

Michaela Kramer / Lilli Riettiens / Konstanze Schütze / Christina Vollmert (Hrsg.)

Bildung des Narrativen

Andreas Brenne / Christine Heil / Torsten Meyer / Ansgar Schnurr

(Herausgeber*innen im Auftrag der Wissenschaftlichen Sozietät Kunst Medien Bildung e.V.)

Editorial

Die Schriftenreihe Kunst Medien Bildung ist ein Forum für den wissenschaftlichen Austausch über die Erforschung von existierenden und denkbaren Verknüpfungen von Kunst, Medien und Bildung in wechselnden diskursiven Feldern.

- Bildung wird dabei als ein vieldimensionaler und durchaus unscharfer Begriff verstanden und als Herausforderung begriffen. Bildung ist ein Handlungs- und Forschungsfeld, das Interaktion und Kommunikation anders bestimmt als eines, das sich nur auf quantitative Evaluation oder intentional zu erreichende Standards beschränken lässt.
- Kunst wird dabei als ein vieldimensionaler und durchaus unscharfer Begriff verstanden und als Herausforderung begriffen. Kunst ist ein Handlungs- und Forschungsfeld, insbesondere für die Untersuchung der Konstitution des Subjekts unter bestimmten historischen Bedingungen.
- Medium wird als konstitutives Dazwischen verstanden und nicht auf ein passives technisches Werkzeug, Gerät oder Instrument für die intentional ausgerichtete Übertragung oder Verbreitung von Information reduziert.
- Das Feld der Verknüpfung lässt sich unterschiedlich konzipieren: beispielsweise als Vermittlung, Information, Erziehung, Sozialisation, Unterricht, Experiment, Anlass zur Forschung oder zum Diskurs.

Die Schriftenreihe Kunst Medien Bildung wird – wie die gleichnamige Online-Zeitschrift zkmb – herausgegeben im Auftrag der Wissenschaftlichen Sozietät Kunst Medien Bildung e.V., die sich als Interessengemeinschaft von Wissenschaftenden versteht, mit dem Ziel, theoretisch ausgerichtete Ergebnisse aus Forschung und Lehre, die das Profil des Gegenstandsbereichs und seine bildungstheoretischen Besonderheiten im Schnittfeld transdisziplinärer Ansätze betreffen, zu befördern und zu dokumentieren. Die Schriftenreihe dient der Darstellung und Veröffentlichung dieser Arbeit und ihres Umfeldes.

Michaela Kramer / Lilli Riettiens / Konstanze Schütze / Christina Vollmert (Hrsg.)

Bildung des Narrativen

Transdisziplinäre Perspektiven auf intermediales
Erzählen [in] der Postdigitalität

Mit Beiträgen von Franziska Bellinger, Andreas Bernard, Merle Bieler, Susannah Biskup, Alina Bonitz, Antonia Burggraef, Alyssa Feick, Jona T. Garz, Anastasia Gonzalez, Eva Hegge, Anna Heudorfer, Helene Heuser, Olga Holzschuh, Michaela Kramer, Martina Leeker, Katharina Mosene, Elias Müller, Florian Nieser, Karina Nimmerfall, Christian Noll, Michelle Posmyk, Markus Rautzenberg, Katharina Reich | Katirha, Lilli Riettiens, Josephine Roth, Oliver Ruf, Marco Rüth, Anna Schapiro, Konstanze Schütze, Nishant Shah, Anna Sprenger, Antonia Stiegemann, Marlène Tencha, Mirjam Thomann, Angela Tillmann, Sarah Turic, Rubina Ünzelmann-Balotsch, Christina Vollmert, Jana Wodicka.

kopaed

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind unter <http://dnb.de> abrufbar.

Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution 4.0 Lizenz (BY). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung der Urheber*innen die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium für beliebige Zwecke, auch kommerziell. (Lizenztext: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial.

Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber. Trotz intensiver Recherchen ist es uns leider nicht gelungen, alle Inhaber_innen von Rechten ausfindig zu machen. Berechtigte werden gebeten, sich an den Verlag zu wenden.

Impressum

Herausgeberinnen: Michaela Kramer, Lilli Riettiens, Konstanze Schütze, Christina Vollmert
Herausgeber*innen der Reihe »Kunst Medien Bildung«: Andreas Brenne, Christine Heil, Torsten Meyer, Ansgar Schnurr (im Auftrag der Wissenschaftlichen Sozietät Kunst Medien Bildung e.V.)

Lektorat: Marie Schwarz

Layout und Satz: Carmela Fernández de Castro

Gestaltungskonzept: Carmela Fernández de Castro und Herausgeberinnen

Umschlagbild: Midjourney (Prompt: Christina Vollmert)

Umschlaggestaltung: Carmela Fernández de Castro

Druckerei: ADverts, Riga (Lettland)

Unterstützung: Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Pädagogische Hochschule Karlsruhe, Universität zu Köln sowie mitfinanziert durch die Universitäts- und Stadtbibliothek Köln, im Auftrag der Universität zu Köln.

Wir danken all jenen, die durch ihre fachliche Expertise und ihre kritischen Rückmeldungen zum Gelingen dieses Sammelbands beigetragen haben. Ohne die Unterstützung und Anregungen unserer Kolleg_innen und das Mitwirkenden der Studiengangsleitenden im BA/MA Intermedia Torsten Meyer und Kai-Uwe Hugger wäre der Band in seiner jetzigen Form nicht möglich gewesen. Danke an unsere Grafikerin Carmela Fernández de Castro sowie an unsere Lektorin Marie Schwarz, die maßgeblich zur Gestaltung, Abrundung und Verfeinerung des Buches beigetragen haben. Ein besonderer Dank gilt den Autor_innen des Bandes für ihre inspirierenden Beiträge und die kollegiale Zusammenarbeit.

© kopaed 2025

Arnulfstr. 205, 80634 München

Fon: 089.68890098 Fax: 089.6891912

E-Mail: info@kopaed.de, Internet: www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-161-6

Inhalt

Michaela Kramer, Lilli Riettiens, Konstanze Schütze, Christina Vollmert
What's the story, internet? | 11

Next Narratives & Narrating Change | 19

Markus Rautzenberg
Virtuosen der Angst | 23

Michaela Kramer, Angela Tillmann
Youth and Their Images of Sustainability. A Research Sketch | 37

Martina Leeker, Konstanze Schütze
Care for Care. Narrative und Regierungsweisen | 45

Nishant Shah
>Like< Me a Story. Media Objects and the New Conditions of Digital
Authorship | 61

Josephine Roth, Alina Bonitz
Nailing... z.B. Art Education - Scratching Method | 73

Narrating the Self / Narratives of the Self | 81

Christian Noll
Authentisches Erzählen mit bewegten Bildern in tiefgreifend
mediatisierten Lebenswelten Jugendlicher | 85

Sarah Turic
Bookstagram. Identitätskonstruktionen und Viralität auf Instagram | 101

Anastasia Gonzalez
Der Honig und die Wespen. Postkoloniale Dekonstruktionen von Metaphern
im Erzählen über Flucht und Migration | 109

Marlène Tencha
Muttermal | 119

Narrating the Normal / Narratives of the Normal | 127

Lilli Riettiens, Jona T. Garz

Die Unerhörten. Postkoloniale Perspektiven auf die historische Anthropometrie als formatierte (Nicht-)Erzählung | 131

Franziska Bellinger

Das Narrativ der Chancengleichheit. Ungleichheitstheoretische Reflexionen zum Lehren und Lernen mit digitalen Medien | 143

Susannah Biskup

Tod und Trauer auf TikTok. Social Media Plattformen als Ort aktiver Trauerarbeit | 161

Antonia Stiegemann

Zum Stellenwert digitaler Vorlesemedien in Bildungskontexten | 167

Rubina Ünzelmann-Balotsch

protect, connect, take space | 175

Narrating the Past / Narratives of the Past | 183

Florian Nieser

Transmedialität als Brückenkonzept. Ein methodischer Vorschlag zur medienübergreifenden Analyse im Bereich germanistischer Mediävistik und den Game Studies | 187

Andreas Bernard

Die Mikrobe. Herstellung eines neuen Erkenntnisobjekts | 201

Karina Nimmerfall

Unintentional Monument (The Matrix Code) | 209

Marco RÜth

Games, was können wir aus euren Erzählungen lernen? Über die Rolle von Erzählungen beim Lernen mit digitalen Spielen | 217

Narrating Future / Narratives of the Future | 237

Anna Sprenger

Un(be-)rechenbare Geschichten. Zwischen den Zeilen des technologischen Solutionismus lesen | 241

Merle Bieler

What's the story about AI? Narrative von KI-Systemen im medienpädagogischen Blick | 247

Katharina Mosene

Die Erzählung des Immer-Gleichen. Von narrativen Machtgefällen und selbsterfüllenden Prophezeiungen | 255

Anna Schapiro

Ohne Angst verschieden | 275

Narrative [and] Aesthetics | 283

Christina Vollmert, Helene Heuser

Internet Aesthetics. Ko-kreative Praktiken & postdigitales World Building | 287

Jana Wodicka

Die Erzählung der Enthüllung. Oversharing im Kontext algorithmischer Authentizität | 317

Oliver Ruf

Artefakte, Zeichen, Ordnungen. Eine Filmarchäologie des Intermedialen | 329

Olga Holzschuh

the anger belongs to the gods | 341

Narrative Objects & Narrating Sounds | 351

Alyssa Feick

Eintauchen in utopische Bild(t)raumwelten. Eine (pädagogische) Reflexion des Workshops *Social Fiction in Graphic Novels: Positive Gegenerzählungen zu Krisendiagnosen* | 355

Katharina Reich | Katirha

Oh, What a View. Inwiefern verändert und ermöglicht KI das Erzählen von Geschichten? Ein Erfahrungsbericht aus der Praxis | 371

Michelle Posmyk

Künstliche Intelligenz = Künstliche Kreativität? Mensch und Maschine im Schaffensprozess der Musik | 379

Mirjam Thomann

Wall 7 | 387

Reflections | 395

Eva Hegge

Mythen | 397

Anna Heudorfer

Studentische Publikationspraxis für alternative Narrative über die Wissenschaft | 405

Antonia Burggraef

Flipping The Story und *Subjective Mapping*. Andere Narrative der Für/Sorge entwickeln (Fellowship Daisy Tam) | 411

Elias Müller

~~portfolio~~. Räumlich-reflexive Situierung entlang verknotteter Fäden eines künstlerisch-forschenden Studiums | 419

Autor_innen | 429

What's the story, internet?

Michaela Kramer, Lilli Riettiens, Konstanze Schütze, Christina Vollmert¹



Erzählungen und Geschichten sind und waren gesellschafts- sowie kulturübergreifend für Menschen von Bedeutung, sie können als grundlegende Form der Welterzeugung und -aneignung verstanden werden. Das Erzählen von Geschichte/n ist dabei eng mit ihrer Medialität verwoben; nicht nur, weil Menschen in, über und durch Medien Geschichte/n erzählen, sondern ebenso, weil Medien das Zeit überdauernde sowie Raum überspannende Erzählen überhaupt erst ermöglichen, bewahren und gleichsam mit/formen.

Die zunehmende Durchdringung der Gegenwart durch digitale Ordnungen macht einen Blick auf jene Medien nun besonders interessant: Unter Begriffen wie Digitalität oder Postdigitalität wird ein »new and emergent cultural paradigm« postuliert (Jordan 2019: 22; vgl. auch Stalder 2016; Cramer 2014), dessen Distributions- und Beschleunigungstendenzen sowie Mechanismen der Vergemeinschaftung und Virtualisierung beeinflussen, wie und welche Geschichten erzählt, wie und welche Narrative erzeugt werden können (siehe dazu auch Schachtner 2016). Es handelt sich mittlerweile um eine weit verbreitete Annahme, dass sich das Digitale und Nicht-Digitale, das Online- und AFK(*Away From Keyboard*)-Sein (vgl. Russell 2019) eben nicht oppositionell und binär gegenüberstehen. Sie sind vielmehr verflochten und bedingen sich gegenseitig. Vor diesem Hintergrund lässt sich insbesondere die Frage danach stellen, was das für das Erzählen und Verbreiten von Geschichten bedeutet sowie für die Stoffe, aus denen diese Geschichten gemacht sind. Wer in den Humanities die *Bildung des Narrativen* zu fassen sucht, gelangt vermutlich früher oder später zu Fragen danach, welche Geschichte/n Menschen in, über und durch Medien erzählen – und mit welchem Ziel bzw. zu welchem Zweck sie dies tun: Über wen werden Geschichten erzählt und wer hat die Macht, seine eigene(n) Geschichte/n zu erzählen bzw. gehört zu werden? Dies sind zentrale Fragen, insbesondere wenn Reproduktionen von Diskriminierungen unter postdigitalen Bedingungen aufgespürt und hinterfragt werden sollen (siehe dazu auch Adeoso et al. 2024). Und wer übernimmt für welche Geschichte/n Verantwortung? Mit dem vorliegenden Band adressieren wir noch eine weitere Ebene des Narrativen, die uns Fragen nach der Urheber_innenschaft, Authentizität, Materialität und Objektivität von Geschichte/n neu aufrollen lässt: Mit Remixes,

Mashups, Memes oder Deep Fakes geraten Phänomene des Internets in den Blick, die tradierte Narrative herausfordern.

What's the story, internet? lautete auch die titelgebende Frage der Tagung an der Universität zu Köln, aus der dieser Band hervorgeht. Jenen Meme-Text verstehen wir einerseits als Paradebeispiel medienkultureller und multimodaler Erzählpraxis in der Postdigitalität, die sich durch virale und netzwerkförmige Prozesse fortschreibt. Andererseits scheint es in Zeiten des *Promptings* und des einfachen Befragens von Systemen Künstlicher Intelligenz (KI) geradezu naheliegend, *das Internet* auch um das Erzählen einer Story zu bitten. Doch wer erzählt in diesem Fall eine Geschichte? Und wie glaubwürdig mag uns diese dann erscheinen?

Mit seinem Postulat *Der Autor ist tot* strebte Roland Barthes 1967 danach, den Text, das Werk, die Geschichte/n selbst in den Fokus zu rücken ebenso wie den Eigensinn der Rezipierenden. Ein Werk ließe sich kaum über seine_n Urheber_in erklären – »als ob sich hinter der mehr oder weniger durchsichtigen Allegorie der Fiktion letztlich immer die Stimme ein und derselben Person verberge, die des *Autors*, der Vertraulichkeiten preisgibt« (Barthes 2000 [1967]: o. S., Herv. i. O.). Der »tote Autor« gewinnt – so unser Argument – in der postdigitalen Gegenwart nochmals an Aufschwung, denn er lässt uns ontologische Fragen nach den Dis/Kontinuitäten einer *Bildung des Narrativen* in der Postdigitalität fragen: (Inwiefern) Verändert sich die Art und Weise zu erzählen durch die zunehmenden Möglichkeiten an Re-Kombinierbarkeit, Aneignung und Distribution in der Postdigitalität? In welchem Verhältnis stehen entsprechend Algorithmen, KI und Autor_innenschaft – und wie müssen wir dann Standortepistemologien (weiter)denken? Außerdem: Wenn in dieser Perspektive Medien auch agentuell an der Hervorbringung von/des Narrativen beteiligt sind, welche Konsequenzen hat das für unsere Methoden und Methodologien?

Um diesen Fragen nachzugehen und eine *Bildung des Narrativen* zu umreißen, erscheint uns ein transdisziplinärer Zugang notwendig. Entsprechend versammeln sich im vorliegenden Buch nicht nur Beiträge aus unterschiedlichen Disziplinen, sondern auch unterschiedliche Formate. Sie reichen von Forschungsbeiträgen und -skizzen () über Bildstrecken bis hin zu Kommentaren und Reflexionen () und heben sich jeweils grafisch und farblich voneinander ab.² Bewusst ergibt die Sammlung der Beiträge dabei keine abgeschlossene Kartografie, sondern in ihrer Bündelung ein facettenreiches Kaleidoskop, das sich entlang der folgenden drei Denkfiguren bewegt: Bildung/Bildung | Geschichte/n | Doings.

Bildung/Bildung

Wenn wir in diesem Band in diversen Spezialzuschnitten nach einer *Bildung des Narrativen* fragen, dann ist dies an (mindestens) zwei Stellen doppeldeutig: Einerseits meint *narrativ* eine

Art und Weise, Dinge, Ereignisse, Erfahrungen und Zukunftsentwürfe (kohärent und sinnhaft) zu erzählen. Andererseits verweist es in seiner substantivierten Form auf eine machtvolle Erzählung, die das Bild und die Wahrnehmung von Welt beeinflusst. Solche Narrative können sich durchsetzen, konkurrieren, erweitern und nebeneinander existieren; und sind doch gleichsam stets an der Erzeugung von Welt beteiligt. Wie sie hervorgebracht, strukturiert und in Sinnzusammenhänge gebettet werden, adressieren Autor_innen in diesem Band mit der *einen* Lesart von Bildung – Bildung als Formationsprozess. Ins Zentrum rücken dadurch vor allem die Arten und Weisen, wie das Narrative entsteht, denn: In der Postdigitalität, in der eine strikte Trennung in digitale und analoge Sphäre obsolet (geworden) ist, verändern sich unweigerlich auch jene Formationsprozesse und mit ihnen die Narrative, die Orientierung zu stiften vermögen. Eng damit verbunden ist eine *zweite* hier vertretene Lesart von Bildung, die in bildungstheoretischer Manier die Verflechtungen von Narrativen/m mit Selbst- und Weltverhältnissen beleuchtet. Wenn unsere postdigitale Gegenwart es zu erschweren scheint, sich als Einzelne_r zu orientieren, und zugleich Narrative maßgeblich daran beteiligt sind, komplexe Realitäten zu strukturieren und zu semantisieren, dann lohnt der Blick auf die Auswirkungen jener Prozesse auf Verhältnisse von Ich zu Welt.

Geschichte/n

Wenn wir davon ausgehen, dass Geschichten eine grundlegende Form der Welterzeugung und -aneignung sind, dann führt uns dies unweigerlich zu epistemologischen Fragen danach, wie Geschichten Wissen erzeugen, verbreiten und stabilisieren. Davon berührt wird ebenso das Verhältnis von Wahrheit und Fake, von Realität und Virtualität, von Objektivität und Subjektivität. Um diese Epistemologien zu verstehen und Erzählen als epistemische Praktik zu begreifen, lohnt ein Blick in die Vergangenheit, und zwar auf jenen historischen Übergang von weitgehend linear erzählten Geschichten hin zu vielstimmigen und pluralen, die der Komplexität von Welt zumindest ein Stück weit näherkommen (vgl. Haraway 2016): Lange Zeit erzählten vor allem Historiker große Geschichten von großen Männern und prägten damit, was insbesondere im Westen unter (Menschheits-)Geschichte verstanden wurde. Inspiriert von postkolonialen und (queer)feministischen Theorien stellten die Sozial- und Kulturgeschichte ebenso wie die französische *nouvelle histoire* diese ›Meister-Erzählungen‹ infrage und rückten diejenigen ins Blickfeld, die in diesen Geschichten bislang, wenn überhaupt, nur als Nebenfiguren in Erscheinung getreten waren – die bis dahin keine eigenen Geschichten hatten erzählen oder schreiben können (siehe dazu auch Bucher 2018). Mit dem Slash in *Geschichte/n* verdeutlichen wir demnach, dass das Erzählen von Geschichten in engem Zusammenhang mit dem steht, was wir als (unsere) Geschichte wahrnehmen und kennen

(können). Dabei sind Fragen nach postdigitalen Wirkungen besonders interessant, denn: Wie verändert sich unser Verständnis von Geschichte/n, wenn diese durch digitale Technologien und deren inhärente Logiken geprägt sind? Was passiert mit Geschichte/n, die beispielsweise algorithmisch bedingt erscheinen, als würde/n sie *von nirgendwo aus* erzählt (vgl. Haraway 1988)? Welche (vergangenen) Geschichten werden in der digitalen Gegenwart weitererzählt und angeeignet? Im vorliegenden Band gehen wir aufgrund dieser Vielschichtigkeit daher nicht *einer*, sondern vielen Geschichten nach.

Doings

Unter den Bedingungen der Postdigitalität begegnen wir zweifellos einem sehr breiten Spektrum von Erzählpraktiken, die nicht nur alltägliche Interaktionen prägen, sondern auch die Art und Weise, wie wir Realität konstruieren und interpretieren. Die Kategorie der *Doings* verweist dabei auf die performative Dimension des Erzählens – die konkreten Handlungen und Prozesse, durch die Narrative konstruiert, verbreitet und rezipiert werden.³ Der Blick auf die *Doings* verschiebt den Fokus weg von der Annahme statischer Erzählstrukturen und -praktiken und betont stattdessen jene dynamischen Prozesse des Erzählens, die durch aktive Handlungen und Entscheidungen sowie Interaktionen entstehen, geprägt und (neu-)interpretiert werden. Sie sind dabei eng mit der Materialität und Technizität der Medien, ihrer Hybridität und fluiden Struktur verknüpft. Die Verbreitung von Fake News, der Einsatz von KI für z. B. Deep Fakes und die Rolle von Algorithmen sind nur einige Beispiele dafür, wie digitales Storytelling unsere Wahrnehmung und überzeugende Hervorbringungen von Realität sowie Authentizität beeinflussen. Unter anderem mit Blick auf die entstehenden Datenkörper – die Gesamtheit aller personenbezogenen Daten, die mit einer Person verknüpft sind, bezeichnen – stellt sich die Frage, *wie* wir unsere Körper und Identitäten in einer Welt darstellen, in der fast nichts mehr verborgen bleiben kann. Sowohl zur Aushandlung solcher Körper- und Identitätsinszenierungen als auch zur Erkundung alternativer Realitäten hält der digitale Raum nahezu unbegrenzte Möglichkeiten bereit. Von Instagram, TikTok und YouTube über Blogging-Plattformen bis hin zu interaktiven Storytelling-Websites entfalten sich Geschichten mittels multimodaler Erzählformate und künstlerisch-medialer Praktiken zwischen Text, Bild, Video und Ton. Mikroformate wie Gifs, Memes und Reels dienen dabei als Reflexionsraum, um Bestehendes und Vorherrschendes zu hinterfragen und eigene Positionierungen zu entwickeln.

Narrative und Wissensordnungen

Die semantische Vielfalt und die oft unklare oder inflationäre Nutzung der Begriffe *Erzählung/ Geschichte/ Narrativ/ Narration/ Storytelling* spiegeln jedoch eine grundlegende Herausfor-

derung wider, die in der transdisziplinären Auseinandersetzung mit einer *Bildung des Narrativen* für unser Vorhaben zentral geworden ist: In einem inter- und transdisziplinären Zugriff, wie er im vorliegenden Sammelband angestrebt wird, ist es nahezu unvermeidlich, dass diese Begriffe unterschiedlich interpretiert und angewendet oder methodologisch abgesichert sowie epistemologisch erschlossen werden. Gerade diese Vielstimmigkeit und die damit einhergehenden Bedeutungsverschiebungen und -überlagerungen begreifen wir – gemeinsam mit den Beitragenden – nicht als Defizit, sondern als Gelegenheiten, um die Komplexität einer *Bildung des Narrativen* aus verschiedenen Blickwinkeln (und in der Widersprüchlichkeit ihrer Formulierung) zu fassen, indem wir diese produktiv miteinander in Beziehung setzen. Zwischen Zugänglichkeit und Kontrolle entfalten sich hierdurch neue narrative Praktiken, die einer kritischen Reflexion bedürfen: Wie können übersehene oder gewaltvoll ausgeklammerte Perspektiven und Erzählpraktiken im Digitalen re-positioniert und gegenüber hegemonialen Strukturen berechtigt werden? Inwieweit können diese Entwicklungen zu einem komplexeren Verständnis von Identität und Zugehörigkeit beitragen? Und wenn Erzählungen zunehmend durch technische, mediatisierte und algorithmische Prozesse beeinflusst werden: Wie verändern diese Entwicklungen unser Verständnis von Narrativität und Autor_innenschaft, welche Konsequenzen hat das für gesellschaftliche und politische Realität(en) und unser Verhältnis zur Welt? All diese Aspekte und Fragen verweisen auf die Notwendigkeit, postdigitale Narrative nicht nur als technische oder mediale Phänomene zu betrachten, sondern sie in ihrem sozialen, politischen sowie kulturellen Kontext zu sondieren und zu verorten – d. h., sie auch in ihrer Materialität und ihren Handlungslogiken nachzuzeichnen. Ein kritischer Blick auf die Bildung/Bildung, Geschichte/n und Doings des Erzählens muss daher zugleich die Machtstrukturen und Ungleichheiten reflektieren, die diese Praktiken prägen und kontinuierlich verstärken. Gleichzeitig gilt es, die potenziellen emanzipatorischen Möglichkeiten zu erkunden, ohne dabei die Herausforderungen und Vereinfachungen zu ignorieren.

Als Beitrag zur Diskussion über eine *Bildung des Narrativen* haben wir Kolleg_innen gebeten, einzelne Ereignisse und ganze Storylines zwischen Tagung, Sammelband und eigener Forschung mitzulesen und zu reflektieren. Daher finden sich im letzten Teil des Buches vier sehr unterschiedliche Beiträge, die in Form von *Reflections* die Sammlung kommentieren.

In diesem Sinne möchten wir alle Leser_innen dazu einladen, gemeinsam einen Blick auf dieses komplexe Geflecht unterschiedlicher Erzählformate und -logiken des Postdigitalen zu werfen, um der Frage nach einer/der *Bildung des Narrativen* in sieben Kapiteln mit jeweils kontextualisierenden Einleitungen ein Stück näherzukommen.

Anmerkungen

- 1 Bei diesem Sammelband handelt es sich um ein von Grund auf gemeinschaftliches Projekt, weshalb es sich bei der Reihung unserer Namen um eine alphabetische handelt.
- 2 Einige davon waren bereits Teil der Tagung *what's the story, internet? Transdisziplinäre Perspektiven auf eine Bildung des Narrativen*, die im Dezember 2023 an der Universität zu Köln stattfand und ihren Ursprung im interdisziplinären Studiengang *Intermedia* hatte.
- 3 Das Konzept des *Doings* hat sich in den Kultur- und Sozialwissenschaften als äußerst produktiver Ansatz erwiesen und ist in vielfältiger Weise auf unterschiedliche Forschungsfelder übertragen worden (z. B. *Doing Culture, Doing Identity, Doing History, Doing Research*). Verankert in der Geschlechterforschung mit dem Konzept des *Doing Gender* (West/Zimmerman 1987), wird dabei die aktive, performative Herstellung von sozialen und kulturellen Realitäten durch menschliches Handeln betont.

Referenzen

- Adeoso, Marie-Sophie/ Berendsen, Eva/ Fischer, Leo/ Schnabel, Deborah (Hrsg.) (2024): Code und Vorurteil. Über künstliche Intelligenz, Rassismus und Antisemitismus. Berlin: Verbrecher.
- Barthes, Roland (2000 [1967]): Der Tod des Autors. In: Jannidis, Fotis/ Lauer, Gerhard/ Martinez, Matías/ Winko, Simone (Hrsg): Texte zur Theorie der Autorschaft. Stuttgart: Reclam, S. 185–193.
- Bucher, Taina (2018): If...then: Algorithmic Power and Politics. New York: Oxford University Press.
- Cramer, Florian (2014): What is ›post-digital‹?. In: A Peer-Reviewed Journal About, 3. Jg, Heft 1, S. 11–24.
- Haraway, Donna (1988): Situated Knowledges. The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. In: *Feminist Studies*, 14. Jg, Heft 3, S. 575–599.
- Haraway, Donna (2016): *Staying with the trouble. Making kin in the Chthulucene*. Durham, London: Duke University Press.
- Jordan, Spencer (2019). *Postdigital Storytelling. Poetics, Praxis, Research*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315112251>
- Russell, Legacy (2020): *Glitch Feminism. A Manifesto*. London: Verso Books.
- Schachtner, Christina (2016): *Das narrative Subjekt. Erzählen im Zeitalter des Internets*. Bielefeld: transcript.
- Stalder, Felix (2016): *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp.
- West, Candace/ Zimmerman, Don H. (1987): *Doing Gender*. In: *Gender and Society*, 1. Jg, Heft 2, S. 125–151.

Next Narratives & Narrating Change

Dieses Kapitel untersucht Narrative und Erzählweisen der Transformation. Wie entstehen neue Narrative, die gesellschaftliche Transformationen begleiten oder (mit)steuern? In welchem Verhältnis stehen diese Geschichten zu Machtstrukturen, globalen Krisen und Identitätssuchen? Welche Rolle spielen Medien bei der Verbreitung, Gestaltung und Wirksamkeit von Narrativen, und wie verändern sich dadurch Logiken und Kommunikationsprozesse? In den folgenden Beiträgen werden diese Fragen aus unterschiedlichen theoretischen Perspektiven untersucht.

Markus Rautzenberg konstatiert, dass Narrative in erster Linie funktional und nicht notwendigerweise wahr sind. Besonders problematisch wird dies, wenn Narrative zur Rechtfertigung politischen Handelns verwendet werden oder, wenn durch düstere »Narrationsmaschinen« Ängste geschürt werden, die langfristig Einfluss nehmen.

Michaela Kramer und **Angela Tillmann** stellen ein aktuelles Forschungs- und Entwicklungsprojekt zu der Frage vor, wie Jugendliche Narrative der Nachhaltigkeit wahrnehmen. In diesem Rahmen wird ein Workshop mit Jugendlichen aus Deutschland und Tansania konzipiert, durchgeführt und forschend begleitet. Die konzeptuelle Ausgangslage dieses Projekts wird in der Skizze hergeleitet.

Martina Leeker und **Konstanze Schütze** stellen das *Care Research Lab* vor und untersuchen, wie Narrative und Regierungsweisen durch bzw. von Care bedingt sind. Dabei wird Care als Kulturtechnik unter den Bedingungen der Digitalität untersucht.

Nishant Shah argumentiert, dass Funktionen wie der *Like*-Button in digitalen Erzählungen eine neue Form von Autor_innenschaft hervorbringen und traditionelle Konzepte derselben destabilisieren, indem sie subtil und oft unbemerkt Narrative mit- bzw. vorschreiben und Handlungen evozieren.

Josephine Roth und **Alina Bonitz** vermitteln zwischen künstlerischer Praxis und Reflexion und widmen sich Momenten des sozialen Miteinanders und der Körperlichkeit.

Narrating Change verstehen wir damit einerseits als Schlüssel, um gesellschaftlichen Wandel zu verstehen und zu erzählen – deuten diesen Raum aber zugleich als Gelegenheit, Entwürfe alternativer Zukünfte zu erdenken und zu entdecken. Solche Erzählungen der Transformation sind nicht nur Ausdruck kultureller Praxis, sondern formen unser Verständnis von Welt und Wissen (mit). Die Beiträge zeigen: In einer postdigitalen Gegenwart wird das Erzählen zu einem umkämpften Feld, das nicht nur Wissen, sondern auch Machtverhältnisse neu konfiguriert.

Virtuosen der Angst

Markus Rautzenberg

Narrative werden inzwischen als unhintergehbare anthropologische Konstanten betrachtet, die sowohl Individuum als auch Gesellschaft entscheidend bestimmen. Dabei gerät oft aus dem Blick, dass Erzählungen moralisch und epistemisch indifferent sind. Narrative müssen vor allem funktionieren und nicht wahr sein, sie sind der Fiktion und der Rhetorik näher als Logik oder Zeugenschaft. Was es bedeuten kann, wenn Narrative zur Begründung politischen Handelns genutzt werden, zeigen auch jene Fälle, in denen mit den Mitteln der schwarzen Romantik Atmosphären der Angst erzeugt werden, die dann als Grundierung politischen Handelns fatale Folgen nach sich ziehen können. Dies wird anhand zweier Beispiele aus der frühen Bundesrepublik illustriert: 1. Der Sendereihe *Aktenzeichen XY...ungelöst* sowie der diesbezüglichen Dokumentation *Dies ist kein Spiel* von Regina Schilling und 2. Ernst Jüngers Programm des Rechts-Anarchismus in *Der Waldgang*. Beide werden als Narrationsmaschinen beschrieben, die einen Nebel der Angst in das Imaginäre der 50er Jahre haben einsickern lassen, der bis heute wirksam geblieben ist.

»...aber das andere, daß er den Spuk als Erziehungsmittel brauchte, das war doch arg und beinahe beleidigend. Und ›Erziehungsmittel‹, darüber war sie sich klar, sagte nur die kleinere Hälfte; was Crampas gemeint hatte, war viel, viel mehr; war eine Art Angstapparat aus Kalkül.«

Angstmacher aus Deutschland

Die ZDF-Dokumentation *Diese Sendung ist kein Spiel – Die unheimliche Welt des Eduard Zimmermann* von Regina Schilling (2023) demonstriert eindrucksvoll Angst als mediale Strategie im Kontext der 50er und 60er Jahre – und zwar bis hinein in die für dieses Phänomen typische Konsequenz, dass die Dokumentation selbst noch fortsetzt, was sie doch eigentlich zu kritisieren beabsichtigt. Schilling geht es um die Sendereihe *Aktenzeichen XY... ungelöst*, die seit 1967 mit bisher über 580 Folgen und 23 Specials überaus erfolgreich ist. Tatsächlich hat Eduard Zimmermann, im Volksmund *Ganoven-Ede* genannt, mit dieser Sendung das inzwischen international populäre *True Crime*-Genre ins Leben gerufen. Nach dem Abspann von *Diese Sendung ist kein Spiel* kann man sich nicht des Eindrucks erwehren, dass einzig der

Tod ein Meister aus Deutschland ist; auch die Angst scheint eine vergleichbare Provenienz aufzuweisen. Tatsächlich ist das Gezeigte ein Gruselkabinett de luxe: Die Autorin des Films betreibt eine schaurige Blütenlese bundesdeutschen Grauens aus den ersten Sendejahren des Formats. Es reihen sich Vergewaltigungen an Kindesentführungen (gerne auch in Kombination), Banküberfälle werden von Wohnungseinbrüchen flankiert, (weibliche) Promiskuität wird – wie bei Hitchcock – stets mit dem Tod bestraft (»48 Messerstiche!«), und Kinder schauen auf dem Rückweg vom Schulbus, wie von den Gespenstern ihrer Eltern verfolgt, misstrauisch über die Schulter. Später kommt noch der Deutsche Herbst hinzu, und die bleierne Zeit diffuser, aber allgegenwärtiger Angst legt sich, begleitet vom Klang der betroffenen-leidenden Stimme Zimmermanns, erstickend wie ein feuchtes Tuch über das Antlitz der Bundesrepublik. Kurz: Der Film ruft alle Merkmale von *BRD Noir* in Erinnerung (Felsch/Witzel 2016). Ganz nebenbei wird für die Filmkennner:innen plastisch, wie viel etwa Margarethe von Trotta und Rainer Werner Fassbinders Gegenwartsdiagnosen aus den 1970er und frühen 1980er Jahren inhaltlich wie ästhetisch den atmosphärischen Nebelmaschinen von *Aktenzeichen XY ... ungelöst* verdanken – trotz aller offenkundigen politischen Differenzen. Von den historisch flankierenden Krimiserien wie *Derrick* oder *Der Alte* ganz zu schweigen.

Schilling zeigt, wie Angst im Wirtschaftswunderland medial verkauft wird. In grieseligem Schwarz-Weiß flimmernden Wohnzimmern, in denen die gemusterte Tapete sich mit dem Rauschen des Filmkorns vermischt, in den ewig gleichen Reihenhäusern, nikotinschwangeren Eckkneipen und *Tanzschuppen* sitzt und schwofzt das (Klein-)Bürgertum im noch zähflüssigen Bernstein labiler Nachkriegs-Sekurität und wartet auf die Katastrophe, die – das wissen sie alle aus Erfahrung – unweigerlich kommen wird. Spirituosen, Italienurlaub und Lebensmittel im Überfluss können die dumpfe Ahnung nicht übertönen, dass man eigentlich von geborgter Zeit lebt. Irgendwann müssen sie für das bisschen Frieden und Ruhe bitter bezahlen, das war auch früher so. Dies spricht aus den von Lockenwicklern umrahmten Gesichtern der frustrierten Hausfrauen ebenso wie aus den hinter dicken Hornbrillen wie geschrumpft wirkenden Schweinsäuglein der Männer, für die der Bordellbesuch ebenso selbstverständlich ist wie das allabendliche Skatklappen im Kreise Gleichgesinnter.

Schilling interpretiert Zimmermanns Angstapparat als Domestikationsveranstaltung, denn Angst macht gefügig. Zimmermann und Schilling wissen offenbar genau, welch destruktives Potenzial in den Deutschen steckt, und Angst scheint ein probates Mittel, die unter einer dünnen zivilisatorischen Schicht verborgene Bestialität im Zaum zu halten. Soweit, so Hobbes. Die Aneinanderreihung des Schreckens, die die Gefahr in allen Ecken lauern sieht, wird von Regina Schilling allerdings noch erweitert, indem sie aufzeigt, dass auch damals die Gefahr nicht nur von außen, sondern ebenso und vielleicht vorrangig aus dem Inneren der Kleinfamilie kam, was *Aktenzeichen XY... ungelöst* zur damaligen Zeit weitgehend ausblendete. Die Autorin macht sich, obwohl ihre Diagnose richtig ist, in ihrer filmischen Strategie zur Kom-

plizin des von ihr angeprangerten *fear-mongering*, indem sie noch Dimensionen assoziativ addiert und das Ganze mit wabernden Synthesizer-Soundtracks unterlegt. Seriengewohnte Zuschauer:innen kennen das aus Formaten wie *The Walking Dead* oder *Twin Peaks*. In diesem Punkt unterbietet Schilling Eduard Zimmermann und seinen favorisierten Regisseur Kurt Grimm, die derlei dick aufgetragenen Budenzauber nicht nötig hatten. Hier ist – damals wie heute – zweierlei zu beobachten: Es wird deutlich, wie die Summe der Furchtszenarien zu einer allgemeinen Diffusion der Wahrnehmung führt, die aus konkreter Furcht unkonkrete und damit entgrenzte Angst macht – das Böse lauert immer und überall. Schilling bleibt in ihrer politischen und ideengeschichtlichen Analyse, im Unterschied zu ihrem thematisch ähnlichen, aber sehr viel kommentarfreudigeren *Kuhlenkampffs Schuhe* von 2018, zurückhaltend. Sie beschränkt sich auf vage Hinweise auf Zimmermanns schwere Kindheit und allgemeine Stimmungsvignetten aus der im Fokus stehenden Zeit. In Kombination mit ausführlichen Anmerkungen zur eigenen Biografie und kindlichen Traumatisierungen durch Zimmermanns Sendung, arbeitet Schilling somit letztlich an demselben Projekt, das sie eigentlich kritisieren will: einem Angstapparat aus Kalkül – *fear mongering*.

Fear-Mongering

Der Begriff des *mongering* bezeichnet im Englischen *Handel* und *Handeln* zugleich. Ein *rumor-monger* zum Beispiel *handelt* mit Gerüchten in diesem doppelten Sinn: Zum einen wird das Gerücht zur Ware, die, angetrieben durch Ökonomien des Voyeurismus, des Neids, der Schadenfreude oder politischen Manipulation von Hand zu Hand geht und als machtvolleres Tauschmittel in sozialen Kontexten zur Entfaltung kommt. Sagst Du mir Deins, sag‘ ich Dir meins: Die Währung *Gerücht* wird nicht nur, wie es heißt, *in Umlauf* gebracht, sondern schafft auf paradoxe Weise Vertrauen durch Betrug. Indem ich den einen hintergehe – durch Falschaussagen oder Halbwahrheiten –, baue ich bei einem anderen Vertrauen auf, ein *bonding*, das auf Gegenseitigkeit beruht. Dadurch ist das *mongering* – wie jeder Handel – auch eine Form des *Handelns* im performativen Sinn, indem es soziale Fakten schafft, etwa Personen diskreditiert oder Strukturen destabilisiert. Im Englischen ist dieser Begriff demzufolge ausschließlich negativ konnotiert: Es gibt *disease-mongering*, *fame-mongering*, *doom-mongering*, *scandal-mongering* und nicht zu vergessen natürlich *war-mongering*. Die Etymologie bestätigt dabei die Nähe zum Merkantilen, beginnend im zwölften Jahrhundert mit *fish-* und *cheese-mongering*, was bereits zu diesem Zeitpunkt allerdings keine aufgeräumten Ladenlokale bezeichnet, sondern auf hygienisch wenig vertrauensvolle Bauchläden an den Docks englischer Häfen hindeutet. Dieser *Hautgout* des Minderwertigen und Zwielfichtigen, ja der Scharlatanerie, definiert das *mongering* seitdem.

Im Fall des *fear-mongering* wird zusätzlich zu der Doppelfigur des Handels und Handelns noch eine sozioästhetische Komponente stärker konturiert, die auf die Lehnverwandtschaft

des *mongering* mit dem griechischen *mànganon* (Zaubermittel) anspielt. Die größte Macht des *fear-mongering* liegt nämlich in der Erzeugung von Atmosphären und der damit zusammenhängenden Fähigkeit, aus Furcht vor etwas Bestimmtem diffuse Angst zu machen.¹ Der Handel mit Furcht und Schrecken bringt aus diesem Grund die größten Renditen ein, denn gehandelte und weitergegebene Furcht tingiert ihre Umgebung –, färbt sie ein, diffundiert wie ein Nebel in alle Ritzen, wird dadurch zu manifester Angst und erwirtschaftet dergestalt in der Folge Zins und Zinseszins. Auch der Angsthandel braucht zwei Parteien: jemanden, der verkauft und jemanden, der kauft – eine Demagogen und sein Publikum.

›Querdenker‹ und »Waldgänger«

Hier hätten weitergehende ideengeschichtliche Perspektivierungen ansetzen müssen, denn zu aktuell und zu dringlich ist der angedeutete Zeitgeist, in dessen *longue durée* wir uns nach wie vor befinden. Es hätte beschrieben werden müssen, warum Aufklärung die Angst nicht vertreiben kann. Es ist heute einigermaßen wohlfeil, das paranoide Weltbild der ›Querdenker‹ (um nur ein Beispiel zu nennen) zu ridikülisieren. Man macht sich lustig über Echsenmenschen und Impfverweigerer und schüttelt den Kopf über den angeblich bevorstehenden ›Bevölkerungsaustausch‹ oder ›Protestwähler‹, die laut Sonntagsumfrage offenbar im Begriff sind, an der Wahlurne freiwillig ihren eigenen sozialen Abstieg zu forcieren. Beunruhigender wirken da schon die vielen dieser Strömungen zugrundeliegenden antisemitischen Archetypen sowie auf anderer Ebene die Renaissance offensiv irrationaler Anti-Humanismen, die ausgehend und in Radikalisierung mancher Ideen der sogenannten ›konservativen Revolution‹ der Auslöschung der Menschheit in Zeiten des Anthropozäns freudig entgegen taumeln (Anti-Natalismus, Akzelerationismus, Posthumanismus). Dies ist der hochaktuelle Horizont von *Diese Sendung ist kein Spiel*, der auch den großen Erfolg der Dokumentation erklärt.²

All diese Phänomene stehen im Gravitationsfeld der Angst, das ihnen als Motor und Gegner zugleich gilt. Dieses Festhalten am Grauen hat dabei einen wichtigen Bezugspunkt etwa bei Ernst Jünger, dessen *Waldgang* (1951) in diesem Kontext einer Re-Lektüre wert ist. Denn abseits allen zeitgenössischen Verschwörungssinns wird hier etwas noch Gefährlicheres entworfen, das angstgetriebenen Ideologien wie den genannten ein Fundament liefert; das zwar viele Motive konservativen Denkens wiederholt, diese aber beträchtlich zuspitzt: Das schmale Buch, das Jüngers mytho-politischen Gestalten des unbekanntes Soldaten und des Arbeiters einen weiteren Typus hinzufügt, legt im Jahr 1951 der noch jungen Bundesrepublik ein unheilvolles Narrativ in die Wiege. Ein Narrativ, an dessen Verführungskraft ebenso erinnert werden muss, wie an seine Aporien, weil es gegenwartsdiagnostisches Potenzial hat: Die Geburt des ideologischen Partisanen aus dem Geist der Angst.

