einfach eine Pause brauche. Allerdings wird im Kollektiv eine weitere App zur Selbstvermessung der Leistung der ausfahrenden Personen (freiwillig) eingesetzt, mit der sie ihre Fahrten miteinander vergleichen können. Die Gamification, als Anreiz, eine Auslieferung schneller zu erledigen als zuvor oder andere, hat so – quasi durch die Hintertür – Einzug in das Kollektiv gehalten. Des Weiteren hat sich im Kollektiv aufgrund des Rotations- und Demokratieprinzips eine Arbeitskultur entwickelt, die auf einem impliziten sozialen Kontrakt des permanenten Involvements basiert. Dieser soziale Kontrakt ist für die Mitglieder des Kollektivs nur schwer auflösbar, was zu einer Entgrenzung von Arbeit und Leben führen kann.

Aber Menschen sind nicht einfach nur passive Wesen, die Kontrolle erleben, erleiden und erdulden. Vielmehr haben sie diverse Strategien, Taktiken und Ausweichmechanismen entwickelt, um mit dem algorithmischen Regime im Fall von Unternehmen 1 umzugehen bzw. die Entgrenzung von Arbeit und Leben als eine Synthese von Passion, Engagement und Lebenssicherung zu konzeptualisieren, wie im Fall des Kollektivs geschehen.

Trotz vielfältiger Hindernisse ist es den Fahrer*innen des kommerziellen Essenslieferdienstes gelungen, sich regional, national und transnational zu organisieren. Dies erfolgte zunächst über firmeninterne Messenger-Gruppen und dann in eigenen Foren. Zunächst wurden lediglich alltägliche Probleme oder Schwierigkeiten besprochen, beispielsweise die Arbeitsbedingungen oder die Funktionsweise des Algorithmus. Der alltägliche Austausch, der den Anlass für Gespräche und gemeinsames Handeln bot, kann als Ausgangspunkt für die Etablierung einer Gegenmacht zum algorithmischen Management betrachtet werden. Diese manifestierte sich in diversen Interessenvertretungsstrukturen.

In Anlehnung an Hannah Arendt lässt sich sagen, dass dieser Austausch den Grundstein für eine neue Form des Handelns legte, die sich durch die Fähigkeit auszeichnete, gemeinsam zu handeln und miteinander zu sprechen.³⁹

Auch für die Kurierfahrer*innen in Unternehmen 2 stellt die Vernetzung mit anderen Kollektiven und Kooperativen einen entscheidenden Moment des gemeinsamen Handelns dar. Der Wille zur Veränderung, der sich im Grundgedanken von kooperativen Unternehmen widerspiegelt, basiert auf der zugrunde liegenden politischen Idee der Basisdemokratie. Die Selbstbestimmung erstreckt sich hierbei auf die Verteilung der Macht aller Mitglieder. Die Etablierung eigener Regeln ist jedoch nur möglich, wenn eine gemeinsame Entscheidung getroffen wird, die von allen Mitgliedern getragen werden kann. Dies stellt einen signifikanten Gegensatz zu ausschließlich kommerziellen Plattformunternehmen wie Unternehmen 1 dar. Dort werden die Regeln vom Mutterunternehmen bzw. vom Headquarter vorgegeben, ohne dass die Möglichkeit besteht, Einfluss zu nehmen. Dies gilt selbst dann, wenn die Regeln von niemandem als sinnvoll erachtet werden. Den Mitgliedern von Kooperativen geht es demnach nicht nur um das kollektive Geschäftsmodell, sondern vielmehr auch um eine Art Selbstbefähigung, die durch die gemeinschaftliche Betriebsführung erlangt werden kann. Zu diesem Zweck veranstaltet CoopCycle halbjährliche Vernetzungstreffen als Kooperative der Kooperativen. Die Erweiterung des Netzwerkes stellt ein erklärtes

39 Vgl. Hannah Arendt: *Vita activa oder Vom tätigen Leben*. München, Berlin, Zürich 2018.

Ziel dieser Treffen dar. Die Nutzenden der App tauschen sich miteinander aus, lernen voneinander und entwickeln Ideen, die ideellen Werte der Gemeinschaft weiter in die Gesellschaft zu tragen. Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die Ausgestaltung von technischen Infrastruktursystemen Selbstorganisation ermöglichen und die Autonomiespielräume der Einzelnen innerhalb der Erwerbssphäre erweitern kann. Zeitgleich kann die technische Infrastruktur jedoch auch die Kontrolle maximal verschärfen, indem alle anfallenden Daten ausgewertet, gewichtet und mit Konsequenzen für den Einzelnen versehen werden. Dies führt zu einer Verschiebung der Balance von Autonomie und Kontrolle – vorgestellt als Kontinuum – zuungunsten des Pols der Autonomie. Die Autonomieperspektive wird in der Plattformarbeit vor allem als Abwesenheit einer direkten Vorgesetzten wahrgenommen und spielt daher in dem Narrativ der Plattformbetreiber*innen eine prominente Rolle. Gleichzeitig zeigt sich jedoch, dass bei beiden Unternehmen die Kontrollperspektive – durch das algorithmische oder das kollektive Management – eine wesentliche Funktion zur Erreichung der Organisationsziele einnimmt. Die Spielräume der Entscheidungsfreiheit der Arbeitskraft-anbietenden sind allerdings für das Wohlergehen und die Motivation dieser essenziell. Wenn also Autonomie lediglich in der Abwesenheit eines physischen Vorgesetzten begründet wird, tangiert dies die Selbstwirksamkeit, Motivation und Zufriedenheit und manifestiert sich mitunter in einer hohen Fluktuation oder in einem konfliktiven Arbeitsverhältnis, wie das Fallbeispiel von Unternehmen 1 verdeutlicht hat. Andererseits wird ersichtlich, dass auch bei Unternehmen 2 ein gewisser Kontrollgrad erforderlich ist, um die Organisationsziele zu erreichen.

Spielarten der Kulturen der Digitalität

Im Rahmen der Untersuchung wurden die Besonderheiten digitaler Infrastruktursysteme sowie die divergierenden Kulturen der Digitalität analysiert. Dabei wurden die alltäglichen Herausforderungen für digital arbeitende Arbeitskraft-anbietende aufgezeigt. Die digitalen Austauschbeziehungen sind durch eine Ambivalenz zwischen Autonomie und Kontrolle geprägt, wobei der jeweilige Plattfortmtyp den Ausschlag gibt. Die Arbeitsorganisationen in Bezug auf Selbst-

bestimmung, Nudging und Gamification, basierend auf der umfassenden Datafizierung jeglicher Online-Aktivität, können in gewisser Hinsicht zu einem Daten-Behaviorismus führen. Dies ist dadurch bedingt, dass unterschiedliche Maßnahmen zur (Selbst-)Disziplinierung der Arbeitskraftanbietenden führen, welche die allgemeine Handlungsfähigkeit einschränken oder erweitern.

Während der kommerzielle Kurierdienst ein algorithmisches Management zur Steuerung und Kontrolle einsetzte, verzichtete der kooperativ betriebene Kurierdienst bewusst auf den vollen Einsatz dieser technischen Möglichkeiten. Die Arbeitskraftanbietenden sind jedoch keine passiven Variablen, die durch eine rigide Steuerung jegliche Handlungsmacht verlieren. Im Gegenteil, diese Erfahrung führte zu einer aktiven Form des Widerstands. Im Gegensatz zur Kontrollperspektive des Algorithmus legte das kollektive Management des zweiten Unternehmens den Schwerpunkt auf Kommunikation als Basis seiner Arbeitskoordination und -erfahrung. Technische Tools werden selbstverständlich genutzt, Datenschutzbedenken spielen jedoch keine Rolle. Die Bedürfnisse und Wünsche aller Mitglieder sind ein zentrales Element, das die situativen Handlungsspielräume im Arbeitsprozess beeinflusst.

Der Vergleich der Fallbeispiele verdeutlicht, dass neue Technologien die Handlungsspielräume sowohl einschränken als auch erweitern können. Die Beziehung zwischen den Menschen im Unternehmen 1 wurde durch das algorithmische Management standardisiert und fragmentiert, was zur Schaffung eigener digitaler Kommunikationsräume führte. Diese förderten die Selbstorganisation und mehr Mitbestimmung, jedoch auch einen Überhang der Kontrolldimension, der Widerstand hervorrief und Versuche zur Rückgewinnung von Autonomiespielräumen zur Folge hatte. Im Unternehmen 2 zeigte sich, dass kollektive Selbstverwaltung einen hohen Zeitaufwand erfordert und dass die Mitglieder stark in das Unternehmen eingebunden waren. Ein Rückzug aus diesem impliziten Zwang war schwierig und konfliktbehaftet, weshalb hier von einer informellen Dimension der Kontrollperspektive gesprochen werden kann.

Der Vergleich der Fallbeispiele verdeutlicht, wie unterschiedlich Plattfortmtypen und Managementansätze die Handlungsspielräume der Arbeitskraftanbietenden beeinflussen können. Obwohl

diese qualitative Analyse aufgrund der geringen Fallzahlen und Unternehmensgrößen nur begrenzt repräsentativ ist, lässt sich festhalten, dass die umfassende Datafizierung in Kulturen der Digitalität eine zentrale Rolle bei der Gestaltung der Arbeitsbeziehungen spielt. Die daraus resultierende Balance zwischen Kontrolle und Autonomie hängt maßgeblich vom jeweiligen organisatorischen Kontext ab.

The self-descriptions within the platform economy – an economic model that brings together supply and demand on digital platforms – mostly refer to positive narratives such as autonomy, flexibility and self-determination that labour providers promise. Whether and how the narratives of the platforms are reflected in the practices of digital labour cultures is discussed in this article using two empirical examples from the bicycle courier sector.

Die Waren, auf denen wir online surfen: Die User Journey als eine E-Commerce-Ware aus dem Arbeitsalltag einer Vergleichsplattform

Einleitung

In den ethnologischen Fächern werden mehrere Perspektiven, die Digitalisierung und Digitalität thematisieren, diskutiert. Zur Feststellung, dass die meisten Lebensbereiche des Alltags von der Digitalisierung durchdrungen seien, gehört zumeist auch die Suche nach Widerständigkeiten und dem Subversiven, das sich genau dieser scheinbar ubiquitären Digitalisierung entzieht.¹ Martina Klausner und ich selbst sprachen dagegen von mehr-als-digitalen Feldern, die das Digitale weder als Querschnittsthema noch als bereits unumgänglich

- 1 Klaus Schönberger: Persistenz und Rekombination. Digitale Kommunikation und soziokultureller Wandel. In: Zeitschrift für Volkskunde 111, 2, 2015, S. 201–13; Klaus Schönberger, Roland W. Peball: Zur Forschungsperspektive der kulturwissenschaftlichen Technikforschung auf Digitalisierung. In: Horst Peter Groß, Gerald Reiner (Hg.): Digitalisierung. Interdisziplinäre Perspektiven auf eine Gesellschaft im Wandel. Klagenfurt am Wörthersee 2020, S. 135–40; Tanja Carstensen: Zwischen Handlungsspielräumen und eigensinniger Materialität: Subjekte im Umgang mit den Herausforderungen der Internet-Arbeitswelt. In: Arbeits- und Industriosiologische Studien 7, Nr. 1, 2014, S. 24–41, <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>; Frank Kleemann, Ingo Matuschek: Informalisierung als Komplement der Informatisierung von Arbeit. In: Christiane Funken, Ingo Schulz-Schaeffer (Hg.): Digitalisierung der Arbeitswelt: Zur Neuordnung formaler und informeller Prozesse in Unternehmen. Wiesbaden 2008, S. 43–67, https://doi.org/10.1007/978-3-531-91098-7_2; Christoph Bareither: Medien der Alltäglichkeit: Der Beitrag der Europäischen Ethnologie zum Feld der Medien- und Digitalanthropologie. In: Zeitschrift für Volkskunde 115, 1, 2019, S. 3–26.

beschreiben: „Ziel ist es dabei, dass das Digitale eben nicht analytisch und historisch überhöht wird, aber dennoch explizit *das Digitale als Motor von Veränderungen im menschlichen Zusammenleben und Alltagsleben adressiert*.“² Diese Perspektive fragt gezielt nach den Orten, an denen Digitalität und Gesellschaft reproduziert werden.

Ich arbeite mit dieser Perspektive und verbinde sie mit der Frage, *woran* wir arbeiten, und wie wir Digitalität herstellen.³ Im Zentrum einer solchen Perspektive sucht die ethnografische Praxis nach Kontexten, in denen durch Arbeit digitalisiert wird und die sich als digitalisierende Arbeitskulturen beschreiben lassen.⁴ In diesem Zusammenhang startete ich meine Dissertation und suchte nach Arbeitskontexten, welche die Art und Weise verändern, wie wir digital in der Welt sein können.⁵ Mich interessiert, wie digitale Arbeitskulturen unsere Alltags auf unscheinbare Art und Weise transformieren.

Der Plattformkapitalismus, der dafür mein Thema wurde, scheint allerdings weder unsichtbar noch unscheinbar zu sein. Viele Arbeiten kritisieren und analysieren die Praktiken und Geschäftsmodelle von Amazon, Facebook, Google und anderen größeren Plattformen. Sei es der digitale Kapitalismus⁶, der nach der Unknappheit

- 2 Martina Klausner, Dennis Eckhardt: Digitalität und Ethnografie: Eine Einführung in Forschungsmethoden für mehr-als-digitale Felder. In: Kulturanthropologie Notizen 85 (18. September 2023), S. 7, <https://doi.org/10.21248/ka-notizen.85.44>; Martina Klausner: Eine ‚mehr-als-digitale Anthropologie‘: Ethnografien der Partizipation und öffentlichen Verwaltung. In: Zeitschrift für Empirische Kulturwissenschaft 118, 1 & 2, 2022, S. 5–24.
- 3 Dennis Eckhardt: Woran arbeiten wir? E-Commerce-Plattformen ethnografisch verstehen (= Arbeit und Alltag 24). Frankfurt a. M. 2023; Dennis Eckhardt: Begeistert digitalisieren. Die Arbeit in und an einer E-Commerce-Plattform. In: AIS Studien 15, 2, 2022, S. 10–25.
- 4 Dennis Eckhardt u. a.: Digitale Arbeitskulturen. Transformationen erforschen. In: Dennis Eckhardt u.a. (Hg.): Digitale Arbeitskulturen. Rahmungen, Effekte, Herausforderungen (= Berliner Blätter 82). Berlin 2020, S. 3–15.
- 5 Jörg Niewöhner: Phänomenographie: Sinn-volle Ethnographie jenseits des menschlichen Maßstabs. In: Karl Braun u. a. (Hg.): Kulturen der Sinne. Zugänge zur Sensualität der sozialen Welt. 40. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde in Zürich 2015. Marburg 2017, S. 78–95.
- 6 Philipp Staab: Digitaler Kapitalismus. Markt und Herrschaft in der Ökonomie der Unknappheit. Frankfurt a. M. 2019.

digitaler Güter fragt, der Überwachungskapitalismus⁷, der Rendite aus Aufmerksamkeit produziert, oder die Plattformgesellschaft⁸: Sie alle stellen Plattformen sichtbar zur Debatte.⁹ Allerdings sind Plattformen je nach Branche nicht zwangsläufig disruptiv. In Europa haben sich diverse Plattformen herausgebildet, die genau deswegen unscheinbar geworden sind und die dennoch transformieren. Ich fokussierte mich daher auf genau eine solcher unscheinbaren Plattformen und startete 2019 meine Feldforschung in einer Vergleichsplattform, auf der online Preise von Versicherungen, Reisen, Staubsaugern oder Matratzen verglichen werden können. Diese Vergleichsplattformen sind Teil unser aller Konsumalltage geworden. Wir Ethnografinnen und Ethnografen nutzen diese ebenso wie Mitarbeitende in Behörden und Betrieben und private Konsumierende. Sie werden allerdings fast ausschließlich vonseiten des Verbraucherschutzes thematisiert, der regelmäßig auf das übermäßige Sammeln von Daten dieser Plattformen aufmerksam macht.¹⁰ Wir wissen dagegen zu wenig darüber, wie diese Plattformen unsere Art und Weise zu konsumieren verändern – sprich: Wie sie Konsum digital und durch Arbeit verändern, reproduzieren und veralltäglichen. Ich frage in diesem Text danach, wie die Arbeit aussieht, die in eine Plattform fließt, und vergegenständliche dies am Beispiel des Nutzer:innen-tests. Ich frage danach, wie die User Journey als eine standardisierte Ware durch Arbeit hergestellt wird, und vernachlässige dadurch Sichtweisen und Fragestellungen, die nach den ‚Nutzungserfahrungen von User:innen‘ fragen.

Dieser Text zeigt ethnografische Innensichten aus der Feldforschung in der Vergleichsplattform. Er analysiert Praktiken des Nutzer:innentests als einen wesentlichen Prozess, in dem Digitalität, aber auch Gesellschaft reproduziert wird. Zunächst werde ich diesen Feldausschnitt der Nutzer:innentests beschreiben. Danach zeige ich Innensichten aus dem Nutzer:innentest der Vergleichsplattform

- 7 Shoshana Zuboff: Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus. Frankfurt a. M. 2018.
- 8 José van Dijck, Thomas Poell, Martijn de Waal: The Platform Society. Public Values in a Connective World. New York 2018.
- 9 Zur Ausdifferenzierung der verschiedenen Kapitalismus-Interpretationen siehe Eckhardt 2023 (wie Anm. 3), S. 28–53.
- 10 Eckhardt 2023 (wie Anm. 3), S. 25.

mit Feldnotizen. In einer kurzen Analyse beschreibe ich, wie die Arbeit und das Anpassen von Erwartungshaltungen an die Webseite als eine Warenherstellung der User Journey zu deuten sind. Dieses Arbeiten reproduziert Erwartungen, Konsum und Digitalität, wie ich abschließend nahelegen werde. Analytisch arbeite ich dabei mit Standardisierungspraktiken, wie ich im Kapitel über die Arbeit am Nutzer:innentest beschreibe. Hier wird die User Journey als ein standardisiertes Produkt hergestellt, das auf den Erwartungen von Nutzenden aufbaut. Diese Erwartungen an die User Journey werden im Nutzer:innentest herausgefiltert und später Teil der Plattformarchitektur. In einem letzten Schritt beschreibe ich diese Form der Arbeit als eine Warenherstellung, welche gesellschaftliche Erwartungshaltungen unter der Ware ‚User Journey‘ versammelt. Mit dem Konzept der Distributivkräfte von Sabine Pfeiffer lege ich damit schließlich dar, wie die Arbeit an der User Journey die Wertrealisierung in der Plattform weiter absichern soll.

Die Vergleichsplattform und der Nutzer:innentest

Analytisch frage ich nach Praktiken, die in der Plattform geschehen und die versuchen, einen Einfluss auf alltäglichen Konsum zu nehmen. Dies lässt sich in der Arbeit der Vergleichsplattform am Nutzer:innentest beobachten. Hierzu werden potenzielle User:innen eingeladen und von einem Forscher:innenteam nach ihren Erfahrungen und Erwartungen in Bezug auf die Plattform gefragt. Die gewonnenen Erkenntnisse fließen auch in den Umbau der Plattform ein, d. h. die Webseite, die wir als User:innen besuchen, wird auf dieser Grundlage angepasst und optimiert, sodass User:innen ihren Vergleich noch problemfreier durchführen können. Denn: Jeder Klick, der zu viel getätigt wird, und jedes Fenster, das nicht das zeigt, was User:innen suchen, kostet Geld. User:innen sind – zumindest anhand der unternehmenseigenen Statistiken und Daten – dazu geneigt, ihren Vergleich eher abubrechen, je länger sie brauchen, um an ihr Ziel zu kommen. Jeder Vergleich soll funktionieren und es User:innen ermöglichen, jederzeit zum günstigsten Preis einzukaufen zu können. Im Nutzer:innentest wird dieses Ziel operationalisiert. Die User Journey, also die Reise, die wir als User:innen auf der Plattform durchklicken (sollen), arbeitet mit ‚unseren‘ Erwartungshal-

tungen, macht die Onlinesuche und den Vergleich gemütlicher und abbruchhärmer. Diese User Journey wird (unter anderem) im Nutzer:innentest optimiert und angepasst.

Vergleichsplattformen werden in Deutschland von Millionen von User:innen genutzt. Sie stellen mancherorts die Informationsquelle Nummer eins dar, etwa wenn sich Konsumierende eine neue Waschmaschine zulegen, eine Reise buchen oder eine Versicherung abschließen wollen. Da das Angebot für diese Waren deutlich größer ist, als man es als Konsument:in überblicken kann, bedient die Vergleichsplattform einen Bedarf an Informationen. Man kann sich über Preise, Modelle, Anbietende, Versandkosten und auch Preisschwankungen informieren. In solch einer Plattform führte ich meine Feldforschung für ein halbes Jahr im Jahr 2019 durch und erhob Daten mit dem ethnografischen Interview,¹¹ dem Shadowing als einer leicht abgewandelten Form der teilnehmenden Beobachtung¹² und dem Feldnotieren¹³. Vor allem Letzteres erwies sich als eine wichtige Methode und immersiv-erhebende Praxis, die vor allem beim Nutzer:innentest Anwendung fand.

Der Nutzer:innentest ist eine eigene Forschungsabteilung in der Vergleichsplattform. Die Abteilung besteht aus einem Forschungsteam und unterteilt sich in einen quantitativen sowie in einen qualitativen Teil. Andere Produktbereiche der Plattform, die als Abteilungen zu verstehen sind, können an dieses Forschungsteam Anliegen senden. Die Produktbereiche der Plattform entwickeln die Infrastruktur der Plattform beständig weiter. Beispielsweise gibt es einen eigenen Produktbereich, der sich nur um das Login auf der

- 11 Jonathan Skinner (Hg.): *The Interview: an Ethnographic Approach*, English edition (= ASA monographs, Volume 49). London, New York 2012; Charlotte Aull Davies: *Reflexive Ethnography: A Guide to Researching Selves and Others*. New York 1999.
- 12 Barbara Czarniawska: *Shadowing, and Other Techniques for Doing Fieldwork in Modern Societies*. Ljubljana 2007; Barbara Czarniawska: *Fieldwork Techniques for Our Times: Shadowing*. In: Malgorzata Ciesielska, Dariusz Jemielniak (Hg.): *Qualitative Methodologies in Organization Studies: Volume II: Methods and Possibilities*. Cham 2018, S. 53–74, https://doi.org/10.1007/978-3-319-65442-3_3.
- 13 Dennis Eckhardt: *Ethnografisches Feldnotieren in digitalen Feldern: Perspektiven einer Wissens- und Arbeitspraxis*. In: *Kulturanthropologie Notizen* 85, 2023, S. 52–77, <https://doi.org/10.21248/ka-notizen.85.21>.

Plattform kümmert. Hier arbeiten mehrere Mitarbeitende daran, den Login-Prozess weiter zu optimieren. Haben diese beispielsweise den Login-Prozess verändert, wird dies mit der Anfrage eines Tests an das Forschungsteam weitergegeben. Das Forschungsteam baut darauf eine Story und ein Setting, durch das Proband:innen geführt werden können, um die Anfrage des Produktbereichs beantworten zu können. Diese Proband:innen werden dann in der Regel über eine Agentur für einen solchen Test angeworben.

Dieser Nutzer:innentest hat – obwohl auch quantitative Erhebungen durchgeführt werden – einen starken qualitativen Aspekt, da das Unternehmen quantitative Erhebungen über andere Mechanismen bereits ohne Forschungssetting ständig erhebt. Wie oft sich User:innen beispielsweise einloggen oder Vergleichsprozesse abrechnen, wird bereits erhoben, ohne dass dafür ein Labor zur Befragung eingerichtet werden muss. Wie sich User:innen allerdings dabei fühlen, wenn sie online unterwegs sind, was sie möchten oder erwarten zu finden, lässt sich eher qualitativ erheben, was das Forschungsteam im Nutzer:innentest durchführt. Ich kam im Feld über diverse Ecken mit Mitarbeiterin Rot¹⁴ in Kontakt, welche den Nutzer:innentest leitete. Als ich sie fragte, wie das mit den Nutzer:innentests ablaufe, sagte sie, dass „sie dafür immer zwei Räume hätten. In einem würde das Interview stattfinden und der andere wäre zur Beobachtung da. Ich fragte, ob das mit Spiegelglas sei. Nein, das nicht, aber mit Videoübertragung. Sie würden da vor allem auch das Gesicht aufzeichnen, und man wolle einfach minimal-invasiv arbeiten. Daher sei es wichtig, dass im Gespräch nur ein, oder maximal zwei andere Leute dabei seien. [...] Für sie gehe es ja auch hauptsächlich darum zu verstehen, wie es den Usern beim Nutzen ergehen würde. Alles andere könnte man ja tracken in Product Analytics, das sei ein anderes Team, aber dann sei das nur Quanti.“¹⁵

Der Nutzer:innentest hat in der Plattform zwei Räume. Im ersten Raum werden Proband:innen durch das konstruierte Testsetting geführt. Im Nachbarraum läuft eine Videoübertragung, die

14 In Absprache mit dem Forschungsfeld einigten wir uns darauf, keine Pseudonyme im Sinne von ‚wirklichen‘ Namen zu verwenden. In der Ethnografie verwendete ich daher stattdessen ausgeschriebene Nummern (Mitarbeiter Vier). Hier verwende ich stattdessen eine Farbcodierung.

15 Feldtagebuch vom 14.11.2019.

den Bildschirm spiegelt, den die Proband:innen selbst sehen und bedienen. Außerdem wird das Gesicht der Proband:innen per Video übertragen, da man sich daraus erhofft, Rückschlüsse auf emotionale Reaktionen ableiten zu können. In diesem Nachbarraum sitzen oft Mitarbeitende aus jenen Produktbereichen, welche die Anfrage an das Forschungsteam gestellt haben. In der Regel schreibt eine Person alles Gesagte auf, während andere Personen beispielsweise die Mimik der Proband:innen protokollieren.

Eine User Journey entwickeln, testen und verbessern

„Ich war fast pünktlich da, und wurde aber nicht vorm Empfangsbüro abgeholt. Ich ging nochmal rein und fragte nach, ob sie, die Empfangsmitarbeiterin, bei Mitarbeiterin Rot Bescheid sagen könnte. Die habe heute ihren Nutzer:innentest, meinte die Mitarbeiterin. ‚Ja‘, meinte ich, das wüsste ich, ich sei deswegen mit ihr verabredet. ‚Ach so‘, meinte sie, ich könne einfach hier die Seitentür nehmen und durchlaufen, die seien im nächsten Raum nebenan. Ah, ok, ich ging durch die Seitentür, den kleinen Flur und erblickte Mitarbeiterin Rot. Sie begrüßte mich, sie habe vorher schon mal vor dem Empfangsbüro nachgeschaut, aber da sei ich noch nicht dagewesen. Schön, dass ich da sei. Sie klebte ein Schild mit ‚Ruhe bitte‘ an die Tür. Sie würde jetzt eben noch so alles vorbereiten und immer wieder hin und her laufen. Ich fragte sie, ob ich ihr etwas helfen solle, wenn ich schon da sei. ‚Nein‘, meinte sie, das sei nicht nötig. Es waren zwei kleine Räume, direkt nebeneinander, von einem kleinen Flur miteinander verbunden. Mini-Kaffeeküche davor und eine Toilette. Ich meinte, dass ich mir das natürlich gleich mal viel größer vorgestellt hätte. Das sei eigentlich ganz praktisch hier, meinte sie, da eben alles auf kleiner Fläche vor Ort sei. Ein Raum sei der Beobachtungsraum, meinte sie, und der andere für die Proband:innen. Im Letzteren stand ein Schreibtisch mit Computer und Laptop, und ein anderer Tisch mit orangenen Sesseln. Sie habe daneben noch einen zweiten Rechner, einen Laptop, der sei für den Moderator. Sie müsste jetzt noch alles aufbauen. Auf dem Schreibtisch positionierte sie ein sehr flaches

Mikro, eher Größe Mini-Türstopper, und baute eine Kamera auf. [...] Sie müsse sich jetzt nur in den Mails einloggen und die Links suchen, die sie heute brauchen würden. Sie klickte in einer Mail auf einen Link, und es öffnete sich im Browser eine Seite mit dem Namen des verwendeten Programms. Ich las das laut vor und fragte gleich, was das sei. Das sei einfach ein Programm, in dem man Prototypen hochladen könne. Also das seien nicht immer extra programmierte Sachen, sondern, wie in diesem Fall, Screenshots mit einigen wenigen Funktionen. Ich sah eine Produktseite einer elektrischen Zahnbürste. Manche der Buttons könne man hier nicht anklicken, sagte sie, und fuhr mit der Maus über einige Buttons und klickte, wobei aber nichts geschah. [...] Die drei Themen seien heute die Zahlungsarten, das Cross-Selling und die User Journey in der App. Sie erzählte mir das, während sie eine Excel-Liste geöffnet hatte. Dort waren die Themen aufgelistet, Uhrzeiten, Moderatoren, Protokollanten. [...] Mitarbeiterin Rot ging nach nebenan in den anderen Raum, und ich folgte ihr. Ob ich ihr jetzt doch kurz helfen könnte, meinte sie, sie wollte die Stühle hier verrücken, damit so eine Art kleines Kino entstehe. Ich packte mit an. Wir stellten den großen Tisch unter die Bildschirme und die Stühle, die vorher um den Tisch standen, in zwei Reihen auf. Ich meinte, dass das aber das kleinste Kino ever sei, Mitarbeiterin Rot schmunzelte. Sie ging wieder in den Nebenraum und holte ein paar Zettel, darauf war der Tagesablauf zu sehen. Sie hängte sie an die Whiteboards im Raum. Sie wundere sich manchmal, ob das überhaupt jemand lese, wenn sie das hier aufhängen würde. Ich fragte, was das denn genau sei. Das seien die Proband:innen, die heute kommen würden und wer da moderieren würde.“¹⁶

Die Proband:innen, wie sie vom Forschungsteam genannt werden, wurden von einer Agentur eingekauft. Kriterium war – je nach Testsetting –, ob die User:innen die Preisvergleichsplattform auch nutzen. An diesem Tag, mitten im November, wurden aber gleich zwei Probanden krank, weswegen ich glücklicherweise einspringen konnte.

Für diesen Test lautete die Bedingung lediglich, dass ich zuvor die Räumlichkeiten verlassen musste, als bereits andere Proband:innen gekommen waren und mit einem Interview befragt wurden. Ich kam also recht frisch nach einiger Zeit wieder herein und wurde wie alle anderen auch am „kleinste[n] Kino ever“ vorbeigeführt, in dem ein Dutzend Menschen saßen, und in den Raum geführt, in dem das Interview stattfand. Mitarbeiter Blau war der Moderator, der durch das Gespräch leitete. Wir gingen bereits andere Teile des Tests durch, sodass wir zum Thema Cross-Selling kamen, in das die nächste Feldnotiz einführt. Mitarbeiter Blau eröffnete damit, dass ich eine Zahnbürste suchen würde. Ein voriges Szenario lief recht ähnlich ab:

„Ich wüsste da auch schon, welche das sein sollte. Ich hätte das wieder gesucht und wäre auf die Vergleichsplattform gelandet. Er beugte sich rüber und klickte im Browser auf einen Tab. Es öffnete sich eine Produktseite einer elektrischen Zahnbürste. Ich solle mir jetzt wieder ein Angebot raussuchen. Ich scrollte runter, sah die üblichen Dinge und erblickte über den Angeboten die zwei Buttons ‚neu‘ und ‚gebraucht‘. ‚Jeh, ekelhaft!‘, rief ich. Wer würde denn um Herrgottsnamen eine gebrauchte Zahnbürste kaufen oder verkaufen. Mitarbeiter Blau meinte, das sei vielleicht schlecht formuliert, das könnte ja auch B-Ware sein. Ja, das müsste man verändern, das gehe ja *gar* nicht, meinte ich. Wir würden uns jetzt dafür entscheiden, meinte Mitarbeiter Blau, dass ich die bei der Vergleichsplattform direkt bestellen wollte, und was denn passieren würde, wenn ich da draufdrücken würde. Was ich erwarten würde zu sehen. Ich meinte wahrscheinlich eine Seite, wo ich die Bezahlart auswählen könnte, und den Versand. Und wahrscheinlich auch noch eine Leiste mit ‚könnte Ihnen auch gefallen‘. Wieso das? Na ich würde das einfach erwarten, das würde man ja öfters so machen. Und es könnte ja sein, dass ich da noch eine andere Zahnbürste sehen würde, die ich doch besser finden würde. Ich sollte jetzt da draufklicken, was ich auch tat. Es öffnete sich eine andere Produktseite mit der Zahnbürste. Rechts war zu sehen, dass ich Lieferkosten zu zahlen hätte. Das sei ja blöd, meinte ich, ab 40 € Lieferkosten frei, und die Zahnbürste – in diesem Fall

eine elektrische Zahnbürste – würde nur 37 € kosten, und mit Lieferkosten sei ich jetzt bei 41 €. Das sei ja ungünstig. Unten drunter war eine Leiste mit weiteren Produkten. Ich schaute darauf und sah Paracetamol, Zahnbürstenköpfe, Zahnseide, Pflaster. Ich meinte, dass das für mich nicht zusammenpassen würde. Mitarbeiter Blau fragte mich, wie ich mir denn erklären könnte, wie diese Produkte zustande kämen. Wieder eine gute Frage. Ich begann auf der Seite zu suchen, irgendwas, das mir das erklären könnte. Über der Leiste las ich – und erst jetzt – ‚weitere Produkte von diesem Händler‘ irgendeiner Apotheke. ‚Ach so‘, meinte ich. Das seien keine Produkte, die man mir einfach so empfehlen würde, sondern von der Apotheke, damit ich die Versandkosten sparen könnte.“¹⁷


Mitarbeiter Blau befragte mich immer wieder, wie meine Erwartungen sind: „wie ich mir denn erklären könnte, wie diese Produkte zustande kämen.“ Das, was ich als User erwarte, was passiert, wird in diesem Testsetting strukturiert abgefragt, protokolliert und auch im Nebenraum verfolgt. Dabei folgt das Setting einer festgelegten Story, die vorher erarbeitet wurde. Es wird eine Oberfläche programmiert, in der nur bestimmte Schaltflächen anklickbar sind, zu denen ich und andere Proband:innen befragt werden. Unsere Erwartungen sind dabei nicht nur ein Maßstab dafür, ob etwas gut funktioniert oder nicht. Sie dienen als Indikator, mit dem eine User Journey oder das Cross-Selling wie in diesem Beispiel angepasst werden muss. Dies geschieht in Besprechungen, die dem Nutzer:innentest nachgelagert sind, und bei denen ich ebenfalls dabei sein konnte.

Mitarbeiter Blau erklärte bei dieser Nachbesprechung dem anderen Team die Ergebnisse und zeigte dabei wieder die Webseite mit der Zahnbürste, bei der bereits die erste Änderung stillschweigend vorgenommen, aber nicht besprochen wurde:

„Er würde dann einfach anfangen, meinte Mitarbeiter Blau. Er öffnete nochmal die Seite, worum es ging. Es tauchte die Zahnbürste auf. Cross-Selling sei ja das Thema gewesen und dabei die Produkte auf der Product Page darzustellen. Ich konnte erkennen, dass bei der Zahnbürste das Wort

„gebraucht‘ ersetzt wurde durch ‚B-Ware‘. [...] Die Reaktionen auf die Versandkosten und, dass man da Geld sparen könnte, blieben aus. Das sei nur auf Rückfrage wegen der Versandkosten gesehen worden. Die Auswahl der Produkte sei dabei teilweise unverständlich gewesen. Der Mix sei für manche sinnvoll gewesen, für andere eben nicht. Das Bewusstsein darüber, dass die Produkte aus einem Shop kommen würden, habe gefehlt. Auch ein Verständnis, wieso nur von einem Shop das hier angeboten wurde, habe gefehlt. ‚Jajajaja!‘, rief ein Kollege aufgeregt und bewegte sich auf seinem Stuhl unruhig hin und her.“¹⁸

Die Ergebnisse des Tests kamen beim letzten Mitarbeiter besonders gut an, der ganz aufgeregt danach begann, darüber zu reflektieren, wie man eigentlich was an die User:innen bringen kann. Am Tisch entspann sich eine Diskussion, woraufhin eine Kollegin aber einhakte und erste Ergebnisse zur Diskussion stellte, wie man das Cross-Selling verbessern könnte.

„Ok, meinten alle, dann könnte man jetzt mal schauen, was sich schon wie geändert habe. Eine Kollegin schob ihren Laptop in die Mitte. Ich stand auf, ging auf die andere Tischseite und stellte mich hinter die drei, um alles sehen zu können. Die Produktseite sah neu aus: Statt des Texts, der oberhalb der Produkte stand, die man noch dazu kaufen konnte, war links ein großer Kasten, der in einen Pfeil mündete: . Sie begannen das zu diskutieren, was sie sahen. ‚Ach, das sehe aber deutlich besser aus‘, und ‚ah, ok‘. Ein Problem sei immer der Text. Wenn man nur schreiben würde ‚mehr Produkte für Sie‘, dann sei das abschreckend. Das würde so aussehen, als wollten sie mehr und mehr verkaufen und das passe auch nicht zum Image der Vergleichsplattform. Oder ob man da hinschreiben würde ‚füge noch etwas für 3 € hinzu, um die Versandkosten zu sparen‘. Aber das lese auch keiner, meinte die Kollegin.“¹⁹

18 Feldtagebuch vom 22.11.2019.

19 Ebd.

Letztlich erwog das Team sogar, eine neue Version in den Nutzer:innentest hineinzugeben und damit erneut zu testen, was besser funktioniert. Denn Nutzer:innen haben bestimmte Erwartungshaltungen an das Produkt Plattform. Genau wie Käufer:innen Erwartungshaltungen zu Produkten jeder Art haben, ist dies bei der Plattform der Fall. Ein Rasenmäher, der nicht ordentlich mäht, oder eine Gießkanne, die Wasser nicht halten kann, sind da vergleichbar mit einer Plattform, bei welcher das Cross-Selling der User Journey nicht optimal funktioniert. Wenn Nutzende dies nicht verstehen, dann kostet das die Plattform Einnahmen und sie verliert möglicherweise wertvolle Shops, die über die Plattform ihre Waren vergleichen lassen wollen.

Würden wir als Nutzende beim Vergleichen von Zahnbürsten Gebrauchsgütern finden, würde das auch viele andere abschrecken. Genauso verhält es sich mit dem Cross-Selling. Wie ich es selbst im Nutzer:innentest als Proband angab, erwartete ich beim Klicken der Schaltfläche eine Auflistung mit weiteren Produkten, die aber unter „das könnte Ihnen auch gefallen“ versammelt sind. Stattdessen ging es hier darum, dass man weitere Produkte von diesem einen Shop – einer Apotheke – kaufen könnte, um diese spezifischen Versandkosten zu sparen. Mitarbeiter Blau drückte das bei der Besprechung so aus, dass „[d]as Bewusstsein darüber [gefehlt habe], dass die Produkte aus einem Shop kommen würden“ und nicht direkt von der Vergleichsplattform. Dieses Bewusstsein versucht die Plattform aber nicht herzustellen oder zu verändern. Dies wäre zu aufwändig, und es wäre zu unklar, ob man dabei wirklich etwas verändern kann. Stattdessen pflegt die Vergleichsplattform einen anderen Modus: auf das aufspringen, was man findet, und was man danach ausrichten kann. Sofern die Erwartungshaltungen der Nutzenden eine andere sind, richtet man die Plattform darauf aus.

Bei einem anderen Thema wird genau diese Vorgehensweise deutlich. Mit Mitarbeiterin Rot war ich vor dem Nutzer:innentest noch dabei, ein Schild für den Test aufzustellen. Dabei berichtete sie mir von einem anderen Testergebnis, in dem es um das Filtern von geschlechtsspezifischer Kleidung von Kindern ging:

„Auf dem Schild war zu lesen ‚Teilnehmer:innen für den Nutzertest‘, dann ein Pfeil, und dass sich die Leute am Empfang

melden sollten. Als Mitarbeiterin Rot das Schild trug, schmunzelte ich, und meinte, dass sie aber lustig seien, dort TeilnehmerrINNEN für den NutzERtest drauf zu schreiben. Sie stellte das Schild ab und verstand erst nicht. Dann las sie das Schild nochmal laut vor und begann zu lachen. ‚Ja, stimmt‘, meinte sie, das sei wirklich komisch. Das sei ihr noch nie aufgefallen. Aber Nutzertest sei ja auch so ein feststehender Begriff. Wir liefen zurück. Aber es sei schon spannend, sie seien neulich auch damit konfrontiert gewesen zum Thema gendergerechtes Einkaufen. Sie hätten da einen Nutzer:innentest gemacht, in dem es um die Themen gegangen sei, wie wichtig es eigentlich den Konsumenten sei, bei der Kleidung für Kinder klar angezeigt zu bekommen, ob das für Jungs oder Mädchen sei. Sie habe das auch neu gelernt, dass das eigentlich ja egal sein müsste, weil in den ganz jungen Jahren sich die Schnitte für die Körper kaum unterscheiden würden. Aber es hätte sich dann beim Nutzer:innentest gezeigt, dass den User:innen das noch wichtig sei. Also die wollten ja keinen Pokal auf einem T-Shirt für Mädchen, das sei eher für Jungs, oder Blümchen und sowas würde man für Jungs unpassend finden. Ich fragte nach, was denn das Ziel dabei gewesen sei? Eigentlich, ob man die entsprechenden Filter abschaffen könnte. Ach so, meinte ich, man könne also aktuell die Kleidung danach sortieren? ‚Ja genau‘, sagte Mitarbeiterin Rot. Aktuell könne man die Filter Jungs oder Mädchen bei Kinderkleidung benutzen. Man habe prüfen wollen, ob man die weglassen könne. Aber das würde dann wohl nicht gehen, meinte ich. Nein, es habe sich gezeigt, dass die User:innen das weiterhin wollten und daher würde man das auch so lassen. Letztlich würde man damit gern Klicks einsparen wollen, dass man weniger klicken müsste, um dahin zu kommen, wohin man wollte.“²⁰

Am Beispiel des gendergerechten Einkaufens lässt sich hier gut zeigen, wie gern die Vergleichsplattform auf unnötige Klicks verzichten würde. Tatsächlich ist der Filter von User:innen anscheinend erwünscht, die Kleidung mit Pokalen für Jungs und jene mit Blüm-

chen für Mädchen kaufen möchten. Für die Plattform kostet dies aber auch Geld, da mit immer weiter notwendigen Klicks die Zahl derer steigt, die potenziell abrechen könnten. Der Nutzer:innentest hat dabei gezeigt, dass User:innen auf diesen Filter allerdings nicht verzichten wollen. Im Gegenteil, sie bestehen sogar darauf. An dieser Stelle wird es relevant, die Plattform als Produkt und eine Ware näher zu beleuchten, die als eine solche hergestellt und optimiert wird.

E-Commerce-Waren herstellen

Einige Plattformen sind weniger immaterielle Datenkraken, die unsere Gesellschaften gewaltvoll und radikal umwälzen, als vielmehr E-Commerce-Unternehmen²¹, in denen durch die Herstellung von E-Commerce-Waren eine technische Infrastruktur geschaffen wird, die den Absatz von Waren absichern soll: Die Plattform verhilft zu einem allgegenwärtigen Konsum und einem risikoloserem Absatz.²² Dies geschieht allerdings im Fall der Vergleichsplattform nicht durch die Schaffung eines neuen Marktes, dessen Zugang monetarisiert wird,²³ sondern durch eine recht klassische Warenproduktion, die E-Commerce-Waren herstellt. Mit E-Commerce-Waren meine ich Dinge wie eine User Journey, Filter oder Cross-Selling (siehe Digital-gesellschaftliche Reproduktion unter Waren) und verweise auf die standardisierenden Verfahren, um sie herzustellen (siehe das folgende Unterkapitel).

Standardisierende Verfahren

Entgegen mancher Vorstellungen ist das Internet kein unendlicher Raum, ‚wilder Westen‘ oder gar ‚Neuland‘ – zumindest nicht um die 2020er Jahre herum. Sofern wir das Internet als einen Raum begreifen, dann wurde dieser Raum durch Unternehmen wie der Vergleichsplattform als ein Markt durchstrukturiert und ist als solcher ziemlich gesättigt, ausdifferenziert und professionalisiert.

21 Eckhardt 2023 (wie Anm. 3), S. 254–255.

22 Sabine Pfeiffer, Digitalisierung als Distributivkraft. Über das Neue am digitalen Kapitalismus. Bielefeld 2021, S. 230.

23 Staab (wie Anm. 6); Zuboff (wie Anm. 7).

Die Vergleichsplattform verdient ihr Geld damit, dass die Shops, zu denen Nutzende durch den Vergleich geleitet werden, für die entstandenen Klicks bezahlen. Händler:innen, die Waren wie Staubsauger, Versicherungen, Urlaubsreisen oder Zahnbürsten verkaufen, bezahlen für die Nutzung der Infrastruktur der Vergleichsplattform. Sie übersenden Daten der verglichenen Waren und bezahlen für die getätigten Klicks der Nutzenden. In diesem Fall ist es daher nicht so, dass Nutzende mit ihren Daten die Plattform bezahlen, wie dies in der Prosumptionsdebatte angenommen wird.²⁴ Stattdessen sehen wir jede Menge Arbeit, wie jene in und am Nutzer:innentest, die jene Infrastruktur permanent optimiert und weiter ausdifferenziert. Für Shops, wie die Online-Apotheke, verbindet sich damit ein (hoffentlich) risikofreier Absatz von Waren, den die Vergleichsplattform verspricht und mit jedem neuen Klick auch in Rechnung stellt.

Dass nach wie vor Menschen an der Produktion von Mehrwert beteiligt sind und weniger allein Roboter, automatisierte Algorithmen oder Maschinen²⁵, zeigt sich auch in der Vergleichsplattform selbst. Da jeder Klick letztlich in Rechnung gestellt wird, kann die Vergleichsplattform nur menschliche Klicks anderen Shops in Rechnung stellen. Dieser Umstand wird dadurch relevant, dass vermehrt Bots über die Plattform laufen und sich automatisiert durch Waren und Vergleiche durchklicken. Diese möglicherweise von der Konkurrenz lancierten Bots sind für die Plattform wertlos.²⁶ Wiederum gibt es eigene Arbeitsbereiche, die softwaregestützt die Klicks der Plattform überwachen und Auffälligkeiten melden und die Klick-Datenbank von Bots säubern. Dieser Aspekt verdeutlicht die Wichtigkeit der Klicks, die Nutzende tätigen sollen, und die nur dann wertvoll sind, wenn sie auch potenziell zu einem Kauf bei einem verglichenen Shop führen. Für Bots entfällt diese Option, weswegen sie aus Sicht der Vergleichsplattform wertlos sind.

- 24 Christian Fuchs: Web 2.0, Prosumption, and Surveillance. In: *Surveillance & Society* 8, 3, 2011, S. 288–309; Christian Fuchs: Digital Prosumption Labour on Social Media in the Context of the Capitalist Regime of Time. In: *Time & Society* 23, Nr. 1, 2014, S. 97–123, <https://doi.org/10.1177/0961463X13502117>.
- 25 Florian Butollo, Sabine Nuss: Einleitung der Herausgeber. In: Dies. (Hg.): *Marx und die Roboter. Vernetzte Produktion, Künstliche Intelligenz und lebendige Arbeit*. Berlin 2019, S. 8–21.
- 26 Eckhardt 2023 (wie Anm. 3), S. 198.

Um deswegen genau jene wertschaffenden menschlichen Klicks auf die Vergleichsplattform zu bringen, sind aufwändige Verfahren notwendig, welche die Plattform immer weiter ausdifferenziert. Missverständnisse bei der Bestellung, wie sie beim Cross-Selling und Nutzer:innentest zu sehen waren, können hier viel Geld kosten, wenn Nutzende nicht bestellen, nicht kaufen und daher für die Shops nicht den notwendigen Umsatz generieren.

Im Nutzer:innentest sind dabei *szientoide* – also wissenschaftsähnliche – Praktiken zu beobachten.²⁷ Im Team arbeiten studierte Kommunikationswissenschaftler:innen, Psycholog:innen, aber auch ethnologisch ausgebildete Mitarbeiter:innen, die Anfragen aus anderen Produktbereichen in minimal-invasive Forschungssettings übersetzen. In diesen Settings werden Proband:innen qualitativ befragt und erforscht. Darin wird eine kulturwissenschaftliche Fokussierung auf die User:innen deutlich, die hier aber marktlich genutzt wird. Erwartungshaltungen von User:innen, was sie gern haben, was sie nicht möchten, oder was sie online finden wollen, fließt in die Architektur der Plattform ein: mal in einfacher textlicher Form, wie dem eingebauten Pfeil und der Diskussion um die richtige Formulierung für das Cross-Selling, mal aber auch in Form eines Filters, der Kleidung nach Geschlecht sortierbar macht.

Diese Form der User-zentrierten Produktentwicklung der Plattform, ihres Cross-Sellings, ihrer Filter oder der User Journey kann daher als standardisierendes Verfahren betrachtet werden. Es filtert aus Nutzer:innen Erwartungen heraus und gießt sie in reproduzierbare Architekturen, Texte und Aufbauten der Plattform. Dazu sind Perspektiven der Infrastrukturforschung hilfreich, die maßgeblich von Susan Leigh Star und Martha Lampland vorangetrieben wurden. Sie fokussieren, wie einzelne gebastelte Lösungen im Laufe der Zeit zu unverzichtbaren Standards werden, die Verhalten organisieren: „[...] because standards are so pervasive that they have become taken for granted in our everyday environments, they may become completely embedded in everyday tools of us.“²⁸ Die marktlichen Standards,

27 Armin Nassehi: *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*. München 2019, S. 79.

28 Martha Lampland, Susan Leigh Star (Hg.): *Standards and Their Stories. How Quantifying, Classifying, and Formalizing Practices Shape Everyday Life*. Ithaca, London 2009, S. 11.

die uns hier begegnen, sind dabei von informeller und ökonomischer Art wie der User Journey getrieben. Entgegen der eingangs erwähnten Annahme, dass das Internet ein unregulierter Raum sei, sehen wir folglich in diesem Fall marktliche Standards, die von den Unternehmen selbst geschaffen werden. Sie formen das Internet zu dem, wie es uns erscheint,²⁹ und wie wir uns darin bewegen (können): Jeder Such- und Vergleichsvorgang im Internet ist konstruiert, bedient Kauf- und Recherchetypen, und baut auf Erwartungen von uns selbst auf. Die Plattform weiß als Unternehmen, daraus eine Wertschöpfung zu bauen, die unsere Erwartungen als Ausgangslage haben.

Digital-gesellschaftliche Reproduktion unter Waren

Um unsere plattformkapitalistische Moderne zu verstehen und zu kritisieren, sind mir im Besonderen zwei Perspektiven und Personen wichtig, hier zu erwähnen: Erinnerung uns Karl Marx daran, dass sich gesellschaftliche Verhältnisse unter der Ware versammeln und durch die Warenproduktion und ihr Austausch reproduziert werden,³⁰ so weist uns Bruno Latour darauf hin, dass ein Großteil der heutigen Arbeit wissenschaftlich, wissenschaftsähnlich und technowissenschaftlich ist.³¹ Verweist Marx auf die Fabrik und die Arbeit, so verweist Latour auf das Labor und die soziotechnische Konstruktion von Wissen. In diesem Sinne brauchen wir analytische Brillen und Sichtweisen, die uns helfen, beides in den Blick zu nehmen: Unsere Arbeit an der technowissenschaftlichen Moderne. Der Nutzer:innentest vereint die Sichtweise von Marx und Latour in einem: Es handelt sich um ein Labor in einer fabrikähnlichen Plattform, in der Standards des konsumistischen Internets hergestellt und optimiert werden.³²

29 Eckhardt 2023 (wie Anm. 3), S. 245–251.

30 Karl Marx: Das Kapital (Band 1). In: Karl Marx, Friedrich Engels: Werke (= MEW), Band 23. Berlin 1956 ff.

31 Bruno Latour: Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie. Frankfurt a. M. 2008.

32 Ein möglicher Einwand besteht jedoch darin, dass diese Waren wie eine standardisierte User Journey nicht veräußert werden. Sie verlassen nicht ‚den Ladentisch‘ oder wechseln das Besitztum. Genau dieser Umstand verleitet verschiedene Theoretiker:innen zu der Annahme, dass im Internet zunehmend weniger ökonomisch gehandelt, als vielmehr getauscht wird (z. B. Dave Elder-Vass: Profit and Gift in the Digital Economy. Cambridge 2016), oder Arbeit eine zunehmend untergeordnete Rolle

Die Waren, die mit dem Nutzer:innentest optimiert werden, nenne ich E-Commerce-Waren. Sie meinen Dinge wie einen Suchfilter, mit dem Kleidung nach Geschlecht gesucht werden kann, oder einen Pfeil, in dem geschrieben steht „folgendes könnte Sie auch interessieren“, oder eine Slideshow, die Zahnbürsten, Paracetamol und Zahnseide zeigt. E-Commerce-Waren sind programmierte Features, in welche Mitarbeitende der Vergleichsplattform ihr Wissen und ihre Arbeit investieren. Sie werden nicht im luftleeren Raum konstruiert, sondern auf der Grundlage von versammelten Erwartungshaltungen, was die Ware Plattform tun soll. Auch in meinem Feld wurde dieser zunächst irritierende Umstand so gesehen, dass die Plattform das Produkt der eigenen Arbeit ist.³³ Andere Shops erwerben bei der Vergleichsplattform die Nutzung dieser E-Commerce-Waren, über die ihre eigenen Waren optimierter verkauft werden sollen.³⁴ Denn auch im digitalen Kapitalismus muss weiter verkauft werden:

„Was immer mehr und immer effizienter produziert (oder sogar nur kopiert) werden kann, ist nichts wert, ohne dass es auch gekauft wird. [...] Zunehmend wettbewerbsentscheidender aber wird die Konkurrenz um die immer zu wenigen Kaufwilligen.“³⁵

In diesem Problemkontext reiht sich die Vergleichsplattform ein. Sie produziert E-Commerce-Waren, mit denen der Absatz von Staub-

spielt (siehe Zuboff wie Anm. 7; Staab 2019 wie Anm. 6). Auf der anderen Seite zeigen sich Studien, die vehement auf die Strukturbedingtheit des Kapitalismus in Bezug auf die menschlichen Aspekte hinweisen (Moritz Altenried, *The Digital Factory: The Human Labor of Automation*. Chicago 2022.): Ohne Menschen keine Plattform, kein Mehrwert, keine internetbasierte Ökonomie. Das Feld der deutschen Vergleichsplattform zeigt sich eher zwischen beiden Perspektiven als ein Ort, an dem die digital konsumierende Gesellschaft durch Arbeit reproduziert wird.

33 Eckhardt 2023 (wie Anm. 3), S. 95.

34 Es mag daher sinnvoller erscheinen, statt von Ware und Kauf von Abonnement, Rendite oder Subskription zu sprechen. Um aber den Aspekt zu betonen, dass in die Produktion dieser E-Commerce-Waren Arbeit geflossen ist, und weiter fließt, dass auch Filter und eine User Journey Dinge sind, und dabei das Wissen der Nutzenden eingebaut wird, spreche ich hier analytisch unsauber von Waren und Kauf.

35 Pfeiffer (wie Anm. 22), S. 15.

saugern, Smartphones oder Versicherungen risikofreier und optimierter verläuft:

„Ein zentrales, hier entwickeltes Element ist, dass die Wertgenese – u.a. auch mithilfe der Digitalisierung – bereits bis an die Grenze optimiert wurde, und daher die Wertrealisierung für Unternehmen zunehmend strategisch bedeutsam ist und zahlreiche der aktuellen Phänomene der Digitalökonomie in ihrem Geschäftsmodell genau hierauf zielen: die Wertrealisierung auf dem Markt zu sichern und zu optimieren.“³⁶

Sabine Pfeiffer nennt daher das Ensemble von Techniken, Arbeit und Infrastrukturen, mit denen der Absatz von Waren gesichert werden soll, Distributivkräfte. Analog zur Marxschen Produktivkraft sind die entwickelten Distributivkräfte nicht mit der Schaffung von noch mehr Mehrwert betraut, sondern mit der zunehmend problematisch werdenden Realisierung von Wert.

„Automatisierung, Optimierung, Rationalisierung – Erhöhung des generierten Mehrwerts (pro Kampagne oder pro Tausender-Kontakt-Preis). All das geht nur, wenn die Produktivkräfte entfacht werden, die sich auf diesen Zirkulationsbereich richten – und die ich genau deswegen Distributivkräfte nenne. Wieder haben wir es mit einer ökonomisch begründeten und begründbaren, aus der Logik und Entwicklungsstufe des Kapitalismus folgenden Dynamik zu tun – bei der die Digitalisierung nicht Auslöser ist, sondern allenfalls Beschleuniger, vor allem aber als relevanter gewordenen Produktionsmittel (präziser: Distributionsmittel) ins Spiel kommt.“³⁷

Der Nutzer:innentest ist ein Labor und eine Produktionsstätte, in der die Distributivkräfte optimiert werden. Es fließt Arbeit in die Optimierung der E-Commerce-Waren, die immer besser User:innen im Vergleichsprozess halten sollen. Genau darum möchte die Plattform unnötige Klicks entfernen, das Cross-Selling optimieren und die User Journey zu einem zuverlässigen Modus machen, mit dem die Shops ihre Waren verkaufen können.

³⁶ Ebd., S. 82.

³⁷ Ebd., S. 162.

Fazit

„Folienwechsel, ich las, ‚ich kaufe alles mit der [Vergleichsplattform] immer zum besten Preis‘. Der Sprecher meinte, dass es hierbei auf das ‚alles‘ ankommen würde, sodass man auch alles kaufen könnte, dafür müsste man die Sachen da haben. Sie hätten ja schonmal vom *Fischernetz* hier gesprochen, dass man ins Internet halten müsse, und da würde man noch viel mehr abgreifen können.“³⁸

Auf einer Veranstaltung in der Plattform selbst sprach während meiner Forschung ein Vertreter der Führungsebene davon, dass man ein „Fischernetz“ ins Internet halten müsste, um noch viel mehr abgreifen zu können. Auf einer Präsentationsfolie war dabei der Auftrag an die Mitarbeitenden klar formuliert: „ich kaufe alles mit der Vergleichsplattform.“ Er machte dabei klar, dass es „vom Toilettenpapier bis zum Wisse-er-nicht-was-alles“³⁹ sein müsse.

Einen Teil dieses Fischernetzes habe ich in diesem Text gezeigt: Cross-Selling, User Journey, Filter und Features. Und ich habe gezeigt, wie dieser Teil des Fischernetzes produziert wird. Ich habe die Arbeit gezeigt, die im Nutzer:innentest Erwartungen abgreift und in die User Journey einfließen lässt. Dabei habe ich betont, dass es sich um E-Commerce-Waren handelt, die produziert und optimiert werden. Das Ensemble von all diesen E-Commerce-Waren, der Arbeit, die in sie gesteckt wird, habe ich abschließend mit Pfeiffers Konzept als Distributivkraft bezeichnet. Um in der Feldanalogie zu bleiben, produziert die Vergleichsplattform ihre Fischernetze – ihre Distributivkräfte –, auf denen wir surfen, vergleichen und einkaufen.

Der Ort, an dem dies geschieht – der Nutzer:innentest –, ist ein Ort, an dem mit szientoiden Praktiken unsere digital-konsumierende Gesellschaft reproduziert wird:⁴⁰ Immer günstig einkaufen,

38 Eckhardt 2023 (wie Anm. 3), S. 235.

39 Ebd., S. 236.

40 In engerer Auslegung zu Marx müsste allerdings hinzugefügt werden, dass erst der Austausch der Waren die Gesellschaft reproduziert. Hier sind zwei Modi des Austausches zu sehen: Jener zwischen der Vergleichsplattform und den Shops, welche die E-Commerce-Waren kaufen, und jener zwischen der Vergleichsplattform und ihren Nutzenden, welche die E-Commerce-Waren nutzen und auf ihnen surfen.

alles zum besten Preis; Kleidung nach Gender sortiert; hinter jedem Klick erwartbare Oberflächen. Ich plädiere daher in der Analyse unserer plattformkapitalistischen, aber auch digitalen Moderne dafür, weder Arbeit leichtfertig epistemisch aufzulösen, noch das Internet als immateriellen Raum zu beschreiben, in dem nichts hergestellt oder getauscht würde. Stattdessen scheint diese Moderne voll von Dingen wie E-Commerce-Waren, die wir nur selten analysieren, und voller Arbeit von uns sowie von unseren Mitmenschen zu sein, die nicht leicht in den Blick zu nehmen ist. Doch genau dies ist der Ausgangspunkt für eine „medien- und digitalanthropologisch informierte, kritische Arbeitskulturenforschung“⁴¹, die danach fragt, wie Arbeit *und* das Digitale Alltags, Gesellschaft und soziokulturelle Ordnungen verändert.

Platforms seem to be revolutionizing our societies in an automated way that does not involve human labor. At the same time, we lack insights into the everyday work on the platforms that show more precisely what is being worked on. This text shows excerpts from an ethnography of a comparison platform and focuses on the so-called user test. In this test, users' expectations are specifically queried and integrated into the user journey. I show how such a user journey, but also search filters and features, can be understood as e-commerce goods that standardize online surfing behavior. On this basis, I advocate ethnographic research that goes to the places where our digital society is reproduced and follows the work that this reproduction does.

41 Eckhardt u. a. (wie Anm. 4), S. 8.

Hackathons als Rituale

Einleitung

Hackathons sind ein verbreitetes Eventformat, das ursprünglich in der Tech-Szene zur Lösung von technischen Problemen entstanden ist. Dabei ging es vor allem um Soft- oder/und Hardwareprobleme, die in einer Gruppe gemeinsam zeitlich und örtlich konzentriert gelöst werden sollten. Mittlerweile wird das Format von Firmen, Universitäten oder NGOs verwendet, um nicht nur technische, sondern auch unternehmerische oder gesellschaftliche Probleme unterschiedlicher Reichweite zu bearbeiten.¹ Das meint etwa Klimakrise, Corona-Pandemie oder auch Stadtentwicklung bzw. die eigene Stadt „lebenswerter zu machen“, wie im Fall eines Hackathons, den wir in weiterer Folge unter anderen betrachten werden.² In begrenzter Zeit, in der Regel freitags bis sonntags, werden hierbei Problemstellungen bearbeitet, die als „Challenges“ gekennzeichnet sind. Die Teilnehmenden finden sich dazu in Teams zusammen, die hinsichtlich der Kompetenzen und Rollen (wie Programmieren, Designen, Präsentieren oder thematische Expertise) gemischt sind. In der Regel erarbeiten sie technische Prototypen für Apps, die sie am Ende einer Jury vorstellen, die sie bewertet und prämiiert. Die Sozial- und Kulturanthropologin Sharon Zukin hat Hackathons als idealtypische Rituale des neuen Geists des Kapitalismus bezeichnet.³ In ihnen verdichten sich die Logik von projektförmiger, prekärer Arbeit in der New Eco-

- 1 Vgl. Nick Taylor, Loraine Clarke: Everybody's Hacking. Participation and the Mainstreaming of Hackathons. In: CHI '18: Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. Paper 172.
- 2 Im Zitat beziehen wir uns in anonymisierter Form auf die Homepage der Veranstaltungsreihe – im Verlauf des Beitrags insbesondere auf ihre Onlinevideos.
- 3 Vgl. Sharon Zukin: The Innovation Complex. Cities, Tech, and the New Economy. Oxford 2020, S. 27–52.

nomy, in der die Grenzen von Arbeit und Freizeit verschwimmen. Dabei werden besonders unternehmerisches Denken und technische Problemlösung in einem spielerischen Wettbewerb trainiert.

Wir knüpfen in diesem Beitrag an Zukins Auseinandersetzung mit Hackathons an. Insbesondere greifen wir die Beobachtung ihres Ritualcharakters auf und blicken damit auf unsere empirischen Daten zu Hackathons.⁴ Wir betrachten, wie dieser Ritualcharakter situiert hergestellt wird. Dafür wenden wir uns den Praktiken des Einschwörens auf die Veranstaltung und dem Moderieren der Abschlusspitches zu. Neben dem Hackathon als ein großes Ritual erscheinen dabei viele kleine Rituale, die wir praxistheoretisch deuten. Betrachtet man diese alltags- und interaktionsrituelle Dimension, dann kommt nicht nur eine Reihe an rituellen Praktiken in den Blick, sondern es verkompliziert sich die eine Erklärung des Erfolgs der Veranstaltung.

Hackathon als Fall wovon?

Womit haben wir es bei Hackathons aus kultur- und sozialwissenschaftlicher Perspektive zu tun? Wovon sind Hackathons ein Fall? Es ist grundsätzlich eine Veranstaltungsform, die wir und vor allem auch die Akteur:innen des Feldes als typisch für das, was momentan als Kreativarbeit und Kreativwirtschaft bezeichnet wird, verstehen.⁵ Ein

4 Dieser Beitrag ist im Kontext eines von der Deutschen Forschungsgemeinschaft finanzierten Netzwerks zur künstlerisch-kreativen Erwerbsarbeit entstanden (Projektnummer 324318513), siehe Oliver Berli, Valentin Janda, Hannes Krämer u. a.: Hackathons. Eine Multigrafie kreativer Arbeit im digitalen Kapitalismus. Frankfurt a. M. (im Erscheinen). Im Netzwerk und in der Publikation haben wir uns auch mit Hackathons beschäftigt. Aus verschiedenen soziologischen Perspektiven haben wir sie als ein Phänomen der Kreativwirtschaft und kreativen Arbeit diskutiert. Dafür haben wir selbst an Hackathons in Deutschland und Österreich teilgenommen sowie Onlinedaten wie Livestreams oder Veranstaltungsankündigungen analysiert. Wir danken Oliver Berli, Valentin Janda, Hannes Krämer, Diana Lengersdorf und Alexandra Manske für viele Diskussionen und Ideen, die Eingang in diesen Beitrag gefunden haben.

5 Zur Kreativarbeit und Kreativwirtschaft vgl. z. B. Hannes Krämer: Die Praxis der Kreativität. Eine Ethnografie kreativer Arbeit. Bielefeld 2014; Alexandra Manske: Kapitalistische Geister in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Kreative zwischen wirtschaftlichem Zwang und

Blick in die Forschungsliteratur zeigt unterschiedliche Rahmungen auf. Zunächst einmal ist ein Hackathon ein Event, bei dem eine an Tech und Start-up orientierte Community mit einem gewissen akademischen und urbanen Lebensstil zusammenkommt.⁶ Aus betriebswirtschaftlicher Sicht ist ein Hackathon ein Projektinstrument für Start-ups und Unternehmensinnovationen.⁷ Aus technikkwissenschaftlicher Sicht ist es ein Instrument für kooperative und kreative Innovationsentwicklung.⁸ In diesem Sinn wurde es außerdem als ein Ort für informelles Lernen hervorgehoben.⁹ Zudem wurde es als ein Raum für die Partizipation an der technischen Entwicklung oder bei Unternehmenshackathons als Teilhabe am Innovationsprozess des Unternehmens gesehen.¹⁰ Darüber hinaus, so machen die Ankündigungen für und Berichte über Hackathons deutlich, geht es um die Beteiligung an einer Gemeinschaft, die angeblich eine große Zukunft

künstlerischem Drang. Bielefeld 2016; Angela McRobbie: *Be Creative*. Cambridge 2015; Ronja Trischler: *Digitale Materialität. Eine Ethnografie arbeitsteiliger Visual-Effects-Produktion*. Bielefeld 2021.

- 6 Vgl. Sarah R. Davies: *Hackerspaces. Making the Maker Movement*. Cambridge 2017; Annika Richterich: *Hacking events. Project development practices and technology use at hackathons*. In: *Convergence* 25 (5–6), 2019, S. 1000–1026.
- 7 Fotis Kitsios, Maria Kamariotou: *Open data hackathons. An innovative strategy to enhance entrepreneurial intention*. In: *International Journal of Innovation Science* 10 (4), 2018, S. 519–538; Andreas Kohne, Volker Wehmeier: *Hackathons. Von der Idee zur erfolgreichen Umsetzung*. Wiesbaden 2019.
- 8 Jeanette Falk Olesen, Kim Halskov: *10 Years of Research With and On Hackathons*. In: *Proceedings of the 2020 ACM Designing Interactive Systems Conference (DIS '20)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, S. 1073–1088. DOI: <https://doi.org/10.1145/3357236.3395543>.
- 9 Arnab Nandi, Meris Mandernach: *Hackathons as an informal learning platform*. In: *Proceedings of the 47th ACM Technical Symposium on Computing Science Education* 2016.
- 10 Nick Taylor, Loraine Clarke: *Everybody's Hacking. Participation and the Mainstreaming of Hackathons*. In: *CHI '18: Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Paper 172; Willi Schroll: *Kollaborative Innovationsprozesse – Hackathons in Theorie und Praxis*. In: Thorsten Knoll (Hg.): *Veranstaltungen 4.0. Konferenzen, Messen und Events im digitalen Wandel*. Wiesbaden 2017, S. 135–154; Thomas James Lodato, Carl DiSalvo: *Issue-oriented hackathons as material participation*. In: *New Media & Society* 18 (4), 2016, S. 539–557.

hat, als Teil eines Unternehmens mit großem Kapital und/oder kulturellem Wert und/oder als Beteiligung an der Lösung oder der Arbeit an einer der großen Herausforderungen der Gesellschaft wie Klimawandel oder Digitalisierung. Von einigen Sozial- und Kulturwissenschaftler:innen wurde dies hingegen als eine Form von prekärer Arbeit kritisiert, bei der der spielerische Wettbewerb die unbezahlte und unsichere Arbeit, die die Menschen leisten, überdecke.¹¹

Hackathons im Geist des neuen Kapitalismus

Für Sharon Zukin sind Hackathons als paradigmatischer Fall des von Boltanski und Chiapello¹² beschriebenen neuen Geists des Kapitalismus anzusehen: „hackathons embody the new spirit of capitalism. They are corporate, they are playful, and they are compulsory for software developers if they want a good career.“¹³ Es ist für sie die Überblendung von unternehmerischen und spielerischen Elementen, von arbeits- und freizeittechnischen Aspekten, die sowohl Hackathons als auch den neuen Geist des Kapitalismus auszeichnen. Es bedarf des außerordentlichen Einsatzes jenseits des klassischen Jobs, die besondere IT-Expert:innen auszeichnen. Dem Künstler und der Wissenschaftlerin gleich, geht es um die Arbeit aus Berufung und nicht nur als bloße Berufsausübung.

Hackathons verkörpern gewissermaßen idealtypisch, so Zukin,¹⁴ die dominierenden Narrative und Praktiken der New Economy. So zeichnet die Arbeit auf Hackathons aus, eine Form der Selbstaussbeutung zu sein, die als Selbstinvestition angesehen wird.¹⁵ Teilnehmende an Hackathons sehen ihre Teilnahme als eine Form der Umwegrentabilität für die eigene Person. Auf einer gesamtgesellschaftlichen Ebene betrachtet, und das ist die Kernkritik von Zukin, wird hierbei die Marktwirtschaft reorganisiert: Es geht um

- 11 Sharon Zukin, Max Papadantonakis: Hackathons as Co-optation ritual. Socializing workers and institutionalizing innovation in the „new“ economy. In: *Precarious work*, 2017, S. 157–181; Zukin (wie Anm. 3).
- 12 Vgl. Luc Boltanski, Ève Chiapello: *Der Geist des neuen Kapitalismus*. Konstanz 2003.
- 13 Zukin (wie Anm. 3), S. 51.
- 14 Vgl. Ebd., S. 28.
- 15 Vgl. Zukin, Papadantonakis (wie Anm. 11), S. 159.

zunehmend prekäre, befristete Projektarbeit, die immerhin kollaborativ organisiert ist. Weniger organisatorisch, sondern ideologisch betrachtet wird dabei einem technologischen Solutionismus Vorschub gegeben,¹⁶ der auch als „Californian Ideology“¹⁷ beschrieben wurde. Dergestalt ist Zukins Analyse ganz im Sinn und Sound zeitgenössischer Kritik am Neoliberalismus und an seinem „unternehmerischen Selbst“.¹⁸

In ihrer Lesart werden Hackathons aber auch als Ritual verstanden.¹⁹ So formen Events wie Hackathons eine bestimmte Tech-Community, die eine „Tech-Meritokratie“ bildet, in der die Leistungen Einzelner und ihrer Passion für die Sache zählen.²⁰ Hackathons sind Trainingsräume für zukünftige (technische) Mitarbeiter:innen in kollaborativem Wettbewerb bzw. kompetitiver Kollaboration. Hierbei kennzeichnet Hackathons der emotionale Payoff durch die spielerischen Elemente und der Flow, der sich in der Gruppenarbeit und im gemeinsamen Erlebnis einstellt. Sie bieten Raum, jenseits von Erwerbsarbeit miteinander zu arbeiten und Ideen zu entwickeln. Dies erfolgt aber in Form eines Wettbewerbs gegeneinander, in dem die beste Idee oder der Prototyp gewinnt. Auch bieten Hackathons ein Repertoire an sozialen Rollen der gegenwärtigen Technikökonomie, die aufgeführt und ausgefüllt werden – etwa Builder:innen, Developer:innen, Designer:innen, Gründer:innen usw. Dies betrachten nicht nur Zukin und ihre Mitarbeiter:innen als eine Sozialisierung in das ideologische Projekt der unternehmerischen Selbstausbeutung,²¹ in dem das unternehmerische Subjekt sich und seine Kompetenzen in und für ein kommerzielles Umfeld anpreist. „Der Hacker“ ist dabei ein role model für die unternehmerischen

16 Vgl. auch Oliver Nachtwey, Timo Seidl: Die Ethik der Solution und der Geist des digitalen Kapitalismus. IFS Working Paper #11, herausgegeben vom Institut für Sozialforschung. Frankfurt a. M. 2017.

17 Vgl. Richard Barbrook, Andy Cameron: The Californian ideology. In: *Science as Culture* 6 (1), 1996, S. 44–72.

18 Vgl. Ulrich Bröckling: Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform. Frankfurt a. M. 2007.

19 Vgl. Zukin, Papadantonakis (wie Anm. 11), S. 157–181.

20 Zukin (wie Anm. 3), S. 51.

21 Vgl. auch Lilly Irani: Hackathons and the making of entrepreneurial citizenship. In: *Science, Technology, & Human Values* 40 (5), 2015, S. 799–824.

Designer:innen von Lösungen, nach denen der neue Kapitalismus verlangt. Auch wenn Hackathons diskursiv typischerweise ein breites Publikum adressieren,²² wurde vielfach kritisiert, dass es in der Praxis zu Ungleichheiten bis (Mehrfach-)Ausschlüssen hinsichtlich unter anderem Geschlecht, Alter, Dis-/Ability oder Hautfarbe kommt.²³

Die Überlegung, Hackathons als Ritual zu fassen, erachten wir für interessant, da sie unserem ethnografischen Eindruck entspricht: Hackathons sind nicht nur ereignisförmig, sondern auch gruppen- bzw. teambasiert und affektlastig. Das Konzept des Rituals wird von Zukin aber nur ansatzweise erklärt und eingeordnet – lediglich durch den Verweis auf den balinesischen Hahnenkampf bei Clifford Geertz. Vielmehr ist das Ritual Teil einer Argumentation, die Hackathons insbesondere hinsichtlich ihrer Funktionen in der New Economy deutet. So wie der balinesische Hahnenkampf einen Ausschnitt aus der balinesischen Kultur symbolisiert, so steht der Hackathon Zukin zufolge für den Geist des neuen Kapitalismus. Hackathons sind Ausdruck der Kultur des „Innovationskomplexes“ in den urbanen Räumen des Globalen Nordens.²⁴

Rituale als Praxis

Wir greifen die Idee auf, das Konzept des Rituals zur Beschreibung und zum Verständnis von Hackathons zu nehmen, und nutzen sie im Sinne einer theoretischen Empirie in der Deutung unserer Daten, um

- 22 Hannes Krämer, Ronja Trischler: Designing Postdigital Futures. The Case of Hackathons. In: *Postdigital Science and Education* 6 (1), 2024, S. 52–71.
- 23 Diese Kritik nimmt sowohl praktische Form an, z. B. durch feministische Praktiken und Orte des Hackings, als auch akademische, vgl. Annika Richterich: Hackerspaces as technofeminist sites for experiential learning. In: *Learning, Media and Technology* 47 (1), 2022, S. 11–25; Annika Richterich: Hacking Events. Project Development Practices and Technology Use at Hackathons. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 25 (5–6), 2019, S. 1000–1026.
- 24 Vgl. Zukin (wie Anm. 3). In der Auseinandersetzung mit Hacker:innen bzw. Hacking findet häufig eine (implizite) Engführung auf den Globalen Norden statt, zu Hacking im Globalen Süden siehe unter anderem Morgan G. Ames, Silvia Lindtner, Shaowen Bardzell u. a.: Making or making do? Challenging the mythologies of making and hacking. In: *Journal of Peer Production* 12, 2018, S. 1–21.

das Phänomen Hackathon zu beleuchten.²⁵ Damit wollen wir Zukins Ritualperspektive präzisieren – nicht nur, weil es unterschiedliche Konzepte von Ritualen gibt,²⁶ mit denen wir mehr sehen können als eine Verkörperung der Narrative der New Economy, sondern auch, weil sich uns die beobachteten Hackathons in der Praxis als vielfältiger und auch uneindeutiger zeigten. Wir nehmen dafür eine praxistheoretische Perspektive ein, in der wir erstens Rituale als praktisch hergestellt betrachten, zweitens nicht nur die Veranstaltung selbst als ein Ritual ansehen, das (im Ganzen) für etwas anderes steht. Vielmehr schauen wir uns an, wie im Verlauf des Hackathons rituelle Elemente interaktiv hervorgebracht werden.

Praxistheorien interessieren sich für den Vollzug sozialen Geschehens, der materiell und affektiv verkörpert erfolgt.²⁷ Gesellschaft (re-)produziert sich demnach durch Praktiken, die als Mittelweg zwischen Struktur und Handlungsfähigkeit gedacht werden. Auch wenn Praktiken tendenziell unabhängig von konkreten Teilnehmer:innen existieren bzw. diesen zur Verfügung stehen und routiniert sein können,²⁸ kommt so auch das situierte Gelingen sozialen Geschehens in den Blick, inklusive daran beteiligte Interaktionen.²⁹ Diese Grundannahmen sind hilfreich, um Hackathons zu betrachten, zeichnen sich diese doch durch die Spannung zwischen vorstrukturierten

- 25 Zur theoretischen Empirie vgl. Herbert Kalthoff, Stefan Hirschauer, Gesa Lindemann (Hg.): *Theoretische Empirie. Zur Relevanz qualitativer Forschung*. Frankfurt a. M. 2008.
- 26 Vgl. Andréa Belliger, David J. Krieger (Hg.): *Ritualtheorien. Ein einführendes Handbuch*. Opladen 1998.
- 27 Vgl. Hilmar Schäfer: Einleitung. Grundlagen, Rezeption und Forschungsperspektiven der Praxistheorie. In: Ders. (Hg.): *Praxistheorie: Ein soziologisches Forschungsprogramm*. Bielefeld 2016, S. 9–28. Zu unterschiedlichen Ausformungen praxistheoretischer Prämissen siehe die Beiträge in dem genannten Band.
- 28 Vgl. Hannes Krämer: Routinen des Kooperierens in der Kreativarbeit. In: Sebastian Gießmann, Tobias Röhl, Ronja Trischler (Hg.): *Materialität der Kooperation*. Wiesbaden 2019, S. 199–220; Andreas Reckwitz: *Toward a Theory of Social Practices. A Development in Culturalist Theorizing*. In: *European Journal of Social Theory* 5 (2), 2002, S. 243–263, hier S. 255.
- 29 Hier folgen wir Hirschauer, der eine mikrosoziologische Fundierung der Praxistheorie vorschlägt, vgl. Stefan Hirschauer: *Verhalten, Handeln, Interagieren. Zu den mikrosoziologischen Grundlagen der Praxistheorie*. In: Hilmar Schäfer (Hg.): *Praxistheorie: Ein soziologisches Forschungsprogramm*. Bielefeld 2016, S. 45–70.

Ereignissen und situierten Versuchen aus, neue Lösungen auf die gestellten „Challenges“ zu erarbeiten. Ferner beinhalten sie die materiell-körperliche Dimension von Hackathons, auf denen einerseits die Körper der Beteiligten durch die kondensierte Zeit beansprucht werden, andererseits technische Artefakte hergestellt werden. Die situierte Gestaltung von Apps – inklusive des Programmierens³⁰ – baut auf soziotechnische Arrangements, die nicht nur aus Software, Hardware, Schnittstellen und Infrastrukturen (wie eine Internetverbindung) bestehen, sondern auch aus Möbeln und kompetenten Körpern.

Praktiken können auch ritualisiert sein. So untersucht Yvonne Niekrenz rituelle Praktiken auf öffentlichen Veranstaltungen wie Straßenumzügen, -festen, Musik- oder Sportfanereignissen und stellt dabei das Element des Spielerischen heraus.³¹ Larissa Schindler erforscht die praktische Vergemeinschaftung im Flamenco-Tanzen durch „kleine Rituale“³² jenseits der großen Bühnen. Hierbei hebt sie auch deren Rolle im Erlernen des Tanzens hervor. Beide Dimensionen, das Spielerisch-Außeralltägliche als auch eine rituelle Vergemeinschaftung der Lernenden, lassen Ritualtheorien auch passend für die Erforschung neuer Formen von Arbeit und ihrer Organisation erscheinen. In ihrer Untersuchung zu *Ritual Mediations and the Tensions of New Management* betonen Gazi Islam und Roberta Sferrazzo den performativ-affektiven sowie normativ-vergemeinschaftenden Aspekt von Ritualen, die stabilisierend oder transformierend wirken können.³³ Rituale, so die Autor:innen, ermöglichen eine Verbindung zwischen lokalen Arbeitspraktiken und weitergehenden kulturellen wie sozialen Logiken:

- 30 Vgl. Robert Schmidt: *Soziologie der Praktiken. Konzeptionelle Studien und empirische Analysen*. Berlin 2012.
- 31 Vgl. Yvonne Niekrenz: *Gemeinschaft als Körperwissen. Rituelle Verkörperungen von Gemeinschaft und das Spielerische*. In: Robert Gugutzer, Michael Staack (Hg.): *Körper und Ritual: Sozial- und kulturwissenschaftliche Zugänge und Analysen*. Wiesbaden 2015, S. 51–54.
- 32 Vgl. Larissa Schindler: *Rituals as they happen. Zur körperlichen Dimension von Vergemeinschaftung in einer Flamenco-Tanzstunde*. In: Robert Gugutzer, Michael Staack (Hg.): *Körper und Ritual: Sozial- und kulturwissenschaftliche Zugänge und Analysen*. Wiesbaden 2015, S. 125–144.
- 33 Vgl. Gazi Islam, Roberta Sferrazzo: *Workers' Rites. Ritual Mediations and the Tensions of New Management*. In: *Journal of Management Studies* 59, 2022, S. 284–318.

„In sum, rituals can maintain or transform normative orders because of their deep embedding in tensions, such as those between stability and change, individual and group, freedom and work. This aspect of rituals makes them an ideal analytical lens to study the tensions of new management, with its own ambivalent mix of order and freedom.“³⁴

So sind auch Hackathons in ambivalente Spannungen eingebettet – etwa zwischen Kooperation und Wettbewerb oder Arbeit und Spiel. Die Autor:innen sprechen von „ritual-like practices“, die sie definieren als „discrete enactments, with beginnings and ends, that give voice to collective beliefs or values“³⁵. Sie beschreiben damit organisatorische Methoden, den Widersprüchen des neuen Kapitalismus – wie z. B. Selbstaussbeutung/Selbstbestimmung – praktisch zu begegnen: Spannungen werden dabei vermittelt und gerahmt. Auch hier findet sich eine Verbindung aus körperlicher Praxis und Semantik bzw. Moral, die typisch für Ritualkonzepte ist.

Wenn wir im Folgenden die „analytische Linse“³⁶ des Rituals nutzen, wollen wir dahingehend nicht die Kritik außer Acht lassen, die an Ritualtheorien geübt wurde. So hat Catherine Bell darauf hingewiesen, dass Ritualtheorien Dichotomien zwischen Theorie und Praxis einführen, die die meist westlichen Beobachter:innen in spezifische, präferierte Beobachtungspositionen versetzt haben.

„The thought-action dichotomy not only differentiates ritual-as-activity as an object of theoretical attention; it also differentiates a ‚thinking‘ subject from an ‚acting‘ object – or, when pushed to its logical conclusion, a ‚thinking‘ subject from a ‚nonthinking‘ object. Then, in the same way that ritual is seen to reintegrate thought and action in some form, discourse on ritual is seen to afford special access to cultural understanding by integrating the subject’s thought and the object’s activities.“³⁷

34 Ebd., S. 289.

35 Ebd., S. 288.

36 Ebd., S. 289.

37 Catherine Bell: *Ritual Theory, Ritual Practice*. Oxford 1992, S. 47.

Wie wir aus ethnografischer Forschung wissen, lösen sich Probleme der Position und Macht nicht unbedingt auf, nur weil wir anstatt fremder Kulturen unsere eigenen Gesellschaften erforschen.³⁸ Betrachtet man Hackathons unter Ritualperspektive, so unsere These, ist es schwierig, diese ausschließlich funktional als (Herrschafts-)Instrument in der „New Economy“ zu verstehen. Vielmehr kommen in der theoretischen Empirie auch die Agency der Beteiligten sowie ihre Fähigkeiten, gesellschaftliche Probleme zu bearbeiten, in den Blick.

Rituelle Praktiken auf Hackathons

Hackathons haben in der Regel einen sehr vergleichbaren Ablauf, der auch in dem in Abb. 1 aufgeführten Zeitplan exemplarisch zu erkennen ist. In den Zeitplänen sind typische Programmpunkte vordisponiert, in dem Beispiel recht dicht getaktet, was nicht immer so ist. Charakteristisch für Hackathons ist die Art der Programmpunkte: Nach der Eröffnung folgt ein Ideenpitch mit Teambuilding zu den „Challenges“ des Hackathons, es schließen sich Phasen des „Hackings“ im Team an, dazwischen gibt es Inputreferate oder Workshops sowie Verpflegungen, am Ende erfolgt der „Abschlusspitch“ mit der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit, die dann von einer Jury bewertet und ausgezeichnet wird.

Die Hackathonpläne geben zwar eine Struktur vor, deren Durchführung jedoch situiert gemeistert wird. Hier lassen sich einerseits rituelle Praktiken im Übergang von einem Programmpunkt zum nächsten finden, andererseits im Vollzug der einzelnen Punkte. Dies zeigen wir im Folgenden beispielhaft durch Praktiken des Einschwörens auf den Hackathon und dessen Beschließen, die ihn als eine außergewöhnliche und besondere Veranstaltung rahmen. Des Weiteren analysieren wir die ritualisierten Praktiken des Moderierens der Abschlusspitches. Während der erste Punkt einen Einblick in das lokale Organisieren der Veranstaltung als Ritual gibt, zeigen wir beim zweiten Interaktionsrituale zwischen den Beteiligten, in denen sie ihre Rollen innerhalb des Hackathons vermitteln.

38 Vgl. Mariza G. S. Peirano: When Anthropology is at Home. The Different Contexts of a Single Discipline. In: *Annual Review of Anthropology* 27, 1998, S. 105–128.

SCHEDULE - NOTE SOME FLEXIBILITY OF TIMINGS**Wednesday 4th July**

9:00	(Pre) Registration activities - Social/Networking - tea and coffee
9:30	Registration
10:00	Opening and Project overview - Challenges and Themes
10:30	Back of Envelope Idea Pitches / Speed Dating & Team Building
11:15	Start Hacking
12:30	Lunch & VR Market
13:30	Hacking
15:00	Ideas presentation
15:30	Tea
16:00	Inspiration
16:15	More Hacking (tea and coffee 17:30)
18:00	First Pitches
19:30	Dinner
20:30	Continue Hacking
22:00	Estimated Close for day

Thursday 5th July

7:30	Breakfast
8:30	Day start - Hacking
10:00	Inspiration - Presentation
10:15	Caffeine boost
10:30	Hacking continues
11:00	Pitch Clinic
12:30	Lunch
13:30	Preparing Pitches
14:30	Teams finalise Pitches
15:00	Tea - Dry Run with coaches
15:30	Demo time 3 minutes with slides 2 minutes Q&A
17:15	Jury board
17:45	Results
18:00- 19:00	Social Media - Closing drinks

Abb. 1: Zeitplan des VR4REHAB UK Hackathon, Quelle: <https://www.nweurope.eu/projects/project-search/vr4rehab-virtual-reality-for-rehabilitation/vr4rehab-news/uk-hackathon-final-schedule/> (Zugriff: 9.12.2024).

Sonderzeit einschwören³⁹

Auf Hackathons werden in kurzer Zeit unterschiedliche und sich weitgehend unbekannte Teilnehmende auf die gemeinsame Bearbeitung eines Themas verpflichtet. Dies geschieht mit verschiedenen rituellen Praktiken, unter anderem als „Einschwören“ auf die besondere, außeralltägliche Zeit des Hackathons. Das Einschwören beginnt bereits vor dem offiziellen Beginn des Hackathons, etwa durch Veranstaltungsankündigungen, E-Mails oder Imagevideos online. Sie antizipieren eine bestimmte Stimmung, eine thematische Fokussierung sowie den Ablauf der Veranstaltung. Jedes Jahr wird beispielsweise online im Vorhinein ein kurzer „Teaser“ für einen städtischen Hackathon veröffentlicht, den wir untersucht haben. In dem Video stimmen die Moderatoren der Veranstaltung, teils gemeinsam mit anderen Beteiligten, auf lockere bis humoristische Weise auf die Veranstaltung ein. Auf der Homepage des Hackathons weist der „Schirmherr“ des Events in einem „Grußwort“ explizit auf die Außergewöhnlichkeit des Events hin:

„Es ist eigentlich vermessen, von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern des [Hackathons] zu verlangen, in nur 36 Stunden zu umsetzbaren Lösungen für unsere Stadt zu kommen. Trotzdem haben die vergangenen vier Jahre gezeigt, dass es tatsächlich möglich ist, eine Idee aus dem Hackathon im Anschluss in die Umsetzung zu bringen. Ich freue mich daher sehr auf den [Hackathon] 2021 und bin als Schirmherr gespannt, welche neuen Prototypen in diesem Jahr entstehen. Es ist bemerkenswert, dass es schon die fünfte Ausgabe dieses partizipativen und gemeinschaftlich aus der Tech-Szene heraus organisierten Hackathons ist, um den uns viele andere Städte beneiden.“⁴⁰

Demnach geht die Sonderzeit des Hackathons im Verhältnis zwischen der gesteckten Zeit und den erarbeiteten Lösungen über normale Leistungen deutlich hinaus. Einerseits werden Zeitrahmen und

39 Der folgende Abschnitt findet sich in längerer Form auch in Berli et al. (im Erscheinen).

40 Veranstaltungswebseite (Zugriff: 18.3.2022).

Ziel der Hackathons zusammengedacht. Das ist andererseits Grund für Antizipation, Vorfreude sowie Stolz für die geteilte Stadtgemeinschaft. Die Sonderzeit geht mit ungewöhnlichen Leistungen und Gefühlen einher. Auch in der Veranstaltung selbst wird der Hackathon als ergebnis- wie erlebnisreiches Ereignis präsentiert. Besonders wichtig sind in diesem Zusammenhang die Eröffnungsreden. So weist ein Veranstalter auf eine außeralltägliche, disruptiv-produktive Persönlichkeitsentwicklung durch Hackathons hin:

„Bitte beachtet unseren Warnhinweis, den wir schon im Vorfeld der Veranstaltung kommuniziert haben: Diese Veranstaltung kann deine Biographie verändern, jedenfalls aber deine Perspektive.“⁴¹

Dies sind nicht nur diskursive Praktiken. Teilnehmende erleben diese Außeralltäglichkeit auf Hackathons. So ist z. B. die „Nachtschicht“ ein fester Bestandteil der Veranstaltungen – und ist anders konnotiert als die Angestelltentätigkeiten im Schichtdienst:

„Es ging komplett über Nacht, also so wie die klassischen Hackathons ja häufig auch sind. [...] Dass wir ja, bis wir dann nicht mehr konnten, gearbeitet haben [und] dann ein paar Stunden Schlaf hatten.“⁴²

Einerseits wird durch den kondensierten Plan Zeitdruck von Veranstaltungsseite erzeugt, andererseits tragen auch die Teilnehmenden zu dessen Ausgestaltung bei. So erzählte ein Team auf einem anderen Hackathon, dass sie sich sehr auf die Nachtarbeit freuen, da es sie an die Anfangszeit ihres Start-ups erinnere, bevor dieses von einer anderen Firma gekauft wurde. Auf Hackathons wird in unterschiedlichen Rhythmen und zu unüblichen Arbeitszeiten gearbeitet. In der zeitlichen Ordnung des Hackathons gelten andere Regeln. Daher kommt den Eröffnungsreden eine große rituelle Bedeutung zu. Sie eröffnen die Einladung zu Abweichungen von der alltäglichen Zeitordnung mit ihrem deutlichen Wechsel von Arbeitszeit und Freizeit.

Das Einschwören findet nicht nur diskursiv statt, sondern auch körperlich und materiell. Unterstützt wird es durch die initiale

41 Vgl. H2, Felddokument – Redemanuskript, Ausschnitt.

42 Vgl. L_W1: Z. 380-384.

Ausgabe von gebrandeten Materialien an die Teilnehmenden am Anfang des Hackathons. Dabei handelt es sich beispielsweise um „Goodie-Bags“, Armbändchen, T-Shirts und Namensschilder, mit denen die Veranstaltung den Teilnehmer:innen auf die Pelle rückt. Ebenso werden die Veranstaltungsräume für die Veranstaltungen temporär dekoriert (und teils umgebaut), sodass Online-Auftritt, lokale Raumgestaltung und körpernahe Materialien ästhetisch ineinandergreifen.

Diese besondere Zeit des Hackathons wird auch rituell beschlossen. Veranstaltungen werden auf spezifische Weise zu Ende gebracht – mit Fotografien, in denen diese Gemeinschaften teils auf ähnliche Weise in Szene gesetzt werden: als fröhliche Gruppe vor der kreativ-anmutenden Veranstaltungsszenerie. Die Fotos sind Teil der professionalisierten Veranstaltungsdokumentation auf Webseiten und Social Media. Die rituelle Inszenierung der Teilnehmenden gleicht einer großen Gemeinschaft, die sichtbar glücklich das „Ritual Hackathon“ durchlaufen und beendet hat.

Abschlusspitches moderieren

Bevor ein Hackathon offiziell mit dem Gruppenfoto beendet wird, findet der Abschlusspitch statt, der den Höhepunkt der Veranstaltung darstellt: In diesem stellen die Teams ihre Ideen vor und werden von Jurys bewertet. Daran wollen wir zeigen, wie die rituelle Dimension der Veranstaltung eng mit den Interaktionen zwischen Moderator:in, Jury, Präsentierenden und Publikum zusammenhängt, die wir mit Erving Goffman als „Interaktionsrituale“ fassen.⁴³ In diesen adressieren sich die Beteiligten gegenseitig über ihr Verhältnis zum Hackathon.

Dies zeigen wir anhand des Abschlusspitches des bereits erwähnten städtischen Hackathons, der 2020 stattfand. Drei Moderatoren führten durch die ca. zweistündige öffentliche Veranstaltung einer städtischen Mehrzweckhalle. In dieser stellten jeweils zwei Mitglieder der zwölf Teams in kurzen (ca. fünfminütigen) Power-Point-Präsentationen nacheinander ihre während des Hackathons erarbeiteten Ideen vor und beantworteten anschließend die Fragen

43 Vgl. Erving Goffman: *Interaction Ritual. Essays on Face-to-Face Behavior*. New York 1967.

der Jurymitglieder. Rebstein et al. sprechen hinsichtlich moderierter Veranstaltungen von einer „Interaktionstriade“ zwischen Moderator:in, Expert:innen und Publikum.⁴⁴ Diese gestaltete sich bei dieser Ausgabe des Hackathons etwas komplizierter, da aufgrund der Covid-19-Pandemie ein Publikum vor Ort nur begrenzt möglich war und dessen Abschlusspitch per Livestream auf YouTube übertragen wurde.⁴⁵ Die Beteiligten in der Halle wechselten entsprechend zwischen der körperlichen Ausrichtung auf einander und auf die Kameras – und damit auch auf das Onlinepublikum.⁴⁶

In dieser Interaktionsordnung lassen sich „Interaktionsrituale“ finden, mit denen sich die Beteiligten als Teilnehmer:innen des Hackathons auf besondere Weise adressierten. In dieser Deutung stützen wir uns auf Erving Goffman, der „interpersonale Rituale“ als einen elementaren Teil alltäglicher Interaktion angesehen hat. So schreibt er:

„The rules of conduct which bind the actor and the recipient together are the bindings of society. But many of the acts which are guided by these rules occur infrequently or take a long time for their consummation. Opportunities to affirm the moral order and the society could therefore be rare. It is here that ceremonial rules play their social function, for many of the acts which are guided by these rules last but a brief moment, involve no substantive outlay, and can be performed

44 Vgl. Bernd Rebstein, Marlen Rabl, Bernd Schnettler: Communicating Knowledge across Language Borders. „Moderating“ as a Communicative Form at Bilingual Social Events among Spanish Speaking Migrants in Bavaria. In: Miriam Busse, Edda Currle, Torsten Kühlmann u. a. (Hg.): *Innovating Qualitative Research. New Directions in Migration, ForMig-Arbeitspapiere*. München 2011, S. 53–70.

45 Dort stand er auch danach weiter für unsere Tele-Datenanalyse zur Verfügung. Durch den dazugehörigen „After-Movie“ erhielten wir einen ergänzenden, klareren Einblick in die Interaktionsordnung vor Ort, der im Livestream selbst nicht gezeigt wird.

46 Ähnlich wie bei einer Fernsehspielshow werden verschiedene Gruppen unterschiedlich adressiert, um auch unterschiedliche Funktionsrollen zu markieren. Vgl. hierzu Tilmann Sutter: *Massenmediale Inklusionsprozesse. Adressierung, Einbeziehung und Beteiligung des Publikums im Fernsehen*. In: *Zeitschrift für Theoretische Soziologie* 2, 2016, S. 182–213.

in every social interaction. Whatever the activity and however profanely instrumental, it can afford many opportunities for minor ceremonies as long as other persons are present.“⁴⁷

Mit diesen zeremoniellen Regeln, oder auch einfach „Etikette“, stellen sich Menschen in Interaktionen gegenseitig als Personen und als angemessene Interaktionspartner:innen her. Die Face-to-Face-Etikette ergänzt Moral und Gesetze: Es werden soziale Bindungen produziert, bestätigt und verändert. Im Detail geht es dabei um gegenseitige „Ehrerbietung“ durch Vermeidungsrituale, wie z. B. Personen angemessen Platz lassen, kleine Gesten wie Grüße, Komplimente, Einladungen, aber auch Benehmen und „Face-Work“. Wichtig ist, dass wir in Ritualen fundamental auf unsere Gegenüber angewiesen sind, die das Benehmen bestätigen – oder ablehnen: In der Interaktion kommt es ständig zur Aushandlung und Reparatur der Etikette und Selbstbilder, auch wenn sie einen Grundkonsens voraussetzen, der sich je nach Kontext unterscheiden kann. Diese Rituale finden nicht nur verbal-körperlich, sondern auch mittels Technik und anderen Dingen statt, die Teil der Interaktionsordnung sind.⁴⁸ Mit diesem veralltäglichten und technisierten Ritualbegriff bekommt man also die Interaktion und verteilte, da soziotechnische Handlungsfähigkeit der Beteiligten in den Blick.

Das zeigen wir nun beispielhaft. Der Abschlusspitch begann mit einer Begrüßung und Vorstellung der Jury durch einen der Moderatoren des Hackathons. Dabei wurden die einzelnen Jurymitglieder nacheinander vorgestellt, durch Nennung ihres vollständigen Namens, ihrer organisatorischen Anbindung und ihrer Expertise. Diese anerkennende Vorstellung wurde durch die wechselnde Körperausrichtung sowie durch den Blickkontakt zu den Vorgestellten und der Kamera durch den Moderator auch rituell vermittelt. Im Gegenzug wechselten dabei auch die Blicke der Jury – angemessen – zwischen Moderator und Kamera-Publikum. Auch die sitzende,

47 Erving Goffman: The Nature of Deference and Demeanor. In: *American Anthropologist* 58 (3), 1956, S. 473–502, hier S. 496.

48 Für die techniksoziologische Deutung von Goffmans Interaktionstheorie siehe Trevor Pinch: The Invisible Technologies of Goffman's Sociology From the Merry-Go-Round to the Internet. In: *Technology and Culture* 51 (2), 2010, S. 409–424.

abwartende Position der Jurymitglieder kann mit Goffman als „Benehmen“ gelesen werden, die Bereitschaft signalisiert, als Jurymitglied für den Hackathon zu handeln. Auffällig an diesem Setting ist auch, dass sowohl Jury als auch Moderator die gleichen Kapuzen-Pullover trugen, durch deren Branding sie sich dem Hackathon zuordneten.

Auch die Präsentierenden werden vor ihrer Präsentation jeweils vom Moderator vorgestellt, diesmal per „Thema“ und „Team“-Name sowie individuell per Vornamen:

„Es geht jetzt los mit unserem ersten von dreizehn Teams. Das Team trägt den schönen Namen ‚[Teamname]‘ und besteht aus [Mike], [Thomas], [Michael] und [Mohammed] und äh, die haben eine smarte App für die Mobilität in [Stadt] gebaut. Ich wünsche jetzt viel Vergnügen mit dem ersten Pitch von [Teamname].“⁴⁹

Der Präsentation wurde nicht nur durch diese Anmoderation, sondern auch durch das soziotechnische Setting buchstäblich die Bühne bereitet. Auf dieser fanden sich neben einem durch ein Veranstaltungsposter dekorierten Rednerpult für den mit Hackathon-Stickern beklebten Laptop zur Präsentation auch gebrandete Pappaufsteller. Hinter dem Pult stellten sich dann jeweils zwei Teammitglieder (der meist größeren Teams) auf, um auf die Kamera ausgerichtet einen vorbereiteten Vortrag zu halten. Manche waren im Hackathon-T-Shirt oder im Team-Outfit gekleidet, andere in Straßenkleidung. Ihr Vortrag wurde typischerweise durch Präsentationsfolien unterstützt, die hinter den Vortragenden zu sehen waren, sowie im Livestream separat übertragen wurden. Die Praktiken wurden so als Ideenpitch erkennbar – und damit auch untereinander vergleichbar und bewertbar gemacht. Pitches suggerieren, kurzgefasst, die Präsentation einer Problemlösung unter anderen, bei der technische Lösungen via Apps bevorzugt werden. Wie Sascha Dickel mit Bezug auf Michaela Pfadenhauer feststellt, geht es in diesem Wettbewerb auch um eine „Kompetenzdarstellungskompetenz“.⁵⁰ Präsentierende beendeten

49 Audiotranskript des YouTube-Videos (14:23–14:41).

50 Vgl. Sascha Dickel: Prototyping Society. Zur vorauseilenden Technologisierung der Zukunft. Bielefeld 2019, S. 97.

durch ein Interaktionsritual (meist ein kurzes „Danke“), das durch die Jury als anwesendes Publikum erst mit Applaus erwidert, anschließend durch anmoderierte Fragen und Komplimente honoriert wurde.

Fazit

Hackathons als Rituale im Geist des neuen Kapitalismus zu kennzeichnen ist plausibel, aber greift sowohl ritualtheoretisch als auch phänomenal zu kurz. Erstens steckt unseres Erachtens im Konzept des Rituals mehr und zweitens ist das Phänomen Hackathon ambivalenter und vielschichtiger. Deswegen haben wir unter Rückgriff auf ein praxistheoretisch und interaktionistisch ausgedeutetes Ritualverständnis den Blick auf die kooperative Arbeit der unterschiedlichen Beteiligten, um das zu vollbringen, gelenkt. Dadurch kommen stärker die Agency und die soziotechnischen Bedingtheiten der Beteiligten an diesem Event zur Geltung.

Zu Beginn eines Hackathons wird eine besondere Gemeinschaft auf Zeit rituell ins Leben gerufen. Das Einschwören auf die Veranstaltung sowie die Betonung ihrer Außeralltäglichkeit im Vorfeld und zu ihrem Beginn bringt performativ die Wochenend-Hacker:innen-Community hervor. So werden recht unterschiedliche Akteur:innen mit verschiedenen Fähigkeiten zusammengebracht und die Veranstaltung als ein sinnstiftendes Ereignis konstituiert. Das obligatorische Gruppenbild am Schluss eines Hackathons dient der Rückbestätigung, etwas Besonderem beigewohnt zu haben und Teil einer Gemeinschaft zu sein.

Die Analyse der Moderation des Abschlusspitches hat gezeigt, wie kompetent sich die Beteiligten wechselseitig als Teilnehmer:innen des Hackathons hervorbringen und wie darin eine Anerkennung der Person sowie ihrer Teilnahme zum Ausdruck kommt. Sowohl verbal-körperlich als auch materiell-technisch wird der Abschlusspitch durch Interaktionsrituale praktisch hervorgebracht. Es geht in der Gemeinschaft nicht nur um die kollaborative oder gar kompetitive Entwicklung von Apps bzw. Prototypen, selbst wenn diese die Grundlage für das Pitchen darstellt. Ein Blick auf diese ausgewählten rituellen Praktiken auf Hackathons macht deutlich, wie dort vergemeinschaftet wird und Interaktionskompetenzen geschult werden. Über diese rituellen Praktiken verbindet sich die Außeralltäglichkeit

der Veranstaltung mit den alltagspraktischen Kompetenzen, die potenziell über die begrenzte Zeit des Hackathons hinausgehen.

Hackathons bring people together to work in teams for a short period of time to find technical solutions to very different problems. This article uses its own empirical research to discuss social and cultural anthropologist Sharon Zukin's thesis of the hackathon as a ritual of the new spirit of capitalism. To this end, it focuses on the ritual practices of the event and argues that a hackathon consists of many small everyday rituals. Two of these are presented as examples.