Viel ist über Jüngers Hang zum Grausamen und Schrecklichen geschrieben worden. Hierfür maßgeblich ist nach wie vor Karl-Heinz Bohrer's *Ästhetik des Schreckens* (1983), ein Werk,

das vor dem Hintergrund von Bohrers eigener Zentralkategorie der »Plötzlichkeit« gelesen werden muss, die eben im instantanen Einschuss des Schrecklichen ihren *modus operandi* hat, sich deshalb aber nicht für die undeutliche und extra-temporal mäandernde Qualität der Angst interessiert (vgl. Bohrer 1983). Es ist jedoch ebenso legitim und auch mehrfach plausibel gemacht worden, Angst als eines der Hauptthemen Jüngers zu begreifen.³ Von den *Stahlgewittern* bis ins Spätwerk hinein ist Angst für ihn nicht nur ein Jahrhundertthema, sondern auch eines der wichtigsten Stil- und Denkmittel seines literarischen sowie essayistischen Schaffens. Jünger, der maßgeblich von Autoren wie E.T.A. Hoffmann, Edgar Allan Poe, Charles Baudelaire, Joris Karl Huysmans oder Alfred Kubin beeinflusst ist, zeigt sich bei aller immer wieder betonten Sachlichkeit von Anfang an als Virtuose der Angst. Einschlägige Genreanleihen wie die folgende finden sich mit bemerkenswerter Konstanz im gesamten Werk:

Der Bach rauschte über das Wehr einer zerstörten, von finsternen Bäumen umringten Mühle. Seine Wasser bespülten seit Monaten Tote eines französischen Kolonialregiments mit Gesichtern wie aus schwarzem Pergament. Ein unheimlicher Aufenthalt, wenn nachts der Mond durch zerrissene Wolken wechselnde Schatten warf und seltsame Laute in das Murmeln des Wassers und das Rascheln des Schilfes sich zu mischen schienen. (Jünger 2014b: 12)

Derartige Reminiszenzen an die schwarze Romantik und den Gothic-Horror sind Jünger oft zum Vorwurf gemacht worden, steht doch die Genüsslichkeit der Beschreibung scheinbar in einem dissonanten Missverhältnis zur existenziellen Dringlichkeit des Sujets. Dies gilt zumindest aus der in Mitteleuropa nach den Katastrophen der Weltkriege zum Glück weitgehend konsensfähigen Perspektive, die den Krieg als etwas Verabscheuungswürdiges und tunlichst zu Vermeidendes betrachtet; eine Sicht, der zumindest der frühe Jünger entschieden widersprochen hat. Man kann spekulieren, dass derlei ästhetische Sublimierung auch eine Bewältigungsstrategie ist, um den sinnlosen Horror in Sinn umzumünzen – und genau dies scheint auch immer wieder unterschwellige Motivation Jüngers und einiger anderer bedeutender Enthusiasten der Weltkriege gewesen zu sein.⁴ An der wechselvollen Umschreibungsgeschichte der *Stahlgewitter* und anderer seiner Schriften durch Jünger ist daher ablesbar, dass es ihm bei aller Ästhetisierung immer auch darum ging, Sprache für das Unaussprechbare des Traumas zu finden. Aber all dies geht an Jüngers Grundintuitionen vorbei: Jünger wird zeitlebens – wenn auch in zunehmend abgeschwächter und verklausulierter Form – an der Idee des *Kampfes als innerem Erlebnis* festhalten und somit gleichsam den Krieg als historische Notwendigkeit und lebenssteigernde Intensität sowie als Abenteuer für das Individuum begreifen.

»Wachsam, Waffen, Widerstand«

Nach wie vor kann bei Jünger die Unmöglichkeit faszinieren, mit ihm trotz derlei Thesen, die heute fremd, kalt und gefährlich erscheinen, auf die eine oder andere Weise fertig zu werden. Man beobachtet, wie er zu schwülstigem Pathos und schamlosen Ästhetisierungen ebenso selbstverständlich in der Lage ist, wie zu zartesten Beschreibungen, die aufgrund großer Wahrnehmungssensibilität einnehmen; dies alles oftmals dicht beieinander, des wirkungsvollen Kontrastes wegen. Während das Menschenbild mancher Essayistik schauern und immer wieder elitistische Menschenverachtung durchblitzen lässt (obwohl ihm mit zunehmendem Alter immer mehr daran gelegen ist, diese Facette zu verbergen), gibt es gleichzeitig Charakterstudien empfindsamer Verletzlichkeit, ohne dabei jemals jene Larmoyanz an den Tag zu legen, welche die heutige ›intellektuelle‹ Rechte (unter anderem) oft so unerträglich macht.⁵ Mitleidlosigkeit, wenn es um Andere geht, bei gleichzeitig uferlosem Selbstmitleid: Zumindest dafür eignet sich Jünger nicht als Vorbild.

Die Simultanität des eigentlich Unvereinbaren ist natürlich nichts, das dem Autor einfach widerfährt, sondern ist exakt dazu angetan, diese scheinbare Unvereinbarkeit zu widerlegen. Eben dies wird bei Jünger im *Waldgang* zum Prinzip erhoben. Hier steht Angst im Mittelpunkt einer Weltanschauung, die sich *durch* Angst von der Angst befreien will. Dass man es beim »Waldgänger« nicht mit einem Flaneur oder Spaziergänger zu tun hat, wird gleich auf den ersten Seiten klar. Sie beginnen mit der Diskreditierung demokratischer Wahlen, gehen also sofort in *medias res*. Trump, Bolsonaro und Co. überbietend, geht es dabei nicht um *stolen elections*, sondern um das System der Wahl an sich. Dem Dezipionisten Jünger ist das Konzept der Wahl grundsätzlich suspekt, einzig das *Nein* als souveräne Entscheidung des Individuums scheint ihm satisfaktionsfähig:

Man könnte noch weiter abkürzen und statt des ›Nein‹ einen einzigen Buchstaben setzen – nehmen wir an, das W. Das könnte dann etwa heißen: Wir, Wachsam, Waffen, Wölfe, Widerstand. Es könnte auch heißen: Waldgänger. Das wäre ein erster Schritt aus der statistisch überwachten und beherrschten Welt. (Jünger 2014a: 19)

Einmal mehr handelt es sich hier um eine Vorbereitung des Widerstands gegen die moderne, verwaltete Welt. Dabei ist wichtig zu verstehen, dass es Jüngers Konzept des Rechts-Anarchismus um die Auflehnung gegen *jede* Art von Regierung geht. Dabei macht er nur graduelle und keine kategorialen Unterschiede zwischen parlamentarischer Demokratie und Diktatur, jede Staatsform ist ihm gleichermaßen suspekt und potenziell tyrannisch. Es geht hier um das Prinzip des Regiert-Werdens an sich, um ein grundsätzliches Misstrauen gegenüber allen Arten von übergeordneten Strukturen, egal ob Politik, Presse, Justiz oder Finanzämter. Das reicht, in Kontinuität zu Grundideen des Konservativismus der Weimarer Zeit, aber auch

zu aktuellen Ideen wie dem *prepping* bis hin zur Ablehnung des Anschlusses an Gas- und Wasserwerke oder Handynetze – mit dem Argument, dies mache bequem und abhängig und vor allem zu angstfrei. Denn Angst sei etwas Wichtiges, ein zentrales Moment innerer Wachsamkeit in Zeiten ewig kurz bevorstehender Katastrophen. Dies alles kann einem heute nach kaum überstandener Pandemie, den deutlich einsetzenden Folgen des Klimawandels und inmitten des Ukraine-Krieges auch in der BRD wieder durchaus plausibel vorkommen, und so wirken viele Argumente dieses immerhin über siebzig Jahre alten Textes ziemlich aktuell. Ein Beispiel unter vielen:

Die Ärzte zu meiden, sich auf die Wahrheit des Körpers zu verlassen, doch freilich ihrer Stimme auch zu lauschen, ist für den Gesunden das beste Rezept. [...] Welche Meinungen man immer von dieser Welt der Krankenkassen, Versicherungen, pharmazeutischen Fabriken und Spezialisten hegen möge: stärker ist jener, der auf all das verzichten kann. (Jünger 2014a: 70)

Viele kontemporäre Gesundheitsbewegungen und wahrscheinlich auch viele Mediziner:innen würden derlei sofort unterschreiben und zahlreiche Weltanschauungen dem beipflichten. Was könnte man schon dagegen sagen? Das hat doch nichts zu tun mit Impfgegner:innen, Corona-Leugner:innen oder Menschen, die ihre Kinder leiden lassen, weil sie meinen, mit Tee und Globuli könne man Leukämie besiegen. Nein, Jünger ist subtiler, operiert mit dem gezielten Einsatz und langsamen Aufbau von Angst, man könnte fast sagen *suspense*: »Dazu kommt, daß infolge weitgehender Entbindung des Arztes von der Schweigepflicht bei allen Konsultationen Mißtrauen zu empfehlen ist. Man weiß doch nie, in welche Statistik man eingetragen wird, und zwar nicht nur bei den Medizinalstellen« (Jünger 2014a: 71). Dem:der Leser:in wird nun doch langsam unwohl und das in Zeiten allumfassender digitaler Erfassung wahrscheinlich noch mehr als 1951. Was mit der »weitgehenden Entbindung des Arztes von der Schweigepflicht« eigentlich genau gemeint ist, spielt da schon kaum noch eine Rolle, aber bereits eingesponnen in das sorgfältig aufgebaute Netz des »Mißtrauens« klingt es plausibel. Ein diffuses Gefühl der Angst macht sich als Grundstimmung breit, die sich schließlich Crescendo-artig zu einem Furchtobjekt verdichtet:

Alle diese Heilbetriebe [...], sind verdächtig und können sich über Nacht beängstigend verwandeln, nicht nur im Kriegsfall. Daß dann die musterhaft geführten Kartotheken wieder die Unterlagen liefern, auf Grund deren man interniert, kastriert oder liquidiert werden kann, ist zum mindesten nicht unmöglich. (Jünger 2014a: 71)

Der:die erwachsene Leser:in der frühen 1950er Jahre weiß es noch aus Erfahrung: Es ist möglich. Euthanasie, »Rassenhygiene« und Selektion sind erst wenige Jahre her. Doch obwohl dies jeder weiß, wird darüber in Adenauers Bundesrepublik (noch) nicht gesprochen – oder einzig unter der Hand. Die Perfidie Jüngers besteht darin, auf der Grundlage realen Schreckens jenen paranoiden Angstapparat wiederherzustellen, der das Entsetzliche zu nicht unbeträchtlichen Teilen überhaupt erst ermöglicht hat. Jünger ist ein Gezeichneter und ein Zeichner der Angst zugleich, kontaminiert von den Schrecken seiner Zeit scheint er fast verflucht deren Sporen in den Zeitgeist hineinzuevaporieren, auf dass sie sich überall festsetzen. Er will der Angst ins Gesicht blicken, das sieht er als Aufgabe, denn: »Immer noch liegt der Dunst der Schinderhütten in der Luft. Um solche Dinge schwindelt man sich nicht herum« (Jünger 2014a: 38). Jüngers Konsequenz ist es, diese Gräuelpersonen nicht wegzuschwindeln, sondern sozusagen produktiv zu internalisieren. Dies ist das Ziel des Waldgängers.

Der Wald ist überall

Einerseits ist Furcht ein Element, das es zu überwinden gilt, um zu jener Freiheit zu gelangen, die den unabhängigen Kern des Waldgängers ausmacht. Um souverän zu werden, muss die Furcht besiegt werden, denn:

die Furcht gehört zu den Symptomen unserer Zeit. [...] Der Einzelne steht nicht mehr in der Gesellschaft wie ein Baum im Wald, sondern er gleicht dem Passagier in einem sich schnell bewegenden Fahrzeug, das »Titanic« oder das auch Leviathan heißen kann. Solange das Wetter gut ist und die Aussicht angenehm, wird er den Zustand minderer Freiheit kaum gewahren, in den er geraten ist. (Jünger 2014a: 32–33)

Dieser Zustand »minderer Freiheit« wird dann zum Problem, wenn die Fragilität dieser Lebensweise sich in der Furcht symptomatisch bemerkbar macht, der Eisberg – um im Bild zu bleiben – sich schon im Dunkeln abzuzeichnen beginnt. Wir kennen das Phänomen in Zeiten von Social Media heute zum Beispiel als *Doomscrolling*, ein Musterbeispiel digitalen *fear-mongering*s. *Doomscrolling* bezeichnet den unendlichen Content-Zufluss in Social Media- und News-Apps, die seit Facebook so programmiert sind, dass der Strom der Nachrichten nie endet, egal wie lange man nach unten scrolled. Das bindet Aufmerksamkeit, und Aufmerksamkeit bedeutet Werbeeinnahmen. Vor allem aber gibt es Gelegenheit zur Verhaltensmessung, die dann in den Algorithmus zurückgespeist wird, um das Defilee des Grauens für die Nutzer:innen noch zwingender zu machen. Die wahren Kosten sind dabei von der Psyche des Users zu entrichten, der Preis: das Abgleiten in eine Angstspirale nie versiegender Hiobsbotschaften. Bei Jünger, in Zeiten des Radios und des aufkommenden Fernsehens, klingt das noch so: »Schon das Bedürfnis, mehrere Male am Tage Nachrichten aufzunehmen, ist ein

Zeichen der Angst; die Einbildung wächst und lähmt sich in steigenden Umdrehungen. All diese Antennen der Riesenstädte gleichen dem gestäubten Haar. Sie fordern zu dämonischen Berührungen heraus« (Jünger 2014a: 34).⁶

Dem entgeht nur, wer aussteigt, der Zivilisation den Rücken kehrt, die nur Unheil gebracht hat. Ort dieses Rückzugs ist der Wald, der bei Jünger wiederum zwei miteinander verstrickte Bedeutungshorizonte aufweist: Zum einen den mystischen Wald, der bereits in der Romantik eine so große Rolle gespielt hat. Hier amalgamieren sich druidisch-pagane Vorstellung mit neu-platonischen Motiven:

Immer und überall ist hier Wissen, daß in der wechsellvollen Landschaft Ursitze der Kraft verborgen sind und unter der flüchtigen Erscheinung Quellen des Überflusses kosmischer Macht. [...] Wer einmal das Sein berührte, überschritt die Säume, an denen Worte, Begriffe, Schulen, Konfessionen noch wichtig sind. (Jünger 2014a: 50–51)

Zentral ist das Motiv der Fülle, das der frugalen Kargheit des modernen Lebens gegenübergestellt wird. Vorbild ist für Jünger der Reichtum der Natur, welche den Amateur-Botaniker und Entomologen stets faszinierte. Der Wald ist zum anderen aber auch »der Garten Eden, da sind die Weinberge, die Lilien, das Weizenkorn der christlichen Gleichnisse. [...] Da sind die germanischen und keltischen Wälder, wie der Hain Glasur, in dem die Helden den Tod bezwingen, und wiederum Gethsemane mit den Ölbäumen« (Jünger 2014a: 51). Jünger ist ein Proponent der Fülle und nicht des Mangels, in dieser Hinsicht trennen ihn – trotz der Bedeutung der Angst für beide – Gräben vom Existenzialismus. Für den Verfasser von *Der Kampf als inneres Erlebnis* ist auch das Schlachten der Weltkriege letztlich nur Ausdruck intensiven (Er-)Lebens und damit als »ästhetisches Phänomen« Teil der Daseins-Fülle (Kiesel 2009: 234).⁷

Deshalb ist der Wald auch Ort von Furcht und Schrecken, Quelle nicht nur der Fülle, sondern auch der Angst: »In diesem Lichte ist der Wald das große Todeshaus, der Sitz vernichtender Gefahr. [...] Der alte Wald mag nun zum Forst geworden sein, zur ökonomischen Kultur. Doch immer noch ist in ihm das verirrte Kind« (Jünger 2014a: 21). In diesem Sinn gehört der Wald zu den kollektiven Archetypen der Angst und ist, ebenso wie die Idee des Waldes als Hort der Fülle und als Ursitz der Kraft, vor allem eine Idee, die den Wald im Sinne eines konkreten Ortes in der Natur in Richtung dessen übersteigt, was Jünger »Bewußtseinsstil« nennt (Jünger 2014a: 54). Der Wald ist überall: »[...] in Höhlen, in Labyrinthen, in Wüsten in denen der Versucher wohnt. Überall residiert ein gewaltiges Leben, für den, der seine Symbole errät« (Jünger 2014a: 51). Auch der Wald als »Todeshaus« findet immer neue Masken im Stil der Zeiten: »Das Dunkel der Weltraumhöhle, die Visionen der Eremiten, die Ausgeburten des Bosch und Cranach, die Hexen- und Dämonenschwärme des Mittelalters sind Glieder der

ewigen Kette der Angst, an die der Mensch wie Prometheus an den Kaukasus geschmiedet ist« (Jünger 2014a: 53).

Es ist unmöglich, hiermit fertig zu werden: Der *Wald* als zeitlos erscheinender Bewusstseinsstil ist Paradies und Hölle zugleich. Für den Waldgänger stellt sich nun die Frage, wie mit Furcht und Angst umzugehen sei und an dieser Stelle bricht jene Aporie auf, die Jüngers Konzept letztendlich definiert. Für den ewigen Frontsoldaten lässt sich Angst und Furcht in seinen vielen Facetten auf ein bestimmtes Motiv eingrenzen, nämlich die Todesfurcht. Sie zu überwinden sei das Ziel, denn die Todesfurcht schließt alle anderen Ängste ein. Überwindet man sie, so überwindet man alle und das Subjekt wird damit in den Stand der Freiheit versetzt. Zunächst bedarf es dazu Vorbilder, die in Geschichte und Mythologie zu finden sind. Man liest es mit Verwunderung: Mit Hölderlin als Inspiration ist hier vor allem Jesus Christus gemeint, der für Jünger in den Masken verschiedener Vorgänger (Herakles, Dionysos, Sokrates) zum Paradebeispiel der Todesüberwindung wird. An diesen Vorbildern möge man sich orientieren, jedoch:

Was soll es nun dem Heutigen bedeuten, wenn er sich durch das Vorbild der Todesbezwinger, der Götter, Helden und Weisen leiten läßt? Es heißt, daß er sich am Widerstand gegen die Zeit beteiligt, und nicht nur gegen diese, sondern jede Zeit überhaupt, und deren Grundmacht ist die Furcht. [...] Wenn es dem Menschen gelingt, hier Raum zu schaffen, so wird sich diese Freiheit auch auf jedem anderen Felde geltend machen, das die Furcht regiert. (Jünger 2014a: 57)

Lichtungen

Jünger betreibt nicht Philosophie, sondern Weltanschauung und beschwört diese entsprechend nicht durch Argumente, sondern durch Bilder herauf – nicht nur aus poetologischen Erwägungen, sondern aus tiefem Ressentiment gegenüber dem Rationalismus des Propositionalen. Begriffliche Schärfe bedeutet ihm daher stets weniger als literarische Evokationskraft und so ist auch hier einigermaßen dunkel, was an obiger Stelle genau mit »Zeit« gemeint ist. Historische Zeit? Physikalische Zeit? Subjektive Zeit? Im Kontext der Schrift ist anzunehmen, dass hier die jeweilige historische Gegenwart gemeint ist. Jünger will seinen Waldgänger als Unzeitgemäßen im Sinne Nietzsches verstanden wissen, und doch bleibt er letztlich strategisch ambivalent. Die Behauptung, dass die Grundmacht »jeder Zeit überhaupt« die Todesfurcht sei, deutet sowohl auf das jedem Menschen bekannte Bewusstsein der eigenen Endlichkeit als auch auf jene Gegenwartsanalysen Jüngers hin, die jede unpersönliche Obrigkeit – die heutige Rechte simplifiziert dies gerne mit dem Begriff des *mainstream* – als Angstapparat *imaginieren* (s.o.: die verwaltete Welt, potenziell euthanasierende Ärzt:innen, die in falscher Sicherheit anästhetisierten Passagiere der Titanic usw.). Das ist *fear-mongering* in Meister-

schaft: Die Gleichsetzung der Evidenz der jedem Menschen bekannten Todesfurcht (im Angesicht der eigenen Endlichkeit) mit jenen Angstregimen, die von Jünger sorgfältig konstruiert und raunend *behauptet* werden, wirkt natürlich und selbstverständlich. Das eine durchsättigt das andere mit Realität, die es von selbst nicht aufweist. Was aussieht wie Argumentation und Begründung, zeigt sich als Bestandteil von Jüngers eigenem literarisch-rhetorischen Kalkül. Argumentationslogisch – was Jünger freilich gleichgültig wäre – liegt das Problem hier wie so oft in der Nivellierung von Differenzen. Die parlamentarische Demokratie ab 1949 ist trotz ihrer Mängel und personeller Kontinuitäten aus der Zeit vor 1945 eben nicht ohne erhebliche Verzerrungen, Polemik und Fiktionalisierungen mit dem Nationalsozialismus vergleichbar. Die reale Todesfurcht als Existenzial eines jeden bewussten Lebens hat nicht denselben Wirklichkeitsstatus wie die vielen daraus entstehenden Imaginationen des Schreckens in Alpträumen, Literatur und Kunst, obwohl sie natürlich eng zusammenhängen. Diese Zusammenhänge sind aber als solche nicht fassbar, wenn sie im Nebel der Angst diffundieren und damit absichtlich verundeutlicht werden. Dunst und Nebel sind in der fantastischen Literatur seit jeher Residuen des noch nicht manifesten aber latent vorhandenen Grauens und auch für Jünger sind diese meteorologisch-atmosphärischen Metaphern zentrale Bilder der Angst. Der Autor des Waldgangs hat während der Zeit des Nazi-Terrors noch klarer gesehen und der Quelle des Angstnebels einen Ort zugewiesen. Denn nicht umsonst ist der namenlose »Oberförster« der *Marmorklippen* (Jünger 2014c) Herr jenes Waldes, in dessen »Tannicht« aus Nebel und Dunkelheit sich die blutrünstigen Vasallen verstecken und auf das Signal zum Angriff auf die Zivilisation warten. Inmitten dieses Waldes liegt eine Lichtung – Köppelsbleek (»Bleichkopf«, Totenschädel) – die in ihrer Klarheit und Schärfe in aller unerbittlichen Deutlichkeit dem Erzähler (und dem:der Leser:in) vor Augen steht: »Das Wetter hatte sich geändert, denn wir erblickten von den Nebelschwaden, die uns seit den Marmorklippen begleitet hatten, hier keine Spur. Die Dinge traten vielmehr in voller Deutlichkeit hervor, so wie im Zentrum eines Wirbelsturms, in stiller und unbewegter Luft« (Jünger 2014c: 66). In diesem transparenten Pneuma des Schreckens, in dem Geist und Sinnen der Atem stockt, liegt jene »Schinderhütte«, die für Jünger dann zur zentralen Chiffre der Gräuel des Nationalsozialismus geworden ist und als Inkarnation des »Todeshauses« erscheint, wie es auch im *Waldgang* noch als Aspekt des Bewusstseinsstils *Wald* figuriert:

Nun kannten wir die üble Küche, aus der die Nebel über die Marina zogen – [...] Das sind die Keller, darauf die stolzen Schlösser der Tyrannis sich erheben und über denen man die Wohlgerüche ihrer Feste sich kräuseln sieht: Stankhöhlen grauenhafter Sorte, darinnen auf alle Ewigkeit verworfenes Gelichter sich an der Schändung der Menschenwürde und Menschenfreiheit schauerlich ergötzt. (Jünger 2014c: 68–69)

Wieder lesen wir Motive des Gothic-Horror, die diesmal Poe noch in Richtung Lovecraft überbieten. Jedoch scheint es selbst innerhalb des Systems des Dichter-Denkens durchaus Möglichkeiten einer Art dunklen Aufklärung zu geben, welche die Angst nicht nur nebulös verströmen, sondern, wenn schon nicht auf den Begriff, so zumindest auf das Bild bringen will.

Angst muss also nicht im ewigen Kreislauf des Handelns und Handelns befangen bleiben, sondern kann auch ohne den verhassten Rationalismus des Begrifflichen zur Sprache kommen. Diese Sprache entsagt der Klarheit des Begriffes, findet ihre Bezeugungskraft jedoch in der Prägnanz des Sprachbildes.⁸ Spielt man somit Jünger den Literaten gegen den politischen Essayisten aus, wird deutlich, dass man im atmosphärischen Nebel der Dunkelmänner nicht ziellos umherirren muss wie das verlorene Kind im Wald, sondern dass selbst im Schein der dunklen Sonne der Gegenklärung sich Lichtungen erschließen lassen. Lichtungen, die die Furcht durchbrechen, indem sie durch Benennung den Grund der Angst aus der Latenz in die Sichtbarkeit ziehen. Eines jedoch machen sowohl Jünger als auch Zimmermann in ihrer Eigenschaft als *fear-mongerers* auf unterschiedliche Weise sehr deutlich: Mit Angst ist auf Dauer kein Staat zu machen.

Anmerkungen

- 1 Ich beziehe mich hierbei lose auf jene klassische Unterscheidung, die bei Kierkegaard (*Der Begriff Angst*) ihren Anfang nimmt und von Heideggers *Sein und Zeit* bis heute philosophisch maßgeblich geblieben ist. Bei Heidegger findet sich sowohl Kierkegaards Unterscheidung von Furcht und Angst in dem Sinn, dass Furcht auf ein innerweltliches Objekt gerichtet ist, während Angst als »Existenzial« eine Grundstimmung menschlichen Daseins bezeichnet (Heidegger 1993: 184–191), als auch der Bezug zur »Befindlichkeit« der Angst als Atmosphäre. Angst setzt bei Heidegger tiefer an als Furcht und ist deren Ermöglichungsbedingung (für einen guten Überblick zum Thema siehe Koch 2013). Ernst Jüngers eigene differenzierte, sich ständig verändernde Auseinandersetzung mit Begriffen wie Angst, Furcht, Schrecken, Entsetzen, sind Gegenstand umfangreicher Sekundärliteratur geworden und kann an dieser Stelle nicht angemessen rekapituliert werden.
- 2 Ich danke Steffen Siegel für diesbezügliche Hinweise, die eine Art Initialzündung für diesen Essay waren.
- 3 Um nur einige der bekanntesten zu nennen vgl. Kiesel 2009; Theweleit 2019; Lethen 1994; knapper: Koch 2011.
- 4 Unter ihnen Thomas Mann, der es in den *Betrachtungen eines Unpolitischen* zustande bringt, etwas, das man heute wahrscheinlich einer posttraumatischen Belastungsstörung zuordnen würde, als Veredelung zu verkaufen, nach dem Motto *it's not a trauma, it's a feature*: »Es kann, nach der Aussage vertrauenswürdiger Beobachter, von individueller Verrohung durch den Krieg, ins Große gerechnet, durchaus nicht die Rede sein. Nach ihnen liegt die *Gefahr* (Herv. i. O.) vielmehr in einer *Verfeinerung* (Herv. i. O.) des einzelnen Mannes durch ein so langes Kriegsleben, einer Verfeinerung, geeignet, ihn seinem Alltag auf immer zu entfremden« (Mann 2012: 467). Ins Große gerechnet: Auch heute noch oft ein Zeichen atrophierter Empathiefähigkeit.
- 5 Man denke etwa an die Figuren des Fähnrich Sturm aus der gleichnamigen Erzählung oder des Clamor in Die Zwillie.
- 6 Bei Morrissey, einem Waldgänger unserer Tage, heißt es: »You gotta stop watching the news, because the news contrives to frighten you. To make you feel small and alone, to make you feel that your mind isn't your own« (Morrissey 2017, TC: 1:22–1:39).
- 7 »Der Krieg als gewaltige Entfaltung des Willens zur Macht ist erhaben und feierlich. Seine barbarischen, grausigen,

wüsten, dreckigen, schäbigen und irrsinnigen Aspekte werden nicht gelegnet, sondern eher betont« (Kiesel 2009: 234).

- 8 Dass diese immer wieder beschworene angeblich lebensabgewandte Sterilität des Begrifflichen tatsächlich eher ein vom Irrationalismus hochstilisierter Popanz ist, der mit der Wirklichkeit auch der Begriffssprache nicht viel zu tun, muss nicht eigens ausgeführt werden. Jede Begrifflichkeit ist durch die polysemische *Bildlichkeit* der Sprache ebenso *kontaminiert*, wie die poetische Sprache durch Propositionalität. Diesbezügliche Reinheitsgebote der einen oder anderen Art sind stets zum Scheitern verurteilt.

Quellen

Diese Sendung ist kein Spiel – Die unheimliche Welt des Eduard Zimmermann. D.: 2023. R: Regina Schilling. ZDF.

Jünger, Ernst (2014a): Der Waldgang. Stuttgart: Klett-Cotta.

Jünger, Ernst (2014b): In Stahlgewittern. Stuttgart: Klett-Cotta.

Jünger, Ernst (2014c): Auf den Marmorklippen. Stuttgart: Klett-Cotta.

Morrisey (2017): Spent the Day in Bed. Low in High School. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=1rmAi9X-mlo> [10.09.2024]

Referenzen

Böhme, Gernot (2013): Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Bohrer, Karl-Heinz (1983): Die Ästhetik des Schreckens. Die pessimistische Romantik und Ernst Jüngers Frühwerk. Berlin: Ullstein.

Felsch, Philipp/ Witzel, Frank (2016): BRD Noir. Berlin: Matthes und Seitz.

Heidegger, Martin (1993): Sein und Zeit. Tübingen: Max Niemeyer.

Koch, Lars (2011): Angst in der verwalteten Welt. Emotive Kulturkritik bei Jünger, Gehlen und Adorno. In: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik, Heft. 159, S. 41–58.

Koch, Lars (Hrsg.) (2013): Angst. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart: J.B. Metzler.

Kiesel, Helmuth (2009): Ernst Jünger. Die Biografie. München: Siedler.

Lethen, Helmut (1994): Verhaltenslehren der Kälte. Lebensversuche zwischen den Kriegen, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Mann, Thomas (2012): Betrachtungen eines Unpolitischen. Frankfurt a. M.: S. Fischer.

Theweleit, Klaus (2019): Männerphantasien. Berlin: Matthes & Seitz.

Youth and Their Images of Sustainability

A Research Sketch

Michaela Kramer, Angela Tillmann

The participatory research and development project *Expanding Narratives. Youth and Their Images of Sustainability* is dedicated to the question of how adolescents perceive and negotiate historical and contemporary images and narratives of sustainability in (social) media. The project is based in media education with references to cultural media education, postcolonial perspectives and education for sustainable development. To realise the project, a multi-phase workshop will be designed, implemented and accompanied by research in which youths aged 16 to 21 years from Tanzania and Germany will participate. Local and connecting hybrid phases will take place at both locations. Together, the adolescents will develop their own ideas and visions of the future and translate them into photographic images. These will then be exhibited to the public. This research sketch presents the project's aims, basic theoretical assumptions and methodological guidelines. At the end, there will be a reflection on particularly challenging elements that will be considered in the course of the project.

In the course of far-reaching transformation processes affecting society as a whole, there is a need for patterns of perception of the self and the world that provide orientation, particularly in situations of upheaval in which contradictions, tensions and conflicts come to light. People are interpreting the transformations they are witnessing through narratives and embedding themselves in new social structures through storytelling (see Schachtner 2020). Adolescents are currently doing this especially and very actively in relation to ecological transformations and sustainability issues. They are demonstrating on the streets, criticising dominant political narratives (for example, of the overly expensive energy transition) and have even managed to introduce a new narrative into the discourse by calling for intergenerational justice. (Social) media play a major role in this context by offering platforms for practices of global networking, self-expression, information and communication on challenges of sustainable development. At the same time, they are not neutral mediators, so a critical look at emerging inequalities is required (Eckert/Grünberger 2024).

From a media education perspective, the question of how adolescents perceive, negotiate and build on narratives of sustainability in their everyday media practices is of special interest. In the project *Expanding Narratives. Youth and Their Images of Sustainability*¹, we focus on the medium of photography because photographic images and visual experiences are a central component of adolescents' perception, experience of reality and communicative exchange today. We also base this project on concepts of cultural media education, according to which we would like to encourage youths to actively and critically engage in the sustainability discourse with their own photographs. These considerations form the starting point of the project that we are presenting in this research sketch.

Questions and Objectives of the Project *Expanding Narratives*

Expanding Narratives takes a critical, creative and analytical look at narratives and images of sustainability. In a participatory research and development project, we explore how youths from Germany and Tanzania perceive and negotiate historical and contemporary images and narratives in (social) media. The co-operation between these two countries promises to offer insights into colonial relations, post-colonial entanglements and a reflection on the hegemonic dependencies of different regions of the world (see Grünberger 2021). The countries are also suitable for co-operation in this project because adolescents in both countries generally have a good command of English, which facilitates communication.

The centrepiece of the project is a multiphase workshop which will be designed and realised in a hybrid format with local and virtual collaborative phases. In addition, between the joint workshop weekends, one Tanzanian and one German person come together according to a buddy programme principle and dedicate themselves to smaller tasks that aim to promote exchange. Over the course of several months, an educator and a photographer at each location will accompany 16 adolescents as they analyse images and narratives and develop their own ideas and translate them into photographs dealing with a sustainable future. The adolescents will be recruited via the project's own Instagram account as well as via youth organisations, youth and media centres and schools. There will be an open call for applications asking for a brief description of their motivation to partake if they are between 16 and 21 years old, live around Cologne or Dar es Salaam, have good English language skills and are interested in photography, sustainability and international exchange. The group should be as diverse as possible (gender, age, type of school, etc.).

The Goethe Institute Tanzania in Dar es Salaam, the Academy of Arts and Cultural Education of the German Government and State of North Rhine-Westphalia in Remscheid (Akademie der kulturellen Bildung) and the German Institute for Youth and Children's Films (Deutsches Kinder- und Jugendfilmzentrum), which has been awarding the German Youth Photo Award for over 60 years, are involved as co-operation partners. The multiphase workshop is intended to

become a model and be used as a concept beyond the project. Our approach is to interweave practice and research. On the one hand, we will develop a concept for media educational practice and publish it as an open educational resource (OER). On the other hand, we will collect, analyse and discuss research data in the course of the workshop in a participatory way (see below). The qualitative analysis of the data (audio recordings of discussions, ethnographic notes and photographs) will help us to answer our research questions (see Figure 1).

1. How do young people from Germany and Tanzania perceive images and narratives of sustainability in the media?
2. What images and narratives of sustainability do young people develop and produce themselves (in the workshop)?
3. How have young people's images and narratives of sustainability changed over the last few decades?

Fig. 1

Methodological and Theoretical Perspectives

The following concept sketch (see Figure 2) shows the central cornerstones of the project, which we will discuss briefly below.

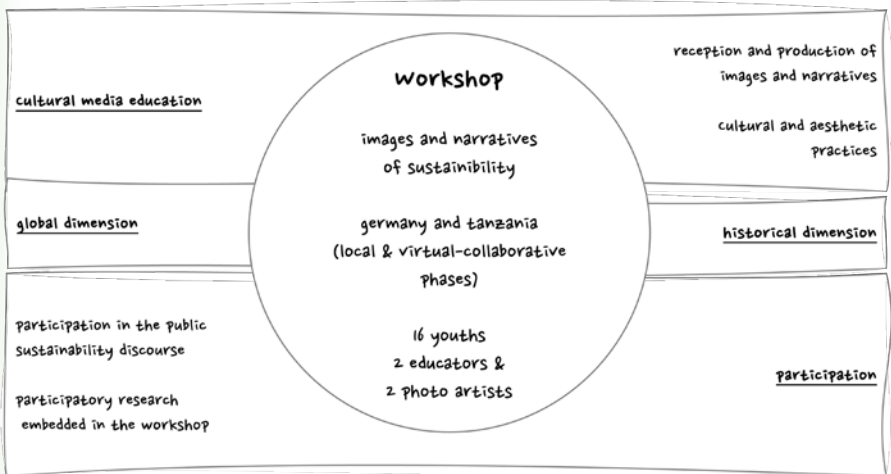


Fig. 2

(Cultural) media education

Cultural media education as part of cultural education combines media, art and education and understands aesthetic experiences as sensually mediated perceptual experiences that are located »in the field of tension between art experience and everyday experience« (Brandstätter 2012: 174, own translation into English). Image-based social media platforms, in particular, open up a fascinating spectrum of perception for adolescents. Media education points out that, in order to be able to classify this spectrum pedagogically, perceptual competence (as part of media competence) has to be promoted (see Baacke 1995). In our project, we focus on perceptual education (Wahrnehmungsbildung), which refers to the image as a medium. This has a long tradition in media education and has also been used in international projects with youths (for an overview: Niesyto 2024). Following on from these considerations, we will encourage the youths participating in our project to engage with their everyday practices. Together, they will decode visual representations of sustainability, deconstruct and criticise underlying narratives and translate their own ideas into photographs. For analysing the pictures, a method is used that can be categorised as a hermeneutic approach. Holzbrecher and Tell (2006) developed a method that is explicitly designed to interpret images together with youths in media educational settings in or outside of school. It is less strongly orientated towards art-scientific analysis steps than other approaches. In addition to the question of which meanings an image conveys on the levels of relationship, appeal and self-revelation (and in what way), the role of photography in the everyday lives of youths is also a central issue (ibid.). In the workshop phase, in which the young people will produce images themselves, various camera technologies will be used. The enabling and limiting factors that result from the technology will be discussed, as well as the algorithmic structures of social media platforms and the role that images produced with AI play in narratives. The photographs produced by the adolescents will be presented online and as part of various events and publications in Europe and East Africa.

Participation

Participation plays a central role in the project at various levels. First, we are building on the principles of cultural education (see Braun/Witte 2017). At the same time, we build on the concept of participatory culture developed around 20 years ago (see Jenkins 2005) and take into account additional indications that point to a shift from a participatory culture to a participatory condition (see Barney et al. 2016), also in media education (see Dander et al. 2023). Furthermore, we are guided by participatory research, which uses the possibilities of collaborative partnerships and empirical research to critically reflect on and actively influence social, cultural and political contexts (see Reason/Bradbury 2008; Bergold/Thomas 2012). Under these premises, the adolescents participating in the project will act as co-researchers. In concrete terms, this means that the adolescents will be involved in the data collection by recor-

ding audios, taking photos and conducting short interviews with the other participating young people during the workshops. Concerning the data analysis, all of them will be involved in the image interpretation which will address research questions 2 and 3 (see Figure 1). They will also be given the opportunity to communicatively validate the interim results of our analyses of the transcribed discussions in the second workshop (research question 1; see Figure 1).

Global and historical dimensions

It no longer needs much explanation that the challenges posed by ecological crises must be considered and tackled globally. With regard to the co-operation of adolescents, we want to promote transnational communication and foster an understanding of culturally different or similar narratives. Also, climate crisis is narrated differently in the media. In Africa, eradicating poverty and making wealthier regions take responsibility for the crises are important narrative strands (see Saleh 2014). In the project, we build on concepts of ›education for sustainable development‹ and ›global learning‹ while at the same time subjecting them to critical reflection – to the extent that we have adopted postcolonial and racism-critical perspectives (see Danielzik 2013). We focus on the (post-)digital present of the so-called Global North and Global South while reflecting on (post)colonial key categories (see Hall 1996) and their impact on historical and global continuities and changes in narratives. Of course, these categories should always be used in their deconstructed forms (ibid.). With the relative terms Global North and Global South, we thus refer to the either privileged or disadvantaged political, social and socio-economic positionings in the global context. These privileges and disadvantages have grown historically and are, in particular, the result of colonial exploitation and racism. In relation to climate change, the inequality between the Global North and Global South is currently evident, for example, in the fact that the Global South has been particularly hard hit by the consequences of greenhouse gas emissions, to which it has contributed little itself and has also had hardly any resources to protect itself against the consequences.

Together with the participating adolescents, we will reflect on the historically evolved perspective on sustainability. For this, we will also use archive material. Together with our co-operation partners, a curation of photographs from the past 60 years of the German Youth Photo Award and comparable Tanzanian archives will take place. These photographs will be discussed with the youths in comparison with their contemporary pictures (research question 3; see Figure 1).

Outlook and Reflections

In our research, we, together with youths from Tanzania and Germany, would like to explore how adolescents orient themselves in a visually digital world with regard to sustainability. At the same time, we will use photography to explore ways in which they can relate and broaden

their perspectives as well as position themselves creatively and aesthetically. As the project title says, the way of expanding narratives can only be through the participation of adolescents. We are aware that online co-operation, especially in the English language, makes social and cultural exchange more difficult and that there are a number of methodological challenges to overcome. We also assume that the adolescents involved will have different interpretations, interests and expectations and face different challenges in their respective reference systems. The resulting conflicts can be interpreted – in the sense of participatory research – as an expression of the fact that all participants have a ›voice‹ and can represent their own views; they also open up opportunities for empowerment.

Remark

- 1 The project is being conducted under the direction of Junior Professor Dr Michaela Kramer (University of Cologne) and Professor Dr Angela Tillmann (Cologne University of Applied Sciences) from 2024 to 2026. It is funded by the RheinEnergie Foundation.

References

- Baacke, Dieter (1996): Projektbeschreibung. Medienkompetenz in der Lehrerbildung (MeKoLa). Bielefeld: Universität/ Fakultät für Pädagogik.
- Barney, David/ Coleman, Gabriella/ Ross, Christine/ Sterne, Jonathan/ Tembeck, Tamar (2016): The Participatory Condition. An Introduction. In: Barney, David/ Coleman, Gabriella/ Ross, Christine/ Sterne, Jonathan/ Tembeck, Tamar (ed.): The participatory condition in the Digital Age. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. vii–xxxix.
- Bergold, Jarg/ Thomas, Stefan (2012): Participatory research methods: a methodological approach in motion. In: Historical Social Research, 37th vol, issue 4, pp. 191–222.
- Brandstätter, Ursula (2012): Ästhetische Erfahrung. In: Bockhorst, Hildegard/ Reinwand, Vanessa-Isabelle/ Zacharias, Wolfgang (ed.): Handbuch Kulturelle Bildung. Munich: kopaed, pp. 174–180.
- Braun, Tom/ Witt, Kirsten (ed.) (2017): Illusion Partizipation – Zukunft Partizipation. (wie) Macht Kulturelle Bildung unsere Gesellschaft jugendgerechter? Munich: kopaed.
- Dander, Valentin/ Neuberger, Olga/ Aßmann, Sandra (2023): An digitalen Medienkulturen partizipieren. Eine kritische Betrachtung des Konzepts der participatory culture. In: Aßmann, Sandra/ Ricken, Norbert (ed.): Bildung und Digitalität. Analysen – Diskurse – Perspektiven. Wiesbaden: Springer, pp. 217–245.
- Di Giulio, Antonietta/ Defila, Rico (2022): Die Bedeutung von Narrativen für Umwelt und Nachhaltigkeit. Basel: Universität Basel.
- Eckert, Gregor/ Grünberger, Nina (2024): Envisioning futures with the means of art – A pedagogical approach of polis in the context of education for sustainable development (ESD). In: PEA – Pedagogy, Ecology and the Arts, Bd. Conference, pp. 144–152.
- Grünberger, Nina (2021): Postkolonial post-digital. Forschungsfelder und Anschlussstellen für die Medienpädagogik durch eine postkoloniale Perspektive auf eine Post-Digitalität. In: Medienpädagogik 16, pp. 211–229.
- Jenkins, Henry (2005): Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. Cambridge/ London: The MIT Press.
- Hall, Stuart (1996): When was the Post-Colonial? Thinking at the Limit. In: Chambers, Iain/ Curti, Lidia (ed.): The ›Postcolonial Question‹. Common Skies, Divided Horizons. London and New York: Routledge, pp. 242–260.