„Without my iPhone I would be screwed“: Cosmobile Escorts in der globalisierten Sexindustrie – lebensstilistische Experimente männlicher Sexarbeiter im Zeitalter von Mobiltelefonie und internetbasierter Kommunikation

Prolog

Ein Sonntagabend im Sommer 2012, kurz nach 22 Uhr:¹ Ich sitze auf einem ledernen Fauteuil in einem Einzimmerapartment in Berlin-Schöneberg – vor mir ein Tischchen mit gläserner Tischplatte. Auf dem Tisch zwei Gläser, zwei leere und zwei halbleere Bierflaschen – und: ein iPhone. Auf der anderen Seite des Tisches ein zweites Fauteuil, der gerade unbesetzt ist, weil A., den ich seit 18 Uhr leibhaftig kenne, nach vierstündigem Erzählen über seinen Alltag und seine Vita nun an seinem Laptop manipuliert und sich hierzu bäuchlings auf das Kingsize-Bett in der Mitte des Raumes gelegt hat. Es ginge, so erfahre ich, ohne fragen zu müssen, um die Umbuchung eines Fahrscheins für eine in zehn Tagen geplante Bahnfahrt von Amster-

1 Zum Folgenden: Feldnotizen zum Gespräch mit A. (2012) – wenn nicht anders gekennzeichnet. Hier und gelegentlich im Folgenden bediene ich mich des ethnografischen Präsens, weil ich mir im Moment des Schreibens die seinerzeitige Situation vergegenwärtige. Einwände gegen diese Form des Schreibens sind mir bekannt – siehe hierzu: Johannes Fabian: *Time and the Other: How Anthropology Makes its Object*. New York 2014 [1983], S. 78 und S. 80 ff.; ders.: *Presence and Representation: The Other and Anthropological Writing*. In: *Critical Inquiry* 16 (4), 1986, S. 753 ff. Gleichwohl schließe ich mich Hastrups Argumentation an, denn:

dam nach Paris. Die Sache zieht sich in die Länge, was mir Zeit gibt, das tadellos aufgeräumte Apartment einem zweiten und dritten Blick zu unterziehen. Sehen kann ich unter anderem: Einen Reisekoffer der Marke Rimowa, eine Reisetasche aus dem Haus Louis Vuitton und am Ende der Küchenzeile einen Einkaufsbeutel aus der Lebensmittelabteilung des KaDeWe. Auf der Konsole am Kopfende des Betts steht eine ausgetrunkene Flasche Veuve Clicquot Brut, die einer einzelnen Zantedeschia als Vase dient. Und wenn mein Blick auf das Bett fällt, auf dem A. mit der Website der französischen Staatsbahn kämpft, so gibt der Bund seiner ultraleichten Jogginghose den Blick auf den Bund einer Unterhose der US-Marke 2XIST frei. Man sieht: Hier hat sich jemand eingerichtet – nicht auf Dauer, aber für länger als eine Nacht. Man sieht weiter: Dieser Jemand hat Zugang zur globalisierten Konsumkultur der *upper middle class*. Nicht zuletzt sieht man: Dieser Jemand legt Wert auf Markenunterwäsche, die männliche Reize akzentuiert. Was man nicht sieht, was ich aber in den vorangegangenen vier Stunden gehört habe: A. sei 21 Jahre alt, habe eine höhere Schulbildung genossen, eine Verwaltungsfachschule absolviert und werde im Herbst 2012 ein Studium der Psychologie aufnehmen. Was man ebenfalls nicht sieht, was ich aber schon wusste, als ich A. über den Instant Messenger seines Profils auf einer Website einige Stunden vor unserer leibhaften Begegnung kontaktiert hatte: A. identifiziert sich als schwuler Mann und bietet vergütete soziale, emotionale und explizit sexuelle Dienstleistungen für Männer an, die männliche Gesellschaft suchen und: Sex mit Männern haben.²

„It is true that difference has been conceived of as temporal distance in great parts of anthropology, and we must be highly critical of this kind of distancing. But once we have acknowledged this, we may also read the ethnographic present as an implication of the shared time. Using the ethnographic present is to speak from the center of another time-space, which existed only at that fleeting instant when the ethnographer impressed herself upon the world of the others – and changed it.“ Kirsten Hastrup: *The Ethnographic Present: A reinvention*. In: *Cultural Anthropology* 5 (1), 1990, S. 45–61, hier S. 51.

- 2 Der Begriff zielt darauf ab, Cismänner zu erfassen, die – ungeachtet ihres sexuellen Selbstverständnisses – Sexualkontakte mit anderen Cismännern haben. Siehe z. B. Rebecca M. Young, Ilan P. Meyer: *The Trouble With ‚MSM‘ and ‚WSW‘: Erasure of the Sexual-Minority Person in Public Health Discourse*. In: *American Journal of Public Health* 95 (7), 2005, S. 1144–1149.

2012 ist A. in Berlin, für 100 Euro in der Stunde bzw. 500 Euro pro Nacht zu haben – nicht für alles, aber doch für Begleitungen zu sozialen Anlässen und Kulturveranstaltungen und für eine Reihe sexueller Praktiken, und wenn es ernst wird: stets safe.³

Zwei Wochen lang habe sich A. in Berlin aufgehalten. Zuvor sei er jeweils zwei bis drei Wochen in Paris, in der schweizerischen Romandie, in Zürich, Wien und Prag gewesen. Schließlich werde A. nach der unmittelbar bevorstehenden Abreise nach Amsterdam und einem eineinhalbwöchigen Aufenthalt dortselbst an den Ausgangspunkt seiner Europatour, Paris, zurückkehren, dort ein Flugzeug besteigen und an den Ort reisen, der im legalen Sinn Ort seines ständigen legalen Aufenthalts sei: eine Großstadt in Mexiko. Aber was ist schon ein ständiger Aufenthaltsort im Sinne amtlicher Papiere im Fall einer Person, die sich schon das zweite Jahr in Folge rund sechs Monate in verschiedenen Städten in Europa, in den USA und Kanada aufhält und diesen multilokalen Lebensstil über sechs Jahre hinweg beibehalten wird? Und was ist überhaupt Verortung im Fall eines spätmodernen Subjekts, dessen ‚Identität‘ als ‚dezentriert‘⁴ oder ‚fraktal‘⁵ zu bezeichnen ist? Schließlich ist A., wie ich es in Ansätzen schon bei unserer ersten Begegnung im Sommer 2012 und im Laufe der folgenden Jahre immer besser verstanden habe, zugleich geografisch, sozial und kulturell verortet als Sohn bildungsnaher, der Mittelklasse zuzuordnender Eltern, als zielstrebig und bildungsbeflüssener Student an mexikanischen Bildungseinrichtungen, als gleichgeschlechtlich orientierter Mann, der sich unter den in Mexiko gegebenen Umständen eher diskret in der ‚Szene‘ bewegt, in den Clubs und Bars von Paris, Wien oder Amsterdam indessen selbstsicher und extrovertiert auftritt, als kompetenter Besucher europäischer Museen,

3 Internetprofil von A., Sommer 2012.

4 Stuart Hall: Die Frage der kulturellen Identität. In: Ders.: Rassismus und kulturelle Identität. Ausgewählte Schriften 2. Hamburg 1994, S. 180–222, hier S. 180, 218 f.

5 Gemeint im Sinne des Kulturgeografen Cresswell, wonach ein Subjekt in verschiedenen geografisch, sozial und kulturell definierten Kontexten („landscapes of practice“) unterschiedliche Lebensentwürfe realisiert, die seine Selbstwahrnehmung gleichermaßen herausfordern und erweitern. Tim Cresswell: Landscape and the obliteration of practice. In: Kay Anderson, Mona Domosh, Steve Pile, Nigel Thrift (Hg.): Handbook of Cultural Geography. London 2003, S. 269–281.

als konsumfreudiger Mensch mit guten Kenntnissen dessen, was im globalen Norden und Westen angesagt ist, und als eine Person, die für sich entschieden hat, die Kosten ihres aufwändigen Lebensstils zu bestreiten, indem sie Sexarbeit leistet – hauptsächlich im globalen Norden und Westen, gelegentlich auch in Mexiko.

A. ist nicht der erste Sexarbeiter gewesen, der mir in meinem Leben begegnet ist. Aber er war der erste, bei dem etwas zustande kam, das den Begriff ‚narratives Interview‘ rechtfertigt. Gegenüber zweifelnden Dritten hat A. die Echtheit meiner Person und meines Interesses bestätigt und wirkte somit bei der Rekrutierung von Gesprächspartnern als *door opener*. Zudem habe ich mich mit A. 2013 zehn Tage in Paris und je eine Woche in Wien und Berlin aufgehalten und das Experiment gewagt, den europäischen Alltag von A. ein Stück weit mit zu (er-)leben.⁶ Und indem ich mit A. bis zu dessen in Paris gefeierter „sex work retirement party“⁷ im Herbst 2017 beinahe jährlich mindestens einmal zusammenkommen konnte, hatte ich auch die Gelegenheit, den Verlauf einer Escort-Karriere bis zu dem Moment zu verfolgen, als A. sagte: „I’m just tired of sleeping with everybody.“⁸

Forschen über globalisierte Sexarbeit

Zwischen Juni 2012 und Oktober 2018 habe ich mit zwölf Escorts Interviews geführt, die ich für nennenswert erachte.⁹ Mit einigen Akteuren konnte ich in diesem Zeitraum mehr als einmal sprechen. Mit zwei Akteuren konnte ich die Inhalte der seither entstandenen Papiere diskutieren. Nur bei wenigen Akteuren vermag ich zu sagen,

6 Dieses Experiment war nicht der Hoffnung geschuldet, etwas aus der Perspektive von A. miterleben oder mitfühlen zu können. Vielmehr ging es mir darum, aus meiner Wahrnehmung konkreter raumzeitlicher Situationen heraus zielgerichteter nach den Handlungen und dem Erleben von A. fragen zu können.

7 Textnachricht von A., 2017.

8 Feldnotizen zum Gespräch mit A. (2017).

9 Für nicht nennenswert erachte ich hier sechs Gespräche, die den Charakter kurzer Befragungen hatten und lediglich holzschnittartige Antworten hervorbrachten.

wie sich ihr Leben seit unserer letzten Begegnung entwickelt hat.¹⁰ Um eine klarere Vorstellung zu entwickeln, wie sich Arbeits- und Lebenswelten männlicher Escorts vor dem digitalen Zeitalter gestalteteten, habe ich zudem 2023 mit zwei Männern gesprochen, die in Wien beziehungsweise in München in den 1980er- und 1990er-Jahren als Escorts aktiv waren.

Informell gesprochen habe ich in den letzten Jahren überdies mit einem mir bekannten Datenschutzbeauftragten eines deutschen Großunternehmens – auch vor dem Hintergrund der im Fach geführten Diskussionen über den Umgang mit Forschungsdaten.¹¹ In der Abwägung der Güter Nachvollziehbarkeit der Datensammlung und Schutz der Daten einer auch vulnerablen Personengruppe, der ich Anonymität und Sorgfalt im Umgang mit Informationen zugesichert habe, bin ich zu dem Schluss gekommen, bei der Offenlegung von Daten, die eine Identifizierung der beforschten Subjekte in den Bereich des Möglichen rücken, Zurückhaltung zu üben. Einer bereits zuvor verbreiteten Praxis im Kontext mit Forschungen über heikle Themen und mit vulnerablen Gruppen folgend, erstreckt sich diese Zurückhaltung auch auf die Nennung der Namen von Internetplattformen.¹²

Ausgelöst wurde mein Interesse an männlichen Escorts von Ausführungen der Mitarbeitenden von Subway, einer Berliner

- 10 Das Feld ist ein ephemeres: Internetprofile werden erstellt und eine Zeit lang genutzt, werden pausiert, gelöscht und gegebenenfalls neu erstellt. Anschlüsse von Mobiltelefonen und E-Mail-Adressen werden mitunter nur eine begrenzte Zeit genutzt. Folglich war es mir nur bei einer Minderheit der Interviewpartner möglich, den Kontakt längerfristig aufrechtzuerhalten.
- 11 Siehe hierzu: Sabine Imeri: Ordnen, archivieren, teilen: Forschungsdaten in den ethnologischen Fächern. In: Österreichische Zeitschrift für Volkskunde 121 (2), 2018, S. 213–243, hier S. 221; Katrin Amelang, Cornelia Eisler, Sabine Imeri u. a.: DGEKW-Positionspapier zu Forschungsdatenmanagement. Oktober 2023. Online unter: https://dgekw.de/wp-content/uploads/2023/11/DGEKW_Positionspapier-FDM_2023.pdf (Zugriff: 4.12.2023).
- 12 Siehe z. B. Afsaneh Razi, Karla Badillo-Urquiola, Pamela J. Wisniewski: Let's Talk about Sext: How Adolescents Seek Support and Advice about Their Online Sexual Experiences. In: Regina Bernhaupt, Florian Mueller, David Verweij, Josh Andres (Hg.): CHI'20: proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. New York 2020, S. 1–13.

Gesprächspartner	Interview(s)	Legale Verortung
A. (21) Escort, Student, Stundensatz: € 100–200 (nach Arbeitsort und Marktlage)	2012 (Berlin), 2013 (Paris, Wien, Berlin), 2014 (Strasbourg), 2015 (Wien), 2017 (Paris), 2018 (Paris)	<i>Mexiko</i> , dort auch Sexarbeit. Push: Keine richtige Schwulensze- ne, Langeweile
B. (24) Escort, Pornodarsteller, Stundensatz: € 100	2012, Berlin	<i>Ecuador</i> , dort gelegentlich Sexar- beit. Push: Langeweile, unattraktiv für LGBTQ*
C. (20), Escort, Stundensatz: € 100–150	2012 (Zürich), 2013 (Stuttgart), 2019 (Berlin)	<i>Rumänien</i> , dort keine Sexarbeit, Push: Schmutzig, arm, konservati- v, homophob, Langeweile
D. (22), Escort, Studienwunsch Stundensatz: € 120–200	2012 (Zürich)	<i>Portugal</i> , dort gelegentlich Sexarbeit. Push: Langeweile, unattraktiv für Schwule
E. (20), Escort, Gogo Dancer, Studienwunsch, Stundensatz: € 120–200	2012 (Köln) 2016 (Berlin)	<i>Spanien</i> , dort keine Sexarbeit. Push: „schönes Land, aber nur im Urlaub“, Langeweile
F. (23), Escort, abgebrochenes Studium, Stundensatz: € 100	2012 (Stuttgart)	<i>Spanien</i> , dort nur selten Sexarbeit. Push: Langeweile, unattraktiv für Schwule
G., (19), Escort, Studienwunsch, Stundensatz: € 120–150	2012 (Wien), 2018 (Graz)	<i>Ungarn</i> , dort keine Sexarbeit. Push: Homophobie
H. (20), Escort, Model Stundensatz: \$ 600–800	2013 (Wien), 2014, Istanbul, 2017 (Bilbao)	Staat in <i>Osteuropa</i> , dort keine Sex- arbeit. Push: „Schön, aber arm“, kalter Winter, Homophobie.
I. (24), Escort, Student, Stundensatz: € 100–150	2014 (München)	Staat in <i>Asien</i> , dort keine Sexar- beit, Studienaufenthalt in EU- Staat, dort keine Sexarbeit
J. (20), Escort, Studienwunsch Stundensatz: £ 150	2015 (London)	Staat in <i>Südamerika</i> , dort keine Sexarbeit. Push: Langeweile
K. (28), Promotionsstudent, Escort	2017 (Deutschland)	<i>Deutschland</i> , dort selten Sexarbeit. Push: Langeweile
L. (58), Freiberufliche Tätigkeit	3.3.2023 (Wien)	Wien, dort Escort in den 1980er-/90er-Jahren, standort- treu, gelegentlich Reisebegleiter
M. (63), Zahntechniker	11.2.2023 (Bayern)	Bayern, Escort in München 1980er-Jahre, standorttreu, gelegentlich Reisebegleiter

Hinweise: Die Altersangabe bezieht sich auf den Zeitpunkt der ersten Begegnung. Die Push- und Pull-Faktoren wirken eindeutiger, als sich die Wirklichkeit darstellt. Das Argument Verdienst wird nur benannt, wenn im ‚Anderswo‘ finanzielle Reserven für am Ort des legalen Aufenthalts verbrachte Lebensphasen gebildet werden.

„Anderswo“	„Später“ (2017–2024)
A, D, CH, F, NL, CZ, CAN, USA, div. Reiseziele als Begleiter Pull: (Queer-)Tourismus, Kulturtourismus	Psychologe, voll erwerbstätig, wiederholte Diskussion der Arbeitsergebnisse bis 2023
D, CH, F, NL, USA Pull: (Queer-)Tourismus	–
A, D, CH Pull: Queer-Tourismus, Verdienst	Bartender und <i>Onlyfans</i> -Modell in Berlin (2018), Gastronom in Rumänien (2019)
D, CH, F, NL, GB Pull: Queer-Tourismus, Verdienst	–
A, D, CH, F, NL, I Pull: „In D. zu Hause“	<i>Onlyfans</i> -Modell (2020)
A, D, CH, F, NL, GB Pull: Queer-Tourismus, Verdienst	Studium wieder aufgenommen und abgeschlossen (2018)
A, D Pull: Queer-Tourismus, Verdienst	–
Naher Osten, F, D, A, E Pull: Tourismus, Verdienst, sex. Präferenz	Model (2017)
A, D, CH, NL, B, F, DK, S, N Pull: Verdienst, (Queer-)Tourismus	–
F, GB, IRL Pull: (Queer-)Tourismus, Verdienst, Spracher- werb	–
AUS, USA, div. Fernreiseziele als Begleiter Pull: Fernweh	Promotion abgeschlossen, gelegentliche Diskussionen der Arbeitsergebnisse
–	–
–	–

Streetwork-Einrichtung, die Sozialarbeit für junge Männer leistet, die im öffentlichen Raum und in einschlägigen Lokalen offline ‚anschaffen‘ gehen: Anlässlich von Besuchen mit Exkursionsgruppen wurden die Studierenden und ich Anfang der 2010er-Jahre stets auf die Mobilisierung von Sexarbeitenden hingewiesen.¹³ Inspiriert wurde der spezifische Fokus meines Interesses von Binnies kulturgeografischer Arbeit über die Globalisierung der Sexualitäten¹⁴ und von Arbeiten aus den Queer Mobility Studies, die Anfang der 2000er-Jahre Tourismus- und Migrationsbewegungen nichtheteronormativ lebender Bevölkerungsgruppen fokussierten.¹⁵

Fasziniert hat mich der Gedanke, dass die cosmobilen Escorts einen „non-elitist [...] ‚subaltern‘ cosmopolitanism from below“ leben.¹⁶ Gemeint ist damit ein von Weltläufigkeit, Mobilität und Teilhabe an der Konsumkultur der Mittelklassen des globalen Nordens/Westens gekennzeichneter Lebensstil, der den Akteuren ‚eigentlich‘ nicht ‚zukommt‘ – weil sie jung und zum Teil im legalen Sinne an den europäischen oder globalen Peripherien verortet sind und weil dieser Kosmopolitismus durch Sexarbeit finanziert wird, die vielerorts gesetzlich reguliert und gesellschaftlich nicht (vollumfänglich) anerkannt ist. Folglich kann dieser Kosmopolitismus als nicht elitär,

- 13 Mobil sind heute Sexarbeitende jeglichen Geschlechts, jeder ‚Herkunft‘, jeglicher Klasse und aller Bildungsniveaus. Die Einrichtung Subway widmet sich indessen fast ausschließlich jungen männlichen Sexarbeitenden, die unter prekären Verhältnissen in Berlin tätig sind (wohnsitzlos, geringe Sprachkenntnisse, wenig Erwerbsalternativen etc.), und hat mit Sexarbeitenden des Escort-Segments wenig praktische Berührungspunkte. Zu Subway siehe <https://subway-berlin.de/> (Zugriff: 12.1.2024).
- 14 Dem Autor bin ich für Kooperation bei mehreren Tagungspanels und persönlichen Austausch zu Dank verpflichtet. Jon Binnie: *The Globalization of Sexuality*. Thousand Oaks 2004.
- 15 Siehe z. B. Eithne Luibhéid, Lionel Cantú (Hg.): *Queer Migrations: Sexuality, U.S. Citizenship, and Border Crossings*. Minneapolis 2005; Eithne Luibhéid: *Queer/Migration: An Unruly Body of Scholarship*. In: *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies* 14 (2/3) 2008, S. 169–190; Martin F. Manalansan IV: *Global Divas. Filipino Gay Men in the Diaspora*. Durham 2003; Jasbir Puar: *Circuits of Queer Mobility: Tourism, Travel, and Globalization*. In: *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies* 8 (1/2) 2002, S. 101–137.
- 16 Nicola Mai: *Embodied cosmopolitanisms: The subjective mobility of migrants working in the global sex industry*. In: *Gender Place and Culture: A Journal of Feminist Geography* 20 (1), 2012, S. 1–18, hier S. 5.

im sozialen ‚Unten‘ verortet und als subaltern begriffen werden.¹⁷ Geleitet wurde mein Blick auf die Akteure durch den Gedanken, dass zumindest ein Teil von ihnen eine fraktale Queerness in dem Sinne lebt, dass sie etwa an einem Ort – bedingt durch äußere Umstände – mit ihrer Sexualität und/oder mit ihrer Tätigkeit in der Sexindustrie diskret umgehen, während an einem anderen Ort genau diese Seiten der eigenen Identität akzentuiert werden.¹⁸

Herausgefordert fühlte ich mich durch wissenschaftliche und populäre Statements, die dem Abolitionismus das Wort reden und dies – stets mit heteronormativ geleitetem Fokus auf Frauen als Sexarbeitende – unter anderem damit begründen, dass Sexarbeit keine Arbeit sein könne, da sie angeblich nie freiwillig aufgenommen und praktiziert werde.¹⁹ Als hilfreich erwies sich im Arbeitsprozess die Lektüre von Ruhnes Aufsatz über den Zugang zum Forschungsfeld ‚Prostitution‘²⁰, von Lautmanns Ausführungen über *Probleme mit der Problemsoziologie*²¹, besonders aber von Ortner's Diskussion über *Dark Anthropology and its others*.²² Am Ende sollte es mir aber nicht darum gehen, den zahlreichen der Problemsoziologie oder der dark anthropology zuzuordnenden Arbeiten über Prostitution eine blauäugige

17 Siehe ebd. sowie Nicola Mai: Between Embodied Cosmopolitanism and Sexual Humanitarianism. In: Lisa Anteby-Yemini, Virginie Baby-Collin, Sylvie Mazzella (Hg.): Borders, Mobilities and Migrations: Perspectives from the Mediterranean 19–21st Century. Brussels 2014, S. 175–192.

18 Ebd.

19 Stellvertretend für die zahlreichen Stimmen, die in diese Richtung argumentieren, sei auf die deutsche Initiative #rotlichtaus verwiesen: <https://rotlichtaus.de/> (Zugriff: 27.11.2023). Sozialwissenschaftliche Stimmen, die eine Richtung des Feminismus repräsentieren und ähnlich argumentieren, finden sich in: Feministisches Bündnis (Hg.): Was kostet eine Frau? Eine Kritik der Prostitution. Aschaffenburg 2020. Siehe hierin besonders: Hanna Vatter: Prostitution: Die Frau als Ware im Neopatriarchat, ebd., S. 15–48.

20 Renate Ruhne: Forschern im Feld der Prostitution. In: Soziale Probleme 19 (1) 2008, S. 72–89.

21 Rüdiger Lautmann: Probleme mit der Problemsoziologie. In: Soziale Probleme 17 (1) 2006, S. 54–62.

22 Als „dark anthropology“ bezeichnet Ortner eine Forschungsperspektive, „that emphasizes the harsh and brutal dimensions of human experience, and the structural and historical conditions that produce them“. Sherry B. Ortner: Dark Anthropology and its Others. In: HAU: Journal of Ethnographic Theory 6 (1) 2016, S. 47–73, hier S. 49.

der „anthropology of wellbeing“²³ zuzuzählende Gegenerzählung anheimzustellen, sondern darum, Erzählungen zu entwickeln, die in Rechnung stellen, dass die von jungen Männern autonom aufgenommene Sexarbeit eine Möglichkeit sein kann, unter gegebenen Bedingungen individuelle Bedürfnisse nach Mobilität, Teilhabe an schwulem ‚Szeneleben‘ an bestimmten (Sehnsuchts-)Orten und an der Konsumkultur des globalen Nordens/Westens zu realisieren. Die Summe aus diesen Vorteilen verstehe ich im Sinne von Böckenkamp als „psychisches Einkommen“²⁴, das durch die Sexarbeit erzielt wird. Dies so zu erzählen halte ich für gerechtfertigt, weil wir es nicht mit trafficking und Zwangsprostitution, sondern mit jungen Erwachsenen zu tun haben, die für sich die Entscheidung getroffen haben, eine Phase ihres Lebens als Vagabundierende, Flanierende, Konsumierende, party people, Studierende, Sexarbeitende, Suchende oder Sich-Orientierende in einem Hier *und* in einem Anderswo zu leben und sich hierbei sozial und kulturell multilokal verorten.

Vor diesem Hintergrund habe ich in den letzten Jahren zu verschiedenen Gelegenheiten Facetten dessen aufgezeigt, was mich das Feld gelehrt hat: Ich habe gezeigt, dass die Multilokalität der beforschten Akteure als ein „Unterwegssein zwischen Wollen, Müssen und Dürfen“ begriffen werden kann.²⁵ Ich habe darauf hingewiesen, dass die Sozialbeziehungen der beforschten Gruppe – auch mit Dienstleistungsnehmern – vielschichtiger sind, als vielleicht vor schnell unterstellt wird.²⁶ Ich habe die Intimbeziehungen der Akteure im Kontext jüngerer Polyamorie-Debatten diskutiert, gezeigt, dass

23 Edward Fischer: *The Good Life: Aspiration, Dignity and the Anthropology of Wellbeing*. Stanford 2014.

24 Ich teile nicht alle Argumente Böckenkamps, den Begriff halte ich aber für tragfähig. Gérard A. Böckenkamp: *Ökonomie der Sexualität. Von der Liebesheirat bis zur Sexarbeit*. München 2015, S. 14 f.

25 Peter F. N. Hörz: „Zürich ist die teuerste Stadt, und Weihnachten in Zürich ist das Beste“: Männliche Escorts unterwegs – ethnografische Skizzen zu einer multilokal mobilen Lebensweise. In: *Voyage: Jahrbuch für Reise- und Tourismusforschung* 2014, S. 108–123, hier S. 114 ff.

26 Vgl. Peter F. N. Hörz: Vertikale Sozialbeziehungen mobiler männlicher Escorts. In: *Hamburger Journal für Kulturanthropologie* 6, 2017, S. 91–110.

auch vergüteter Sex als guter Sex empfunden werden kann²⁷ und die Feldsituation bei meinen Begegnungen theoretisiert.²⁸

Worüber ich indessen bislang nur beiläufig gesprochen habe, ist der Umstand, dass es multilokal lebende Escorts nicht geben könnte, ohne die digitalen Hilfsmittel, die den Akteuren in der Phase meiner Feldarbeit zur Verfügung standen: Internet, Instant-Messaging-Dienste, Mobiltelefonie, internetbasierte Dienstleistungen und internetbasiert vermittelte Inhalte. Diese Voraussetzungen standen in meiner Arbeit nie im Fokus. Sie waren „im Sinne einer Querschnittsdimension für eine umfassende[re] Alltags- und Kulturanalyse“²⁹ selbstverständlicher Teil dessen, was ich gesucht, gefunden, gesagt und geschrieben habe. Nicht hauptsächlich relevant, aber relevant als Requisiten einer mit mobilisierter Sexarbeit korrespondierenden „Assemblage“ oder besser: einem „agencement“ aus Menschen und technischen Systemen.³⁰

- 27 Vgl. Peter F. N. Hörz: „When I buy a round of drinks for others in a bar, a dozen attractive and successful men flatter me. But if they knew how I earned the money for the drinks, they would most likely regard me as scum“: Some ethnographic notes on the cosmopolitan gay escort. 1st Non-Monogamies and Contemporary Intimacies Conference, Lissabon, 25.–27.9.2015.
- 28 Vgl. Peter F. N. Hörz: Peter, Paul und ihr eigenartiges Verhältnis: Über das ethnografische Subjekt, sein gegenüber und das Dazwischen: Zur Methode der ethnografischen Feldforschung. 9. Jahrestagung der AG Populärkultur und Medien in der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM), Popkongress 2017, Innsbruck, 2.–4.2.2017; ders.: „Thank God, he’s not trying to help me“: Reflections on an ethnographic research on the lived-in world of highly mobile same-sex oriented male escorts and the omnipresent idea of ‚solidarity‘ in the research field of sex work. World Solidarities, IUAES 2019 Inter-Congress, Poznań, 27.–31.8.2019.
- 29 Klaus Schönberger: Persistenz und Rekombination: Digitale Kommunikation und soziokultureller Wandel. In: Zeitschrift für Volkskunde 111 (2), 2015, S. 201–212, hier S. 202.
- 30 Der Hinweis auf DeLeuze und Guattari ist gesetzt. Geboten erscheint auch der Hinweis auf Nail, der Missverständnisse hinsichtlich des Begriffs „assemblage“ herausgearbeitet und darauf verwiesen hat, dass im französischen Original von „agencement“ die Rede ist, und dass der im anglophonen (und deutschsprachigen) Raum gebrauchte Begriff „Assemblage“ nicht vollumfänglich der Wortbedeutung von „agencement“ entspräche. Dies ist insofern von Relevanz, als dieser Begriff das Wirken der Akteure akzentuiert, welche die Arrangements schaffen. Gilles DeLeuze, Félix Guattari: A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia. Minneapolis 1987; Thomas Nail: What is an Assemblage? In: SuStance 46 (1), 2017, S. 21–37.

Konstitutiv für die Herausbildung des portraitierten Lebensstils ist die Digitalisierung der Alltage aber auch in einem weiteren Sinne – denn: Im Zusammenwirken mit dem Wachstum der (auch auf Sexualität bezogenen) Unterhaltungs- und Freizeitindustrie und dem auf Sexualitäten bezogenen Tourismus haben internetbasiert vermittelte Inhalte zu einem barrierearmen Zugang zu Angeboten der Sexindustrie, zu deren verstärkter Sichtbarkeit und damit, zumindest ein Stück weit, zu deren Normalisierung geführt.³¹ Nicht zuletzt bietet die internetbasierte Kontaktaufnahme mit den Dienstleistungsnehmern die Voraussetzung für ein vergleichsweise sicheres Arbeiten: Schließlich bleiben hier bislang unbekannte Menschen zu der Sexarbeit verrichtenden Person zunächst noch auf Distanz, und es kann aufgrund von (Video-)Chats oder Bildertausch mit der fremden Person abgewogen werden, ob diese offline getroffen wird oder nicht.³²

Leben hier und dort, analog und digital

Wie schon eingangs deutlich wurde, ist das iPhone bei A. stets mit dabei, der Laptop selten weit weg. Denn die gesamte Organisation von Arbeit und Freizeit, die Mobilität zwischen dem Ort seiner legalen Zuordnung und verschiedenen Orten im Anderswo wird mit diesen Hilfsmitteln organisiert: Hotelzimmer und Apartments werden online gebucht, konsumkulturell und touristisch bedeutsame Informationen werden online eingeholt, was freilich kein spezifisches Merkmal der beforschten Gruppe ist, sondern das konstitutive Merkmal der „Generation Easyjet“³³. Ebenfalls kein spezifisches

31 Barbara G. Brents, Teela Sanders: Mainstreaming the Sex Industry: Economic Inclusion and Social Ambivalence. In: *Journal of Law and Society* 37 (1), 2010, S. 40–60; Teela Sanders, Jane Scoular, Rosie Campell et al.: *Internet Sex Work: Beyond the Gaze*. London 2017, S. 2.

32 Feldnotizen zu Gesprächen mit: A. (2012, 2013), C. (2012), E. (2012), H. (2012), K (2017). Dass es mit der Digitalisierung der Kontaktaufnahme zu einem Rückgang bei Kontaktanbahnungen in (halb-)öffentlichen Räumen kam, wie Ryan behauptet, halte ich für denkbar, zweifle aber daran, dass sich dies mit Zahlen belegen ließe. Paul Ryan: *Male Sex Work in the Digital Age*. Cham 2019, S. 4.

33 Der Begriff hat zwei Bedeutungen: Einerseits wird er genutzt, um das in kürzester Zeit ausgebildete Flugpersonal der gleichnamigen low-cost

Merkmal der in Rede stehenden Gruppe, sondern weiter Teile nichtheteronormativ lebender Bevölkerungsgruppen ist die Internetrecherche zu queertouristischen Informationen: Klar ist, dass im analogen Zeitalter schon die Fragen ‚wohin?‘ und ‚wann?‘ bei Weitem nicht so schnell hätten beantwortet werden können wie heute.³⁴ Und dass Unterkünfte, Fahr- und Flugscheine, mittels internetbasierter Distributionssysteme kostengünstiger und schneller gebucht (und storniert) werden können als im analogen Zeitalter, ist für all jene evident, die noch im Reisebüro Schlange standen.

Ein spezifisches Merkmal (männlicher) Escorts hingegen sind jene bis zu einem gewissen Grad individuell gestaltbaren Profile auf jenen Internetplattformen, auf welchen vergütete sexuelle Dienstleistungen angeboten werden: Auf diesen Profilen werden mittels Text- und Bildsprache Informationen über körperliche Merkmale, individuelle Fähigkeiten und die Bandbreite der angebotenen Dienstleistungen vermittelt.

Auf mindestens einer dieser Plattformen, die einer kapitalistischen Logik folgen und sich über Werbung – zum Teil auch über Beiträge der Profilersteller – finanzieren³⁵, waren zum Zeitpunkt meiner Begegnungen alle beforschten Akteure präsent. Und stets stellte ein solches Profil das einzige Dokument ihrer Escort-Tätigkeit

airline zu bezeichnen, andererseits um Angehörige europäischer Mittelklassen zu kennzeichnen, die mit der Selbstverständlichkeit günstigen Fliegens aufgewachsen sind. Letztere Bedeutung ist gemeint. Anna Müller, Nicole Krättli: Klimadebatte: Die ‚Generation Easy Jet‘ schämt sich plötzlich zu fliegen. In: Neue Zürcher Zeitung, S. 21, 9.2.2019.

- 34 Gedruckte schwule Reiseführer wie den mehrsprachig erschienenen „Spartacus“ gibt es seit Anfang der 1970er-Jahre. Ihre Nutzung setzte das Wissen um ihre Existenz voraus und erforderte die Bestellung im Buchhandel. Bei nur jährlicher Erscheinungsweise war der Aktualitätswert vergleichsweise gering. Zur Historie des Führers siehe Christopher Ewing: Translating Sex: ‚Spartacus‘ and the Gay Traveler in the 1970s. In: German Historical Institute Washington: History of Knowledge: Research, Resources, and Perspectives. Online unter: <https://historyofknowledge.net/2017/04/10/translating-sex-spartacus-and-the-gay-traveler-in-the-1970s/> (Zugriff: 28.11.2023).
- 35 Einige Plattformen bieten zahlenden Mitgliedern z. B. die Verifizierung ihres Profils an, während unverifizierte Profile unentgeltlich angeboten werden.

Profil von A. auf einer Internetplattform für sexuelle Dienstleistungen, 2012:

„Student from Mexico [...] excellent conversation [...] well hung [...] athletically built [...] well educated!“

„**Nickname:** A.

Age: 21

Size/Weight: 177 cm/62 kg

Location: Berlin

Languages: English, Spanish

Hair: Short, black

Body Hair: Smooth, No beard

Eyes: Brown

Piercings: No

Tattoos: No

Smoker: Socially

Sex: Gay

Client age: No restrictions

Rate hour/night: EUR 100/500

Location: Own playroom, out call, travel companion

Dicksize: XL

Position: Versatile

Kissing: Yes

Fucking: Versatile

Oral: Versatile

Dirty: No

Fisting: No

S&M: Soft S&M only

Fetish: Rubber, boots, uniform, Jeans

Note: ONLY SAFE SEX!! “

dar. Die Auswahl der auf diese Weise der Onlineöffentlichkeit³⁶ präsentierten Bilder wie auch der textlichen Angaben über Details zur Person wird mit Bedacht getroffen: Einerseits sollen die körperlichen, mitunter auch intellektuellen und charakterlichen Vorzüge der eigenen Person herausgestellt werden. Andererseits soll nicht zu viel preisgegeben werden.³⁷ Schließlich operieren die Akteure, je nachdem, wo sie gerade arbeiteten und welcher Nationalität sie waren, vielfach wenigstens am Rand der Legalität.³⁸

Ein solches Profil kann schnell erstellt werden, allfällige Zahlungen werden online geleistet, und in weniger als zehn Minuten ist das Profil freigeschaltet.³⁹ Gefunden wird die Person, die das Profil angelegt hat, im geografischen Sinne dort, wo sie gefunden werden möchte – ungeachtet dessen, wo sich die Person im Moment der Profilerstellung offline befindet. Handelt es sich um ein kostenpflichtiges Profil – hier geht es um Beträge zwischen neun und 15 Euro monatlich⁴⁰ –, so kann dieses derart eingestellt werden, dass es gleichzeitig

36 Von den vier Plattformen, die ich über Jahre hinweg immer wieder eines näheren Blicks unterzogen habe, sind zwei barrierefrei zugänglich, die anderen beiden erfordern eine Registrierung, sodass die Inhalte nur einer beschränkten Öffentlichkeit zur Verfügung stehen.

37 Feldnotizen zu Gesprächen mit: A. (2012, 2013, 2017), F. (2013), G. (2012), K. (2017).

38 In Österreich und Deutschland betrifft dies die Anmeldung bei Finanzbehörden und Sozialversicherungen, in Österreich überdies die obligatorische Gesundheitsuntersuchung – in Wien und im Burgenland zudem die Meldung der Tätigkeitsaufnahme. Und, was in etlichen Fällen heikel ist: Nicht-EU-Bürger:innen, die als Tourist:innen in EU-Staaten einreisen, dürfen dort nicht ohne Weiteres einer Erwerbstätigkeit nachgehen. In der beforschten Gruppe ist dies teilweise bekannt. Informationen zur Rechtslage in Österreich vermittelt eine bemerkenswerte Internetseite der Bundesregierung: Bundeskanzleramt: Prostitution. Online unter: <https://www.bundeskanzleramt.gv.at/agenda/frauen-und-gleichstellung/prostitution.html> (Zugriff: 12.1.2024). In Deutschland ist vor allem das Prostituiertenschutzgesetz von Relevanz: Bundesministerium der Justiz: Gesetz zum Schutz von in der Prostitution tätigen Personen (Prostituiertenschutzgesetz – PostSchG), O. O. (Berlin) 2021, online unter: https://www.bgbl.de/xaver/bgbl/text.xav?SID=&tf=xaver.component.Text_o&toctf=&qmf=&hlf=xaver.component.Hitlist_o&bk=bgbl&start=%2F%2F%5B%40node_id%3D%27943658%27%5D&skin=pdf&titlevel=-2&nohist=1&sinst=434Do992 (Zugriff: 12.1.2024).

39 Notizen zu eigenen Recherchen auf den Plattformen in den Jahren 2012–2023.

40 Notizen zu eigenen Recherchen 2012–2024.

an mehreren Orten mitsamt der Daten bevorstehender Aufenthalte angezeigt wird. Dies bedingt, dass potenzielle Dienstleistungsnehmer auf die bevorstehende leibhaftige Präsenz eines Escorts an einem Ort aufmerksam gemacht werden. Wer heute als Escort am Standort Wien angezeigt wird, sitzt offline möglicherweise an einem Endgerät in Spanien und stellt dort Pläne auf, wer in der kommenden Woche in Wien in welchem Zeitfenster getroffen werden wird und kann – bei entsprechend günstiger Nachfrageentwicklung – über die Erhöhung des eigenen Stundensatzes nachdenken.⁴¹

Hat der Aufenthalt dort, wo die Sexarbeit erbracht wird, erst einmal begonnen, so ist der jeweilige Akteur auf allen Kanälen nahezu ununterbrochen online. Schließlich könnte sich die Notwendigkeit ergeben, den Arbeitsplan spontan zu ändern. Zudem sei es von Vorteil, wenn man sich, so E. und K., einige potenzielle Kunden in Reserve halte, um bei geplatzten Verabredungen nicht ungewollt untätig sein zu müssen.⁴² Ungeplante Untätigkeit soll vermieden werden, geht es den Akteuren doch darum, im Anderswo das verdichtet zu erleben, was am Ort des legalen Aufenthalts nicht so erlebt werden kann: Partys, Strände, Konzerte, Museen, Architektur, Flirts und gleichgeschlechtliche Techtelmechtel. All dies gilt es, mit der Sexarbeit zeitlich abzustimmen. Deshalb ist das Smartphone auch dann stets empfangsbereit, wenn solche der freizeithlichen Sphäre zuzuordnenden Aktivitäten vollzogen werden. Unvergesslich für mich in diesem Zusammenhang: Während A. und ich 2013 an einem erfahrungsgemäß von geringer Nachfrage gekennzeichneten Vormittag gerade noch andächtig vor einem Gemälde von Ernst Ludwig Kirchner im Berliner Brücke-Museum stehen, dass A. nur flüsternd zu mir spricht, meldet sich der Messenger einer Plattform, auf der A. präsent ist, auf dem iPhone: Die Andacht ist in Sekundenbruchteilen dahin. A. verlässt das Museum mit einem Taxi – und zehn Minuten später stehe ich allein im Museum und trachte danach, die verlorene Andacht wiederzufinden. Später werde ich hören:

41 Tatsächlich wird die pro Stunde, Tag oder Nacht erwartete Summe in Abhängigkeit von der Marktlage immer wieder angepasst. Feldnotizen zu Gesprächen mit: A. (2012, 2015), B. (2012), E. (2016), F. (2012), K. (2017).

42 Feldnotizen zu Gesprächen mit: A. (2012, 2013), D. (2012), E. (2016), H. (2013, 2014).

„I had to decide quite fast, what’s more important, the museum or this guy [der Dienstleistungsnehmer]. And ...: Considering what I spent yesterday decision-making was not that difficult.“⁴³

Beinahe überflüssig zu sagen, dass wir es hier mit einer durch die Digitalisierung bedingte Entgrenzung der Arbeit, mit einem Verfließen der vormals getrennt gedachten Sphären Arbeit und Freizeit zu tun haben. Gesprochen werden könnte von einer „Internalisierung des Marktes“, einer Entfaltung von Subjektivität als Selbst-Ökonomisierung im Sinne von Moldaschl und Sauer⁴⁴ oder von einem in das Gebiet der emotionalen, sozialen und sexuellen Dienstleistungserbringung überführten „Unternehmerischen Selbst“ im Sinne von Bröckling,⁴⁵ welches ständig abwägt, welcher mögliche Gewinn welchem Aufwand oder welchem Verzicht gegenübersteht. Die Entgrenzung geht aber noch weiter: Bedenkt man, dass der gemeinsam mit einem Dienstleistungsnehmer unternommene und vergütete Besuch einer Oper, eines Konzerts, einer Wellnessoase oder eines Restaurants, wie alle Akteure auf je eigene Weise ausführten, Spaß bereiten oder zumindest als interessant erlebt werden kann, dann wird deutlich, dass es innerhalb dieses Alltagshorizonts auf eine zugespitzte Weise zu „blurring boundaries between work and private life“⁴⁶ kommt. Dies gilt umso mehr, desto positiver die vergüteten sexuellen Interaktionen erlebt werden.

Diese „blurring boundaries“ und die „Internalisierung des Marktes“ sind im Kontext des Escort-Lebensstils allerdings nicht neu: Auch die Escort-Veteranen L. und M. haben darauf hingewiesen, dass sie Entscheidungen kurzfristig, „nach Kassenlage“⁴⁷ oder auch abhängig von Stimmungen und Launen getroffen hätten, dabei

43 Feldnotizen zum Gespräch mit A. (2013).

44 Manfred Moldaschl, Dieter Sauer: Internalisierung des Marktes – zur neuen Dialektik von Kooperation und Herrschaft. In Heiner Minssen (Hg.): Begrenzte Entgrenzungen. Berlin 2000, S. 205–224.

45 Ulrich Bröckling: Das unternehmerische Selbst: Soziologie einer Subjektivierungsform. Frankfurt a. M. 2007.

46 Sebastian Köffer, Lea Anlauf, Kevin Ortbach et al.: The Intensified Blurring of Boundaries Between Work and Private Life through IT Consumerisation. In: ECIS 2015: Completed Research Papers. Paper 108. 2015, online unter: <https://core.ac.uk/download/pdf/301366869.pdf> (Zugriff: 13.4.2023).

47 Feldnotizen zum Gespräch mit M. (11.2.2023).

aber darauf bedacht gewesen seien, den „Kundenstamm“⁴⁸ zu pflegen: „Mit der Zeit hatten eine Menge Leute meine Nummer, und die riefen halt an, wann sie wollten. Das konnte nervig sein, aber man wollte niemand vergraulen. Aber wenn ich nicht da war, war ich halt nicht da.“⁴⁹ Schließlich war das Telefon kein mobiles!

Die Schnittstelle zwischen dem dienstleistungserbringenden unternehmerischen Selbst und der interessierten Öffentlichkeit bildeten vor der Digitalisierung hauptsächlich Inserate in Tageszeitungen: „Da stand nicht so genau drin, worum es ging: Am Anfang hat man dann nur was von ‚Model‘ oder ‚Dressman‘ reingeschrieben – später wurde ich dann mutiger und hab’ ‚Begleiter für gepflegte Herren‘ geschrieben.“⁵⁰ Und da „die [Dienstleistungsnehmer] ja auch nicht gewusst [haben] wie ich aussehe“⁵¹, seien Interessenten zunächst einmal leibhaftig getroffen worden – in einem Lokal oder gleich in der Wohnung. Habe ein Dienstleistungsnehmer Gefallen an einem Escort gefunden, so sei auf Basis der Sexarbeit meist eine längerfristige soziale Beziehung entstanden – mitunter verbunden mit gemeinsamen Urlauben oder Besuchen von Kulturveranstaltungen.⁵² Deutlich wird: Selbstmarketing und Kontaktabbau liefen im analogen Zeitalter technisch und organisatorisch anders ab und vor allem: langsamer. Denn zwischen Aufgabe einer Kleinanzeige bis zum Treffen mit einem potenziellen Dienstleistungsnehmer konnten Tage liegen – zwischen der Erstellung eines illustrierten Internetprofils und der ersten Textnachricht vergehen Minuten. Kundenbindung hatte damit eine ökonomisch ungleich größere Bedeutung als heute: Es galt es, einen „Kundenstamm“ aufzubauen und zu pflegen.⁵³ Standorttreue war hierfür zumindest von Vorteil: „Monate lang durch die Welt zu bummeln [...], das wäre unmöglich gewesen.

48 Ebd., ähnlich L., Feldnotizen zum Gespräch mit L., (3.3.2023).

49 Feldnotizen zum Gespräch mit L. 3.2.2023

50 Feldnotizen zum Gespräch mit M. (11.3.2023).

51 Ebd.

52 Feldnotizen zu Gesprächen mit: M. (11.2.2023), L. (3.3.2023).

53 Kundenstämme werden allerdings auch heute noch gern gebildet, sei doch bei Stammkunden der Aufwand im Vorfeld der Offline-Begegnung geringer und man habe ja bereits in der Vergangenheit gute Erfahrungen miteinander gemacht. Klar allerdings ist, dass sich diese Stammkunden meist Monate lang gedulden müssen, bis sich ‚ihr‘ Escort wieder für einige Zeit am Ort aufhält.

Schon drei Wochen Urlaub waren gefährlich: Wenn man da zurückkam, musste man gleich wieder aktiv werden: Kontakte pflegen, eine Annonce aufgeben.“⁵⁴

Lebensstilistische Experimente – ermöglicht durch Digitalität

Haben wir es auf dem Feld der Erbringung der Dienstleistungen mit einer Entgrenzung von Arbeit und einer Beschleunigung von Abläufen und Entscheidungen zu tun, die durch Aspekte der Digitalisierung bedingt sind, so kann auf dem Gebiet, das ich als ‚queer-kulturell‘ bezeichnen möchte, eine weitere Entgrenzung konstatiert werden – denn: auf ihre eigene Weise reihen sich die beforschten Subjekte in die „Circuits of queer mobility“ ein.⁵⁵ Anders als bei Puar, die in diesem Zusammenhang von queeren weißen Mittelklasse-Professionals spricht, welche von den Zentren des globalen Nordens/Westens nach den ‚Peripherien‘ reisen, und von Unterprivilegierten aus den ‚Peripherien‘, die auf eine Verbesserung ihrer Lebenslage mittels Migration nach Norden/Westen hoffen⁵⁶, handelt es sich bei den beforschten Akteuren um Personen, die insofern privilegiert sind, als sie der Mittelklasse in den Gesellschaften der Staaten ihrer legalen Verortung zugeordnet werden können. Sie verfügen über das „kulturelle Kapital“⁵⁷, um sich als Escort online erfolgreich zu präsentieren, ‚anspruchsvolle‘ Dienstleistungsnehmer im globalen Norden und Westen zufriedenzustellen (flüssiges Englisch, Konversationsthemen, Outfits...) und unter Rückgriff auf digitale Hilfsmittel eine komplexe internationale Mobilität zu organisieren. Als unterprivilegiert lassen sie sich dennoch verstehen – nämlich insofern, als sie ungeachtet ihrer Zugehörigkeit zur Mittelklasse der Regionen ihrer legalen Verortung bei Weitem nicht über das ökonomische Kapital verfügen, um diesseits einer Tätigkeit in der Sexindustrie den kosmopolitischen Lebensstil leben zu können, der ihnen erstrebenswert erscheint. Weil

54 Feldnotizen zum Gespräch mit M. (11.2.2023).

55 Puar (wie Anm. 15).

56 Ebd.

57 Pierre Bourdieu: Ökonomisches Kapital – Kulturelles Kapital – Soziales Kapital. In: Ders.: Die verborgenen Mechanismen der Macht. Hamburg 1992, S. 49–80.

sie aber ihr „erotic capital“⁵⁸ zu monetarisieren bereit und sich in der digitalen Sphäre zu präsentieren fähig sind, vermögen sie genau diesen Lebensstil auszuprobieren. Ausprobieren deshalb, weil die Aufnahme der Sexarbeit in Verbindung mit Ortswechsel aufgrund der mir dargelegten Erzählungen als ein Experiment verstanden werden kann, das gelingt – oder auch nicht. Konstatiert werden muss, dass sich auch im Anderswo nicht notwendigerweise alle Hoffnungen erfüllen, die die Akteure anfangs in dieses projiziert haben: Ein Subjekt mag etwa erfolgreich in der Sexarbeit sein, bildungs- und queertouristische Erlebnisse einsammeln und ein intensives Partyleben führen, aber dann, wenn es sich abseits des Marktes für vergütete sexuelle Dienstleistungen in einen Mann verliebt, Zurückweisung erfahren, weil es eine Tätigkeit als Escort ausübt.⁵⁹ Ein Subjekt kann von Dienstleistungsnehmern geschätzt und begehrt werden, von anderen Menschen hingegen Zurückweisung aufgrund nationaler Stereotypen erfahren. Doch gleich welche Erwartungen an den mit der Escort-Tätigkeit verbundenen Lebensstil erfüllt oder enttäuscht werden – im Gegensatz zu den von Puar thematisierten queeren Unterprivilegierten von den globalen ‚Peripherien‘ haben die beforschten Subjekte stets die Möglichkeit, ihre lebensstilistischen Experimente zu beenden und an die Orte des legalen Aufenthalts zurückzukehren. Und sie haben die Möglichkeit, immer wieder neu zu entscheiden, ob und wie lange sie nach diesem Muster leben wollen.

Ich komme zurück zu den digitalen Hilfsmitteln und ihrer Bedeutung im Kontext des skizzierten Lebensstils: Diese bedingen in einem entlang der eigenen Zielsetzungen geschaffenen „agence-ment“⁶⁰ für die beforschten jungen Männer das „Enabelingpotenzial“⁶¹, ein Leben in und zwischen mehreren mit unterschiedlichen Bedeutungen aufgeladenen und unterschiedlichen Funktionen zugeordneten Satisfaktionsräumen⁶² zu organisieren, die der Erfüllung

58 Catherine Hakim: *Erotic Capital*. In: *European Sociological Review* 26, 2010, S. 499–518.

59 Feldnotizen zu Gesprächen mit: A. (2012), C. (2013), E. (2016).

60 Siehe hierzu Nails Abhandlung zum Verständnis des Begriffs „Assemblage“. Nail (wie Anm. 30).

61 Schönberger (wie Anm. 29), S. 205.

62 Greverus verwendet den Begriff im Singular, versteht ihn als Raum, der Bedürfnisse nach Stimulation, Sicherheit und Identität befriedige und Verhaltenssicherheit stifte, und spitzt ihn auf Heimat zu. Vor dem

verschiedener gleichermaßen relevanter Bedürfnisse dienen. Bislang nicht selbstverständlich vertraute Satisfaktionsräume werden von den Akteuren im Rahmen ihres lebensstilistischen Experiments als multilokal lebender Escort aktiv angeeignet.⁶³ Dabei werden sie, wie Burkart im Zusammenhang mit mobile devices schreibt, „[h]ochmoderne individualisierte Nomaden“, die ständig unterwegs sind und sich doch sozial und kulturell geerdet fühlen⁶⁴ – an verschiedenen „espaces heureux“⁶⁵. Die absichtsvolle Nutzung technischer Mittel macht dies möglich: Nur mittels einer Internetpräsenz, die an verschiedene Orte ausstrahlt, können Kundenkontakte im ökonomisch erforderlichen Umfang organisiert werden. Nur die Rezeption internetbasierter Informationsangebote vermittelt aktuelle queertouristische Informationen. Internetangebote informieren darüber, wie an diese Orte gereist werden und wo dort Unterkunft zu welchen Konditionen gefunden werden kann. Mithilfe digitaler Ressourcen werden Reisepläne koordiniert, Tagesläufe geplant und gegebenenfalls spontan wieder umstrukturiert. Nur mithilfe der technischen

Hintergrund von Cresswells Ausführungen werde ich dafür, ihn im Plural zu verwenden, sich von der Vorstellung einer fixen Verortung zu lösen und in Rechnung zu stellen, dass Subjekte unterschiedlich ausgeformte Bedürfnisse nach Stimulation, (Verhaltens-)Sicherheit und Identitäten an unterschiedlichen geografischen Orten suchen, finden und entsprechend vielfach verortet sind. Ina-Maria Greverus: *Auf der Suche nach Heimat*. München 1979; dies.: *Der territoriale Mensch: Ein literaturanthropologischer Versuch zum Heimatphänomen*. Frankfurt a. M. 1972, S. 54; Cresswell (wie Anm. 5).

- 63 Hermann Bausinger: *Heimat in einer offenen Gesellschaft: Begriffsgeschichte als Problemgeschichte*. In: Will Cremer, Ansgar Klein (Hg.): *Heimat: Analysen, Themen, Perspektiven 1*. Bielefeld 1990, S. 75–90.
- 64 Den Begriff Nomade hier anzuwenden, kann kritisiert werden – als Metapher halte ich ihn für tragfähig. Günter Burkart: *Handymania: Wie das Mobiltelefon unser Leben verändert hat*. Frankfurt a. M., New York 2007, S. 58.
- 65 Der Philosoph Gaston Bachelard, Schöpfer des Begriffs Topophilie, spricht im Zusammenhang mit Räumen in Gebäuden vom „glücklichen Ort“ („espace heureux“) im Singular. Ich halte die Erweiterung dieser Vorstellung auf größere geografische Zusammenhänge für ebenso sinnvoll wie seinen Gebrauch im Plural, weil sich Orte, die Glücksgefühle vermitteln, nicht auf Dachböden, Schränke, Puppenhäuser und Miniaturen beschränken müssen, sondern sich auf regionaler, internationaler und globaler Ebene verteilen können. Gaston Bachelard: *La poétique de l'espace*. Paris 31961 [1957], insbes. auch S. 26.

Requisiten und ihrer virtuoson Bedienung kann in Bezug auf Erwerb und Freizeit das Maximum aus jedem Tag herausgeholt und nebenbei vielleicht noch rechtzeitig eine wichtige Nachricht von Europa aus an eine mexikanische Bildungseinrichtung versandt werden.⁶⁶ Von Mexiko aus Destinationen in Europa auszuforschen, sich dort Wochen oder Monate aufzuhalten, dies mit vor Ort erbrachter Sexarbeit zu finanzieren, dabei im Heute noch in Berlin zu sein und, während der Ethnograf zu Besuch ist, die Umbuchung eines Fahrscheins von den Niederlanden nach Frankreich zu vollziehen und mit potenziellen Kunden über Termine am übernächsten Tag in Amsterdam zu verhandeln⁶⁷ – im analogen Zeitalter unmöglich. Digitale Hilfsmittel, so ließe sich sagen, sind hier Werkzeuge bei der Entwicklung eines eigenwilligen Lebensstils, zur Entwicklung von Agency, arbeitskraftunternehmerischem Selbst und Erlebniskonsum. Elemente dieses Lebensstils hat es im Grundsatz bereits zuvor gegeben, sogar mit einer Reihe ähnlicher Merkmale, was die Rolle als Arbeitskraftunternehmer und die Entgrenzung zwischen Arbeit und Freizeit betrifft – gemächlicher jedoch und weit weniger mobil. Diese mit der Digitalisierung der Alltage verbundene Mobilisierung ermöglicht es den beforschten Akteuren, einen Abschnitt ihres Lebens so zu leben, wie sie es mir beschrieben haben. Die Mobilisierung ermöglicht es überdies, dass sich auch Akteure aus den europäischen und globalen ‚Peripherien‘ Zugang zu den von ihnen erstrebenswerten Konsum- und Kulturgütern, Partys und Szenen verschaffen und sich Anteile an den Umsätzen der globalen Sexindustrie sichern können. Hier gilt in besonderem Maße: ohne durch digitale Hilfsmittel ermöglichte Mobilität kein subalterner fraktal-queerer Kosmopolitismus von unten.⁶⁸ Die Frage, ob die Bedeutung digitaler Technik für ihren Lebensstil in dieser Klarheit bewusst war oder ist, stand in den mit ihnen geführten Gesprächen nie im Fokus. Sie nutzten oder nutzen diese Hilfsmittel selbstverständlich und beschrieben mir lediglich das Wie ihrer Nutzung. Doch: Ohne dies in diesem Moment zum Ausdruck bringen zu wollen, hat A. – als ich ihn im Sommer 2013 beim Aufbruch in einem Pariser Café darauf aufmerksam gemacht habe,

66 Feldnotizen zur Beobachtung bei bzw. zum Gespräch mit A. (2014).

67 Feldnotizen zur Beobachtung bei bzw. zum Gespräch mit A. (2012).

68 Mai (wie Anm. 16).

dass sein Mobiltelefon noch auf dem Tisch läge – auf den Punkt gebracht, welchen Stellenwert mobile digital devices im Kontext seines Lebensstils hatten: „Oh my God – without my iPhone I would be screwed.“⁶⁹

Epilog: „Persistenz und Rekombination“?

Deutlich wurde: Für die lebensstilistischen Experimente der primär beforschten Akteure waren Aspekte der Digitalisierung unabdingbare Voraussetzung. Angesprochen ist damit in erster Linie das „Enablingpotenzial“⁷⁰ der technischen Hilfsmittel, derer sich die beforschten Escorts der 2010er-Jahre selbstverständlich bedienten. ‚Selbstverständlich‘ deshalb, weil sich alle primär beforschten Akteure angesichts ihres Lebensalters zu den digital natives in dem von Prensky erstmals 2001 und später von ihm selbst und von anderen wiederholt beschriebenen Sinne⁷¹ zählen. Diese Selbstverständlichkeit der Nutzung digitaler Hilfsmittel und Ressourcen verweist darauf, dass hier Techniken veralltäglicht wurden, was sich im „Unbemerkten des Umgangs“ mit ihnen manifestierte.⁷² Diese Selbstverständlichkeit erinnert auch an Bausingers Diktum vom „natürlichen“ Umgang mit Technik.⁷³ Tatsächlich wussten die primär beforschten Akteure, dass sie alles, was sie brauchten (Produkte, Dienstleistungen, touristische und queertouristische Informationen, Dating- und Vernetzungsplattformen, digitale Sexarbeitsmärkte), online finden konnten, weshalb sie kaum jemals vertieft darüber nachdachten, dass ihr (seinerzeitiger) Lebensstil durch Techniken erst ermöglicht

69 Erinnerung an den gemeinsamen Aufenthalt in Paris 2013. Zumindest randständig bemerkenswert im Rückblick: A. sprach nicht vom ‚cell phone‘ oder ‚mobile phone‘, sondern – unter Rückgriff auf die Bezeichnung des Markenprodukts – vom ‚iPhone‘.

70 Schönberger (wie Anm. 29).

71 Siehe unter anderem Mark Prensky: *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1*. In: *On the Horizon* 9 (5) 2001, S. 1–6; ders.: *Listen to the Natives*. In: *Educational Leadership* 63 (4) 2005, S. 8–13; Johann Günther: *Digital Natives & Digital Immigrants*. Innsbruck, Wien, Bozen 2007.

72 Vgl. Thomas Hengartner, Johanna Rolshoven: *Technik – Kultur – Alltag*. In: Dies. (Hg.): *Technik-Kultur: Formen der Veralltäglichtung von Technik – Technik als Alltag*. Zürich 1998, S. 18–49, hier S. 46.

73 Hermann Bausinger: *Volkskultur in der technischen Welt*. Stuttgart 1961, S. 3.

wurde.⁷⁴ Und weil es all diese Angebote und Hilfsmittel bereits gab, als die Akteure ihren multilokalen Lebensstil entwickelten, erübrigte sich die Frage, ob oder wie sich ihre Alltage durch neue technische Hilfsmittel oder Angebote verändert hätten.⁷⁵ Das Analysekonzept „Persistenz und Rekombination“, verstanden als eine ineinander fallende, verschränkte und gleichzeitige Fortführung von Bestehendem⁷⁶, lässt sich somit auf die beforschten Escorts der 2010er-Jahre schwerlich anwenden. Erst im Vergleich dessen, was die primär beforschten Akteure über ihre Alltage erzählten, mit den Erzählungen der beiden ehemaligen Escorts lässt sich erahnen, wie sich Alltage und Lebensstile männlicher Escorts infolge des Auftritts neuer Techniken verändert haben und Bestehendes sukzessive ‚runderneuert‘ worden ist.⁷⁷ Als persistiert lässt sich die Praxis der Sexarbeit selbst und die unabdingbar notwendige Herstellung von Kontakten zwischen Dienstleistungsnehmern und Dienstleistungsgebern verstehen. Neu hingegen war die Abkürzung der Kontakthanbahnung, die nicht mehr über gedruckte Anzeigen, sondern über digitale Dienste führte. Geblieben ist die Praxis, im Umgang mit Angebot und Vollzug von Sexarbeit Diskretion zu üben, was ‚früher‘ in gedruckten Annoncen durch verklausulierte sprachliche Darstellung dessen geschah, was eigentlich feilgeboten wurde, während heute online explizit vermittelt werden kann, worum es geht, gleichwohl aber nur so viel preisgegeben wird, dass das Interesse potenzieller Dienstleistungsnehmer geweckt, anderen Beobachtern hingegen die Ermittlung von Identität und Aufenthaltsort des Dienstleistungsgebers erschwert wird.⁷⁸

74 Explizit thematisiert wurde dies nur randständig im Gespräch mit A., der allerdings davon ausging, dass Sexarbeit im analogen Zeitalter notwendigerweise über die Kontakthanbahnung in öffentlichen Räumen oder in einschlägigen Lokalen stattfinden musste. Feldnotizen zum Gespräch mit A. (2014).

75 Allenfalls verschwand die eine Plattform für die Anbahnung von Kundenkontakten oder eine solche, die queertouristische Informationen anbot, während, kurze Zeit später, vergleichbare Angebote entstanden.

76 Vgl. Schönberger (wie Anm. 29), S. 211.

77 Dieser Vergleich setzt die Annahme voraus, dass sich Aspekte des Persistierten im Moment der Beobachtung (oder Schreibens) noch immer so verstehen lassen wie sie im Damals auch verstanden worden sind. Auf diese Annahme lasse ich mich hier ein.

78 Neu war freilich auch, dass diese Diskretion nicht mehr hauptsächlich auf die Ächtung von Sexarbeit bezogen war, sondern – infolge der

Geblieden sind die im Grundsatz schon vor der Digitalisierung für die Escort-Tätigkeit charakteristischen verschwommenen Grenzen zwischen Arbeit und Privatleben – aber sie wurden deutlich unschärfer, seit das Mobiltelefon ständiger Begleiter im Alltag ist. Als ein persistenter Aspekt im Lebensstil gleichgeschlechtlich orientierter Männer im Allgemeinen ließe sich jenes Interesse an (queertouristisch oder im weitesten Sinne durch die sexuelle Orientierung bedingter) Mobilität ausmachen, auf das Rubin vor 40 Jahren hingewiesen hat.⁷⁹ Als persistent kann die Wahl der „espaces heureux“ verstanden werden, auf welche sich die multilokale Lebenswirklichkeit der multilokalen Akteure bezog, ging und geht es doch meist um symbolische Orte, die durch Vorstellungen von der Dichte ihrer Angebote für gleichgeschlechtlich orientierte Männer, von Imaginationen der Repressionsfreiheit, Unterhaltung und Kurzweil gekennzeichnet waren. Neu hingegen war die Dynamik der internationalen und interkontinentalen Bewegungen im Raum. Neu war die Re-Adjustierung des Verständnisses dessen, was ‚Peripherie‘ oder zentraler Sehnsuchtsort in europäischen oder globalen Dimensionen ist. Neu im Kontext queerer Mobilitäten war die abwägende Bewertung unterschiedlicher Orte durch die Subjekte, welche nicht mehr nur, wie von Weston beschrieben, eine Migration von *einem* ‚peripheren‘ Ort an *einen* symbolisch aufgeladenen zentral(er)en Ort vornahmen⁸⁰, sondern sich, unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Qualitäten verschiedener Orte, im Hier *und* im Dort verorten konnten, weil sie digitale Techniken und online vermittelte Angebote nutzen konnten, um Beziehungen zu Menschen (Kunden, Familie, soziales Umfeld) und Institutionen (Behörden, Bildungseinrichtungen) von beinahe jedem Ort der Welt aus zu unterhalten.

Mobilisierung – vor allem auf die arbeits-, ausländer-, steuer- und sozialrechtlichen Problemstellungen derer, die am jeweiligen Aufenthaltsort keine Sexarbeit hätten aufnehmen dürfen.

- 79 Vgl. Gayle S. Rubin: Thinking Sex: Notes for a Radical Theory of the Politics of Sexuality. In: The Lesbian and Gay Studies Reader. New York 1993 [1984], S. 3–44.
- 80 Vgl. Kath Weston: Get thee to a big city: Sexual imaginary and the great gay migration. In: Gay Lesbian Quarterly: A Journal of lesbian and gay studies 2 (3) 1995, S. 253–277.

Vor diesem Hintergrund vermag ich vorsichtig zu konfirmieren, dass wir es hier mit einem Exempel für „Persistenz und Rekombination“ zu tun haben, denn eine ganze Reihe von Elementen des Lebensstils der Escorts der 2010er-Jahre lässt sich im kontrastiven Blick auf die Erinnerungen von L. und M. oder auf (ältere) Literatur schon lange vor den 2010er-Jahren ausmachen. Der Schluss, dass hier ein bereits existierender Lebensstil bei Adaption technischer Innovationen und der Wahrnehmung neuer technisch bedingter Angebote rekombiniert wurde, liegt zweifellos nahe. Zwischen meiner vorsichtigen und meiner vollumfänglichen Konfirmation findet sich allerdings ein missing link in Gestalt von biografischen Erinnerungen (ehemaliger) Escorts, bei welchen der Auftritt digitaler Techniken exakt in die Phase ihres Lebens fällt, in der sie in der Sexindustrie aktiv waren. L. und M. können zwar vom Heute, Hier und Jetzt ausgehend berichten, wie sie in den 1980er- beziehungsweise 1990er-Jahren als Escorts lebten, lernten das Enablingpotenzial digitaler Techniken und Onlineressourcen aber erst als ehemalige Escorts kennen und waren über gegenwärtige Escort-Lebensstile nicht allzu gut informiert. Die hier repräsentierten multilokal lebenden Escorts der 2010er-Jahre indessen (der älteste von ihnen wurde 1989 geboren) lernten keine andere Welt mehr kennen als die digitalisierte. Vermutlich deshalb meine ich – primär sozialisiert mit Briefen, Postkarten und Telefonen mit Wählscheiben – wahrgenommen zu haben, dass es für A. weit weniger dramatischer als für mich gewesen ist, im Berliner Brücke-Museum von einem Messenger-Dienst gestört zu werden und den Museumsbesuch kurzerhand zu beenden.

Based on offline qualitative explorations in the field of multi-local male escorts who provide social, emotional and sexual services to men who have sex with men, the article shows the relevance of digital techniques and internet-based mediated content in the constitution of this lifestyle.



Sammeln,
Archivieren,
Vermitteln

Rosetta¹ oder Phaistos. Gedanken zum Sammeln digitaler Inhalte gegenwärtiger Sachkultur im Sammlungsbereich Volks- kunde der Landessammlungen Niederösterreich

Einleitung

Die Landessammlungen Niederösterreich als Fachbereich des Amtes der niederösterreichischen Landesregierung verantworten seit der Teilung des niederösterreichischen Landesmuseums in eine Bestands- und Betriebsfunktion im Jahr 1999 die musealen Kernaufgaben des Sammelns, Bewahrens und Erforschens der im Eigentum des Landes Niederösterreich stehenden Bestände. Der operative Betrieb jener Ausstellungshäuser, die auf das Landesmuseum und einige seiner ehemaligen Außenstellen zurückgehen, wurde fortan von den Tochtergesellschaften der Holding Niederösterreichische Kulturwirtschaft GesmbH (NÖKU) geführt. Die Bestandsbildung des Sammlungsbereichs Volkskunde erfolgte seit der Etablierung einer musealen Landessammlung im ausgehenden 19. Jahrhundert² weitgehend dem Fachkanon entsprechend, wobei einige größere Bestandsübernahmen aus Privatsammlungen zeitweilig zu Schwerpunktbildungen

- 1 Angesichts des Themas wurde hier bewusst jene Schreibweise gewählt, die auch für die von Apple so bezeichnete Softwareumgebung zur Emulation älterer Betriebssysteme verwendet wurde.
- 2 Vgl. Wolfgang Krug: Die Idee – Vorgeschichte bis 1911. In: Wolfgang Krug (Hg.): Landesmuseum Niederösterreich. 100 Jahre „festes Haus“. Wien 2012, S. 11–29.

führten³, die nicht aus der Sammlungsstrategie zu erklären sind. Die Umwälzungen in der Wahrnehmung der Alltagskultur im Bereich der Sachkulturforschung fanden, wie das in vielen anderen Museen ebenfalls festzustellen war, zunächst keine Berücksichtigung. Der erweiterte Blickwinkel, unter anderem mit „Volkskultur in der technischen Welt“⁴ eingeläutet, wirkte sich in der Breite nur langsam auf die Sammlungen volkskundlicher Museen aus. Alltagskultur ist die uns alle umgebende Lebensrealität – die kulturhistorische Auseinandersetzung damit ist ein Schwerpunkt der Empirischen Kulturwissenschaft geworden.

Erst in den 1980er-Jahren lässt sich an den damals im Sammlungsbereich Volkskunde der Landessammlungen Niederösterreich gesammelten Beständen erkennen, dass zunehmend ein Interesse für jene Alltagskultur aufkeimte, die damals bewusst als Ergänzung und nicht als Themenschwerpunkt des volkskundlichen Sammelns betrachtet wurde.⁵

In den letzten Jahren wurden die vorhandenen Sammlungsbestände zunehmend auf die Kongruenz der Sammlungsstrategie zu den Entwicklungen im akademischen Fach hinterfragt.⁶ Das zu erwartende Ergebnis bestätigte die vermuteten Fehlstellen in Themenschwerpunkten, die vom früheren Fachkanon nicht berücksichtigt worden waren. Aus dieser Beschäftigung mit dem Sammeln regionaler Sachkultur bis in die Gegenwart und ohne den althergebrachten Hyperfokus auf die rurale Lebenswelt resultiert auch das Interesse an Objekten, die den Weg zur Digitalisierung von Bereichen des Alltags bezeugen können.

- 3 Vgl. Rocco Leuzzi: Die volkskundliche Sammlung des Niederösterreichischen Landesmuseums. Bestandsbildung vom Beginn der Sammeltätigkeit bis zum Zweiten Weltkrieg. In: Anja Grebe (Hg.): *Bildung. Bürger. Nation. Stadtmuseen im 19. Jahrhundert*. Wien 2022, S. 70–81, hier 76f.
- 4 Hermann Bausinger: *Volkskultur in der technischen Welt*. Frankfurt a. M. 1986 (überarbeitete Neuauflage).
- 5 Arbeitskreise, die damals in zahlreichen Museen zur Alltagskultur veranstaltet wurden, sind heute Zeugnis der damaligen Wahrnehmung einer Ergänzung der Sammlungsinhalte.
- 6 Diese Bearbeitung erfolgte sowohl intern als auch im Rahmen einer durch extern beauftragte Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler erstellten Studie über die Landessammlungen Niederösterreich.

Mit der Erarbeitung einer neuen Sammlungsordnung in enger Abstimmung mit dem benachbarten Sammlungsbereich⁷ Historische Landeskunde wird nun auch nicht mehr zwischen tradiert kanonischen, also „volkskundlichen“ Sammlungsthemen und der Alltagskultur unterschieden. Als Landessammlungen Niederösterreich ist aber der Niederösterreich-Bezug vorrangig, woraus sich eine relativ strenge Selektion begründet. Ein Sammeln von Alltagskultur ohne regionale Relevanz ist nicht in der Breite vorgesehen. Solche Objekte werden aber in geringer Zahl als Stellvertreterobjekte berücksichtigt.

Generationen digitaler Objekte

Zunächst muss der Frage nachgegangen werden, welche Kriterien erfüllt sein müssen, um von einem digitalen Objekt oder besser einem Objekt mit digitalen Daten als wesentliches Merkmal zu sprechen. In der Theorie ist vorauszusetzen, dass sich die Zuweisung „digital“ aus einer technischen Eigenschaft ergibt, die alltagssprachlich als Unterscheidungsmerkmal zwischen physisch-haptisch erfassbarer Technologie von Systemen, deren Funktion auf elektronischen Schaltungen aufbaut, verwendet wird. In der Praxis ergibt sich aber auch eine Unterscheidung zwischen verschiedenen Generationen der digitalen Objekte. Die zentrale Fragestellung für eine kulturgeschichtlich ausgerichtete Sammlung von Sachkultur muss daher lauten, ab welcher Generation von Sachen bzw. unter Berücksichtigung welcher Nutzungs- und Rezeptionsgeschichten davon auszugehen ist, dass die Bedeutung der auf einem Trägermedium gespeicherten Datensätze so sehr über der Bedeutung der physischen Sache selbst steht, dass eine Sammlung der letzteren für sich keine ausreichende Dokumentation ihrer wichtigsten Eigenschaften mehr darstellt. Oder etwas anders ausgedrückt: Der Zeitpunkt, an dem das Trägermedium so

7 Zu Beginn der Sammeltätigkeit gab es für alltags- und ereignisgeschichtlich relevante Objekte den gemeinsamen Sammlungsbereich Volkskunde. Mit der Begründung einer Historischen Landeskunde wurde eine Trennlinie eingezogen, um die unterschiedlichen Akzentuierungen der Sammlungstätigkeit besser zu entwickeln. Vereinfacht an einem Beispiel erläutert würde ein Spaten zum Sammlungsbereich Volkskunde gehören, stammte er aber vom Spatenanrich der Nordautobahn, würde er der Historischen Landeskunde zugeordnet.

unspezifisch wird, dass es selbst nichts mehr über seine Nutzung und Bedeutung aussagen kann, solange sein Inhalt nicht offenbar wird. Ein Ansatz zur Aufteilung der Entwicklung der Nutzung elektronischer Geräte in Generationen sollte zunächst auf dieses Verhältnis zwischen Trägermedium und Inhalt eingehen.

Als erstes Beispiel soll ein Elektronikspiel⁸ aus den 1980er-Jahren dienen. Bei diesem befindet sich ein einziges Programm auf einem Gerät, es gibt keinerlei Schnittstelle und keine dokumentierte Kompatibilität mit einem anderen Computersystem. Mit seinen mechanischen Bedienelementen ist noch ein Teil der Interaktion mit der Sache erkennbar, nur der Inhalt des Spiels erschließt sich nicht auf den ersten Blick. Da im Rahmen der Nutzung (des Spielens) bei einem solchen Spiel keinerlei Veränderungen oder Individualisierungen möglich sind, kann der digitale Inhalt (de facto das Programm) keinen Aufschluss über die Objektgeschichte enthalten. Folglich ist keine große Notwendigkeit gegeben, diese digitalen Inhalte separat zu archivieren, zumindest nicht für ein rein an der Alltagskultur orientiertes Sammelinteresse – im Fall einer technikhistorischen Sammlung mit dem Schwerpunkt auf derartige Elektronik wäre das wohl anders zu gewichten.

Computer, PDAs oder Smartphones sowie damit verbundene Geräte und Spielzeuge hingegen sind Dinge, die auf unterschiedliche Art zur Ansammlung persönlicher Daten genutzt werden: Im Gegensatz zu dem vorgenannten Elektronikspiel ist ein Smartphone sicherlich deutlicher als Schwellenobjekt im Sinne eines wichtigen Entwicklungsschrittes zu verstehen. Ab dieser Entwicklungsstufe ist das Gerät mehr eine Hülle, die gesamte Interaktion erfolgt über die laufende Funktion.⁹ Mit der Markteinführung der Smartphones ist aber auch das Problem der Plattformabhängigkeit zu beachten, auf das später noch genauer eingegangen wird.

8 Dieser Begriff ist aus der Inventarisierung entnommen. Es ist ein Versuch einer Bezeichnung für eine Generation von Spielen, die im alltäglichen Sprachgebrauch unter dem generischen Markennamen Tricotronic bekannt waren.

9 Eva Kudruß: Objekte des digitalen Zeitalters sammeln und bewahren. In: *Museumskunde*. Fachzeitschrift für die Museumswelt 83, 2019, S. 4–11, hier S. 10.

Der Inhalt etwa eines Smartphones besteht aus Datenpaketen, die gerätespezifisch sind – Betriebssystem, Firmware, länderspezifische Zusatzprogramme –, und solchen, die durch die benutzende Person individuell ergänzt werden. Letztere lassen sich wieder unterscheiden in die Programme selbst, die „Apps“, und die mit oder in den Programmen generierten persönlichen Inhalte: Fotos, Texte, Aufzeichnungen und andere persönliche Daten. Ein Backup des Geräts enthält alle diese Daten – jedenfalls den Anteil, der sich auf den Speichermedien des Gerätes selbst befindet.

Das Smartphone ist eine Art Container, es enthält konkrete Daten und Bezüge zu Datenspeicherorten. Es speichert technisch Kommunikation sowie Unterhaltung und ist mit allem, was dazugehört, zu sammeln.¹⁰ Interessant sind die Eigenschaften, die das technische Artefakt und seine Einbettung in Handlungsabläufe vermitteln können.

Erhaltung und Archivierung

Im Bereich der Kunstsammlungen ist die Herausforderung, die digitalen Inhalte zu konservieren, noch etwas deutlicher zu spüren, zumal es sich hier teilweise um das eigentliche Werk handelt. Eine Arbeit der Medienkunst, die von einer Sammlung als Konvolut aus Originalgeräten¹¹ für die Installation, Datenträgern mit den Mediendateien und der Software sowie im Idealfall mit einer Dokumentation zum Umgang mit der verwendeten Technik übernommen wird, kann nicht nur als physisches Objekt erhalten werden. Fragen zur

10 Vgl. Johann Verhovsek: Gegenwart sammeln in kulturhistorischen Museen. Konzepte für und Probleme mit Sammlungsstrategien des Heute. In: *Curiositas* 16–17, 2018, S. 70–88.

11 Noch weiter geht die Entkopplung, wenn überhaupt kein mit dem Werk verbundenes Gerät vorhanden ist. So ist es etwa bei der App „Geschichtes Gedicht Augmented“ von Bobby Rajesh Malhotra, die zur Kunstsammlung der Landessammlungen Niederösterreich gehört. Sie ist keinem konkreten Gerät zugeordnet, sondern existiert als digitaler Datensatz mit Ergänzungsdaten (Videos, die die Erfahrung des Werks vermitteln können) und wird als solcher erhalten. Vgl. Alexandra Schantl: Das nicht Greifbare erhalten. In: Armin Laussegger, Sandra Sam (Hg.): *Tätigkeitsbericht 2019 der Landessammlungen Niederösterreich und des Zentrums für Museale Sammlungswissenschaften*. Krems 2020, S. 111–113.

Archivierung und Virtualisierung bzw. Emulation müssen jedenfalls unmittelbar im Zeitraum der Übernahme geklärt werden. Als Möglichkeit zur Sicherung ist neben der Archivierung und Dokumentation¹² aller digitalen Inhalte eines Werks auch die Virtualisierung des gesamten Computersystems mit allen Funktionen denkbar.¹³ Verstärkt stellt sich im Kunstbereich die Frage nach dem digitalen Original. Im Prinzip ist jede Neuberechnung eines Datensatzes ein Vorgang, der Veränderungen am Original verursacht. Daher sollte das Original erhalten und geschont werden, für Vermittlung und Forschung soll mit der Kopie gearbeitet werden.¹⁴ Die erwartbare Obsoleszenz des originalen Datenträgers erfordert eine Übertragung der Daten in Formate, die kopierbar sind. Auch wenn der originale Datenträger unbrauchbar wird, stellt er aber als technisches (dann nicht funktionales) Artefakt den ursprünglichen Träger dar, ist daher aus Sicht einer Sammlung erhaltenswert.

Aus den Empfehlungen der UNESCO („Guidelines for the Preservation of Digital Heritage“) geht hervor, dass beim Sammeln von digitalisierten und „digital born“-Objekten eine Strategie der Datenmigration und der Systememulation als zukunftsfähig angesehen wird.¹⁵ Die Migration soll bei archivierten Daten dazu verhelfen, auf Datenträger-, aber auch auf Dateiformatänderungen zu reagieren. So wird vermieden, dass etwa ein gespeichertes Gerätebackup in Zukunft nicht mehr geöffnet werden kann, weil dann ein aktuelles Betriebssystem damit nicht mehr kompatibel ist. Um mit den Daten neben

- 12 Vgl. Franziska Butze Rios: Die Schaffung eines virtuellen Depots. In: Armin Laussegger, Sandra Sam: Tätigkeitsbericht 2019 der Landessammlungen Niederösterreich und des Zentrums für Museale Sammlungswissenschaften. Krems 2016, S. 212–217.
- 13 Patrícia Falcão, Alistair Ashe, Brian Jones: Virtualisation as a Tool for the Conservation of Software-based Artworks. Paper – iPRES 2014, Melbourne 2014. <https://doi.org/10.5281/zenodo.344028> (Zugriff: 20.1.2024).
- 14 Fabio Perossini, Maria Concetta Capua, Silvia Boi: Digital Preservation (challenges, preparedness and reaction). IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 2020, S. 1. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/949/1/012112> (Zugriff: 25.12.2023).
- 15 UNESCO Guidelines for the Preservation of Digital Heritage. 2003, S. 120. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000130071> (Zugriff: 15.1.2024).

der Zugänglichkeit auch forschen, arbeiten und vermitteln zu können, wird die Emulation empfohlen, also die Erschaffung einer kompatiblen technischen Umgebung durch die Erfüllung spezifischer Anforderungen eines älteren Systems, eingebettet in eine Programmumgebung eines aktuellen Systems. Dabei sollte eine Wiedergabe-Umgebung so gestaltet sein, dass die Nutzung der gesammelten Inhalte dem Verhalten in der originalen Umgebung auf dem ursprünglichen System entspricht. Die Überprüfung, ob das Verhalten der Emulation eine identische Wiedergabe ermöglicht, muss zu einem Zeitpunkt erfolgen, an dem das Originalsystem noch zugänglich und funktionstüchtig ist.¹⁶ So wie in der archivarischen Arbeit mit digitalen Datensätzen sind Systemkopien zur Bearbeitung und Forschung zu verwenden, um das originale System zu schonen und die Integrität des originalen Datensatzes nicht zu gefährden.¹⁷ Damit soll gewährleistet sein, dass einerseits bis zum Eintreten der Obsoleszenz des Datenträgers noch bei Bedarf daran geforscht werden kann, andererseits aber auch das Original für heute noch nicht mögliche, aber eventuell in Zukunft entwickelte Methoden der Wiederherstellung zur Verfügung steht.

Spezielle Probleme der Plattformabhängigkeit

Bis in die frühen 2010er-Jahre waren die Ursachen für die Flüchtigkeit von rein digital vorliegenden Informationen die Alterung der Datenträger, das Fehlen einsatzfähiger Betriebssysteme und die technische Obsoleszenz der Geräte. Technische Geräte, gleich welcher Art, unterliegen in der Nutzung und auch in der Lagerung einem Verschleiß bzw. Alterungsprozess. Konservatorische Maßnahmen unterschiedlicher Art vermögen derartige Prozesse hinauszuzögern,

- 16 Mark Guttenbrunner, Jan Wieners, Andreas Rauber, Martina Thaller: Same Same But Different – Comparing Rendering Environments for Interactive Digital Objects. In: Marinos Ioannides, Dieter Fellner, Andreas Georgopoulos, Diofantos G. Hadjimitsis (Hg.): Digital Heritage. Third International Conference, EuroMed 2010, S. 140–152, hier S. 142. https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-642-16873-4_11 (Zugriff: 15.1.2024).
- 17 Matthew Kerschenbaum u. a.: Digital Materiality: Preserving Access to Computers as Complete Environments: Paper – iPRES 2009 – San Francisco. 2009, S. 105–109, hier S. 109.

können sie aber nicht gänzlich unterbinden. Abhängig von Material und verwendeter Speichertechnik können Daten teilweise schon nach wenigen Jahren nicht mehr eingesehen werden.

Seit sich vermehrt Systeme auf dem Markt behaupten, die nur mehr einen Teil ihrer Funktionalität unmittelbar im Gerät selbst speichern und verarbeiten, kommt für das langfristige Sammeln als Herausforderung hinzu, dass für die Ausführung von Funktionen eine Kontaktaufnahme mit einem entfernten System erforderlich ist. Die Ansätze Migration und Emulation bzw. Virtualisierung eines Systems verlieren damit zum Teil ihre Grundlage, da die entfernt ausgeführten Vorgänge nicht einfach kopierbar sind. Dazu kommt, dass in vielen Fällen nicht klar erkennbar ist, welche Vorgänge entfernt ausgeführt werden. So kann etwa schon die Inbetriebnahme eines Geräts eine entsprechende Verbindung erfordern¹⁸, und einzelne Bestandteile eines Systems können davon abhängen. Diese Probleme machen das Sammeln etwa eines Smartphones derzeit problematisch. Als deaktiviertes Gerät könnte es natürlich Teil der Sammlung sein¹⁹, aber mit den bereits erwähnten Möglichkeiten, die individuelle Gestaltung des Innenlebens des Objekts mitzunehmen, sind derzeit noch schwer lösbare Probleme verbunden.

Ein Programm, also eine Software, lässt sich grundsätzlich gut sammeln, solange keine Plattformabhängigkeit besteht. Wo diese besteht – ein Beispiel hierfür wäre die Stopp-Corona-App zur Kontaktaufzeichnung, die während der frühen Phase der Covid-19-Pandemie in Österreich angeboten wurde –, fehlen Teile des Gesamtkonzepts ohne die entsprechenden Verbindungen. Gesammelt kann hier der Quellcode werden, zusätzlich die für die jeweiligen Betriebssysteme fertigen Installationsdateien und die verbundene Dokumentation. Dennoch ist für eine volle Funktionalität des Programms der Zugriff auf entfernte Inhalte notwendig, die nicht mehr

18 Mobilgeräte können etwa für die Inbetriebnahme eine Verbindung mit einem Zertifizierungsserver erfordern, um den Gerätestatus abzufragen. So können zwar gestohlene Geräte identifiziert und unbrauchbar werden – sollte aber einmal der Zertifizierungsserver nicht mehr betrieben werden, kann das Gerät auch nicht mehr verwendet werden.

19 Aus Sicherheitsgründen wäre es sinnvoll, für die Langzeitlagerung die Batterie zu entfernen.

zur Verfügung stehen. Hier erscheint es sinnvoll, neben der Archivierung aller technischen Bestandteile auch eine Aufzeichnung der Verwendung des Programms zu dokumentieren. In Analogie zu der für die Medienkunst vorgeschlagenen Aufzeichnung kann so für spätere Vermittlungszwecke gewährleistet werden, dass die Erfahrung mit der App nachvollziehbar ist.²⁰ Vergleichbar, um noch beim Thema Corona zu bleiben, wäre auch eine Web-App, also eine Anwendung, die überhaupt keine dauerhaft lokal gespeicherten Elemente aufweist. Unter diese Kategorie fallen einige der Gurgeltest-Web-Apps. Wenn keine Aufzeichnung der Vorgehensweise vorliegt, ist auch nichts zur Vermittlung vorhanden, denn diese Systeme werden im Normalfall nach der aktiven Phase einfach deaktiviert.

Ausweg Bildschirmaufnahmen (Sammlungsbeispiel)

Die Vorgehensweise im Sammlungsbereich Volkskunde der Landesammlungen Niederösterreich ist grundsätzlich von einer überlegten Zurückhaltung geprägt, weil es um Objekte geht, deren Erhaltungsperspektive ungewiss ist. Daher sind bisher nur wenige Objekte mit digitalen Inhalten tatsächlich in die Sammlung eingegangen. Ein konkretes Beispiel ist ein Konvolut an Dokumenten und Objekten von einer Initiative zur Förderung Jugendlicher im Bereich der Robotik: Robotikbaukästen aus dem Fundus der Veranstaltung „Talentehaus“ der niederösterreichischen Landesakademie. Hierfür wurden die Baukastensysteme Lego Mindstorms und Funduino/BOEBot verwendet. Es konnten Baukästen, Teilesätze, der verwendete Laptop sowie zwei fertige Robotikprojekte erhalten werden.

Zusätzlich zu den physischen Objekten liegen mit dem Laptop und den auf den fertigen Projekten gespeicherten Programmen die digitalen Inhalte vor, die diese Objekte mit ihrer Objektgeschichte verbinden. Sie zu erhalten ist in diesem Fall mit den genannten Ansätzen – Migration (Backup) und später vermutlich Emulation – grundsätzlich möglich. Neben den lokal gespeicherten und damit digital

20 Patricia Falcão: Preservation of Software-based Art at Tate. In: Oliver Grau, Janina Hoth, Eveline Wandl-Vogt (Hg.): Digital Art through the Looking Glass. Krems 2019, S. 271–287, hier 278.

leicht erfassbaren Inhalten ist aber auch noch zu bedenken, dass die Programmierung teilweise über eine Webapp, Open Roberta, erfolgte. Für diese Webapp gibt es nicht den Weg einer lokalen Speicherung – hier bleibt gegenwärtig nur die Möglichkeit, Bildschirm-aufnahmen zur Dokumentation zu archivieren.²¹

Social Media

Ein gesondertes Problem stellt Social Media dar, da die Inhalte, die zur Biografie einer Person gehören, nicht isoliert von den damit verbundenen Interaktionen betrachtet werden können. Daher wäre es auch nur bedingt sinnvoll, die Aktivitäten eines Kontos zu archivieren und lokal zu speichern. Da historische Social-Media-Inhalte derzeit noch nicht verfügbar sind, kann seitens einer Institution nicht damit gearbeitet werden. Ein Beispiel für diese Problematik ist etwa der Erwerb eines Smartphones einer bekannten Persönlichkeit, deren Bedeutung sich gerade von ihrer journalistischen Tätigkeit auf Social Media ableitet. Ohne funktionierendes Archiv sind die Inhalte dauerhaft verloren.²² Versuche, Social Media zu archivieren, sind durch die Beschränkungen im Zugang für Forschende sehr schwierig. Der Kurznachrichtendienst Twitter – nunmehr X – wurde etwa von 2006 beginnend vollständig von der Library of Congress archiviert.²³ Die Bibliothek beschloss jedoch schon 2011, die Beiträge nicht weiter als volles Archiv betreiben zu können, sondern nur mehr selektiv

- 21 Open Roberta hat allerdings mit dem Fraunhofer-Institut für Intelligente Analyse- und Informationssysteme IAIS in Sankt Augustin bei Bonn eine Betreiberinstitution, die ihre Versionsgeschichte sehr genau dokumentiert.
- 22 Das National Museum of American History übernahm 2013 Andy Carvins iPhone 3GS, das dieser während des Arabischen Frühlings genutzt hatte, um über Twitter Nachrichten zu schalten. Da keine Möglichkeit eines direkten Abrufens von Social Media besteht, kann die damit verbundene Dokumentation möglicherweise nicht dauerhaft gesichert werden. National Museum of American History; Andy Carvins iPhone 3GS. https://americanhistory.si.edu/collections/nmah_1447789 (Zugriff: 10.1.2024).
- 23 Laura E. Campbell, Beth Dulabahn: Digital Preservation: The Twitter Archives and NDIIPP. iPres 2010 – Universität Wien. Phaidra. <https://phaidra.univie.ac.at/detail/o:185350> (Zugriff: 15.12.2023).

Postings aufzunehmen.²⁴ Die Wahrscheinlichkeit, dass frühere Kommunikationen auf Twitter längerfristig abrufbar bleiben und etwa in Zukunft aus einer Emulation eines älteren Systems auch zeitgenössische Social-Media-Aktivitäten recherchierbar sein könnten, ist damit gering.

Nicht weniger problematisch ist Instagram zu archivieren, das als Foto- und Videoplattform ein wichtiges Element digitaler Alltagskultur geworden ist. So lange keine große Institution in Zusammenarbeit mit dem Konzern, der die Plattform betreibt, eine Archivlösung findet, könnten die Daten in Zukunft unzugänglich werden.²⁵

Ausblick

Technische Entwicklungen und die Demokratisierung des Wissens über den Umgang mit ihnen folgen einem Rhythmus. Neu eingeführte Technikgenerationen umgibt der Nimbus des höchst komplizierten Objekts, das nur von jenen verstanden werden kann, die es entwickelt haben. Im Verlauf der Nutzungsgeschichte und der Beschäftigung fach einschlägiger Communities werden dann diese Barrieren der Zugänglichkeit zunehmend beiseite geräumt. So sind etwa die in den 1980er-Jahren gängigen Systeme – Computer, Telekommunikationsgeräte und Spielzeug – mittlerweile von engagierten Fachcommunities so weit erschlossen, dass ein langfristiger Verlust des Zugangs zu diesen Technikerfahrungen unwahrscheinlich erscheint.²⁶ Als museale Sammlung ist die Kenntnis dieser Maß-

24 Brewster Kahle: Our Digital History is at Risk. <https://blog.archive.org/2023/02/07/our-digital-history-is-at-risk/> (Zugriff 25.1.2024).

25 Gabi Arrigoni: Big tech heritage: Collecting Impossible Objects. <https://www.vam.ac.uk/blog/projects/big-tech-heritage-collecting-impossible-objects> (Zugriff: 15.1.2024).

26 Ein gutes Beispiel aus dem Bereich der Sammlung von frühen Computerspielen ist die mittlerweile sehr weit entwickelte Hardware-Emulation früher Computersysteme – diese Emulationen erlauben es, die Software tatsächlich auch hardwareseitig authentisch zu betreiben. Das Projekt MiSTeR ist etwa ein Beispiel für eine Möglichkeit, etliche unterschiedliche Spielcomputer und -Konsolen hardwareseitig zu emulieren: <https://www.mister-fpga.de/sonstiges/mister-fpga-emu-2-0/> (Zugriff: 30.1.2024).

nahmen für die eigene Erhaltung sachkultureller Zeugnisse relevant, auch weil die Sammlungsbediensteten selbst nicht über das technische Spezialwissen verfügen. Darüber hinaus ist zu bedenken, dass viele dieser Erhaltungsmaßnahmen durch technische Eingriffe wie Reverse Engineering zustande kommen. Auch wenn hier teilweise – besonders für Museen und Archive – nicht immer urheberrechtliche Probleme auftreten müssen, ist vor der Nutzung solcher Umgehungstaktiken eine genaue Prüfung der Rechtslage erforderlich.

Angesichts dieser Entwicklungen kann davon ausgegangen werden, dass die Entwicklung Schritt hält und findige Technikbegeisterten-Communities auch für heutige technische Geräte Wege finden, sie wieder in Betrieb zu nehmen, sobald sie als retro angesehen werden und damit ähnlich attraktiv für Fachcommunities erscheinen wie heute die 8-Bit-Generation.

Es bleibt daher aus der Sicht eines Sammlungsverantwortlichen die vorsichtig optimistische Erwartungshaltung, dass die Zeit der sogenannten Digitalisierung kein weißer Fleck in der Geschichte der Sachkultur bleiben oder werden muss. Voraussetzung für spätere Bearbeitungen ist aber jedenfalls, dass die gegenwärtig in flüchtiger Form vorliegenden Informationen so haltbar wie möglich erhalten werden. Das digitale Kulturgut zu erfassen bedeutet, dass ein wichtiger Abschnitt des Umgangs der Gesellschaft mit ihrer Technik später in Sachen – materiell oder rein digital – verständlich sein wird, wenn zukünftige Generationen ihre Museen einrichten.

Neben den praktischen Erfordernissen, die mit der Erhaltung einhergehen – also das Management der Daten und ihrer Archivierung –, werden sich Sammlungen der Sachkultur auch theoretische Fragen stellen müssen. Die Rolle des Originals ist zu diskutieren, zumal das Original bei vielen Anwendungen gar nicht lokal auf dem Gerät gespeichert ist, sondern beim Abruf einer Anwendung von einem externen Speicher geladen wird – und das jedes Mal von Neuem. Gleichzeitig muss die Frage nach der Sinnhaftigkeit des Sammelns technischer Geräte in einer Regionalsammlung gestellt werden, wenn diese für einen globalen Markt einheitlich hergestellt werden. Hier wird für die Landessammlungen Niederösterreich – wie bereits erwähnt – der Weg gewählt, einige wenige Objekte auszuwählen, und nicht detailliert die technische Entwicklung in die Breite zu sammeln. Das Objekt als Träger der Inhalte steht weniger

im Vordergrund, weil es als Massenprodukt wenig zur Regionalgeschichte beitragen kann. Erst durch die Personalisierung seiner Nutzungsgeschichte, die in den digitalen Inhalten abgebildet ist, entsteht der Bezug zum Umfeld, in dem es genutzt wurde.

Jedenfalls wird das Thema der digital vorhandenen Objekte nicht nur beim Sammeln, sondern auch beim Ausstellen und Vermitteln eine technische Trennung von Träger und Inhalt erfordern, wenn dieser Inhalt sichtbar und erfahrbar sein und bleiben sollen. Für zukünftige Ausstellungsarchitekturen wird außerdem zu beachten sein, dass die Präsentation digitaler Inhalte nicht immer statisch möglich ist, sondern oft Interaktionsmöglichkeiten erfordert.

As electronic devices play an increasingly important role in everyday practices, museums and collections focused on everyday life are developing methods and objectives for managing these objects. Much of the use of these devices relies on software and operating systems, making digital contents part of the collection interest. Ongoing advancements in archiving and emulation provide hope that the digital aspects of material artifacts do not have to be completely lost.

Lina Franken, Johannes Müske, Ira Spieker,
Marsina Noll, Christian Baisch, Elisabeth Haug,
Sabine Zinn-Thomas, Matthias Möller,
Michael J. Greger und Katharina Thenius-Wilscher

Digitale ethnografische Archive. Theorie- und Praxisperspektiven auf den Umgang mit Kulturerbe im digitalen Alltag

Einleitung: Digitale ethnografische Archive?

(Lina Franken, Vechta, Johannes Müske, Freiburg i. Br.)

Im digitalen Alltag – also einer Lebenswelt, in der digitale Technik den Alltag dergestalt durchdringt, dass sie längst als „natürlich“¹ wahrgenommen wird – stellen Museen und Archive immer mehr Angebote im Netz bereit: Webangebote, insbesondere Onlinesammlungen, ermöglichen für Forschung und die interessierte Öffentlichkeit einen direkten Zugang zu historischen Quellen, aber auch kuratierte Inhalte finden zunehmend den Weg ins Netz, etwa in Form von digitalen Ausstellungen. Damit verbunden ist ein ganzes Bündel an konzeptionellen und technischen Überlegungen, die aus theoretischer und praktischer Perspektive den Umgang mit Kulturerbe im digitalen

- 1 Geliehen von Hermann Bausinger: *Volkskultur in der technischen Welt*. Stuttgart 1961, passim. Aktuellere Diskussionen zur Veralltäglicung von Technik finden sich z. B. bei: Stefan Beck: *Umgang mit Technik. Kulturelle Praxen und kulturwissenschaftliche Forschungskonzepte*. Berlin 1997; Thomas Hengartner: *Zur ‚Kultürlichkeit‘ von Technik. Ansätze kulturwissenschaftlicher Technikforschung*. In: Schweizerische Akademie der Geistes- und Sozialwissenschaften (Hg.): *Technikforschung zwischen Reflexion und Dokumentation*. Bern 2004, S. 39–57; Roland W. Peball, Klaus Schönberger: *Zur Forschungsperspektive der kulturwissenschaftlichen Technikforschung auf Digitalisierung*. In: Horst Peter Groß, Gerald Reiner (Hg.): *Digitalisierung. Interdisziplinäre Perspektiven auf eine Gesellschaft im Wandel*. München, Wien 2020, S. 136–141.

Alltag prägen. Das Thema Digitalisierung und Museumsbestände bzw. ethnografische und andere Sammlungen wird derzeit in Museen, Archiven und allgemein in Heritage-Institutionen breit diskutiert. Im digitalen Alltag sind insbesondere Institutionen durch die neuen Möglichkeiten der Aufbereitung, Recherche, Präsentation und Vermittlung, aber auch der Partizipation dazu aufgefordert, einen Umgang mit diesen neuen Realitäten zu finden. Welche Herausforderungen sich spezifisch für ethnografische und empirisch-kulturwissenschaftliche Institutionen dadurch ergeben, wird im hier berichteten Panel *Digitale ethnografische Archive* herausgearbeitet. In dieser Einleitung werden knapp die Herausforderungen, mit denen sich ethnografische Archive konfrontiert sehen, erläutert. Im Anschluss daran stellen Vertreter:innen zentraler Institutionen ethnografischer Archivierung und Digitalisierung ihren aktuellen Umgang mit diesen Herausforderungen dar. Schließlich werden die wichtigsten Ergebnisse aus der Diskussion knapp in einem Fazit zusammengefasst.

Digitalisierung ethnografischer Archive – aktuelle Herausforderungen

Objekte, Kunstwerke, Archivalien oder sonstige ethnografische Materialien werden in digitalen Archiven in digitaler Form, als Retrodigitalisate oder als *digital born content* angeboten. Onlinesammlungen sind aufwändig herzustellen: Sie erfordern einerseits einen veränderten Umgang mit ihrer Erschließung als Daten und andererseits neue Darstellungsweisen für veränderte Zielgruppen. Der Schritt in die digitale Welt zieht viele weitere Maßnahmen und laufende Instandhaltungsarbeiten an den digitalen Daten nach sich, wenn sie dauerhaft verfügbar sein sollen. Dies betrifft etwa technische und Metadatenstandards, die Präsentation der Daten und Dateiformate sowie Finanzierungsfragen.

Auf der Datenseite müssen Mehrdeutigkeiten und Ungenauigkeiten in Standards und Schlagwort-Vokabulare übersetzt werden. Wo dies angegangen wird, bestehen schnell umfangreiche Datenbanken, die anders zugänglich sind als Zettelkästen und in vielen Fällen auch einfacher für Interessierte verfügbar werden. Forschungsprojekte bauen allerdings noch vergleichsweise wenig auf diesen Wissensbeständen auf, obwohl diese die kulturwissenschaftliche Forschung grundlegend verändern könnten. Für das Erlebnis von Objekten in digitalen Präsentationsformen und mit

unterschiedlichem Vorwissen sind vielfältige Übersetzungen² gefragt, denn Mehrdeutigkeiten und Ungenauigkeiten müssen entsprechend vorhandener Metadatenstandards und Schlagwort-Vokabulare übersetzt – also vereinheitlicht – werden, damit Daten überhaupt nutzbar sind. Hier geht es nicht nur darum, Daten entsprechend zu ordnen und zu kuratieren, um Auffindbarkeit und auch ein gewisses Verstehen zu ermöglichen. Metadaten (also Daten zu den eigentlichen Quellen) sind dabei unerlässlich. Sie spielen unter den Bedingungen der digitalen Verfügbarkeit von Kulturgut eine noch herausragendere Rolle als in vordigitalen Zeiten, denn erst mit guten Metadaten können Objekte in den Massenspeichern gefunden werden oder beim Kuratieren von Online-Ausstellungen aufeinander bezogen und dann in einem sinngebenden Rahmen gezeigt werden.

Für die Darstellung dieser Daten entwickeln Forschende und andere Akteur:innen neue Formen der Partizipation und Kollaboration. Durch den Zugang zu Informationen über Onlineportale, seien es eigene oder solche, an denen sich Institutionen beteiligen und Datensätze zuliefern, sind die Bestände mit den vorhandenen Informationen theoretisch jederzeit von überall zugänglich. Doch heute erleben Nutzer:innen Objekte in Onlinesammlungen oft als fragmentiert, ohne Ausstellungskontext und als insgesamt schwierig zugänglich – mit entsprechenden Herausforderungen für die Auffindbarkeit und die Verweildauer in digitalen Ausstellungen.³

Insbesondere kleinere Institutionen, zu denen volkswissenschaftlich-kulturwissenschaftliche Landesstellen oder Museen bzw. Museumsabteilungen meist zählen, stehen bei der Digitalisierung

- 2 Ira Spieker: Übersetzung. Überlegungen zu einem kulturwissenschaftlichen Konzept. In: Peter Hinrichs, Martina Röthl, Manfred Seifert (Hg.): Theoretische Reflexionen. Perspektiven der Europäischen Ethnologie. Berlin 2021, S. 69–87.
- 3 Vgl. Stephan Schwan: Digitale Ausstellungen aus Besuchersicht. In: Hendrikje Carius, Guido Fackler (Hg.): Exponat – Raum – Interaktion. Perspektiven für das Kuratieren digitaler Ausstellungen. Göttingen 2022, S. 193–200 (DOI: <https://doi.org/10.14220/9783737012584.193>); Werner Schweibenz: Wie und was sucht das Online-Publikum? Erwartungen von Online-Besucherinnen und -Besuchern an museumsbezogene Informationsangebote im Internet. In: Hendrikje Carius, Guido Fackler (Hg.): Exponat – Raum – Interaktion. Perspektiven für das Kuratieren digitaler Ausstellungen. Göttingen 2022, S. 183–191 (DOI: <https://doi.org/10.14220/9783737012584.183>).

und Erschließung ihrer Sammlungen vor speziellen Herausforderungen: Denn zum einen besteht zu diesen Gegenständen weniger Vorwissen – überlieferte Alltagsdokumente wie Bild-, Schrift- oder Klangquellen etwa bedürfen, anders als berühmte Kunstwerke oder „technische Meisterwerke“⁴, größerer Kontextualisierung, um ihren Schauwert und ihre kulturhistorische Relevanz zu verstehen. Dies bedeutet, dass die Erschließung sehr ressourcenaufwändig ist und die Faszination für die kulturellen Objektivationen bei Förderinstitutionen wie auch Nutzer:innen erst geweckt werden muss. Zum anderen steht die Sammlungsbetreuung, zweitens, oft hinter dem Tagesgeschäft von Forschungs- und Ausstellungsprojekten zurück, sodass entsprechende Projekte vor allem über Drittmittel durchgeführt werden müssen. Hierdurch entsteht, drittens, die Frage nach den unterschiedlichen Logiken, die aufeinandertreffen: Zeitlich befristete Projektlogiken stehen langfristig angelegten Museums- bzw. Archivlogiken gegenüber, die dauerhafte Erhaltung und Weiterentwicklung der Onlineprojekte der Kurzlebigkeit digitaler Präsentationsformen.

Hier angesprochen sind zwei damit verbundene, grundlegende und herausfordernde Fragen: Wie kann aufseiten der Institutionen eine dauerhafte Finanzierung sichergestellt werden – und da Stellenanteile rar sind, welche Strukturen können sinnvoll sein, um zumindest eine gewisse Grundlagenarbeit sicherzustellen? Und aufseiten der (potenziellen) Nutzer:innen: Wer sind eigentlich die Zielgruppen der Aktivitäten, für wen soll der enorme Aufwand einer Digitalisierung und Erschließung betrieben werden?