- Holzbrecher, Alfred/ Tell, Sandra (2006): Jugendfotos verstehen. Bildhermeneutik in der medienpädagogischen Arbeit. In: Marotzki, Winfried/ Niesyto, Horst (ed.): Bildinterpretation und Bildverstehen. Methodische Ansätze aus sozialwissenschaftlicher, kunst- und medienpädagogischer Perspektive. Wiesbaden: Springer, pp. 107–119.
- Niesyto, Horst (2024): Das Thema »Bild« in der Medienpädagogik. In: Wolfgarten, Tim/ Trompeta, Michalina (ed.): Bild & Erziehungswissenschaft. Eine Skizzierung der thematischen Schnittmenge sowie des disziplinären Feldes. Weinheim/ Basel: Beltz Juventa, pp. 293–346.
- Reason, Peter/ Bradbury, Hilary (ed.) (2008): The Sage handbook of action research. Participatory inquiry and practice. Los Angeles: Sage.
- Saleh, Ibrahim (2015): Narrating the Climate Crisis in Africa. The Press, Social Imaginaries, and Harsh Realities. In: Maxwell, Richard/ Raundalen, Jon/ Vestberg, Nina Lager (ed.): Media and the ecological crisis. New York/London: Routledge, pp. 139–151.
- Schachtner, Christina (2020): The Narrative Subject. Storytelling in the Age of the Internet. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

List of Figures

Fig. 1: Research questions (own representation).

Fig. 2: Concept sketch (own representation).

Care for Care

Narrative und Regierungsweisen

Martina Leeker, Konstanze Schütze

Care ist *en vogue*, und wird dabei als Sorge von allen für alles entworfen. In diesem Kontext stellt der Beitrag das Forschungs- und Lehrprojekt *Care Research Lab* vor und beschreibt theoretische sowie praktische Erkenntnisse aus der Auseinandersetzung mit Begriffen und Fallbeispielen des vielschichtigen Forschungskomplexes um Care. Dabei wird versucht, Narrative über Care zu identifizieren und kritisch im Hinblick auf ihre Regierungsweisen zu dekonstruieren. Care wird hierbei zum einen als Kulturtechnik, zum anderen als Medium verstanden und unter anderem im Kontext der Bedingungen digitaler Kulturen untersucht. Abschließend wird ein Ausblick auf zukünftige Forschungslinien im Projekt gegeben, der einen Vorschlag für eine *Global Care Education* einschließt – eine Bildung, die im Begriff ist, ihre Lehr-/Lern-Settings und Forschungsaktivitäten in einem *Digital Live Action Care Play* zu versammeln.

Dieser Text versteht sich als eine erste, noch thesen- und skizzenartige Annäherung an das Lehr-/Forschungsprojekt *Care Research Lab*¹, das für eine Auseinandersetzung mit der Frage steht, warum und mit welchen Effekten *Care* derzeit in aller Munde ist. Im Fokus steht dabei das Anliegen, Narrative zu Care zu identifizieren und versuchsweise im Hinblick auf ihre Regierungsweisen zu dekonstruieren. Denn unsere Erkenntnis aus Theorie und Praxis im Forschungskomplex Care ist, dass jede Form von Care als Teil eines Care-Systems zu verstehen ist, mit dem eine Politik des Regulierens und Ausgleichens von sozialen Ungerechtigkeiten umgesetzt wird. Deshalb soll dieser Text einen Fokus für eine *Care Research* skizzieren, die von einem ermüdeten Buzzword zu einem komplexeren Verständnis von Care zurückkehren lässt. Care bezieht sich in diesem Text deswegen explizit auf alle möglichen Erscheinungen, Infrastrukturen, Praktiken und Theorien, die die Organisation von Sozialität durch einen wechselseitigen Austausch in asymmetrischen Verhältnissen bewerkstelligen. Der englische Begriff wird verwendet, da er die unterschiedlichen Aspekte von Care besser abbilden kann als der deutsche Begriff *Sorge*: Care umfasst neben Sorge als Umweltbewusstsein sowie Sorge im doppelten Sinne des Sorgens für andere oder sich selbst und des Sich-Sorgen-Machens

nämlich etwa auch *Pflege* im Sinne von bezahlter oder unbezahlter Care-Arbeit sowie *Fürsorge* als institutionelles und politisches Aufgehobensein.

Zunächst werden unsere Erkenntnisse aus der wissenschaftlich-theoretischen Auseinandersetzung mit Care sowie unsere Erfahrungen aus der praktisch-performativen Arbeit im *Care Lab Seminar* skizziert. Diese werden anschließend thesenartig im Hinblick auf die Konstitution von Care selbst sowie bezogen auf deren Produktivität als Kulturtechnik ausgewertet. Insbesondere beachtet werden soll dabei ihre Bedeutung für digitale Kulturen. Als Ausblick auf die weitere Forschung zu Care, werden unsere Vorschläge zu einer *Global Care Education* und einem *Digital Live Action Care Play* skizziert.

Aus der eigenen Forschung: Care Theorie und Lehre

Unsere Forschung zu Care basiert erstens auf der Auseinandersetzung mit der kulturwissenschaftlichen, vor allem feministisch orientierten Theoriebildung zu Care seit den 1990er Jahren. Darüber hinaus sind zweitens unsere Erkenntnisse aus der Praxis theorieleitend, die wir in dem unten näher beschriebenen *Care Lab Seminar* seit 2022 sammeln konnten. In diesem Seminar wurden und werden die Bedingungen und Effekte von Care sowie entsprechende Theorien mit theatralen/performativen Methoden erforscht, erprobt und reflektiert. Auf Grundlage dieser Annäherungen entsteht unser Konzept für eine erste theoretische und praktische Sondierung zu einer *Care for Theory and Research*.

Zum Stand der Forschung

Seit den 1990er Jahren und verstärkt in den 2010er Jahren wird in der Forschung und Theoriebildung zu Care eine umfängliche Erweiterung des Begriffes sowie der Praktiken des *Sorgens* vorgenommen. Mit dieser Umdeutung reicht der Wirkungsradius von Care heute weit über Pflegearbeit hinaus und entfaltet sich zu einer »Ökologie der Sorge« (Bärtsch et al. 2017), in der menschliche Agierende als Teil eines mit anderen geteilten Systems für das Wohlergehen aller verantwortlich sind – etwa für die Erde oder für die Gleichstellung in sozialen Gefügen. Symptomatisch für dieses Verständnis ist ein einschlägiges Zitat von Bernice Fisher und Joan Tronto von 1990:

On the most general level, we suggest that caring be viewed as a species activity that includes everything that we do to maintain, continue, and repair our ›world‹ so that we can live in it as well as possible. That world includes our bodies, our selves, and our environment, all of which we seek to interweave in a complex, life-sustaining web. (Fisher/Tronto 1990: 40)

Ein solches Verständnis von Care als sehr grundsätzliche Verantwortlichkeit hat zugleich zur Folge, dass deren Delegation in bestimmte Bereiche, z. B. an dafür ausgebildete Personen in der Pflege, zwar weiterhin denkbar, aber letztlich nicht mehr akzeptabel wäre. Es scheint ganz so, als ob Care zu einem unhinterfragten Imperativ geworden ist, der durch den Slogan *Take Care!* regiert. Es entsteht ein sich perpetuierendes Narrativ, mit dem die Forderung nach *Care von Allen für Alles* auf Dauer gestellt wird.

Diese Auslegung von Care lässt sich im Hinblick auf deren Wirkungen an vier theoretischen Strängen und Rahmensetzungen vertiefen, die hier aus dem aktuellen wissenschaftlichen Diskurs zu Care abgeleitet werden:

Auffällig ist (1) eine *Praktifizierung* von Care, die sich in der Aussage, Care sei ein Verb (Shah 2021) manifestiert. Care wird diesbezüglich als Praxis wahrgenommen und angesteuert. Entsprechend kommt es in der Theoriebildung zu Care zu einer Fokussierung auf konkrete Fallbeispiele, von denen eine *Theorie der Praxis* abgeleitet wird. Dies zeigt sich exemplarisch am innovativen und richtungsweisenden Projekt *Breadline* von Daisy Tam (Tam 2024), in dem in Hong Kong über eine App Brot gesammelt und an Personen mit Bedarf verteilt wird. In der wissenschaftlichen Untersuchung werden die Bedingungen und Methoden einer angemessenen Care-Praxis für diese spezielle Aktivität ermittelt, die sich im Abgleich mit den Interessen der Spendenden nach den Bedürfnissen der Spendenempfänger*innen richtet (vgl. Turner/Tam 2022). Anstelle einer nur theoretischen Auseinandersetzung, die im Zuge der Hinwendung zur Praktifizierung tendenziell abgelehnt wird, kommt es mit der Betonung von Praxis mithin zu einer Art *Storytelling zu Care*, in dem sehr konkrete und präzise Situationen und Konstellationen ermittelt und dargelegt werden. Diese Erzählungen *situierter Care*, wie sie genannt werden könnte, sind getragen von einem Glauben an und Wissen um die Handlungsmacht der Care-Praktiker*innen. Sie sind weder den Verhältnissen noch dem Zustand von offizieller und staatlich unterstützter Care-Arbeit ausgeliefert, sondern können sich selbst organisieren, Wünsche artikulieren und Entscheidungen treffen. In diesem Verständnis gleicht Care einer Befähigung zur Selbstermächtigung. Dabei kann allerdings aus dem Blick geraten, dass Care selbst ein Narrativ ist, d. h. eine diskursive Erzeugung, die eine eigene Politik verfolgt.

Das Lancieren einer (2) *Posthumanisierung* von Care² lässt die skizzierte Betonung der menschlichen Handlungsfähigkeit sowie die Fokussierung von Care auf die menschliche Spezies bei Fisher und Tronto im Denkmodell einer mehr-als-nur-menschlichen Sicht auf Care eher brüchig werden. Ausgangspunkt dafür ist der immer wieder in der zeitgenössischen Theoriebildung zu Care herangezogene Zustand der Erde im Kontext des Klimawandels als gefährdetes und gebrochenes Ensemble. Dieser rufe zum einen dazu auf, auch für bisher nicht oder wenig beachtete nichtmenschliche Erscheinungen wie belebte und unbelebte Materie in einem solidarischen Modus Sorge zu tragen. Zum anderen werden diesen Erscheinungen

Care-Aktivitäten zugeschrieben. Das heißt, es ist in diesem Denkmodell nicht mehr möglich, auf die Handlungsmacht, Exklusivität und Autorität des Menschen zu pochen (Puig de la Bellacasa 2017b). Oder anders: Auch vermeintlich unbelebter Materie wird eine eigene Vitalität, Handlungsfähigkeit (vgl. hierzu Barad 2003) und Weltlichkeit, und sogar die Fähigkeit zur Sorge zugestanden. Lisa Henke veranschaulicht dies beispielhaft:

*Der Kompost lasse sich als kollektives Sorgenetzwerk par excellence bestimmen, in dem sich Würmer um den Erhalt des Ökokreislaufs bemühen: »they take care of our waste, they process it so that it becomes food again« (Puig de la Bellacasa 2017a: 10).
Würmer erscheinen in diesem Kontext somit als aktive care givers. (Henke 2021: 3)*

Der desolate Zustand der Erde wird in dieser Perspektive also nicht als Defizit angenommen, sondern als Chance, eine andere Sicht auf Mensch und Welt zu entwickeln, die vom Narrativ eines zwar viel Care-Arbeit verlangenden, aber doch harmonischen multiplen Care-Ensembles getragen ist. Damit wird der Fokus auf eine Kritik an Care als Ordnung und Politik immer schon ausgrenzender und interessengeleiteter Machtgefälle ausgesetzt und durch eine positive Sicht sowie die Hoffnung auf solidarisches Zusammenleben ersetzt (vgl. Jackson 2023: S. 417–433). Die Unterminierung des Menschen als Organisationsfunktion von Sozialität ruft also nicht schlicht dazu auf, anthropozentrische Denkfiguren in einer posthumanen Care zu revidieren. Die De-Anthropozentrisierung wird vielmehr zu einem Narrativ der Weltverbesserung. Der Preis dafür ist, dass Machtbeziehungen in Care-Gefügen ausgeblendet und bis dato mit Care verbundene Aspekte wie Freiheit, Autonomie sowie Entscheidungs- und Handlungsmacht in eine Politik der Gleichstellung als Regime der Relationalität überführt werden. Nun regiert und reguliert die Bezogenheit auf andere die Konfiguration von Sozialität und Individualität. Eine grundlegende Ausrichtung an posthumanen Theorien ist zudem essenzieller Bestandteil der (3) *Ökologisierung* von Care. Sie lässt sich im bereits vorgestellten Narrativ der Care von Allen für Alles beschreiben und ist in den Umgebungen von menschlichen und nichtmenschlichen Agierenden verankert. In dieser ubiquitären Erweiterung von Care wird der Aspekt des *Repairing* betont, mit dem der Erhalt des Bestehenden als Ermöglichung von Nachhaltigkeit der ständigen Erneuerung zur Seite gestellt wird bzw. diese ersetzen soll (zum Verständnis von Care als *repair* vgl. auch Graham/Thrift 2007; Jackson 2014; Mattern 2018). Mit einer solchen ökologisierten Praktifizierung von Care geht zugleich deren Miniaturisierung einher, wenn etwa, wie im *Urban Gardening*, Care-Ökologien in kleinen Gruppen organisiert und umgesetzt werden.³ Die ökologische Care-Arbeit wird dann folgerichtig als Intervention in die derzeit weitverbreiteten Krisen-Narrative eingepflegt. In diesem Verständnis ist Care von der Hoffnung getragen, durch gemeinsames Engagement, das auf Verschiebungen im Denken und Gestalten von Sozialität und Kultur beruht, etwas Grundlegendes verändern zu können.

Die Ökologisierung von Care gründet auf einer Wende in der Theoriebildung zu Care, die zu Beginn der 1990er Jahre mit der (4) *Ethisierung* von Care in der feministischen Forschung einsetzt (Tronto 1993). Ausgehend von einer Kritik an der unbezahlten und wenig wertgeschätzten Care-Arbeit von Frauen (besonders von Müttern), wird statt der Forderung nach Abschaffung dieser Ungerechtigkeit ein Umdenken von Care stark gemacht und der Care-Begriff moduliert sowie modifiziert: Care wird nun als gleichsam alltägliche ethische und damit politische Haltung proklamiert, die von der Einsicht ausgeht, dass Sozialität auf Verletzlichkeit gründet, sodass alle Mitglieder auf Care angewiesen sind. Care wird dabei als interdependent entworfen, womit die tradierten Asymmetrien zwischen Care-Gebenden und Care-Empfangenden aufgelöst werden; jede Position impliziert immer schon die andere. Statt also vor allem weiterhin die Aufhebung der ungleichen Machtverhältnisse in Care-Beziehungen zu fokussieren, wird Care als Win-Win-Situation umdefiniert (Großmaß 2008). Parallel dazu wird eine Care-Ethik als solidarische Sorge der Gesellschaft entwickelt, die sich nicht mehr auf staatlich vermittelte und verbürgte Interessensausgleiche verlässt, sondern individuelle Tätigkeit erfordert. Derart gerät Care zu einer neuen Form demokratischer Re-Organisation, die jenseits von staatlichen Ordnungen von der Zivilgesellschaft getragen ist. Eine Ausbuchstabierung und Differenzierung der Ethisierung von Care wird derzeit durch queere Konzepte vorgenommen, in denen nach Formen von Care-Gemeinschaften jenseits von biologischen Verwandtschaftsverhältnissen, der Organisationsform Kleinfamilie oder anderen normalisierten Bindungs- und Organisationsformen gesucht wird (Seeck 2021; The Care Collective 2020). Die ethisierte Care wird zu einer Methode des »other worlding« und »thinking differently«, wie es im zeitgenössischen Diskurs gemeinhin genannt wird, d. h. sie ist nobilitiert als eine Weise der Weltveränderung und -verbesserung. Diese *spekulative Care*, so der hier vorgeschlagene Arbeitsbegriff, entspricht einer Politik des Umdenkens, die nicht nur für Denken und Handeln befreiend ist, sondern zugleich ungewollt neue Normierungen und Hierarchisierungen produziert.⁴ Denn mit der Erweiterung von Diversität sind die Beziehungen und Hierarchien untereinander noch nicht geklärt und geregelt. Somit steht, und das ist entscheidend, infrage, wie in einer selbstorganisierten, demokratisierten Care mit Konflikten und Machtkämpfen umgegangen wird. Daraus entsteht die Notwendigkeit einer Sorge für die konkreten Praktiken einer ethisierten Care, die – entgegen der Machtkritik ausblendenden Posthumanisierung von Care – einer kritischen Analyse im Hinblick auf Machtgefälle sowie Ein- und Ausgrenzungen zu unterziehen sind.

Care Lab Seminar. Performing Care

Neben der theoretisch-wissenschaftlichen Forschung wird im *Care Research Lab* zudem praktische Forschung unternommen. Paradigmatisch ist das *Care Lab Seminar*, das als Methode sorgender Lehre sowie der Lehre zu Care und ihrer Kritik seit dem Sommersemester

2022 von Martina Leeker und Konstanze Schütze entwickelt und jedes Semester gemeinsam durchgeführt wird. Das Seminar wurde für den universitären Kontext konzipiert und bisher ausschließlich in diesem erprobt; Anwendungen in anderen Kontexten sind aber durchaus denk- und machbar. Das *Care Lab Seminar* findet an zwei Wochenenden je ganztätig statt. Im Verlauf des Seminars werden Elemente für eine Improvisation der Studierenden zu Care erarbeitet, die am Ende der Veranstaltung aufgeführt wird. In den performativen Settings werden beispielsweise (1) performative Präsentationen von Texten aus der aktuellen Forschung zu Care oder (2) szenische Inszenierungen von Care-Verhalten entwickelt sowie (3) Erfahrungen zur Konstitution von Care in performativen Übungen ermöglicht. In der Übung *Radical Thoughts* werden etwa in kürzesten Handy-Filmen (TikTok-Format) zugespitzte Thesen und Motti zu Care als Spiel- oder Sprechszene dargestellt, die der Lektüre von Texten aus der zeitgenössischen Forschung entstammen. Für die Übung *Sharing Care Stories* bringen die Teilnehmenden eigene Care-Objekte mit, zu denen sie eine Care-Story erzählen. Dabei wird das Persönliche zugleich zu einem kollektiven Material, indem die persönlichen Stories geteilt werden, d. h. sie können von anderen Mitspielenden performt werden. Da diese Übung auf Fragilität und Vulnerabilität beruht, erfordert sie eine Atmosphäre des Vertrauens und der Stille. In *Walk in Space* gehen die Teilnehmer*innen selbstorganisiert und in geteilter Verantwortung durch den Raum, um gleichsam als ein Körper verschiedene Aufgaben zu lösen. Dazu gehört beispielsweise, dass sich alle zusammen ohne Absprachen in der gleichen Geschwindigkeit durch den Raum bewegen oder den Raum mit den eigenen Körpern gleichmäßig auslasten, so dass keine Löcher im Raum entstehen. Anhand dieser Übungen und Settings sollen im Seminar die Ambivalenzen von Care erfahrbar gemacht und gerade diese in ihrem Potenzial für eine *Care Education* ausgewertet werden, die auf eine valide Eigenverantwortlichkeit setzt. Das Seminar mündet schließlich in einem sogenannten *Book of Care*, in dem die Teilnehmer*innen eigenverantwortlich ihre Erkenntnisse zu und Entwicklungen im Umgang mit Care notieren und reflektieren.

Auswertung: Kulturtechnik, Ausgleichs-Apparat, Medium

Aus der eigenen, soeben beschriebenen theoretischen und praktischen Forschung leiten wir erste Thesen zu Care ab. Sie bilden zugleich die Grundlage für die Orientierung unserer künftigen Forschung. Die Ergebnisse werden im Folgenden mit einem Fokus auf ihre theoretische Erfassung dargelegt und verzichten auf eine exemplarische Veranschaulichung.

Zum Stand der Forschung. Care als Kulturtechnik und Ausgleichs-Apparat

Der oben dargelegte Stand der praktischen Forschung sowie der Theoriebildung zu Care ist einer kritischen Analyse zu unterziehen, denn es kommt ob der sich andeutenden Regierungsweise des Narrativs zu *Care von Allen für Alles* der Verdacht auf, dass Care weniger eine

historisch invariante, ›naturegebene‹ Praxis und menschliche Fähigkeit ist, die zum Wohle von Sozialität durchgeführt und eingesetzt wird. Vielmehr könnte – und müsste – sie als eine *kulturbildende* Technik und Praxis sowie als eine medientechnologisch bedingte Erfindung rekonstruiert werden. Mithin stünde es an, eine Demystifizierung von Care vorzunehmen, um ihre Konstitution sowie ihre Wirkungen und Regierungsformen genauer zu ermitteln.

Unsere These ist, dass Care als Kulturtechnik (vgl. Maye 2010) untersucht werden sollte. Inwiefern diese Sicht möglich ist, kann durch eine nähere Bestimmung ausgehend von der Sicht auf Kulturtechniken in der Akteur-Netzwerk-Theorie geklärt werden (ebd.: 125–128). Kulturtechniken werden in dieser Perspektive als »rekursive Operationsketten« (ebd.: 124) zwischen unterschiedlichen Bestandteilen betrachtet und ausbuchstabiert, die miteinander vernetzt sind und sich erst in ihrer wechselseitigen Interaktion konstituieren.⁵ Care kommt so in den Blick als Gefüge von u. a. Praktiken und Körpertechniken des Pflegens, Techniken sowie Maschinen der Pflege, Medien und Praktiken des Umgangs mit ihnen, Dingen sowie menschlichen Agierenden in sozialen Funktionen und Rollen von Care, Diskursen/Texten zu Care, Vorschriften zu Care, Ordnungen von Verhalten und Handlungen, operative Verfahren zum Umgang mit Dingen und Symbolen (Krämer/Bredenkamp 2003), z. B. im Rahmen der Organisation und Verwaltung von Care. Das heißt, Care wird nicht als anthropologische Konstante oder als zwischenmenschliche Notwendigkeit gesehen, sondern vielmehr als eine Technik der Kulturbildung. Als solche steht sie ein für die Bildung von Sozialität durch eine ausgleichende Organisation von Verletzlichkeit und Fragilität, Krisen sowie Asymmetrien.

Care als *Kulturtechnik* wird schließlich vor dem Hintergrund einer kulturellen Notwendigkeit selbst operativ. Denn aus Narrativen zur Verletzlichkeit und Zerbrechlichkeit der menschlichen Existenz sowie des Humanismus entstehen die gleichsam dunklen Seiten dieser Existenz. Neben dem Bezug auf die Sterblichkeit des Menschen wäre etwa an Horror-Geschichten aus dem Gemeinwesen oder an Narrative zu Ängsten, Geistern oder anderen Bedrohungen zu denken und in weiterer Forschung zu rekonstruieren, die die regelrecht antihumanistische Grundlage von Existenz und Sozialität bilden. Diese dunkle Seite macht Care existentiell notwendig, um die generierten Ungleichheiten, Bedürfnisse und Gefahren zu organisieren und möglichst ruhigzustellen. Darüber hinaus ist die menschliche Sozialität mit der Idee, der Tatsache sowie dem Narrativ konfrontiert, dass alle Menschen sowie die Umgebungen, in denen sie agieren, irgendwann einmal Pflege brauchen, was eine nicht aufzulösende Ungleichheit der Gesellschaft schafft. In dieser Sichtweise wird Care als Apparat für eine Ökonomie des Handelns für einen sozialen und politischen Ausgleich sichtbar. Diese Vorstellung von Care als *Ausgleichs-Apparat* bringt Konzepte, Praktiken und Diskurse von Care ein und garantiert ökonomische und soziale Produktivität innerhalb eines instabilen, aber funktionalen sozialen Abkommens als einer Ordnung des Ausgleichs divergierender Kräfte und Bedürfnisse. Care

erscheint als offener Signifikant für die Suche nach Modi von sozio-politischen und epistemologischen Gleichgewichten vor und in Krisensituationen.

Dieser Ansatz hilft zu verstehen, dass es a priori keine besseren oder guten Formen von Care gibt. Nachteilige Ausprägungen von Care zu beheben, erfordert vielmehr zunächst ein präzises Verständnis der Bedingungen, Notwendigkeiten und generativen Kraft von Care für die Formung und Organisation von Kultur und Sozialität. Jede Form von Care ist Teil einer Ausprägung eines Ausgleichs-Apparat und erhält darin ihre Notwendigkeit und ihre Rolle. Dabei ist die Ausgestaltung der Kulturtechnik Care und ihres Apparates veränderlich, da etwa die Herstellung des angestrebten Gleichgewichts historisch von Situationen technologischer, gesellschaftlicher oder ökologischer Krisen abhängt. Das je entstehende kulturtechnische Care-Gefüge wird auch von den technischen Bedingungen generiert, die es ausführt, und wirkt umgekehrt auf diese zurück. Zugleich ist von Momenten des Umbruchs auszugehen, wenn die historisch gerahmten und generierten Ordnungen von Care versagen, sich sperren, und die Logiken des Care-Apparats unwirksam werden lassen.

Vor diesem Hintergrund wären die derzeit unternommene und wirksame Erzeugung von Care in der hier skizzierten Theoriebildung sowie die dargelegte Ausgestaltung von Care-Praktiken als Regierungsform und Ausgleichs-Apparat zu analysieren, wozu an dieser Stelle erste Vermutungen angestellt werden. So könnte die Praktifizierung von Care als eine Bedingung dafür gesehen werden, eine Analyse von und Kritik an den institutionalisierten, oftmals dysfunktionalen Formen von Care zu erzwingen. Die Care von Allen für Alles, die einer Reformulierung von Demokratie zu Care als Lebensform entspricht, könnte somit Teil einer Politik der *Ent-Sorgung* staatlicher Maßnahmen sein, indem die Verantwortung für Care auf die Zivilgesellschaft übergeht. Diese wäre in ihren Care-Aktivitäten zu regulieren, um ein Gleichgewicht von Care herzustellen. Dazu ist die Ausweitung von Care als geteilte Verantwortung sowie als Care-Ökologie hilfreich, weil mit ihr immer neue Bereiche für Care erschlossen werden, die Lücken füllen könnten, wenn ein Moment des institutionellen Ausgleiches wegfällt. Die Arbeit an der skizzierten *spekulativen* Care, die hier anhand der Forschung aus queerefeministischer Perspektive beschrieben wurde, könnte diese Entfesselung fördern, weil sie ein Denken und Handeln jenseits von Normierungen unterstützt. Schließlich wäre es möglich, dass die Ethisierung von Care eine Form der Selbstregierung ist, die mit einer Art *Gehorsam zur Verantwortlichkeit* an die Stelle staatlicher Kontroll- und Regulierungsmechanismen tritt. Diese Selbst-/Verpflichtung schmackhaft zu machen und mit dem Versprechen auf Handlungsmacht zu verbinden, könnte eine Funktion des Storytellings in der Realität praktifizierter Care sein. Die eingangs vorgestellten Merkmale aus der Theoriebildung zu zeitgenössischen Diskursen um Care könnten mithin kongenial zusammenspielen, um in der aktuellen Lage multipler Krisen ein Care-Gleichgewicht herzustellen.

Care Lab Seminar: Care als Medium

In diesem Kontext wird nun auch eine Revision der Übungen im *Care Lab Seminar* nötig. Die Übungen scheinen das Narrativ von *Care als Lebensform* – im Sinne einer Care von Allen für Alles – zu bestätigen und zu trainieren. Da es sich dabei allerdings um einen historisch bedingten Diskurs zu Care handelt, kann die Auswertung nicht bei diesem Ergebnis stehen bleiben. Es bleibt vielmehr darüber hinaus zu fragen, ob die Übungen einen weiteren, eigenen Aspekt in die Erforschung von Care einbringen. Unsere These ist, dass mit den Übungen des *Care Lab Seminars* Care selbst als *performatives Medium*⁶ lesbar wird, das als solches im Vollzug von Care eigene Ordnungen und Regime von Sozialität erzeugt. Im Fokus steht dabei die unhintergehbare Ambivalenz von Care. Diese zeigt sich auf verschiedenen Ebenen in den einzelnen Übungen:

Die Aufgabe *Walking in Space* zeigt Care in der Aufforderung, *keine Löcher im Raum zu lassen*, und in der Herausforderung, als *ein Körper* zu agieren, als ein Wechselspiel von Geben und Nehmen, Führen und Anpassen, Vorschlagen und Folgen, Aufgeben und Einbringen. Es wird deutlich, dass die Funktionen von Care-Gebenden und Care-Empfangenden untrennbar sind. Jede Position hat beide Seiten. Für die Teilnehmer*innen kann das ständige Aufeinandertreffen von Initiative und Zurücktreten Frustration als eine ambigue Befindlichkeit von Care auslösen. Dies kann einerseits die Kraft eines entschlossenen *Trotzdem* erzeugen, d. h. den Ehrgeiz, es immer wieder zu versuchen, und weiterzumachen. Gleichzeitig verweist der Modus der Frustration auf die Politik von Care. Denn als Kulturtechnik und Apparat einer Ökonomie, mit der ein Gleichgewicht von Care-Deals hergestellt werden soll, führt sie zu einer Ermüdung des Handelns und Kämpfens. Diese Ermüdung bewirkt eine Stagnation eines gewonnenen gesellschaftlichen Gleichgewichts, so dass eine recht stabile Gestaltung von Sozialität und eine vermeintlich verlässliche Regulierung sowie Domestizierung der antihumanistischen Bedingung erreicht werden könnte. Der Preis für den schwachen und prekären sozialen ›Frieden‹ und die Befriedung der antihumanistischen Existenz ist die Reduktion von Handlungs- und Widerstandskraft innerhalb der Politiken von Care.

Beim *Sharing Care Stories* ist von Interesse, dass und inwiefern, Vertrauen ein wesentlicher Bestandteil von Care ist. Denn die Personen, die ihre Geschichte teilen, trauen damit den anderen Mitmachenden zu, dass diese die Verletzlichkeit nicht ausnutzen. Diejenigen, die die Geschichte übernehmen, müssen sich des Vertrauens als wert erweisen und den Mut aufbringen, mit Fragilem und Persönlichen verantwortungsvoll umzugehen. Für eine Care-Theorie zeigt dieser Aspekt der Übung, dass Care auf Vertrauen basieren muss, um den Status quo des Misstrauens in der Sozialität zu regulieren und zu kontrollieren. Um es in einem Slogan zusammenzufassen: *Care braucht Vertrauen und Vertrauen braucht Care*. Die Care-Stories im *Care Lab Seminar* sind oft mit Verlusterfahrungen verbunden. Das Wiederholen, Einstudieren und Gestalten der Care-Stories, die für das Performen und Teilen in der Probe nötig

sind, bringt die Person in einen Abstand zu ihrer Erinnerung. Diese erneute Begegnung (vielleicht auch heilende Erfahrung) ist nicht an ein psychologisches und therapeutisches Setting und Effekte gebunden, sondern an eine pragmatische Ebene formalisierter und ritualisierter Übungen geknüpft. Der ästhetische Prozess ermöglicht Distanzierung und Formung als Modus des *repair*. Es zeigt sich: Care als Medium ist ambivalent, anspruchsvoll und erfordert harte Arbeit, die vielfach mit dem Verzicht auf Privilegien verbunden ist. Care basiert immer auf ungleichen Beziehungen zwischen Care-Gebenden und Care-Empfangenden. Auch die oft proklamierte Selbstsorge ist höchst ambivalent. Sie ist ein Bedürfnis nach individuellem Wohlbefinden und beeinträchtigt gleichzeitig sehr konkret die Ressourcen anderer. Es gibt kein ausgewogenes und angemessenes Gleichgewicht zwischen der Selbstsorge und der Verantwortung für andere. Care scheint zugleich notwendig und unverzichtbar, was sich in Slogans fassen lässt wie: *Es gibt keine gute Art von Care! Care ist ein Gift, das man vorsichtig und nur in kleinen Dosen verwenden sollte!* Ob dieser ambivalenten Konstitution kann man Care nicht entkommen und wird in ihre Eskalationen hineingezogen.

Weiterführungen und Vertiefungen, Digital Care

Abschließend sind weiterführende Forschungsfragen zu skizzieren. Sie beziehen sich auf eine Vertiefung der Forschung zu Care als Kulturtechnik, zu Care als Medium (praktischer Umgang im *Care Lab Seminar*) sowie – perspektiv als auszuarbeitende Thematik – zur medientechnischen Konstitution von Care. Ziel ist es, eine Grundlage zu bilden, um Care-Stories *anders* (oder nicht immer so weiter) zu erzählen und darüber hinaus *andere* Care-Stories zu finden, die sich (dennoch) erzählen lassen.

Care als Kulturtechnik und Ausgleichs-Apparat: Historische Settings, Fallbeispiele

Es wurde sehr deutlich, dass Care als komplexes Gefüge einer Kulturtechnik nicht einfach besser oder schlechter gestaltet werden kann. Vielmehr zeigte die erste Analyse des Forschungsstandes, dass die Gefüge von Care, die derzeit entstehen, eine eigene Regierungsweise bilden, an denen auch die widerständige und interventionistische Theorie aus den *queer studies* zu Care teilhat. Weitere Forschung wird nötig sein, um eine *Geschichte von Care als Kulturtechnik* zu schreiben, in der historische Gefüge und Ausprägungen nachvollzogen werden. Ein Forschungsaspekt wird dabei sein, zu verfolgen, wie und mit welchen Wirkungen Narrative bezogen etwa auf Machtgefälle, Vulnerabilität oder die unterschiedlichen Positionen sowie Rollen von und in Care erzeugt, praktiziert, stabilisiert und verändert werden. Ein weiterer Aspekt wäre die Erkundung einer Geschichte der Untiefen des Humanismus, nämlich des Schreckens und des Horrors, die gegebenenfalls eine Quelle ist, um Care als existenziell notwendig erscheinen zu lassen.

Care als Medium

Im Fokus für die weitere Arbeit steht die Frage, ob die These von *Care als eigenes Medium* aufrechterhalten werden kann. Denn damit würde zum einen auch gesagt, dass Care gleichsam über eine tendenziell ahistorische Seite verfügt, die jenseits der jeweiligen Ausprägungen und Wirkungen von Care als Kulturtechnik systematisch existent und wirksam ist. Wie ist das Zusammenspiel von Care als Medium und Care als Kulturtechnik zu beschreiben und auszuwerten? Zum anderen steht die Frage, wie Care als Medium mit einer gewissen Eigenmächtigkeit von Sorgenden und Sorge-Empfangenden praktiziert und theoretisiert werden kann. Oder anders: Könnte man Care tendenziell gegen Care selbst einsetzen im Sinne einer *Care for Care*? Entscheidend ist dabei, ob und wie man sich die Ambivalenz von Care dafür zunutze machen kann – eine Ambivalenz, die zwischen Handlungsmacht und Handlungslähmung, zwischen Wut und Lust, zwischen Wohltun und Toxisch-Sein, zwischen Machtgefällen und Gleichstellungen changiert. Gerade dieses Changieren entspricht der Regierungsweise von Care, denn sie bindet die Sorgenden an Care, indem sie immer auch Hoffnung macht und Besserung verspricht. Im Ringen um Letztere wird eine Kraft freigesetzt, die gegebenenfalls für eine eigentätige und eigenwillige Nutzung von Care durch menschliche Agierende fruchtbar gemacht werden könnte. Dann könnte Care als Medium gegen die Gefüge von Care als Kulturtechnik in Stellung gebracht werden.

Digital Care. Was ist eine ›aufgeklärte‹ Care for Technology?

Für unsere weitere Theoriebildung und -reflexion zu Care ist deren Bezug zu digitalen Kulturen wichtig. Dabei ist ein besonderer Spagat zu erbringen: Es ist (1) nötig, die digitale Bedingtheit von Care zu klären, um, davon ausgehend, (2) ›aufgeklärte‹ Praktiken einer *digital Care*, d. h. einer Care in den technologischen Bedingungen digitaler Kulturen, zu entwickeln. Wir sehen (1) eine Forschungslücke bei einer allgemeinen Mediengeschichte von Care, die nach den technologischen Bedingungen ihrer Ausgestaltung fragt. Ein Themenkomplex, der dabei vertieft werden soll, ist die *Mediengeschichte der Kulturtechnik Care*. In dieser soll an historischen und aktuellen Fallbeispielen untersucht werden, welche Ausprägung sie unter welchen techno-epistemologischen Bedingungen erhält, welche Wirkungen sie hat und welche Regierungsweise sie generiert. Für unseren Forschungsbereich (2) *Care for Technology* geht es um eine Sorge für Technologie, die z. B. da unabdingbar wird, wo Technologie Sorge für menschliche Agierende übernimmt. In diesem Kontext möchten wir untersuchen, wie Care-Technologien konkrete Care-Praktiken präfigurieren und ausgestalten. Zudem interessiert uns, in welcher Beziehung Diskurse zu Gestaltungsweisen von Technologie und Medien, die auf Care beruhen, sowie zu Umgangsformen mit diesen zu technologischen Bedingungen stehen. Denn wir gehen davon aus, dass *Care for Technology* nur dann technoide Regierungsweisen unterlaufen und so in unserem Verständnis gelingen kann, wenn sie ihre eigene tech-

nologische Konstitution im Blick hat. Für die Frage nach den ›aufgeklärten‹ Praktiken einer *digital Care*, d. h. einer von den techno-epistemologischen Bedingungen digitaler Kulturen konfigurierten Care, möchten wir (3) unsere Arbeit auf die Forschung zu Theorien, Methoden und Praktiken von Care für und in technischen Infrastrukturen ausweiten.⁷ Im Fokus steht für uns dabei ein interdisziplinärer Austausch zwischen kulturwissenschaftlicher Forschung, Informatik und Kunst.

Ausblick: Global Care Education

Vor dem Hintergrund der Globalität digitaler Kulturen wird die weitere Forschung ausgehend von den geschilderten Analysen zum Diskurs zu Care und ihrer kulturtechnischen Konstitution sowie zu den entwickelten Formen sorgender Lehre – u. a. im Rahmen einer internationalen Kooperation im *Global Care Lab* (GCL)⁸ – zu einer (*Digital*) *Global Care Education* geführt. Von Seiten des *Care Research Lab* bündelt ein *Digital Live Action Care Play*, das in Zukunft und an anderen Stellen detaillierter vorgestellt werden wird, kritische Analysen, Lehr-/Lernformate und Forschungsergebnisse des Projektes.⁹

How to care for Global Care?

Care findet in digitalen Kulturen in technologischen Bedingungen statt, die auch eine Globalisierung von Care z. B. in internationalen Kooperationen mit sich bringen. Die problematische Konstitution von Care, die anhand ihrer Wirkungen als Medium und Regime sowie als Kulturtechnik herausgearbeitet wurde, zeigt sich in einer besonderen Weise für eine global verstandene Care. Denn gerade der Appell an eine geteilte globale Aufgabe würde nicht nur spezifische Reflexionen kolonialer Kontinuitäten erfordern. Sorgende Praktiken müssten zugleich als Regierungsweisen und Bedingtheiten in ihrer Widersprüchlichkeit als Ausgangspunkt für ein paradoxes und ungleiches gemeinsames Handeln in digitalen Netzwerken in den Blick genommen werden. Trotz relativer Unmöglichkeit scheint es gleichwohl im Kontext digitaler Kulturen mehr als notwendig, die kritisch-reflexive Untersuchung gerade mit diesen theoretischen Perspektivierungen auszuweiten. Dies bildet die Grundlage für eine Global Care Education, die Potenziale von Care aus ihrer dilemmatischen Konstitution, etwa zwischen Geben und Nehmen, Verlieren und Empfangen sowie aus dem produktiven Streit ableitet. Der Vorschlag ist deshalb, für die Global Care Education ausgehend von den hier unternommenen kritischen Analysen auf den Begriff von *Care als Lebensform* zurückzugreifen. So könnte nämlich zum einen die theoretisch-wissenschaftliche und praktisch-performative Forschung von einer *Care for Theory* oder *Care-Kritik* gerahmt werden. Zum anderen würde Care nicht erst in Krisen einsetzen, sondern diese Krisen vielmehr als allgemeine Lebenshaltung und umfängliche Verantwortung (*Everyday Care*) zu verhindern suchen. Eine solche Global Care Education findet sich in der universitären Lehre sowie in der Zivilgesellschaft

und manifestiert sich in Projekten wie z. B. *Care for Digital Harm* von Nishant Shah, oder im schon erwähnten Projekt *Bread Line* von Daisy Tam. Wir möchten sie in unserer zukünftigen Forschung mit Blick auf ihre Praktiken weiter entwickeln und ihre Kritik theoretisch vorantreiben.

Digital Live Action Care Play (DLACP)

Das *Care Research Lab* wird perspektivisch mit einem *Digital Live Action Care Play* (DLACP) zur Global Care Education beitragen. Es geht um ein Onlinespiel, das über Spielverläufe dazu einlädt, die Ambivalenzen und kulturtechnischen Effekte sowie die Potenziale von Care durch interaktive und performative Aufgaben gemeinsam zu erforschen. Ausgangspunkt ist die Verbindung von Theorie und künstlerischer Praxis für Verhandlungen zum Zwecke einer gemeinsamen Verständigung. Einen Fokus bilden dabei z. B. die schon vorgestellten Übungen aus dem *Care Lab Seminar*. Sie sollen auf eine zu erforschende digitale Weise als Grundlage für das Trainieren, Aushalten und Wertschätzen der dilemmatischen und ambivalenten Konstitution von Care ins Play übernommen werden. Ein weiterer Fokus des Spiels liegt auf den hier geschilderten Erkenntnissen zu Care als Kulturtechnik, Ausgleichs-Apparat und Medium. Es steht im Rahmen der Forschung zur praktischen Umsetzung des Play in Frage, in welchen spielerischen und performativen Formaten diese Konstitution anschaulich und erfahrbar werden könnte. Diese Vermittlung ist umso wichtiger, als in unseren Forschungen deutlich wurde, dass dysfunktionale Care-Praktiken nicht einfach durch bessere ersetzt werden können, da beide immer Teil eines größeren und komplexen Care-Gefüges sind. Es ist also eine dezidierte *Care for Care* als komplexe Kritik notwendig, um dem zeitgenössischen Narrativ der Care von Allen für Alles zu begegnen. Erst auf dieser Grundlage können die Teilnehmenden angeregt werden, Denk- und Handlungsweisen zu entwickeln, die bestehende soziale und technologische Infrastrukturen hinterfragen und gegebenenfalls alternative Praktiken ermitteln sowie diese in performativen Tests durchdenken und diskutieren. Schließlich wird eine kollaborative Sammlung der erspielten Thesen, Szenen, Fragen und Widersprüche zum einen die Handlungsräume der Einzelnen erweitern und zum anderen Reflexion und Praxis von *Care for Care* bezogen auf Sozialität ermöglichen.

Die Global Care Education findet mithin zum Zwecke eines gleichsam *allgemeinen Care-Trainings* spielerisch statt und begibt sich gleichzeitig in die kritische Reflexion der *Care/Non-Care* Konstitution ihrer (digitalen) Umwelten. Somit schließt sich der Kreis der anstehenden Forschung des *Care Research Lab* zur Care for Technology.