Digitale ethnografische Archive in der Diskussion

Die hier nur knapp umrissenen Herausforderungen für ethnografische Archive bzw. Bestände in Museen und anderen Gedächtnisinstitutionen (im englischsprachigen Kontext oft auch *tradition archives* genannt) werden seit gut einem Jahrzehnt vermehrt diskutiert. Im Fach hat sich eine produktive Diskussion entsponnen, die auch an Workshops oder in dokumentierenden Sammelbänden sichtbar wird und an die wir hier anschließen möchten.⁵ Klare Antworten sind aber

4 Bezeichnung des Deutschen Museums für die hier gesammelten Objekte.

5 Z. B. Christoph Schmitt (Hg.): Volkskundliche Großprojekte. Ihre Geschichte und Zukunft. Hochschultagung der Deutschen Gesellschaft

nicht leicht zu finden. Die entsprechenden aktuellen Entwicklungen im Umgang mit den Herausforderungen der Digitalisierung bzw. Digitalität im Bereich des kulturellen Erbes wollen wir anhand konkreter Situationen in Institutionen der Empirischen Kulturwissenschaft diskutieren.

Große Institutionen wie die Archive des öffentlichen Rundfunks oder auch die großen Forschungsmuseen haben bereits umfangreiche Teile ihrer Bestände digitalisiert und machen Archivalien und Objekte bzw. deren Metadaten online verfügbar, insbesondere in übergreifenden Portalen wie der Deutschen Digitalen Bibliothek (DDB). Andere Institutionen, darunter auch zahlreiche aus unserem Fachzusammenhang, nutzen eigene Portale, die in der Regel wiederum mit Verbänden wie Europeana oder der DDB verknüpft sind. Zum Teil leisten sie auch Vermittlungs- und Ausstellungsarbeit, etwa in Form von Blogbeiträgen oder Social Media Accounts; zunehmend gibt es auch die Möglichkeit für Nutzer:innen, Ausstellungen zu kuratieren.⁶

Diese Präsentation der Bestände steht jedoch erst am Schluss der notwendigen Arbeitsschritte. Zunächst müssen Bestände für die Digitalisierung ausgewählt und erschlossen werden. Ein gelungenes Beispiel sind Kollaborationen, sowohl mit anderen Institutionen als auch mit Forschenden und der interessierten Öffentlichkeit. Diese ermöglichen die Bündelung von Kompetenzen und Zeitressourcen

für Volkskunde in Rostock (Rostocker Beiträge zur Volkskunde und Kulturgeschichte, 2). Münster u. a. 2005; Ruth-Elisabeth Mohrmann (Hg.): Audioarchive. Tondokumente digitalisieren, erschließen und auswerten (Beiträge zur Volkskultur in Nordwestdeutschland, 121). Münster u. a. 2013; Holger Meyer, Christoph Schmitt, Stefanie Janssen u. a. (Hg.): Corpora Ethnographica Online. Strategien der Digitalisierung kultureller Archive und ihrer Präsentation im Internet (Rostocker Beiträge zur Volkskunde und Kulturgeschichte, 5). Münster u. a. 2014; Eckhard Bolenz, Lina Franken, Dagmar Hänel (Hg.): Wenn das Erbe in die Wolke kommt. Digitalisierung und kulturelles Erbe. Essen 2015; vgl. auch die an Tagungen und Conference Panels verhandelten Gegenstände der SIEF Working Group on Archives, <https://www.siefhome.org/wg/arch/> (Zugriff: 27.2.2024).

- 6 Vgl. auch die Fallstudien zur DDB, DNB, Forschungsbibliothek Gotha, Bayerische Staatsbibliothek, zu Bavarikon, WissKI und zum Deutschen Optischen Museum im Kap. „Plattformen für digitale Ausstellungen“. In: Carius/Fackler (wie Anm. 3), S. 83–167.

und damit verbunden auch den Zugang zu Drittmitteln, die wiederum eine gewisse zeitlich begrenzte Sicherheit für funktionierende digitale Archive geben können. In der Anwendung kann so etwa die Zusammenarbeit mit Zeitzeug:innen realisiert werden, die beim Aufbau von Beständen dabei waren und diese nun abgeben. Hier gibt es vielfältige Potenziale für eine gute Sammlungsdokumentation, die gerade auch die empirischen Methoden der Empirischen Kulturwissenschaft etwa durch ergänzende Interviews nutzbar machen kann. So können nicht nur Bestände gesichert, sondern Kontexte dokumentiert werden – zweifelsfrei verbunden mit deutlich erhöhtem Aufwand.

Im Folgenden behandeln wir theoretische und praktische Zugänge zum Umgang mit digitalem Kulturgut aus ethnografischen Forschungen – exemplarisch anhand von fünf unterschiedlichen Projekten, in denen Materialien online zugänglich gemacht werden oder auf dem Weg dorthin sind. Zunächst berichten Marsina Noll und Ira Spieker von den kulturwissenschaftlichen Sammlungen im Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde. Danach stellt Christian Baisch die Entwicklungen zur Vernetzung von Kulturerbedaten zu Alltagskulturen im Rheinland vor. Die Erfahrungen aus der Vernetzung von kulturwissenschaftlichen Institutionen („KulturWissen vernetzt“) im Forum Alltagskultur Baden-Württemberg präsentieren Elisabeth Haug, Matthias Möller und Sabine Zinn-Thomas. Die komplexe Gemengelage (Ko-Konstruktion) bei der Digitalisierung einer Folk-Tonbandsammlung im Schweizerischen Volksliedarchiv beleuchtet Johannes Müske. Schließlich berichten Michael J. Greger und Katharina Thenius-Wilscher von Nutzen und Erfahrungen in der Digitalisierung von Audioquellen.

Mit der Vorstellung dieser Beispiele möchten wir zu der laufenden Diskussion im Fach beitragen und diese weiter voranbringen. Denn aus den vielfältigen Archivmaterialien – von der Audioaufnahme über Fotos und schriftliche Dokumente bis hin zu Objekten – resultieren besondere Anforderungen, aber auch Potenziale für ethnografische Sammlungen in digitalen Kontexten: Insbesondere werden Möglichkeiten angesichts begrenzter finanzieller und zeitlicher Budgets ausgelotet und es wird nach Zielgruppen sowie Darstellungsweisen (kuratierter) digitaler Inhalte gefragt. Die übergreifende Diskussion der Situation in konkreten Institutionen folgt im Fazit des hier vorliegenden Beitrags. Allen Vortragenden und

Diskussionsteilnehmenden vor Ort in Klagenfurt gilt unser herzlicher Dank für die offene und zielführende Debatte.

**Forschung – Vermittlung – Vernetzung.
Digitale Neuordnungen kulturwissenschaftlicher Sammlungen
(Marsina Noll, Dresden, Ira Spieker, Dresden)**

Das Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde (ISGV) ist ein außeruniversitäres Forschungsinstitut, das auf Beschluss des Sächsischen Landtags 1997 gegründet wurde. Die Kombination dieser beiden Disziplinen sollte der Marginalisierung der Landesgeschichte während des Bestehens der DDR entgegenwirken, während die Etablierung des Faches Volkskunde an die Geschichte und die Arbeiten der Vorgängerinstitutionen anknüpfte.⁷ Gewissermaßen als Kontinuitätsträger dieser Disziplin wurden dem ISGV umfangreiche Bestände früherer Einrichtungen übertragen, etwa eine 30.000 Bände umfassende Bibliothek, die Nachlässe namhafter sächsischer Volkskundler wie Adolf Spamer und Siegfried Kube, zudem 70.000 Bilddokumente der ehemaligen Landesbildstelle. In diesem Zusammenhang wurden in den Folgejahren volkscundliche Langzeitprojekte entwickelt: das (digitale) Bildarchiv sowie das Lebensgeschichtliche Archiv (LGA). Der Bereich Landesgeschichte arbeitet ebenfalls mit eigenen Datenbanken und Portalen, beispielsweise dem Historischen Ortsverzeichnis (HOV) oder der Sächsischen Biografie.

Bereits kurz nach der Institutsgründung wurde mit der Digitalisierung der bildlichen Quellen begonnen. Überlegungen zu Sicherung, Erschließung sowie zu neuen Verknüpfungs- und Präsentationsmöglichkeiten waren dabei ausschlaggebend. In den vergangenen zwei Jahrzehnten haben sich die technischen Voraussetzungen

7 Zur Entwicklung der akademischen und institutionalisierten Disziplin Volkskunde in Sachsen seit Beginn des 20. Jahrhunderts siehe Manfred Seifert, Ira Spieker: Volkskunde in Sachsen. Zur Entwicklung einer kulturwissenschaftlichen Disziplin im regionalen Kontext. In: Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde (Hg.): Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde 1997–2017. Dresden 2017, S. 47–65. Nach dem Zweiten Weltkrieg war das Fach in der DDR nur in Berlin universitär verankert. Daran änderte sich nach 1989/90 wenig: Lediglich in Jena wurde ein Lehrstuhl neu eingerichtet. Entsprechende Pläne und Zusagen für Sachsen wurden nicht realisiert.

sowie die wissenschaftlichen Ansprüche an die Präsentation digitaler Datenbanken stark verändert: Das betrifft Layout und Design ebenso wie Zugänglichkeit und Nutzbarkeit der Materialien. Zudem ist der Bestand auf mittlerweile etwa 200.000 Objekte angewachsen – darunter Fotografien, Zeichnungen, Drucke und Postkarten. Die Sammlung wird überdies sukzessive um historisches und aktuelles Material erweitert.

Auch das LGA basiert auf Unterlagen aus den Vorgängerinstitutionen – dieser Bestand wird ebenfalls kontinuierlich amplifiziert. Es handelt sich um biografische Materialien und persönliche Unterlagen wie Briefe, Tagebücher und Lebenserinnerungen – zunehmend aber auch um Interviewsamples in Form von Audioaufnahmen sowie als Transkripte, die im Rahmen institutsinterner Forschungsprojekte entstehen. Diese Daten werden im LGA nachhaltig gesichert und sind auf Antrag für Forschungsvorhaben und pädagogische Zwecke verfügbar. Die Materialien im LGA sind komplett digitalisiert. Der Bestand und seine Metadaten werden auf der entsprechenden Webseite angezeigt. Der Zugang ist – aus forschungsethischen Erwägungen – jedoch erst nach Anmeldung möglich. Auf diese Weise wird auch sichergestellt, dass Persönlichkeitsrechte gewahrt werden.

Beide Archive bergen viel Potenzial: nicht nur für die Arbeit mit ihren Beständen, sondern auch für kritische Reflexionen und prototypische Problemstellungen im Umgang mit Kulturerbe im digitalen Alltag. Das betrifft sowohl theoretische als auch methodische und praxisrelevante Perspektiven. Die folgenden Überlegungen spiegeln einige der Grundannahmen und Herausforderungen. Sie sind in die Themenkomplexe „Kulturelles Erbe“, „Transformation von Wissen“ sowie „Digitalisierung und ihre Auswirkung auf wissenschaftliches Arbeiten“ gegliedert.

Kulturelles Erbe – eine fluide Kategorie

Unter kulturellem Erbe werden unter anderem jene materiellen Artefakte und Äußerungen gefasst, die in Archiven und Sammlungen bewahrt oder zumindest als solches präsentiert und definiert werden. Kulturbewahrende Einrichtungen entscheiden darüber, was erhaltenswert erscheint und welche Bewertungskriterien bei der Auswahl und dem Ausschluss von Materialien angelegt werden – je nach wissenschaftlichem Stand und Erkenntnisinteresse. Damit kann kultu-

relles Erbe als Ergebnis entsprechender Zuschreibungen verstanden werden.⁸ Die Selektionsprozesse in Bezug auf neue Bestände verlaufen dabei sowohl gerichtet als auch zufallsgesteuert: Wenn den Archiven des ISGV Konvolute wie beispielsweise Nachlässe nach einem Todesfall oder die Übernahme eines (fotografischen) Bestandes angeboten werden, erfolgen Sichtung und Auswahl der Objekte entsprechend der institutsinternen Logiken und gegebenenfalls wissenschaftlicher Schwerpunkte. Ein entscheidungsleitendes Kriterium im Bildarchiv ist die Frage, ob die zur Verfügung stehenden Objekte einen Mehrwert für die Aussagekraft und Auswertungsmöglichkeiten bestimmter Sammlungsteile darstellen. Darüber hinaus wird geprüft, inwiefern die betreffenden Konvolute zum Sammlungsprofil passen. Angebotene Bestände prägen die Ausrichtung der Archive also durchaus mit. Zudem ist bereits die Entscheidung, sich an eine bestimmte Institution zu wenden, an eine Reihe von Faktoren geknüpft (wie vorhandene und recherchierbare Bestände sowie Bekanntheitsgrad der und Vertrauen in die Einrichtung) – das heißt, die Sammlung wird in gewisser Weise perpetuiert, das Profil fortgeschrieben.⁹ Das entsprechende Wissen ist jedoch selektiv und ideologisch gefärbt.¹⁰ Aber auch rein pragmatische Erwägungen wie personelle Ressourcen und vor allem Raumkapazitäten spielen eine wesentliche Rolle im Kontext von Übernahmen. Ergänzungen aus institutseigenen Projekten spiegeln wiederum aktuelle wissenschaftliche Fragestellungen, die Perspektiven der Forscher:innen und nicht zuletzt auch deren persönliche Interessen oder Vorlieben wider.

Für Nutzer:innen bleiben solche Entscheidungskriterien und Reflexionsprozesse weitgehend verborgen. Obwohl einige Webseiten über diese Prozesse informieren, suggerieren Datenbanken und Portale zumeist Vollständigkeit. Das gilt insbesondere für die großen

8 Markus Tauschek: *Kulturerbe. Eine Einführung*. Berlin 2013, S. 28.

9 Ebd., S. 74.

10 Zu Sammlungslogiken als Ausdruck von Weltaneignung sowie als Form (lückenhafter) Gedächtnisbildung vgl. Michael Farrenkopf, Andreas Ludwig, Achim Saupe (Hg.): *Logik und Lücke. Die Konstruktion des Authentischen in Archiven und Sammlungen*. Göttingen 2021; Jessika Eichler: *Intangible cultural heritage, inequalities and participation: who decides on heritage?* In: *The International Journal of Human Rights* (25, 5), 2021, S. 793–814.

Regionalportale, die sehr wohl eine umfangliche Datenbasis und Bestände bieten, aber auch die Gefahr bergen, Narrative, Bilder und Vorstellungen von kollektiven Zugehörigkeiten zu prägen und zu tradieren. Die in diesem Kontext entstehenden ‚blinden Flecken‘ betreffen zumeist die Perspektiven marginalisierter Gruppen, vor allem die von Migrant:innen und migrantisierten Menschen. Ansätze und Möglichkeiten, diesem Umstand zu begegnen, bieten beispielsweise das Archiv und die Online-Ausstellung „De-Zentralbild“. Dort werden Fotografien und Geschichten von persönlichen Momenten, Alltagsleben oder prägenden Situationen migrantischer Personen in der DDR gesammelt, präsentiert und im „Dokumentationszentrum und Museum über die Migration in Deutschland“ dauerhaft archiviert.¹¹ In Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Integrationsstudien der TU Dresden arbeitet auch das ISGV daran, die Migrationsgeschichte Ostdeutschlands sukzessive in das kollektive Gedächtnis einzuspeisen: Das Projekt „MigOst. Ostdeutsche Migrationsgeschichte selbst erzählen“¹² und sein Folgeprojekt „Archiving MigOst – Institutionalisierung der migrantischen Selbstorganisation in Dresden – Erschließung und Selbstarchivierung“ haben zum Ziel, Lebensgeschichten, aber auch Zeugnisse der politischen und zivilgesellschaftlichen Arbeit migrantischer Selbstorganisationen festzuhalten und zu verzeichnen. Die Dokumente bzw. ihre Digitalisate werden nach der Beendigung des Vorhabens im LGA archiviert und zugänglich gemacht.¹³

11 De-Zentralbild: Warum De-Zentralbild? In: De-Zentralbild – Migrant:innen in der DDR, <https://dezentralbild.net/de/about> (Zugriff: 25.1.2024). Eine weitere Initiative ging vom Modellprojekt „Dekoloniale Erinnerungskultur in der Stadt“ und von dem FHXB Friedrichshain-Kreuzberg Museum in Form der gemeinsam entwickelten Ausstellung „TROTZ ALLEM: Migration in die Kolonialmetropole Berlin“ im Jahr 2023 aus. Zum Begleitprogramm zählte auch die Veranstaltung TROTZ ALLEM: Archive dekolonisieren! <https://www.dekoloniale.de/de/program/events/trotz-allem-archive-dekolonisieren> (Zugriff: 25.1.2024).

12 DaMOst: Über das Projekt. In: DaMOst, <https://www.damost.de/projekte/migost/ueber-das-projekt> (Zugriff: 25.1.2024).

13 Vgl. Technische Universität Dresden: Archiving MigOst: Neues Projekt an der TU Dresden erschließt Zeugnisse ostdeutscher Migrationsgeschichte. In: Technische Universität Dresden, <https://tu-dresden.de/tu-dresden/newsportal/news/archiving-migost-neues-projekt-an-der-tu-dresden-erschliesst-zeugnisse-ostdeutscher-migrationsgeschichte> (Zugriff: 25.1.2024).

Weiterhin ist das Team des ISGV bestrebt, die Herkunft der Konvolute, die Bedingungen der Bestandsbildungen und die damit verbundenen Intentionen zu kontextualisieren und transparent darzustellen. Das kann aufgrund des Umfangs und der personellen Kapazitäten jedoch nur für einen Teil der Sammlungen gelingen. Auch der Forderung nach einer gerechten Teilhabe an Erbe sollte entsprochen und der Prozess der „Erbe-Werdung“, also der Auswahl, Inszenierung und Präsentation, möglichst transparent und dynamisch gestaltet sein, d. h. an aktuellen Fachdiskussionen und gesellschaftspolitischen Aushandlungsprozessen orientiert. Sammelstrategien und Präsentationen müssen daher – idealerweise – regelmäßig überprüft, bearbeitet und angepasst werden. Allerdings stellt sich in diesem Zusammenhang immer wieder die Frage, welche partizipativen Ansätze überhaupt möglich und vor allem auch umsetzbar sind.

Wissen – Generierung und Transformation

Analoge Materialien, seien es Akten, Bilder oder Objekte, entfalten allein durch ihre Präsenz eine spezifische Wirkmacht. Der Geruch von altem Papier, die Haptik unterschiedlicher Trägermaterialien, die sensorischen Reize eines Objekts erzeugen einen wahrnehmbaren Eindruck, der bereits erste Erkenntnisse generiert.¹⁴ Durch die Verschränkung der sinnlichen Stimuli wird deutlich, dass insbesondere sogenannte Flachware (Fotografien, Akten) mehr ist als eine zu betrachtende Oberfläche. Durch die Montage von Trägerkartons, Bildern und handschriftlichen Notizen lassen sich Rückschlüsse auf den historischen und wissenschaftlichen Kontext der Materialien ziehen und somit auch über die Art und Weise der Produktion von Wissen.¹⁵ Die Digitalisierung von Archivalien reduziert die unterschiedlichen Wahrnehmungsebenen auf das Visuelle. Über sensorische Empfindungen im Umgang mit den analogen Quellen lassen sich bestenfalls nur noch beschreibende Aussagen treffen.

14 Vgl. Gesa Ingendahl, Lioba Keller-Drescher: Historische Ethnografie. Das Beispiel Archiv. In: Schweizerisches Archiv für Volkskunde (106), 2010, S. 241–263, hier S. 251f.

15 Vgl. Constanza Caraffa: Einleitung. Inventarnummer 228280 – Kulturerbe im Fotoarchiv. In: Julia Bärnighausen u. a. (Hg.): Foto-Objekte. Forschungen in archäologischen, ethnologischen und kunsthistorischen Archiven. Bielefeld 2020, S. 9 ff.

Zwar verspricht Digitalisierung dauerhafte Sicherung und Schutz der Originale. Allerdings wird ein spezifischer Status quo gewissermaßen ‚eingefroren‘ und weitere Verfasstheiten, die sich gegebenenfalls in der Folgezeit ergeben haben, bleiben ausgeschlossen.¹⁶ Dieser statische Zustand birgt zum einen die Gefahr von Verlusten, wie etwa von Kontextwissen und weiteren erkenntnisleitenden Reizen. Zum anderen sind Überarbeitungen, Ergänzungen und Löschungen (auch der Metadaten) nicht länger nachvollziehbar – Arbeitsschritte, die auf die Generierung von Wissen einwirken. Die Bildquellen des ISGV wurden zum Beispiel entsprechend spezifischer Forschungsvorhaben und -projekte gesammelt und erstellt. Durch die Digitalisierung und die damit einhergehende Neustrukturierung der Materialien löste sich diese Rahmung jedoch zunehmend auf. Insbesondere im sogenannten Altbestand – Aufnahmen, die vor 1990 erstellt wurden – sind Fotoabzüge vielfach auf Kartonkarten geklebt, die mit Informationen zu Bildinhalt und Provenienz versehen wurden. Hinzu kam die Anlage von Akten, die neben Fotografien auch Zeichnungen sowie weitere Dokumente und Korrespondenzen enthalten. Diese zusätzlichen Informationen wurden in der Regel nicht mitdigitalisiert, was eine nachträgliche (Re-)Kontextualisierung erschwert. Die Möglichkeit der digitalen Verknüpfung, beispielsweise über die Vergabe von Schlagworten, macht hingegen Zusammenhänge sichtbar, die zu neuen Erkenntnissen über und durch das Bildmaterial führen können.¹⁷

Das ISGV-Bildarchiv versucht in seiner Onlinepräsenz, diesem Spannungsfeld mit seinen kuratierten Projekten zu begegnen: Die Grundidee für die Gestaltung der Webseite war es, die Bildquellen durch Rückbindung an die Forschungsprojekte, in denen sie generiert wurden, zu rekontextualisieren. Damit wird sowohl der wissenschaftlichen Praxis und Institutsgeschichte Rechnung getragen als auch der Entstehungszusammenhang transparent gemacht und die Vielfalt kulturwissenschaftlicher Themenbezüge hervorgehoben. Nutzer:innen erhalten mithin einen (wissenschaftsgeschichtlichen)

16 Das kann jedoch auch für die Verdauerung von Kulturtechniken in Museen, Archiven und Praktiken gelten: Tauschek (mit Verweis auf Barbara Kirshenblatt-Gimblett) (wie Anm. 8), S. 82.

17 Vgl. Ira Spieker: Bilder – Welten – Erfassen. Bildsammlungen als Transformationsraum analoger und digitaler Formate. In: *Volkskunde in Sachsen* (31), 2019, S. 195–210, hier S. 205 f.

Einblick in die Sammlungszusammenhänge eines Archivs sowie in die Transformation visueller Quellen, die in unterschiedlichen Kontexten ihren Aussagewert verändern.¹⁸

Eng verbunden mit der Frage, wie Material zugänglich gemacht werden kann, ist jene nach dem Zielpublikum. Aufgrund der Vielzahl an Webseiten, Blogs und Onlinedatenbanken ist die unbestimmte Größe der breiten Öffentlichkeit nicht ohne Weiteres zu erreichen. Deshalb ist eine Spezifizierung von Angebot und Adressat:innen sinnvoll und vielfach notwendig. So richtet sich das ISGV in erster Linie an Wissenschaftler:innen und wissenschaftlich interessierte Laien. Die im LGA verwahrten Dokumente und Interviews können und sollen aufgrund der personenbezogenen Daten allenfalls auszugsweise online gezeigt werden. Dennoch werden die Unterlagen möglichst ausführlich aufgeschlüsselt, beschrieben und verschlagwortet. Neben einer auf ein Fachpublikum zugeschnittenen Metadatenvergabe und einer detaillierten Suchfunktion wurden auf der Bildarchiv-Webseite weitere an die Bedürfnisse potenzieller Nutzer:innen angepasste Tools implementiert. Die sogenannte Fehlermeldung, ein Formular zur Übermittlung von Fehlern in den Metadaten, und der Bereich #bildwissenwanted nutzen die Kommunikationsform des Crowd Sourcing, um das zum Teil geringe Wissen zu Bildinhalten zu mehren oder überhaupt erst zu generieren. Dieses Vorgehen birgt jedoch die Gefahr, dass dadurch nur solches Wissen zirkuliert, das ohnehin schon auf die eine oder andere Weise existiert. Durch die Verstetigung und Bestätigung der vorhandenen Kenntnisse werden Informationen außerhalb dieser (wissenschaftlichen) Community nur dann einbezogen, wenn die Mehrheit von deren Richtigkeit oder Relevanz überzeugt ist. Erfahrungsbasiertes oder nichtfaktisches Wissen wird im ungünstigsten Fall von vornherein ausgeschlossen.

Digitalisierung – Auswirkungen auf (wissenschaftliches) Arbeiten

Die Arbeit mit und die Sichtbarmachung von digitalen Daten sind mit einer Vielzahl von Aufgabenfeldern und Problemstellungen ver-

18 Vgl. Marsina Noll: ISGV-Bildarchiv revisited. Neue Zugänge – neue Fragestellungen. In: Nadine Kulbe, Theresa Jacobs, Ines Keller u. a. (Hg.): Bildarchive. Wissensordnungen – Arbeitspraktiken – Nutzungspotenziale. Dresden 2022, S. 218–226 (<https://www.isgv.de/publikationen/details/bildarchive>), hier S. 220.

knüpft, die einen nicht unbeträchtlichen Mehraufwand im Arbeitsalltag mit sich bringt. Dennoch sind Webpräsenz und Zugänglichkeit zwingende Voraussetzungen dafür, dass die Inhalte überhaupt wahrgenommen werden. Was online nicht sichtbar ist, scheint kaum mehr existent zu sein.¹⁹ Open Data, Open Source, Open Science usw. sind zudem, innerhalb der wissenschaftlichen Förderlogiken, zu unverzichtbaren Schlüsselworten geworden. Es geht darum, möglichst alle Daten und Etappen des Forschungsprozesses offenzulegen und so den freien Austausch von Informationen zu fördern, die Nachnutzung der Daten zu garantieren, Doppelungen zu vermeiden und Vernetzungen voranzutreiben.²⁰

Doch sind diese Forderungen eher auf die Naturwissenschaften zugeschnitten, die eine klare Unterscheidung zwischen Rohdaten und aufbereitetem Material erlauben. Für die geistes- und kulturwissenschaftlichen Fächer ergeben sich hieraus eine Vielzahl von Problemen, beispielsweise (auch forschungsethisch begründete) Fragen des Datenschutzes und Persönlichkeitsrechts. Wie im Fall des LGA arbeiten die kulturanthropologischen Fächer häufig mit sensiblen Materialien und Personendaten.²¹ Mit dem (DFG-geförderten) Portal „Oral History. Digital“ wurde eine Erschließungs- und Rechercheplattform entwickelt zur Bereitstellung von narrativen Interviews und deren Metadaten. 30 beteiligte Institutionen haben aktuell bereits ca. 3000 Interviews in Form von Audio-, Video- oder Textdateien eingestellt. Um das Material vor unberechtigten Zugriffen zu schützen, ist eine

19 Teresa Volk: Ein Bildarchiv geht online. Das neue Datenbankprojekt des Johannes-Künzig-Instituts für ostdeutsche Volkskunde. In: Elisabeth Fendl u. a. (Hg.): Jahrbuch für deutsche und osteuropäische Volkskunde. Schwerpunkt Blickpunkte. Fotografien als Quelle zur Erforschung der Kultur der Deutschen im und aus dem östlichen Europa (52), 2011, S. 41–60, hier S. 57f.

20 Vgl. Ira Spieker u. a.: Forschungsdesign 4.0. Zur Kontextualisierung wissenschaftlichen Arbeitens im digitalen Zeitalter. In: Jens Klingner, Merve Lühr (Hg.): Forschungsdesign 4.0. Datengenerierung und Wissenstransfer in interdisziplinärer Perspektive. Dresden 2019, S. 6–27 (<https://www.isgv.de/publikationen/details/forschungsdesign-4-0>), hier S. 13 f.

21 Ebd., S. 20; Sabine Imeri: ‚Open Data‘ in den ethnologischen Fächern. Möglichkeiten und Grenzen eines Konzepts. In: Jens Klingner, Merve Lühr (Hg.): Forschungsdesign 4.0. Datengenerierung und Wissenstransfer in interdisziplinärer Perspektive. Dresden 2019, S. 45–59 (<https://www.isgv.de/publikationen/details/forschungsdesign-4-0>), hier S. 51.

doppelte Anmeldung erforderlich.²² Das LGA wird ebenfalls knapp 400 Interviews aus 20 Teilprojekten einspeisen, allerdings nur in Form von Metadaten, um die Persönlichkeitsrechte der interviewten Personen zu wahren. Es gilt daher, Strategien zu entwickeln, die sowohl den Ansprüchen der Open-Bewegung gerecht werden, als auch das sensible Vertrauensverhältnis von Forschenden und Forschungsteilnehmenden und die damit verbundenen ethischen Prämissen zu berücksichtigen.

Eine besondere Herausforderung stellt der Umgang mit Quellen dar, die sich unter dem Begriff *dark heritage* subsumieren lassen. Die Darstellung von rassistischen und ideologisch tendenziösen Inhalten bedarf einer quellenkritischen und kontextualisierenden Auseinandersetzung, die in den meisten Fällen bei Onlinepräsenz nicht möglich ist. Zudem muss sichergestellt werden, dass jene Digitalisate nicht in Zusammenhängen zirkulieren, die vorurteilsbehaftete Einordnungen und unsachgemäße Interpretationen bestätigen oder gar verstärken. Um das Material vor derartigen Verwendungszusammenhängen abzusichern, ist es üblich, diese Bestände gar nicht erst zu zeigen oder aber mit Platzhaltern zu agieren.²³ In erster Linie geht es bei diesem Vorgehen darum, Betroffene zu schützen sowie keinen Ansatz für diskriminierende Interpretationen zu bieten. Dennoch setzt ein solches Vorgehen auch die Annahme voraus, Nutzer:innen könnten mit derartigen Inhalten nicht umgehen, sie nicht einordnen oder würden diese Materialien missbrauchen. Daher stellt sich die Frage, inwiefern das Nichtzeigen von *dark heritage* einer Bevormundung von User:innen gleichkommt.²⁴ Diese Überlegungen müssen bei der Arbeit bzw. der Forschung mit Digitalisaten berücksichtigt werden.

Und in Zukunft?

Die Aufgaben und Herausforderungen, die mit der Arbeit an und mit digitalen Beständen insgesamt verknüpft sind, sind hinreichend

22 Vgl. Oral-History.digital, <https://www.oral-history.digital/index.html> (Zugriff: 25.1.2024).

23 Agnes Matthias: Ordnung und Widerspruch. Möglichkeiten und Grenzen der Wissensformation im Bildarchiv. In: Nadine Kulbe, Theresa Jacobs, Ines Keller u. a. (Hg.): Bildarchive. Wissensordnungen – Arbeitspraktiken – Nutzungspotenziale. Dresden 2022, S. 26–36 (<https://www.isgv.de/publikationen/details/bildarchive>), hier S. 33.

24 Vgl. hierzu unterschiedliche Positionierungen in Aysegül Dinççağ u. a.: Censored? Conflicted Concepts of Cultural Heritage. Weimar 2023.

bekannt. Einzelne Aspekte werden seit längerer Zeit immer wieder problematisiert.²⁵ Dennoch fehlt es nach wie vor an praktikablen Lösungsansätzen und Erkenntnissen, wie damit im Bereich der Geisteswissenschaften umzugehen ist. Ein möglicher Grund hierfür mag sein, dass in Bezug auf Digitalisierungsbestrebungen ein allgemeiner Anspruch bzw. der Wunsch nach einer übergreifenden Vereinheitlichung und Normierung besteht. Jedoch gleicht keine Institution oder kulturbewahrende Einrichtung der anderen – entsprechend verhält es sich mit den Sammlungen und Konvoluten: Sie alle zeichnen sich durch ihre unterschiedlichen Perspektiven, Schwerpunkte und Fragestellungen im weiten Arbeitsfeld der Kulturanthropologie aus. Abschließend seien also die Fragen gestellt: Warum sollte diese Vielfalt bei der digitalen Speicherung und Präsentation so umfänglich normiert werden? Worin bestünden die Notwendigkeit und der Gewinn? Wäre es nicht vielmehr erstrebenswert, gerade Unterschiede und Multiperspektivität herauszustellen, wie es die Projekte ArchivingMigOst und De-Zentralbild in Ansätzen bereits tun? Würde auf diese Weise nicht vielmehr dem mannigfaltigen Spektrum kulturwissenschaftlicher Themengebiete Rechnung getragen? Das sind Fragen, die vorerst noch unbeantwortet bleiben müssen. Umso wichtiger ist es, die unterschiedlichen Erfahrungen und Ansätze aus Arbeits- und Forschungspraxis zukünftig noch stärker zu aggregieren und zu systematisieren.

Vernetztes kulturelles Erbe – Alltagskulturen im Rheinland (Christian Baisch, Bonn)

Als Landesstelle für Alltagskultur beherbergt das LVR-Institut für Landeskunde und Regionalgeschichte (ILR) in Bonn, wie die meisten anderen Landesstellen ebenfalls, ein ethnografisches Archiv: das „Archiv des Alltags im Rheinland“. Teile – wenn auch nur sehr kleine – dieser über ca. 70 Jahre gewachsenen Sammlung sind über das Onlineportal Alltagskulturen im Rheinland (<https://alltagskulturen.lvr.de/>) veröffentlicht. Das Portal soll daher im Zentrum dieses Beitrags stehen. Wenn wir von *digitalen ethnografischen Archiven* sprechen,

25 Exemplarisch sei hier die 2018 am ISGV in Dresden durchgeführte interdisziplinäre Konferenz „Forschungsdesign 4.0. Datengenerierung und Wissenstransfer in interdisziplinärer Perspektive“ erwähnt.

wäre eine Einschränkung darauf allerdings mehr als unvollständig. Selbstverständlich gehören auch digitalisierte, aber aus diversen Gründen nicht veröffentlichte Bestände ebenso wie auch über andere Plattformen und Werkzeuge veröffentlichte Quellen zu unserem digitalen Archiv des Alltags.

Das Archiv des Alltags im Rheinland – analog und digital

Aber welche Art von Quellen wird im Archiv des Alltags im Rheinland gesammelt? Und welche Teile davon können dem digitalen ethnografischen Archiv zugeordnet werden? Zunächst besteht es – natürlich – aus viel Papier. Neben diverser grauer Literatur, Briefen und anderen Einsendungen – und das macht die große Masse an Schriftgut im Archiv aus – betrifft dies insbesondere ausgefüllte Fragebögen zu Umfragen. Diese wurden von unserem Institut über Jahrzehnte hinweg mithilfe von sogenannten Korrespondent:innen insbesondere zu Bräuchen durchgeführt – seien es jahreszeitliche wie Erster April, Halloween oder Nikolaus oder zu Bräuchen im Lebenslauf wie Hochzeit und Totengedenken. Aber auch zu Arbeits-, Wohn- und Freizeitkulturen wurden solche Projekte durchgeführt. Insgesamt haben wir 40 Umfragen im Archiv – jede davon bestehend aus mehreren Hundert oder in die Tausende gehenden Berichte bzw. Fragebögen. Vollständig digitalisiert, und auch im Portal Alltagskulturen veröffentlicht, sind bislang drei dieser Umfragen – alle zum Thema Ernährung.²⁶

Einen weiteren Schwerpunkt des Archivs macht eine umfangreiche Fotosammlung aus. Diese lässt sich nach Materialart in geschätzt 600.000 Negative, mehrere Tausend Glasplatten, ca. 200.000 Dias und unzählige Fotoabzüge, von denen wiederum rund 250.000 auf Karteikarten kontextualisiert sind, unterteilen. Die Fotos sind in der Mehrzahl mittlerweile digitalisiert worden, hinzu kommen noch ca. 25.000 originäre Digitalfotos.

Ein dritter wichtiger Quellentyp schließlich ist der ethnografische Film (bei uns Filmdokumentation genannt). Filme spielen zwar mengenmäßig eine untergeordnete Rolle, haben aber einen hohen

26 Landschaftsverband Rheinland: Umfragen und Projekte. In: Portal Alltagskulturen im Rheinland, <https://alltagskulturen.lvr.de/de/sammlungen/Umfragen-und-Projekte/DE-MUS-092717/lido/55d2fo29cf2577.67843911> (Zugriff: 23.1.24).

Stellenwert – nicht zuletzt, weil das ILR hier ein Alleinstellungsmerkmal hat. Seit mehr als 60 Jahren werden kontinuierlich ethnografische Filme mit Rheinland-Bezug gedreht – bis heute sind es ca. 260. Somit ist unser Institut unseres Wissens nach die einzige kulturwissenschaftliche Einrichtung in Deutschland, die systematisch das Medium Film zur Dokumentation und Forschungsarbeit im alltagskulturellen Bereich nutzt.²⁷ Alle Filmdokumentationen liegen auch digital vor.²⁸

Digitalisierte Quellen – insbesondere die große Menge an Fotos – werden über eine LVR-weit eingesetzte Mediathek-Software (*MediaFiler*) verwaltet. Sie sind dort allerdings zu großen Teilen rechtlich nicht geprüft und häufig noch gar nicht oder nur rudimentär beschrieben und erschlossen. Für tieferegehende Recherchen und um sicherzugehen, alle relevanten Kontextinformationen sowie weitere Begleitmaterialien im Archiv zu finden, ist der Rückgriff auf die analogen Karteikästen unumgänglich – und dies wird sich auf längere Sicht nicht ändern. So sind beispielsweise zu den ethnografischen Filmen in der „Filmkartei“ große Karteikartenbestände mit Fotoabzügen und sehr umfangreicher handschriftlicher Kontextualisierung verfügbar, die noch nicht digitalisiert sind – und selbst wenn, so ist der Text nicht durchsuchbar.

Die Inventarisierung und inhaltliche Erschließung der Filme erfolgt in der auch von den Museen eingesetzten Datenbank *digiCULT.web*. Das Gleiche trifft auf alles Schriftgut des Archivs des Alltags zu. Letzteres ist allerdings – wie bereits erwähnt – nur zu einem kleineren Teil auch digitalisiert. *MediaFiler* und *digiCULT.web* ergänzen also seit gut 20 Jahren die klassischen analogen Ordnungsprinzipien. Sie stehen (nach Registrierung) ebenso wie etwa die Karteikarten Nutzenden zur Recherche offen. Gleichzeitig bieten sie die Grundlagen, digitale Bestände miteinander zu vernetzen.

27 Vgl. Christian Baisch: Bewegte und (bewegende) Bilder als Sicherungs- und Forschungsinstrument. Die Filmarbeit des LVR-Instituts für Landeskunde und Regionalgeschichte. In: Portal Alltagskulturen im Rheinland, <https://alltagskulturen.lvr.de/de/link/LVR/lido/5f4fbbd3b563d5.23618523> (Zugriff: 26.1.24).

28 Seit einigen Jahren werden allerdings alle Filme noch einmal hochwertig vom Original (in der Regel 16-mm-Rollen) digitalisiert. Dieses Projekt ist etwa zur Hälfte abgeschlossen. Die übrigen Filme sind zwar auch digital verfügbar, allerdings in minderer Qualität.

Das Portal Alltagskulturen im Rheinland

Genau diesen Ansatz verfolgte das von der DFG geförderte Kollaborationsprojekt, um ausgewählte Quellen aus dem Archiv des Alltags im Rheinland mit Museumsobjekten aus den beiden LVR-Freilichtmuseen in Lindlar und Kommern gemeinsam in einem Onlineportal „Alltagskulturen im Rheinland“ zu verknüpfen sowie für die Forschung und für Interessierte zugänglich zu machen.

Dabei ist hervorzuheben, dass es sich bei dem Portal nicht nur um eine gemeinsam genutzte technische Plattform handelt, mittels derer die drei beteiligten LVR-Einrichtungen ihre jeweiligen Bestände veröffentlichen können. Sinnvoll ist dieses Projekt insbesondere dadurch, dass es aufgrund vielfältiger Kooperationen zwischen den drei Partnern tatsächlich zusammengehörige übergreifende Sammlungen und Bestände gibt, die aus unterschiedlichen Gründen auf drei Standorte verteilt liegen. Über das Portal können sie erst wieder in digitaler Form zusammengeführt werden, wobei hier gleichzeitig die einzigartige Chance besteht, materielles mit immateriellem kulturellen Erbe zu verknüpfen.

Translozierungen von Gebäuden in eines der Freilichtmuseen wurden etwa bereits wiederholt vom ILR filmisch und fotografisch begleitet. Während also zahlreiche Objekte im Rahmen dieser Translozierungen in die Museumsbestände gelangen, finden Filme, Fotos, aber auch Interviews und weitere Begleit- und Forschungsmaterialien Eingang ins Archiv des Alltags.²⁹ Im Portal Alltagskulturen im Rheinland lassen sich diese heterogenen Quellen zu einem solchen zusammengehörigen Bestand so verknüpfen, dass für Nutzer:innen ein Mehrwert entsteht. So werden etwa heute inventarisierte Museumsobjekte dadurch lebendig und verständlich, dass sie in Filmen und archivierten Fotos an ihrem Originalstandort und in ihrem ursprünglichen Kontext zu sehen sind, häufig zusammen mit den diese Objekte nutzenden Akteur:innen. Auch schriftliche Dokumente aus dem Archiv des Alltags geben darüber Auskunft, wie Objekte bei

29 Für weitere Beispiele vgl. Christian Baisch: Sammlungen – Akteure – Wissen: Potentiale der Vernetzung am Beispiel des Portals Alltagskulturen im Rheinland. In: Katrin Bauer, Dagmar Hänel, Thomas Leßmann (Hg.): *Alltag sammeln. Perspektiven und Potentiale volkskundlicher Sammlungsbestände*. Münster 2020, S. 196–198.

Brauchhandlungen eingesetzt wurden oder sie erklären die Funktionsweise von Werkzeugen und Geräten bei Arbeitsabläufen. Alle zusammengehörigen Quellen zu einem Bestand werden im Portal zudem über eine Sammlungsbeschreibung zusammengefasst, die – wie jedes dazugehörige Objekt – als eigenständiger, mit formalen und inhaltlichen Metadaten ausgestatteter Datensatz in der Datenbank angelegt und als ein weiterer Quellentyp recherchierbar ist. Dies trifft schließlich auch auf übergreifende Thementexte zu, die alltagskulturelle Phänomene in Zusammenhang mit den Quellenbeständen näher erläutern und für nichtwissenschaftliche Zielgruppen vermitteln.

„Sammlungen und Bestände“³⁰ bilden im Portal Alltagskulturen einen zentralen Einstiegspunkt. Da sie hierarchisch strukturiert sind, lässt sich schnell (über die Menüpunkte „Filmdokumentationen“ und „Filmreihe Brauch im Rheinland“) beispielsweise der Bestand zur „Filmdokumentation Kirmes in Nettersheim 1967“ finden. Auf dieser Seite können sich die Besucher:innen über den Sammlungstext nicht nur über Hintergründe und Umfang dieses Projekts informieren, sondern auch in der rechten Spalte über verschiedene Facetten alle zugehörigen Einzelquellen (in diesem Fall mehrere Filmeile, Fotos, zwei damalige Aushänge zur Kirmes sowie der schriftliche Kommentar zur Filmdokumentation) einsehen. Zudem werden unter dem Sammlungstext zum Thema Kirmes noch weitere Bestände sowie Thementexte vorgeschlagen. Auch Thementexte sind hierarchisch aufgebaut. Einstiegspunkt sind hier sechs Schwerpunktbereiche zu klassischen Feldern der Alltagskultur. Dazu werden unter „Zusammenhänge“ auch querliegende übergreifende Thementexte angeboten, so etwa zur Filmarbeit des ILR, in der auch eine kritische Auseinandersetzung zur eigenen Geschichte stattfindet (dazu später mehr), oder zu Akteur:innen, die bezüglich der Quellenbestände relevante Rollen spielen.

Metadaten und Vokabulare

Neben diesem redaktionellen Zugang bietet das Portal verschiedene Recherchemöglichkeiten, um direkt Quellen auffindbar zu machen.

30 Landschaftsverband Rheinland: Sammlungen und Bestände. Die Quellenbestände des Portals. In: Portal Alltagskulturen im Rheinland, <https://alltagskulturen.lvr.de/de/sammlungen> (Zugriff: 24.1.2024).

Wer etwa Quellen zur Rolle der Butter in der Nahrungsmittelherstellung sucht und daher den Begriff Butter in die Volltextsuche eingibt, erhält viele Treffer. Schnell ist allerdings ersichtlich, dass sich darunter viele ausgefüllte Fragebögen zu einer Umfrage zum Thema Butterbrot befinden, was natürlich weit weg von der eigentlichen Fragestellung führt. Relevanter hierfür sind diverse Butterstempel und -model aus den Museen, von denen wir tatsächlich viele im Portal anbieten. Außerdem lassen sich historische und aktuelle Fotos zur Butterherstellung finden. Es gibt auch eine Filmdokumentation zum Buttern mit dem Drehfass, einen Thementext zur Milchverarbeitung und es versteckt sich unter dem Suchergebnis auch ein Bericht, in dem eine Zeitzeugin erklärt, wie noch zu Beginn des 20. Jahrhunderts gebuttert wurde – vielleicht der interessanteste Fund für die ursprüngliche Fragestellung, da diese Quelle zitierfähig und einzigartig ist. Dieses Dokument wäre über eine gezielte erweiterte Suche in Metadatenfeldern sehr viel schneller und präziser zu finden. Daneben bietet die facetiierte Suche die Möglichkeit, sich spezifischer an solche Suchergebnisse durch Eingrenzung anzunähern und zugleich einen Überblick darüber zu bekommen, wie viele Quellen es zu über- oder untergeordneten bzw. verwandten Themen gibt und welcher Art diese sind. In diesem Beispiel würde man in der Themenfacette über drei Stationen (Arbeitskulturen, Nahrungsmittelverarbeitung und Molkerei und Milchverarbeitung) herausfinden, dass es 58 Quellen zur Butterherstellung im Portal gibt, davon zwei Dokumente, unter denen natürlich auch der besagte Bericht ist.

Ermöglicht wird dies über kontrollierte Vokabulare, die bei den meisten Metadatenfeldern in der Datenbank zum Einsatz kommen und teilweise – wie im Fall von Thesauri – hierarchisch strukturiert sind. Ein solcher Thesaurus ist *Wortnetz Kultur* (WNK), der vom LVR entwickelt und betreut wird und im Portal Alltagskulturen außer für Themen-Schlagworte auch für Objektbezeichnungen und Materialien verwendet wird. Schlägt man hier den Eintrag Butterherstellung auf,³¹ wird ersichtlich, warum so viele Treffer im Portal unter diesem Suchbegriff gefunden werden, obwohl er meist nirgendwo in den betreffenden Quellen vorkommt. Buttern wird hingegen häufig in

31 Landschaftsverband Rheinland: Butterherstellung. In: Wortnetz Kultur. Viewer, <https://wnk-viewer.lvr.de/wnk/wko1o8oo> (Zugriff: 2.2.24).

den Archivbeständen erwähnt und diese Bezeichnung ist im Vokabular als Synonym hinterlegt. Der Thesaurus ermöglicht ferner, anderssprachige Bezeichnungen, untergeordnete Begriffe und weitere Relationstypen, die etwa eine Verwandtschaft, eine Zusammengehörigkeit oder eine Teil-Ganzes-Beziehung zwischen zwei Begriffen anzeigen, anzulegen und diese Relationen für die Recherche zu nutzen.

Wenngleich dies einen enormen Aufwand in der Erschließung (inkl. Vokabular-Pflege) bedeutet, halten wir diesen im Hinblick auf ein gutes und präzises Information Retrieval (also die Wiederauffindbarkeit von komplexen Informationen) für unerlässlich. Im Portal legen wir daher ein größeres Gewicht auf Qualität in der Erschließung als darauf, möglichst viele Archiv- und Museumsbestände zu veröffentlichen. So sind etwa bislang „nur“ 59 Filmdokumentationen veröffentlicht, diese dafür (wie gezeigt) intensiv erschlossen, in Sammlungen eingebettet, kontextualisiert durch ausführliche Beschreibungen und übergreifende Thementexte und in vielfacher Weise vernetzt mit dazugehörigen oder verwandten Beständen anderer Quellentypen. Vernetzung ist aber beim Konzept für das Portal Alltagskulturen von Beginn an weitergedacht – nämlich mit Blick auf andere Kultureinrichtungen, die ihre Bestände in Onlineportalen veröffentlichen. Durch solche Vernetzungen entstehen schnell Möglichkeiten, auf ein Vielfaches an Quellen mittels einer Recherche zuzugreifen, was für diverse wissenschaftliche Fragestellungen ein entscheidender Faktor sein kann. Je größer die Zahl der Quellen ist, auf die bei Recherchen gemeinsam zugegriffen werden kann, desto mehr macht es sich letztlich bezahlt, wenn der Aufwand einer qualitativ hochwertigen Erschließung unter Berücksichtigung etablierter Standards und Regelwerke, insbesondere aber unter Verwendung kontrollierter Vokabulare auf sich genommen wird.³²

32 Hervorzuheben sind dabei das für die Datenmodellierung zugrunde liegende Referenzmodell CIDOC-CRM (<https://www.cidoc-crm.org>), der Metadatenstandard LIDO (<https://www.lido-schema.org>) und die gemeinsame Normdatei der Deutschen Nationalbibliothek (https://www.dnb.de/DE/Professionell/Standardisierung/GND/gnd_node.html) (Zugriff: 4.2.2024).

Portal vs. YouTube

Abschließend noch einmal zurück zu den Filmen, denn anhand dieses Quellentyps eignet sich die Gegenüberstellung zu einem diesbezüglich ganz anderen Ansatz der Vermittlung unserer ethnografischen Quellen. Filmdokumentationen des LVR-ILR werden seit einigen Jahren zusätzlich über einen eigenen YouTube-Kanal „Alltagskulturen im Rheinland“³³ veröffentlicht. Bis heute (Stand 01/2024) sind hier bereits 192 und damit rund Dreiviertel aller Filmdokumentationen zuzüglich einiger Zusatzfilme frei verfügbar. Ursprünglich wurde der YouTube-Kanal lediglich als einfache technische Lösung für ein Streaming im Portal Alltagskulturen im Rheinland eingerichtet. Bedingt durch die Tatsache, dass dieser Kanal sehr schnell ohne unser Zutun (es wurde praktisch keinerlei redaktionelle Bearbeitung vorgenommen) ein dynamisches Eigenleben entwickelte, wurde der YouTube-Kanal als weitere Plattform besser gepflegt und es wurden etwa auch Kommentare zugelassen. Gegenwärtig hat er bereits mehr als 37.000 Abonnent:innen.

Der Spitzenreiter gemessen an der Zahl der Zugriffe ist ein Film zur Feilenherstellung im Bergischen Land. Er ist (Stand 01/2024) bereits zwei Millionen Mal geschaut worden – und das innerhalb von nicht viel mehr als einem Jahr seit der Veröffentlichung. Bereits nach einem Monat erzielte er 600.000 Zugriffe. Der zuvor populärste Film war lange Zeit „Herstellen eines Schleifsteins“. Beachtlich generell ist nicht nur die Zahl der Zugriffe, sondern auch die Verweildauer, an der sich ablesen lässt, dass offenbar die Mehrzahl der Nutzer:innen die Filme vollständig anschauen.

Auffällig ist, dass es insbesondere ältere Filme zu Arbeitstechniken sind, die sich besonderer Beliebtheit erfreuen. Das Publikum ist indes weniger aus wissenschaftlicher Perspektive motiviert, sondern es sind häufig Männer (gemäß YouTube-Analytics sogar 91 % aller Nutzer:innen), die selbst aus dem Handwerk kommen oder einen entsprechenden familiären Hintergrund haben. Betrachtet man die Kommentare genauer (inkl. der aus guten Gründen nicht zugelassenen), so lässt sich feststellen, dass sich unter den Rezipient:innen

33 LVR: Alltagskulturen im Rheinland. In: YouTube, <https://www.youtube.com/channel/UCXRNvcpApmIAQhL18iia3Sw> (Zugriff: 24.1.2024).

Narrative entkoppeln, die zuweilen irritierend³⁴ sind. Dies umso mehr, wenn man bedenkt, dass aus heutiger Sicht gerade viele der älteren Filme in methodischer Hinsicht von uns selbst kritisch zu betrachten sind. So spielten Menschen mit ihren Erinnerungen und ihrem Wissen in früheren Produktionen nur insofern eine Rolle, als sie als quasi anonyme Erklärpersonen fungierten, um zu demonstrieren, wie bestimmte Arbeitstechniken oder die Abfolge von Brauchhandlungen in einer zum Zeitpunkt der Dreharbeiten bereits vergangenen Zeit vonstattengingen, um dieses Wissen für die Nachwelt festzuhalten. Subjektive Zuschreibungen, mentale Vorstellungswelten, ja sogar Namen der Personen spielten dafür keine Rolle. Doch genau diese Methode und die chronologische und detaillierte Erzählweise in langen Sequenzen kommt beim YouTube-Publikum sehr gut an.

Im Portal können wir über die vielfältigen Möglichkeiten der Kontextualisierung und Vernetzung Quellenkritik transparent machen sowie unsere Fachperspektive einbringen. Außerdem haben wir weitgehende Kontrolle über die Deutungshoheit der veröffentlichten Quellen und der Wissensbestände. Demgegenüber können wir im YouTube-Kanal zwar über Beschreibungstexte und Verlinkungen auf die Kontexte hinweisen, genutzt wird das aber sicherlich kaum. Vielmehr gehen Filme durch nicht zu durchschauende Algorithmen viral, werden in eigene Playlists eingebunden und erreichen nicht nur sehr viel mehr, sondern ganz andere als die von uns gewünschten Zielgruppen.