Anmerkungen

- 1 Beim *Care Research Lab* handelt es sich um ein fortlaufendes Lehr-/Forschungsprojekt, das sich dem Themenfeld Care in Theorie und Praxis aus verschiedenen disziplinären Perspektiven widmet. Im Projekt wird der Diskurs um eine Care-Kritik in kollaborativen Settings, darunter in der universitären Lehre, untersucht und diskutiert. Online: <https://kunst.uni-koeln.de/carelab>; <https://kunst.uni-koeln.de/careresearchlab> [02.10.2024]
- 2 Vgl. zu diesem Merkmal Puig de la Bellacasa 2017a.
- 3 Ein Beispiel hierfür ist das Projekt *Doing Things with Stories* von Nishant Shah. Online: <https://www.artez.nl/en/research/projects/doing-things-with-stories> [02.10.2024]
- 4 Zum Umgang mit Machtbeziehungen im Kontext des derzeit aktuellen Diskurses zu *Entanglement* als Sozialität der Relationen vgl. Giraud 2019.
- 5 Das heißt auch, dass Kulturtechniken nicht nur bezogen sind auf die Medien Schrift, Zahl und Bild sowie deren Anwendungen in Operationen des Schreibens, Rechnens und Malens. Vielmehr stehen Gefüge im Fokus, die als solches eine Kulturtechnik bilden.
- 6 Der Begriff kann in der Forschung von Sybille Krämer zu einer performativen Medientheorie kontextualisiert werden (vgl. Krämer 2004). Dabei ist zu verdeutlichen, dass die Verbindung von Medialität und Performativität eine Volte in der zeitgenössischen Medienwissenschaft ist, die vor dem Hintergrund ihres Bezugs zu den technologischen Bedingungen und deren Entfesselung von technischen Handlungsmächten historisch und kritisch zu rekonstruieren ist (siehe dazu Leeker 2017).
- 7 Richtungweisend ist hierfür die Forschung zu *Critical Data Structures* von Steven Jackson. Sie online: <https://infosci.cornell.edu/content/jackson>, <https://sjackson.infosci.cornell.edu/> [02.10.2024].
- 8 Beim *Global Care Lab* (GCL), das 2023 zusammen mit Nishant Shah von Martina Leeker und Konstanze Schütze an der Universität zu Köln initiiert wurde, geht es um eine internationale Lehr- und Forschungs-Kooperation zwischen der Universität zu Köln (Kunst und Kunsttheorie, Martina Leeker), der PH Karlsruhe (Konstanze Schütze, Lehrstuhl für ästhetische Bildung und Kunstvermittlung) und der Chinese University of Hong Kong (School of Communication and Journalism, Nishant Shah). Seither wurden gemeinsam verschiedene Fellowships, Lehraufträge und Workshops organisiert. Ein Beispiel ist das *Care Lab 2024* in Hong Kong im Rahmen eines Fellowships von Leeker und Schütze. Siehe online: <https://digitalnarratives.com.cuhk.edu.hk/events/whats-on/care-as-digital-authorship-negotiation-performance-presentation> [02.10.2024].
- 9 Dies geschieht u. a. auf der entstehenden Website des *Care Research Lab*. Online: <https://kunst.uni-koeln.de/carelab> und <https://kunst.uni-koeln.de/careresearchlab> [02.10.2024]

Referenzen

- Barad, Karen (2003): Posthumanist Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. In: *Signs*, 28. Jg, Heft 3, S. 801–31.
- Bärtsch, Tobias/ Drognitz, Daniel/ Eschenmoser, Sarah/ Grieder, Michael/ Hanselmann, Adrian/ Kamber, Alexander/ Rauch, Anna-Pia Rauch et al. (Hrsg.) (2017). *Ökologien der Sorge*. Wien: Transversal Texts. Online: <https://transversal.at/media/pdf/oekologiendersorge.pdf> [06.10.2014]
- Fisher, Bernice/ Tronto, Joan C. (1990). Toward a Feminist Theory of Care. In: Abel, Emily K./ Nelson, Margaret K. (Hrsg.): *Circles of Care. Work and Identity in Women's Lives*. New York: State University of New York Press, S. 36–54.
- Giraud, Eva H. (2019): *What Comes after Entanglement? Activism, Anthropocentrism, and an Ethics of Exclusion*. Durham, NC: Duke University Press.
- Graham, Stephen/ Thrift, Nigel (2007): Out of Order. Understanding Repair and Maintenance. In: *Theory, Culture & Society*, 24. Jg, Heft 3, S. 1–25.

- Großmaß, Ruth (2008). *Gerechtigkeit und Fürsorge. Das Problem von Gleichheit und Differenz in der Ethik*. Vortrag im Rahmen von »Gender | Trauma | Sucht – Internationales Symposium« am 17.05.2008, Alice Salomon Hochschule Berlin.
- Henke, Lisa A. (2021): Grenzen der Sorge. In: Blättel-Mink, Birgit (Hrsg.): *Gesellschaft unter Spannung. Verhandlungen des 40. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie 2020*. Online: https://publikationen.sozioogie.de/index.php/kongressband_2020/article/view/1424/1683 [06.10.2024].
- Jackson, Steven J. (2014): Rethinking repair. In Gillespie, Tarleton/ Boczkowski, Pablo J./ Foot, Kristen A. (Hrsg.): *Media Technologies. Essays on Communication, Materiality, and Society*. Cambridge: MIT Press, S. 221–240. =online. <https://raley.english.ucsb.edu/wp-content/Engl800/Jackson-rethinking-repair.pdf> [06.10.2024]
- Jackson, Steven J. (2023): Ordinary Hope. In: Tacchetti, Maddalena/ Papadopoulou, Dimitris/ Puig de la Bellacasa, María (Hrsg.): *Ecological Reparation. Repair, Remediation and Resurgence in Social and Environmental Conflict*. Bristol: Bristol University Press. S. 417–433
- Krämer, Sybille/ Bredekamp, Horst (2003): *Kultur, Technik, Kulturtechnik*. In: Dies. (Hrsg.): *Bild, Schrift, Zahl*, München: Fink, S. 12–22.
- Leeker, Martina (2017): Performing (the) digital. Positions of critique in digital cultures. In: Leeker, Martina/ Schipper, Imanuel/ Beyes, Timon (Hrsg.): *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Bielefeld: transcript, S. 21–59. Online: <https://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3355-9/performing-the-digital/> [06.10.2024]
- Mattern, Shannon (2018): Maintenance and Care. In: *Places*. Online: <https://placesjournal.org/article/maintenance-and-care/?cn-reloaded=1> [09.09.2024].
- Maye, Harun (2010): Was ist eine Kulturtechnik? In: *ZMK Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung*, 1. Jg, Heft 1, S. 121–135.
- Puig de la Bellacasa, María (2017a): *Matters of Care. Speculative Ethics in More Than Human Worlds*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Puig de la Bellacasa, María (2017b): Ein Gefüge vernachlässigter ›Dinge‹. In: Bärtsch, Tobias et al. (Hrsg.): *Ökologien der Sorge*. Wien: Transversal Texts, S. 137–188.
- Seeck, Francis (2021): Care trans_ormieren. Eine ethnographische Studie zu trans und nicht-binärer Sorgearbeit. Bielefeld: transcript. Online: <https://www.transcript-verlag.de/media/pdf/5d/e5/03/oa9783839458358mU9Mfeqlo5bbY.pdf> [06.10.2024]
- Shah, Nishant (2021): Fürsorge als Waffe. In: Heinrich Böll Stiftung. *Schriften zu Bildung und Kultur*, Band 15, Theater und Macht. Beobachtungen am Übergang. Online: <https://heimatkunde.boell.de/de/2021/05/11/fuersorge-als-waffe> [06.10.2024].
- Tam, Daisy (2024): What is Breadline? In: *Medium*. Online: <https://medium.com/breadline/what-is-breadline-674974e73229> [06.10.2024].
- The Care Collective (Andreas Chatzidakis, Andreas/ Hakim, Jamie/ Littler, Jo / Rottenberg, Catherine/ Segal, Lynne) (2020): *The Care Manifesto. The Politics of Interdependence*. London and New York: Verso.
- Tronto, Joan C. (1993): *Moral Boundaries. A political argument for an ethic of care*. New York/ London: Routledge
- Turner, Bethaney/ Tam, Daisy (2022): Moving from Risky to Response-able Care. In: *Antipode*, 54. Jg, Heft 3, S. 914–933. Online: <https://hkfoodworks.com/wp-content/uploads/2022/08/Turner-Tam-2022-Moving-from-Risky-to-Responsible-Care.pdf> [06.10.2024].

>Like< Me a Story

Media Objects and the New Conditions of Digital Authorship

Nishant Shah

I recently learned that there are tutorials on how to like, unlike and re-like the most recent pictures on social media in order to fool the algorithm and escape the scrutiny of notifications. And it all happened because I was dragged into the dramedy of a >deep like< (Halinan/Brubaker 2021: 1558) on a student messaging group that I follow. So, this is what happened. Person X had accidentally liked a six-month-old photo on the Instagram feed of Person Y. Persons X and Y had been romantically involved for a brief period but had been splitsville for a while. But then, on a random Thursday at 3 a.m., while cyber-stalking the ex, Person X had accidentally liked a picture, and all hell had broken loose. In an act of desperation, Person X started asking for help from other people in the group on how to undo this like. By 3:12, my phone was blowing up with more than 50 messages from people frantically sending advice on how to bury the deep like. Friends were offering to like more and more pictures of Person Y to bury the deep like notifications. People were sharing links on how to hide an accidental like. There were tutorials on how to like, unlike and re-like the most recent pic, thus fooling the algorithms into shifting notifications of engagement. It took about 22 minutes of high energy messaging until somebody suggested deleting the account, changing their hair colour and moving to another school.

Shaken out of sleep and baffled at the reactions to accidentally liking something old on somebody's social media stream, I decided to try and figure out what exactly the big deal was. I casually asked the young people in my team, and I got a 40-minute lecture on the cringe value, embarrassment and verified stalker status (Stoicesu 2019) that would be endowed upon the deep-liker. When I tried to ask why it is a problem for someone to look at somebody's old posts, one of the young pedagogues said that they were questioning not so much the like but the intentions – what would somebody be doing on an old post anyway? In the world of swipe right and forget, like and archive, share and move on, it would seem that going back to older memories is an invasion of privacy and manners that are just not acceptable. Even in a world that is filled with like-seeking behaviour (Dumas et al. 2017), if you are looking

at anybody's account that long, you are living in memories that they have archived and thus no longer remember. You are touching something about them that they have forgotten. The verdict was *insta creep*.

Ready to pooh-pooh it as digital delirium, I was going to dismiss the entire incident, but it kept on niggling at the back of my head. Something about the entire thing was familiar. There was a memory here of something like this but not quite this that I could no longer retrieve. Failing to remember, I turned to the universal memory machine – Google – and, in one search query, found the story from ancient digital history – something I had written about, published (Shah 2012)¹ and then quickly forgotten, only for Google's search algorithms to index and store it. In 2012, two young women in Mumbai, India, were arrested – one for making a Facebook status update and another for liking it – that went against the curfew instituted by a local political party to mourn the death of a controversial political figure in the city. While the attacks on both the girls and the kneejerk reaction of the Mumbai police in arresting them were incredulous and alarming, the thing that had stayed with me was that one of the young girls was arrested for liking the post. She did not create the content or express an opinion. She merely scrolled, liked and moved on (Rajadhyaksha 2022: 111).

Because I was depending on Google to retrieve this information, I was also informed that Google had uncovered ›about 185,000,000 results in (0.37 seconds)‹, leading me down another rabbit hole of looking at global arrests and convictions and firings and mobbings of people who had ›liked‹ something on social media. What does it mean to like something on a social media platform? How does a simple like suddenly open up charges of scam, forgery, sedition, terrorism, secession, treason, stratagems and spoils? This essay is an attempt to understand the ubiquitous like as an extraordinary form of storytelling as it is conceived in contemporary digital media practices. In focusing on the like, which does not bear any of the conventions of storytelling or narrative practices, I want to look in particular at the introduction of ›media objects‹ and how they shape the very ontology of what constitutes a digital story and how liking something makes us into authors.

Crisis, Media and the ›Like‹ Function

The ›Like‹ function, in all its variety on different platforms, remains one of the most recognisable representations of social media. To like something – or its equivalent – has become second nature for all our digital interactions. The ubiquity of the ›Like‹ function is often attributed to the ease with which it offers digital engagement. It is not production, active sharing or a conversation. It is almost impossible to create a taxonomy of what all the ›Like‹ function can mean because it is a flattening device which reduces the spectrum of human engagement, expression and endorsement into a simple button. It is an acknowledgement, the bearing of testimony to something that caught our attention in a saturated information stream and a mark

of having read. However, the ›Like‹ function is also the most monetised one, informing the metrics of virality, influence, popularity and visibility (Hui/Halpin 2013: 111). In this section, I argue that we need to think of ›Like‹ as a digital narrative function – that to like something is an act of bringing forth meaning, of shaping narratives and of actively creating narratives without engaging in traditional forms of narrative building. Furthermore, I will show that the ›Like‹ function is not an individual action, but a collective one that mobilises different sets of people, algorithms and digital actors that shape the narrative that arises from the seemingly simple act of liking.

The ›Like‹ button is an endorsement that is amplified and shared by algorithms that see it as a sign of attention and intensity. When an algorithm sees a like, it doesn't distinguish between a negative or a positive engagement. In the flattened infrastructure of the ›Like‹ button, there is no space to register your response as anything more than just digital interaction, devoid of human, affective and emotional depth. This condensation and flattening of human responses to a machine response is a new condition of crisis in digital media that challenges the ways in which we think about digital narratives. In earlier forms of narrative analysis, the emotional response, the affective experience, the embodied modes of feeling and the ways in which audiences reacted to a narrative were integral parts of the narrative. With the emergence of the ›Like‹ button, the human response has been transformed into a machine response, and I establish it as a state of crisis.

There have been great theoretical propositions and arguments thinking about the relationship between digital media and crises. Apart from the now-accepted lore that we live in a state of perma-crises in our digital environments that are designed to keep us in an escalated state of engagement, there are other ways in which we understand crises and digital media.

Wendy Chun (2017), in her work on ›habitual new media‹, proposes that our new digital networks are made out of ›the chronic time of habits (memory) and the punctuating time of crisis‹ (Chun 2017: 63). Chun argues that ›crises are both what network analytics seek to eliminate and what they perpetuate‹ (ibid.). Thus, the different functions of the network are simultaneously generating a crisis even as they seek to resolve it. The crisis that Chun is referring to is not a space of disaster but a space of decision-making – a choice that is required by the very presence of an option. In a social media doom-scroll, it is not necessary to like something. All the different smorgasbord of information that we are provided with does not need engagement. But the very presence of the ›Like‹ button makes everything worthy of engagement and like a digital reworking of a Shakespearean tragedy: to like or not to like becomes a decision that we take in microseconds, responding to or ignoring the content as it scrolls through our interfaces. Jeffrey Sconce (2000), in his remarkable history of the power of the uncanny in public media, calls this a condition of ›faith‹ (Sconce 2000: 112), where we believe that our actions will actually shape the narrative and spread of that information piece. The underlying

faith in our social media engagement is not quantification or spread but the desire and the faith that our like will change the direction, destination and intention of the information with which we are engaging. When we like, we feel that we shape the narrative and amplify or redirect it and that our participation adds to the discourse in the same ways as when we add hashtags or tag others into the discourse.

The ›Like‹ function, however, would not have credence unless it led to a visual re-appropriation of the content. When we use the ›Like‹ function, it visibly makes us into the co-creators of that information. While we might not have authored the information, the very act of liking (and thus, inadvertently sharing) makes us into the pallbearers of that information. Liking something on social media makes it appear on our profiles, marking us as people who are verifying and sharing this information with others with whom we are connected. To like is to be visible, to put ourselves into algorithmic attention. When we like something, our networks – human and algorithmic actors – are notified that we are now inviting them into the folds of crises and that they will have to make a decision. As evidenced from the deep like crisis of the student group, the decision that our networks take of liking or ignoring our shared content does not merely reflect their relationship with the content but their relationship with us. In his early explanations of new media, Lev Manovich (2002) argued that we are now looking at ›authorship by selection‹ (Manovich: 3), where the digital author assembles and selects a variety of new media components to create something even though they might not have done more than compiling different pre-made components. To continue in that trajectory of thought, it might be important to note that the ›Like‹ function is a part of this assembly and compilation. The user might not have been the generator of the content, but the ›Like‹ function puts them in a condition of creation, where their engagement marks them as digital authors of that information, bringing with it the responsibility and risk of authorship and the role of resolving and addressing crises.

The ›Like‹ button, while it might look like a mere interface design element, is in fact a stacked digital object that triggers an opaque set of interactions and relationships that are not visible on the screens. Benjamin Bratton's (2015) metaphor of a computational stack as a way of thinking through planetary computation reminds us that digital interactions are critical because they go beyond the immediately recognisable cybernetic loops which involve the liked, the liker and the recipients of the liked objects. In Bratton's model, the simple ›Like‹ button triggers a variety of crises – digital decision-making moments – for a large set of actors ranging from algorithms that quantify the like to curate, personalise and profile the content for the user to governments and regulators who might monitor these likes as potential criminal activities. It is no surprise that in the last decade, as the ›Like‹ function has become ubiquitous, we have been hearing stories from all around the world where people have landed in trouble because they liked something on their social media feeds. This explanation helps make sense

of the arrest of the two women in India that I have referred to before, because this idea of liking as authoring, not the content but a series of decisions and actions that put forward a new narrative, is a template that has played out variously over the last decade. The ›Like‹ function, as software studies theorist Alexander Galloway (2004) points out, is a protocol object that triggers a series of responses from different agents in a network. A like is not just a mark of bearing witness but an active form of authoring informational, algorithmic, datafied and networked practices that trigger a decision tree that is resolved only when the resonance of the like is replaced by the next like, which in turn continues to perpetuate the crisis, differing it across new engagements.

New Media objects, as Kathleen Fitzpatrick points out, are ›planned into obsolescence‹ (2013). Looking at the ways in which technological objects and devices are designed, Fitzpatrick shows that the sense of crisis, of being forgotten, of dropping out of circulation, is built into these devices that grow old, grow slow, grow obsolete. New Media digital objects are thus always presented to us as risky and in a state of crisis, where they will continue to bleed into obsolescence unless we produce continuous care by updating and maintaining these devices. Edsger Dijkstra (2013), in a fascinating history of the complexity of digital object production, signals a ›software crisis‹ where the very complexity of the production of a digital object is a critical modality because it requires so many different moving parts and actors to be compiled into one seemingly unified object. This idea that the digital object is composed, not of the original coder or programmer nor the creator or generator but of multiple sources that are compiled together, gives us an opening point for thinking about the ›Like‹ function as introducing a similar semantic crisis in digital information making, where the ›story‹ is not just driven by, but constructed by all the different people who like it, and in the liking, change it.

Remote Authorship and Media Objects

To like is to author. This is not the kind of author that we imagine in traditional discourse. It is perhaps building on a longer discourse on what an author is in different textual and narrative practices. Roland Barthes' provocative proposition about the death of the author (1967), which posited that the meaning of a text resides not in the intention of the author but in the reception of the audience and which later provoked Michel Foucault to posit the author function (1979) as a way of thinking through authorship, perhaps finds a new addition in the ›Like‹ function. The ›Like‹ function suggests that the location of the meaning resides neither in the creator nor in the receiver of the message but in the sharer. Unlike Marshall McLuhan's centring of the medium as the site of the message (1967), I am arguing that the digital message – a story, if you will – is composed of a series of crisis objects, exemplified by the ›Like‹ function, that creates narrative conditions that determine the meaning of the message without necessarily interfering or changing the content of the message. Or in simpler

words, I am arguing that digital storytelling is not about the production of the meaning but about the manipulation of meaning through digital engagement practices like the ›Like‹.

If you are with me so far, in agreeing that the ›Like‹ function is a form of digital storytelling, enabled by the conditions of networked crises that our digital engagements represent, and that digital storytelling depends increasingly more on the redirection of meaning rather than the intention of the content, we see the development of a problem. Because, unlike the dominant components of storytelling, which have to do with syntax, grammar, conventions, aesthetics, design and form, the ›Like‹ function is a remote object. It does not become a visible part of the story that it is attached to. Even when there is an archived trail of different likes that might have shared and shaped the story, the ›Like‹ function does not change, layer, filter, manipulate or alter the original content and information in any visible way.

One way of understanding these characteristics of the ›Like‹ button is to consider it as a ›media object‹ (Lombardo/Damiano 2011), which I will expand upon now. Media objects are uniquely coded and presented in new media interfaces and logistics because they are not an attribute of the digital story but remotely engage with the story to modify it. In programming, a media object is an external file that holds a piece of media, such as a text, a meme, a movie or an animation (Krogh 2020).² The content of the media object is not the object itself but merely information about the object. This is not the same as metadata, but it is in the same family of digital attributes that surround digital objects. The reason why a media object differs from the metadata is because it is visibly present, and its role, especially in the infinite scrolls of social media, is to anchor, contextualise and redirect the visible flow of information.

Think of the ›Like‹ button again. As information flows, and different convergent media start populating our social media feeds, the ›Like‹ button becomes an anchoring device that shapes, punctuates and directs the flow of this information. Media objects are anchored so that they become the static elements around which the volatile digital information flows. This is how the media object, named by the `<xlink:href>`³ attribute, allows us to recall, freeze and pin stories in a digital cascade. Without the anchoring effect of media objects, it would be impossible to revisit, archive or store digital information, let alone link to it. The media object is thus more than a hyperlink – it is the beginning of an archive and describes the meaning of a link or resource in a human-readable fashion. Thus, even before we parse the content of the digital story, the media object facilitates, describes and nudges us into making specific meanings of the story.

Media objects represent a different act of digital authorship because they are coded differently by the logic and language of another system – a system of infrastructure, media and materiality – but they are still inserted into the media event, which is the digital story. Media objects are containers for content and thus only focused on format and integrity (verification/authentication). They appear as incidental, non-intentional and merely as protocols that demand a

formal organisation logic of all the other components without necessarily establishing explicit relationships with them. The flowing components of the digital story are consolidated and compiled by the media objects, which anchor and direct the meaning and reception of these objects. Media objects are designed for scale, and thus, they will link to almost anything that is in their flow and direct attention. Thus, the same digital story can have contradictory and non-related event items associated with it. Think about the current state of digital misinformation and polarisation, where the same digital story is read and received and used completely differently to justify contradictory or separated positions.

Media objects thus become remote acts of authorship. They exist in a system outside the visible flow of the environment within which a digital object exists. However, it is inserted in the flow, filters and modifies the meaning of the story and directs it to different narrative directions so that the same story can be interpreted and justified for multiple, even logically and ideologically incompatible positions. One of the characteristics that drives this multiplicity of meaning and the collapse of context is that media objects are designed for replication, favouring repetition and memetic actions. They can, therefore, not only spread stories in certain directions but also attract stories from other streams. Based on the algorithmic profiling of things that we like, stories that are not immediately connected to us are ›suggested‹ to us, and engagement with them increasingly draws and consolidates new stories for us to see, like, share and thus co-author.

The engagement that media objects offer is always temporary and without signification. They offer snapshot moments which dissolve as soon as the moment of the snapshot is gone. The snapshot can remain as an archive, but that moment is immediately replaced by something else so that the more we like things, the more we are presented with things to like in a never-ending, ever-expanding stream of information. It is worth creating social media accounts from anonymised emails and not adding any friends or followers just to see how media objects still continue to present you with material to like, and the first like triggers a cascade of information and connections. The wildfire success of platforms like TikTok is attributed to the ways in which media objects were used as the logic of information curation which superseded the earlier forms of ›social connections‹ that friendship driven platforms like Facebook had to offer (Hern 2022). This possibility of media objects as constantly accruing meaning but never sticking to a meaning means that the crises can be continued and never-ending, making us exist in the *long now*.

Media objects thus become powerful narrative devices that modify the story from a distance. This is an act of remote authorship. This is a new understanding of digital authorship where objects can be manipulated not by changing the elements of the story but by making changes in the referenced and linked information. This helps us understand the ways in which news and data can be interpreted contrary to the original intentions to suit the arguments of those

who intentionally create bad-faith meanings of popular events. This also helps us look at the new forms of censorship and surveillance, where those who are monitoring and tracking stories can manipulate them without actively changing or modifying the content of the story by remixing it through the use of media objects. It can also be seen in scamming and phishing attempts where the modification of media objects can manipulate people into engaging in harmful activities. Perhaps the best example of these scammer modifications is in the phishing attacks where somebody takes the profile of your trusted source, sends you dubious information that you believe and engage with because you think it is verified through a source that you believe in. Just modifying the profile picture, sending a friendship request from a stolen identity account or matching on a dating app through a catfish profile, which then triggers a series of engagements leading to digital harm and exploitation, are ways by which media objects create new narrative conditions that can no longer depend on fact checking or interpretability as ways of verifying information.

Our social media manipulations are filled with media objects which have significant consequences because they drag us screaming and kicking, without any warning, into the folds of authorship. They also introduce invisible and untraceable authors who no longer invest in the manipulation of meaning but in the triggering of >Like< function engagements that make us into unwitting authors, both culpable and responsible for the meanings associated with that digital story. The remote authorship created by these remote media objects offers new challenges to the ideas of digital authorship, information, interpretation and meaning-making. All our ideas of authorship have been predicated on the idea of the author being present – even when dead. The production of the figure of the author (Rose 1995) has always presumed that the author is intentionally present and traceable. Even in cases of gossip and rumour, there is always the hearsay act of >some people say< or >so I have heard<, which marks that there is an author somewhere who, if we follow the information trace, can eventually be identified and held responsible for the information. Similarly, in acts of whistleblowing and information leaking, there is a conviction that the author can be traced and that the author is intentional in their acts of creating digital stories.

The introduction of media objects and the condition of remote authorship belies these two preconditions of authorship – the author can now be unwittingly writing stories and shaping meaning, and the author might not even be present because the assembly of information might be done through an algorithmic compilation which no longer needs an act of authorship but only the intention of it.

Authorship in Search of Authors

In introducing the >Like< function as an author function that is shaped by the cybernetic and self-fulfilling relationship between media and crises, I am establishing a new paradigm to

think about our approach to digital storytelling and narratives. The ›Like‹ function is an illustrative example of how, through new components of storytelling that exceed the conventions of origin, form, meaning and interference, we are encountering new kinds of storytelling practices that do not fit into the understanding of authorship and stories. The ›Like‹ function, which is often considered to be merely a UX function of endorsement or a quantification function of data collation, has to be understood as a new form of storytelling.

This new form of storytelling through liking is particularly clear when we locate them in programming materiality as media objects. As media objects, we get insight into how the landscape of misinformation, information manipulation and deepfake storytelling can be understood. In establishing the ›Like‹ function (and other such engagements) as media objects, we now have to reconsider the ways in which we understand digital narratives. Building upon Stuart Hall's powerful thesis that meaning-making is a contested terrain (Hall 1996: 242), I want to remind us that in the current practice of digital storytelling, the fixing and determination of meaning is one of the most fraught battlegrounds. While there are many significant explanatory and regulatory frameworks being proposed and theorised in the discourse on mis/disinformation, they all presume that the author precedes the information. The interventions that seek to regulate access, production, provenance, traceability and literacy all presume that the function of the author, in these digital storytelling practices of contested meaning, is stable. Even when faced with the emerging technologies of generative AI and self-learning machines, we continue to focus on the algorithm as the fountainhead of the story and seek to regulate it.

Conversely, in fighting against information censoring, retraction and manipulation, we mostly focus on the visible authors who actively change the form of the story by introducing new content or removing specific parts, thus doctoring the original information set. Verification and detection algorithms look for changes in the original form to assure us of the integrity of the information under scrutiny. However, the introduction of media objects in this ecosystem points out that just like authorship is remote, the manipulation and modification of content is now also remote. Remote authorship is not something that we have theorised or understood historically in the shaping and forming of narratives. To imagine that the author is not just alienated but also removed from the narrative, and thus can influence meaning without leaving a trace, is a historically new way of thinking of meaning formation. In the process of remote manipulation, interventions at the level of content and meaning might not be enough and, sometimes, might only be cosmetic attempts at correcting interpretation. Remote modification through media objects, where the innocuous like or the replaceable profile picture can re-contextualise and redirect the meaning of the story, introduces an element in the discourse on fake news to which we have not paid enough attention. It is going to be challenging and rewarding to examine the ways in which the story now no longer resides in the content, form, flow or

spread of information, but in the media objects that anchor it and reappropriate it by adding a layer of meaning that is no longer visible or detectable.

In unpacking engagement through media objects as an act of authorship, we are decentring and destabilising the idea of the author and predicating a new practice where the acts and functions of authorship happen without a detectable or traceable author behind it. Because media objects are not spectacle objects – because they do not form the visual interface of our digital interactions and remain in the computational stacks that are often kept distant and remote, they do not make for the easy visualisation or spectacularisation of the author. Even when sources can be detected, they are entities, objects, streams and a compilation of collective information that is not from a singular author as we have come to expect and accept in narrative work. This is not just an argument about how human authors are replaced by computational authors, but about the fact that the author has disappeared, perhaps is made obsolete, and to have an act of authorship, a story-being produced, but no conception or possibility of locating an author is a provocation to our imaginations and practices of producing, consuming, regulating and governing digital storytelling for which we don't yet have a framework.

Remarks

- 1 <https://cis-india.org/internet-governance/blog/indian-express-dec-2-2012-nishant-shah-so-much-to-lose> [02.10.2024]
- 2 Peter Krogh (2020), in his *Digital Media Objects – A definition*, gives a detailed breakdown and understanding of media objects in digital environments.
- 3 More on the standard and the W3C recommendations can be found online: <https://www.w3.org/TR/SVG2/> [02.10.2024]

References

- Barthes, Roland (1967): *The Death of the Author*. In: *Image, Music, Text*, pp.142–148.
- Bratton, Benjamin (2015): *The Stack. On Software and Sovereignty*. Cambridge: MIT Press.
- Chun, WHK (2017): *Updating to Remain the Same. Habitual New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Dijkstra, Edsger (2013): *The Humble Programmer*. Online: <https://www.cs.utexas.edu/~EWD/transcriptions/EWD03xx/EWD340.html>[30.4.2024].
- Dumas, Tara M./ Maxwell-Smith, Matthew/ Davis, Jordan P./ Giulietti, Paul A. (2017): *Lying or longing for likes? Narcissism, peer belonging, loneliness and normative versus deceptive like-seeking on Instagram in emerging adulthood*. In: *Computers in Human Behavior*, 71st vol, pp. 1–10. Online: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.037> [22.7.2024]
- Fitzpatrick, Kathleen (2011): *Planned Obsolescence. Publishing, Technology, and the Future of the Academy*. New York: NYU Press.
- Foucault, Michel (1979): *What is an Author?* In: *Screen*, 20th vol, Issue 1, pp. 13–34.
- Galloway, Alexander (2004): *Protocol. How Control Exists after Decentralization*. Cambridge: MIT Press.
- Hall, Stuart (1996): *When was the post-colonial? Thinking at the limit*. In: Chambers, Iain/ Curti, Lidia (ed.): *The post-colonial question. Common skies, divided horizons*. London: Routledge, pp. 242–259.

- Hallinan, Blake/ Brubaker, Jed R. (2021): Living With Everyday Evaluations on Social Media Platforms. In: *International Journal of Communication* [Online], 15th vol, Issue19.
- Hern, Alex (2022): How TikTok's algorithm made it a success: »It pushes the boundaries«. In: *The Guardian*. Online: <https://www.theguardian.com/technology/2022/oct/23/tiktok-rise-algorithm-popularity> [30.4.2024]
- Hui, Yuk / Halpin, Harry (2013): Collective Individuation. The Failure of the Social Web. In: Lovink, Geert / Rasch, Miriam (ed.): *Unlike Us Reader. Social Media and Their Alternatives*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, pp. 103–116.
- Krogh, Peter (2020): Digital Media Objects – A definition. In: *The DAM Book*. New York: O'Reiley. Online: <https://thedambook.com/digital-media-objects-a-definition/> [30.4.2024]
- Lombardo, Vincenzo/ Damiano, Rossana (2012): Semantic annotation of narrative media objects. In: *Multimedia Tools and Applications*, 59th vol, pp. 407–439. <https://doi.org/10.1007/s11042-011-0813-2>
- Manovich, Lev (2002): Who is the Author?: Sampling/Remixing/Open Source. Online: <http://manovich.net/index.php/projects/models-of-authorship-in-new-media>, [30.4.2024].
- McLuhan, Marshall (1967): *The Medium is the Message*. New York: Bantam Books.
- Rajadhyaksha, Ashish (2021): The ambivalence of »Creep«. A biopolitical history of citizenship in digital times. In: Shah, Nishant/ Rajadhyaksha, Ashish/ Hasan, Nafis Aziz (ed.): *Overload, Excess Creep. An Internet from India*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, pp. 67–120.
- Rose, Mark (1995): *Authors and Owners. The Invention of Copyright*. Cambridge: Harvard University Press.
- Sconce, Jeffrey (2000): *Haunted Media. Electronic presence from Telegraphy to Television*. Durham: Duke University Press.
- Shah, Nishant (2012): So much to lose. In: *The Indian Express*. Online: <https://cis-india.org/internet-governance/blog/indian-express-dec-2-2012-nishant-shah-so-much-to-lose> [22.7.2024].
- Stoicescu, Maria (2019): The globalised online dating culture. Reframing the dating process through online dating. In: *Journal of Comparative Research in Anthropology* [Online], 1st vol, Issue 1.

Nailing... z.B. Art Education - Scratching Method

2024

Josephine Roth, Alina Bonitz

Hey, how are you? What can I do for you? Hmm... hm? I see. Yes, but no—I don't do duck nails. They're ugly. I know, but sorry, still no. Then go to another studio. Almond shape isn't ugly. Trust me. Of course, baby boomer. Hmm... I can do the clean girl style, but I would recommend burgundy. Fine, thank me later. So, how's your job going?

- Kauf dir Nagellack: UV oder Gitti (unbedenklich)
- Such in alten Bastelkisten nach Glitzer und Krümelmaterial
- Wenn du UV Lack benutzt, kauf oder leih dir eine UV Lampe
- Suche dir ein bis zwei Friends, Nachbar*innen, Kolleg*innen/ oder mehr und ihr macht Gruppen
- Wenn ihr nicht euren Naturnagel lackieren wollt, organisiert euch Kunstnägel
- Bereitet alles schön vor, dekoriert mit Pflanzen, Tischdecken oder was ihr so findet
- Wenn ihr wollt, startet einen Livestream
- Fragt euch gegenseitig, ob ihr einander berühren dürft oder entscheidet, dass ihr euch gegenseitig nicht fragt, ob ihr einander berühren dürft
- Stellt euch gegenseitig Fragen oder genießt die Ruhe // Wir empfehlen euch, Fragen zu stellen
- Beispielfragen sind: Wie zufrieden bist du mit deinem Leben? // Lieber an den Nagel hängen oder nagelneu? // Ist mensch mit einem Kunstnagel ein Cyborg? // Wie ist das eigentlich mit langen Nägeln in Körperöffnungen?
- Sagt euch, was ihr euch für ein Design wünscht
- Haltet euch an die Wünsche oder lasst es, weil es zu schwer ist oder ihr es nicht mögt. Wir empfehlen euch, darüber zu sprechen
- Wenn ihr einen Livestream habt, haltet zwischendurch die Nägel bewusst in die Kamera und sprecht die Zuschauenden direkt an
- Wechselt die Rollen, wenn ihr wollt
- Erzählt euch am Ende, wie ihr euch gefühlt habt und wie ihr euer Nageldesign findet // Sagt, wenn ihr es hässlich findet
- Ihr könnt den Nagellack danach abpulen oder mit (acetonhaltigem) Nagellack entfernen // Auf Tiktok gibt es viele Videos, wie das mit Alufolie funktioniert
- Beides ist schlecht für die Nägel
- Oder ihr lasst den Nagellack und/oder die Nägel dran und schaut, was passiert
- Es könnte auch sein, dass euch der Kunstnagel im Café beim Bestellen abfällt// Das kann lustig und interessant sein
- Wenn ihr einen Livestream habt, beendet ihn





ist ein kunstnagel mehr welt oder mehr
körper?





MY PROFILE

12.9k

+ Follow



2087



Top 1



Daily Ranking

2024



@Akita

You look great



@Akita

That was incredible



TikTok

@josel_things







Narrating the Self /
Narratives of the Self

Wie erzähle ich mich selbst in einer komplexen Welt, in der große Meta-Erzählungen kaum noch als Vorlagen dienen (können)? Welche Geschichten des Selbst werden (von wem) erzählt, wenn diese in algorithmische Mechanismen eingeflochten sind? Und welche Rolle kommt ›den Anderen‹ zu, die auf das Selbst blicken und dadurch womöglich selbst als erzählende oder erzählte Akteur_innen in Erscheinung treten? Um diese und weitere Fragen kreisen die Beiträge im zweiten Kapitel.

Christian Noll widmet sich in seinem Beitrag der Rolle von Authentizität im Kontext der Postdigitalität. Woran machen Menschen angesichts von Algorithmizität, Social Media und Künstlicher Intelligenz Authentizität fest und inwiefern wird das Wissen um jene Mechanismen zu regelrechten Authentisierungsstrategien für das (erzählende) Selbst?

Auch **Sarah Turic** fokussiert in ihrer Skizze eine multimodale Form der Selbsterzählung, die sich der Mittel Sozialer Medien bedient: Rekonstruktiv forschend spürt sie im Format der Buchblogs auf Instagram Erzählungen über das Lesen von Büchern nach und befragt diese als Inszenierungen eines lesenden Selbst unter postdigitalen Bedingungen.

Anastasia Gonzalez untersucht in ihrer Skizze Metaphern im Kontext von Flucht und Migration im öffentlichen Diskurs. In postkolonialer Lesart blickt sie dabei auf Erzählungen des_der ›Anderen‹ im Sinne eines *Othering*-Prozesses.

Marlène Tencha untersucht künstlerisch forschend, wie traumatische Erfahrungen früherer Generationen durch Narrative weitergegeben werden.

In *Narrating the Self / Narratives of the Self* gerät *Bildung* insbesondere in ihrer bildungstheoretischen Auslegung in den Blick. Bildung wird hierbei vor allem als Selbstbildung und Erzählung als Selbsterzählung konzipiert. Doch der Fokus auf Zuschreibungen von Authentizität und Inszenierungen eines Selbst macht ebenso die zentrale Rolle der oder des ›Anderen‹ in diesem Kontext deutlich. Einerseits geht es hier um Bestätigung und Orientierung, andererseits ist damit auch die konstitutive Wirkung dieser oder dieses ›Anderen‹ adressiert, die grundlegend für die Frage danach ist, was das ›Eigene‹ überhaupt zu sein vermag.

Authentisches Erzählen mit bewegten Bildern in tiefgreifend mediatisierten Lebenswelten Jugendlicher

Christian Noll

Im Zentrum des Beitrags steht die Beschäftigung mit Fragen rund um Authentizität im Erzählen mit Bewegungsbildern. Dabei werden Perspektiven verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen in den Blick genommen, um zu erörtern, aus welchen Gründen Zuschreibungen von Authentizität gesellschaftlich derzeit von hoher Relevanz sein könnten und inwiefern sie insbesondere im Erzählen mit bewegten Bildern im mediatisierten Alltag von Jugendlichen als sehr bedeutsam erachtet werden können. Eher klassische Bewegungsbildformen werden hier ebenso mit einbezogen wie neuere Formen im Kontext von Social Media. Ausgewählte Verständnisse des Authentischen in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen (hier: Philosophie, Psychologie, Soziologie, Jugendmedienforschung, Filmwissenschaften) werden dargestellt sowie in Beziehung zueinander gesetzt. Es werden außerdem Verbindungslinien zu tiefgreifender Mediatisierung und Medienbildung gezogen, um die Relevanz des Phänomens für erziehungswissenschaftliche Medienforschung zu verdeutlichen.

Angesichts der mit dem Konzept der tiefgreifenden Mediatisierung erklärbaren Durchdringung menschlichen Alltags mit digitalen Medien, finden mit einem transformatorischen Bildungsbegriff fassbare Aushandlungen von Selbst- und Weltverhältnissen unter Einbezug zahlreicher Beziehungen zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Akteur*innen statt. Fragen danach, was in Bezug auf digitale Medien in diesem Zusammenhang als authentisch angesehen werden kann, sind von hoher Bedeutsamkeit. Authentizitätszuschreibungen sind beispielweise wichtig dafür, was Menschen als glaubwürdig erachten und welchen Medieninhalten, Plattformen und sonstigen medial verfügbaren Akteur*innen sie sich eher zuwenden – welche Relationen also als glaubwürdig erachtet werden – sowie welchen Akteur*innen sie eher skeptisch gegenüberstehen.

So benennen beispielsweise Jugendliche Authentizität als für sie wichtiges Kriterium dafür, wie sie Social-Media-Inhalte bewerten, welche Inhalte sie sich anschauen und welchen sie vertrauen, welche Creator*innen sie gut finden und wer sich wie auf Social Media präsentiert (Gebel et

al. 2019; Hugger et al. 2019; Oberlinner et al. 2020). Oft ist das Authentische dabei gebunden an Medienpersonae oder Repräsentationen des eigenen Selbst bzw. eigene Identitätsarbeit sowie Repräsentationen von anderen Menschen aus dem persönlichen Umfeld einer Person.

Dieser Beitrag nimmt aus verschiedenen Perspektiven in den Blick, aus welchen Gründen Authentizität als gesellschaftliche Währung derzeit von hoher Relevanz ist und inwiefern Authentizität insbesondere im Erzählen mit bewegten Bildern im tiefgreifend mediatisierten Alltag von Jugendlichen als sehr bedeutsam erachtet werden kann.

Dazu werden zunächst Ausführungen zu Authentizität und Bewegtbildern formuliert, bevor Verständnisse des Authentischen in verschiedenen Disziplinen dargestellt und in Beziehung zueinander gesetzt werden. Es folgt eine Abhandlung über filmsprachliche Mittel, die als Authentisierungsstrategien besonders häufig zum Einsatz kommen, verbunden mit ausgewählten filmwissenschaftlichen Überlegungen. Dabei werden auch Überlegungen zum Kontext von Social-Media-Bewegtbildern sowie der Lebensphase Jugend miteingeflochten. Schließlich werden die Überlegungen des Beitrags in Zusammenhang gebracht mit dem Konzept einer tiefgreifenden Mediatisierung und einer strukturalen sowie annäherungsweise auch relationalen Medienbildung.

Bewegtbilder und Fragen nach Authentizität

Zur Erzeugung eines Eindrucks von Authentizität sind bewegte Bilder – im Kontext Social Media und andernorts – eine häufig verwendete mediale Form. Eine Möglichkeit, eine Zuschreibung von Authentizität wahrscheinlicher zu machen, ist auf medialer Ebene, dass der entsprechende Medieninhalt oder die mediale Form besonders nah an unvermittelte Kommunikation kommt bzw. den Eindruck erweckt, sehr unmittelbar zu sein. Auf Bewegtbilder trifft dies zu, was hier etwas genauer erläutert werden soll. Für Social-Media-Bewegtbilder gilt es gar in nochmals gesteigertem Maße angesichts der Plattformbedingungen, unter denen diese zu denken sind: Sie können – zumindest prinzipiell – sehr schnell erstellt und hochgeladen oder unmittelbar live sowie weltweit quasi verzögerungsfrei gestreamt werden. Dabei können sie viele Menschen erreichen sowie einen Eindruck von Nähe und Unmittelbarkeit in besonderem Maße begünstigen.

Zudem: Weil Bewegtbilder als mediale Ausdrucksform eine bewegte visuelle Ebene, eine auditive Ebene und weitere Ausdrucksformen wie Text gleichzeitig enthalten können, haben sie schon für sich gesehen großes Potenzial, einen solchen Eindruck von Unmittelbarkeit zu erwecken. Bewegtbilder können so besonders leicht suggerieren, man sei mitten im Geschehen oder in einer Face-To-Face-Situation und bekomme quasi *live* mit, wie eine andere Person sich verhält, wie bestimmte Gegebenheiten der Welt sich darstellen etc. Ein solcher Eindruck von Unmittelbarkeit und Nähe kann wiederum begünstigen, dass Rezipient*innen dem Inhalt eines Videos oder darin agierenden Personen oder sonstigen Aspekten des Videos

zuschreiben, authentisch zu sein (Hugger et al. 2019). Als weiterer Aspekt: Bewegtbilder sind zudem in der Lage, Konkretes (Abbildungen, Töne etc.) wie auch Abstraktes (Sprache, Argumente, Assoziationen) gleichzeitig auszudrücken bzw. zwischen beidem zu changieren und gleichwohl Raum für eigene Gedanken zu lassen. Auch das kann den Eindruck verstärken, es mit einer ganzheitlichen Form von Kommunikation zu tun zu haben, wie sie etwa in einem Alltagsgespräch face to face vor Ort stattfinden kann, was wiederum eine Bewertung als authentisch wahrscheinlicher macht.

Unter Plattformbedingungen (Algorithmizität; Einbezug von Künstlicher Intelligenz; Interaktionsmöglichkeiten auf Social Media etc.) sowie aufgrund ihrer leichten Verfügbarkeit mittels personalisierter, alltagsbegleitender Endgeräte können insbesondere Social-Media-Bewegtbilder zudem besonders gut auf mögliche Bedürfnisse und Vorlieben von Personen abgestimmt sein – und dadurch nochmals *näher* an eine unmittelbare Face-To-Face-Interaktion heranzukommen scheinen. Ein solcher Eindruck von Nähe sowie eine solche Passung zu Vorlieben einer individuellen Person können ebenfalls die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass die entsprechende Person den jeweiligen Medieninhalt als authentisch bezeichnet – etwa, weil er sich gut in ihr derzeitiges Weltbild einfügt, ohne für größere Irritationen zu sorgen. Zu fragen ist im Zuge einer Auseinandersetzung mit dieser Thematik allerdings zunächst, was mit *authentisch* hierbei in einem allgemeineren Sinne gemeint sein kann bzw. welche Begriffsverständnisse dazu beitragen können, die Relevanz von Authentizität in heutigen gesellschaftlichen Zusammenhängen besser zu verstehen.

Authentizität in Erzählungen über Selbst und Welt. Ausgewählte Ansätze aus Philosophie, Soziologie und Psychologie

Im Folgenden soll darauf eingegangen werden, wie Authentizität als Konzept wissenschaftlich gefasst werden kann. Dabei werden exemplarisch einige Verständnisse von Authentizität dargestellt und in Bezug zueinander gesetzt. Bezüge zu Social-Media-Bewegtbildern und Jugendlichen werden an einigen Stellen ebenfalls hergestellt.

Was ganz grundlegend in den im weiteren Verlauf dargestellten Ansätzen von Reckwitz (2017), Eisewicht et al. (2016) sowie in verschiedenen weiteren Disziplinen in aktuellen Forschungsarbeiten zum Ausdruck kommt, ist etwas, das auch Maschke (2019) in Bezug auf verschiedene Strömungen der Philosophie herausgearbeitet hat: Maschke identifiziert in diesen Strömungen zum einen einen Strang philosophischer Arbeiten, der Authentizität als eher essentialistisch begreift und zum anderen einen Strang, der Authentizität als eher konstruktivistisch versteht. Der konstruktivistische Strang wird von Maschke dabei als zeitgemäßer bzw. reflektierter und heute sinnvoller vertretbar angesehen. Auch die Arbeiten von Reckwitz (2017 und 2019) und Eisewicht et al. (2016) lassen sich eher in einem konstruktivistisch gedachten Bereich verorten und Arbeiten weiterer Disziplinen tendieren heute ebenfalls eher

in diese Richtung. Etwa in der Psychologie dominieren konstruktivistische Authentizitätsverständnisse heutzutage ebenso.

Authentizität in ausgewählten philosophischen Ansätzen bei Maschke (2019)

Als zentrales Beispiel für eine essentialistische philosophische Position kann laut Maschke (2019) das Authentizitäts-Verständnis von Rousseau herangezogen werden: Was es heißt, authentisch zu sein, ist demnach etwas, was das Individuum ausschließlich für sich selbst festlegen kann. Bezüge zu gesellschaftlichen Normen werden in dieser essentialistischen Perspektive nicht hergestellt: Was ein Individuum für authentisch hält oder wann ein Individuum sich für authentisch hält, kann dieses ausschließlich selbst benennen. Es geht darum, »zu *sein*, wer man ist«, wobei die Betonung auf dem *sein* liegt, welches den Unterschied zum zweiten, konstruktivistischen Strang markiert. Bei diesem zweiten Strang geht es stattdessen darum, »zu *werden*, wer man ist«, womit ein Werdensprozess im Vordergrund steht und erforderlich ist. Somit finden sich in der Philosophie einerseits stärker mit Essentialismen (etwa der Vorstellung eines Wesenskerns) verbundene Selbst*seins*konzepte und andererseits eher mit (de-)konstruktivistischen Vorstellungen verbundene, eine subjektive Bewertungskomponente und Aushandlungsprozesse des Authentischen betonende Selbst*werdungs*konzepte. Übertragen auf den Bereich von Erzählungen und Narrativen lässt sich dies zunächst in Bezug auf Erzählungen über das eigene Selbst, die man für sich selbst konstruiert oder für andere darlegt. Ebenso hat es aber Relevanz für Erzählungen über andere Menschen und Entitäten der Welt sowie über Welt an sich.

Authentizität in ausgewählten psychologischen Ansätzen

Mit Blick auf Traditionslinien der Psychologie werden heutzutage im Rahmen eines derzeit dominierenden kognitiven Paradigmas konstruktivistische Positionen ebenfalls verstärkt vertreten. Schon vor diesem Paradigmenwechsel lassen sich allerdings entsprechende Ansätze finden. So betont etwa Carl Rogers (1951) im Rahmen seines Ansatzes der *klientenzentrierten Psychotherapie*, dass es hoch relevant sei, die Wahrnehmung eines*r Klient*in zunächst einmal als dessen*deren Realität ernst zu nehmen.

Auch in der sozialpsychologischen Konzeption von »Identitätsarbeit« von Heiner Keupp (Keupp et al. 2008) ist Authentizität ein wichtiger Faktor. Hier geht es um lebenslang fort-dauernde Identitätsarbeit, bei der das, was man ist – und ebenso das, was *authentisch* ist – patchworkartig stets neu ausgehandelt wird. Geprägt ist diese Aushandlung Keupp (2016) zufolge allerdings in vielen Gesellschaften westlicher Prägung von neoliberalen Vorstellungen eines unternehmerischen Selbst, welches mit einer unendlichen Steigerungs- und Selbstüberbietungslogik verbunden ist. Man *muss* hier gewissermaßen authentisch sein. Dies erscheint somit eher als Erfüllung einer gesellschaftlichen und dabei auf Märkte ausgerichteten

Erwartungshaltung. Keupp (2016) kritisiert eine solche neoliberale Logik, in der sich das heutige Selbst vermeintlich als authentisch entfaltet, sich aber tatsächlich autoritäts- bzw. systemhörig durch das Selbst-Unterwerfen und Verinnerlichen einer neoliberalen Logik in eine endlose Steigerungsschleife hineinbegibt. Keupp (2016) spricht diesbezüglich von einem »proteischen Selbst«, das als Norm angenommen und kaum hinterfragt werde.

Konstruktivistische Ansätze verschiedener Disziplinen betonen zwar die subjektiven Komponenten von Authentizitätszuschreibungen, nehmen in der Regel aber ebenfalls ernst, dass auch essentialistische Vorstellungen des Authentischen in heutigen Gesellschaften durchaus sehr wirkmächtig sein können und sind – allein schon dadurch, dass sie gesellschaftlich weiterhin verbreitet sind und dies Konsequenzen für das Denken und Handeln menschlicher sowie weiterer Akteur*innen haben kann. Allgemein fassen lässt sich dies durch das Thomas-Theorem, welches sinngemäß besagt, dass etwas, das als real angesehen wird, in seinen Konsequenzen real ist (»If men define situations as real, they are real in their cosequences.«; Thomas und Thomas 1928).

Die in diesem Abschnitt genannten Ansätze sind in der Regel allerdings nicht radikal relativistische oder radikal skeptische Positionen. Sie heben lediglich die subjektiven Komponenten von Authentizitätszuschreibungen besonders hervor.

Authentizität als domänenspezifische Kompetenz bei Schilling (2020)

Essayistisch angelegt sondiert Schilling (2020) verschiedene Vorstellungen von Authentizität aus interdisziplinärer Perspektive. Er entwickelt hierbei ein Authentizitätskonzept, welches Subjektivität ebenfalls betont und wie folgt erläutert: Eine Authentizitätszuschreibung wird hier gefasst als etwas, bei dem ein Subjekt zunächst einmal eine Vorstellung davon hat, wie ein Gegenstand, auf den man sich gedanklich richtet, ist. Diese Vorstellung und diese Annahmen über die Beschaffenheit des gedanklichen Gegenstands sind bereits subjektiv. Das Subjekt hat somit eine bestimmte Erwartungshaltung gegenüber dem gedanklichen Gegenstand und diese ist bereits subjektiv. In einem nächsten Schritt nimmt das Subjekt dann eine Einschätzung vor, ob die Erwartungshaltung, die es an den gedanklichen Gegenstand hat, erfüllt wird. Auch diese Bewertung ist subjektiv, insofern, als das Subjekt selbst darüber entscheidet bzw. bewertet, ob die Erwartungshaltung, welche es an den gedanklichen Gegenstand hat, erfüllt worden ist. Bezogen auf Authentizität und das Erzählen des Authentischen heißt dies also: Was ich an einer Sache als deren authentische Eigenschaften verorte, ist eine subjektive Bewertung und die Bewertung dessen, ob diese Sache meinen Erwartungshaltungen entspricht, ist ebenfalls subjektiv.

Verbunden damit geht Schilling davon aus, dass es verschiedene Domänen gibt, in denen je unterschiedlich definiert ist, was als authentisch gilt. Die Definition oder inhaltliche Füllung dessen, was als authentisch gilt, unterscheidet sich also von Domäne zu Domäne. Zu wissen,

was in einer Domäne als authentisch gilt und einschätzen zu können, ob bestimmte Dinge dieser Definition von *authentisch* entsprechen oder auch zu wissen, wie man selbst sein muss, um in dieser Domäne als authentisch zu gelten, wird von Schilling als *domänenspezifische Professionalität* bezeichnet. Angewandt auf Social-Media-Bewegtbilder kann dies bedeuten: Was auf einer bestimmten Bewegtbildplattform oder auch in einem bestimmten Content-Genre als authentisch gilt, muss gewusst, performt und bewertet werden, um als System bedeutungsvoll funktionieren zu können.

Authentizität als Teil von Singularisierungsprozessen bei Reckwitz (2017)

Die Relevanz von Authentizität in bestimmten heutigen Gesellschaften thematisiert Andreas Reckwitz in seinem Werk *Die Gesellschaft der Singularitäten* (2017) und in diversen folgenden Publikationen. Reckwitz (2017) schreibt Authentizität in seiner Analyse gegenwärtiger Wohlstandsgesellschaften westlicher Prägung eine zentrale Rolle zu: Authentisch sein zu wollen, vor sich selbst und vor anderen, hänge damit zusammen, dass eine in der spätmodernen Gesellschaft entstandene und dominierende »neue Mittelklasse« (ebd.) hohen Wert darauflege bzw. es als sehr wertvoll erachte, *singulär* zu sein. Zu diesem Singulär-Sein zählt Reckwitz auch das Authentisch-Sein im Sinne von *sich selbst authentisch finden* und *vor anderen als authentisch zu bestehen*, wodurch das Authentisch-Sein als eine Art kulturelles Kapital verstanden werden kann. Dieses wiederum könne akkumuliert werden, indem z. B. bestimmte Inhalte auf Social Media gepostet würden, die einen als authentisch und singulär erscheinen ließen. Zentral ist demnach die Anerkennung durch andere, welche postenden Privatpersonen wie auch professionell postenden Creator*innen von Rezipierenden zugeschrieben werden muss. Gelingt dies, so sei einer von zwei Teilen des Authentisch-Seins vorhanden. Bewerte man sich zudem auch selbst als authentisch, so sei auch der zweite Teil des Authentisch-Seins geglückt. Ein inneres Empfinden gehört somit ebenfalls dazu, sich als authentisch verstehen zu können. Wenn dies nicht gelingt – was schnell vorkommen kann, angesichts der von Reckwitz angenommenen prekären Lage der neuen Mittelschicht –, könne durchaus ein hohes Enttäuschungspotential zum Tragen kommen. Dies wiederum versuchen spätmoderne Individuen der neuen Mittelschicht Reckwitz zufolge zu vermeiden.

Als besonders herausfordernd beschreibt Reckwitz nun, dass man zum Authentisch-Sein sowohl ein aus der Epoche der Romantik stammendes Ideal bedienen müsse als auch ein in der bürgerlichen Mitte entstandenes Ideal, wobei beide in einem Spannungsverhältnis zueinander stünden. Das Ideal der Romantik verstehe Authentisch-Sein als intrinsischen Wert: Niemand kann einem Individuum demnach vorschreiben, was Authentisch-Sein zu beinhalten hat. Vielmehr handele es sich um ein von gesellschaftlichen Normen abgelöstes Ideal, bei dem man sich selbst völlig frei entfalte. Diese Position weist somit Ähnlichkeiten auf zu dem, was Maschke (2019) zu Rousseau ausführt (siehe weiter oben). Dem entgegengesetzt gehe das

Ideal des Bürger*innentums mit gesellschaftlichen Erwartungen an das Individuum einher, denen das Individuum zu entsprechen habe. Dieses bürgerliche Ideal von Authentizität enthält demnach sowohl individualistische als auch gesellschaftsnormbezogene Aspekte. Man muss also zum einen für sich selbst empfinden, zu sein, wer man rein für sich aus freien Stücken sein möchte. Zum anderen müssen einem andere zuschreiben, authentisch zu sein. Hierfür muss die Authentizitätsperformance gelungen sein. Auch wenn es somit scheinbar ein Innen und ein Außen des Ideals des Authentischen gibt: Beides sind letztlich von außen an das Individuum herangetragene (und oft bereits tief verinnerlichte sowie nicht als fremdbestimmt aufoktroiert wahrgenommene) Ideale.

Was hierbei auffällt: Letztlich geht es sowohl auf der Außenseite als auch auf der Innenseite dieser Konzeption um die *Zuschreibung* von Authentizität. Authentizität erscheint hier also nicht als Faktum im Sinne eines essentialistischen Wesenskerns, sondern als Zuschreibung, Zielwert oder Bewertungskategorie. Sie ist somit zwar wirkmächtig, kann aber inhaltlich von unterschiedlichen Individuen in einem gewissen Rahmen subjektiv ausgelegt bzw. definiert werden. Völlig frei ist diese Definition allerdings nicht, da sie letztlich Bezüge haben muss zu Singularität bzw. Besonderheit bzw. Einzigartigkeit.

Anwenden lässt sich diese Konzeption etwa auf die Selbstpräsentation von Menschen in Social-Media-Bewegtbildern – unabhängig davon, ob es sich um Creator*innen mit professionellem Anspruch handelt oder um Bewegtbilder von Privatpersonen: Um das eigene Social-Media-Profil als authentisch wahrnehmen zu können, müssen Postende zum einen selbst das Gefühl haben, dort authentisch repräsentiert zu sein. Zum anderen müssen auch andere ihnen diese Authentizität mittels Anerkennung zuschreiben. Gleichzeitig ist jene Wechselseitigkeit in die Logik der jeweiligen Plattform eingebettet, weshalb ein Wissen um die spezifischen Plattformkonventionen und die antizipierten Rezipierenden unabdingbar ist. Ein *sorgfältig kuratiertes Selbst* geht entsprechend aus alledem hervor. Dieses muss sowohl vor sich selbst als auch vor anderen bestehen.

Spielerisch gewendet bietet das Produzieren von Bewegtbildern auf Social Media das Potential, eine Art Spielwiese für das Austesten und Bewerten vielfältiger Identitätsmöglichkeiten und -angebote zu sein. Man kann sich selbst *in den Ring werfen* und auf diese Weise vor dem Hintergrund der Frage, ob man sich selbst als authentisch empfindet und ob dies andere ebenso tun, verschiedene Identitätswürfe ausprobieren. Authentizitätszuschreibungen können hier dazu beitragen, sich als mehr oder auch als weniger wertvolles Subjekt zu erfahren: Ein hoher Grad zugeschriebener und empfundener Authentizität suggeriert Individuen, wertvoller zu sein. Ebenso dienen diese Zuschreibungen dazu, Zugehörigkeiten herzustellen – oder eben auch Ausschlüsse zu produzieren.

Authentizität im Kontext von Jugendszenen bei Eisewicht et al. (2016)

Aufgrund dieser Relevanz von Zuschreibungen bietet sich eine Verbindung zu Überlegungen von Eisewicht et al. (2016) an, welche die Rolle von Authentizität in Jugendszenen beleuchten. Demnach sind Authentizitätszuschreibungen zentral dafür, sich als Teil einer Szene zu verorten oder aus dem Kreis einer Szene auszuschließen bzw. ausgeschlossen zu werden. Authentizitätszuschreibungen haben demnach im Kontext von Jugendszenen die Funktion, Zugehörigkeiten auszudrücken bzw. auszuhandeln.

In Jugendszenen existieren demzufolge Erzählungen und Narrative, die definieren, was in der Szene als (nicht) authentisch eingeordnet wird (ebd.). Diese Narrative ändern sich mit der Zeit durch hinzukommende Erzählungen und Aushandlungsprozesse. Wer mitentscheiden darf, diese Narrative zu verändern, ist eine Frage hegemonialer Aushandlungen und bestimmter Rollen innerhalb der Szene. So können etwa Szeneautoritäten eine Person auch dann als authentisches Szenemitglied anerkennen, wenn diese Person nicht den zu diesem Zeitpunkt dominierenden Narrativelementen der jeweiligen Szene entspricht. Ebenso können neue Generationen einer Szene über Abgrenzungen gegenüber bisherigen Setzungen innerhalb der Szene neue Aspekte der Szene definieren, wenn sie glaubhaft machen, dass diese Aspekte eben Teil der neuen Generation dieser Szene sind.

Interessant sind diese Überlegungen auch für das Erzählen mit Social-Media-Bewegtbildern in heutigen jugendkulturellen Zusammenhängen. Hier können Authentizitätszuschreibungen ebenfalls die Funktion haben, sich selbst oder andere aus dem persönlichen Umfeld sowie Creator*innen bestimmten jugendkulturellen Richtungen zuzuordnen. Auch hierfür kann zentral sein, dass das ›Güte-Siegel‹ *authentisch* vergeben wird. Im Vergleich zu eher traditionellen Jugendszenen (Skater*innen, Goths, Punks etc.), wie Eisewicht et al. (2016) sie thematisieren, sind die Verbindungen, die in netzwerkartigen Strukturen und Relationen sozialer Medien eingegangen werden, aber in vielerlei Hinsicht als deutlich loser und weniger verbindlich anzusehen. Loser deshalb, weil in Social-Media-Netzwerkstrukturen eher das Patchworkartige und das Kuratieren des Selbst zu etwas *Besonderem* und *Einzigartigem* oder auch *Individuellem* als wertvoll gilt (Reckwitz 2017).

Authentisierungsstrategien und weitere
filmwissenschaftliche Ausführungen

Gesellschaftswissenschaftliche Zugänge wie die oben beschriebenen verdeutlichen, dass Authentizität mit Zuschreibungen verbunden ist und (in gesellschaftlichen Zusammenhängen) nicht als Eigenschaft einer Sache oder Person an sich verstanden werden kann. Dies macht in Bezug auf Bewegtbilder auch die Frage danach interessant, wodurch produktionsseitig eine Zuschreibung von Authentizität begünstigt werden kann.

Filmwissenschaftliche Überlegungen zu Authentizität im Bewegtbildbereich haben zum einen eine lange Tradition darin, zu betonen, dass es Inszenierungsstrategien gibt, welche – nochmals verstärkt durch die Anpassung an Sehgewohnheiten – die Wahrscheinlichkeit dafür erhöhen, dass eine bestimmte Bewegtbilderzählung oder Teile dieser als besonders authentisch bewertet werden. Zum anderen wird in der Regel betont, dass letztlich die Rezipient*innen darüber entscheiden, ob etwas als authentisch bewertet wird. Für beides sollen im Folgenden Beispiele benannt und erläutert werden, wobei der Blick auf das Erzählen mit bewegten Bildern gerichtet ist.

Authentisierungsstrategien beim Erzählen mit bewegten Bildern gibt es zahlreiche und viele von ihnen schon lange (Hattendorf 1999). Um den Eindruck von Authentizität bei Rezipient*innen zu begünstigen, kann produktionsseitig ein breites Repertoire filmästhetischer Stilmittel als *Authentisierungsstrategien* eingesetzt werden. Beispiele hierfür sind etwa die Verwendung von (leicht verwackelten) Handkameraaufnahmen (*shaky cam*), der Verzicht auf künstliche Beleuchtung (*available light*), spontan gesprochene Dialoge ohne zuvor festgelegtes Script, Amateur*innen vor der Kamera, das Verwenden scheinbar heimlich (faktisch aber wissentlich) gefilmter Aufnahmen, der Verzicht auf Schnitte (*one-shots / one-takes*), der Verzicht auf nachträglich hinzugefügte musikalische oder sonstige auditive Komponenten in der Postproduktion (keine non-diegetischen Audiokomponenten), absichtlich ›schlechter‹ Ton oder auch eine Realisation in Form von Liveausstrahlungen. Ebenso können scheinbar ungeplante (faktisch jedoch geplante) Ereignisse vor der Kamera *passieren*, die so integriert werden, dass sie den Eindruck erwecken, nicht Teil der Inszenierung zu sein, sondern spontan zu geschehen. Protagonist*innen können hierbei vermeintlich ›echte‹ Emotionen oder Affekte als Reaktion auf die jeweilige Situation spielen. Die *vierte Wand* zum Publikum kann durchbrochen werden (Abwendungen vom *Continuity*-System, welches die Inszeniertheit bewegter Bilder eigentlich möglichst stark unsichtbar machen soll), indem Protagonist*innen direkt in die Kamera blicken oder sprechen und somit mit dem Publikum scheinbar interagieren oder mit beispielsweise Personen aus dem Filmteam kommunizieren – oder auch mit anderen Personen, die nicht Teil der Inszenierung zu sein scheinen.

Im Grunde kann in jedem Bereich der *Mis-en-Scène* (allem, was im Bild zu sehen ist) sowie allem, was im Ton zu hören ist, scheinbar Un-Inszeniertes bewusst integriert werden. Hierdurch kann für Rezipient*innen schwer oder gar unentscheidbar werden, ob das Gezeigte inszeniert ist oder nicht. Make-Up oder dessen Weglassung, der Einsatz von Alltagskleidung etc. – all dies kann einen Eindruck des Authentischen begünstigen. Gleichsam kann hierdurch ein besonderer Reiz entstehen, indem gerade Fragen danach, was inszeniert ist und was einer außersichtlichen Realität entspricht, letztlich nicht beantwortbar sind oder Bewegtbildinhalte ein besonders hohes Maß an Ambiguität bzw. Ununterscheidbarkeit diesbezüglich aufweisen. Rezipient*innen interessieren sich dann möglicherweise gerade deshalb für solche Bewegtbil-

der, weil sie fortwährend und in der Regel unabschließbar die Frage umtreibt, was denn nun bewusst für die Kamera inszeniert wurde und was nicht. Medienpädagogische Forschungsarbeiten von Göttlich et al. (2001) etwa haben die Nutzung von Reality TV und Reality Soaps durch Jugendliche beforcht, wobei die Ergebnisse nahelegen, dass unter anderem die Ambiguität bezüglich des Inszenierten und des außerfilmisch Realen diese Formate für Jugendliche besonders interessant machen kann.

Bewegtbildbezogene Authentisierungsstrategien lassen sich jedenfalls bereits deutlich vor Zeiten von Internet und Social Media finden (siehe z. B. Hattendorf 1999). Gleichsam haben sich in der Sphäre von Social-Media-Bewegtbildern filmästhetische Mittel entwickelt, die entweder zuvor nicht vorhanden waren oder zumindest nicht zum klassischen Kanon der Authentisierungsstrategien für Bewegtbilder gehörten. So sind etwa Livestreams auf Bewegtbildplattformen mit direkter Kommentierungsmöglichkeit durch User*innen im Rahmen von Kommentarspalten ein eher neues Phänomen. Eines, das auf distributionsseitige Authentisierungsstrategien verweist, welche im Zuge der fortwährenden Entwicklung von Plattformbedingungen entstanden sind. Ergänzt wird dies u. a. durch Reaktionen auf entsprechende Kommentare durch Creator*innen im Livestream und ggf. Rückantworten mittels Kommentaren oder anderen Formen reagierender Content-Produktion. Hierdurch entsteht ein Eindruck von Nahbarkeit und persönlicher Interaktion, was die Immersion von Rezipient*innen erhöhen kann – auch von solchen, die lediglich zuschauen und zuhören, ohne selbst zu kommentieren bzw. zu interagieren. So kann der Eindruck entstehen, dass man es bei der*dem jeweiligen Creator*in mit einem nahestehenden Menschen zu tun hat, mit dem man face to face interagiert. Dabei zeigt sich jedoch ein Ungleichgewicht in Bezug darauf, wie viel die Rezipierenden über die Creator*innen tatsächlich wissen bzw. erfahren und dem, wie viel die Creator*innen über eine individuelle rezipierende Person wissen bzw. erfahren wollen oder können. Theoretisch sowie begrifflich fassen lässt sich dies mit dem Konzept der parasozialen Interaktion oder auch parasozialen Beziehung, wie es etwa bei Wegener (2022) zusammenfassend dargestellt wird. Zudem geben Creator*innen häufig vor, sich selbst so zu zeigen, wie sie auch außerhalb ihres Mediencontents sind. Ihre Videos erscheinen dann als Einblicke in den Alltag einer Privatperson. Gerade auch während der Lebensphase Jugend, in der Identitätsbildungsprozesse und Peer-Kommunikation in der Regel ganz besonders hohe Relevanz aufweisen – wenn auch beides in allen Lebensaltern relevant ist –, können die hier genannten Aspekte entsprechend ebenfalls sehr relevant werden.

Eine weitere Besonderheit von Bewegtbildern im Kontext von Social Media: Auch Content, der zusätzlich zu einem Bewegtbild gepostet oder kommuniziert wird, kann dazu beitragen, dass das entsprechende Webvideo bzw. dessen Inhalt authentischer wirkt. Stories oder Videos, die sich nach einer bestimmten Zeit von selbst löschen oder sogar nur einmalig angeschaut werden können, können ebenfalls die Wahrscheinlichkeit einer Zuschreibung von Authentizität erhöhen.

Der direkte Blick in die Kamera und das direkte Adressieren der Rezipient*innen – etwas, das in klassischen fiktiven Bewegtbildern explizit vermieden wird – ist bei Videos von Creator*innen Teil des Standard-Repertoires. Zwar hat auch diese Authentisierungsstrategie inzwischen Einzug gehalten in fiktionale Serien und Filme, doch maßgeblich zur Verbreitung dieser Authentisierungsstrategie beigetragen haben durchaus Social-Media-Bewegtbilder: Zuvor galt der direkte Blick als eher unkonventionell und irritierend in professionell produzierten Bewegtbildern, Social-Media-Bewegtbilder haben ihn in eine Konvention überführt und daher auch in anderen Bewegtbildarten akzeptierter werden lassen. Insofern zeigt sich hier ein – schon für sich gesehen sehr interessantes – wechselseitiges Aufeinanderwirken von Authentisierungsstrategien eher klassischer und eher neuerer Bewegtbildformen.

Ergänzend zu solchen filmsprachlichen Mitteln, die hier beispielhaft genannt wurden und von denen es noch einige weitere gibt, soll nun kurz eingegangen werden auf drei interessante filmwissenschaftliche Überlegungen bezüglich Authentisierungsstrategien:

Hattendorf (1999) geht in Bezug auf Dokumentarfilme davon aus, dass zwischen Produzierenden und Rezipierenden eines Dokumentarfilms ein »*Wahrnehmungsvertrag*« (ebd.) geschlossen wird. Dieser beinhaltet, dass Produzierende versuchen, realweltliche Begebenheiten so adäquat wie möglich in eine filmische Form zu gießen und dies auf eine Art und Weise, die Rezipierenden die entsprechenden Begebenheiten möglichst adäquat vermittelt. Rezipierende können nun zu einem gewissen Grad einen *Vertrauensvorschuss* gewähren, sofern sie den Produzierenden glauben, dass diese eben jene möglichst adäquate Wiedergabe realweltlicher Begebenheiten in filmischer Form versucht und gewissermaßen gelungen umgesetzt haben. Insofern Rezipierende diesen Vertrauensvorschuss gewähren, kommt besagter Wahrnehmungsvertrag zustande. Die Authentizität des im Film Dargestellten liegt diesem Verständnis nach nicht in einer vorfilmisch vorhandenen *Sache selbst*. Vielmehr liegt sie begründet in der formalen Gestaltung des Films, wobei rhetorisch eingesetzte filmsprachliche Mittel zum Einsatz kommen, welche dann zu einem Eindruck von Authentizität beitragen können. Ob das filmisch Dargestellte eine *authentische* Darstellung von etwas vorfilmisch Vorhandenem ist, kann somit auf Basis des Rezipierens des Films nicht festgestellt werden. Es geht in Hattendorfs Konzeption somit letztlich um eine Art *innerfilmische Authentizität*.

Um eine solche geht es auch Tröhler (2004), welche in Bezug auf fiktionale Filme eine solche innerfilmische Authentizität thematisiert und diesen Begriff explizit verwendet. Diese innerfilmische Authentizität muss nicht (oder zumindest nicht vorrangig) rückgebunden sein an eine vorfilmische bzw. außerfilmische Realität. Innerhalb einer filmischen Erzählung kann demnach etwas authentisch bewertet werden, was vor einem anderen Interpretationsrahmen als unauthentisch gelten würde (ebd.).

Schadt (2017) weist darauf hin, dass dokumentarische Filme auch metaphorisch arbeiten können: Um eine Aussage über eine realweltliche Begebenheit zu treffen, müsse diese nicht möglichst sachlich und ›objektiv‹ abgebildet werden. Stattdessen sei es auch möglich, eine metaphorische Art und Weise zu wählen, um etwas möglichst adäquat zum Ausdruck zu bringen bzw. zu deuten. Auch diese Konzeption verweist letztlich auf kognitive Konstruktionsleistungen, welche Teil von Rezeptionsprozessen sind.

Damit betonen die filmwissenschaftlichen Überlegungen von Hattendorf, Tröhler und Schadt ebenso, dass die Zuschreibung von Authentizität letztlich von subjektiven und positionierten Bewertungen seitens Produzierender und Rezipierender – ergänzen ließe sich: ebenso wie Distribuierender – abhängt. Auf allgemeinerer Ebene unterstützen alle drei Überlegungen die These, dass, bezogen auf gesellschaftliche Realität, ein konstruktivistisches Verständnis von Authentizität angemessener ist als ein essentialistisches Verständnis. Die hier kenntlich werdenden Konstruktionsleistungen fügen sich inhaltlich gut mit den vielfältigen Möglichkeiten des Konstruierens, die Produzierenden in Form filmsprachlicher Mittel zur Verfügung stehen, von denen weiter oben einige zentrale beschrieben wurden.

Authentisierungsstrategien im Kontext von Medienbildung und Mediatisierung

Ein Blick auf Mediatisierung und Medienbildung soll die Überlegungen nun abrunden, um noch einmal Bezüge zu zwei theoretischen Konzepten zu verdeutlichen, welche innerhalb von erziehungswissenschaftlicher Medienforschung von hoher Relevanz sind.

Die weiter oben herangezogenen film- und gesellschaftswissenschaftlichen Perspektiven auf Authentizität erklären auf unterschiedliche Art und Weise die Subjektivität und Konstruiertheit von Erzählungen des Authentischen und von authentischem Erzählen in medialen und anderen Sphären. Sie machen zudem verständlich, dass diese Konstruktionen durchaus realitätskonstituierend und daher wirkmächtig sein können sowie ernst genommen werden müssen – und, dass sie auch für den Kontext Social Media sowie die Lebensphase Jugend interessante Anschlusspunkte bieten.

Insofern lassen sie sich gut zusammen denken mit strukturaler und im Grunde auch relationaler Medienbildung (Marotzki 1990; Jörissen/Marotzki 2009; Bettinger/Jörissen 2022). *Strukturale Medienbildung* versteht die im Laufe eines menschlichen Lebens fortwährend laufenden Bildungsprozesse im Sinne eines transformatorischen Bildungsverständnis als *Transformation von Selbst- und Weltverhältnissen*. Diese werden dabei als in der heutigen Zeit stets medienbezogen verstanden. Konstruktivistische Überlegungen, um Welterschließungsprozesse, soziale Wirklichkeit und deren Realitätswert zu erklären, spielen bei strukturaler Medienbildung somit ebenfalls eine wichtige Rolle.

Das aus kommunikationswissenschaftlicher Perspektive von Krotz und Hepp formulierte Konzept der (*tiefgreifenden*) *Mediatisierung* (Krotz 2001; Hepp 2018; Krotz 2022) geht ebenso wie die strukturelle Medienbildung davon aus, dass Medien tiefgreifend eingeschrieben sind in den menschlichen Alltag bzw. die Lebenswelten von Menschen (genauer: in kommunikatives Handeln) – und dies in sämtlichen Lebensbereichen. Eine Trennung von so etwas wie ›der Medienwelt‹ und ›der echten Welt‹ ist demzufolge keine sinnvolle Vorstellung. Favorisiert wird stattdessen die Vorstellung einer gemeinsamen *Sphäre*, also einer Realität, die medienbezogene Aspekte in sämtlichen Lebensbereichen mitumfasst und als integralen Bestandteil von Lebenswelten versteht.

Beide Konzepte können hilfreich sein als Erklärung dafür, warum es vielen Menschen wichtig erscheint, sich zu fragen, ob ein Bewegtbild authentisch ist oder nicht – und dies auch dann zu tun, wenn man nur Zugang zu diesem Bewegtbild hat, nicht aber zu der das Video erstellenden Person oder dem im Video zu sehenden Ort etc.

Gerade für Jugendliche, die Bewegtbilder in heutigen tiefgreifend mediatisierten Lebenswelten in besonders hohem Maße rezipieren, distribuieren und produzieren sowie sie bei alltäglichen Selbst- und Welterschließungsprozessen verwenden, gilt: Man muss in einer solchen Welt – bei aller Unmöglichkeit des Unterfangens im engen Sinne – zumindest versuchen, auch in Bezug auf Medieninhalte wie Bewegtbilder, die umfassende Bilder von Welt formulieren, darstellen oder codiert wiedergeben können, Orientierung dabei zu erhalten, was zumindest mehr oder minder als authentisch eingeordnet werden kann. Dieser Versuch ist Teil des Unterfangens, sich die Welt, sich selbst und auch andere in der Welt so adäquat wie möglich zu erschließen. Im Grunde kommt Bewegtbildern allerdings nicht nur im Alltag von Jugendlichen, sondern im Alltag von Menschen allen Alters oft ein hoher Stellenwert zu (siehe z. B. Kupferschmitt 2024), wodurch sich auch hier Fragen rund um Authentizitätszuschreibungen im Kontext von Bewegtbilderzählungen stellen lassen.

Dass bei der Frage nach dem Authentischen verschiedene Auffassungen dessen, was eine adäquate Sicht auf die Dinge ist, nebeneinander stehen, miteinander konkurrieren oder in Austausch treten, kann interpretiert werden als Teil eines Vorgehens, das Menschen angesichts unklarer Verhältnisse und begrenzter Erkenntnisfähigkeiten sowie -möglichkeiten häufig anwenden, um sich in einer kontingenten Welt zu orientieren. Es kann bei diesem Vorgehen im Sinne von Wissenschaftlichkeit immer nur um ein Annähern an Tatsächlichkeiten gehen, welches unterschiedliche Grade an Präzision und Adäquatheit erlaubt, ganz abhängig davon, worum es gerade geht. Ein Anspruch auf tatsächliche Gewissheit wäre hier aus wissenschaftlicher Perspektive weder angemessen noch einlösbar.

Die in diesem Beitrag thematisierten Bewegtbild-Erzählungen an sich lassen dies aber in der Regel nicht transparent werden, sofern man den Blick nicht etwas genauer und analytischer auf sie lenkt. Sie sind ohne Frage eindeutig *ganz authentisch* – das sieht doch jede*r.

Referenzen

- Bettinger, Patrick/ Jörissen, Benjamin (2022): Medienbildung. In: Sander, Uwe/ Gross, Frederike, von/ Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik (2. Aufl.). Wiesbaden: Springer VS, S. 81–93.
- Eisewicht, Paul/ Wustmann, Julia/ Pfadenhauer, Michaela (2016). Authentizität – ein Element kompetenter Zugehörigkeit zu Szenen. In: Kreuzer, Ansgar/ Niemand, Christoph (Hrsg.): Authentizität – Modewort, Leitbild, Konzept. Theologische und humanwissenschaftliche Erkundungen zu einer schillernden Kategorie. Regensburg: Friedrich Pustet, S. 67–87.
- Gebel, Christa/ Oberlinger, Andreas/ Stecher, Sina/ Brüggem, Niels (2019). ACT ON! Short Report Nr. 5. »Ja, die großen Youtuber, die dürfen eigentlich machen, was sie wollen.« Orientierung von 11- bis 14-Jährigen auf YouTube. Ausgewählte Ergebnisse der Monitoringstudie. In: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Online: https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/projekte/act_on/jff_muenchen_2020_veroeffentlichungen_act_on_shortreport5.pdf [24.09.2024]
- Göttlich, Udo/ Krotz, Friedrich/ Paus-Haase, Ingrid (2001): Daily Soaps und Daily Talks im Alltag von Jugendlichen. Eine Studie im Auftrag der Landesanstalt für Rundfunk Nordrhein-Westfalen und der Landeszentrale für private Rundfunkveranstalter Rheinland Pfalz. Opladen: Leske + Budrich.
- Hattendorf, Manfred (1999): Dokumentarfilm und Authentizität. Ästhetik und Pragmatik einer Gattung (2. Aufl.). Konstanz: UVK Medien Verlagsgesellschaft.
- Hepp, Andreas (2018): Von der Mediatisierung zur tiefgreifenden Mediatisierung. Konstruktivistische Grundlagen und Weiterentwicklungen in der Mediatisierungsforschung. In: Reichertz, Jo/ Bettmann, Richard (Hrsg.): Kommunikation - Medien - Konstruktion. Braucht die Mediatisierungsforschung den Kommunikativen Konstruktivismus?. Wiesbaden: Springer VS.
- Hugger, Kai-Uwe/ Braun, Lea M./ Noll, Christian/ Nowak, Tine/ Gräßer, Lars/ Zimmermann, Daniel/ Kaspar, Kai (2019): Zwischen Authentizität und Inszenierung. Zur medienkritischen Einschätzung informationsorientierter YouTube*innen-Videos durch Jugendliche. In: Gross, Frederike von/ Röllecke, Renate (Hrsg.): Instagram und YouTube der (Pre-)Teens. Inspiration, Beeinflussung, Teilhabe. Prämierte Medienprojekte. München: kopaed, S. 29–36.
- Jörissen, Benjamin/ Marotzki, Winfried (2009): Medienbildung – Eine Einführung. Theorie – Methoden – Analysen. Stuttgart: UTB.
- Keupp, Heiner/ Ahbe, Thomas/ Gmür, Wolfgang/ Höfer, Renate/ Mitzscherlich, Beate/ Kraus, Wolfgang/ Straus, Florian (2008): Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne (4. Aufl.). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch.
- Keupp, Heiner (2016). Das spätmoderne Subjekt – von der Suche nach dem authentischen Glück erschöpft? In: Kreuzer, Ansgar/ Niemand, Christoph (Hrsg.): Authentizität – Modewort, Leitbild, Konzept. Theologische und humanwissenschaftliche Erkundungen zu einer schillernden Kategorie. Regensburg: Friedrich Pustet, S. 89–116.
- Koller, Hans-Christoph (1999): Bildung und Widerstreit: Zur Struktur biographischer Bildungsprozesse in der (Post-)Moderne. München: Wilhelm Fink.
- Krotz, Friedrich (2001): Die Mediatisierung des kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Krotz, Friedrich (2022): Mediatisierung. In: Sander, Uwe/ Gross, Frederike, von/ Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik (2. Aufl.). Wiesbaden: Springer VS.
- Kupferschmitt, Thomas (2024): ARD/ZDF-Medienstudie 2024. Trends bei Video- und Audioplattformen. In: Media-Perspektiven, Heft 26. Online: https://www.ard-media.de/fileadmin/user_upload/media-perspektiven/pdf/2024/MP_26_2024_ARD_ZDF-Medienstudie_2024_Trends_bei_Video-_und_Audioplattformen.pdf [08.10.2024]
- Marotzki, Winfried (1990): Entwurf einer strukturalen Bildungstheorie. Biographietheoretische Auslegung von Bildungsprozessen in hochkomplexen Gesellschaften. Weinheim: Deutscher Studienverlag.

- Maschke, Lara (2019): Authentizität multiperspektivisch. Näherung an eine komplizierte Dimension pädagogischen Handelns. Berlin: Logos.
- Oberlinner, Andreas/ Stecher, Sina/ Gebel, Christa/ Brüggem, Niels (2020): ACT ON! Short Report Nr. 6. »Wenn er nicht in die Kamera schaut, ... ist es eine Lüge.« Glaubwürdigkeit von YouTube-Videos aus Sicht von 10- bis 12-Jährigen. Ausgewählte Ergebnisse der Monitoringstudie. In: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Online: https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/projekte/act_on/jff_muenchen_2020_veroeffentlichungen_acton_shortreport6.pdf [24.09.2024]
- Reckwitz, Andreas (2017): Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne. Berlin: Suhrkamp.
- Rogers, Carl R. (1951): Client-centered therapy, its current practice, implications, and theory. The Houghton Mifflin psychological series. Boston: Houghton Mifflin.
- Schadt, Thomas (2017): Das Gefühl des Augenblicks. Zur Dramaturgie des Dokumentarfilms (4. Aufl.). Konstanz: UVK Medien Verlagsgesellschaft.
- Schilling, Erik (2020): Authentizität. Karriere einer Sehnsucht. München: C. H. Beck.
- Thomas, William I./ Thomas, Dorothy S. (1928): The Child in America. Behavior Problems and Programs. In: Thomas, William I. (Hrsg.): The Methodology of Behavior Study. New York: Alfred A. Knopf, S. 553–576.
- Tröhler, Margrit (2004): Filmische Authentizität. Mögliche Wirklichkeiten zwischen Fiktion und Dokumentation. In: montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, 13. Jg, Heft 2, S. 149–169.
- Wegener, Claudia (2022): Parasoziale Interaktion. In: Sander, Uwe/ Gross, Frederike, von/ Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik (2. Aufl.). Wiesbaden: Springer VS, S. 315–318.