Doch ist das nur problematisch oder gar ein Grund, auf solche Wege der Vermittlung zu verzichten? Wollen wir (diese Frage stellt sich ja auch unabhängig vom Quellentyp) nur dann unsere ethnografischen Sammlungen der Öffentlichkeit zugänglich machen, wenn wir selbst sicher sind, die Deutungshoheit zu behalten und

34 So entwickeln sich in den Kommentaren mitunter Diskurse, für die zwar der Film Anlass ist, die aber weit weg von deren eigentlichem Inhalt führen (bis hin zu Verschwörungserzählungen) oder in denen der Film als Beleg bzw. Bestätigung für aus unserer heutigen Sicht problematische Weltanschauungen herangezogen wird. Häufig kommen in den Äußerungen etwa eine Glorifizierung patriarchaler gesellschaftlicher Strukturen oder das Verklären bzw. Romantisieren einer eher imaginierten Vergangenheit zum Vorschein.

gewissermaßen die Kontrolle darüber zu haben, wer zu welchem Zweck unsere Quellen verwendet? Der Vergleich zwischen Portal und YouTube-Kanal zeigt, was uns dabei alles verloren ginge. Im Portal registrieren wir leider noch immer nur einen Bruchteil der Zugriffszahlen, die wir im YouTube-Kanal verzeichnen, und selbst unsere primäre Zielgruppe, die kulturanthropologische Fachcommunity, erreichen wir nur in bescheidenem Maß – zumindest wird mit den Quellen unseres Wissens im universitären Bereich noch sehr wenig geforscht. Demgegenüber stoßen etwa kleinere Museen regelmäßig über YouTube (und viel weniger über das Portal) auf unsere Filme, von denen sie Ausschnitte verwenden, um die Funktionsweise von Arbeitsgeräten, die sie als Exponate ausstellen, über Medienstationen zu erläutern. Nur hierüber werden aber auch Nutzungsarten ermöglicht, an die wir nie denken würden. So wurde etwa im vergangenen Jahr der erwähnte Schleifsteinfilm auch für ein Musikvideo einer österreichischen Metal-Band verwendet zu einem Titel, der menschliche Arbeit im Kapitalismus kritisch beleuchtet.³⁵ Und aktuell arbeitet eine Spieleerfinderin daran, mithilfe von Sequenzen zahlreicher unserer Filme Förderkonzepte zu entwickeln, die älteren und demenzkranken Menschen dabei helfen sollen, die Sinne anzuregen und das Gedächtnis zu trainieren. Wir finden solche Nachnutzungen erfreulich, weshalb wir mittlerweile den YouTube-Kanal als sinnvolle Ergänzung zum Portal ansehen.

Offene Zugänge

Möglich ist das nur dadurch, dass die Quellen offen und mit möglichst wenig Auflagen zugänglich gemacht werden, was bewusst auch kommerzielle Zwecke einschließt (bei einem Ausschluss wären etwa die beiden zuletzt genannten Verwendungsbeispiele verhindert worden). Das betrifft nicht nur Filme auf YouTube, sondern auch alle anderen Quellentypen, die im Portal Alltagskulturen angeboten werden. Dieser Ansatz entspricht dem Open-Access-Prinzip, dem sich auch der

35 Vgl. Christian Fischer: Savanah – Velvet Scarf (Official Video). In: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=Lg1dZiVxjdg> (Zugriff: 4.2.2024).

LVR in seiner Digitalen Agenda verschrieben hat.³⁶ Wir verwenden derzeit den Lizenztyp CC BY 4.0, der lediglich die Nennung des/der Urhebers/Urheberin bei einer Verwendung vorschreibt.³⁷

Nachnutzungen unserer Archivmaterialien begrüßen wir ausdrücklich und betrachten sie als Inwertsetzung. Es zeigt auch die Vielfältigkeit dessen, was aus immateriellem kulturellem Erbe, das wir im Archiv des Alltags sammeln, durch die Digitalisierung auch jenseits des eigenen Wissenschaftsbetriebs erwachsen kann. Es bestärkt uns darin, etwas loszulassen und die Hoheit über ‚unsere‘ Quellen ein Stück abzugeben – eher die Chancen und Nutzen einer offenen Verfügbarkeit zu sehen, statt aus Angst vor möglichem Missbrauch gar die Hürden durch Wasserzeichen, Gebühren o. Ä. hochzusetzen.

Die viel beschworene Deutungshoheit über unsere Bestände geht dadurch nicht verloren. Für die Bestände des Archivs des Alltags bietet dafür auch weiterhin das Portal Alltagskulturen die passende Vermittlungsplattform. Dessen Wertigkeit verliert nicht dadurch, dass die Zugriffszahlen (noch) gering sind. Wer über YouTube auf unsere filmischen Quellen stößt und Interesse an Hintergründen, Kontexten und Analysen hat, wird von hier aus sehr schnell im Portal fündig.

Vor dem Hintergrund, dass digitale ethnografische Archive bislang noch wenig für kulturwissenschaftliche Forschung genutzt werden (wie ja bereits in der Einleitung zu diesem Panel-Beitrag bemängelt wurde), ist schließlich m. E. entscheidend: Die erläuterten im Portal berücksichtigten Ansätze bezüglich Tiefenerschließung bei Verwendung kontrollierter Vokabulare und Standards sowie der Vernetzung und offenen Zugänglichkeit entsprechen den in den *FAIR-Prinzipien*³⁸ genannten Kriterien, die sich seit 2016 als

36 Landschaftsverband Rheinland: Digitale Agenda. In: LVR Kultur, https://www.lvr.de/de/nav_main/kultur/kultur_digital/digitale_agenda/digitale_agenda_1.jsp. Der LVR ist außerdem der Berliner Erklärung beigetreten – siehe Max-Planck-Gesellschaft: Berliner Erklärung. In: Open Access Initiativen der Max-Planck-Gesellschaft, <https://openaccess.mpg.de/Berliner-Erklarung> (Zugriff: 4.2.2024).

37 Creative-Common-Lizenzen werden, sofern zweifelsfrei wir als LVR die Nutzungsrechte besitzen und keine anderen Rechte betroffen sind (wie etwa Musikrechte in Filmen), standardmäßig für alle Quellen des Archivs vergeben. Siehe creative commons: Namensnennung 4.0 international. In: creative commons, <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de> (Zugriff: 4.2.2024).

Qualitätsmerkmale durchgesetzt haben, damit digitale Wissensbestände überhaupt für die Forschung attraktiv und nutzbar gemacht werden können. Insofern sehen wir uns auf einem zwar langen, aber aussichtsreichen Weg.

Digitales Kulturwissen vernetzen: Erfahrungen aus dem Forum Alltagskultur in Baden-Württemberg (Elisabeth Haug, Freiburg i. Br., Sabine Zinn-Thomas, Stuttgart, Matthias Möller, Staufen i. Br.)

Das Forum Alltagskultur besteht seit 2016 als Verbund von fünf wissenschafts- und sammlungsorientierten Institutionen. Es umfasst die Institute für Empirische Kulturwissenschaft der Universitäten Tübingen und Freiburg, das ebenfalls an der Universität Freiburg angesiedelte Zentrum für Populäre Kultur und Musik, die Abteilungen für Alltags- bzw. Populärkultur der Landesmuseen für Baden und Württemberg sowie die ihnen jeweils zugeordneten Landesstellen.

Aus dieser Vernetzung von Universitäten, Museen und Landesstellen entwickelten sich in den letzten Jahren gefestigtere Strukturen. Ein Pilotprojekt zur Kooperation ehemals volkskundlicher Sammlungsinstitutionen und kulturwissenschaftlicher Universitätsinstitute wurde 2017 bis 2019 von der Landesinitiative „Kleine Fächer“ des baden-württembergischen Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst gefördert. Die positiven Erfahrungen mit sammlungsbasierter und vernetzter Lehre, Forschung und Vermittlung verstärkten den Wunsch einer intensiveren Zusammenarbeit. Seit 2021 wird dies im Rahmen der Förderlinie „Weltwissen – Strukturelle Stärkung ‚kleiner Fächer‘ der Volkswagen-Stiftung“ ermöglicht. Im Rahmen der bis 2027 laufenden Förderung agiert das Forum Alltagskultur als Kooperationsverbund „KulturWissen vernetzt“.

Damit besteht nun seit längerer Zeit wieder eine Perspektive für systematischen Erfahrungsaustausch und strukturelle Weiterentwicklungen kulturwissenschaftlicher Kooperationsprojekte

38 FAIR steht für Findable, Accessible, Interoperable, Reusable; vgl. Mark D. Wilkinson u. a.: The FAIR Guiding Principles for scientific data management and stewardship. In: *Scientific Data* (3), 2016, (<https://www.nature.com/articles/sdata201618>) (Zugriff: 1.2.2024).

in Baden-Württemberg. Dass dies keinesfalls selbstverständlich ist, zeigt sich exemplarisch an den im Kooperationsverbund vernetzten Landesstellen in Stuttgart und Staufeu. Eine Zusammenarbeit hatte es zwar in der Vergangenheit schon gegeben (beispielsweise bei den *Beiträgen zur Volkskunde in Baden-Württemberg*, die zwischen 1985 und 2004 gemeinsam von den Landesstellen herausgegeben wurden). In jüngerer Zeit verfestigten sich die institutionellen Verknüpfungen jedoch vor allem im Rahmen des Forums Alltagskultur.

Die Landesstelle für Alltagskultur des Landesmuseums Württemberg (Stuttgart)

2023 feierte die Landesstelle für Alltagskultur (LAK) in Stuttgart ihr 100-jähriges Bestehen. Zu diesem Anlass hat sie sich umbenannt und ihren Gegenstand, die Alltagskultur bzw. die Forschung und Dokumentation des Alltagslebens im Südwesten, auch in ihrem Namen in den Mittelpunkt gerückt. Sie ist eine außeruniversitäre Forschungs- und Archiveinrichtung und gehört seit 1979 zum Landesmuseum Württemberg. Als Schnittstelle zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit sind ihre Bestände öffentlich nutzbar und teilweise online verfügbar. In vielfältigen Formaten (Vorträge, Podiumsdiskussionen, Google Arts- & Culture-Präsentationen, Blogs, Publikationen) informiert die LAK über aktuelle Forschungsergebnisse und regt zum Austausch an. Ihr angeschlossen sind ein Archiv für Populär- und Alltagskultur sowie eine öffentliche Präsenzbibliothek mit kulturwissenschaftlicher Schwerpunktsetzung.

Als Teil der Abteilung Populär- und Alltagskultur, zu der auch das Museum der Alltagskultur in Waldenbuch zählt, vertritt sie innerhalb des Landesmuseums Württemberg (LMW) die fachspezifische Perspektive der Empirischen Kulturwissenschaft. Neben eigenen Forschungsvorhaben und Dokumentationen etwa zur Erinnerungskultur, Mobilität oder zum Immateriellen Kulturerbe in Baden-Württemberg entwickelt sie mit dem Museum der Alltagskultur gemeinsame Projekte bei sammlungsbezogenen Übernahmen (Masken 2018, Rottweiler Schantle 2019, Tracht Waldenser 2021) und im Kontext der Erforschung materieller Kultur.

Die Arbeit an der LAK verteilt sich auf zwei wissenschaftliche Vollzeitkräfte (100 %) und eines/einer Mitarbeiters/Mitarbeiterin für die Bibliothek (25 %). Der Zeitaufwand für die einzelnen

Tätigkeiten umfasst für die Dokumentation im Archiv (Aufnehmen, Sortieren, Verpacken) 20 %, den Umgang mit dem Altbestand und Digitalisaten 10 %, die Materialerhebung Gegenwart 20 %, administrative Aufgaben 10 %, für Besprechungen usw. 10 % sowie die Forschung und Vermittlung (Vorträge, Aufsätze, Texte div. usw.) 30 %.

Die historischen Bestände der Landesstelle in Stuttgart weisen Parallelen zu denjenigen der Landesstelle in Staufeu auf. Dies betrifft vor allem die Sprach- und Konferenzaufsätze sowie die Lied- und Flurnamensammlung, die sich jeweils auf den badischen bzw. württembergischen Landesteil beziehen. In den Konferenzaufsätzen *Volkstümliche Überlieferungen in Württemberg* aus dem Jahr 1900 berichten Volksschullehrer aus württembergischen Gemeinden über Sitte und Brauch, Nahrung, Kleidung, Wohnung und Geräte, Glaube und Sage, Volksdichtung und Mundart. Sie sind das Ergebnis des ersten volkskundlichen Großprojekts in Württemberg und beziehen sich auf einen von Karl Bohnenberger (1863–1951) ausgearbeiteten Fragenkatalog, der im Jahr 1900 an alle Gemeinden in Württemberg versendet und überwiegend von Volksschullehrern beantwortet wurde. Den Lehrkräften wurde in diesem Jahr seitens der Schulverwaltung gestattet, ihre jährlich während der Ausbildung anzufertigenden Aufsätze diesem Vorhaben zu widmen.

Die Sprachaufsätze wurden in den Jahren 1860/61 ebenfalls von Volksschullehrern in Württemberg angefertigt. In den rund 400 Aufsätzen geht es um die lokalen mundartlichen Besonderheiten württembergischer Gemeinden.

Das Liedarchiv umfasst 22.262 Liedbelege aus dem 19. und 20. Jahrhundert (sog. Volks- und Kinderlieder, Abzählreime und Balladen) in Zettelform, auf denen Liedtexte, Sammler:in, Sangesort sowie teilweise auch die Noten verzeichnet sind. Es ist in rund 700 Sammlungen unterteilt und in enger Kooperation mit dem Deutschen Volksliedarchiv (heute Zentrum für populäre Kultur und Musik, ZPKM) in Freiburg im Breisgau entstanden.

Das Flurnamenarchiv enthält über 150.000 Karteibelege zu Flurbezeichnungen und 600 markungsbezogene Sammlungen. Angelegt wurde es im Zusammenhang mit der Entstehung der Flurkarten. Es dient nicht nur als Quelle für historische und philologische Forschungen, sondern wird auch zu Rate gezogen, wenn Siedlungen oder Straßen neu benannt werden.

Das Bildarchiv umfasst rund 22.800 Fotos und ca. 12.500 Dias. Es enthält Bestände zur Alltagsfotografie vor 1900, eine umfassende Trachten- und Brauchdokumentation, die bis in die Gegenwart reicht.

Zum Bestand der LAK zählen außerdem die Belegzettel und Karten zum *Atlas der Deutschen Volkskunde* (ADV), das Schwäbische Autorenarchiv von Martin Blümcke wie auch eine Sammlung von Zeitungsausschnitten (bis 2006) und Kleinstschriften. Im Aufbau befindet sich derzeit eine Dokumentation zur Fach- und Institutionengeschichte auf Grundlage der Altregistratur der LAK.

Die Digitalisierung des historischen Bestands, d. h. der Sprach- und Konferenzaufsätze, des Liedarchivs, der Flurnamensammlung und der Sammlung Lauxmann ist abgeschlossen und erfolgte in der Zeit von 2016 bis 2022 durch Drittmittelprojekte. Das heißt, die Sprach- und Konferenzaufsätze sowie der Lied- und Flurnamenbestand wurden in *Imdas*, die Digitalisate in *Cumulus* erfasst. Bis auf das Liedarchiv sind alle Bestände online verfügbar über die Sammlung Online/Webseite des Landesmuseums Württemberg, *museum digital*, *Deutsche Digitale Bibliothek* und *Leo BW*. Darüber hinaus sind 1856 Digitalisate des Trachtengrafikbestands Max Lohss vorhanden. Seit 2021 gibt es am Landesmuseum Württemberg eine eigene Abteilung für Digitale Museumspraxis, mit der die LAK derzeit weitere Digitalisierungsprojekte vorbereitet.

Online ist die Landesstelle für Alltagskultur in Stuttgart sowohl mit eigener Homepage wie auch durch Präsentationen in Kommunikations- und niederschweligen Vermittlungsformaten (Social Media, Blogartikel) präsent. Herausforderungen wie etwa die der regelmäßigen Datenmigration in neue Dateiformate oder der Umgang mit *digital born data* können im Verbund des Forums Alltagskultur gemeinsam angegangen werden. Er bietet nicht nur den beiden Landesstellen neue Möglichkeiten der Zusammenarbeit, um die Vielfalt des Alltagslebens im Südwesten auch in Zukunft erforschen und dokumentieren zu können.

Die Landesstelle für Alltags- und Regionalkultur/

Außenstelle Südbaden des Badischen Landesmuseums (Staufen)

Ende 2023 hat sich die Landesstelle für Volkskunde in Baden in Landesstelle für Alltags- und Regionalkultur umbenannt. Damit folgte sie der gleichlautenden Umbenennung des ehemaligen Refe-

rats Volkskunde des Badischen Landesmuseums, dessen Abteilung sie ist. Ihre Schwerpunkte liegen in den Bereichen Dokumentation, Forschung und Beratung zur Regionalgeschichte und Alltagskultur für das Gebiet des ehemaligen Landes Baden. Ihre Bibliothek zu historischen und aktuellen Themen der Empirischen Kulturwissenschaft/Europäischen Ethnologie/Kulturanthropologie sowie der regionalen Alltagsgeschichte steht der Öffentlichkeit zur Verfügung und ist über den Onlinekatalog der Universitätsbibliothek Freiburg erschlossen.

Die Archivbestände der Staufener Landesstelle stammen aus den Bereichen mündlicher, schriftlicher und visueller Quellenerhebungen und umfassen unter anderem das badische Belegmaterial zum Atlas der deutschen Volkskunde und das badische Flurnamenarchiv,³⁹ Antworten einer groß angelegten universitären Fragebogenaktion zur „Sammlung der Volksüberlieferungen in Baden“ (1894/95),⁴⁰ Sammlungen von Volksliedern und Dialektaufnahmen des Gründers Johannes Künzig und ein Printmedienarchiv mit Ortsmappen für badische Gemeinden. Im Zentrum der Bestände steht ein umfangreiches Bildarchiv mit analogen und digitalen Bildbelegen zur visuellen Geschichte Badens. Die Sammlung von Eigenproduktionen und fotografischen Nachlässen umfasst derzeit rund 400.000 Bildträger und wird laufend erweitert.

Betreut wird diese Sammlung von einer wissenschaftlichen Leitung in Vollzeit und einer Bibliotheks- bzw. Dokumentationskraft in Teilzeit. Hinzu kommen unregelmäßige und projektbezogene Volontariate sowie befristete Digitalisierungs- und Hilfskraftstellen im Rahmen von Drittmittelprojekten. Die Zeitanteile der einzelnen Arbeitsgebiete zeigt Abbildung 1.

Die elektronische Erschließung des Archivs begann 1991, zunächst mit dem Datenbanksystem *Faust*. Mit der Einführung von *Imdas* im Badischen Landesmuseum erfolgte im Jahr 2000 die Konvertierung der Daten und deren Eingliederung in den Gesamtbestand

39 Ehemaliger Bestand von Eugen Fehrles Heidelberger Lehrstätte für deutsche Volkskunde.

40 Vgl. Elard Hugo Meyer, Friedrich Pfaff, Friedrich Kluge: Fragebogen zur Sammlung der volkstümlichen Überlieferungen in Baden. Freiburg i. Br. 1894.

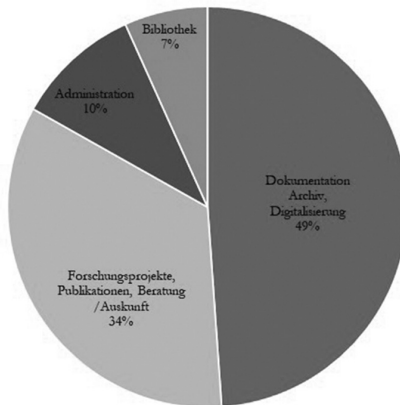


Abb. 1: Zeitanteile nach Arbeitsgebieten in der Landesstelle für Alltags- und Regionalkultur in Staufen.

des BLM. Damit ging eine größere Sichtbarkeit der Bestände innerhalb wie außerhalb des Badischen Landesmuseums einher.

Die Inventarisierung von Altbeständen und Neuzugängen, deren Digitalisierung und später deren Ausspielung folgen oft unterschiedlichen Logiken und Anforderungen. Beispielsweise mussten im Zuge einer Wertermittlung der Bestände, die das Bundesland von seinen Museen (und damit auch von der Landesstelle als Teil des BLM) verlangte, in relativ kurzer Zeit eine große Anzahl an elektronischen Inventarisierungen vorgenommen werden. Da es dafür keine personelle Aufstockung gab, gelang dies nur auf Kosten von inhaltlicher Arbeit und in vielen Bereichen nur durch Konvolut-Bildungen, die nun zur Onlinepublikation im digitalen Katalog wieder aufgelöst werden müssen.

Die Digitalisierung selbst erfolgt aufgrund von wechselhaften Erfahrungen mit Drittanbieter:innen im eigenen Haus und dann vor allem im Rahmen von Drittmittelprojekten. Letztere zielen zumeist auf einzelne, vorab erschlossene Teilbestände, da gemäß der vorherrschenden Förderlogik externe Gelder in der Regel nur für beschriebene und kontextualisierte Serien beantragt werden können. Insbesondere bei umfassenden Nachlässen folgt die Priorisierung einer bestimmten Auswahl nicht den Anforderungen an eine umfassende Erschließung des Gesamtwerks. Denn um in sich geschlossene, umfassende Bestände (wie Nachlässe oder thematische Sammlungen)

digital in ihrer Komplexität darzustellen, werden oft sehr umfassende Recherchen benötigt, inklusive der Möglichkeit, länger an einem Bestand arbeiten zu können.

Im Ergebnis, zu dem neben dem wachsenden Umfang des Bildarchivs auch die Stellensituation beiträgt, weisen die Erfassung, Digitalisierung und Ausspielung der Bildbestände größere Lücken auf. Zwar gibt es in unseren Archiven auch akribisch und fast vollständig erschlossene Bestände (z. B. die Sammlung Annemarie Brenzinger oder die Weltkriegsfotografie von Julius Steinhäuser). Insgesamt gesehen gleichen die bisher digitalisierten Bildbestände jedoch fragmentierten Schneisen mit wenig Erschließungstiefe neben großen, noch gar nicht inventarisierten Nachlassteilen. Derzeit sind ungefähr 62.000 Fotografien in der internen Datenbank (*Imdas*) erfasst, davon circa 38.000 mit Digitalisat. Über Kataloge und Portale sind derzeit bisher circa 8.500 Bilddatensätze publiziert.

Die Publikation erfolgt über den digitalen Katalog des BLM sowie über externe Portale wie das landeskundliche Online-Informationssystem *LEO-BW* oder die Deutsche Digitale Bibliothek. Dort wird meist nach Bildmotiven oder Aufnahmeorten gesucht und nur selten nach Sammlungen oder Fotograf:innen. Schon in der Trefferliste geht der Werkkontext daher meist verloren, von Nachnutzungen gemeinfreier Bestände, die verfremdet und ohne jegliche Werkangabe weiterverbreitet werden dürfen, ganz zu schweigen. Auch gut erschlossene Ausspielungen haben es daher schwer, inhaltliche Akzente und Kontexte zu kommunizieren. Durch die assoziativen Ergebnisse von KI-Modellen zeichnen sich (zumindest derzeit) noch keine grundsätzlichen Verbesserungen ab. Wenn die Entwicklung hier vom Bildarchiv zur Bildagentur geht, muss dies jedoch gerade bei Beständen der historisch belasteten volkskundlichen Fotografie kritisch hinterfragt werden.

Schnittstelle Forum Alltagskultur

Umso wichtiger sind längerfristig angelegte Kooperationsprojekte, bei denen Digitalisierung, inhaltliche Erschließung und öffentliche Präsentation Hand in Hand gehen. Im Rahmen des bereits erwähnten Verbundprojekts „Vernetzt lernen, forschen und vermitteln: Sammlungen zur Arbeit – Arbeit in Sammlungen“ erschlossen und digitalisierten Museen, Archive und Landesstellen ausgewählte

Bestände mit thematischen Bezügen und brachten sie in transferorientierte Lehrforschungsprojekte ein. Die Ergebnisse wurden nicht nur für Datenbankinventarisierungen und verbesserte Verschlagwortungen genutzt, sondern öffentlichkeitswirksam präsentiert und flossen auch in thematisch gebündelte Ausspielungen ein. Darüber hinaus entstand eine gemeinsame Webseite des Forums Alltagskultur in Baden-Württemberg. Sie ermöglicht es Verbundpartnern und Kooperationsprojekten, eigenständig inhaltliche Akzente zu setzen, und stellt Hintergrundinformationen zu Sammlungsbeständen bereit. Der Weg vom Einzelbild in der Trefferliste eines Rechercheportals zu inhaltlichen Fragen und Werkbezügen ist so zumindest angelegt. Per Umlagefinanzierung der beteiligten Institutionen wurde die Webseite mittlerweile verstetigt.

Der Strukturverbund „KulturWissen vernetzt“ geht über diese Art der Kooperation noch hinaus. Neben der Einspeisung von Sammlungs- und Archivbeständen in Lehrforschungsprojekte wird hier auch die Erhebung von neuem Material (materielle Zeugnisse, digitale und analoge Dokumente) im Verbund praktiziert. Thematische Bezüge, inhaltliche Erschließung und Aufbereitung für Forschung und Lehre kommen so fast zeitgleich mit den Neuzugängen in die Sammlungen und Archive. Gemeinsam reflektieren wir zudem Fragen nach den Ansätzen, Zielen und Strategien hinter neuen Sammlungsprojekten und Dokumentationen.

Ein weiterer Schritt zur Vernetzung digitalen Kulturwissens sind wechselseitige Bezugnahmen auf Bestände unterschiedlicher Partnerinstitutionen. Das Forum Alltagskultur möchte Strukturen schaffen, um Netzwerkarbeit zu erleichtern, und dabei Möglichkeiten ausloten, ob und wie Datenbanken unterschiedlicher Institutionen wenigstens in Teilbereichen füreinander geöffnet und in gemeinsamen Projekten genutzt werden können. Als kleiner, dynamischer Verbund mit unterschiedlichen Erfahrungen und institutionellen Wissensbeständen, aber mit einer gemeinsamen Projektagenda hoffen wir, auch im Hinblick auf die Digitalisierung von Kulturwissen neue Wege der Zusammenarbeit, der Nutzbarmachung von Synergien und der Überwindung von Hemmnissen zu finden.

**Folkmusik im Schweizerischen Volksliedarchiv –
die Onlinesammlung „Folkfestival auf der Lenzburg
(1972–1980)“ als Ko-Konstruktion von klingendem Kulturerbe
(Johannes Múske, Freiburg i. Br.)**

Dieser Beitrag behandelt den Aspekt der praktischen Zusammenarbeit mit Sammler:innen in der Metadatendokumentation und -pflege. Die Arbeit selbst an *tradition archives* (wie die Archive und Sammlungen mit ethnografischen bzw. kulturwissenschaftlichen Materialien oft zusammenfassend bezeichnet werden)⁴¹ wird hier zur ethnografischen Exploration: Denn die Zusammenarbeit mit den *Folkniks/Folkies* (Selbstbeschreibungen des Feldes) als Expert:innen der Musiksammlung des Lenzburg Folkfestivals (siehe unten) weist viele Ähnlichkeiten mit einer Feldforschungssituation auf, in welcher der oder die Forscher:in in einen neuen Zusammenhang eintaucht und versucht, im Austausch mit den Forschungspartner:innen Wissen über eine Sammlung (oder einen anderen Forschungsgegenstand) zu generieren. Statt einer Expert:innen-Lai:innen-Beziehung verlangt das vernetzte Arbeiten komplexe Aushandlungsprozesse: Die Gestaltung von Onlinesammlungen unter Beteiligung verschiedener Akteur:innen mit unterschiedlichen Interessen wird daher mit dem Begriff Science and Technology Studies (STS) der *Ko-Konstruktion* gefasst. Für diese Herausforderungen sind wir Kulturanthropolog:innen mit unserem ethnografischen Methodenbaukasten gut gerüstet.

Am Beispiel des Projekts „Digitale Erschließung der Tonbandsammlung Lenzburg“⁴² des Schweizerischen Volksliedarchivs, einer Abteilung des Archivs der Empirischen Kulturwissenschaft Schweiz (EKWS, bis 2023 Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde),

41 Vgl. z. B. SIEF Working Group on Archives: Tradition Archives. In: Tradition Archives, traditionarchives.org (Zugriff: 27.2.2024).

42 Der Autor ist ehrenamtlicher Leiter des Archivs und war 2021/22 Projektleiter des hier vorgestellten Projekts; das Projekt wird gefördert mit Mitteln der Schweizerischen Akademie der Geistes- und Sozialwissenschaften (SAGW) und Memoriav, Verein zur Erhaltung des audiovisuellen Kulturgutes der Schweiz, vgl. Memoriav: Digitale Erschließung der Tonbandsammlung der Folkfestivals auf der Lenzburg. In: Memoriav, <https://memoriav.ch/de/projects/tonbandsammlung-folkfestivals-lenzburg/> (Zugriff: 27.2.2024).

erörtert der Beitrag die Herausforderungen und Chancen bei der Zusammenarbeit des EKWS-Archivs mit verschiedenen Institutionen sowie Personen und beschreibt den ko-konstruktiven Prozess der Entstehung der Onlinesammlung. Zunächst wird kurz das EKWS-Archiv vorgestellt, zu dem auch das Volksliedarchiv gehört. Anschließend geht der Beitrag auf partizipative Wissenspraktiken in der kollaborativen Archivarbeit ein, die eine gewisse Komplexität birgt – aus meiner eigenen beobachtenden Perspektive als Projektleiter und zugleich am Rand eines größeren Projektzusammenhangs.

Das Schweizerische Volksliedarchiv in Basel

Das Schweizerische Volksliedarchiv wurde 1906 im Umfeld der Schweizerischen Gesellschaft für Volkskunde gegründet. Führend beteiligt waren am „Aufruf zur Sammlung deutschschweizerischer Volkslieder“ Eduard Hoffmann-Krayer (1864–1936) und John Meier (1864–1953) – Meier wurde 1912 nach Freiburg im Breisgau berufen und gründete hier das Deutsche Volksliedarchiv.⁴³ Die Sammlungstätigkeit, gerade auch in Zusammenarbeit mit Musikvereinen und Musiklehrer:innen, begann sofort. Noch Ende 1906 erreichten die ersten Einsendungen das Archiv – eingesandt von musikalisch gebildeten Forscher:innen und volksmusikalisch interessierten Bürger:innen. Vor Ort kümmerte sich die freiberuflich beschäftigte Bibliothekarin („Fräulein Dr.“) Adèle Stoecklin (1876–1960) um die Katalogisierung und Archivierung der Einsendungen. Einige Einsender:innen schickten regelmäßig Material ans Volksliedarchiv und würden nach heutigen Maßstäben als ehrenamtliche Mitarbeiter:innen gelten. Sie schrieben auch Monografien zu einzelnen Themen (z. B. Arthur Rossat, *La Chanson Populaire dans la Suisse Romande*, 1917; Gertrud Züricher, *Kinderlieder der Deutschen Schweiz*, 1926; auch Adèle Stoecklin selbst beteiligte sich wandernd an der Sammlungstätigkeit des Volksliedarchivs). Bis in die 1930er- und 40er-Jahre wurden gut 36.000 Liedbelege gesammelt, wobei der Schwerpunkt auf

43 Eduard Hoffmann-Krayer, John Meier u. a./Kommission für die Sammlung der deutschschweizerischen Volkslieder: Aufruf zur Sammlung deutschschweizerischer Volkslieder. Basel 1906. EKWS-Archiv, Korrespondenzarchiv der SGV, Bestand Volksliedarchiv, Ordner Ar 10–17, Korrespondenz 1906–1912.

der deutschsprachigen Schweiz liegt. In jene Anfangsjahrzehnte, teilweise die Zeit der sogenannten Geistigen Landesverteidigung, fällt auch die aktivste Zeit des Archivs, dessen Arbeit damals als nationale Aufgabe angesehen und mit Bundesmitteln gefördert wurde.⁴⁴ Bis heute kann sich das Schweizerische Volksliedarchiv lediglich auf Drittmittel stützen und erreichte nie eine institutionelle Stabilität wie etwa das Deutsche Volksliedarchiv. Heute beherbergt das SVA unterschiedliche Quellengattungen, darunter schriftliche Materialien (Kernbestand der eingesandten Lieder), Tonbänder und Wachsrollen (digitalisierte Arbeitskopien; die Bestände selbst wurden aus konservatorischen Gründen der Schweizerischen Nationalphonothek geschenkt) sowie gut 400 Folk-Vinyl-LPs – eine Online-Archivplattform muss also auch Ton abspielen können und entsprechende Metadatenfelder haben.

Archive und partizipative Wissenspraktiken

(<https://www.ekws.ch/de/archiv>)

Jahrzehntelang lagen die Archivalien – etwa Karteikarten zu verschiedenen Themen, Fotos, Zeichnungen, aber auch Umfragedaten des Atlasprojekts, Filme über „Sterbendes Handwerk“, Liederzettel und -bücher sowie einige Tondokumente auf verschiedenen Speichermedien – geduldig in den Regalen des EKWS-Archivs. Mit der Digitalisierung und digitalen Zugänglichmachung solcher Sammlungen auf einer gemeinsamen Webseite und möglichst partizipativ (*citizenscience*) entsteht eine neue Dynamik mit einer gewissen Komplexität.

„Participatory knowledge practices in analog and digital image archives“ (PIA) ist der Titel eines SNF-Projekts an der Universität Basel, welches am Beispiel von ethnografischen Sammlungen im EKWS-Archiv in aktueller und historischer Perspektive das Zusammenspiel von Akteur:innen, Wissensordnungen, technischen Voraussetzungen (*Interfacedesign*) und historischen Audio-, Foto- und

44 Sogar der in der Schweiz sehr bekannte Soldatensänger Hanns in der Gand beteiligte sich im Auftrag der SGV an der Sammeltätigkeit, vgl. Roman Walker: Hanns in der Gand. Soldatensänger, Liederfürst. Basel 2023. Vgl. auch Josef Mooser: Die „Geistige Landesverteidigung“ in den 1930er Jahren: Profile und Kontexte eines vielschichtigen Phänomens der schweizerischen politischen Kultur in der Zwischenkriegszeit. In: Schweizerische Zeitschrift für Geschichte 47, 4, 1997, S. 685–708.

Kartenbeständen untersucht. Diese vielfältigen Aktanten arbeiteten und arbeiten zusammen, um gemeinsame Ziele zu erreichen, beispielsweise die Herausgabe des *Atlas der Schweizerischen Volkskunde* (publ. 1950–1995) oder heute die Entwicklung von „digitale[n] Werkzeugen, die das Kontextualisieren [...] von Bildern“ bzw. „Interfaces, welche die partizipative Erschliessung und Nutzung von Archivalien ermöglichen“ sollen, wie es in der Projektbeschreibung heißt.⁴⁵

Tradition archives sind derzeit im Fach verstärkt Thema von Forschungs- und Archivprojekten mit dem Ziel, neue digitale Forschungszugänge zu entwickeln, ethnografische Sammlungen in Kontakt mit der interessierten Öffentlichkeit zu bringen und kulturwissenschaftliches Wissen breit zugänglich zu machen. Neben dem Zugang zu Sammlungen sollen auch die Entwicklung und das Ausloten neuer digitaler und partizipativer Methoden vorangebracht werden. Zugleich sind viele Fragen offen, was weitere Ziele und Publikationen digitalen Kulturerbes betrifft – denn es handelt sich letztendlich immer um ressourcenintensive Projekte, die gegenüber verschiedenen Stakeholder-Institutionen gut begründet sein wollen. Die reine digitale Spiegelung von Kulturerbe-Beständen ist als alleiniges Ziel nicht mehr ausreichend.

Hier setzt das PIA-Projekt an, das die Exploration partizipativer Gestaltungsmöglichkeiten von ethnografischen Online-Archiven zum Ziel hat. Das Projekt ist interdisziplinär angelegt, mit Kulturanthropolog:innen, IT-Spezialist:innen und Archivar:innen, die in einem Netzwerk zusammenarbeiten. Die Webseite – im Kern eine Onlinesammlung – soll den Dialog mit der Öffentlichkeit ermöglichen (*crowd sourcing*). Auch das Volksliedarchiv soll Teil dieser Archivplattform werden.

In der Praxis wird eine Webseite weiterentwickelt, die vor einigen Jahren in einem SNF-Projekt als Onlinefotoarchiv gedacht war und nun verschiedene Quellengattungen präsentieren soll (<https://www.ekws.ch/de/archiv>). Enthalten sein sollen auch

45 Partizipative Wissenspraktiken in analogen und digitalen Bildarchiven. In: Participatory Archives, <https://about.participatory-archives.ch/de/> (Zugriff: 7.2.2024). Derzeit (Frühjahr 2024) werden die Teilprojekte in einer Ringvorlesung vorgestellt, vgl. Universität Basel: Lehrveranstaltungen der Kulturanthropologie. In: Universität Basel, <https://kulturwissenschaft.philhist.unibas.ch/de/studium/lehrangebot/> (Zugriff: 27.2.2024).

dialogische Funktionen – welche genau, ist noch in der Explorationsphase. Auf jeden Fall soll es die Möglichkeit geben, in einem moderierten Prozess Daten zu ergänzen oder zu korrigieren. Die Materie ist komplex, denn verschiedene Ziele der Kulturwissenschaftler:innen, Designer:innen und Programmierer:innen müssen abgestimmt werden: Funktionalitäten, Präsentationsformen, Usability etc., um nur einige zu nennen. Zudem müssen Dissertationen geschrieben werden und man muss sich innerhalb sich schnell wandelnder digitaler Infrastrukturen bewegen (bei der Daten-hostenden Institution, dem Swiss National Data and Service Center for the Humanities [DaSCH, ehem. Digital Humanities Lab der Universität Basel] wechselten über die Projektlaufzeit mehrmals Serverinfrastrukturen, Zuständigkeiten und Organisationsform).

***Digitale Volksliedarchive als Edition – das Beispiel
Historisch-kritisches Liederlexikon (www.liederlexikon.de)***

Volkslieder haben oft mehrere Quellen und Varianten, und oft gibt es auch mehrere schriftliche und Tonaufnahmen des jeweiligen Liedes. Eine Möglichkeit, hinter den Metadatenatz eines Liedes mehrere historische Quellen zu hängen, präsentiert das Projekt Historisch-kritisches Liederlexikon (www.liederlexikon.de) des ehemaligen Deutschen Volksliedarchivs (2005 ff.).⁴⁶ Das Liederlexikon hat sich der enzyklopädischen Editionsarbeit verschrieben, wie sie bis in die 1990er-Jahre in Büchern erfolgte.⁴⁷ Zu einem Lied sollten alle oder zumindest die wichtigsten bekannten Quellen reproduziert und für eine lied- und wirkungsgeschichtliche Kommentierung herangezogen werden. Dazu wurde ein Korpus von knapp 300 Liedern definiert, der nach inhaltlich-thematischen Aspekten gebildet wurde, um „die gesamte Breite des deutschsprachigen Popularliedes in seinen unter-

46 Das Deutsche Volksliedarchiv wurde 2014 in die Universität Freiburg, Zentrum für Populäre Kultur und Musik (ZPKM), überführt und bildet heute den historischen Kernbestand des ZPKM.

47 Z. B. Deutsches Volksliedarchiv/John Meier u. a.: Deutsche Volkslieder mit ihren Melodien (10 Bde., 1935–1996). Freiburg 1935ff.; vgl. auch Michael Fischer: Rekonstruktion und Dekonstruktion: Die Edition Deutsche Volkslieder mit ihren Melodien (1935–1996) und die Online-Publikation Populäre und traditionelle Lieder. *Historisch-kritisches Liederlexikon* (2005ff.). In: *Lied und populäre Kultur* (54), 2009, S. 33–61 (Stable URL: <https://www.jstor.org/stable/20685612>).

schiedlichen Facetten“ abzubilden.⁴⁸ Es ist ein früher Prototyp einer kuratierten Sammlung, bei der Wissenschaftler:innen über die Lieder schreiben und zusammen mit hauseigener Technik eine digitale Edition schaffen. Die Deutungshoheit liegt bei der wissenschaftlichen Institution.

Während das Liederlexikon in den 2000er-Jahren vorbildhaft für digitale Editionsprojekte war, wirkt es heute, knapp 20 Jahre später, etwas aus der Zeit gefallen: Onlinesammlungen funktionieren anders und präsentieren eine größere Breite an Materialien, allerdings mit einer geringeren Metadatentiefe in Erschließung und Dokumentation. Auch bemühen sich die Projekte, ihre Daten über größere Portale wie *Europeana* oder *Bavarikon* usw. zugänglich zu machen, da unterdessen aufgrund der Fülle von digitalen Projekten Sammlungen kaum mehr im Netz gefunden werden.

Digitale Volksliedarchive als Ko-Konstruktion – das Beispiel Lenzburg (<https://volksliedarchiv.ch>)

In heutigen Onlineprojekten mit ihren vielfältigen Quellengattungen, Archiven und Akteur:innen ist eine solche spezialisierte Editionsarbeit aufgrund der Komplexität nicht möglich. Dies zeigt das Beispiel des Schweizerischen Volksliedarchivs, das 2022 erstmals einen Tonbestand digital zugänglich gemacht hat.

Die Tonbandsammlung *Folkfestival auf der Lenzburg* (1972–1980) besteht aus über 150 Tonträgern mit knapp 2200 Folksongs. Diese wurden an neun Festivalwochenenden auf der Lenzburg professionell aufgenommen.⁴⁹ Die Sammlung wurde 1982 dem Volksliedarchiv vom Organisationskomitee schenkungsweise überlassen, mit einer hervorragenden Erschließung auf Karteikarten, um die sich insbesondere einer der Organisatoren des Festivals, Urs Hostettler,

48 Im Gegensatz zur Balladen-Edition, die gattungsbezogen vorgeht, vgl. Deutsche Volkslieder mit ihren Melodien (wie Anm. 47). Zum Historisch-kritischen Liederlexikon vgl. Universität Freiburg/ZPKM: Editions-konzept. In: Populäre und traditionelle Lieder. Historisch-kritisches Liederlexikon, https://www.liederlexikon.de/ueber_liederlexikon_de/editkonz (Zugriff: 27.2.2024).

49 Vgl. *Memoriav*: Digitale Erschließung der Tonbandsammlung der *Folkfestivals auf der Lenzburg*, <https://memoriav.ch/de/projects/tonbandsammlung-folkfestivals-lenzburg/> (Zugriff: 27.2.2024).

verdient gemacht hat. Er hat auch dankenswerterweise die Metadaten-tabelle, auf der das Digitalisierungsprojekt beruht, in mehrjähriger ehrenamtlicher Arbeit, teils unterstützt von weiteren Mitstreiter:innen (ohne die das Projekt nicht möglich gewesen wäre), angelegt und vervollständigt. Das Projekt geht also bis in die 1980er-Jahre zurück. Damals dachte freilich noch niemand an eine Onlineveröffentlichung, sondern eher an eine dauerhafte Aufbewahrung. Es ist der damaligen Archivleiterin, Christine Burckhardt-Seebass, zu verdanken, dass diese Sammlung von unschätzbarem Wert dem Archiv übergeben wurde und heute zugänglich ist.⁵⁰ Zur reinen Tonbandsammlung kommen noch verschiedene weitere kleine Tonbandbestände sowie Fotos und Schriftgut dazu, die der Verein Folkfestivals Lenzburg dem Schweizerischen Sozialarchiv in Zürich geschenkt hat.

Mit dem Lenzburg-Projekt wurde es notwendig, neue Strukturen zu schaffen. Das Gute: Wir hatten mit unserem Pilotprojekt als Erste, die Sound online zugänglich machen wollten, einen gewissen Gestaltungsspielraum. Das Schwierige: Es war ein Pilotprojekt, bei dem wir Gestaltungsspielraum hatten und Prozesse erst definieren mussten. Aufgrund der Serverstrukturen des Digital Humanities Lab bzw. späteren DaSCH war es zunächst nicht möglich, den digitalen Bestand auf der bestehenden Onlineplattform des Fotoarchivs auszuspielen. Dafür brauchte es ein weiteres Backend, das in der Lage war, Audiodateien auszuspielen sowie ein weiteres Frontend, in Ergänzung zum Foto-Frontend mit Sound-Abspielfunktion. Aus Komplexitätsgründen musste daher eine Parallelstruktur geschaffen werden, die zu einem späteren Zeitpunkt mit dem schon bestehenden Fotoarchiv zusammengeführt werden wird (2024 ff., in Arbeit, siehe oben). Außerdem musste die Abspielmöglichkeit sicher sein, denn der Vertrag mit der SUIISA (Genossenschaft der Urheber und Verleger von Musik) sah vor, dass Lieder nicht downloadbar sein und nur für unkommerzielle Recherche-, Forschungs- und Lehrzwecke benützt werden dürften. Nutzer:innen müssen einwilligen und einen entsprechenden Button anklicken, um die Songs anhören zu können.

50 Vgl. auch Christine Burckhardt-Seebass: „Gang, hol d’Gitarre ...“ Das Folk-Festival auf der Lenzburg 1972–1980 und die schweizerische Folk-Bewegung. Eine Skizze. In: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 83, 1987, S. 153–168.

In den STS wird eine sozial-konstruktivistische Sicht auf die Technik vorgeschlagen, die die Erfindung (*invention*) von Technik aufgrund der Vielzahl der beteiligten Akteur:innen als „Ko-Konstruktion“ theoretisch fasst.⁵¹ Dies trifft auf unsere Fallstudie zu: An Aktanten haben wir einen Archivbestand, ein Archiv (mit wechselnden Leitungen), eine Förderinstitution (Memoriav sowie weitere Geldgeber), eine Aufbewahrungsinstitution (die Schweizerische Nationalphonothek, wo der Bestand Lenzburg als Depositum gelagert ist), eine Hosting-Institution (DaSCH, die das EKWS-Archiv als dauerhaftes Repositorium mit Inhalten für die Webseite versorgt), die ehemaligen Organisatoren (Verein Folkfestivals auf der Lenzburg), die die Sammlung kennen, einen Webseiten-Programmierer, einen Rechtsrahmen sowie weitere Bestände, die im Laufe des Projekts auftauchten. Alle Personen haben legitime Interessen und Vorstellungen darüber, was mit der Sammlung geschehen soll, alle Materialitäten folgen wiederum ihrer eigenen Logik.

Das Volksliedarchiv bestand bis zum Digitalisierungsschritt aus einem großen Raum mit verschiedenen Sammlungen. Die Archivleiter:innen agierten recht autonom, und dass es keine dauerhafte Förderung gab, hatte keine direkten Folgen (außer ein wenig zugängliches Archiv). In den letzten Jahren wurden neue Archivstrukturen eingeführt, um die Komplexität zu handhaben – es gibt eine Gesamtarchivleitung, die alle Vorgänge koordiniert. Entscheidungen sind mit dem EKWS-Vorstand abzustimmen – und sodann mit den weiteren Akteur:innen. Es werden dauerhafte Betriebsmittel benötigt, um das Datenhosting und die laufenden Aktualisierungen am Frontend finanzieren zu können.

*Digitalisieren für wen?*⁵²

Für wen digitalisieren? Kurz gesagt: für die mit Sammlungen verbundenen Communities, für Forschung und Lehre, aber auch fürs Archiv

51 Klassisch dazu: Trevor J. Pinch, Wiebe E. Bijker: The Social Construction of Facts and Artefacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other. In: *Social Studies of Science* (14/3), 1984, S. 399–441 (Stable URL: <https://www.jstor.org/stable/285355>).

52 Die aktualisierende Überschrift ist geliehen von: Christine Burckhardt-Seebass: Archivieren für wen? John Meier, Hoffmann-Krayer und die

selbst – und vielleicht konsultieren weitere Nutzer:innen, etwa Privatpersonen und Museen, die Archive.

Das Lenzburg-Folkfestival feierte 2022 sein 50-jähriges Jubiläum, was mit einer Veranstaltung des Volksliedarchivs in Kooperation mit dem Verein Lenzburg Folkfestivals an der Universität Basel feierlich begangen wurde – am 27. Oktober, dem UNESCO-Welttag des audiovisuellen Erbes. Die Tonbandsammlung Lenzburg ist ein einmaliges Zeugnis des musikalischen Schaffens im Umfeld der sogenannten Neuen Sozialen Bewegungen. Die Onlinesammlung ermöglicht es den damals beteiligten Musiker:innen, ihre Musik heute wiederzuhören und sich mit ihrem kulturellen Erbe zu verbinden. Auch könnte der Lenzburg-Bestand eine Inspirationsquelle für Volksmusiker:innen werden. Die Hoffnung ist auch, dass die breitere Neue-Volksmusik-Community die Sammlung nutzt, wie es bereits bei Hanny Christens Volksmusiksammlung der Fall ist.⁵³

Das digitale Volksliedarchiv ist nur ein provisorischer Zwischenschritt auf dem Weg zu einer Onlinesammlung. Aus Sicht des Lenzburg-Vereins waren die skizzierten Abstimmungsprozesse zu träge: Sie haben eine eigene, sehr funktionale, jedoch der Logik des Spezialarchivs folgende Webseite ins Leben gerufen (<https://lenzburg.fatamorgana.ch/sammlung.html>). Hier sind die Digitalisate auf eine andere Weise zugänglich (nach Jahren geordnet und tabellarisch), als dies die heutigen Onlinesammlungen mit unterschiedlichen Beständen und Filtermöglichkeiten tun, die eher eine intuitive Suche über viele verschiedene Archive ermöglichen wollen (was in der Praxis jedoch für Nichtexpert:innen kaum funktioniert).

Es tönt hier an, dass diese Parallelstrukturen noch nicht optimal sind. Deutlich zeigen sich die technischen, institutionellen und auch menschlichen Komplexitäten, mit denen man es zu tun bekommt, will man digitalisieren und mit Expert:innen in- und außerhalb von Archivinstitutionen zusammenarbeiten. Das durch

Frühzeit des Schweizerischen Volksliedarchivs. In: Jahrbuch für Volksliedforschung 35, 1990, S. 33–43.

53 Die Sammlung Hanny Christen befindet sich in der Basler Universitätsbibliothek. Publikation: Schweizer Volksmusik-Sammlung. Herausgegeben von der Gesellschaft für Volksmusik in der Schweiz aus dem Nachlass von Hanny Christen [10 Bde.]. Zürich 2002.

citizen science generierte Wissen ist wichtig – ohne diese Zusammenarbeit ist die Erschließung großer Bestände kaum zu leisten. Doch wollte man hier dauerhaft zusammenarbeiten und langfristige Projekte entwickeln, sind kontinuierlich Community-Management und IT-Arbeit nötig.

Wir haben immerhin durch unsere Bemühungen das zu einem bestimmten Zeitpunkt Mögliche erreicht – nämlich die Sammlung noch im Jubiläumsjahr mit guten Metadaten online zu bringen. Die Aufgabe, Quellen online verfügbar zu machen – denn was nicht online ist, ist nicht in der Welt –, wird in einer digitalen Welt zu einer Archivaufgabe mit eigenem Wert. Archive können nicht mehr autark als Aufbewahrungsinstitutionen agieren, die für einzelne Nutzer:innen Quellen „ausheben“. Sie müssen, wollen sie sichtbar – und nutzbar – bleiben, eine gewisse partizipative kuratorische Praxis einüben: Stichworte sind Projektifizierung, Akquise von Bürgerforscher:innen (was allein aufgrund der schier Masse an benötigten Metadaten geboten ist), Auswahl von Teilbeständen für solche Projekte.

Online ausstellen bedeutet: Öffnung, Moderation und Mittelsuche für diese unbequemen Prozesse. Es bedeutet ferner: sich etwas in Richtung Museum entwickeln. Durch die raschen Veränderungen im Digitalen sind eher Improvisation und Vorantasten notwendig, als dass große und dauerhafte Lösungen möglich sind. Es müssen neue Allianzen mit Forschungseinrichtungen gefunden werden, die diese Prozesse begleiten, *content* nutzen und weiterentwickeln. Die Zusammenarbeit mit langfristigen Speicherinstitutionen ist sowieso notwendig. Dies wiederum zieht neue und meist aufwändige Metadatenprozesse (Standardisierung, Pflege, Formatwechsel) nach sich.

Die projektförmige Arbeit kann auch zum Vorteil werden, denn so wird es bei mehreren aufeinanderfolgenden Projekten und Schwerpunkten möglich, sich an wechselnde Rahmenbedingungen anzupassen – die kurzfristige Antrags- und Projektlogik kommt mit der langfristigen Archivlogik zusammen. Für Ethnograf:innen, die sich mit der „messiness“ des Alltags ja auskennen, bedeutet dies eine Chance: Denn allein im Zuhören und induktiven Vorgehen – also unseren methodischen Grundlagen – liegt die Möglichkeit, die unterschiedlichen Erwartungen der beteiligten Stakeholder zu erkennen und kreativ auszutarieren.

**Digitalisierung von Audioquellen – Nutzen und Erfahrungen:
Zur Kooperation zweier österreichischer Institutionen
(Michael J. Greger, Salzburg, Katharina Thenius-Wilscher,
Wien)**

Zur Geschichte und Gegenwart von PhA und SLIVK

Das 1899 gegründete Phonogrammarchiv der Österreichischen Akademie der Wissenschaften (PhA)⁵⁴ verfügt über ca. 15.000 Stunden an unikalen Audio- und Videoaufnahmen, die im Zuge weltweiter wissenschaftlicher Projekte von in Österreich tätigen Forscher:innen vor allem aus den Bereichen Ethnomusikologie, Linguistik und Kultur- und Sozialanthropologie entstanden sind. Wurden seit der Gründung Audioaufnahmen systematisch gesammelt, bewahrt und dokumentiert, so werden seit 2002 auch Videoaufnahmen archiviert. Das PhA erweitert seine Bestände durch Archivierung von Aufnahmen aus unterstützten Feldforschungsprojekten⁵⁵ und solchen aus eigenen Aufnahmeprojekten der Mitarbeiter:innen⁵⁶ sowie durch die Übernahme von audiovisuellen Sammlungen österreichischer Forscher:innen, die ohne Beitrag des Archivs entstanden sind. Drei Auszeichnungen durch die UNESCO unterstreichen die Bedeutung des PhA als Ort der Bewahrung des kulturellen Erbes – so finden sich die Historischen Bestände 1899–1950 im Memory of the World-Register und zwei weitere Teilbestände, nämlich die Tonaufnahmen der RAVAG-Volksliedersingen aus der Sammlung Kotek 1934–1937 und die Tonaufnahmen Österreichischer Dialekte 1951–1983, im Memory of Austria-Register.