Bookstagram

Identitätskonstruktionen und Viralität auf Instagram

Sarah Turic

Bookstagram – dieses aus *book* sowie der von Instagram abgeleiteten Silbe *-stagram* zusammengesetzte Wort steht für Buchblogs auf der Plattform Instagram. Solche Blogs fokussieren vor allem ästhetisch aufbereitete Bilder von Büchern und lesebezogene Texte wie Rezensionen, die unter den entsprechenden Bildern gepostet werden. Im englischsprachigen Raum gibt es bereits Forschung zu der Frage, welche typischen Merkmale und Gestaltungsmittel diese Profile aufweisen. Der vorliegende Beitrag skizziert zunächst eine studentische Forschungsarbeit, die sich auf Grundlage der Dokumentarischen Methode nach Bohnsack mit den Merkmalen eines beliebten deutschsprachigen Bookstagram-Accounts beschäftigt hat. Anschließend richtet sich das Erkenntnisinteresse auf die Bedeutung der Blogs für die Identitätskonstruktionen der Blogger*innen, wobei zunächst soziale Aspekte – beispielsweise in Form von Anschlusskommunikation in Bezug auf gelesene Bücher – im Zentrum der Betrachtungen stehen. Der Beitrag schließt mit dem Ausblick auf eine geplante Masterarbeit, die die Frage näher beleuchten soll, wie Identitätskonstruktion und Viralität in Bezug auf Bookstagram und damit zusammenhängende Handlungsorientierungen zusammenspielen.

Bookstagram – Ein Überblick

Digitale Netzwerke bringen neue Möglichkeiten hervor, das Bücherlesen mit sozialen Aspekten zu verbinden. Durch eine Inszenierung als lesende Person können z. B. Inhalte wie Rezensionen zu bestimmten Büchern mit anderen geteilt werden. Es können aber auch Bücher gemeinsam gelesen werden – wobei betont werden muss, dass das Lesen an sich hier zumeist kein soziales Ereignis darstellt, wohl aber die Anschlusskommunikation, die an ein individuelles Lesen im Sozialen Netzwerk anschließen kann (vgl. Kuhn 2015).

Nun tauchen in Sozialen Netzwerken auch sogenannte ›Bookfluencer*innen‹ auf – Influencer*innen, die sich auf ihren Kanälen mit dem Bücherlesen auseinandersetzen. BookTube

(Videos, Vlogs etc. innerhalb von YouTube, in denen es um buch- und lesebezogene Themen geht), BookTok (Kurzvideos auf TikTok mit entsprechenden Themen) sowie Bookstagram, welches hier im Mittelpunkt steht und auf der Plattform Instagram verortet ist, werden als Plattformen für den Austausch jeglicher Inhalte im Zusammenhang mit Büchern immer populärer. Bookfluencer*innen gelten innerhalb entsprechender Communities mittlerweile als eine verlässliche Quelle für Buchempfehlungen (vgl. Reddan 2022).

Bookstagram, das sich aus *book* und der von Instagram abgeleiteten Silbe *-stagram* zusammensetzt, bezeichnet die Gesamtheit von Buchblogs auf der Plattform Instagram. Innerhalb dieser Blogs steht vor allem eines im Mittelpunkt: Ästhetik. Die geposteten Bilder kennzeichnen einheitliche Farbschemata sowie bewusst platzierte, farblich und manchmal auch inhaltlich abgestimmte Dekorationsobjekte. Die so entstehende Gesamtatmosphäre vermittelt einen stimmigen Eindruck. Thomas bezeichnet die von Buchblogger*innen hochgeladenen Bilder auch als moderne Stillleben – Gesichter sind auf ihnen nur selten zu sehen (vgl. Thomas 2021).

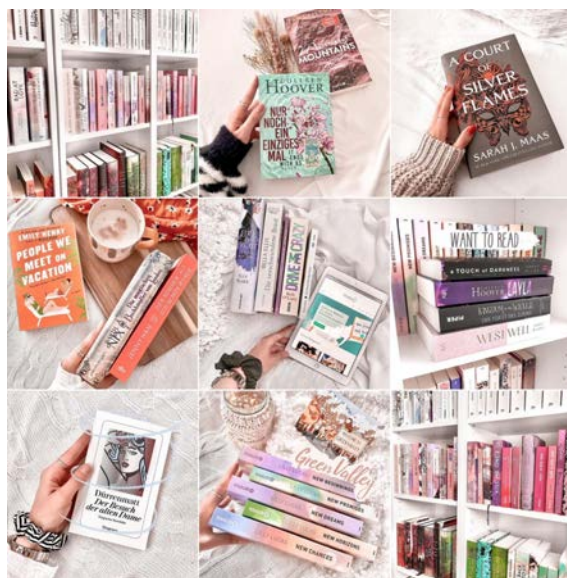


Abb. 1

Ein Bookstagram-Feed kann in etwa so aussehen wie bei @fromlouwithlove (Abb. 1), in diesem Fall ein Profil mit 1.970 Follower*innen sowie 189 Beiträgen (Stand 07.06.2024). Hier wird vor allem deutlich, was Thomas (2021) mit der Verwendung farblich einheitlicher Schemata und atmosphärisch stimmiger Dekorationsobjekte meint: Das Profil arbeitet mit hellen Farbtönen und die Bilder hinterlassen in ihrer Anordnung einen aufgeräumten Eindruck. Auch Hände finden sich bei @louwithlove mehrfach wieder. Diese seien nach Thomas ein wichti-

ger Bestandteil von Bookstagram-Posts und stellten eine Verbindung zwischen Leser*in und Buch her (Thomas 2021).

Forschungsfrage und exemplarische Analyse

In Bezug auf Bookstagram hat sich meine Forschung mit den Fragen beschäftigt, was typische Merkmale eines beliebten (deutschsprachigen) Buchblogs sind, welche Gestaltungsmittel bei den geposteten Bildern zum Einsatz kommen und wie sich dies in Bezug auf spezifische Inhalte wie z. B. Rezensionen auswirkt. Daneben stand die Frage im Mittelpunkt, inwiefern die diversen auf Bookstagram vorherrschenden Themen zur Förderung einer Diskussionskultur beitragen. Dies könnte auf die eingangs erwähnten sozialen Aspekte des Lesens, insbesondere in Form einer Anschlusskommunikation über literarische Inhalte, bezogen werden.

Bisher besteht bei der Frage nach der Beliebtheit von Buchblogs noch eine Forschungslücke: Es wurden für Bookstagram-Accounts und -Postings lediglich allgemeine Merkmale definiert, also solche, die sich bei Profilen mit sehr wenigen und mit sehr vielen Follower*innen finden lassen. Es ist denkbar, dass die Beliebtheit eines Buchblogs von bestimmten abweichenden Merkmalen beeinflusst wird – konkret wurden diese bisher allerdings noch nicht herausgestellt (vgl. Reddan 2022; Thomas 2021).

Um dieses Forschungsziel zu verfolgen, sollte ein beliebter Bookstagram-Account anhand von drei Posts auf seine spezifischen Merkmale hin untersucht werden. Dieser Account wurde aus den oberen fünf Prozent hinsichtlich der Follower*innenanzahl ausgewählt und damit seine Beliebtheit sichergestellt. Ferner sollte der Account deutschsprachig, auf Bücher und Lesen bezogen sowie nicht selbst am Verkauf von Büchern interessiert sein – Letzteres trifft z. B. auf einige Autor*innen und Verlage zu.

Da Bilder für Bookstagram-Accounts eine zentrale Rolle spielen, wurde der Forschungsfrage qualitativ unter Verwendung der Dokumentarischen Methode zur Bildanalyse nach Bohnsack nachgegangen (vgl. Bohnsack 2013). Der Grund für die Wahl dieser Methode liegt darin, dass sie das Wissen explizieren möchte, das implizit im Bild vorhanden ist. Die Bildinterpretation kann demzufolge einen systematischen Zugang zu den Erfahrungsräumen und Handlungsorientierungen der Person schaffen, die das analysierte Bild produziert hat (vgl. ebd.). Für die Bildanalyse sowie die damit einhergehende Analyse der zugehörigen Kommentare zu den jeweiligen Posts wurden in der Forschungsarbeit die drei Postings mit den meisten Likes des Accounts @_bookaholicgroup_ (Stand 03.2024: 39,8 Tsd. Follower*innen) aus den letzten drei Monaten ausgewählt. Die Auswahl fiel auf diesen Zeitraum, um trotz der Schnelligkeit von Sozialen Medien eine möglichst aktuelle Aussage treffen zu können. Die Beliebtheit der Postings wurde dabei anhand einer selbst erstellten Formel operationalisiert, die Likes und Kommentare in ein Verhältnis setzt und die Summen der beiden über alle in Frage kommenden Bilder hinweg vergleicht.



Abb. 2

Anhand des in Abb. 2 gezeigten Bildes, das Teil des mit Abstand beliebtesten Postings war, konnten unter anderem folgende Erkenntnisse gewonnen werden: Durch die planmetrische Komposition sowie die perspektivische Projektion – beides Schritte der Formalanalyse nach Bohnsack (vgl. Bohnsack et al. 2013) – erscheint das Bücherregal besonders zentral. Durch die leichte Untersicht, in der das Bild aufgenommen wurde, wird das Bücherregal von einem Objekt, zu welchem faktisch aufgeblickt werden muss, zu einem Objekt, zu welchem symbolisch aufgeblickt wird. Für betrachtende Personen kann durch die Art der Komposition und Beleuchtung eine Art Wohlfühlmoment transportiert werden. Insgesamt dokumentiert sich in der beachtlichen Büchersammlung die Expertise der Buchbloggerin. Die Sammlung kann zugleich als Statussymbol angesehen werden.

Die Forschungsarbeit hat gezeigt, dass der Account von @_bookaholicgroup_ als beliebter deutschsprachiger Bookstagram-Account ohne eigenes Verkaufsinteresse in vielen Punkten den bisherigen Erkenntnissen der Forschung in Bezug auf Bookstagram entspricht (vgl. Redddan 2022; Thomas 2021). Allerdings gibt es auch einige konträre Punkte: Die Bloggerin zeigt z. B. auf vielen Fotos ihr Gesicht (das zweit- und drittbeliebteste Posting aus dem analysierten Zeitraum zeigen die Bloggerin). Auch hierin könnte die enorme Beliebtheit des Profils begründet

liegen, da die Sichtbarkeit der Bloggerin einerseits ein Alleinstellungsmerkmal darstellt und andererseits eine besondere Verbundenheit mit Follower*innen liefert. An dieser Stelle lässt sich das Konzept der Parasozialen Interaktion interpretativ heranziehen: Dieses beschreibt einen Modus des Medienhandelns, in welchem Zuschauer*innen eine Art von Beziehung zu einer Medienperson aufbauen, die sie aus einer Rezeptionssituation heraus betrachten (vgl. Wegener 2022). Die Parasoziale Interaktion könnte durch den Aspekt des gemeinsamen Lesens und die darauffolgende Anschlusskommunikation (vgl. Kuhn 2015) allerdings auch aufgebrochen werden, da die Blogger*innen tatsächlich in Austausch mit ihren Follower*innen treten und keine reine Rezeptionssituation mehr besteht. Im Vergleich zum Reden über Bücher außerhalb von Sozialen Medien herrscht hier die Möglichkeit vor, schnell und einfach Gleichgesinnte zu finden und in einen regen Austausch mit einer großen Zahl an Personen zu treten.

Zur Konstruktion von Identität innerhalb von Bookstagram:
Identitätskonstruktion und Viralität

Die Forschungsarbeit hat Erkenntnisse gebracht und zugleich neue Fragen aufgeworfen: Welche Bedeutung hat es für die Identitätskonstruktion junger Menschen, einen eigenen Bookstagram-Account zu erstellen und auf Instagram über Bücher und Lesen zu bloggen? Welche Rolle kommt dabei der potenziellen Viralität der eigenen Postings zu, die wiederum mit einem größeren Publikum einhergeht? Identitätskonstruktion meint hier im Anschluss an Keupp die Auseinandersetzung mit einem Teilaspekt des Selbst und die damit verbundene Darstellung dessen gegenüber Gleichgesinnten (vgl. Keupp 2010). Identitätsmanagement, worunter die Identitätskonstruktion nach Schmidt und Taddicken fällt, »umfasst [...] alle Nutzungsweisen, bei denen Menschen Aspekte ihrer selbst für andere zugänglich machen. Es ist also eng verbunden mit den Funktionen des Erstellens und Veröffentlichens von Inhalten« (Schmidt/Taddicken 2022: 28). Selbstdarstellung und damit Identitätskonstruktion werden als eine Grundvoraussetzung im Zusammenhang mit der Nutzung Sozialer Medien betrachtet. Wichtig zu erwähnen ist allerdings, dass man heute bei Identität nicht mehr von einem konsistenten Konstrukt ausgeht. Vielmehr werden fragmentierte Lebensbedingungen angenommen, in die unterschiedliche Teilfragmente der Identität integriert und patchworkartig zusammengesetzt werden (vgl. Ganguin et al. 2022: 2).

Gleichzeitig werden im Zusammenhang mit Sozialen Medien wiederholt die Einflüsse von bzw. der Wunsch nach Viralität im Allgemeinen oder von konkreten viralen Events im Besonderen diskutiert. Um in den Sozialen Medien Erfolg zu haben, muss eine große Zahl an Nutzer*innen angezogen werden, die für eine möglichst lange Zeitspanne Aufmerksamkeit auf den einzelnen Post oder Account legt. Die Anzahl an Nutzer*innen, die diese Aufmerksamkeit generiert, ist also u. a. ein Indikator für Viralität (vgl. Pöyry et al. 2018: 2174).

Es ist zu vermuten, dass die Prozesse der Identitätskonstruktion mit dem Bestreben nach Viralität ineinandergreifen und von diesem nicht trennbar sind. Durch die Abkehr von einem konsistenten Identitätskonstrukt spricht zumindest die Theorie dafür, dass viele Einflussfaktoren auf Identitätskonstruktionen einwirken, womit auch angestrebte Viralität identitätsstiftend sein kann. Eine denkbare Ausgangslage hierfür wäre, dass sich Menschen während des Postens von Inhalten ein bestimmtes Publikum vorstellen (*intended audience*). Dieses Publikum entspricht dabei nicht zwingend der Grundgesamtheit, die tatsächlich Zugriff auf das Posting hat (vgl. boyd 2008). Anerkennung durch den vorgestellten Anderen könnte durch das Experimentieren mit Identitätsentwürfen angestrebt werden.

Ausblick

Wie genau die Zusammenhänge von Identitätskonstruktion und angestrebter Viralität auf Bookstagram aussehen können, werde ich in meiner Masterarbeit untersuchen. Mithilfe von offenen Leitfadeninterviews mit insgesamt vier bis fünf Blogger*innen sollen folgende Themenblöcke adressiert werden: aktuelle und generelle Inhalte des Buchblogs sowie damit zusammenhängende Gefühle und Gedanken gegenüber Lesen und der Community; bisherige Entwicklungen sowie Wünsche und Vorstellungen hinsichtlich der Zukunft des Blogs. Damit zielen ich auf Erkenntnisse über ihre Konstruktion von Identität im Zusammenhang mit dem Wunsch nach Viralität ab. Die primäre Forschungsfrage wird sich auf die genauen Handlungsorientierungen zum Führen des Buchblogs beziehen. Es soll daran geforscht werden, wonach die Blogger*innen mit dem Führen ihres Buchblogs streben und welches identitätsstiftende Potenzial diesem Streben inhärent ist. Auch hier sollen ausschließlich deutschsprachige Profile betrachtet werden, die mit ihrem Blog kein Verkaufsinteresse verfolgen und zudem ausschließlich Buchcontent posten. Die geführten Interviews sollen entlang der Dokumentarischen Methode (vgl. Bohnsack et al. 2013) ausgewertet werden. Im Zuge meiner Masterarbeit erhoffe ich mir weitergehende Erkenntnisse darüber, inwiefern Bookstagram identitätsstiftend wirkt und welche Rolle angestrebte Viralität für diesen Prozess spielt.

Quellen

- @fromlouwithlove. Instagram (15.03.2024). <https://www.instagram.com/fromlouwithlove/> [15.03.2024]
@_bookaholicgroup_. Instagram (22.09.2023). https://www.instagram.com/_bookaholicgroup_/ [20.10.2023]

Referenzen

- Bohnsack, Ralf (2013): Dokumentarische Methode und die Logik der Praxis. In: Lenger, Alexander/ Schneickert, Christian/ Schumacher, Florian (Hrsg.): Pierre Bourdieus Konzeption des Habitus. Wiesbaden: Springer VS, S. 175–200.
Bohnsack, Ralf/ Nentwing-Gesemann, Iris/ Nohl, Arndt-Michael (2013): Einleitung. Die dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis. In: Dies. (Hrsg.): Die dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis. Grundlagen qualitativer Sozialforschung. Wiesbaden: Springer VS, 3. Auflage, S. 9–24.

- boyd, danah (2014): *It's Complicated. The social lives of networked teens*. New Haven/London: Yale University Press.
- Ganguin, Sonja/ Nickel, Julia/ Sander, Uwe (2022): *Diskussionsfelder in der Medienpädagogik. Identitätskonstruktion in digitalen Welten*. In: Sander, Uwe/ von Gross, Frederike/ Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden: Springer VS, S. 1–8.
- Keupp, Heiner (2010): *Identitätskonstruktion. Interkulturelle Identität*. In: Ehlail, Fadja/ Schön, Henrike/ Strittmatter-Haubold, Veronika (Hrsg.): *Die Perspektive des Anderen. Kulturräume anthropologisch, philosophisch, ethnologisch und pädagogisch beleuchtet*. Heidelberg: Matthes Verlag, S. 25–44.
- Kneidinger-Müller, Bernadette (2022): *Identitätsbildung in sozialen Medien*. In: Schmidt, Jan-Hinrik (Hrsg.): *Handbuch soziale Medien*. Wiesbaden: Springer VS, 2. Auflage.
- Kuhn, Axel (2015): *Lesen in digitalen Netzwerken*. In: Rautenberg, Ursula/ Schneider, Ute (Hrsg.): *Lesen. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Berlin: De Gruyter.
- Pöyry, Essi/ Laaksonen, Salla-Maaria/ Kekkonen, Arto/ Pääkkönen, Juho (2018): *Anatomy of Viral Social Media Events* [Paper presentation]. 51st Hawaii International Conference on System Sciences. Online: <http://hdl.handle.net/10125/50160> [02.03.2024]
- Reddan, Bronwyn (2022): *Social reading cultures on BookTube, Bookstagram, and BookTok*. In: *Synergy*, 20. Jg, Heft 1.
- Schmidt, Jan-Hinrik/ Taddicken, Monika (2022): *Soziale Medien: Funktionen, Praktiken, Formationen*. In: Schmidt, Jan-Hinrik (Hrsg.): *Handbuch soziale Medien*. Wiesbaden: Springer VS, 2. Auflage, S. 19–34.
- Thomas, Brownen (2021): *The #bookstagram. Distributed reading in the social media age*. In: *Language Sciences*, 84. Jg.
- Wegener, Claudia (2022): *Theorieansätze und Hypothesen in der Medienpädagogik. Parasoziale Interaktion*. In: Sander, Uwe/ von Gross, Frederike/ Hugger, Kai-Uwe. (Hrsg.): *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden, Springer VS, S. 294–296.

Abbildungen

- Abb. 1: [@fromlouwithlove](https://www.instagram.com/fromlouwithlove/). Instagram (01.11.2023). <https://www.instagram.com/fromlouwithlove/> [15.03.2024]
- Abb. 2: [@_bookaholicgroup_](https://www.instagram.com/p/CxgCYgToLkd/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRIODBiNWFIZA==). Instagram (22.09.2023). https://www.instagram.com/p/CxgCYgToLkd/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRIODBiNWFIZA== [20.10.2023]

Der Honig und die Wespen

Postkoloniale Dekonstruktionen von Metaphern im Erzählen über Flucht und Migration

Anastasia Gonzalez

Der Artikel untersucht Metaphern um Flucht und Migration im öffentlichen Diskurs am Beispiel eines Ausschnitts einer *Maybrit Illner*-Sendung aus dem Jahr 2023. Es wird ein kurzer Austausch zwischen zwei Gästen in postkolonialer Lesart analysiert. In ihren Aussagen verwenden die Gäste eine Metapher von Honig und Wespen und stellen dabei (indirekte) Bezüge zu Migrationstheorien her. Analytisch dient eine Unterteilung in *Geschichte* und *Erzählung* dazu, Inhalt und Kontext der Metapher zunächst getrennt untersuchen zu können. Dabei lassen sich mit der Erzählsituation einhergehende Machtverhältnisse aufzeigen. Die Analyse fokussiert sich weitreichende Bedeutung der verwendeten Metapher und die durch sie verstärkten *Othering*-Prozesse. Es wird deutlich, dass das Sprachbild eine Komplexitätsreduktion bewirkt und zur Dehumanisierung der Flüchtenden beiträgt. Zudem wird die Rolle der Erzählenden als *weiße* Professoren und deren Macht im Diskurs betrachtet. Sie verstärken durch leicht verfügbare Assoziationen vorhandene Narrative und reproduzieren diskriminierende Stereotype. Damit kristallisiert sich die emotionalisierende Wirkung von Metaphern heraus. Der entsprechende Einfluss auf den öffentlichen Diskurs untermalt die Bedeutung adäquater Repräsentation. Abschließend ist festzustellen, dass Inhalt und Kontext nur als Mittel der Analyse getrennt werden können, wobei sie sich tatsächlich gegenseitig verstärken.

Einleitung

Im vergangenen Jahr haben sich acht von 41 ausgestrahlten Sendungen des ZDF-Formats *Maybrit Illner* im weiteren Sinne mit Fragen von Flucht und Migration beschäftigt (ZDF Presseportal 2024). 2022 erreichte Illner im Durchschnitt 2,6 Millionen Zuschauer*innen pro Show und erhielt damit einen Marktanteil von rund 14,5 % (Steiger 2023). Vor dem Hintergrund ihrer Reichweite gilt es daher, sich mit Äußerungen der Gäst*innen auseinanderzusetzen. Beispielsweise lassen sich in der Debatte um Flucht und Migration häufig koloniale Muster in den stattfindenden Erzählungen identifizieren. So geschehen am 21. September

2023, als Christopher Hein und Ruud Koopmans in der Talkshow zum Thema »Zu viele, zu schnell – lässt sich Migration begrenzen?« eine Metapher von Honig und Wespen verwenden. Christopher Hein beginnt seine Ausführung:

[Darf ich mal] ein Beispiel sagen, was vielleicht ein bisschen verquer ist. Sie sind in Ihrem Gartenhaus und werden von Bienen belästigt. Sie haben auf dem Tisch ein Tellerchen mit Honig. Sie können zehn Bienen wegschicken oder Wespen, aber 20 werden kommen. Ist es nicht einfacher, den Honig wegzuschieben? [...]

Später stellt Ruud Koopmans einen Rückbezug her, wenn er ergänzt:

[...] Das Bild von dem Honig [...] ist ein Bild, das zutrifft, in dem Sinne, dass es den Honig gibt, dass Menschen wissen, dass wenn sie Fuß auf italienischen Boden setzen oder auch Fuß auf griechischen Boden, dass das ein Eintrittsticket in Europa ist und dass in den allermeisten Fällen die Menschen dann auch bleiben können, auch wenn sie abgelehnt werden, weil unser System nicht funktioniert.

Diese kurzen Ausschnitte einer einstündigen Sendung können nicht die gesamte Diskussion der Show wiedergeben, weshalb zu beachten ist, dass mit diesem Beitrag unweigerlich eine Informationsreduktion einhergeht. Anzumerken ist außerdem, dass beide Gäste in der Vorstellungsrunde mit ihren Titeln als Professoren angesprochen wurden. Im Hinblick auf die Wirkmacht jener politischen Talkshow und die mit diesem Sammelband adressierte Thematik des Narrativen stellt sich daher die Frage: Was machen Metaphern mit Narrationen und mit der Art und Weise, wie der öffentliche Diskurs geführt wird?

Um diese Frage zu beantworten, wird zunächst das zugrundeliegende Verständnis von Metaphern dargelegt sowie eine analytische Unterteilung in *Geschichte* und *Erzählung* vorgenommen, um Inhalt und Kontext getrennt untersuchen zu können. Durch eine postkoloniale Dekonstruktion findet dabei eine kritische Auseinandersetzung mit der Erzählsituation statt.

Postkoloniale Dekonstruktion ausgewählter konzeptueller Metaphern

Für die Beantwortung der Frage, wie Metaphern den öffentlichen Diskurs beeinflussen, wurde sich im Rahmen einer qualitativen Metapheranalyse an Methodiken der kognitiven Linguistik orientiert. Die Metapher von Honig und Wespen wird im Anschluss unter Berücksichtigung postkolonialer Strukturen entschlüsselt.

Die konzeptuelle Metapher (kM) wird als kulturell geteiltes Deutungsmuster verstanden (vgl. Lakoff/ Johnson 1980; Schmitt 2000). In diesem Sinne dienen kM der Übertragung bestimmter Eigenschaften und Merkmale einer existierenden Quelldomäne auf eine

ausgewählte abstrakte Zieldomäne (vgl. Lakoff/ Johnson 1980). KM können also helfen, abstrakte Konstrukte durch Rückbezug auf bekannte Gegenstände und Situationen verständlich zu erklären (vgl. Rütten 2016). Dadurch strukturieren sie unser Denken und folglich auch Handeln (vgl. Lakoff/ Johnson 1980). Was dies konkret bedeutet, lässt sich anhand einer verbreiteten Metapher hinsichtlich Flüchtender beziehungsweise Geflüchteter erläutern. So wird seit 2015 in deutschen Medien regelmäßig über die »Flüchtlingswelle« und den »Flüchtlingsstrom« gesprochen (Mössbauer/ Thewalt 2015; STERN.de 2015). Diese Metapher bedient sich der Quelldomäne Meer und Wellen und überträgt ausgewählte Eigenschaften dieser bekannten Konstrukte auf die abstrakte Kategorie der Flüchtenden. Abstrakt insofern, als mit der Zuschreibung »Flüchtende« einhergeht, dass Personen einem bestimmten geografischen Ort natürlich zugeteilt werden. Mit dem Wegbewegen von diesem Ort geht in diesem Verständnis eine Flucht einher, welche dann zu der Zuschreibung der jeweiligen Person wird. Zurückkehrend zur kM der Flüchtlingswelle können Wellen hier als Naturereignis begriffen werden, welches nicht durch menschliches Eingreifen zu beeinflussen ist (vgl. Agnetta 2018; Spieß 2017a). Gleichzeitig ist eine Welle eine Einheit oder eine »große Menge« (Spieß 2017b: 4). Spezifischer werden mit einer Welle selten die einzelnen Wassermoleküle assoziiert, sondern diese vielmehr als eine homogene Masse begriffen. Je nach Wellengang kann eine solche Naturgewalt durchaus als gefährlich wahrgenommen werden (vgl. ebd.). Wenn sie beispielsweise unkontrolliert in einer Flut auf am Strand stehende Personen zurollt, stellt sie eine akute Bedrohung dar. Viele dieser Eigenschaften werden im Sinne der kM »Flüchtlingswelle« auf Flüchtende übertragen (vgl. Agnetta 2018; Spieß 2017b). Anhand dieser Darlegung wird auch deutlich, dass mit kM immer eine Selektivität und Überbetonung bestimmter Eigenschaften einhergeht (vgl. Jäkel 1997). Andere Merkmale der Quell- und Zieldomäne werden dabei nicht erzählt (vgl. ebd.). Darüber hinaus greifen kM auf mindestens sozio-kulturell geteilte Deutungsmuster zurück (vgl. Schmitt 2000; Takada et al. 2000). Andernfalls wäre ein Begriff wie »Flüchtlingswelle« für die meisten Lesenden nicht zu begreifen oder er bliebe zumindest sinnfrei. Die Relevanz der Entschlüsselung jener alltäglichen Metaphern ergibt sich aus den kognitiven Verknüpfungen, die sich mit jedem weiteren Hören festigen. Unbewusst wird die Assoziation der ausgewählten Eigenschaften mit der Zieldomäne intensiviert (vgl. Rütten 2016). Insofern kann mit der Selektivität kulturell geteilter kM eine Reproduktion von Stereotypen und Schemata einhergehen (vgl. Spieß 2017b).

Um auf die zugrundeliegenden Machtverhältnisse im vorliegenden Talkshowausschnitt einzugehen, bedarf es sowohl einer Analyse des Inhalts als auch des Kontexts. Zur zunächst analytischen Trennung wird der Inhalt mit Christina Schachtner (vgl. 2020: 34) als *Geschichte* verstanden; in diesem Fall also die Metapher des Honigs und der Wespen. Explizit versteht Schachtner den »Begriff Geschichte [als] das inhaltliche Produkt des Erzählens« (ebd.). Als

Erzählung werden hingegen der Kontext und die Art und Weise begriffen, *wie* der Inhalt erzählt wird (vgl. ebd.). Zentral ist dabei die Frage, *wer* erzählt. Die Konstruktion der *Anderen* (vgl. El-Tayeb 2016; Hall 1997) und Fragen nach Re-Präsentation (vgl. Spivak 1988) als elementare Bestandteile postkolonialer Theorien bilden den Bezugsrahmen der vorliegenden qualitativen Metapheranalyse (vgl. Schmitt 2000). Im Hinblick auf das Verständnis von Repräsentation als Stellvertretung einer Gruppe werden Sprechenkönnen und Zuhören als Elemente hegemonialer Machtdemonstration begriffen. Die Aufschlüsselung, wer (was) über wen erzählt, erhält somit besondere Bedeutung (vgl. Spivak 1988). In dieser Lesart werden Hein und Koopmans zu narrativen Subjekten, die über *Andere* erzählen und sich – vor dem Hintergrund des Othering-Konzepts (vgl. Hall 1997; Said 1977) – dabei selbst definieren. Dadurch eröffnet sich in der vorliegenden Analyse zudem der Blick auf eine strukturelle Ebene, die dieser Diskussion zu Grunde liegt.

Analyse der Metapher von Wespen und Honig

Zunächst wird also das Erzählte, die Metapher der Wespen und des Honigs, inhaltlich interpretiert und dann durch eine Betrachtung der Erzählenden als Kontextualisierung ergänzt. Daraus ergibt sich die Perspektive auf die zugrundeliegenden strukturellen Machtverhältnisse.

Die Geschichte: Was über wen erzählt wird

Eine erste Lesart der Metapher vom Wegschieben des Honigs als Schutz vor Wespen ist, dass es sich bei Flüchtenden um Wespen handelt, die vom Honig oder dem Gartenhaus ›angezogen‹ werden. Als Honig lassen sich mit Blick auf den Kontext der Sendung beispielsweise Sozialleistungen verstehen, als Gartenhaus wiederum Deutschland oder die EU. Insofern ›anziehen‹ ins Englische mit *pull* übersetzt wird, lässt sich die Metapher als impliziter Verweis auf das Push-und-Pull-Modell lesen, das im Zusammenhang mit Flucht und Migration häufig herangezogen wird. Das Modell wurde in den 1960er Jahren aufgestellt und rückt insbesondere ökonomische Motive für Flucht und Migration in den Fokus (vgl. Lee 1966; Jenkins 1977). Damit sind Gründe gemeint, die jemanden aus einem Herkunftsland ›wegdrücken‹ und in ein anderes Land ›ziehen‹. Synonym für ›ziehen‹ könnte hier der Begriff ›anlocken‹ verwendet werden. Obgleich dieser in der Szene nicht explizit ausgesprochen wird, ergänzt er das gezeichnete Bild und die verbreitete kM der Geflüchteten als animalisch, denn: Im Deutschen wird das Verb ›anlocken‹ meist in Verbindung mit Tieren wie Insekten verwendet (vgl. Bernhardt 2023; National Geographic 2023) und wirkt im hier analysierten Fall wie eine Form der Dehumanisierung. Als Quelldomäne dienen demnach Insekten und als Zieldomäne Flüchtende. Diese Entmenschlichung, versteckt in einem sprachlichen Stilmittel, ermöglicht es Erzählenden, stereotypisierende Aussagen zu verharmlosen und stellt zugleich ein typisches Merkmal (post-)kolonialer und rassistischer Kontexte dar (vgl. Laing 2022: 21).

So wird jenes ›Anlocken‹ und die damit einhergehende Dehumanisierung von Flüchtenden als sprachliches Bild derzeit vermehrt im öffentlichen Diskurs aufgegriffen: Beispielsweise spricht Friedrich Merz eine Woche nach Ausstrahlung der Sendung in der Show *WELT Talk* darüber, dass Sozialleistungen der Krankenkassen einen Pull-Faktor für Flüchtende darstellen würden. Diese Aussage von Merz wird später in einem Online-Artikel des WDR (29.09.2023) aufgegriffen, in dem gefragt wird: »Locken die guten deutschen Sozialsysteme Flüchtlinge aus aller Welt nach Deutschland?« (Höwelhans/ Puolakos 2023). Für die Analyse und Interpretation erscheint es ebenfalls wichtig, darauf einzugehen, dass Hein zunächst von Bienen spricht und dann von Wespen. Bienen sind in unserer Gesellschaft vorwiegend positiv konnotiert. Sie werden beispielsweise als elementar für das Bestehen unseres Ökosystems deklariert (vgl. Werk 2023). Wespen hingegen werden vorrangig als aggressiver und unnützig angesehen (vgl. Sumner et al. 2018).

Wie zuvor dargelegt, wird hier implizit auf das Push-und-Pull-Modell angespielt. Dabei bleiben in der Metapher Push-Motive unerwähnt, obgleich bereits in den 1970ern gezeigt werden konnte, dass die Bedingungen in den Heimatländern als Grund für Flucht stärker zum Tragen kommen als ›anziehende‹ Faktoren der Länder, in die migriert wird (vgl. Jenkins 1977). Gleichzeitig werden Flüchtende durch das Aussparen von Push-Faktoren in dieser Metapher als eine homogene Masse erzählt, wodurch jegliche Individualität seitens der Flüchtenden aus dem Blick gerät. Dabei können Homogenisierung und die mit ihr einhergehende strukturelle Unterdrückung als wiederkehrende Elemente in der Aufarbeitung und Dekonstruktion kolonialer Prozesse begriffen werden (vgl. Nausikaa 2018). Es wird nicht auf die Lebenssituation des Individuums vor Ort eingegangen, sondern ausschließlich auf die vermeintlich ›anziehenden‹ Leistungen und Möglichkeiten in Deutschland. Dadurch scheint es einerseits, als hätten alle den gleichen Grund für ihre Flucht. Andererseits tritt aus dem Verschweigen der Push-Faktoren letztlich die eurozentristische Perspektive der Erzählenden hervor. Diese fokussiert sich vorrangig auf Gründe, warum man (angeblich) von Deutschland ›angezogen‹ werde.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass mit der Metapher eine Komplexitätsreduktion einhergeht. Diese ist gleichzeitig Teil eines *Othering*-Prozesses (vgl. Hall 1997; Said 1977): Konstruiert wird eine vermeintlich homogene Gruppe bestehend aus den *Anderen*. Dabei ermöglicht die Metapher, die dahinterliegende Diskriminierung im Grunde nicht explizit aussprechen zu müssen. Durch das sprachliche Stilmittel findet eine Verharmlosung der Diskriminierung statt ebenso wie eine Reduktion der Komplexität von Fluchtmotiven. Vor allem die *Othering*-Prozesse und das Ausblenden der Motive der Einzelnen zeigen, dass es jedoch nicht nur darum geht, *was* gesagt wird, sondern auch *von wem über wen*.

Die Erzählung: Wer über wen erzählt

Damit gilt es sich nun der kontextualisierenden Ebene zu widmen. So lässt sich die tatsächliche Erzählung nicht aus dem reinen Inhalt des Gesagten, sondern nur mit Blick auf den Prozess des Erzählens verstehen (vgl. Schachtner 2020). Der Kontext trägt somit zur Bedeutung des erzählten Inhalts bei. Durch Anlegen einer postkolonialen Perspektive ist es für die Analyse des Kontexts zentral, zu betrachten, wer die sprechenden Personen sind. Besondere Beachtung sollte dabei dem Machtgefälle geschenkt werden, in dem die Erzählten und die Erzählenden zueinander stehen. Folglich wird eine der grundlegenden Thematiken postkolonialer Theorie aufgegriffen – die Repräsentation im öffentlichen Raum und im Diskurs (vgl. Spivak 1988).

Zunächst wird sich den narrativen Subjekten gewidmet (vgl. Schachtner 2020). Im Folgenden steht dabei die Frage im Vordergrund, welche Geschichte Koopmans und Hein hier im Grunde über sich selbst erzählen und auf welche Weise sie dies tun. Bezugnehmend auf Haraway (1988) und ihre Überlegungen zum göttlichen Trick lässt sich argumentieren, dass sie aus ihrer Position als *weiße* Professoren ihr Wissen und ihre Sprecherposition als ›objektiv‹ vermitteln. Sie selbst nehmen dabei die Position von Sprechenden ein, die vermeintlich nicht durch subjektive Motive geleitet sind, sondern ›Wahrheiten‹ transportieren. Ergänzt um Spivaks (1988) Ausführungen zu der Rolle der Sprechenden sind es also die Unmarkierten, ›Entkörpernten‹, die sprechen. Die in diesem Fall Markierten und ›Verkörpernten‹ – die Flüchtenden beziehungsweise Geflüchteten – sprechen nicht; und zwar in der gesamten Sendung nicht.

Obgleich es nicht zu beantworten gilt, warum die *Anderen* als ›Wespen‹ erzählt werden, wird deutlich, dass durch diese Geschichte über die *Anderen* als Wespen eine Geschichte über das Selbst als ›Besitzer des Honigs‹ erzählt wird (vgl. Said 1977). Dabei ist der Honig vor allem dann zu schützen und ›wegzustellen‹, wenn sich die Wespen nähern. Wenn man sich an dieser Stelle erneut der Bedeutung der Metapher widmet, findet eine Aufwertung des deutschen Wohlfahrtsstaats und der Bürger*innen statt. Dafür werden jedoch die *Anderen* zur Abgrenzung benötigt – nach Spivak eine »Identität-in-Differenz« (Spivak et al. 2008: 33). Ähnliches lässt sich in der deutschen Historie auch nach der Wiedervereinigung finden. So beschreibt Fouroutan (2013) eine Zunahme an fremdenfeindlichen Äußerungen nach der Wiedervereinigung, die gleichzeitig zur Konstruktion des Zugehörigkeitsgefühls der neuen Bürger*innen zum geeinten Staat beigetragen hat.

Fazit und Reflexion

Vor einer abschließenden Einordnung sollte berücksichtigt werden, dass die vorliegende Interpretation nun ebenfalls von einer *weißen* Person ohne Flucht- und Migrationshintergrund vorgenommen wurde. Dies ist insbesondere bedeutsam, da sich die geschilderte Kritik unter anderem auf den Mangel an ›selbst sprechenden‹ Geflüchteten und Flüchtenden im öffentli-

chen Diskurs um Flucht und Migration bezieht. Deshalb gilt es in Zukunft, Betroffene in der Öffentlichkeit zu stärken und ihre Rolle als Erzählende bewusst zu fördern¹.

Zurückkehrend zu der Fragestellung, was Metaphern mit Narrationen und der Art und Weise machen, wie der öffentliche Diskurs geführt wird, lässt sich diese nach der Analyse wie folgt beantworten: Metaphern sind wirkmächtig, weil sie als kulturell geteiltes Sprachbild Assoziationen aufrufen und dabei ausgewählte Eigenschaften überbetonen (vgl. Rütten 2016; Schmitt 2000), die meist unbewusst nachhaltig emotionalisierend wirken. Sie dienen damit der Reproduktion bestimmter Stereotype. Zudem geht mit ihnen häufig eine Komplexitätsreduktion einher. In postkolonialer Lesart wird die hier analysierte Metapher von Honig und Wespen darüber hinaus als dehumanisierend und homogenisierend erkennbar. Das sprachliche Stilmittel verharmlost dabei diese Effekte. Letztlich muss berücksichtigt werden, dass die Aufteilung in Geschichte und Erzählung lediglich ein analytisches Instrument sein kann. Die Auseinandersetzung mit den Erzählenden hat gezeigt, dass sich Inhalt und Kontext gegenseitig verstärken und bedingen. Die Metapher gewinnt an Wirkmacht durch die vermittelte ›Objektivität‹ und ›Körperlosigkeit‹/›Standortlosigkeit‹ der Erzählenden (vgl. Haraway 1988; Spivak 1988). All dies kann deshalb als Plädoyer für einen bewussten Umgang mit Sprache und der von ihr ausgehenden Macht gesehen werden.

Anmerkung

- 1 Nach Spivaks (1988) Verständnis von Repräsentation treten die Subalternen aus ihrer Ausgrenzung und Unterdrückung heraus, wenn sie sprechen können und Gehör finden. Sprachlosigkeit ist entsprechend als konstitutives Merkmal der Subalternen zu begreifen. Damit führen das Sprechen und Gehört-Werden zur Auflösung der Subalternität und somit der Unterdrückung.

Quellen

- Hein, Christopher/ Koopmans, Ruud. In: Hagemann, Britta/ Struß, Sarah (Produktionsleitung). Heinrich, H. (Regie): maybrit illner. Zu viele zu schnell – lässt sich Migration begrenzen? ZDF Mediathek (21.09.2023). <https://www.zdf.de/politik/maybrit-illner/zu-viele-zu-schnell-laesst-sich-migration-begrenzen-maybrit-illner-vom-21-september-2023-100.html> [12.08.2024], TC: 06:15–08:38.
- Höwelhans, Christina/ Poulakos, Andreas (2023): Zahnbehandlung für Asylbewerber? Warum Merz' Aussage so nicht stimmt. In: WDR. Online: <https://www1.wdr.de/nachrichten/merz-zahnarzt-fluechtlinge-faktencheck-100.html> [13.11.2023]
- Mössbauer, Karina/ Thewalt, Andreas (2015): Neue Flüchtlingswelle. Jetzt kommen die Afghanen. In: BILD. Online: <https://www.bild.de/politik/ausland/fluechtlingskrise/neue-fluechtlings-welle-jetzt-kommen-die-afghanen-43105124.bild.html> [20.05.2024]
- Steiger, Daniel (2023): Maybrit Illner gestern. Gäste und Thema am 29.6.2023. In: swp.de. Online: <https://www.swp.de/unterhaltung/tv/maybrit-illner-heute-gaeste-und-thema-der-sendung-vom-29-6-2023-71028567.html> [25.07.2024]
- Stern (2015): Flüchtlingszustrom. 3000 Flüchtlinge bringen Aufnahmelager Spielberg an seine Grenze. In: Stern. Online: <https://www.stern.de/politik/ausland/fluechtlingszustrom-3000-fluechtlinge-belagern-oesterreichischen-grenzort-spielberg-6517712.html> [20.06.2024]

WELT Nachrichtensender: Flüchtlingskrise in Deutschland: Wie lässt sich der Migrationsstrom steuern? YouTube (27.09.2023). <https://www.youtube.com/watch?v=K-n3IuLWOIE> [18.07.2024], TC: 31:33-32:00.
 ZDF Presseportal (2024): Pressemappe. Online: <https://presseportal.zdf.de/pressemappe/maybrit-illner-1> [12.08.2024]

Referenzen

- Agnetta, Marco (2018): Die Entmachtung der Metapher. Zur Dekonstruktion sprachlich vermittelter Feindbilder im europäischen Flüchtlingsdiskurs. In: *Metaphorik.de*, 28. Jg, S. 11–46.
- El-Tayeb, Fatima (2016): Undeutsch. Die Konstruktion des Anderen in der postmigrantischen Gesellschaft. Bielefeld: transcript.
- Foroutan, Naika (2013): Hybride Identitäten. Normalisierung, Konfliktfaktor und Ressource in postmigrantischen Gesellschaften. In: Brinkmann, Heinz-Ulrich/ Uslucan, Haci-Halil (Hrsg.): *Dabeisein und Dazugehören*. Wiesbaden: Springer VS, S. 85–99.
- Hall, Stuart (1997): The Spectacle of the ›Other‹. In: Ders. (Hrsg.): *Representation. Cultural Representations and signifying practices*. London: Sage, S. 223–290
- Haraway, Donna (1988): Situated Knowledges. The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. In: *Feminist Studies*, 14. Jg, Heft 3, S. 575–599.
- Jäkel, Olaf (1997): Metaphern in abstrakten Diskurs-Domänen. Eine kognitiv-linguistische Untersuchung anhand der Bereiche Geistestätigkeit, Wirtschaft und Wissenschaft. Lausanne/ Berlin: Lang.
- Jenkins, J. Craig (1977): Push/Pull in Recent Mexican Migration to the U.S. In: *International Migration Review*, 11. Jg, Heft 2, S.178–189.
- Laing, Lorenz N. (2022): Politischer Rassismus in der post-homogenen Gesellschaft: Eine postkoloniale Kritik. Bielefeld: transcript.
- Lakoff, George/ Johnson, Mark (1980): The Metaphorical Structure of the Human Conceptual System. In: *Cognitive Science*, 4. Jg, Heft 2, S. 195–208.
- Nausikaa, Schirilla (2018): Diversität in einer postkolonialen Perspektive. In: Pfaller-Rott, Monika/ Gómez-Hernández, Esperanza/ Soundari, Hilaria (Hrsg.): *Soziale Vielfalt*. Wiesbaden: Springer VS, S. 3–12.
- Rütten, Christian (2016): Konzeptuelle Metaphern. Sichtweisen von Grundschulkindern auf negative Zahlen. *Metaphern-analytisch orientierte Erkundungen im Rahmen didaktischer Rekonstruktion*. Wiesbaden: Springer Spektrum, S. 69–94.
- Said, Edward William (1977): Orientalism. In: *The Georgia Review*, 31. Jg, Heft 1, S. 162–206.
- Schachtner, Christina (2020): *The Narrative Subject. Storytelling in the age of the Internet*. Cham (Schweiz): Palgrave Macmillan.
- Schmitt, Rudolf (2000): Skizzen zur Metaphernanalyse. In: *Forum Qualitative Sozialforschung*, 1. Jg, Heft 1, Artikel 20.
- Spieß, Constanze (2017a): 5. Metaphern. In: Roth, Kersten Sven/ Wengeler, Martin/ Ziem, Alexander (Hrsg.): *Handbuch Sprache in Politik und Gesellschaft*. Berlin/Boston: De Gruyter, S. 94–115.
- Spieß, Constanze (2017b): Vom Flüchtlingsstrom bis hin zum Flüchtlingsunami? Metaphern als Meinungsbildner. In: *Erwachsenenbildung und Migration: Ankommen. Weiterkommen? Flucht, Asyl und Bildung*, 31. Jg, S. 1–5.
- Spivak, Gayatri Chakravorty (1988): Can the subaltern speak? In: Nelson, Cary/ Grossberg, Lawrence (Hrsg.): *Marxism and the Interpretation of Culture*. Illinois: University of Illinois Press, S. 271–313.
- Spivak, Gayatri Chakravorty (2008 [1988]): Can the subaltern speak? Postkolonialität und subalterne Artikulation (Übersetzung nach Joskowicz, Alexander/ Nowotny, Stefan.). Wien/ Berlin: Turia + Kant.
- Sumner, Seirian/ Law, Georgia/ Cini, Alessandro (2018): Why We Love Bees and Hate Wasps. In: *Ecological Entomology*, 43. Jg, Heft 6, S. 836–845.
- Takada, Mari/ Shinohara, Kazuko/ Morizumi, Fumi/ Sato, Michiko (2000): A Study of Metaphorical Mapping involving Socio-Cultural Value. How woman is conceptualized in Japanese [Paper presentation]. 14th Pacific Asia Conference on Language, Information and Computation. Online: <https://aclanthology.org/Y00-1030.pdf> [25.07.2024]

Muttermal

2024

Marlène Tencha

Ich habe viele Muttermale. Manche waren schon immer da. Sie wuchsen mit mir und an mir. Sie verteilen sich auf meinem ganzen Körper an den unterschiedlichsten Stellen. Einige verweilen genau dort, wo auch meine Großmütter sie haben. Sie ähneln sich sogar in Form und Größe. Viele Muttermale tauchen plötzlich auf und verschwinden wieder.

Anhand künstlerisch-biografischer Methoden spüre ich in MUTTERMAL den Erinnerungen, Gefühlen und Erfahrungen meiner Großmütter nach. Ich vermute, dass vergangene Ereignisse, Bedingungen und Umgangsformen im Leben meiner Großmütter, einen Einfluss auf mein jetziges Leben haben, und sich in meinem eigenen Leben bemerkbar machen. Mein Ziel: Herauszufinden, wie ich mich mit dem *seelischen Erbe* meiner Großmütter versöhnen kann. Zentrale Fragestellungen meines Forschungsprojekts betreffen also die Rolle von Narrativen in der Versöhnung mit dem Erbe traumatischer Erfahrungen. Durch das Verwenden von Symbolen, wie den Tüchern meiner Großmütter, und deren Verknüpfung mit historischen Ereignissen, wie beispielsweise der argentinischen Militärdiktatur oder der Nachkriegszeit in Deutschland, erforsche ich, wie sich Geschichten und kulturelle Identitäten in materiellen Objekten manifestieren und über Zeit und Raum hinweg weitergetragen werden.

Muttermale können im schlimmsten Fall gesundheitsgefährdend sein. Sie zeigen aber auch, dass wir uns immer weiter verändern und entwickeln können. Wir sind Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in einem und Muttermale sind der Beweis dafür.

Abb. 1: Nahaufnahme: Foto meiner deutschen Großmutter (Hilde), genäht auf Tücher die ihr gehörten. Pañuelos, 2024, Marlène Tencha.

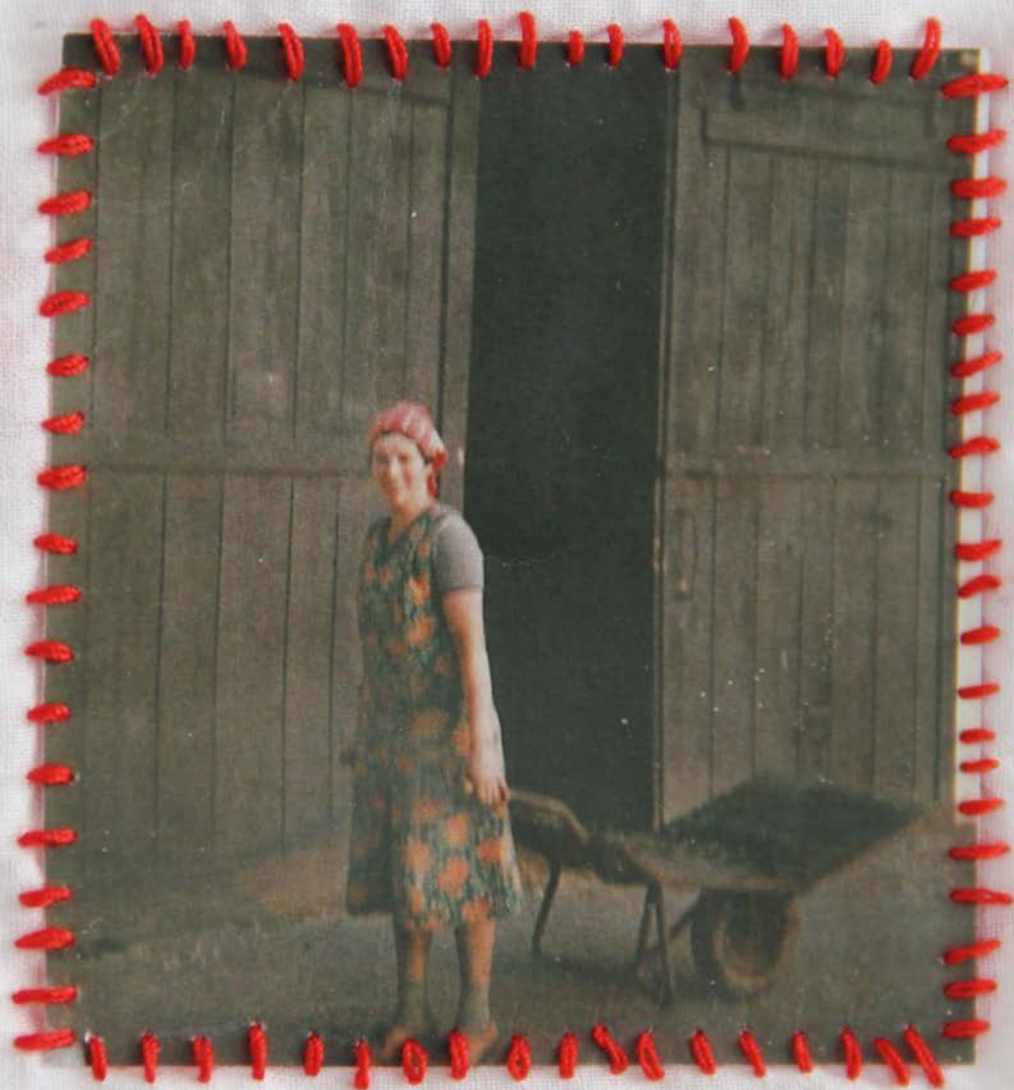
Abb. 2: Originaldokumente und Kopien, sowie Postkarten, Fotos und Bücher. Sammlung der geschichtlichen Familienbiografien meiner Großmütter. *Este dolor no es mío* (Dieser Schmerz ist nicht meiner), 2024, Marlène Tencha.

Abb. 3: Videostill, Splitscreen. Selbstgefilmte Aufnahmen in Bayern unterlegt mit einem Interview meiner deutschen Großmutter neben digitalisierten Analogaufnahmen meiner Familie, gefilmt von meinem Vater (1993- ca. 2002). *Este dolor no es mío* (Dieser Schmerz ist nicht meiner), 2024, Marlène Tencha.

Abb. 4: Nahaufnahme eines Zettels aus dem selbstgeschriebenen Gedichtbuch meiner deutschen Großmutter. Gedichte teils selbst erfunden, teils mit Name der Verfasser*innen darunter. Mathilde, 2024, Marlène Tencha.

Abb. 5: Nahaufnahme Originaldokumente und Kopien, sowie Postkarten, Fotos und Bücher. Sammlung der geschichtlichen Familienbiografien meiner Großmütter. *Este dolor no es mío* (Dieser Schmerz ist nicht meiner), 2024, Marlène Tencha.

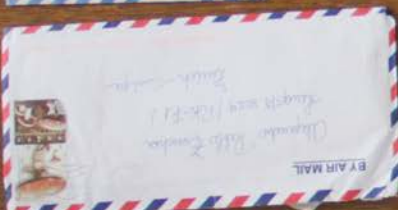
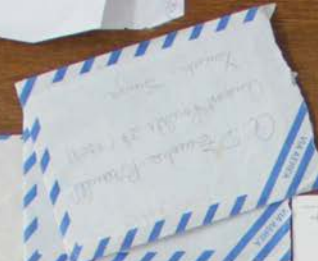
Abb. 6: Gesamtansicht der Arbeit Mathilde. Videoperformance und Installation, 2024, Marlène Tencha.



Handwritten notes and letters in the top left corner.



Large handwritten letter or document in the top right.



Official document titled 'Bestätigung' (Confirmation) from the Reichsbund Deutscher Arbeiterinnen und Arbeiter (Reichsbund of German Women and Men). It includes fields for name, address, and date, with a signature and official stamp.



Handwritten text on a white card, possibly a letter or note.

Handwritten musical notation on a piece of paper.



Handwritten text at the bottom left, possibly a letter or note.

Text at the bottom center, including the phrase 'Das Atmen der Seele' (The Breathing of the Soul).





sei anfang und ende
sei alles gelegt!

In meiner Jugend Traumte ich:
Leben ist Freude.

Ich Erwachte und sagt:
Leben ist Arbeit.

Ich tat die Arbeit und erkannte:
Arbeit ist Freude

Herr! schicke was du willst
ein Liebes oder Leides;

Ich bin vergnügt das Leides,
aus deinen Händen quillt.

Wollest mit Freuden und wollest
mich nicht überschütten!

Doch in der mitten liegt
Holt es bescheiden.

Norika

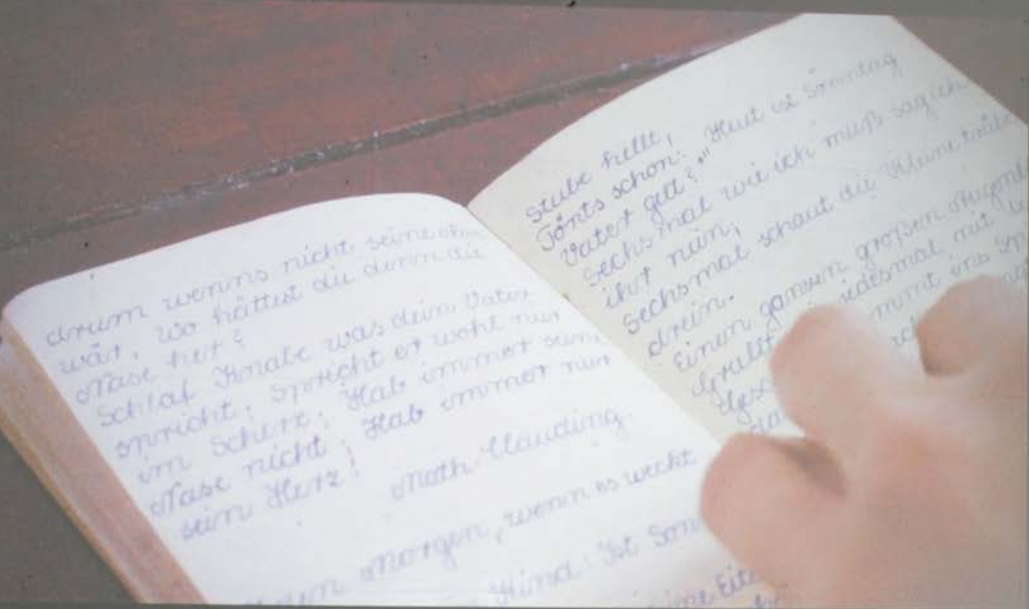


Mi querido
Gos tan
transparentes
Dulces,
su mamá



Querido Hijo:
Me
pensamientos y
paz.
Hijo
A MARIA. Gladys
por con ustedes
y as.
Mi PERSONALMENTE
TRANSITANDO LA
VEGETA
LA OVA
33 306

Re
Zulema
Buenos Aires
3B-714-Dto 1408



Narrating the Normal /
Narratives of the Normal

Wie entstehen Narrative des Normalen oder ›normale‹ Narrative und welche Rolle spielen sie bei der Konstruktion von Welt? Inwiefern handelt es sich bei Narrativen um Werkzeuge von Inklusion und Exklusion und welche Verantwortung tragen wir vor diesem Hintergrund für die Geschichte/n, die wir erzählen?

Lilli Riettiens und **Jona T. Garz** untersuchen, wie koloniale Wissenshierarchien im Kontext der historischen Anthropometrie durch Formulare und Vordrucke gefestigt wurden. Der Beitrag arbeitet die epistemische Gewalt dieser Praktiken heraus und plädiert für eine kritische Auseinandersetzung mit der Verantwortung für unsere Erzählungen und Geschichte/n.

Franziska Bellinger beleuchtet Ungleichheitstheoretische Fragen in der Mediendidaktik. Dabei zeigt sie auf, wie sich soziale Ungleichheiten im Digitalen fortführen und Lernen und Bildung auf verschiedenen Ebenen prägen.

Susannah Biskup skizziert, inwiefern TikTok den Austausch über Verlusterfahrungen ermöglicht und den Trauerprozess unterstützt. Dabei widmet sie sich insbesondere der Enttabuisierung im Digitalen, wodurch es gelingen kann, neue Formen der Trauerarbeit zu gestalten.

In ihrer Skizze entwirft **Antonia Stiegemann** das Forschungsdesign für eine Untersuchung mehrsprachiger Vorlesesituationen mit digitalen Medien im außerschulischen Bereich. Mittels teilnehmender Beobachtungen und Videographien soll in einem zukünftigen Forschungsprojekt das Medienhandeln von Akteur_innen untersucht werden, um neue Ansätze für den Einsatz digitaler Medien im Kontext von Mehrsprachigkeit zu entwickeln.

Rubina Ünzelmann-Balotsch befragt Konzepte von Tarnung und Selbstermächtigung im Kontext rassistischer Strukturen.

Die Beiträge in *Narrating the Normal / Narratives of the Normal* verhandeln nicht nur, wie Narrative entstehen, sondern auch, wie diese implizit und explizit dasjenige erzeugen, was als a/normal wahrgenommen wird. Die Beiträge fordern uns heraus, Erzählungen des Normalen immer auch als Hervorbringungen von Realitäten des Ausschlusses und der Ungleichheit zu denken.

Die Unerhörten

Postkoloniale Perspektiven auf die historische Anthropometrie als formatierte (Nicht-)Erzählung

Lilli Riettiens, Jona T. Garz

Anhand des Konzepts der kleinen Formate widmet sich der Beitrag Formularen und Vordrucken im Kontext der historischen Anthropometrie als kleinen Werkzeugen des Wissens und damit dem Verhältnis von Formatieren, Erzählen und Wissen. In der Verbindung von Postkolonialen Theorien und Wissensgeschichte wird danach gefragt, wie Wissen erzeugt und verbreitet, zur Zirkulation und Manifestation gebracht wurde und wie sich dadurch koloniale Wissenshierarchien sowie epistemische Gewalt festigten. Ausgangspunkt der Überlegungen bilden exemplarische Betrachtungen der Vordrucke des Zürcher Anthropologen Rudolf Martin (1864–1925), mittels derer – so die These – Wissen über andere Menschen im Kleinformat erzeugt wurde, indem diese rassistisch kodifiziert vermessen, in Tabellen eingetragen, in Graphen abgebildet und teils über Kontinente hinweg verglichen wurden. Der Beitrag schließt mit einem *glitchigen* Ausblick, der sich partialen Perspektiven widmet und für die Übernahme von Verantwortung für unsere Geschichte/n plädiert.

Ein/Ordnungen

Zum Kaffee im schweizerischen Zernez im Engadin werden zwei Kondensmilch-Döschen gereicht: Auf dem linken Döschen ist der Thurfall in St. Gallen abgebildet, rechts der Cascade de la Pissevache im Kanton Wallis. Sie erinnern an Ansichtskarten, die nochmals stark verkleinert sind. Format: Kondensmilch-Döschen. Im Alltag begegnen uns immer wieder jene kleinen Formate, die uns – wie im Falle der Kondensmilch – zu erzählen suchen, was vermeintlich wichtig ist, worauf wir unseren Blick richten sollten, was es zu *wissen* gilt. So erfahren die Kaffeetrinkenden am Morgen, dass in St. Gallen wohl der Thurfall besonders *sehens-wert* ist.

Aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive und im Kontext der Wissensgeschichte ist nun interessant, worum es sich bei kleinen Formaten handelt und wie sie sich theoretisieren lassen, um von dort ausgehend Fragen danach zu stellen, wie Wissen erzeugt und verbreitet, zur

Zirkulation und Manifestation gebracht wird. Diese Fragen sind insbesondere mit Blick auf postkoloniale Kritiken relevant, die zum einen mit Konzepten wie der epistemischen Gewalt (vgl. Spivak 2008) oder dem Epistemizid (vgl. Santos 2016) ein Abwerten und (teilweises) Auslöschen nicht-westlichen Wissens kritisieren. Ein Phänomen, das sich u. a. in schlechten Quellenlagen aufgrund von archivarischer Nicht-Aufbewahrung spiegelt (vgl. dazu Lillie et al. 2022). Zum anderen prangern jene Kritiken an, dass in (post-)kolonialen Kontexten vor allem Wissen *über* die Kolonisierten erzeugt wurde und wird (vgl. u. a. Hall 2008; Said 1979; Spivak 2010), was häufig mit deren Vermessung einherging, in deren Rahmen sie nicht selbst zu Wort kamen.

Während mit Blick auf die digitale Gegenwart häufig auf Praktiken der Vermessung verwiesen wird, denen eine Vorstellung von Optimierbarkeit und Abbildbarkeit in Zahlen zugrunde liegt (vgl. Duttweiler 2016; Hofhues/ Riettiens 2024; Selke 2016), lässt sich die grundsätzliche Idee der Vermessbarkeit von Welt historisch deutlich weiter zurückverfolgen: Bereits im 18. Jahrhundert vermaßen Forschungsreisende die Pflanzen, Tiere und Landstriche, die sie vorfanden, pressten zwischen Buchseiten und in Tabellen, was sie für wichtig hielten und wovon sie erzählen würden, wenn sie sich wieder in heimischen Gefilden befänden (vgl. u. a. Schiebinger 1995; Wulf 2016). Teil dieser Geschichte ist auch die Vermessung des Menschen: Im Kontext der historischen Anthropometrie – so unsere These – wurde Wissen über andere Menschen im Kleinformat erzeugt, indem diese Menschen rassistisch kodifiziert vermesen, in Tabellen eingetragen, in Graphen abgebildet und teils über Kontinente hinweg *kleinformatiert* verglichen wurden. Dabei verbinden sich postkoloniale Kritiken und Wissensgeschichte mit dem Thema dieses Sammelbandes, denn: »Wissen ist wesentlich auch ein Erzeugnis von Erzählen« (Kilcher et al. 2014: 7). Wer also erzählte mit Hilfe der historischen Anthropometrie was über wen? Wer wurde (nicht) gehört? Inwiefern wurde hierdurch Wissen erzeugt? Wer schrieb letztlich (welche) Geschichte/n?

In einem ersten Schritt geben wir einen Einblick in das Material des Zürcher Anthropologen Rudolf Martin (1864–1925) – Zahlenreihen, Graphen und Tabellen gesammelt auf Vordrucken – und schlagen vor, sich diesem analytisch über das Konzept der kleinen Formate zu nähern. Dieser Vorschlag leitet über zu einer Auseinandersetzung mit dem Spannungsfeld von Formatieren, Erzählen und Wissen, in der wir insbesondere der Frage nachgehen, inwieweit es das Erzählen sowie die Zirkulation von Erzählungen und Erzähltem *braucht*, um Wissen zu erzeugen. Wir schließen diesen Beitrag mit einem *glitchigen* Ausblick, der sich partialen Perspektiven widmet und für die Übernahme von Verantwortung für unsere Geschichte/n plädiert.

die ›anderen‹ [in] zahlen. Anthropometrische Vordrucke im kolonialen Kontext als kleine Formate

Bei der Anthropometrie – von *anthropos* ›Mensch‹ und *metron* ›Maß‹ – handelt es sich um die Lehre der Ermittlung der Maße des menschlichen Körpers, deren Geschichte schon früh beginnt (s. beispielsweise der vitruvianische Mensch von da Vinci aus dem 15. Jahrhundert, der auf Ideen des römischen Architekten Vitruvius, 1. Jahrhundert vor Chr., zurückgeht). Für den hier untersuchten Kontext interessant und relevant ist allerdings vor allem die Anthropometrie wie sie sich im 19. und beginnenden 20. Jahrhundert entwickelte. In dieser Zeit verzeichneten die Entwicklung und der Gebrauch von Verfahren zur Vermessung des Menschen einen enormen Zuwachs und verdichteten sich im Anliegen, Norm und Abweichung (vgl. Canguilhem 1974) ebenso wie Zusammenhänge zwischen Charakter und Physis festzustellen (vgl. dazu Brändli et al. 2009; Garz 2023; Moser/ Garz 2022). Gemein war all diesen Verfahren die Prämisse, dass sich soziale Differenzen aus einer physischen Differenz heraus erklären ließen (vgl. Bultman/ Mak 2019). Werkzeuge der Feststellung dieser vermeintlichen Differenzen waren Messinstrumente wie der Stangen- oder Tasterzirkel oder das Anthropometer, die mit der Zeit immer stärker ausdifferenziert und standardisiert wurden. Sinnvoll einsetzen ließen sich diese Instrumente jedoch nur in Kombination mit vorgedruckten Formularen, Tabellen und Listen, in die die gemessenen Werte eingetragen wurden.

Ab Ende des 19. Jahrhunderts entstanden auch in der Anthropologie neue, sehr ausführliche und detaillierte anthropometrische Vordrucke, deren Ziel (anders als in Psychiatrie oder Pädagogik, vgl. Garz 2022) nicht das Individuum, sondern die Gruppe war. Rudolf Martin war einer derjenigen, der federführend an der Konstruktion solcher Formulare beteiligt war (vgl. Martin 1914; Bultman/Mak 2019). Sie bildeten die materielle Grundlage für das Erstellen von Graphen und Diagrammen und enthielten neben den obligatorischen ›Kopfdaten‹ unzählige Kästchen, in denen die Messdaten sämtlicher Körperteile, deren Abstände zueinander, Haut-, Augen- und Haarfarbe, Größe und Gewicht usw. abgefragt wurden. Die Menschen wurden also gewissermaßen kleinformatiert – »auf ein[em] formatierte[n] Tableau aus Linien, Kästchen, Zeilenführungen, Schraffierungen, (auszufüllenden und freizulassenden) Schreibflächen« (Plener 2021: 55). Jenen Linien und Kästchen ging entsprechend die »Annahme vorgängiger ›Fakten‹ [voraus], die im Moment des Eintrags als ›Daten‹ angegeben« und dadurch festgeschrieben werden konnten (ebd., Herv. i. O.). Die daraus resultierende Anordnung von individuellen Merkmalen auf Papier ermöglichte den Anthropolog_innen zum einen eine einfache – weil geleitete – Vermessung bzw. Beobachtung: Zu messen galt es das, was sich in die Vordrucke eintragen ließ, wodurch sie die unendliche Mannigfaltigkeit des zu Vermessenden auf ein ›beherrschbares‹ Maß reduzierten. Zum anderen machten sie eine einfache Auswertung möglich: (Zahlreiche) Bogen konnten so aneinandergelegt werden, dass für die jeweilige Kategorie eine Zahlenreihe entstand oder »verborgene[...] Zusammenhänge« ent-

deckt wurden (Jäger et al. 2021: 5). Durch ihre flexible Re-Kombinierbarkeit ermöglichten die vielen individuellen Bogen so die Erzeugung von Wissen über eine Gruppe – in aller Regel in Form eines Durchschnittswertes, denn je nach Erkenntnisinteresse konnten sie neu zueinander angeordnet werden, etwa nach Geschlecht, Alter oder Herkunft. Die Vermessenen wurden vergleichbar gemacht – einerseits untereinander, andererseits im Hinblick auf die Kolonisor_innen und ihre vermeintlich grundlegende Abweichung von diesen.

Zudem setzten die Formulare im Kontext des Kolonialismus ein neues Maß für Genauigkeit und Wissenschaftlichkeit. Sie standardisierten nicht nur die anthropometrischen Messverfahren und ermöglichten damit unter anderem eine Beschleunigung der Vermessungen. Sie avancierten zu einem geradezu unverzichtbaren Feature, um das regelgeleitete und damit vermeintlich objektive Sammeln von Daten in teils weit voneinander entfernten Kolonien bzw. Erdteilen zu gewährleisten (vgl. hierzu grundlegend Daston 1999; 2004): Der formatierte Vordruck konnte »über eine weite Distanz transportiert werden« und wies dennoch »unveränderliche Information auf[...]« (Star 2017: 145). Dies war insofern praktisch, als beispielsweise Rudolf Martin unmöglich all die Reisen selbst hätte tätigen können, die sein anthropologisches Projekt forderte. Er musste sich also auf den Bogen ebenso verlassen können, wie darauf, dass dieser durch sein formatiertes Tableau bestimmen würde, welche »Fakten« als Daten ihren Weg aufs Papier fanden. Entsprechend war (und ist) der Erfolg von Formularen nicht zuletzt darauf zurückzuführen, dass sie in der Lage waren (und sind), jeden »Einzelfall« – unabhängig von Situation und beteiligten Personen – mit und nach bestimmten Regeln zu bearbeiten. Mit ihnen können Daten über einen Gegenstand, eine Person oder einen Vorgang systematisch erhoben werden. Dadurch wird dem Vorgang Autorität verliehen, indem der Blick der beobachtenden und eintragenden Person durch den Vordruck vorgeblich objektiviert wird – eine gewissermaßen mechanische Objektivität, der es gelingt, die subjektive Beobachtungsleistung zu disziplinieren und somit vergleichbare Ergebnisse zu garantieren (vgl. Paris 2005).

Vor diesem Hintergrund werden (anthropometrische) Vordrucke als kleine Formate lesbar, die »Resultat[e] von Operationen der Verkleinerung« sind (Jäger et al. 2021: 2) und die Komplexität der Welt auf Papier bewältigbar erscheinen lassen. Sie wurden klein gemacht, weshalb es sich bei ihnen im Grunde um materialisierte Spuren »produktiver Negativität« handelt (Gisi et al. 2011, zit. n. Jäger et al. 2021: 2). Was Eingang in die kleinen Formate findet oder finden kann, »ist notwendigerweise bereits diskursiv verhandelt [...]: Formulare sind undenkbar ohne das ihnen vorgängige Wissen. Die »Leistung« des Formulars ist demnach die Verkleinerung und Verdichtung dieses Wissens bei gleichzeitiger (vorübergehender) Komplexitätsreduktion« (Garz/ Riettiens 2022: 13, Herv. i. O.). (Bildungs-)Theoretisch gewendet werden durch sie Allgemeines und Besonderes ins Verhältnis gesetzt, materialisiert sich in und mit ihnen doch eine Übersetzung allgemeiner Prinzipien in »besondere/r Form« und vice versa.

Anthropometrische Vordrucke im Kontext des Kolonialismus als kleine Formate zu lesen, verweist demnach einerseits ganz grundlegend auf das Gemacht-worden-Sein. Andererseits lässt sich in dieser Perspektive die epistemische Relevanz der kleinen Formate insofern rekonstruieren, als es sich bei ihnen – so unsere These – um materielle Voraussetzungen der Wissensproduktion und -zirkulation handelt (vgl. Sarasin/ Kilcher 2011). Durch die Komplexitätsreduktion, »das Eintragen von Beobachtungen und Informationen und das genaue Hinsehen, zu dem das Formular anhält« (Garz/ Riettiens 2022: 13), wird das Erkennen und Verstehen von Zusammenhängen (vgl. Becker 2009) und damit die Hervorbringung von Wissen überhaupt erst ermöglicht. Gleichzeitig lässt sich dabei die insbesondere analytisch notwendige Differenzierung in Daten, Informationen und Wissen vornehmen (vgl. Burke 2020), was uns zum nächsten Kapitel und damit zu den *kleinen Werkzeugen des Wissens* führt.

Formatieren. Erzählen. Wissen.

Legt man der Betrachtung anthropometrischer Verfahren im Kontext Kolonialismus eine analytisch-methodologische Perspektive auf kleine Formate zugrunde, wird deutlich, dass es sich bei (klein-)formatierten Vordrucken in Anlehnung an Peter Becker und William Clark (2001) in zweierlei Hinsicht um *kleine Werkzeuge des Wissens* (engl. *Little tools of knowledge*) handelt: Erstens war das, was eingetragen werden konnte, bereits Resultat von Wissenspraktiken und diskursiven Verhandlungen – dass beispielsweise der Schädelumfang als »beobachtungs- und erhebungswert« erschien und entsprechend als Kästchen vorhanden war, geht zurück auf einen Diskurs im Kontext der frühen Psychiatrie, die in Ermangelung an Möglichkeiten, in das Gehirn selbst zu sehen, begann, stellvertretend die Schädelform zu diagnostizieren (vgl. Hagner 2000). Zweitens ermöglichten die eingetragenen Daten die Erzeugung eines Wissens über die vermessenen und in Daten übersetzten Menschen. Die Vordrucke also als *kleine Werkzeuge des Wissens* zu verstehen, bedeutet, sie als wirksam darin zu lesen, *dass* und *wie* Wissen über eine Person, einen Gegenstand oder einen Vorgang systematisch erhoben wird. Dabei liegt der Grund für ihre tiefgreifenden epistemischen Effekte laut Becker und Clark insbesondere in ihrer Fähigkeit, den Anschein von Objektivität zu erwecken. Auf Max Webers Überlegungen zum Kapitalismus rekurrierend, führen sie den Begriff der Entmenschlichung an, seien *kleine Werkzeuge des Wissens* schließlich zentraler Bestandteil eines entmenschlichten Apparates einer geradezu »körperlosen« Bürokratie, die das in den Vordrucken zu Dokumentierende »as embodying self-evident facts and truths« erscheinen lässt (Becker/ Clark 2001: 5). Damit erinnern Becker und Clarks Überlegungen stark an Donna Haraways Idee des situierten Wissens und des göttlichen Tricks (vgl. Haraway 2020) ebenso wie an Paul Preciados Rede an seine »beloved binary friends« (Preciado 2021: 18), denn: Vor dem Hintergrund queer-feministischer und postkolonialer Überlegungen sind Objektivität und Universalismus das Ergebnis jenes Prozesses, innerhalb dessen die jeweiligen Signifizierenden als

frei von einer partikularen und situierten Position erscheinen. Als hätten sie *keinen* Körper, als wären sie frei von einer »unausweichlich disqualifizierenden und belastenden Bias« (Haraway 2020: 369) – und ihr »great little tool« (Becker/ Clark 2001: 5) sind Tabellen, Protokolle, Listen und Graphen.

Wie aber kann aus den im kleinen Format, aber großen Stil gespeicherten Daten Wissen werden? Mit Blick auf die digitale Gegenwart lassen sich Daten und Informationen als »zwei Aggregatzustände[...] desselben Phänomens« verstehen: »in Form gebracht[e]« Daten werden zu Informationen (ebd.), wobei sich »die Frage nach dem Verhältnis von Daten, Information und *Wissen*« als hochkomplex erweist (Dander 2014: 115; Herv. i. O.). Aus wissenshistorischer Perspektive ließe sich dieser Unschärfe beikommen, indem man den »spezifischen epistemologischen Funktionen des Erzählens für das Wissen« nachgeht (Kilcher et al. 2014: 7), denn: »Wissen ist wesentlich auch ein Erzeugnis von Erzählen« (ebd.). Mit Blick auf den vorliegenden Untersuchungskontext gehen wir dementsprechend davon aus, dass die gemessenen und in Vordrucken eingetragenen Daten zunächst beispielsweise in Graphen »in Form gebracht« und damit zu Informationen wurden, auf deren Grundlage sich über »die Anderen«, aber auch über »das Eigene« erzählen ließ (vgl. zur konstitutiven Funktion »der Anderen« für »das Eigene« Hall 2008). So führte Rudolf Martin in seinem *Lehrbuch der Anthropologie in systematischer Darstellung* von 1914 im Kapitel »Schädelkapazität« zahlreiche Messwerte beispielsweise zum »Verhältnis von Gehirngewicht und Schädelkapazität« an, wobei er im anschließenden Fließtext zu dem Schluss kam, dass »[n]ur ein Teil der menschlichen Rasse! [...] die für die meisten europäischen Gruppen charakteristischen hohen Kapazitätswerte« erreiche (Martin 1914: 641). »Eine nach Erdteilen angeordnete Uebersicht einiger gut studierter Formen der heutigen Hominiden«, die die gesamte nachfolgende Seite füllt, »erbring[e] dafür den Beweis« (ebd.). Geradezu kunstvoll mit dem Fließtext verwoben, fungieren Messwerte und Tabellen als vorgeblich objektives Material der Geschichte/n, mithilfe derer Wissen *über* Menschen erzeugt werden konnte. Martins Texte verweisen also darauf, dass es sich bei den Vordrucken ebenso um »pretexts for storytelling« handelte (Weick 1979: 264, zit. n. Lehmann 2021: 37), die zwar die möglichen Antworten vor/formatierten, ihm aber gleichzeitig als Grundlage seiner größeren Erzählungen dienen konnten.

glitching the format. Ein unerhörter Ausblick

Wissenschaft ist genauso wie Geschichte/n geprägt von Unabgeschlossenheit – das macht sie überhaupt erst so spannend #cliffhanger. Daher beenden auch wir diesen Beitrag mit einem Un/Abschluss, wodurch er gleichsam den Formatvorgaben des vorliegenden Sammelbandes *entglitcht*: Er ist einerseits wissenschaftlicher Artikel, andererseits ist er *Under Construction*, wenn wir uns Fragen nach der Überwindung der Rigidität kleinformatierter Eurozentrismen widmen.

Durch die Verbindung von postkolonialer Kritik und Wissensgeschichte über das analytisch-methodologische Konzept der kleinen Formate wurde im vorliegenden Artikel erkennbar, dass mit Hilfe anthropometrischer Messverfahren und Vordrucke insbesondere die Vermessenden epistemisch wirksam(e) Geschichte/n erzählen konnten. Angesichts seitenlanger Beschreibungen von Messinstrumenten und -methoden, die sich als Inszenierungen objektiver Wissenschaftlichkeit lesen lassen, konnte Rudolf Martin als geradezu körperloser Beobachter und Signifikant erscheinen, dessen Sicht auf Menschen – als seine ›Forschungsgegenstände‹ – nicht partikular war (vgl. Haraway 2020). Gleichzeitig erzeugte er als männlicher *weißer* Westeuropäer Wissen über sich, wenn er Aussagen über ›die für die meisten europäischen Gruppen charakteristischen hohen Kapazitätswerte‹ traf (Martin 1914: 641). In einem (nicht nur) zeitgenössisch anerkannten dualistischen Verständnis von Körper und Geist und der Vorstellung einer Korrelation von Schädel- bzw. Gehirngröße und kognitiver Leistung schrieb er sich auf diese Weise gewissermaßen selbst ›den Geist‹ und damit die ›natürliche Begabung‹ zur Wissenschaftlichkeit zu.

Demgegenüber standen die verkörperten und unerhörten ›Anderen‹, denen wir hier adjektivisch eine Doppeldeutigkeit auf den Leib schreiben: *Zum einen* waren es nicht die Vermessenen, die etwas über sich erzählen (konnten). Eingepfercht zwischen den Zahlenreihen bildeten sie das Material der Geschichte/n, das selbst keine Geschichte/n (über sich) erzählen konnte. Sie mussten in einem »hegemonial strukturiert[en]« Hören ›stumm‹ bleiben (Castro Varela/Dhawan 2020: 209), insbesondere wenn die über sie erzählten Geschichten der Konstruktion des überlegenen ›Eigenen‹ dienen. Um jedoch kein »Stereotyp des schweigenden und passiven nicht-westlichen Subjekts« (ebd.) weiterzuschreiben, verstehen wir unerhört *zum anderen* im Sinne einer Widerständigkeit, eines Widersetzens, einer Störung, die uns ausgehend von den (fehlenden) historischen Quellen ermöglicht, uns Gegenwart und Zukunft zuzuwenden: Versteht man die kleinen Formate als Technologien einer datenerhebenden Wissenschaft und damit als Technologien einer medial vermittelbaren »Vision«, die sich analog zu anderen Technologien (wie etwa dem Mikroskop) zur Herstellung eines neutralen, kontextunabhängigen und damit generalisierbaren Wissens verhalten, lässt sich das Formular als eine Spielart des »göttlichen Trick[s]« lesen, der jegliche Perspektive vermissen lässt und stattdessen verspricht »alles von nirgendwo aus sehen zu können« (Haraway 1996: 225). Die einzig mögliche feministisch-emanzipatorische Antwort auf diese Art von körperloser Objektivität, auf eine Objektivität als »männlich und westlich codierte Strategie«, wie sie Rudolf Martin in unserem Beispiel einnimmt, ist demgegenüber »die Forderung nach einer radikalen Verortung des Wissens« (Harrasser 2011: 591). Zu markieren, dass dieses Wissen ein situiertes und entsprechend auch der *weiße*, cis-männliche Körper ein markierter ist, wäre dabei der erste Schritt in Richtung einer »partialen Perspektive« (Haraway 1996: 226). Lediglich durch die durchgängige Markierung allen Wissens als »begrenzte[...] Verortung und situierte[s] Wis-

sen« statt jener »Spaltung in Subjekt und Objekt«, ließe sich den unterschiedlichen »Formen nicht lokalisierbarer und damit verantwortungsloser Erkenntnisansprüche« beikommen (ebd.: 227). Damit geht keine Absage an Wissenschaft und Erkenntnis einher, sondern vielmehr die Hoffnung, dass es so gelänge, »eine Verantwortlichkeit dafür zu entwickeln, zu welchen Zweck wir zu sehen lernen« (ebd.).

Wie kann also mit einseitigen Formularen historisch(forschend) umgegangen werden? Erzählungen könnten an die Leerstelle treten, in denen Nicht-Vermessbares und Überraschendes ins Zentrum bislang unerhörter Geschichte/n gerückt würde. Was geschah beispielsweise im Moment des Ausfüllens zwischen den beteiligten Körpern und Formularen? Es ließe sich erkunden, welche Relationen, welche Unklarheiten oder welches Widerständige den »Reinigungsarbeiten« (Harrasser 2018: 106) der Anthropolog_innen zum Opfer gefallen sein könnten: Wo hörten sie nicht hin? Wo musste bereits Gehörtes herausgestrichen werden, um die Vermessenen weiterhin schweigen zu lassen? Auf eine solche Art und Weise ließe sich an kleinen Formaten als Technologien der wissenschaftlichen Visualisierung festhalten, ohne partiale Objektivität und damit die Möglichkeit von Wissenschaft zu leugnen, aber dennoch unerhörte Geschichten zu erzählen, denn es stimmt: »Es geht um nicht weniger als um das gemeinsame Erzählen anderer Geschichten wie auch um ein Anders-Erzählen« (Binder 2022: 41).

Anmerkung

- 1 Wir nehmen ausdrücklich Abstand von der Vorstellung menschlicher Rassen und betonen, dass es sich hierbei um Quellensprache handelt.

Quelle

Martin, Rudolf (1914): Lehrbuch der Anthropologie in systematischer Darstellung mit besonderer Berücksichtigung der anthropologischen Methoden. Jena: Fischer.

Referenzen

- Becker, Peter (2009): Formulare als »Fließband« der Verwaltung? Zur Rationalisierung und Standardisierung von Kommunikationsbeziehungen. In: Collin, Peter/ Lutterbeck, Karl-Gert (Hrsg.): Eine intelligente Maschine? Handlungsorientierungen moderner Verwaltung (19./ 20. Jh.). Baden-Baden: Nomos, S. 281–298.
- Becker, Peter/ Clark, William (2001): Introduction. In: Becker, Peter/ Clark, William (Hrsg.): Little Tools of Knowledge. Historical Essays on Academic and Bureaucratic Practices. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press, S. 1–34.
- Binder, Beate (2022): Kollaboration und Spekulation. Möglichkeitsräume solidarischen Forschens. In: Fitsch, Hannah/ Greusing, Inka/ Kerner, Ina/ Meißner, Hanna/ Oloff, Aline (Hrsg.): Der Welt eine neue Wirklichkeit geben. Feministische und queertheoretische Interventionen. Bielefeld: transcript, S. 35–43.
- Brändli, Sybille/ Lüthi, Barbara/ Spuhler, Gregor (2009): Zum Fall machen, zum Fall werden. Wissensproduktion und Patientenerfahrung in Medizin und Psychiatrie des 19. und 20. Jahrhunderts. Frankfurt a. M.: Campus.
- Bultman, Saskia/ Mak, Geertje (2019): Identity in Forms. Paper Technologies in Dutch Anthropometric Practices around 1900. In: International Journal for History, Culture and Modernity, 7. Jg, Heft 1, S. 64–109.
- Burke, Peter (2020): The History of Knowledge. Social or Cultural History? In: Cohen, Evelyne/ Fléchet, Anaïs/ Goetschel, Pascale/ Martin, Laurent/ Ory, Pascal (Hrsg.): Cultural History in France. Local Debates, Global Perspectives. New York, NY: Routledge, Taylor & Francis Group, S. 40–48.