Recherchierbar sind die Bestände des PhA mittels Onlinekatalog (<https://catalog.phonogrammarchiv.at/>), der aus ausgewählten Feldern der internen Dokumentationsdatenbank generiert wird

- 54 Österreichische Akademie der Wissenschaften: Phonogrammarchiv. In: Österreichische Akademie der Wissenschaften, <https://www.oeaw.ac.at/phonogrammarchiv/> (Zugriff: 29.1.2024).
- 55 Die Unterstützung externer Forscher:innen besteht in Form von Geräteverleih sowie technischer und methodischer Beratung.
- 56 Zu den Forschungs- und Sammlungsschwerpunkten im PhA zählen Afrika (Sprachen, Musik), Indien (v. a. Sprachen), Roma (Kulturdokumentation), Österreich (deutsche Dialekte, Volksmusik) und der Nahe Osten.

und Metadaten zu den archivierten Aufnahmen anzeigt. Im Archiv bekommen Benutzer:innen neben dem Zugriff auf Aufnahmen auch Einsicht in die gesamte Datenbank, die umfangreiche Informationen vor allem zu den handelnden Personen und zum Inhalt enthält. Die Aufnahmen des PhA stehen hauptsächlich der wissenschaftlichen Forschung zur Verfügung, werden aber häufig auch für Ausstellungen und Onlineportale angefragt.

Analog zur Praxis in Museen mit ethnografischen und anthropologischen Sammlungen rückt zunehmend die Rezirkulierung bzw. Repatriierung von Aufnahmen an die jeweiligen Source Communities in den Fokus. Eine über viele Jahre praktizierte Form der Verbreitung bzw. Zugänglichmachung stellten CD- und DVD-Editionen dar, wie die *Gesamtausgabe der Historischen Bestände 1899–1950* oder die Reihe *Tondokumente aus dem Phonogrammarchiv*. Im Hinblick auf leichtere Verfügbarkeit werden zukünftige Publikationen als Onlineformate erscheinen.

Im Jahr 1983 wurde das Salzburger Landesinstitut für Volkskunde (SLIVK)⁵⁷ mit dem Zweck gegründet, Elemente einer als wertvoll und einzigartig aufgefassten „Salzburger Volkskultur“ samt verwandten Themenfeldern zu dokumentieren und der Öffentlichkeit zu vermitteln.⁵⁸ Als Gründerpersönlichkeiten sind neben Landeshauptmann Wilfried Haslauer sen., Landtagspräsident Hans Schmidinger und vor allem Freilichtmuseumsgründer und Honorarprofessor Kurt Conrad (1919–1994) zu nennen.

Ecksteine der Institutsgründung waren zwei große Vor-/Nachlässe:

(1) der des Österreichischen Volkskundeatlases, des größten volkskundlichen Forschungsprojektes Österreichs in der Nachkriegszeit (1959–1982). Der Atlas selbst, der zu den volkskundlichen ‚Kanon‘-Themen wie Gehöft, Haus, Geräte, Brauch, Soziales, Tracht, Recht etc. erarbeitet wurde, besteht aus einem Querformat-Kartenband mit

57 Land Salzburg: Salzburger Landesinstitut für Volkskunde. In: Land Salzburg, <https://www.salzburg.gv.at/landesinstitut-volkskunde> (Zugriff: 16.1.2025).

58 Der Landesregierungsbeschluss zur Gründung erfolgte am 21.2.1983, und das Institut wurde am 5.11.1983 durch Landeshauptmann Wilfried Haslauer sen. eröffnet.

101 Blättern und 155 Karten im Mehrfarbendruck sowie acht Ringmappen mit Kommentaren zu den Karten (2620 Seiten, 420 Abbildungen, 18 Karten). Der Nachlass beinhaltet unter anderem die Fragebögen-Originale, Abschriften und das Büroarchiv.

(2) der des Wiener Volkskundlers Richard Wolfram (1901–1995), zweimaliger Professor an der Universität Wien (1939–1945; 1959–1972), der bereits seit 1930 in Salzburg geforscht hatte, seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs bis 1954 dort lebte und forschte und dem Institut nicht nur seine Forschungsbibliothek übergab, sondern auch seine Sammlung an Bild- und Tonträgern und den schriftlichen Nachlass.⁵⁹

Zusätzlich wurden dem SLIVK Tonbänder bzw. Audiokassetten als Vor- oder Nachlassbestandteile anderer Deponent:innen übergeben bzw. entstanden als Belege institutseigener Forschungs- und Dokumentationsarbeit.

Der Forschungsfokus der Institutsarbeit verschob sich schrittweise von einer anfangs geplanten Fortführung der Atlas-Arbeit in Salzburg hin zu kritischer Wissens-, Fach-, Personen- und Institutionengeschichte der Europäischen Ethnologie.⁶⁰ Zusätzlich wurden als Forschungsfelder Salzburger Identifikatoren (Bräuche und Rituale, Halleiner Salzbergbau und Dürrnberger Schwerttanz, Trachten, Masken, Vereine, Tourismus) sowie Salzburg-relevante Themen wie „The Sound of Music“, Kulturstereotype oder das Immaterielle Kulturerbe eröffnet und Sammelbände dazu in der Institutsreihe „Salzburger Beiträge zur Volkskunde“ (SBzVK)⁶¹ publiziert.

- 59 Die genaue Anzahl an Bildträgern ist nicht bekannt. Vgl. dazu Michael J. Greger: „Rund 45.000 wissenschaftliche Fotoaufnahmen“? Zum Bildnachlass von Richard Wolfram (1901–1995). In: Nadine Kulbe u. a. (Hg.): Bildarchive. Wissensordnungen – Arbeitspraktiken – Nutzungspotenziale. Dresden 2022, S. 82–115 (Open Access: <https://www.isgv.de/publikationen/details/bildarchive> (Zugriff: 11.6.2024)). Der schriftliche Nachlass allein umfasst 217 Schubert.
- 60 Diese wichtige, konsequente, auch mutige Arbeit ist mit der über 30-jährigen Institutsleitung durch Ulrike Kammerhofer verbunden, die seit Ende 1987 die Geschicke lenkte.
- 61 Vgl. zur 28-bändigen Schriftenreihe: Land Salzburg: Schriftenreihe „Salzburger Beiträge zur Volkskunde“, herausgegeben im Eigenverlag des Salzburger Landesinstituts für Volkskunde <https://www.salzburg.gv.at/landesinstitut-volkskunde> (Zugriff: 16.1.2025).

Stationen einer erfolgreichen Kooperation – technische Aspekte und Inhalte

Das PhA verfügt über einen großen Gerätepark, der ständig gewartet und erweitert werden muss, um die Inhalte obsoleter Aufnahmeformate weiterhin lesbar machen zu können. Die Expertise im Bereich der Datenübertragung führt dazu, dass das PhA neben der Digitalisierung seiner eigenen Audio- und Videobestände auch Auftragsarbeiten für fachverwandte Institutionen übernimmt. Um die spätere Nutzung bzw. multidisziplinäre Auswertbarkeit zu gewährleisten, wird bei der Digitalisierung besonderes Augenmerk auf die Übertragung der Originale in hoher Auflösung sowie die Dokumentation der Metadaten gelegt. Das Spektrum kann hier von Angaben zu den verwendeten Geräten sowie Eigenschaften des Originalträgers bis zu einer umfangreichen foto- oder videografischen Dokumentation reichen. Notwendig wird das, wenn spezifische Angaben zum Trägerzustand gemacht werden sollen (z. B. Schimmelbefall), oder wenn die Träger selbst Teil eines künstlerischen Werks sind.⁶² Digitalisierung in hoher Auflösung bedeutet im Audibereich 96 kHz, 24 bit im WAVE-Format (.wav) – bei historischen Trägern kann es sinnvoll sein, die Samplingrate auf 192 kHz zu erhöhen, um eine Restaurierung des Signals besser möglich zu machen. Bei der Digitalisierung von analogen Videoformaten kommt zukünftig der FFV1 Codec zur Anwendung, der verlustlose Kompression ermöglicht.⁶³ Das PhA richtet seine Aktivitäten nach Standards aus, die in den Publikationen der International Association of Sound and Audio-visual Archives (IASA) zu finden sind, vor allem jenen des Technical Committee (TC).⁶⁴

- 62 Als Beispiel soll die Digitalisierung der Sammlung des Komponisten Oskar Sala dienen, im Rahmen derer eine videografische Metadatensicherung erstellt wurde, vgl. Nadja Wallaszkovits: Audio goes Video: Videografische Metadatensicherung bei Audiobändern der Sammlung Oskar Sala. Vortrag zur Jahrestagung der IASA-Ländergruppe Deutschland/Deutschschweiz e. V., München 2009 (https://www.iasa-online.de/files/2009_Wallaszkovits_Oskar_Sala.pdf) (Zugriff: 22.1.2023).
- 63 Bereits seit Jahren arbeitet unter anderem die Österreichische Mediathek bei der Archivierung von Videos mit diesem Codec, vgl. Technisches Museum Wien mit Österreichischer Mediathek. In: Österreichische Mediathek, <https://www.mediathek.at/digitalisierung/ffv1-an-der-mediathek-dt/> (Zugriff: 19.1.2024).

Das Alter der am SLIVK aufbewahrten Tonträger, insbesondere der Tonbänder, deren Aufnahmen teilweise in die 1950er-Jahre zurückreichen, gebot ab dem Jahr 2014 die Suche nach Institutionen zur bestmöglichen archivalisch-konservatorischen Digitalisierung.⁶⁵

Im November 2016 wurden – angeregt durch eine Arbeitsbekanntschaft der damaligen Institutsleiterin Ulrike Kammerhofer mit Gerda Lechleitner (bis 2020 Kuratorin der Historischen Sammlungen des PhA) – zuerst 64 Audiokassetten aus dem Salzburger Splitter-Nachlass von Ilka Peter⁶⁶ (1903–1999) digitalisiert. Es handelt sich dabei um Feldrohdaten zu verschiedenen zentralen Themenkomplexen ihrer Forschungsinteressen.

Als nächstes wurden 23 Tonbänder und Audiokassetten aus dem Nachlass Richard Wolframs⁶⁷ (1901–1995) digital gesichert. Dies

- 64 Hingewiesen sei hier vor allem auf IASA-TC 04 (2009) Guidelines on the Production and Preservation of Digital Audio Objects (vor allem Kap. 5) sowie weitere relevante Reihentitel, die auf der Webseite der IASA frei zugänglich sind und teilweise von Mitarbeiter:innen des PhA mitgestaltet wurden. Vgl. International Association of Sound and Audiovisual Archives: IASA Special and Technical Publications. In: International Association of Sound and Audiovisual Archives, <https://www.iasa-web.org/iasa-special-and-technical-publications> (Zugriff: 19.1.2024).
- 65 Die erste Digitalisierungskampagne des SLIVK geschah mit den ca. 70 Tonbändern aus dem Nachlass von Karl Haiding (1906–1985) in Zusammenarbeit mit den Multimedialen Sammlungen (ehemals Bild- und Tonarchiv) des Universalmuseums Joanneum in Graz. Weitere Zusammenarbeiten waren durch Personalengpässe verunmöglicht.
- 66 Zu Ilka Peter vgl. z. B. Gerlinde Haid: Art. „Peter, Ilka“. In: Rudolf Flotzinger (Begr.), Barbara Boisits (Hg.): Österreichisches Musiklexikon online, <https://dx.doi.org/10.1553/oxo001dcdo> (Zugriff: 17.1.2024); zu Peters Werk: Ilka Peter: Gaßlbau und Gaßlspruch in Österreich. Salzburg 1953; Ilka Peter: Das Rangeln im Pinzgau und verwandte Kampfformen in den Alpenländern. Salzburg 1981; Ilka Peter: Tanzbeschreibungen. Tanzforschung. In: Österr. Volksliedwerk (Hg.): Festschrift zum 80. Geburtstag inkl. Bibliografie und Biografie durch Michael Martischinig. Wien 1983.
- 67 Aus der Fülle von Literatur zum Leben und (heute ob seiner ideologischen Verstrickungen problematischen) Werk eines der Exponenten der NS-Volkskunde bzw. der Wiener „Männerbund“-Schule seien genannt: Alfred W. Höck: Richard Wolfram (1901 bis 1995). „Wir haben einen Stern, dem wir gefolgt sind.“ In: Karel Hruza (Hg.): Österreichische Historiker. Lebensläufe und Karrieren 1900 bis 1945. Band 3. Wien u. a. 2019, S. 479–526 (Open-Access: <http://library.oapen.org/handle/20.500.12657/25196>); Ulrike Kammerhofer-Aggermann: Mythen, Magie und Männerbund. Richard Wolframs Brauchtumsideologie und

sind eigene Feldforschungsdokumente (Bräuche, Volksschauspiele, Lieder etc.), Aufzeichnungen von historischen Radiosendungen mit Feldforschungsbeiträgen, aber auch Belege von Vorträgen bzw. Aufzeichnungen von eigenen Radiovorträgen oder akademischen Feierlichkeiten und Geburtstagsjubiläen.

Aufnahmen der beiden genannten Nachlassgeber:innen des SLIVK finden sich auch in den Beständen des PhA. So war Ilka Peter gemeinsam mit Herbert Lager an der Entstehung von Aufnahmen zur Dokumentation des Pinzgauer Tresterertanzes 1939 mit einem Salzburger Tresterertänzer beteiligt, dessen Schrittfolgen in Wien gefilmt und akustisch dokumentiert wurden.⁶⁸ Weiters erhielten sich im PhA auch Audiodokumente von Richard Wolfram.⁶⁹

Die jüngste Digitalisierungskampagne des SLIVK (2022/23) umfasste schließlich 140 Audiokassetten aus dem Archiv der eigenen Institutsfeldforschungen bzw. Dokumentationen von Tagungen, die vom Landesinstitut (mit-)veranstaltet wurden. Unter den Tonträgern sind Zeitzeuginnen- und Zeitzeugen-Interviews, die im Kontext der im November 1994 in der Salzburger Residenz veranstalteten Tagung „Volkskunde und Brauchtumpflege im Nationalsozialismus in Salzburg“⁷⁰ entstanden sind, sowie die akustische Tagungsdokumentation.

kein Ende? In: Jahrbuch des Österreichischen Volksliedwerkes (69), 2020, S. 107–125; Greger (wie Anm. 59). Auf die vier Bibliografien der Jahre 1961, 1968, 1982 und 1987 zu Wolframs Werken wird in den biographischen Artikeln verwiesen.

- 68 Die Wiederentdeckung des Tanzes sowie der „letzten“ Tresterertänzer durch Ilka Peter im Pinzgau wurde in der Publikation Herbert Lager, Ilka Peter: Perchtentanz im Pinzgau. In: Mitteilungen der Phonogramarchivs-Kommission, 71. Wien 1940 publiziert. Dazu existieren fünf Grammophon-Aufnahmen im PhA, die Tonaufnahmen zu Schrittfolgen des Tanzes beinhalten. Vgl. Dietrich Schüller (Hg.): Gesamtausgabe der Historischen Bestände 1899–1950. Serie 8: Österreichische Volksmusik (1902–1939). Wien 2004. Später nahm Ilka Peter an „Teamfeldforschungen“ im Salzburger Lungau 1975 und im Pinzgau, in Bad Dürrnberg und am Pass Thurn 1978 teil, die das PhA mit dem Österreichischen Volksliedwerk durchführte.
- 69 So finden sich im PhA Gottscheer Lieder und Sprachproben aus dem Jahr 1954 und Aufnahmen aus der Feldforschung zur Mundart von Muhr in Salzburg 1964. Weiters sind Aufnahmen vom Reichsrundfunk (22 Decelithplatten) in Ebene Reichenau in Kärnten aus dem Jahre 1942 erhalten. Audioaufnahmen Wolframs von akademischen Feiern an der Universität Wien sowie in der ÖAW komplettieren diese Dokumente.

Weitere große Bestände dieser Tranche umfassen die akustische Dokumentation des Internationalen Märchenkongresses der Europäischen Märchengesellschaft e. V. in Salzburg 1989 (*Tod und Wandel im Märchen*), Belege von Institutsvorträgen sowie Interviewkampagnen zum Tourismus, zur Nahrung oder zur Almwirtschaft.

Fazit – Problemlagen und (zukünftiger) Umgang mit digitalisierten Archivquellen

Digitalisierungen von analogen Ton- und Bildaufnahmen haben in den letzten Jahren zugleich mit Technologieschüben und erleichterten Workflows stark zugenommen. Nicht zuletzt motiviert durch die COVID-19-Pandemie zeigte sich ein verstärkter Bedarf nach digital verfügbaren Quellen. In erster Linie handelt es sich bei den von Museen und Archiven vorgenommenen Digitalisierungen – so auch im SLIVK – um Sicherungsmaßnahmen von analogen Informationsträgern, deren Lebensdauer bekanntermaßen, wenn auch stark abhängig von Lagerbedingungen und der Qualität des Trägermaterials, limitiert ist – von Lagerungsbeeinträchtigungen wie dem sogenannten Kopiereffekt ganz abgesehen.⁷¹ Digitalisierungskampagnen können insbesondere im Kontext von Museen und Archiven auch zur Gewinnung neuer Publikumsgruppen dienen, die über (adaptierte) Homepages oder Präsenz auf Social-Media-Kanälen angesprochen werden.

Das steigende öffentliche Interesse und die niederschwellige Zugangsmöglichkeit zu vorher unerschlossenen Quellen befördern (teils erhebliche öffentliche und private) Budgets für Digitalisierungsmaßnahmen. Zugleich wurden und werden neue Internetplattformen errichtet, bestehende modernisiert und bestückt, auf denen

70 Zum Tagungsband siehe Land Salzburg: Publikationen. In: Land Salzburg, <https://www.salzburg.gv.at/themen/kultur/kulturfoerderung/volkskultur/landesinstitut-volkskunde/slivk-publikationen> (Zugriff: 11.6.2024). Diese Tagung war ein vielbeachteter Meilenstein der inner- und außerfachlichen Auseinandersetzung mit dem völkischen bzw. NS-Erbe der „(angewandten) Volkskunde“ in Salzburg.

71 Vgl. International Association of Sound and Audiovisual Archives: Handling and Storage of Audio and Video Carriers. In: International Association of Sound and Audiovisual Archives, <https://www.iasa-web.org/tco5/handling-storage-audio-video-carriers> (Zugriff: 28.1.2024).

Audio- oder Videoquellen kostenfrei gehört und gesehen werden können. Diese Plattformen, die bisweilen eine Stimmung des schrankenlosen Veröffentlichungsdranges evozieren, sind unserer Meinung nach allerdings nicht für Quellen jedweder Herkunft gleich gut geeignet. So gibt es Aufnahmen, insbesondere z. B. aus der NS-Zeit oder mit anderen heiklen Inhalten, die im Fall der Veröffentlichung einer umfassenden Kontextualisierung und eines sorgfältigen Kommentars bedürfen.⁷² Ist ein solches Unterfangen unmöglich, sollte auf eine vorschnelle Veröffentlichung verzichtet werden.

In Oral-History-Interviews, insbesondere von noch lebenden Zeitzeuginnen und Zeitzeugen, können sensible Themen wie z. B. Religion, politische Einstellung, sexuelle Orientierung oder innerfamiliäre Angelegenheiten auftauchen, die nicht für eine breite Öffentlichkeit bestimmt sind.

Weiters sind nichtkontextualisierte Feldforschungsrohdaten, die oftmals unter vertraulichen Umständen (dialogisches Setting) zustande gekommen sind, vor allem unter den Aspekten der Personen- und Datenschutzrechte von Informant:innen, des Archiv- sowie des Urheberrechtes nicht zur Veröffentlichung geeignet.⁷³

72 Als Beispiel seien zwei Auftragsdigitalisierungen des PhA erwähnt: erstens die im Rahmen des SS-Ahnenerbes in den Jahren 1940–1942 entstandene Südtirolsammlung von Alfred Quellmalz, die von Thomas Nussbaumer in Form einer umfangreich kommentierten CD-Edition herausgegeben wurde (Thomas Nussbaumer: *Bäuerliche Volksmusik aus Südtirol 1940–1942. Originalaufnahmen zwischen NS-Ideologie und Heimatkultur*. Innsbruck 2008); zweitens die Sammlung von Christoph Purschke: *Lautdenkmal reichsdeutscher Mundarten (1936–1938)*. In: <https://lautdenkmal.de/> (Zugriff: 22.1.2024), ein historisch-kritisches Editionsprojekt, an dem neben dem PhA unter anderem auch das Austrian Centre for Digital Humanities and Cultural Heritage (ACDH-CH) der ÖAW beteiligt war.

73 Vgl. dazu z. B. Iris Eisenberger, Daniel Ennöckl, Ilse Reiter-Zatloukal (Hg.): *Zeitgeschichtsforschung im Spannungsfeld zwischen Archiv-, Datenschutz- und Urheberrecht*. Wien 2015. Im Bewusstsein der Vielzahl an nützlicher Literatur zu den Problemen der Feldforschung sowie bei qualitativen Interviews, insbesondere zur Forschungsethik innerhalb der Europäischen Ethnologie/Kulturanthropologie vgl. Brigitta Schmid-Lauber: *Feldforschung. Kulturanalyse durch teilnehmende Beobachtung*. In: Silke Götsch, Albrecht Lehmann (Hg.): *Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie*. Berlin 2007, S. 219–248, hier S. 237 f.; Wolfgang Kaschuba: *Einführung in die Europäische Ethnologie*. Berlin 2012, hier besonders S. 207f.; Utz Jeggle:

Die Entscheidung über eine Publikation von Aufnahmen aus Auftragsdigitalisierungen durch das PhA obliegt jedenfalls den jeweiligen Rechteinhaber:innen – Veröffentlichungen eigener Bestände des Archivs erfolgen unter möglichst sorgfältiger Einhaltung oben genannter Kriterien. Bei Übergaben von Audiodokumenten an das SLIVK ist eine Veröffentlichung derzeit aus ressourcentechnischen Gründen nicht vorgesehen. Jedenfalls können die entstandenen Digitalisate im SLIVK in den nächsten Jahren und Jahrzehnten zielgenauer unter Bedingungen einer zeitgemäßen Archivinfrastruktur (z. B. Datenbank) verzeichnet und damit der interessierten Forschung zugänglich gemacht werden.

Digitale ethnografische Archive.

Ein Fazit mit offenen Diskussionspunkten

(Lina Franken, Vechta, Johannes Müske, Freiburg i. Br.)

Die Digitalisierung von ethnografischen Archiven bzw. deren Weiterentwicklung im digitalen Alltag (vgl. Anm. 1) ist aktuell eines der herausforderndsten Themen für die Archive der Empirischen Kulturwissenschaft, stellt sie doch etablierte Methoden und Arbeitsweisen grundsätzlich infrage: Reicht es noch, für historische Fragestellungen mit Archivalien zu arbeiten? Sind ethnografische Daten ausschließlich in Face-to-Face-Situationen gewonnene und notierte Eindrücke? Was sind eigentlich Daten und wie können sie genutzt und zugänglich gemacht werden? Hier ist eine gewisse Anspannung spürbar, die vor allem durch die neuen Möglichkeiten der digitalen Datensammlung und -analyse (*Datafizierung/datafication*) entsteht. Für eine „langsam“ arbeitende ethnografische Wissenschaft, in der Daten kaum in Teams und meist von einer/einem einzelnen Forscher:in im

Verständigungsschwierigkeiten im Feld. In: Ders. (Hg.): *Feldforschung. Qualitative Methoden in der Kulturanalyse*. Tübingen 1984, S. 93–112, hier besonders S. 105. Bemerkungen zur Forschungsethik innerhalb der Kultur- und Sozialanthropologie z. B. bei Bruno Illius: *Feldforschung*. In: Bettina Beer, Hans Fischer (Hg.): *Ethnologie. Einführung und Überblick*. Berlin 2006, S. 73–98, hier S. 90–92; Hans Fischer: *Einleitung. Über Feldforschungen*. In: Ders. (Hg.): *Feldforschungen. Erfahrungsberichte zur Einführung*. Berlin 2002, S. 9–24, hier besonders S. 17–19.

direkten Kontakt mit Alltagsakteur:innen erhoben und ausgewertet werden (und oft auch lange ‚eingelagert‘ bleiben, bevor sie genutzt werden, zum Beispiel für das Verfassen einer Ethnografie oder für die Jahrzehnte dauernden Atlas-Projekte oder Fotoarchive), ergibt sich die Möglichkeit, eigene Methoden und Arbeitsweisen neu zu überdenken. Es besteht zunehmend aber auch ein gewisser existenzieller Rechtfertigungsdruck, der die Geistes- und Kulturwissenschaften und ihre Arbeitsweisen freilich generell betrifft. Digitale Projekte können hier die so wichtige öffentliche Sichtbarkeit verbessern.

Die in den Fallstudien angesprochenen Herausforderungen müssen adressiert und angegangen werden, jedenfalls dann, wenn unsere Institutionen relevant sein wollen – denn hinter die Digitalisierung wird es nicht wieder zurückgehen. Nicht alles muss dabei gleichzeitig passieren, vermutlich müssen unterschiedliche Lösungen gefunden und Aufgaben priorisiert werden: Digitalisieren, Erschließen, Präsentieren, Zugänglichmachen. In unserer Klagenfurter Paneldiskussion waren fünf Entwicklungen besonders bedeutsam, die weiterhin kritisch begleitet werden müssen:

(1) Zunächst sind Standards wichtig für die Vergleichbarkeit, sie schränken aber in der Erschließung auch stark ein. Normierungen bestanden auch im Zettelkasten schon, sie werden im Digitalen allerdings anders als bisher relevant. Gleichzeitig sind ausführliche Beschreibungen und eine vernetzte Erschließung im Digitalen einfacher zu realisieren, was eine bessere Erschließungstiefe ermöglicht. Die Rolle von sogenannter Künstlicher Intelligenz in diesem Zusammenhang wurde andiskutiert, sie spielt in der praktischen Arbeit bisher jedoch noch keine Rolle. Potenziale könnten in der automatisierten Verschlagwortung liegen, auch Vorschläge zu ähnlichen Datensätzen könnten gewinnbringend eingesetzt werden. Entsprechende Nutzungsszenarien insbesondere in der Erschließung und für die Benutzeroberflächen von Portalen sind jedoch noch zu entwickeln.

(2) Digitale Portale transportieren, so war sich das Panel einig, ein (fehlleitendes) Bild von Vollständigkeit, sie sind weiterhin im Aufbau begriffen. Dies wird absehbar, sowohl aufgrund der Quellenfülle als auch aufgrund der geringen personellen Ausstattung, so bleiben. Dazu kommt das Fragmentarische der (zumeist die Mehrheitsgesellschaft repräsentierenden) Bestände, deren Zustandekommen durch Sammlungskriterien, Forschungskontexte und auch

Zufälligkeiten ein entsprechendes Bild des „So-ist-es“ vermitteln. Mit digitalen ethnografischen Archiven erweitern sich die Aufgabenfelder für die Institutionen – leider geht diese Ausdehnung der Arbeitsfelder in der Regel nicht mit einem Anstieg des Personals einher. Archivnutzende kommen gerade auch deshalb weiterhin ins Archiv – glücklicherweise! –, weil das digitale Portal nicht vollständig ist. Gleichzeitig wurde in der Diskussion festgehalten, dass auch nicht alles digitalisiert werden müsse. Kleine, ausgewählte und kuratierte Angebote bieten hier eine Lösungsmöglichkeit an.

(3) Als dritter Punkt wurde das sogenannte *dark heritage* kritisch diskutiert, welches gerade in den ehemaligen volkskundlichen Institutionen aus der Fachgeschichte resultierend umfangreich vorhanden ist. Hier wurde über ein Stufenmodell diskutiert, das beispielsweise von sensiblen Objekten/Dokumenten nur Metadaten online verfügbar machen soll, wie dies vergleichbar schon für sensible Forschungsdaten umgesetzt wird. Kriterien, die ethische und rechtliche Dimensionen abdecken, sind hier allerdings erst noch zu entwickeln und besonders schwierig über verschiedene Institutionen hinweg zu realisieren.

(4) Davon ausgehend wurde klar, dass wir alternative Logiken benötigen, die die machtvolle Position des Archivs mitbedenken. Mit der Erschließung sollten auch andere Narrative angeboten werden, die Mehrdeutigkeiten und Bezüge zu kritischen Diskursen deutlich machen. Die verteilte Deutungshoheit können wir insbesondere dadurch transparent machen, dass wir mit entsprechenden Communities zusammenarbeiten und unsere Deutungshoheit mit ihnen und mit den Quellennutzenden teilen. Die damit einhergehenden Spezifika ethnografischer Archive könnten und sollten im Fach noch intensiver diskutiert werden, sowohl auf der konzeptionellen und theoretischen als auch auf der praktischen Ebene. Das Panel konnte hierfür nur erste Ansatzpunkte liefern.

(5) Schließlich ist die Relevanz von ethnografischen Archiven im Digitalen neu zu bewerten. Es bleibt dabei, dass Ethnograf:innen ihre Quellen kreativ suchen und finden müssen, daran kann auch das beste erschlossene digitale Archiv nichts ändern. Zukünftig geht es in den Zusammenhängen der nachvollziehbaren Recherche und dem Zugang zu entsprechenden Archivmaterialien immer mehr auch um ein „gutes“ Forschungsdatenmanagement. Entsprechende Synergien

zu den Diskussionen und Entwicklungen rund um gegenwärtige Forschungsdaten und ihre Archivierung können noch weitaus stärker gemacht werden. Zu erörtern ist außerdem, warum die entsprechenden Bestände derzeit so wenig in der Forschung genutzt werden und welche Möglichkeiten es gäbe, um die Nachnutzung der bestehenden und aufwändig digitalisierten Archivmaterialien zu steigern.

Die Beiträge des Panels haben gezeigt, dass Forschende und andere Akteur:innen neue Formen der Partizipation und der Kollaboration rund um die digitalen Bestände entwickeln müssen und dies auch aktiv tun. Dies geht weit über eine Digitalisierung als Datenformatwechsel hinaus. Vielmehr benötigen digitale ethnografische Archive fachspezifische Perspektiven und Reflexionen sowohl in der Erschließung als auch in der Nutzung von jenen Quellen, die als Kulturerbedaten digital zugänglich gemacht werden. Derzeit bestehen viele verschiedene Initiativen parallel, sodass eine strukturierte gemeinsame Diskussion als zentral angesehen wurde. Das Panel konnte hierfür erste Anstöße für eine weiterzuführende Debatte liefern.

In a digital present, new questions and challenges arise for ethnographic archives and institutions with collections. On the one hand, their objects are less loaded with meaning and not self-explanatory. On the other hand, collection management often takes a back seat to day-to-day business such as research and exhibition projects. Online collections are complex and require new ways of presentation for different target groups.

The panel discusses current theoretical and practical approaches to making cultural sources, objects and bodies of knowledge available digitally. The case studies from Germany, Austria and Switzerland report on current projects and deal with the aspects of metadata, curatorial practices, collaborations with different target groups and online portals. One focus of the contributions is on networked collaboration.

Katharina Kinder-Kurlanda, Miriam Fahimi,
Lina Franken, Nikolaus Poehchacker,
Tim Schaffarczik und Berit Zimmerling

Ethnografien des Digitalen: Künstliche Intelligenz als Forschungsgegenstand der Empirischen Kulturwissenschaft

Dieser Beitrag fasst die Kurzvorträge und die anschließende Publikumsdiskussion im Rahmen des Roundtables „Ethnografien des Digitalen: Künstliche Intelligenz und die Zusammenarbeit in der Technikentwicklung“ auf der 30. Tagung der Österreichischen Gesellschaft für Empirische Kulturwissenschaft und Volkskunde zusammen. Der Roundtable widmete sich der Frage nach der Rolle von empirisch-kulturwissenschaftlicher Ethnografie in Kontexten, in denen Systeme künstlicher Intelligenz (KI) entwickelt werden oder zum Einsatz kommen. Dabei wurde – aus der Perspektive verschiedener Projekte – sowohl gefragt, welche Möglichkeiten einer ethnografischen Positionierung es in technischen Entwicklungsprojekten überhaupt gibt, als auch welche Besonderheiten der ethnografische Blick in solche Kontexte einbringt. Zudem wurde diskutiert, wie die Rolle der verantwortungsvollen Mitgestaltung von neuen Technologien, die ihr Potenzial zur Gestaltung von Alltags- und Lebenswelten womöglich erst in der Zukunft entfalten werden, aufgegriffen und produktiv genutzt werden kann und sollte.

Die Ethnografie als Zugang zur Erforschung digitaler Räume und Phänomene ist bereits seit Langem etabliert. Ethnografinnen und Ethnografen erforschen „the complex relationships between the local practices and global implications of digital media, their materiality and politics, and their banal, as well as profound, presence in cultural life and modes of communication“¹. Ethnografische Arbeiten liefern wesentliche Erkenntnisse über die Bedingungen der

Technikentwicklung², des Technikeinsatzes³ sowie dessen kulturelle⁴ und situative⁵ Einbettung. Die Kernprinzipien der Ethnografie – eine grundlegende Flexibilität und Anpassungsfähigkeit an die untersuchten Gegenstände, die kontinuierliche Reflexion im Forschungsprozess getroffener Entscheidungen sowie die Sensibilität für Macht und Strukturen – können dabei auch in der Untersuchung des Digitalen erhalten werden.⁶ Ethnografie, hier somit verstanden nicht nur als die Methode der teilnehmenden Beobachtung bzw. Feldforschung, sondern auch als deren textuelle oder visuelle Darstellung und einen Empirie-Theorie-Nexus umfassend⁷, birgt somit das Potenzial einer zentralen, theoriegenerierenden Rolle in der Forschung zu KI.⁸

KI, Algorithmen und deren Infrastrukturen wirken zudem derzeit als Mediatoren sozialer und kultureller Imaginationen.⁹

- 1 Gabriella Coleman: *Ethnographic Approaches to Digital Media*. In: *Annual Review of Anthropology* 39, 2010, S. 487–505, hier S. 489.
- 2 Vgl. Bruno Latour, Steeve Woolgar: *Laboratory life: The Construction of Scientific Facts*. Princeton 2013; Florian Jaton: *The Constitution of Algorithms: Ground-Truthing, Programming, Formulating*. Cambridge 2021.
- 3 Vgl. Paul Dourish: *Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction*. Cambridge 2004; Daniel Neyland: *Bearing Account-able Witness to the Ethical Algorithmic System*. In: *Science, Technology, & Human Values* 41(1), 2016, S. 50–76; Simon Egbert, Matthias Leese: *Criminal Futures: Predictive Policing and Everyday Police Work*. Abingdon 2021.
- 4 Vgl. Stefan Beck: *Umgang mit Technik: Kulturelle Praxen und kulturwissenschaftliche Forschungskonzepte*. Berlin 1997; Klaus Schönberger: *Persistenz und Rekombination: Digitale Kommunikation und sozio-kultureller Wandel*. In: *Zeitschrift für Volkskunde* 111(2), 201, 2015; Gertraud Koch: (Hg.): *Digitalisierung. Theorien und Konzepte für die empirische Kulturforschung*. Köln 2017.
- 5 Vgl. Lucy Suchman: *Plans and situated actions. The problem of human-machine communication*. Palo Alto 1987.
- 6 Vgl. Martina Klausner, Dennis Eckhardt: *Digitalität und Ethnografie. Eine Einführung in Forschungsmethoden für mehr-als-digitale Felder*. In: *Kulturanthropologie Notizen* 85, S. 2–19.
- 7 Vgl. Michi Knecht: *Ethnographische Praxis im Feld der Wissenschafts-, Medizin- und Technikanthropologie*. In: Stefan Beck, Jörg Niewöhner, Estrid Sørensen (Hg.): *Science and Technology Studies*. Bielefeld 2014, S. 251–280.
- 8 Vgl. Christoph Bareither: *Kulturen der KI. AI Assemblages und die Transformationen des Alltags*. In: *Zeitschrift für Empirische Kulturwissenschaft* 120, 2024, S. 5–26.
- 9 Vgl. Taina Bucher: *The algorithmic imaginary: Exploring the ordinary affects of Facebook algorithms*. In: *Information, Communication &*

Ethnograf:innen sind daher aufgerufen, Technologie als manifesten Teil des Phänomens ernst zu nehmen. Dies wirft aber die Frage auf, welche (technischen) Kenntnisse und (privilegierten) Zugänge notwendig sind, um die technisch vermittelte Sinnproduktion und die Diskurse über die neuen Technologien nachzuvollziehen – ohne dabei die eigene Identität als Kulturwissenschaftler:in aufzugeben. KI als komplexe, aber auch oft mystifizierte Technologie zum Forschungsgegenstand zu machen, setzt Zugangsmöglichkeiten zu verschiedenen Kontexten stark spezialisierter Expertise und/oder geschützter Betriebsgeheimnisse voraus.

Darüber hinaus ist es notwendig, die Rolle unterschiedlicher Akteur:innen in Bezug auf diese komplexe Gemengelage zu rekonstruieren. Dies inkludiert die verschiedenen Interessen der Beteiligten, wie KI durch Aushandlungen und Übereinkünfte situativ hergestellt oder „enacted“¹⁰ wird, und wie unterschiedliche Gruppen auf KI Bezug nehmen. Die Rolle der Forschenden rangiert dann, unter anderem, oft zwischen einer Verortung als (technische:r) Lai:in, als Expert:in in Bezug auf die Gesellschaft, oder als vermittelnde, aktivistische oder antagonistische Akteur:innen.

Basierend auf den Erfahrungen in verschiedenen Forschungs- und Umsetzungsprojekten diskutierten wir im Roundtable die Herausforderung, sich in technischen Entwicklungskontexten sowie in öffentlichen und in Fachdebatten um den Einsatz von Technik im Allgemeinen, von KI im Besonderen und deren Produktionsbedingungen einzubringen. Dies erfordert es, sich gleichzeitig in verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen in Bezug auf die oft problematisierte Rolle von KI zu positionieren und zu verhalten.

Zusammenfassend widmete sich der Roundtable folgenden drei Fragen: 1.) Welche spezifischen Rollen kommen Ethnograf:innen in technischen bzw. technisch vermittelten Kontexten der KI zu? 2.) Welche Expertisen werden für diese Rollen benötigt? Und 3.) Wo sind die Grenzen der ethnografischen Betrachtungsweise in

Society 20(1), 2017, S. 30–44; Adrian Mackenzie: Programming subjects in the regime of anticipation: Software studies and subjectivity. In: Subjectivity 6(4), 2013, S. 391–405; Adrian Mackenzie: Machine Learners: Archaeology of a Data Practice. Cambridge 2017.

10 Nick Seaver: Algorithms as culture: Some tactics for the ethnography of algorithmic systems. In: Big Data & Society 4(2), 2017.

den spezifischen Zusammenhängen der Entwicklung und des Einsatzes von KI? Im Folgenden wird in fünf Beispielen die Position der Ethnograf:innen und die Rolle im Feld reflektiert. Es werden sowohl die Erwartungen des Feldes an die Ethnografie als auch die eigenen Ansprüche an die Forschung dargestellt.

Beispiele ethnografischer Positionierungen

Beispiel 1: Faire und erklärbare KI im Scoring

Miriam Fahimi erforschte ethnografisch von Oktober 2021 bis Januar 2023 die Entwicklung von Transparenz und Fairness in Bezug auf den Einsatz von KI und algorithmischen Systemen des Credit Scoring in einer Kreditauskunftei. Transparenz von Credit Scoring als der erste von Miriam Fahimi beobachtete Bereich war Teil größerer regulativer und politischer Kontroversen über die Transparenz von KI und dem „Recht auf Erklärung“ für von algorithmischer Entscheidungsfindung betroffene Datensubjekte nach der EU-Datenschutzgrundverordnung. Während diese Kontroversen andauern und es unklar ist, welche Form der Erklärung geeignet und gewünscht ist, haben viele Kreditagenturen eigene Strategien zur Transparenz ihrer Bonitätsbewertungssysteme und Kredit-Scores entwickelt.¹¹ Durch das von Miriam Fahimi begleitete und beobachtete Erklärbarkeitstool sollten aus Perspektive des Entwicklungsteams Verbraucher:innen eine Einschätzung ihrer eigenen Bonität erhalten, nachdem sie eine Reihe von Fragen beantwortet hatten. Die Fragen und die entsprechenden Antwortmöglichkeiten sollten dabei die wichtigsten Variablen und Gewichtungen im Scoring widerspiegeln. Der zweite von Miriam Fahimi beobachtete Bereich war die Entwicklung verschiedener technischer Fairness-Begriffe und ihre Umsetzung als sogenannte

11 Vgl. Nikita Aggarwal: The norms of algorithmic credit scoring. In: The Cambridge Law Journal 80(1), 2021, S. 42–73; Teresa Bono, Karen Croxson, Adam Giles: Algorithmic fairness in credit scoring. In: Oxford Review of Economic Policy 37(3), 2021, S. 585–617; Laura S. Mendes, Marcela Mattiuzzo: Algorithms and discrimination: The Case of Credit Scoring in Brazil. In: Marion Albers, Ingo Wolfgang Sarlet (Hg.): Personality and Data Protection Rights on the Internet: Brazilian and German Approaches, Cham 2022, S. 407–443; Ceylan Onay, Elif Öztürk: A review of credit scoring research in the age of Big Data. In: Journal of Financial Regulation and Compliance 26(3), 2018, S. 382–405.

„Fairness-Metriken“ im Kontext von Scoring.¹² Miriam Fahimis Dissertation nimmt diese verschiedenen technischen Ansätze zur Erreichung von Fairness und Transparenz als Ausgangspunkt ihrer ethnografischen Untersuchung, in der die damit verbundenen Praxen, Annahmen und Werte der Akteur:innen im Feld betrachtet wurden.

Vor Ort und digital nahm Miriam Fahimi an wöchentlichen Treffen teil, sprach mit Einzelpersonen und interviewte diese. Zusätzlich nahm sie an zwei sogenannten Verprobungen mit insgesamt zwölf Verbraucher:innen teil und war „Beta-Testerin“ für die unterschiedlichen Versionen des Erklärbarkeitstools. Sie sprach zudem mit einem Verbraucherbeirat, der ebenfalls eine Einschätzung zu dem Tool abgegeben hatte, und schaute Entwickler:innen beim Programmieren über die Schulter. Die von ihr angewandten Methoden waren teilnehmende Beobachtung, qualitative Interviews und Dokumentenanalyse. Aufgrund der erschwerten Bedingungen der Beobachtung durch die Covid-Pandemie führte sie darüber hinaus Einzelgespräche mit ca. 60 Personen, zu denen sie sich Notizen machte und im Nachhinein auf diese rekurrierte. Mit einigen der zentralen Personen aus dem Erklärbarkeitsprojekt führte sie mehrere Gespräche, mit drei Personen hatte sie während ihrer Abwesenheit im Feld zusätzlich einen monatlichen Online-Austausch zum Projekt. Darüber hinaus führte sie vor Ort ethnografische Interviews¹³ mit Personen aus dem Erklärbarkeitsprojekt (in ihrer professionellen Alltagswelt). Methodisch bediente sich Miriam Fahimis Repertoire

- 12 Vgl. Solon Barocas, Andrew D. Selbst, Manish Raghavan: The Hidden Assumptions Behind Counterfactual Explanations and Principal Reasons. In: Proceedings of the 2020 Conference on Fairness, Accountability, and Transparency, 2020, S. 80–89; Andrea Romei, Salvatore Ruggieri: A multidisciplinary survey on discrimination analysis. In: Knowledge Engineering Review 29(5), 2014, S. 582–638; Indre Zliobaite: Measuring Discrimination in Algorithmic Decision Making. In: Data Mining and Knowledge Discovery 31(4), 2017, S. 1060–1089.
- 13 Ethnografische Interviews ermöglichen es, die Alltagspraktiken und -routinen von Personen zu erfassen. Sie unterscheiden sich in dem Sinne von qualitativ-leitfadengestützten Interviews, da die Gesprächssituation offen und individuell gestaltet sowie die Perspektive der Befragten in den Vordergrund gerückt wird. Miriam Fahimi hat in jedem Interview individuelle Fragen gestellt, die aus vorangegangenen Beobachtungen der beruflichen Alltagswelt der Befragten entwickelt wurden. Siehe weiters: James P. Spradley: The Ethnographic Interview. Long Grove 2016.

damit ganz der klassischen ethnografischen Zugänge über persönliche Gespräche und Beobachtungen vor Ort, ergänzt durch den Austausch via E-Mail und Skype.

Limitationen im Zugang ergaben sich hier weniger aufgrund mangelnder Expertise in Bezug auf komplexe Technik, Programme oder Daten, denn diese waren bereits durch die Notwendigkeit der Geheimhaltung nicht zugänglich: Miriam Fahimi hatte keinen Zugang zu den Datensätzen an sich. Ebenso fand die Ethnografie in den ersten Monaten unter geltenden strengen Corona-Regelungen statt, wodurch die Forschung erschwert wurde. Die meisten Mitarbeiter:innen hatten insbesondere das Programmieren nach Hause verlagert, wodurch es schwierig bis unmöglich war, die Praxis des Programmierens, und damit der konkreten Herstellung und Aushandlung von Transparenz und Fairness, zu beobachten. Daher wurden viele Details, Gründe und Zusammenhänge über die bereits erwähnten Einzelgespräche in post-hoc-Rationalisierungen (re-)konstruiert.

Eine Ethnografie, welche „den Akteur:innen folgt“¹⁴, schließt eine Reflexion der eigenen Positionierung im Feld ein – und damit, sich selbst zu folgen. Zum einen ermöglichte die spezifische Akteurskonstellation im Projekt, in dem Miriam Fahimi promovierte, den Zugang zur Kreditagentur, zum anderen schaffte sie aber auch spezifische Erwartungshaltungen der Agentur an die Forschung. Die starke Einbindung in ein vorrangig technisches Projekt und in die Community der „Fair Computer Science“ erschwerten zudem die Abgrenzung und Distanzierung zum Feld. Dies wurde nicht zuletzt über die hegemonale Stellung von statistisch-technischem Wissen zu KI Fairness¹⁵ sowie zu der noch zögerlichen sozial- und kulturwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Thema verstärkt. Daher erforderte die Aufrechterhaltung einer sozial- und kulturwissenschaftlichen Perspektive eine ständige Distanzierung und Abgrenzung von dem im Feld erzeugten Expert:innenwissen sowie eine andauernde Überprüfung und Reflexion der eigenen epistemischen Annahmen.

14 Bruno Latour: *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. New York 2007.

15 Vgl. Lindsay Weinberg: *Rethinking Fairness. An Interdisciplinary Survey of Critiques of Hegemonic ML Fairness Approaches*. In: *Journal of Artificial Intelligence Research* 74 (May), 2022, S. 75–109.

Beispiel 2: KI im digitalen Gedenken

Berit Zimmerling forscht seit März 2023 zu KI-basierten virtuellen Zeugnissen von Überlebenden des Holocaust und interessiert sich dafür, wie diese Technologie in die Dynamiken der Erinnerungskultur hineinwirkt.¹⁶ Wie in vielen anderen Bereichen auch spielen digitale Praktiken eine zunehmende Rolle in der Erinnerungslandschaft zur NS-Zeit und verschränken sich mit bisherigen analogen Formaten, wie am Beispiel von Gesprächen mit Zeitzeugen und Zeitzeuginnen deutlich wird. Ihre Zeugnisse stellen eine maßgebliche Instanz in der Erinnerungslandschaft zur NS-Zeit dar: In Gesprächen und Begegnungen mit Überlebenden machen die persönlichen Erzählungen und Alltagserfahrungen von Diskriminierung und Verfolgung durch das Nazi-Regime die Vergangenheit greifbar und ermöglichen emotional inspiriertes Gedenken.

Doch die Zahl der noch lebenden Zeitzeug:innen schwindet. Damit sind Fragen danach aufgeworfen, wie sich das Gedenken an den Holocaust zukünftig gestaltet und welche Formen die Rezeption der Zeugnisse ohne die Möglichkeit der direkten Rede und Begegnung annehmen kann und soll. Die Bedeutung der Überlebenden unterstreichend, sind digitale Initiativen zur Erhaltung der Begegnung mit Zeitzeug:innen entstanden, darunter auch das Pionierprojekt „Dimensions in Testimony“, welches 2012 von der USC Shoah Foundation initiiert wurde. Für das Projekt werden Überlebenden des Holocausts in einem fünftägigen Interview etwa 1.000 Fragen gestellt. Aus dem Interview entstehen durch volumetrische Aufnahmetechnik virtuelle Abbilder der Zeuginnen und Zeugen. Nutzer:innen können Fragen an die virtuellen Zeugnisse stellen und diese geben entsprechende Videosequenzen aus den Interviewaufnahmen als Antworten wieder. Die Interaktion beruht auf einem KI-System, welches darin trainiert wird, Beziehungen zwischen möglichen Fragen und den aufgenommenen Antworten herzustellen. Auf

16 Das Promotionsprojekt ist Teil des DFG-Projektes „From the Era of the Witness to Digital Remembrance“ und basiert unter anderem auf der konzeptionellen Vorarbeit zur „Assemblage des Holocaust Gedenkens“ von Christoph Bareither. Vgl. auch Christoph Bareither: Kulturen der Künstlichen Intelligenz. AI-Assemblages und die Transformation des Alltags. In: Zeitschrift für Empirische Kulturwissenschaft 120, 1, 2024, S. 5–26.

diese Weise nimmt das KI-System neben weiteren menschlichen Akteur:innen aktiv Einfluss darauf, welche Antwort als die ‚passendste‘ zu einer Frage identifiziert wird.¹⁷ Die interaktiven virtuellen Zeugnisse sind als Video-Installation in verschiedenen Museen sowie im Chat-Format zugänglich. Durch das Projekt soll die Lücke, die durch den Verlust der Zeitzeug:innen entsteht, stabilisiert und emotionales Gedenken durch die interaktive Begegnung mit ihnen in virtueller Form weiterhin ermöglicht werden.

Anhand dieses Feldes untersucht Berit Zimmerling, wie sich digitale und analoge Praktiken des Erinnerns miteinander verschränken, wie KI-Technologien die Interaktionen mit Berichten von Überlebenden verändern und wie sich dadurch die Bedeutung der Überlebenden und ihrer persönlichen Erzählungen im Beziehungsgeflecht des Holocaust-Gedenkens verschiebt. Um diese Veränderungen zu verstehen, sollen sowohl die Perspektive der Projektkonzeption und der Vermittlung als auch die der konkreten Interaktion in den Blick genommen werden. Welche praktischen und kuratorischen Entscheidungen werden getroffen, um die emotionale Funktion von Dialogen mit Überlebenden virtuell zu erhalten? Wie werden Anpassungen der Interaktion an die Funktionsweise des KI-Systems und deren Auswirkung auf die Gesprächsführung aus Entwicklungs- und Produktionsperspektive reflektiert? Wie werden die Interaktionen mit den virtuellen Zeugnissen in Ausstellungskontexte eingebettet und angeleitet, strukturiert und moderiert? Und wie erleben Nutzer:innen die Interaktionen mit virtuellen Zeugnissen tatsächlich?

In Anlehnung an Waldens Verständnis des „virtual as a methodology – a particular form of memory practice – rather than a medium“¹⁸, kann ein ethnografisches und digitalanthropologisches Verständnis von KI-Systemen als Akteur:innen die Wechselwirkungen zwischen Technologie, Projektkonzeption, Vermittlungsinstitutionen und Nutzungsperspektive innerhalb der Erinnerungslandschaft sichtbar machen. Der ethnografische Ansatz und die damit einhergehende Multiperspektivität erlaubt es, die Rolle der KI-Technologie im Aushandlungsprozess um die sich verändernde Bedeutung von

17 Vgl. Bareither (wie Anm. 16), S. 11.

18 Victoria G. Walden: What is ‚virtual Holocaust memory‘? In: *Memory Studies* 15 (4), 2022, S. 621–633, hier S. 621.

Zeitzeug:innenschaft im Holocaust-Gedenken mit in den Fokus zu nehmen. Dabei ermöglichen bereits klassische ethnografische Methoden wie teilnehmende Beobachtung und qualitative Interviews ein Verständnis der Transformationen in der Erinnerungskultur durch Digitalisierungsprozesse, die in den Interaktionen mit KI-basierten virtuellen Abbildern von Holocaust-Überlebenden sichtbar werden.

Wenngleich die Forschung von Berit Zimmerling zum Zeitpunkt des Roundtables noch am Anfang stand, lässt sich bereits jetzt erkennen, wie die gewonnenen Erkenntnisse produktive Diskussionsanstöße für die Weiterentwicklung, Einbettung und Vermittlung dieses digitalen Erinnerungsformates im Holocaust-Gedenken geben können. In jedem Fall sind auch hier, wie bei Miriam Fahimi, technische Fähigkeiten nicht notwendigerweise ausschlaggebend, um als Ethnograf:in wertvolle Erkenntnisse in soziotechnische und von KI geprägte Felder einzubringen.

Beispiel 3: Öffentliche Debatten um KI

Tim Schaffarczyk erforscht die öffentliche Debatte um Künstliche Intelligenz und deren lokale sowie globale Produktionsbedingungen in der Tübinger Stadtgesellschaft. Die Diskussion um die Rolle von Technologie(unternehmen) in der Stadt begann bereits zu Beginn der 2000er-Jahre – anfangs ging es um Biotechnologie, später um Künstliche Intelligenz. Die Stadtverwaltung sah in der Ansiedlung von Unternehmen im Bereich der Schlüsseltechnologien ein Versprechen für ihre Zukunft: steigende Einwohnendenzahlen, steigende Gewerbesteuererinnahmen, eine wachsende Stadt. Diese Zukunftsvision teilten nicht alle. Eine Gruppe von Aktivist:innen, deren gemeinsame Schnittmenge eine grundsätzliche Kritik an dieser Entwicklungsvision ist, zeichnete ein anderes Bild vom wachsenden Tübingen: der Wohnraum wird knapp, der Verkehr nimmt dafür zu und weniger privilegierte Menschen werden an den Rand gedrängt. Während die einen neue Technologien als Zukunftsgaranten begriffen, sehen die anderen in ihnen eine Gefahr für ihre Idee von der Stadt. Ende 2016 wurde schließlich das Cyber Valley gegründet, ein Forschungsverbund für Künstliche Intelligenz. Dieser Schwerpunktwechsel verschärfte die Debatte massiv. Das mag zum einen daran liegen, dass KI verstärkt mit negativen Narrativen und Bildern in Verbindung gebracht wurde. Zum anderen hatte mit der Firma Amazon ein pro-

minenter Gegner die Bühne betreten, der sich ein Grundstück im Technologiepark über der Stadt, also in direkter Nachbarschaft zum Cyber Valley und zu den Max-Planck-Instituten, sichern wollte. Zwischen 2018 und 2019 erreichte die öffentliche Diskussion um Künstliche Intelligenz sowie um die Bedingungen ihrer Produktion und Nutzung ihren Höhepunkt.

Es wurden etwa 40 narrative Interviews mit Akteur:innen aus dem Feld geführt, darunter Aktivist:innen, Studierende, Forschende, Angehörige des Gemeinderats, Anwohnende und Aktive in einem Bürgerprojekt. Daneben gaben Beobachtungsprotokolle von Kundgebungen, Informationsveranstaltungen, Diskussionsabende und Gemeinderatssitzungen Auskunft darüber, wie die Akteur:innen ihre Zukunftsvorstellungen (in der Stadt) mit neuen Technologien artikulierten. Zusätzlich konnte auf eine umfangreiche Materialsammlung von Flyern, Briefen, Stellungnahmen, Protokollen und Zeitungsartikeln zurückgegriffen werden. Zwischen Oktober 2021 und Februar 2023 erarbeitete ein Masterstudienprojekt unter der Leitung von Thomas Thiemeyer und Tim Schaffarczik in Kooperation mit dem Tübinger Stadtmuseum und dem Exzellenzcluster Maschinelles Lernen der Universität die Ausstellung *Cyber and the City. Künstliche Intelligenz bewegt Tübingen*.¹⁹ Die Ausstellung wurde im Februar 2023 eröffnet und lief aufgrund des großen Erfolgs bis Januar 2024. Diese Intervention in die Diskussion wurde als reflexives Element genutzt, das in die Interviews einbezogen und deren Begleitveranstaltungen teilweise beobachtet wurden. Die Partizipation der Bürger:innen diente damit der analytischen Präzisierung.

Es zeigte sich im Projekt, dass die Erforschung schnelllebiger Technologiediskurse auch ihre Grenzen hat: Zu Beginn der Forschung von Tim Schaffarczik im Sommer 2020 war die Diskussion in der Stadtgesellschaft bereits abgeklungen. Zum einen war das Grundstück im Tübinger Technologiepark Ende 2019 an Amazon vergeben worden. Zum anderen hatte die Pandemie die Dynamik der Debatte jäh unterbrochen. Zur Hochzeit der Proteste war Tim Schaffarczik also nicht als Forscher involviert – später gab es nur noch wenige Protestveranstaltungen. Es wurde auch deshalb das Feld um

19 Thomas Thiemeyer, Tim Schaffarczik, Guido Szymanska: *Cyber and the City. Künstliche Intelligenz bewegt Tübingen*. Tübingen 2023.

die Reaktionen des Forschungsverbundes erweitert, der unter anderem eine partizipativere Form der Wissenschaftskommunikation, das Public Engagement, eingerichtet hatte, um den Kontakt zur Stadtgesellschaft zu suchen.

Tim Schaffarcziks Rolle changierte während der Feldphase ständig zwischen verschiedenen Expertisen. Von den technisch weniger Versierten wurde ihm Expertise im Bereich der KI zugeschrieben, die Entwickler:innen wiederum sahen ihn als Experten für die Gesellschaft. Die Ethnografie in technisch fokussierten Feldern setzte also auch die Bereitschaft voraus, sich in andere – oft interdisziplinäre – Themen einzuarbeiten, um den Erwartungen des Feldes gerecht zu werden. Der Schluss liegt nahe, dass gerade in der Diskussion um neue Technologien in der Gesellschaft nach wie vor ein fehlender Wissensvorrat vorhanden ist. Für Tim Schaffarczik zeigte sich, wie die Empirische Kulturwissenschaft dieses fehlende Wissen identifizieren und die Diskurse um KI alltagsnah übersetzen kann. Die Forschung trug dazu bei, dass die Forschungspartner:innen im Feld die Rolle von KI im Alltag verstehen und einen eigenen, reflektierten Standpunkt zur aktuellen gesellschaftlichen Diskussion entwickeln konnten. Während dieses Prozesses wurde also nicht nur Wissen für die Forschung, sondern auch technisches Alltagswissen hergestellt.

Beispiel 4: KI als Teil von wissenschaftlichen Methoden

Lina Franken beschäftigte sich in ihrer Ethnografie mit dem Wandel von wissenschaftlichem Arbeiten in digital bzw. mit Technik durchdrungenen Gegenwarten²⁰ und nahm dazu sowohl die Digital Humanities und Computational Social Sciences als neu entstehende Forschungszusammenhänge als auch qualitative Forschung etwa in der Soziologie oder der Empirischen Kulturwissenschaft in den Blick. Konkret hat sie in zwei Forschungsprojekten ethnografiert, dazu kommen diverse einzelne Beobachtungen sowie Diskursmaterialien (im Sinne einer Diskursethnografie²¹), womit sie zum Zeitpunkt des Panels durch ihre Position in das Feld vielfach verstrickt war. Der Zugang zu diesem Feld war vor allem durch eigene For-

20 Vgl. Herman Bausinger: Technik im Alltag. Etappen der Aneignung. In: Zeitschrift für Volkskunde 77, 1981, S. 227–242.

schungsprojekte mit KI und eine Offenheit hin zu KI-getriebenen Methoden möglich. Der Alltag des wissenschaftlichen Arbeitens zeigte sich weniger als andere im Roundtable diskutierte Felder als geheim gehalten oder geschlossen. Gleichzeitig bot sich hier die Möglichkeit der sehr aktiven Mitgestaltung digitaler Methoden.

Immer wieder begegnete Lina Franken dabei Computercode im Allgemeinen und KI im Sinne von Machine-Learning-Algorithmen im Besonderen. Mit dem *Code Ethnography Collective* diskutierte sie deshalb fortlaufend, wie Computercode in ethnografische Forschung eingebunden werden kann. Mit Sarah Thanner und Libuše Hannah Vepřek hat sie fünf Dimensionen herausgearbeitet, in denen Code in ethnografischer Forschung begegnet werden kann: 1. Code als Text, 2. Code in seiner Performanz und Ausführung, 3. Programmieren als Praxis, 4. Infrastrukturierten mit und durch Computercode, 5. Regieren mit und durch Computercode.²² Dabei gehen die Autorinnen davon aus, dass der Computercode in Assemblages vorliegt.²³ Code-Assemblages entstehen im Zusammenspiel von verschiedenen menschlichen und nichtmenschlichen Akteur:innen und verweisen darauf, wie Code immer wieder (re-)produziert und performativ konstituiert wird – Prozesse, die ethnografisch erforscht werden können.

Eine Form von Machine Learning, die Lina Franken in ihrer Forschung regelmäßig begegnete, ist das Topic Modeling als Verfahren des unüberwachten Lernens. Bei diesem Verfahren, in dem Algorithmen lernen, selbstständig Muster und Zusammenhänge in den Daten zu erkennen, werden große Textmengen auf Listen von Wörtern heruntergebrochen, die häufig gemeinsam im Text auftreten.²⁴ Neben der intensiven Auseinandersetzung mit dem Code und den

- 21 Vgl. Reiner Keller: Wissenssoziologische Diskursanalyse. Grundlegung eines Forschungsprogramms. Wiesbaden 2011.
- 22 Vgl. Libuše H. Vepřek, Sarah Thanner, Lina Franken, Code Ethnography Collective (CECO): Computercode in seinen Dimensionen ethnografisch begegnen. In: Digital[ität] Ethnografieren. Forschungsmethoden für den digitalen Alltag. KA-Notizen 85, 2023, S. 139–166.
- 23 Vgl. Rebecca Carlson, Ruth D. Eggel, Lina Franken u. a.: Approaching Code as Process. Prototyping Ethnographic Methodologies. In: Kuckuck. Notizen zur Alltagskultur 1/2021, S. 13–17.
- 24 Vgl. David M. Blei: Probabilistic Topic Models. Surveying a Suite of Algorithms That Offer a Solution to Managing Large Document Archives. In: Communications of the ACM 55, 2012, S.77–84.

Outputs der entsprechenden Rechenoperationen in Form von Wortlisten – inklusive deren Optimierung (= Dimensionen 1–3 der fünf Dimensionen von Code in ethnografischer Forschung) – ging es den Forschenden vor allem darum, die Handlungsmacht des Codes zu fassen (Dimension 4 und Beforschung von Code als Assemblages): Forschende fragten danach, ob durch die Machine-Learning-Methode des Topic Modelings thematische Cluster gebildet wurden, die die Interpretation sinnvoll unterstützen. Ist das Clustering sogar schon eine eigenständige Interpretation?²⁵ Wie für andere KI-Anwendungen in den Digital Humanities und Computational Social Sciences wurden diese Überlegungen allerdings eher selten in der konkreten Nutzung des Codes angestellt, sondern oft davon getrennt in epistemologischen Reflexionen. In der konkreten Projektarbeit wurde das Optimieren von Outputs der Algorithmen priorisiert und komplexere Fragen nach der Aussagekraft der Methoden rückten in den Hintergrund. Machine Learning wurde damit als eine spezifische Form von KI in der Forschung zwar genutzt, aber die sich damit verändernde Wissensproduktion kaum oder erst im Nachhinein infrage gestellt.

Demgegenüber wurden in qualitativer Forschung Verfahren des Machine Learnings eher zurückhaltend betrachtet, weil (so wurde im Feld argumentiert) die Verarbeitungsschritte nicht nachvollziehbar seien, also die Assemblage im Forschungsprozess nicht (mehr) überblickt werden könnte. Im Zuge der Ethnografie konnte nach Lina Frankens Einschätzung an diesen Punkten konstruktiv angesetzt werden. Selbstverständlichkeiten der Forschenden wurden gemeinsam hinterfragt und aufgeschlüsselt. Dabei wurden auch die Kompetenzen der Ethnografie, insbesondere der Dokumentation von Forschungspraxen, verstärkt in den Wandel wissenschaftlicher Praktiken eingebracht, sodass das eigene Handeln der Forschungspartner:innen häufiger hinterfragt und überhaupt als relevant betrachtet wurde. Dies bot auch Anchlüsse an die Technikentwicklung im

25 Vgl. Nils Egger, Lina Franken, Dennis Möbus, Florian Schmid: Oral History auf dem Weg zu Big Data: menschliche und maschinelle Annotation lebensgeschichtlicher Interviews im Vergleich. In: Christoph Schöch et al. (Hg.): Digital Humanities im deutschsprachigen Raum (DHd) 2023. Book of Abstracts. Darmstadt 2023.

Sinne von nachvollziehbaren Codestrukturen, wie sie von qualitativ Forschenden gefordert wurden. Die Ermöglichung von Reflexion durch die Ethnografie hatte auch hier, wie bei einigen anderen der Beispiele, eine doppelte Rolle: zum einen ging es um eine analytische Schärfung und Verbesserung des wissenschaftlichen Outputs, zum anderen um die Öffnung von Forschung durch das Zusammenbringen neuer Akteursgruppen. Opak wirkende Programmierungen in ihrer Relevanz für Forschungsergebnisse sichtbar und verständlich zu machen, ermöglicht es, diese auch mit anderen zu diskutieren. Technikentwicklung kann so mitgestaltet werden, womit eine Forschung notwendig wird, die sich einmischt in die (Weiter-)Entwicklung von digitalen Tools und Infrastrukturen. Das Feld wird hierdurch in verschiedener Hinsicht erweitert, gleichzeitig werden interdisziplinäre Kollaborationen zentral, um die entsprechenden technischen Entwicklungen überhaupt erst umzusetzen.

Beispiel 5: Begleitung der Entwicklung

Machine-Learning-basierter Vorschlagsalgorithmen

Nikolaus Poehhacker begleitete ethnografisch die Entwicklung eines Machine-Learning-Systems in einer öffentlich-rechtlichen Sendeanstalt. Es wurde ein Vorschlagsalgorithmus entwickelt, welcher Inhalte auf der Webseite der Sendeanstalt vorschlagen sollte. Ziel war es, einen Algorithmus zu schaffen, der den rechtlichen Vorgaben des öffentlich-rechtlichen Rundfunks entsprach – speziell einer Bereitstellung eines breiten inhaltlichen Medienangebots. Nikolaus Poehhacker war nicht nur Beobachter der Entwicklungsprozesse, sondern aktiv als Mitglied des Entwicklungsteams eingebunden. Im Rahmen des Projekts konnte er die Entwicklung etwas mehr als ein Jahr ethnografisch begleiten und führte mehrere ethnografische Interviews sowie Fokusgruppen durch. Da er Teil des Teams war, hatte er Zugriff auf die interne Dokumentation und den Quellcode des Systems. Zudem war er sowohl in die Onlinekommunikation (via Slack) als auch in verschiedene Offlinemeetings involviert – z. B. daily und weekly sprint meetings, regelmäßig stattfindende Planungstreffen mit der Onlineredaktion und seltenere Strategiemeetings. Diese unmittelbare Einbindung ermöglichte viele interessante Beobachtungen, barg aber auch Herausforderungen in Bezug auf die Erwartungen an den Forscher, welche eine andauernde Positionierung notwendig

machten – in deren Folge waren andere Perspektiven auf den Forschungsgegenstand nur mehr schwer zugänglich.

Ein spezifisches Problem stellte sich damit in kooperativen Projekten der Machine-Learning-Entwicklung, da nicht immer sofort offensichtlich war, was der Beitrag einer sozialwissenschaftlichen Perspektive im Kontext der Entwicklung überhaupt sein konnte. Die sozialen Probleme und Herausforderungen, die durch die Einführung von algorithmischen Systemen entstanden, wurden als technische Probleme gesehen sowie in einer technischen Sprache und Herangehensweise verhandelt. So auch in diesem Projekt. Dies erzeugte die paradoxe Situation, dass Nikolaus Poehhacker erst die technischen Aspekte performativ mit den anderen Teammitgliedern verhandeln musste, um dann den technischen Zugang auf die Ebene einer organisationalen und soziotechnischen Perspektive zu heben und produktiv zu machen. Eine der ersten Aktivitäten bestand darin, eine technische Lösung für ein vorhandenes Problem zu finden, um als Teil des Projektteams anerkannt zu werden und weiterführende Diskussionen zu führen. Von nun an war er ein Teil des „technischen Entwicklungsteams“ und andere Diskussionen rund um den Algorithmus wurden möglich – z. B. zu Spezifika des Codes und deren soziale Effekte²⁶ und wie diese oft hinter einer Wand der technischen Expertise black-boxed wurden.²⁷ Die ethnografische Erforschung der Entwicklung des Algorithmus profitierte hier von einer Positionierung des Ethnografen als Teil des Entwicklungsteams.²⁸ Diese

- 26 Z. B. Adrian Mackenzie: *Cutting Code: Software and Sociality*. New York 2006; Adrian Mackenzie: The production of prediction: What does machine learning want? In: *European Journal of Cultural Studies* 18(4–5), 2015, S. 429–445; Tarleton Gillespie: The Relevance of Algorithms. In: Tarleton Gillespie, Pablo J. Boczkowski, Kirsten A. Foot (Hg.): *Media Technologies. Essays on Communication, Materiality, and Society*. Cambridge 2014, S. 167–195; Mike Ananny: Toward an Ethics of Algorithms: Convening, Observation, Probability, and Timeliness. In: *Science, Technology, & Human Values*, 41(1), 2016, S. 93–117.
- 27 Vgl. Jenna Burrell: How the machine ‘thinks’: Understanding opacity in machine learning algorithms. In: *Big Data & Society*, 3(1), 2016; Neyland (wie Anm. 3); Seaver (wie Anm. 10).
- 28 Siehe zu einer vertiefenden Diskussion auch Daniel Méndez Fernández, Jan-Hendrik Passoth: Empirical Software Engineering: From Discipline to Interdiscipline. In: *Journal of Systems and Software*, 148, 2019, S. 170–179.

Positionierungsarbeit des Ethnografen erzeugte wiederum Blind Spots in Bezug auf strukturellere Themen oder Kritik von Außenstehenden, da ganz bewusst die Perspektive der Entwickelnden eingenommen wurde. Ein reflexiver Prozess wurde notwendig, der den Forschenden wieder aus der Gestaltungsperspektive technischer Systeme herausführte, um Effekte der Technologie zu betrachten. Eine solche Herangehensweise erlaubte es jedoch, digitale Technologien als Medien²⁹, welche Machtrelationen ermöglichten und transportierten, auf einer Ebene zu verstehen, welche die verschiedenen Situiertheiten berücksichtigen konnte.

Zusammenfassung: Ethnografien des Digitalen

Welchen Beitrag liefert also die Empirische Kulturwissenschaft für eine Ethnografie des Digitalen? In den Beispielen wurden aus unterschiedlichen Beobachtungsperspektiven heraus verschiedene Felder der Beobachtung aufgemacht – von den Alltags derjenigen, die über ihre Berufe als Programmier:innen oder als Entscheidungstragende algorithmische Systeme gestalten, über diejenigen, die deren Einführung umsetzen, befürworten oder sich ihr widersetzen, bis hin zu den neuen Sichtbarkeiten und Systemen, die auf Basis von KI-gestützter Vermittlung von Informationen entstehen.

Die Rolle der empirisch-kulturwissenschaftlichen Ethnografie in Gesellschaften, die sich mit KI wandeln, zeigte sich dabei auf verschiedene Weise als produktiv. Erstens stellten wir fest, dass – während die tatsächliche Stärke einer Alltagsperspektive in der Beobachtung der situativen und subtilen Auswirkungen, Verschränkungen und Widersprüchlichkeiten individuellen Erlebens technisierter Kontexte liegt – diese Beobachtung doch gleichzeitig Möglichkeiten, Ermöglichungen, Ausgrenzungen und andere Machtstrukturen aufzeigt, und damit durchaus als Beitrag zur kritischen Analyse umfassender gesellschaftlicher Prozesse dienen kann. So warfen die erlebten Einschränkungen in den Möglichkeiten zur Beobachtung

29 Zu Technik als soziales Medium siehe etwa Jussi Parikka: *What is Media Archaeology?* Cambridge 2012; Werner Rammert: *Technik – Handeln – Wissen: Zu einer pragmatischen Technik- und Sozialtheorie*. Wiesbaden 2007.

und Partizipation an der Erstellung von KI-Systemen zum Beispiel ein Schlaglicht auf die Ungleichheit in der Datenökonomie, wenn – etwa mehr als technische Fähigkeiten – die Geheimhaltung der Details bestimmter Technologien durch die sie betreibenden Konzerne der Beobachtung ihrer Funktionsweisen im Weg stand. Zweitens wurde im Roundtable auf die durch die Ethnograf:innen geleisteten Übersetzungstätigkeiten eingegangen und es wurden die Projektionen thematisiert, mit denen eine Auseinandersetzung erfolgen muss. Akteur:innen im Feld wie in den verschiedenen Fach-Communities tragen unterschiedliche Erwartungen und Ideen an die Ethnograph:innen heran. Die zur Anwendung kommenden Methoden müssen dabei verschiedenen Anforderungen genügen: Wissen soll schließlich produziert werden für das eigene Feld, für die Technikentwicklung und für (mediale) Fachdebatten. Es gilt, das (produktive) Spannungsfeld durch das Wechseln in unterschiedliche Rollen zu durchqueren und den eigenen wie den fremden Erwartungen gerecht zu werden. Im Umgang mit diesen unterschiedlichen Ebenen der Vermittlung und den verschiedenen Rollen der Ethnograf:innen kann die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen durch ein gemeinsames, strategisches Nachdenken über Begriffe ermöglicht werden, die dadurch als wandelbar und uneindeutig gezeigt, aber auch als gemeinsame Bezugspunkte mobilisiert werden können.

In den technisierten Kontexten der KI stellt sich somit die Frage nach den Rollen, welche Ethnograf:innen einnehmen und wie diese adressiert werden, noch einmal auf aktuelle und dringende Weise. Zum einen geht es darum, bestimmte, oft als rein technisch verstandene Bereiche, Methoden und Werkzeuge zu verstehen und sie sich in einer engagierten Perspektive³⁰ anzueignen. Zum anderen wollen wir bei der Gestaltung des Digitalen aktiv mitwirken und auch in schwierigen Situationen die sich ergebenden Verwicklungen und Widersprüche reflektieren. Die Ethnografie erlaubt es, sowohl Selbst-Positionierungen zu reflektieren als auch diese produktiv zu machen. Damit sensibilisiert sie für Machtverhältnisse und die sozialen Implikationen neuer Technologien, die auch in Aufklärungen des

30 Siehe den Beitrag „Erzählungen durch Daten: distanzierte, engagierte, responsible, kollektive und planetare“ von Estrid Sørensen im vorliegenden Band.

Feldes über sich selbst Eingang finden und dann zu neuen Anregungen für die Gestaltung dieser Technologien führen können.

The article summarises the short presentations and discussions of the roundtable 'Ethnographies of the Digital: Artificial Intelligence and Collaboration in Technology Development'. The role of empirical-cultural ethnography in AI development contexts were discussed, in particular its contributions to the reflection of power structures, to translation and mediation tasks, and to the interdisciplinary negotiation of concepts. Ethnographic research is highlighted as an opportunity to critically analyse and help shape technical developments.

Autor:innenverzeichnis

Christian Baisch, M. A., studierte bis 2000 in Köln Ethnologie, Politikwissenschaft und Geschichte. Seine Magisterarbeit basiert auf einer Feldforschung über eine in der Entstehung befindliche Stadtkommune in Bremen. Zwischen 2001 und 2011 arbeitete er für eine epidemiologische Krebsforschungsstudie in Bonn. Berufsbegleitend hat er 2003 eine Fortbildung zum Wissenschaftlichen Dokumentar an der FH Potsdam absolviert. Zwischen 2008 und 2012 war er als Dokumentar für UNICEF Deutschland in Köln beschäftigt. Seit Anfang 2013 ist er am LVR-Institut für Landeskunde und Regionalgeschichte tätig, zunächst als Dokumentar für das DFG-Projekt Portal Alltagskulturen im Rheinland, seit 2016 als wissenschaftlicher Referent in der Abteilung Alltagskultur und Sprache. In seiner Funktion an der Schnittstelle zwischen Kultur- und Informationswissenschaft ist er unter anderem mit der Digitalisierung und Erschließung des Archivs des Alltags im Rheinland betraut.

Dennis Eckhardt, Dr., ist Postdoktorand am Lehrstuhl für Soziologie bei Prof. Dr. Sabine Pfeiffer (Technik – Arbeit – Gesellschaft) am Nuremberg Campus of Technology (NCT) der FAU Erlangen-Nürnberg. Dort forscht er zu den Verbindungen von Alltagskultur und IT-Sicherheit im interdisziplinären Forschungsverbund ForDaySec. Zuvor studierte er Kulturanthropologie, Europäische Ethnologie und Sozialwissenschaften an der Goethe-Universität zu Frankfurt a. M. und an der Humboldt-Universität zu Berlin. 2023 erschien bei Campus seine Dissertation „Woran arbeiten wir? E-Commerce-Plattformen ethnografisch verstehen“ (open access). Forschungsschwerpunkte liegen in der Digitalanthropologie, Arbeitsethnografie, Arbeitssoziologie und der Interdisziplinarität.

Simone Egger, Jun.-Prof.ⁱⁿ, Dr.in, ist Kulturwissenschaftlerin und wurde 2023 an

die Universität des Saarlandes berufen. An der Ludwig-Maximilians-Universität München hat sie Empirische Kulturwissenschaft/Europäische Ethnologie, Ethnologie und Kunstgeschichte studiert und wurde 2011 promoviert („München wird moderner. Stadt und Atmosphäre in den langen 1960er Jahren“). Anschließend war sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin in Innsbruck und in Klagenfurt tätig. In Wattens/Tirol hat sie ein Museum zur Industrie- und Gemeindegeschichte aufgebaut und geleitet. Wissensvermittlung ist ein zentrales Thema ihrer Arbeit. Einen Schwerpunkt ihrer Forschung und Lehre bildet außerdem die Transformation des Städtischen. In ihrem Habilitationsprojekt befasst sich Simone Egger mit der kosmopolitischen Biografie von Aspasia Schönwald (1891–1954) und deren transnationaler Beziehung zu München.

Ruth Dorothea Egger, M. A., M. A., ist Postdoc-Forscherin im Europe-Horizon-Projekt „STRATEGIES: Sustainable Transition for Europe’s Game Industries“ am Cologne Game Lab der TH Köln. Sie studierte Kulturanthropologie/Europäische Ethnologie und Interdisziplinäre Geschlechterstudien an der Karl-Franzens-Universität Graz. In ihrer Dissertation „Embodying Gaming“ an der Universität Bonn erforschte sie die materiell-kulturelle Verkörperung digitaler Spiele im Kontext von Computerspiel-Events. Ihre Forschungsschwerpunkte umfassen digitale Anthropologie und Technikforschung (Multi-präsenes Ethnografieren: Ethnografische Anwesenheit in mehrals-digitalen Feldern. In: Kulturanthropologie Notizen 85, 2023, S. 96–110), Anthropologie des Spiels (Playing in the In-Between. Practices of Play, Ritual and Beyond at Computer Game Festivals. In: Audun Kjus u. a. [Hg.]: Adventures in the Play-Ritual Continuum. Colorado 2025, S. 125–142) sowie der Stadt- und Raumforschung (mit Fabio Freiberg [Hg.]: BONN|ER|LEBEN. Streifzüge durch Bonner Alltagskultur. Weimar 2021).

Miriam Fahimi, M. A., BSc, ist derzeit visiting fellow an der Digital Due Process Clinic der Cornell University im Fachbereich science and technology studies. Zuvor war sie research fellow am Center for Advanced Internet Studies (CAIS) in Bochum, Marie-Sklodowska-Curie-Stipendiatin im Projekt „NoBIAS – Artificial Intelligence without Bias“ und senior scientist am Digital Age Research Center (D!ARC) der Universität Klagenfurt. Fahimis Forschungsinteressen bewegen sich an den Schnittstellen von KI, Diskriminierung und sozialer Gerechtigkeit.

Lina Franken, Prof.ⁱⁿ, Dr.ⁱⁿ, ist Professorin für Digital Humanities in den Kulturwissenschaften an der Universität Vechta. Zuvor vertrat sie die Professur für Soziologie mit dem Schwerpunkt Computational Social Sciences an der Ludwig-Maximilians-Universität München, koordinierte das Digital-Humanities-Projekt „Automatisierte Modellierung hermeneutischer Prozesse“ an der Universität Hamburg (2018–2021) und das DFG-Projekt „Digitales Portal Alltagskulturen im Rheinland“ beim Landschaftsverband Rheinland (2013–2017). Sie promovierte 2017 in der Vergleichenden Kulturwissenschaft Regensburg zu „Unterrichten als Beruf. Akteure, Praxen und Ordnungen in der Schulbildung“. Forschungsschwerpunkte: Digital Humanities und Computational Social Sciences, Methodologie und digitale Methodenentwicklung, Technisierung und Digitalisierung in Alltag und Wissenschaft, Bildungskulturen und -politik, Immaterielles Kulturerbe, Arbeits- und Nahrungskulturen.

Michael J. Greger, Dr., studierte Europäische Ethnologie in Graz und arbeitete freiberuflich in verschiedenen Forschungs- und Vermittlungsprojekten – unter anderem für den Verein Schloss Trautenfels im Steirischen Ennstal, das Universalmuseum Joanneum (Volkskundemuseum am Paulstor) sowie das Center for Interamerican Studies der Universität Graz. Seit 2014 am

Salzburger Landesinstitut für Volkskunde, seit 2019 dessen Leiter. Forschungsschwerpunkte: Wissens-, Personen-, Fach- und Institutionengeschichte der Europäischen Ethnologie/Volkskunde, Brauch- und Ritualforschung, Immaterielles Kulturerbe/ICH der UNESCO, Techniken der Zufallsvermeidung und Alltagskulturen.

Elisabeth Haug, M. A., hat Volkskunde, Soziologie, Neuere und Neueste Geschichte an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg studiert. Seit 1993 arbeitet sie an der Außenstelle Südbaden/Landesstelle für Volkskunde des Badischen Landesmuseums in Staufen im Breisgau, die sie seit 2014 leitet. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind die Sammlung und Dokumentation regionaler Fotografie sowie gemeinsame Studien-, Forschungs- und Ausstellungsprojekte mit den Kooperationspartnern des 2017 gegründeten „Forum Alltagskultur“.

Christine Hämmerling, Dr.ⁱⁿ, ist seit 09/2024 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kulturanthropologie/Europäische Ethnologie in Göttingen. 11/2022 bis 05/2023 vertrat sie eine Juniorprofessur am Institut für Empirische Kulturwissenschaft an der Universität Hamburg und war zudem 2014 bis 2023 Oberassistentin am Institut für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft – Populäre Kulturen der Universität Zürich. Nach einem Magisterstudium der Empirischen Kulturwissenschaft, Geschichte und Soziologie an den Universitäten Tübingen und Prag 2003–2010 („Today is a Holiday“, 2012) erarbeitete sie an der Georg-August-Universität Göttingen im Rahmen einer DFG-Forschergruppe ihre Doktorarbeit zur Alltagsintegration von Medien 2010–2014 („20:15 Uhr: Tatort“, 2016). Sie war Dozentin an den Universitäten Göttingen, Hamburg, Liechtenstein, Innsbruck und Zürich. Derzeit forscht sie zur kulturellen Aufwertung von Präsenzerfahrungen

und Authentizität in Anbetracht einer digitalisierten, ökonomisierten Welt – im NGO-Fundraising, bei politischen Demonstrationen, im Videoblogging von Schwangeren, beim Verkauf von Straßenmagazinen sowie bei der Einschränkung der Smartphone-Nutzung.

Ute Holfelder, Dr.ⁱⁿ, studierte in Tübingen Empirische Kulturwissenschaft und Neuere deutsche Literaturwissenschaft. Sie promovierte mit der Arbeit „Die Schwiegermutter. Formung und Tradierung eines Stereotyps“ und war an der Universität Zürich in mehreren Projekten zu digitalen, audiovisuellen Medien beschäftigt. Seit 2016 ist sie als Senior Scientist am Institut für Kulturanalyse an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt/Celovec tätig. Forschungsschwerpunkte: Kulturwissenschaftliche Technikforschung, Erinnerungskultur, Historische Anthropologie, Künstlerische Forschung.

Peter F. N. Hörz, Dr., studierte Empirische Kulturwissenschaft/Volkskunde und Erziehungswissenschaft an den Universitäten Tübingen und Wien (1988–1995), arbeitet in der privatwirtschaftlichen Lebensstilforschung (1995–1999), promovierte an der Universität Wien (2001) und war an den Universitäten Bamberg (2004–2006), Bonn (2008–2010) und Göttingen (2010–2012) als wissenschaftlicher Mitarbeiter tätig. Aktuell lehrt Hörz Soziologie, Sozialpolitik und Geschlechterstudien an der Hochschule Esslingen und Kulturanthropologie an der Universität Graz. Hörz interessiert sich für (Bio-) Landwirtschaft und Nahrungskulturen, Sexualitäten, Mobilität, Transport und Verkehr sowie Arbeitskulturen. In letzterem Kontext steht die gemeinsam mit Marcus Richter erarbeitete Monografie „Schönecke – bekannt durch gute Zigarren“: Studien zur Industriegeschichte einer vogtländischen Kleinstadt“ (erschienen 2014 in der „Bausteine“-Reihe des ISGV Dresden). Zuletzt kuratierte Hörz die Ausstellungen „Ganz schön bunt! Das

Phänomen Regenbogen“ (2022/23) und „Schaulust! Pornografie und Alltag“ (2023/24) im Volkskundemuseum am Paulustor in Graz.

Katharina Kinder-Kurlanda, Univ.-Prof.ⁱⁿ, Dr.ⁱⁿ, studierte Kulturanthropologie, Informatik und Geschichte an der Eberhard-Karls-Universität Tübingen und an der Goethe-Universität Frankfurt a. M.. Ab 2005 war sie Doktorandin in einem interdisziplinären Projekt im Bereich Internet of Things an der Lancaster University in Großbritannien. 2009 promovierte sie mit einer Dissertation zum Thema „Ubiquitous Computing in Industrial Workplaces“. Katharina Kinder-Kurlanda war von 2012 bis 2016 Senior Researcher und zwischen 2016 und 2021 Teamleiterin für „Data Linking & Data Security“ bei GESIS, dem Leibniz-Institut für Sozialwissenschaften in Köln. Sie ist seit Februar 2021 Universitätsprofessorin am Digital Age Research Center (D'ARC) und zuständig für den Schwerpunkt Humanwissenschaft des Digitalen. Ihre Forschung fokussiert den menschlichen Alltag in der Digitalisierung und stellt Verknüpfungen zu anderen Disziplinen her, insbesondere zur Informatik. Als Leiterin des D'ARC treibt sie dessen Koordination und Vernetzung voran.

Rick Kool, B. A., studiert seit 2018 Europäische Ethnologie und Politikwissenschaft an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel. 2021 schloss er seinen Bachelor mit dem Titel „Sex, Drugs & VRChat. Emotional-sinnliche Erfahrungen in der virtuellen Welt“ ab. Daran anschließend nahm er seinen Master in gleicher Fächerkombination und am identischen Standort auf. Er arbeitet als wissenschaftliche Hilfskraft sowie als Tutor am Seminar für Europäische Ethnologie/Volkskunde in Kiel wie auch am Jüdischen Museum Rendsburg. Seit 2021 ist er Beiratsmitglied und studentischer Sprecher der Gesellschaft für Volkskunde in Schleswig-Holstein und organisiert dort die studentische

Aktionsgruppe. Derzeit forscht er im Rahmen seiner Masterarbeit zu Ökonomisierungs- und In-Wert-Setzungsprozessen im Kontext von Erdbeerständen. Seine Forschungsinteressen sind Körper, Geschlecht, Digitalität, Materielle Kultur sowie Stadtforschung.

Rocco Leuzzi, Mag., MSc, während des Studiums ab 1999 Mitarbeit an diversen Inventarisierungsprojekten von Museen in Niederösterreich. Spezialisierung auf die Inventarisierung von Sammlungen. Seit 2013 Lehrtätigkeit bei Lehrgängen und Kursen des Museumsmanagements Niederösterreich. Von 2010 bis 2016 selbstständige Tätigkeit im Bereich der Museen und Sammlungen in Niederösterreich: Inventarisierungen (unter anderem volkswissenschaftliche Sammlung der Landessammlungen Niederösterreich), Projektmitarbeit bei Ausstellungen. Ab 2016 bis 2018 wissenschaftliche Mitarbeit am Zentrum für Museale Sammlungswissenschaften der Universität für Weiterbildung Krems. Seit 2018 Mitarbeiter der Landessammlungen Niederösterreich, dort zuständig für den Sammlungsbereich Volkskunde im Sammlungsgebiet Kulturgeschichte. Besonderes Interesse gilt dem Sammeln von Objekten der Alltagskultur bis in die Gegenwart. Neben der Sammlungsbetreuung und Inventarisierung ab 2016 Spezialisierung auf Kulturgüterschutz, Notfallplanung und Prävention.

Matthias Möller, Dr., hat in Tübingen Empirische Kulturwissenschaft, Soziologie und Informatik studiert und anschließend über eine Basler Siedlungsgenossenschaft promoviert. 2012-2016 war er wissenschaftlicher Mitarbeiter der Forschungsgruppe COME und des Instituts für Volkskunde der Universität Freiburg i. Br. Von 2015 bis 2018 war er als Lecturer und Core Coordinator am University College Freiburg beschäftigt. Es folgte die Koordination des Verbundprojektes „Vernetzt lernen, forschen, vermitteln. Eine Kooperation

volkskundlicher Sammlungsinstitutionen mit Universitäten“ (2017–2019) und eine Vertretungsprofessur am Institut für Kulturanthropologie und Europäische Ethnologie der Universität Freiburg i. Br. Seit 2021 ist er dort als wissenschaftlicher Koordinator des Strategieverbundes „KulturWissen vernetzt: Kooperative Strukturen in kulturwissenschaftlicher Forschung, Lehre und Wissenstransfer“ beschäftigt.

Johannes Múske, Dr., ist wissenschaftlicher Angestellter am Zentrum für Populäre Kultur und Musik der Universität Freiburg und leitet das Deutsche Volksliedarchiv. Studium: Volkskunde, BWL, Jura und Museumsmanagement an den Universitäten Hamburg und Sevilla. Promotion 2012 an der Universität Zürich mit einer Dissertation zum Thema Medienarchive und Kulturerbe (Chronos 2015). Weitere Forschungs- und Lehrstationen unter anderem an den Universitäten Basel, Ludwig-Maximilians-Universität München, Deutsches Museum, Indiana University, Bloomington. Arbeitsschwerpunkte: Populäre Musik, Kulturwissenschaftliche Arbeits- und Technikforschung, Cultural Heritage, Anthropology of the Senses.

Marion Näser-Lather, Ass.-Prof.ⁱⁿ, Dr.ⁱⁿ, studierte Europäische Ethnologie und Philosophie an der Universität Marburg und promovierte 2010 bei Harm-Peer Zimmermann zum Thema „Bundeswehrfamilien“ (Nomos 2011). Nach Postdoc-Stationen in Paderborn, Innsbruck und Marburg habilitierte sie sich mit einer Ethnografie der Frauenbewegung „Se Non Ora Quando?“ (erschienen bei Waxmann 2019, unter dem Titel: „Ein Land für Frauen“). Von 2017 bis 2019 leitete sie die Fallstudie „Anti-‚genderistische‘ Argumentationen in akademischen Kontexten“ im Rahmen des BMBF-Projektes REVERSE. Zwischen 2019 und 2021 war sie als Gastwissenschaftlerin an der Universität Perugia und der HSU Hamburg

tätig. Seit 2021 ist sie Assistenzprofessorin am Institut für Geschichtswissenschaften und Europäische Ethnologie an der Universität Innsbruck. Zu ihren Forschungsgebieten zählen Genderstudies, Aktivismusforschung, Digitalisierung und methodologische und ethische Fragen des Forschens in sensiblen Feldern.

Marsina Noll, M. A., ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Volkskunde/ Kulturanthropologie am Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde Dresden. Studium: Volkskunde/Kulturgeschichte und Interkulturelle Wirtschaftskommunikation an der FSU Jena (Bachelor), Kulturanthropologie und Europäische Ethnologie mit dem Schwerpunkt Curriculum Visuelle Anthropologie an der GAU Göttingen (Master). Forschungsschwerpunkte: Visuelle Anthropologie, Erinnerungskultur, Protestkultur insbesondere innerhalb der grünen Bewegung, Populärkultur insbesondere Film.

Roland Wolfgang Peball, M. A., ist Uni-versitätsassistent (prae doc) am Institut für Kulturanalyse der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt/Celovec. Er studierte Angewandte Kulturwissenschaft und war in dieser Zeit Tutor und Studienassistent sowie wissenschaftlicher Mitarbeiter im FWF-Projekt „Performing Reality – Dis- und Re-Artikulation des Dispositivs Kärnten/Koroška“. Seit 2019 ist er Vorstandsmitglied der Österreichischen Gesellschaft für Empirische Kulturwissenschaft und Volkskunde (ÖGEKW). Seine Forschungsinteressen liegen in der Analyse öffentlicher Diskurse sowie in Aspekten der Digitalisierung im Alltag. In seinem Dissertationsprojekt beschäftigt er sich diskursanalytisch und wissensanthropologisch mit öffentlich-medialen Thematisierungen von Künstlicher Intelligenz (KI) und deren Rezeption.

Nikolaus Poechhacker, Dr., ist Post-doc Senior Scientist am Digital Age Research Center (D'ARC) der

Alpen-Adria-Universität Klagenfurt. Davor war er wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Öffentliches Recht und Politikwissenschaft der Universität Graz im Team von Univ.-Prof. Georg Eisenberger. Er promovierte an der Technischen Universität München im Fach Soziologie und absolvierte an der Universität Wien das Studium der Wirtschafts- und Technikforschung (MA) und der Soziologie (BA), in dessen Rahmen er auch Kurse der Informatik (EC) belegte. Während seines Studiums war er wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Höhere Studien, Wien, in der Gruppe Wissenschaft, Technik und gesellschaftliche Transformation. Er erforscht die Beziehung zwischen demokratischen Institutionen, Recht, sozialer Ordnung und algorithmischen Systemen in verschiedenen Bereichen und bringt dabei Perspektiven aus Medientheorie, STS, Informatik und Rechts- und Techniksoziologie zusammen.

Tim Schaffarczyk, M. A., ist seit 2020 wissenschaftlicher Mitarbeiter und Doktorand am Ludwig-Uhland-Institut der Universität Tübingen. In seinem Promotionsprojekt beschäftigt er sich mit der gesellschaftlichen Aushandlung Künstlicher Intelligenz in der Universitätsstadt. Zwischen Kommunalpolitik und Protest soll ein differenziertes Bild von der imaginierten Zukunft der Stadt Tübingen, der Universität und dem Alltag mit lernenden Systemen gezeichnet werden. In diesem Rahmen ist in Zusammenarbeit mit dem Exzellenzcluster „Maschinelles Lernen“ an der Universität Tübingen und dem Stadtmuseum die Sonderausstellung „Cyber and the City“ entstanden, die die Tübinger Debatte beleuchtet und weiterführen will. Publikation: „Cyber and the City. Künstliche Intelligenz bewegt Tübingen“ (hg. mit Thomas Thiemeyer und Guido Szymanska. Tübingen 2023).

Janine Schemmer, Dr.ⁱⁿ, ist derzeit Post-doc-Researcher im vom FWF geförderten,

transnationalen und transdisziplinären Projekt „Discourses and Practices of the In-Between in the Alpine-Adriatic Region“ am Institut für Kulturanalyse der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt/Celovec. Sie studierte Volkskunde/Kultur-anthropologie in München, Murcia und Hamburg, und promovierte 2019 an der Universität Zürich. In ihrer Dissertation untersuchte sie die Erfahrungsperspektive des Wandels von Hafendarbeit in Hamburg sowie deren Musealisierung. Zu ihren Schwerpunkten in Lehre und Forschung gehören Raum- und Stadtforschung, Mobilität und Materialität, Kulturwissen-schaftliche Technikforschung, maritime Ökonomie, umstrittenes Kulturerbe und Erzählforschung. Zuletzt erschienene Publikation: *Social Resistance and Spatial Knowledge: Protest Against Cruise Ships in Venice* (In: N.T.M. 30, 2022, S. 377–406).

Jasmin Schreyer, M. A., ist seit 2020 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Soziologie, Lehrstuhl Technik – Arbeit – Gesellschaft, Friedrich-Alexander-Uni-versität Erlangen-Nürnberg. Mitarbeit am DFG-SPP „Digitalisierung der Arbeitswelten“. 2017–2020 war sie akademische Mitarbeiterin am Institut für Sozialwis-senschaften, Abteilung für Organisations- und Innovationssoziologie, Universität Stuttgart. Mitarbeit am HBS-Projekt „Projektgemeinschaften als Innovations-inkubatoren“. 2010–2017 absolvierte sie das Studium der Soziologie, Philosophie, politischen Wissenschaft und Psychologie an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Zuletzt erschienene Publikationen: *Digitale Subjekte in der Plattformökonomie: Datenschutz als zen-trale Machtfrage*. In: Michael Friedewald u. a. (Hg.): *Künstliche Intelligenz, Demo-kratie und Privatheit*. Baden-Baden 2022, S. 131–152; *Algorithmic Work Coordination and Workers’ Voice in the Covid-19 Pandemic: The Case of Foodora/Lieferando*. In: *Work, Organisation, Labour, Globalisation*. 2021, 15/1, S. 69–84;

Algorithmic Management versus Organi-sing Protest and Co-determination? The Case of Foodora/Lieferando in Germany. In: *Studi organizzativi*. 2021, S. 105–128.

Klaus Schönberger, Prof., Dr., Studium der Empirischen Kulturwissenschaft, Neu-eren Geschichte und Neueren deutschen Literaturwissenschaft; Dissertation zur Arbeiterbewegungskultur in Dorf und Kleinstadt (Tübingen 1994); Habilita-tion zum Verhältnis von Persistenz und Rekombination als Modus des sozio-kulturellen Wandels (Hamburg 2010); Dozentur für Theorie an der Zürcher Hochschule der Künste (2009–2014); seit 2015 Professor für Kulturanthropologie an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt/Celovec; 2019–2024 Vorsitzender der Österreichischen Gesellschaft für Empiri-sche Kulturwissenschaft und Volkskunde (ÖGEKW). Er initiierte und leitete mehrere Forschungsprojekte zur Kultur-wissenschaftlichen Technikforschung (Handyfilme, Kopfhörer im öffentlichen Raum etc.); 2016–2019 Koordination des EU-Horizon 2020-Projekts TRACES – *Transmitting Contentious Cultural Heritages with the Arts*. Weitere For-schungsschwerpunkte: Kulturanalyse von regionalen Erinnerungskultur/en (Text & Regie für die Theaterprozession „Steinacher – Hamsuchung“ beim Klagenfurt Festival 2021); Fragen der Transkulturali-tät in der Alpen-Adria-Region; Wandel der Arbeit sowie Alltag und Digitalität; ab 4/2023 binationales österreichisch-slowe-nisches FWF-ARRS-Forschungsprojekt „Discourses and Practices of the In-Between in the Alpine-Adriatic Region“ (Leadagency: Institut für Kulturanalyse).

Ira Spieker, Prof.ⁱⁿ, Dr.ⁱⁿ, ist Leiterin des Bereichs Volkskunde/Kulturan-thropologie am Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde (Dresden) sowie apl. Professorin am Institut für Kunst- und Kulturwissenschaften (Jena). Studium: Volkskunde, Mittlere und Neuere Geschichte, Publizistik

und Kommunikationswissenschaften in Göttingen (Promotion: Göttingen, Habilitation: Jena). Berufliche Stationen: Westfälisches Freilichtmuseum (Detmold), Seminar für Volkskunde (jetzt: Institut für Kulturanthropologie/ Europäische Ethnologie) und Institut für Rurale Entwicklung (Göttingen), Seminar für Volkskunde/Kulturgeschichte (Jena). Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Transformationsforschung, Grenzräume, Wissenschaftsgeschichte, Natur-Kultur-Beziehungen, Gender.

Estrid Sørensen, Prof.ⁱⁿ, Dr.ⁱⁿ, ist seit 2016 Professorin für Kulturpsychologie und Wissensanthropologie an der Fakultät für Sozialwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum. Seit 2019 leitet sie zudem das von ihr gegründete RUSTlab – Ruhr-University Science & Technology Studies Lab (<https://www.rustlab.rub.de>). Sie hat an der Universität Kopenhagen, Universität Roskilde und Universität Aarhus in Dänemark sowie an der Technischen Universität Berlin (Techniksoziologie/Rammert) und am Institut für Europäische Ethnologie (Beck) an der Humboldt Universität zu Berlin gelehrt. Ihre Forschung ist in den Science & Technology Studies fundiert und beschäftigt sich unter anderem mit der soziotechnischen Konstituierung von Bildung, mit den Herausforderungen der Gestaltung von nachhaltigen digitalen Infrastrukturen in der Wissenschaft sowie mit digitalen Daten in der ethnografischen Forschung.

Felix Stalder, Prof., Dr., ist Professor für Digitale Kultur und Theorien der Vernetzung an der Zürcher Hochschule der Künste, wo er aktuell das Forschungsprojekt „Latent Spaces: Performing Ambiguous Data“ (2021–2024) leitet. Er ist Vorstandsmitglied des World Information Institute in Wien, Mitglied des freien Forschungsprojekts „Technopolitics“ und langjähriger Moderator der internationalen Mailingliste <nettime>. Er beschäftigt sich mit dem Wechselverhältnis von

Gesellschaft, Kultur und Technologien und forscht unter anderem zu Digitalität, Netzkultur, Urheberrecht, Commons, Privatsphäre, Kontrollgesellschaft, Datafizierung und Subjektivität. Zuletzt erschienene Bücher: „Der Autor am Ende der Gutenberg Galaxis“ (2014), „Kultur der Digitalität“ (2016), „Aesthetics of the Commons“ (2021), „Digital Unconscious“ (2021) und „From Commons to NFTs“ (2022). Website: felix.openflows.com

Katharina Thenius-Wilscher, M. A., studierte Musikwissenschaft und Sprachwissenschaft in Graz und Wien und ist seit 2001 am Phonogrammarchiv der Österreichischen Akademie der Wissenschaften tätig. Ihre Arbeitsschwerpunkte als Kuratorin mit dem Fokus auf (Volks-)Musik in Österreich liegen vor allem in den Bereichen Audio- und Videoarchivierung, Mitarbeit bei audiovisuellen Dokumentationsprojekten des Archivs, Benutzer:innenbetreuung sowie in der Abwicklung von Digitalisierungsprojekten. Seit 2019 ist sie Mitglied der Wissenschaftlichen Kommission des Österreichischen Volksliedwerkes.

Ronja Trischler, Dr.ⁱⁿ, ist akademische Rätin a. Z. im Fachbereich für Wissenschafts- und Techniksoziologie der TU Dortmund. Zuvor war sie wissenschaftliche Mitarbeiterin am Schwerpunkt Methoden der interpretativen Sozialforschung am Institut für Soziologie der Goethe-Universität Frankfurt a. M.. Sie lehrt und forscht zu digitaler Arbeit, visueller Soziologie, Technologie und Materialität. Wichtige Publikation: „Digitale Materialität. Eine Ethnografie arbeitsteiliger Visual-Effects-Produktion“ (Bielefeld 2021).

Matthias Wieser, Assoc. Prof., Dr., ist Assoziierter Professor am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt. Er studierte Soziologie und Cultural Studies in Aachen, London und

Klagenfurt. Seine Forschungsschwerpunkte sind: Medien- und Kommunikationssoziologie, Medien- und Kulturtheorie, Cultural Studies und Science & Technology Studies. Wichtige Publikation: „Medienkultur als kritische Gesellschaftsanalyse“ (hg. mit Elena Pilipets, Köln 2020).

Berit Zimmerling, M. A., ist seit März 2022 wissenschaftliche Mitarbeiterin und Doktorandin am Ludwig-Uhland-Institut der Universität Tübingen, wo sie bereits ihren Master in Empirischer Kulturwissenschaft absolvierte. Ihre Promotionsarbeit ist Teil des interdisziplinären und internationalen DFG-Projekts „From the Era of the Witness to Digital Remembrance“ und bewegt sich im Schnittfeld von Digitalanthropologie, Erinnerungskultur und Emotionsforschung. Ihre Arbeit interessiert sich für den Einsatz neuer Technologien, insbesondere von „Künstlicher Intelligenz“ und Machine Learning, im Bereich des Holocaust-Gedenkens und der Zeitzeug:innenschaft. Sie untersucht die damit verbundenen Veränderungen von Erinnerungspraktiken im Zusammenhang mit Doing Emotions nach Monique Scheer. Bereits während des Masterstudiums am Ludwig-Uhland-Institut entwickelte sie ihren Schwerpunkt in Emotionsforschung und NS-Erinnerungskultur. In diesem Kontext ist auch der Artikel „Gästebücher in Gedenkstätten. Emotionsträger und Kommunikationshilfen“ im Sammelband „Erinnerungspraxis zwischen gestern und morgen. Wie wir uns heute an NS-Zeit und Shoah erinnern“ entstanden (hg. von Thomas Thiemeyer, Jackie Feldman und Tanja Seider, Tübingen 2018).

Sabine Zinn-Thomas, Prof.ⁱⁿ, Dr.ⁱⁿ, Leiterin der Landesstelle für Volkskunde am Landesmuseum Württemberg in Stuttgart. Studium der Kulturanthropologie und Europäischen Ethnologie, Germanistik und Kunstgeschichte in Frankfurt a. M.. Promotion 1997 mit einer diskursanalytischen Arbeit zum Thema „Menstruation

und Monatshygiene“, gefördert vom Deutschen Hygiene-Museum in Dresden. Wissenschaftliche Assistentin an der Universität Freiburg und Habilitation 2009 mit der Studie „Fremde vor Ort – Selbstbild und regionale Identität in Integrationsprozessen.“ Lehr- und Forschungsaufenthalte an den Universitäten in Basel (CH) und in Shanghai (China). Lehrstuhlvertretung 2010–2015 an der Universität Freiburg.

Die Routinen des Alltags und die damit verbundenen soziokulturellen Praktiken sind von den technischen, sozialen, ökonomischen und politischen Dimensionen der Digitalität gerahmt. Aus der Perspektive einer kulturwissenschaftlichen Technikforschung stellen sich Fragen nach den lebensweltlichen Erfahrungen und sozial geformten Prozessen, die digitale Technologien in immer mehr Lebensbereiche integrieren. Die in diesem Band versammelten Beiträge der Tagung „Alltag und Kultur(en) der Digitalität“ verfolgen eine kulturanalytische Perspektive, die den soziokulturellen Wandel aus einer nicht-technikdeterministischen Perspektive in den Blick nimmt.

Autor:innen: Christian Baisch, Dennis Eckhardt, Ruth Dorothea Eggel, Simone Egger, Miriam Fahimi, Lina Franken, Michael J. Greger, Christine Hämmerling, Elisabeth Haug, Peter F. N. Hörz, Ute Holfelder, Katharina Kinder-Kurlanda, Rick Kool, Rocco Leuzzi, Matthias Möller, Johannes Müske, Marion Näser-Lather, Marsina Noll, Roland W. Peball, Nikolaus Poechhacker, Tim Schaffarczyk, Janine Schemmer, Jasmin Schreyer, Klaus Schönberger, Estrid Sørensen, Ira Spieker, Felix Stalder, Katharina Thenius-Wilscher, Ronja Trischler, Matthias Wieser, Berit Zimmerling, Sabine Zinn-Thomas

**Buchreihe der Österreichischen
Zeitschrift für Volkskunde, Band 31
ISBN 978-3-900358-37-2**