- Canguilhem, Georges (1974): *Das Normale und das Pathologische*. München: Hanser.
- Castro Varela, María do Mar/ Dhawan, Nikita (2020): *Postkoloniale Theorie. Eine kritische Einführung*. Bielefeld: transcript, 3. Auflage.
- Dander, Valentin (2014): *Datendandyismus und Datenbildung. Von einer Rekonstruktion der Begriffe zu Perspektiven sinnvoller Nutzung*. In: Ortner, Heike/ Pfuertscheller, Daniel/ Rizzolli, Michaela (Hrsg.): *Datenflut und Informationskanäle*. Innsbruck: Innsbruck University Press, S. 113–129.
- Daston, Lorraine (1999): *Objectivity and the Escape from Perspective*. In: Biagioli, Mario (Hrsg.): *The Science Studies Reader*. New York: Routledge, S. 110–123.
- Daston, Lorraine (2004): *Taking Note(s)*. In: *Isis*, 95. Jg, Heft 3, S. 443–448.
- Duttweiler, Stefanie (2016): *Körperbilder und Zahlenkörper. Zur Verschränkung von Medien- und Selbsttechnologien in Fitness-Apps*. In: Duttweiler, Stefanie/ Gugutzer, Robert/ Passoth, Jan-Hendrik/ Strübing, Jörg (Hrsg.): *Leben nach Zahlen. Self-Tracking als Optimierungsprojekt?* Bielefeld: transcript, S. 221–252.
- Garz, Jona T. (2022): *Zwischen Anstalt und Schule. Eine Wissensgeschichte der Erziehung »schwachsinniger« Kinder in Berlin, 1845–1914*. Bielefeld: transcript.
- Garz, Jona T. (2023): *Psychologie, Prüfung, Persönlichkeit. Eine Wissensgeschichte der Kraepelin'schen Arbeitskurve zwischen Labor und pädagogischer Praxis (1902–1944)*. In: Sperschneider, Julia/ Wittig, Steffen/ Mayer, Ralf/ Parade, Ralf (Hrsg.): *Schule und Pathologisierung*. Weinheim: Beltz Juventa, S. 73–89.
- Garz, Jona T./ Riettiens, Lilli (2022): *„Eine paradoxe kleine Form, keine Abkürzung“*. In: Hofhues, Sandra/ Schütze, Konstanze (Hrsg.): *Doing Research. Wissenschaftspraktiken zwischen Positionierung und Suchanfrage*. Bielefeld: transcript, S. 12–17.
- Hagner, Michael (2000): *Homo cerebrialis. Der Wandel vom Seelenorgan zum Gehirn*. Frankfurt a. M./ Leipzig: Insel.
- Hall, Stuart (2008 [1992]): *Der Westen und der Rest. Diskurs und Macht*. In: Hall, Stuart (Hrsg.): *Rassismus und kulturelle Identität. Ausgewählte Schriften 2*. Hamburg: Argument, 3. Auflage, S. 137–179.
- Haraway, Donna (2020 [1988]): *Situiertes Wissen. Die Wissenschaftsfrage im Feminismus und das Privileg einer partiellen Perspektive*. In: Bauer, Susanne/ Heinemann, Torsten/ Lemke, Thomas (Hrsg.): *Science and Technology Studies. Klassische Positionen und aktuelle Perspektiven*. Berlin: Suhrkamp, 2. Auflage, S. 369–403.
- Harrasser, Karin (2011): *Donna Haraway. Natur-Kulturen und die Faktizität der Figuration*. In: Moebius, Stephan/ Quadflieg, Dirk (Hrsg.): *Kultur. Theorien der Gegenwart*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 580–594.
- Harrasser, Karin (2018): *Irgendwann nie modern gewesen sein. Zur Zeitstruktur situierten Wissens*. In: Busch, Kathrin/ Dörfling, Christina/ Peters, Kathrin/ Szántó, Ildikó (Hrsg.): *Wessen Wissen? Materialität und Situietheit in den Künsten*. Paderborn: Wilhelm Fink, S. 103–113.
- Hofhues, Sandra/ Riettiens, Lilli (2024): *Digitalität*. In: Dederich, Markus/ Zirfas, Jörg (Hrsg.): *Optimierung. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Berlin/ Heidelberg: Springer, S. 317–321.
- Jäger, Maren/ Matala de Mazza, Ethel/ Vogl, Joseph (2021): *Einleitung*. In: Dies. (Hrsg.): *Verkleinerung. Epistemologie und Literaturgeschichte kleiner Formen*. Berlin/Boston: De Gruyter, S. 1–12.
- Kilcher, Andreas Benjamin/ Kappeler, Florian/ Sarasin, Philipp (2014): *Editorial*. In: Gugerli, David/ Hagner, Michael/ Hirschi, Caspar/ Kilcher, Andreas Benjamin/ Purtschert, Patricia/ Sarasin, Philipp/ Tanner, Jakob (Hrsg.): *Erzählen*. Zürich/ Berlin: Diaphanes, S. 7–10.
- Lehmann, Maren (2021): *Bürokratische Symbiose*. In: Plener, Peter/ Werber, Niels/ Wolf, Burkhardt (Hrsg.): *Das Formular*. Berlin/Heidelberg: J.B. Metzler, S. 35–51.
- Lillie, Karen/ Matzer, Lisbeth/ Riettiens, Lilli (2022): *Power relations, preservation and voice. Introducing the special issue on writing histories of education with autobiographical materials*. In: *Paedagogica Historica*, 58. Jg., Heft 3, S. 321–328.
- Moser, Vera/ Garz, Jona T. (2022): *Das (A)normale in der Pädagogik. Wissenspraktiken – Wissensordnungen – Wissensregime*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

- Paris, Rainer (2005): Soziologie des Formulars. In: Ders. (Hrsg.): Normale Macht: Soziologische Essays. Konstanz: UVK, S. 189–192.
- Plener, Peter (2021): Facta sunt servanda. Zu Form/Formel/Format/Formular an Schnittstellen der Kontingenz. In: Plener, Peter/ Werber, Niels/ Wolf, Burkhardt (Hrsg.): Das Formular. Berlin/Heidelberg: J. B. Metzler, S. 53–71.
- Preciado, Paul B. (2021): Can the monster speak? A report to an academy of psychoanalysts. London: Fitzcarraldo Editions.
- Said, Edward W. (1979): Orientalism. New York: Vintages Books.
- Santos, Boaventura de Sousa (2016): Epistemologies of the South. Justice against epistemicide. London/ New York: Routledge.
- Sarasin, Philipp/ Kilcher, Andreas Benjamin (2011): Editorial. In: Nach Feierabend. Zürcher Jahrbuch für Wissensgeschichte, 7. Jg, S. 7–11.
- Schiebinger, Londa (1995): Am Busen der Natur. Erkenntnis und Geschlecht in den Anfängen der Wissenschaft. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Selke, Stefan (2016): Lifelogging. Digitale Selbstvermessung und Lebensprotokollierung zwischen disruptiver Technologie und kulturellem Wandel. Wiesbaden: Springer VS.
- Spivak, Gayatri C. (2010 [1988]): Can the subaltern speak? Reflections on the history of an idea. New York: Columbia University Press.
- Star, Susan L. (2017): Die Struktur schlecht strukturierter Lösungen. Grenzobjekte und heterogenes verteiltes Problemlösen. In: Gießmann, Sebastian/ Taha, Nadine (Hrsg.): Susan Leigh Star. Grenzobjekte und Medienforschung. Bielefeld: transcript, S. 131–150.
- Wulf, Andrea (2016): The invention of nature. The adventures of Alexander von Humboldt, the lost hero of science. London: John Murray.

Das Narrativ der Chancengleichheit

Ungleichheitstheoretische Reflexionen zum Lehren und Lernen mit digitalen Medien

Franziska Bellinger

Ausgehend von der Beobachtung, dass in bildungspolitischen Versprechungen oftmals das Narrativ Verwendung findet, der Einsatz digitaler Medien in formalen und non-formalen Bildungskontexten würde Teilhabemöglichkeiten erzeugen und somit zur Chancengleichheit beitragen, rückt der Beitrag ungleichheitstheoretische Fragen für die erziehungswissenschaftlich informierte Mediendidaktik als wissenschaftliches Fach und Forschungsfeld in den Fokus. Dabei werden zunächst der Diskurs um Bildung und soziale Ungleichheit aus der Soziologie skizziert und Konzepte herausgearbeitet, die für die ungleichheitstheoretische Bildungsforschung tragend sind. Daran anknüpfend werden wesentliche Aspekte der Diskussion um soziale und digitale Ungleichheit in der Medienpädagogik und -didaktik herausgearbeitet sowie final erörtert, dass ebendiese Ungleichheitsformen sowohl die makro- und meso- als auch die mikrodidaktische Ebene betreffen, womit ihr Abbau in den Verantwortungsbereich der Mediendidaktik fällt. Ziel des Beitrags ist mitnichten, endgültige Antworten auf ungleichheitstheoretische Fragen zu finden. Es geht vielmehr darum, ebendiese Fragen für die didaktische Gestaltung des Lehrens und Lernens mit Medien zu reflektieren und zugleich Anlässe für die mediendidaktische Forschung zu benennen, die zum Abbau von sozialer Ungleichheit beitragen können.

Einleitende Gedanken

Das Lehren und Lernen mit digitalen Medien ist in formalen und non-formalen Bildungskontexten vorwiegend positiv konnotiert: Digitale Medien ermöglichen Teilhabe, Vernetzung, die Aneignung sowie den Aufbau von fachlichen, sozialen und medienbezogenen Kompetenzen und erweitern überdies die physischen Räume des Lehrens und Lernens. Was damit zugleich, mehr oder minder, suggeriert wird, sind Formen von *Chancengleichheit* und *Bildungsgerechtigkeit*, die es – so das Anliegen des vorliegenden Artikels – für die Mediendidaktik als wissenschaftliches Fach und Forschungsfeld zu reflektieren gilt. Anders gewendet lässt

sich danach fragen, inwieweit die didaktische Gestaltung von mediengestützten Lehr- und Lernszenarien in verschiedenen Bildungskontexten dazu beiträgt, *soziale Ungleichheiten* zu reproduzieren, anstatt dieser gesellschaftlich relevanten Problemstellung produktiv zu begegnen und somit zur Reduktion sozialer Ungleichheit beizutragen.

Narrative, die das Lehren und Lernen mit digitalen Medien überwiegend positiv konnotieren und damit verbundene Teilhabechancen sowie Bildungsgerechtigkeit implizieren, finden sich vor allem in bildungspolitischen Versprechungen der letzten Dekaden. Bereits im Jahr 2012 hat die Kultusminister:innenkonferenz (KMK) im Beschlusspapier »Medienbildung in der Schule« die Relevanz von Medienbildung hinsichtlich der Erfüllung des schulischen Bildungsauftrags hervorgehoben und betont, dass »die sich durch den didaktisch-methodischen Gebrauch neuer Medien ergebenden Möglichkeiten und Chancen für die Gestaltung individueller und institutioneller Lehr- und Lernprozesse hervorgehoben werden« (KMK 2012: 3) sollen. Damit wird auf die Möglichkeit der Individualisierung des Lernens durch den Einsatz von digitalen Medien verwiesen, die auch im mediendidaktischen Fachdiskurs akzentuiert wird (z. B. Kerres 2024: 109–111; Mayrberger 2019: 63, 74 & 139; Deimann 2016 für den Hochschulkontext). Ebenso werden die Potenziale der individuellen Förderung im Strategiepapier »Bildung in der digitalen Welt« betont (vgl. KMK 2016: 8). Die im Papier formulierten Kompetenzen für die digitale Welt¹ würden Lernende zur aktiven Teilhabe an der Gesellschaft befähigen (vgl. ebd.: 17), wobei dem Lehren und Lernen mit digitalen Medien eine zentrale Bedeutung beigemessen wird (vgl. ebd.: 54). Ferner wird das Thema Inklusion im Strategiepapier aufgegriffen, indem die Möglichkeiten der Gestaltung eines inklusiven Unterrichts durch den Einsatz digitaler Medien für die Bereiche der schulischen und beruflichen Bildung betont werden (vgl. ebd.: 13, 25 & 39). Die skizzierten Punkte dienen dem grundlegenden Narrativ der Herstellung von *Chancengleichheit* und *Bildungsgerechtigkeit* durch digitale Medien: Dieses möchte hervorheben, dass der Einsatz digitaler Medien in formalen und non-formalen Bildungskontexten zur Herstellung von Chancengleichheit beitragen *kann*. Bewusst wird hier eine Kann-Formulierung gebraucht. So weist auch die 2021 von der Ständigen Wissenschaftlichen Kommission der Kultusminister:innenkonferenz (SWK) veröffentlichte »Stellungnahme zur Weiterentwicklung der KMK-Strategie »Bildung in der digitalen Welt«« darauf hin, dass insbesondere hinsichtlich der Teilhabe an der digitalen Welt für alle noch Entwicklungspotenzial bestehe, indem u. a. konkrete Professionalisierungsbedarfe für die Lehrkräftebildung benannt werden:

Fragen der barrierefreien Gestaltung digitaler Lernangebote und Dokumente werden bislang auch an Hochschulen noch wenig adressiert. Die Entwicklung entsprechender Gesamtstrategien an den Hochschulen sowie die Vernetzung der Angebote mit jenen der zweiten Phase stellt nach wie vor eine wichtige Herausforderung und Aufgabe für die Lehrkräftebildung dar. (SWK 2021: 18)

Zudem formuliert die SWK in ihrer Stellungnahme Empfehlungen, die auf Differenzkategorien digitaler Ungleichheit abheben, wie sie bspw. Kutscher (2019) als Herausforderung für die Medienbildung herausgearbeitet hat: Neben dem »flächendeckenden Ausbau einer stabilen IT-Infrastruktur«, empfiehlt die SWK (2021: 24) die »Sicherstellung einer Ausstattung mit Endgeräten für [Schüler:innen] aus bildungsbenachteiligten Haushalten« sowie die »Sicherstellung des barrierefreien Zugangs zu digitalen Technologien und Materialien für alle im Sinne inklusiver Bildungsangebote und digitaler Teilhabe«. Aus mediendidaktischer Perspektive wird ersichtlich, dass die Herstellung von Chancengleichheit alle didaktischen Handlungsebenen (vgl. Siebert 2019; Schmidt-Lauff 2012) gleichermaßen betrifft und somit nicht auf die Mikroebene der konkreten Lehr-/Lern- resp. Unterrichtsgestaltung reduziert werden kann. Letzteres berücksichtigend fokussiert der Beitrag zunächst das Spannungsfeld Bildung und soziale Ungleichheit. Um aufzuzeigen, dass die soziale Herkunft prädestinierend auf die Möglichkeitsräume und »Erfolge« im Bildungskontext einwirkt, wird das Bedingungsgefüge von Habitus, Kapitalbesitz und die damit einhergehende Positionierung im sozialen Raum sowie innerhalb der sozialen Felder entlang Bourdieus Konzeption der Trias *Struktur – Habitus – Praxis* theoretisch erörtert. Zugleich wird das Lehren und Lernen mit Medien als mediendidaktische Gestaltungspraxis gerahmt, innerhalb derer habituell inkorporiertes Wissen über die Handlungsvollzüge der beteiligten Akteur:innen zum Ausdruck kommt, wodurch sich Ungleichheitsmechanismen reproduzieren und manifestieren können. Anknüpfend daran werden zentrale Aspekte der Diskussion zu digitaler und sozialer Ungleichheit in der Medienpädagogik und -didaktik herausgearbeitet. Diese Aspekte schließen an die theoretische Konzeption von Bourdieu an und sind aus Perspektive einer handlungs- und gestaltungsorientierten Mediendidaktik zu reflektieren, sofern diese ungleiche Bildungschancen nicht reproduzieren möchte. Hieraus ergeben sich Schlussfolgerungen für die makro-, meso- und mikrodidaktische Handlungsebene, die final erörtert werden. Überdies werden abschließend Anknüpfungen für die mediendidaktische Forschung skizziert, die zugleich als künftiges Arbeitsprogramm für die erziehungswissenschaftliche Mediendidaktik dienen können.

Bildung und soziale Ungleichheit: Soziologische Beschreibungsansätze und medienpädagogische Diskussionsfelder

Hopf und Edelstein (2018: 2) folgend fordert das Prinzip der *Chancengleichheit*, dass alle Bürger:innen »die gleiche Chance bekommen sollen, möglichst viel aus ihrem Leben zu machen« und »niemand wegen seiner sozialen Herkunft, seines Geschlechts, seiner Hautfarbe, seiner Religionszugehörigkeit oder wegen anderer persönlicher Merkmale im Vorteil oder Nachteil sein« sollte. Dem Bildungssystem komme dabei eine Schlüsselrolle in modernen Gesellschaften zu; allerdings zeigen sich mit Blick auf die Datenlage vor allem herkunftsspezifische Disparitäten, die die Weichen für Bildungsübergänge² bereits im Kindesalter stellen:

Bildungschancen hingen vom sozioökonomischen Status ab, obgleich sie »unabhängig der sozialen Herkunft allein auf der Grundlage der Leistungsfähigkeit erfolgen« (ebd.: 3) sollten. Auch Maaz und Daniel (2021: 32) verdeutlichen, dass der »Bildungserfolg von Kindern und Jugendlichen in Deutschland in hohem Maße von ihrer sozialen Herkunft abhängig« sei und diese Ungleichheiten sowohl für den »Zugang zu verschiedenen Bildungsgängen als auch beim Erwerb von Kompetenzen und Bildungsabschlüssen« bestünden. Ferner konstatieren die Autor:innen an anderer Stelle, dass die Auswirkungen der Corona-Pandemie die bestehende soziale Bildungsungleichheit verschärft habe und die Digitalisierung nur bedingt dazu habe beitragen können, dieser zentralen Herausforderung des Bildungssystems gerecht zu werden (vgl. Daniel/ Maaz 2023).

Die skizzierte Problematik zum Anlass nehmend, wird im Folgenden zunächst die soziologisch informierte Diskussion zu sozialer Ungleichheit in Bezugnahme zum Bildungskontext fokussiert, bevor die Diskussion zu digitaler und sozialer Ungleichheit in der erziehungswissenschaftlichen Medienpädagogik und -didaktik aufgegriffen wird.

Bourdieu's Trias Struktur – Habitus – Praxis

Die Beschäftigung mit dem Spannungsfeld Bildung und soziale Ungleichheit fußt in der soziologischen Theorietradition und wurde maßgeblich von Bourdieu beeinflusst (u. a. Bourdieu 1985, 1987, 1992, 1998). Seine Arbeiten und insbesondere die Konzepte *Habitus*, *sozialer Raum* und *soziale Felder* sowie deren Verhältnis zur *symbolischen Macht* sind wegweisend für die Ungleichheitstheoretische Bildungsforschung. So lässt sich anhand zahlreicher Arbeiten aus der empirischen Bildungsforschung (z. B. Kramer 2014; Maaz 2006; Solga/ Dobrowski 2009; Helsper 2006, 2009; Helsper et al. 2018; Baumert et al. 2006; McElvany et al. 2009; Hinrichsen/ Terstegen 2021) aufzeigen, dass sich der Einfluss der sozialen Herkunft als prädestinierend für den ›Erfolg‹ in vor allem formalen Bildungskontexten nachvollziehen lässt. Bourdieu folgend ist der *Habitus* ein sowohl strukturiertes als auch strukturierendes Dispositionssystem, das im Rahmen der Sozialisation erworben wird. Er ist nicht angeboren, sondern bildet sich ab dem frühen Kindesalter durch die Interaktion mit anderen (Familie, Peers u. a.) sowie in der Auseinandersetzung mit der Welt (vgl. Krais/ Gebauer 2014: 61). Die habituellen Dispositionen fungieren im Alltag als »Denk-, Wahrnehmungs- und Beurteilungsschemata [...], deren Prinzipien sozialer Klassifikation als Klassenethos zum Ausdruck kommen« (Müller 2002: 164). Somit wird der Zusammenhang von Habitus und sozialer Praxis deutlich: Durch die habituellen Dispositionsschemata werden Praktiken und Klassifikationen hervorgerufen, die wiederum strukturellen Einfluss auf die Umgebung und den gesellschaftlichen Zusammenhang nehmen. Bourdieu (1976) beschreibt diese Wechselwirkung des Habitus als Produkt einerseits und Produzent andererseits als *modus operandi* und *modus operatum*. Obgleich Bourdieu das Habituskonzept in seinen frühen Schriften als ein fast unveränderliches

und eher festes Dispositionssystem beschreibt, trägt er später dem Umstand Rechnung, dass der Habitus in Verbindung mit einer erheblichen Anstrengung, die er mit »athletische[m] Training« (Bourdieu 2001: 220) gleichsetzt, transformiert werden kann:

Der Habitus ist nicht das Schicksal, als das er manchmal hingestellt wurde. Als ein Produkt der Geschichte ist er ein offenes Dispositionssystem, das ständig mit neuen Erfahrungen konfrontiert und damit unentwegt von ihnen beeinflusst wird. Er ist dauerhaft, aber nicht unveränderlich. (Bourdieu/ Wacquant 1996: 167–168)

Das Habituskonzept ist leitend für die Lebensstiltheorie, die Bourdieu in seinem Werk *La distinction* (1979) entfaltet – im deutschsprachigen Raum unter dem Titel *Die feinen Unterschiede* bekannt. Bourdieu zeigt darin eindrücklich auf, dass sich habituell und kulturell geprägte Praktiken des Denkens, der Wahrnehmung und des Handelns in unterschiedlichen Formen der Lebensführung widerspiegeln. Zugleich entstammen diesem Werk die theoretischen Konzepte des *sozialen Raums* und der *sozialen Felder*, die in enger Relation mit dem Habitus und der jeweiligen Kapitalausstattung stehen, was anschließend erläutert wird.

Der habituellen Prägung entsprechend beschreibt der *soziale Raum* ein »Modell der Sozialstruktur« (Weiß-Wittstadt 2022: 52), innerhalb dessen sich die soziale Position resp. die soziale Stellung von Akteur:innen lokalisieren lässt. Diese hängen wiederum eng mit der Kapitalausstattung – differenziert in soziales, ökonomisches, kulturelles und symbolisches Kapital (vgl. Bourdieu 2012) – einzelner Individuen zusammen. Unterschiedliche Positionierungen im sozialen Raum sind, Bourdieu (1987) folgend, insbesondere an das ökonomische Kapital (finanzielle Mittel; materieller Eigen- und Reichtum) sowie an das kulturelle Kapital, in seiner institutionalisierten, objektivierten und inkorporierten Form³, gekoppelt⁴. Die Summe der beiden Kapitalarten verortet sich auf der vertikalen Dimension des sozialen Raums, während sich ihr Verhältnis auf der horizontalen Dimension abbildet. Hinzu kommt eine dritte Dimension, die soziale Auf- und Abstiege einzelner Akteur:innen und/oder Gruppen im Sinne einer positionellen Veränderung sichtbar werden lässt. Somit wird der soziale Raum zu einer »Landkarte« auf der sich verschiedene sozialen Positionen – gemäß einer Momentaufnahme – abbilden, die über die Kapitalsorten und deren Volumen (ungleich) strukturiert werden (vgl. Bourdieu 1992: 35–37).

Unterschiedliche gesellschaftliche Bereiche, wie bspw. Politik, Wirtschaft, Wissenschaft, Kultur, Religion oder das Bildungssystem, beschreibt Bourdieu als *soziale Felder*. In seinen Arbeiten hat er sich vor allem mit dem »über den Habitus vermittelte[n] Zusammenwirken von handelnden Subjekten und sozialen Feldern« (Krais/ Gebauer 2014: 55) beschäftigt. Innerhalb der sozialen Felder entfalten sich Kämpfe um Macht und Positionierung, die über die im jeweiligen Feld wirksamen Kapitalarten ausgetragen werden (Bourdieu 1985). Somit sind

die Kapitalverhältnisse auch für die Hierarchien innerhalb der sozialen Felder prägend, wobei dies differenziert zu betrachten ist, da jedes soziale Feld »eine Eigenlogik auf[weist], so dass sich die Wirksamkeit bestimmter Kapitalsorten und -strukturen von Feld zu Feld unterscheiden kann« (Essen 2013: 28). Soziale Felder unterliegen eigenen Dynamiken und Logiken, die den Akteur:innen eine scheinbare Objektivität suggerieren, die Bourdieu mit dem Begriff *illusio* beschreibt (Bourdieu 1998: 141). Diese Form der objektiven Wirklichkeitsillusion stellt bspw. Barlösius (2011) für das Feld der Bildung sehr treffend heraus:

Das Feld der Bildung gründet auf der »illusio«, dass es allen gleiche Bildungschancen eröffnet [...]. Eine Analyse des Feldes der Bildung zeigt jedoch, dass dort Bildungsfähigkeiten vorausgesetzt und prämiert werden, die familial ungleich verteilt sind [...]. (ebd.: 100, Herv. i. O.)

Die den sozialen Feldern inhärenten Spielregeln werden von den Akteur:innen akzeptiert und nicht hinterfragt (vgl. Essen 2013: 29). Hierbei spielt der Habitus eine entscheidende Rolle: dieser wird vom Feld strukturiert und trägt zugleich »dazu bei, das Feld als eine signifikante, sinn- und werthaltige Welt zu schaffen, in die sich die Investition von Energie lohnt« (Bourdieu/ Wacquant 1996: 161). Somit zeigt Bourdieu die Bedeutung der Trias *Struktur – Habitus – Praxis* für die Soziologie und darüber hinaus auf (vgl. Müller 2002). Er verdeutlicht, dass die Hervorbringung von Praxis innerhalb sozialer Felder in Verbindung mit dem Habitus und dem jeweils verfügbaren Kapital zu betrachten ist (vgl. Bourdieu 1987: 175). Dies ist ferner nicht losgelöst von der sozialwissenschaftlichen Forschung zu betrachten, da sich gesellschaftliche Verhältnisse und die (Re-)Produktion von sozialen Ungleichheitsverhältnissen erst in der empirischen Realität zeigen. Die enge Verbindung von Theorie und Empirie gilt daher als charakteristisch für Bourdieus Werk (vgl. Kraus/ Gebauer 2014: 14–15).

Abschließend lässt sich in Bezug auf die bourdieuschen Konzepte konstatieren, dass aus »diesem Bedingungsgefüge von Kapitalbesitz, Positionierung und Habitus [...] schließlich Chancen und Grenzen kollektiver und individueller Lebensgestaltungen [entstehen]« (Essen 2013: 18). Diese beeinflussen die Möglichkeitsräume sowie »Erfolge« im Bildungskontext und wirken sich somit ebenfalls auf das Lehren und Lernen mit digitalen Medien aus. Der bourdieuschen Logik folgend kann die Mediendidaktik als Gestaltungspraxis bezeichnet werden, innerhalb derer Lehrende und Lernende als gleichermaßen beteiligte Akteur:innen angesehen werden. Das Handeln basiert dabei auf habituell inkorporiertem Erfahrungswissen, das den Akteur:innen implizit und explizit verfügbar ist (vgl. Bellinger/ Mayrberger 2019: 40–41). Damit eröffnet sich eine Perspektive, die es ermöglicht, die Produktion und/oder Re-Produktion habitualisierten Handelns und sozialer Ungleichheit für das Lehren und Lernen mit digitalen Medien in den Blick zu nehmen.

Digitale und soziale Ungleichheit in der Medienpädagogik und -didaktik

Im Folgenden werden zentrale Aspekte des Ungleichheitstheoretischen Diskurses innerhalb der Medienpädagogik und -didaktik herausgearbeitet, um diese im nächsten Schritt für die mediendidaktische Gestaltungspraxis zu reflektieren.

Eine medienpädagogische Analyse der Diskussionsfelder zu sozialen Ungleichheiten erster, zweiter und dritter Ordnung findet sich in den Beiträgen von Iske und Kutscher (2020) sowie Kutscher und Iske (2022). Die Entwicklung von digitalen Technologien und deren Bedeutung für die Lebens- und Alltagswelt rücken Fragen zum »Umgang mit Informationen und Wissen aber auch Teilhabemöglichkeiten an Gesellschaft« ins Zentrum, die zugleich »Fragen sozialer Ungleichheit berühren« (Iske/ Kutscher 2020: 115). Insofern ist ein kritischer Blick auf das Verhältnis von sozialer und digitaler Ungleichheit für die Medienpädagogik relevant, um die »Reproduktion bestehender sozial-struktureller Ungleichheiten im digitalen Raum« (ebd.: 125) zu verdeutlichen und zugleich zu reflektieren, wie medienpädagogische und -didaktische Angebote diese verhindern oder befördern können. Dass soziale Ungleichheiten in den digitalen Raum übertragen werden und sich aufgrund der Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien reproduzieren, wird in der Medienpädagogik entlang der Begriffe *digitale Spaltung*, *digitale Kluft* und *digital Divide* diskutiert (u. a. Niesyto et al. 2009; Zillien 2009; Marr/ Zillien 2010). Kutscher und Iske (2022) arbeiten heraus, dass sich das Verhältnis von sozialer und digitaler Ungleichheit entlang der Dimensionen (1) des Zugangs zum Internet sowie zu entsprechender Hard- und Software, (2) entlang verschiedener Nutzungsformen und damit einhergehend divergierender Motive und Motivationen von Nutzer:innen sowie (3) infrastrukturell »hinsichtlich des Transports, der Aggregation und Verbreitung von Daten sowie deren Folgen« (ebd.: 675) im Sinne eines *zero-level digital Divide* manifestiere. Für alle drei Dimensionen sind herkunftsspezifische Ressourcen tragend. Die digitalen Teilhabechancen hängen von der kulturellen und ökonomischen Kapitalausstattung ab, die gesamtgesellschaftlich gesehen ungleich verteilt sind (vgl. Bourdieu 2012), sodass sich soziale Ungleichheit in Form von digitaler Ungleichheit reproduziert. Fragen hinsichtlich der digitalen Teilhabe und damit einhergehender Ungleichheitsmechanismen flankieren ferner die Diskussion im Konnex Inklusion und Medienbildung (u. a. Bosse et al. 2019). Inklusion ist ein Menschenrecht⁵ und die »Schaffung von Teilhabemöglichkeiten als Voraussetzung für Inklusion [ist] zunehmend an Digitalität und digitale Infrastrukturen gebunden« (Kamin et al. 2023: ii). Dabei wird in der Medienpädagogik für ein breites Inklusionsverständnis plädiert, das für Benachteiligung, Diskriminierung und Entrechtung von Menschen mit Behinderung sowie weiteren marginalisierten Gruppen und Minderheiten sensibilisiert. In diesem Zusammenhang stellt überdies die Untersuchung hierarchisierter Fähigkeitspräferenzen und -privilegien im digitalen Raum eine notwendige Bedingung dar, um Formen von Ableismus im Digitalen kritisch zu reflektieren (vgl. Walgenbach 2023).

Auf mediale Handlungspraktiken blickend wird das Habituskonzept seit Längerem in der Medienpädagogik diskutiert (u. a. Bettinger 2018; Dertinger 2023), insbesondere mit Fokus auf den *medialen Habitus* und dessen Bedeutung für das (unterrichtliche) Medienhandeln in verschiedenen Bildungskontexten (u. a. Kommer 2010; Kommer/ Biermann 2012; Mutsch 2012; Biermann 2013; Friedrich-Liesenkötter 2015; Dertinger 2019; Bolten-Bühler 2021). Als Teil des Gesamthabitus definieren Kommer und Biermann (2012) den medialen Habitus wie folgt:

Unter medialem Habitus verstehen wir ein System von dauerhaften medienbezogenen Dispositionen, die als Erzeugungs- und Ordnungsgrundlagen für mediale Praktiken und auf Medien und den Medienumgang bezogene Vorstellungen und Zuschreibungen fungieren und die im Verlauf der von der Verortung im sozialen Raum und der strukturellen Koppelung an die mediale und soziale Umwelt geprägten Ontogenese erworben werden. Der mediale Habitus bezeichnet damit auch eine charakteristische Konfiguration inkorporierter, strukturierter und zugleich strukturierender Klassifikationsschemata, die für ihre Träger in der Regel nicht reflexiv werden. (ebd.: 90)

Ähnlich Bourdieus Habitus ist der mediale Habitus demnach nicht angeboren, sondern wird im Verlauf der Mediensozialisation (vgl. Aufenanger 2022) interaktionistisch hervorgebracht. Es kann angenommen werden, dass insbesondere in mediendidaktischen Settings verschiedene mediale Habustypen aufseiten von Lehrenden und Lernenden aufeinandertreffen, wodurch es zu einem *Clash of Habitus* (Kommer 2010: 96) kommen kann, sofern diese nicht zusammenpassen. Dabei besteht die Gefahr, dass sich »nicht nur die Vermittlung von Medienkompetenz und die Medienbildung massiv erschwert, sondern [der *Clash of Habitus*] im ungünstigsten Fall dazu führt, dass die gegenseitigen Vorurteile (SchülerInnen versus Lehrpersonen) verstärkt und zementiert werden« (ebd.: 393). Letzteres benennt den Erhalt sowie die Reproduktion sozialer Ungleichheit, die bspw. auch von Mutsch (2012) in ihrer Untersuchung kritisch reflektiert wird. Der mediale Habitus beeinflusst folglich sowohl den Erwerb von Medienkompetenz (vgl. Hugger 2022) als auch die Aneignung medienpädagogischer Kompetenz aufseiten der Lehrenden (vgl. Blömeke 2000), die eine grundlegende Voraussetzung für medienpädagogisches Handeln und insbesondere für die Förderung von Medienkompetenz darstellt. Aufgrund der Reproduktion von habituellen medienbezogenen Dispositionen manifestieren sich hier Ungleichheitsmechanismen, die es für die mediendidaktische Handlungs- und Gestaltungspraxis zu reflektieren gilt.

Zwei aktuelle Diskussionsstränge der Mediendidaktik rücken insbesondere Teilhabe- und Zugangsfragen in ihr Zentrum und sind daher ausgewiesen für die ungleichheitstheoretische Reflexion. Zum einen betrifft dies den Diskurs um *Openness* und *Open Education* resp. *Open Pedagogy*, der einerseits den freien Zugang zu Bildung sowie andererseits die Teilhabe daran

fokussiert (u. a. Deimann/ Farrow 2013; Hegathy 2015). Eine wesentliche Rolle spielen dabei offene Bildungsmaterialien (OER) und offene Bildungspraktiken (OEP), die als konstitutiv für eine Kultur des Teilens angesehen werden (u. a. Bellinger/ Mayrberger 2019). Kerres (2019: 13) weist zurecht darauf hin, dass mit der Forderung nach Offenheit gleichermaßen Aspekte der Schließung zu berücksichtigen seien, da diese sich zwangsläufig bedingen, weshalb »Öffnungsimperative im Bildungsbereich Illusionen erzeugen, die den Blick auf gesellschaftliche Ungleichheiten verdecken«. Ähnlich argumentiert Hofhues (2022), indem sie herausstellt, dass digitale Ungleichheiten insbesondere mit Blick auf die technischen Möglichkeiten im Diskurs um Offenheit re- und gar neu produziert würden. Folglich sei die Medienpädagogik angehalten, »auf Fragen der Bildungsgerechtigkeit, des (sozialen) Zugangs zu Bildung und/ oder der Lern- und Bildungsgelegenheiten in einer Lebenslaufperspektive Bezug zu nehmen und über (technische) Einzelphänomene hinaus kritisch-reflexiv Stellung zu beziehen« (ebd.: 769). Zum anderen wird die Rolle von *Künstlicher Intelligenz* (KI) in der Bildung innerhalb der medienpädagogischen und -didaktischen Fachdiskussion derzeit intensiv diskutiert, da insbesondere die Verfügbarkeit generativer KI-Tools in den letzten Jahren gestiegen ist (u. a. de Witt et al. 2023; Bond et al. 2024). Neben Fragen zur didaktischen Einbindung in Lehr-/Lernsettings und den dafür erforderlichen KI-Kompetenzen von Lehrenden und Lernenden (vgl. Mah et al. 2023: 102) werden ethische Aspekte wie bspw. Diskriminierung, Befangenheit, Black-Box, Data- und Gender-Bias diskutiert, die zugleich Herausforderungen für Bildungsgerechtigkeit darstellen (u. a. Dill 2023; Stützer/ Kravčik 2023; Weitz 2023; Aufenanger et al. 2023). Daher ist unbedingt zu berücksichtigen, dass »KI-Anwendungen nie *neutral* sind« (Kerres 2024: 39; Herv. i. O.), da ihre Entscheidungen auf bereits vorhandenen Datenmustern und Modellierungen basieren, sodass Ungleichheiten sowie Diskriminierungen fortlaufend reproduziert werden.

Schlussfolgerungen für eine handlungs- und gestaltungsorientierte Mediendidaktik

Das Narrativ, dass das Lehren und Lernen mit digitalen Medien zu Chancengleichheit und in der Konsequenz Bildungsgerechtigkeit führe, wird in der Diskussion um »Bildung in der digitalen Welt« herangezogen und hat besonders im bildungspolitischen Bereich Konjunktur. Dass Lehren und Lernen mit digitalen Medien jedoch nicht per se zu Chancengleichheit und Bildungsgerechtigkeit führen, konnte vorangehend entlang des Spannungsfelds von Bildung und sozialer Ungleichheit gezeigt werden. Die Einflussmacht der sozialen Herkunft ist prä-determinierend für die Möglichkeitsräume und »Erfolge« im Bildungsbereich und stellt somit gleichermaßen die Weichen für das Lehren und Lernen mit digitalen Medien in formalen und non-formalen Bildungskontexten. Das zeigt die Relevanz einer ungleichheitssensiblen didaktischen und methodischen Gestaltung von mediengestützten Lern- und Bildungsangeboten

auf. Dass diese wiederum alles andere als voraussetzungslos ist, wurde entlang der Diskussion zu digitaler und sozialer Ungleichheit in der Medienpädagogik und -didaktik gezeigt. Um sozialer Ungleichheit mediendidaktisch zu begegnen, bedarf es den Einbezug aller didaktischen Handlungsebenen (Makro-, Meso- und Mikroebene). Für die Makroebene sind gesellschaftliche, kulturelle und medientechnische Wandlungsprozesse kritisch für das Lehren und Lernen mit digitalen Medien zu reflektieren. Das bedeutet eben nicht, jede neue Technologie für Lern- und Bildungsszenarien zu adaptieren und Euphemismen aufzusitzen, die seitens der Bildungspolitik und IT-Wirtschaft propagiert werden (vgl. Dander et al. 2024: 204–206). Vielmehr bedarf es einer medienkritischen Haltung, die digitale Medien hinsichtlich ihrer pädagogischen und didaktischen Potenziale prüft sowie bewertet. Dazu gehört gleichermaßen eine Reflexion der Voraussetzungen, die die Lernenden in den verschiedenen formalen und non-formalen Kontexten mitbringen, wozu auch das Bedingungsgefüge von Habitus, Kapitalbesitz und Positionierung im Bildungssystem als sozialem Feld zählt. Auf der Mesoebene der konkreten Bildungsorganisationen sind infrastrukturelle Voraussetzungen für das Lehren und Lernen mit digitalen Medien flächendeckend zu schaffen und nachhaltig zu verankern. Dass kurzweilig angelegte Programme wie der *DigitalPaktSchule* nur bedingt einen Beitrag dazu leisten, zeigt die Untersuchung von Krein (2022) am Beispiel von Einzelschulen in Rheinland-Pfalz. Sofern etwa die Ausstattung von Endgeräten für den Unterricht seitens der Schule nicht gegeben ist, wird oftmals auf das Konzept *Bring your own device* (BYOD) zurückgegriffen, was eine Verantwortungsverlagerung für die Teilhabe am Unterricht aufseiten der Eltern nach sich zieht (ebd.: 197). Somit werden Schüler:innen aus insbesondere von Armut betroffenen Familien unweigerlich benachteiligt, wodurch bestehende Ungleichheiten aufgrund der sozialen Herkunft und einer geringen ökonomischen Kapitalausstattung manifestiert und verhärtet werden. Die Passung solcher Konzepte ist daher auf der Mikroebene der konkreten Lehr-/Lern- resp. Unterrichtsgestaltung unter Berücksichtigung der jeweils gegebenen Rahmenbedingungen und der Zielgruppe sowie in Abstimmung mit den Lehr-/Lernzielen zu reflektieren. Gleiches gilt für den Einsatz von OER und KI-Anwendungen. Letzteres bezieht auch die kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit *learning analytics* als Form der digitalen Vermessung von Bildung ein (vgl. Niesyto et al. i. E.: 7). So hebt Allert (2020) hervor, dass Ungleichheiten in den algorithmischen Datenstrukturen von *learning analytics* eingeschrieben seien und darin zugleich modelliert würden (ebd.: 28). Damit sind einige – längst nicht alle – Herausforderungen für die didaktische Gestaltung des Lehrens und Lernens mit digitalen Medien unter Berücksichtigung sozialer und digitaler Ungleichheit benannt. Als zentrale gesellschaftliche Problemstellung sind diese daher im Rahmen der (medien-)pädagogischen Aus-, Fort- und Weiterbildung von Lehrkräften zu thematisieren und insbesondere für das Lehren und Lernen mit digitalen Medien zu reflektieren. Gerade im sozialen Feld des Bildungssystems ist es notwendig, Lehrkräfte dafür zu sensibilisieren, dass die soziale Herkunft

für die Möglichkeitsräume und ›Erfolge‹ prädeternierend ist, was sich gleichermaßen auf die mediendidaktische Gestaltungspraxis auswirkt. Nur so kann gewährleistet werden, dass (angehende) Lehrkräfte medienpädagogische Kompetenzen aufbauen, die sie benötigen, um Medienkompetenzen aufseiten der Lernenden – über verschiedene Bildungskontexte hinweg – zu fördern, ohne dabei Ungleichheiten zu re- oder gar neu zu produzieren.

Für die mediendidaktische Forschung bieten sich insbesondere praxeologische Anschlüsse, um das komplexe Zusammenspiel sozialer und digitaler Ungleichheit für das Lehren und Lernen mit digitalen Medien in Zukunft stärker zu reflektieren und somit einen Beitrag zum Abbau bestehender Ungleichheitsmechanismen zu leisten. Eben solche wurden bereits an anderer Stelle für die Forschung zu offenen Bildungspraktiken (OEP) unter Berücksichtigung des habitualisierten Handelns unterschiedlicher Akteur:innen benannt (vgl. Bellinger et al. 2018; Bellinger/ Mayrberger 2019). Dabei gilt es künftig, auch den Zugang zu offenen Bildungsressourcen (OER) aus Perspektive der Inklusionsforschung stärker zu berücksichtigen und Aspekte der Exklusion zu benennen. Ferner lassen sich herkunftsspezifische Disparitäten von Lernenden in Bezug auf das Lernen mit Medien im formalen Bildungskontext untersuchen, indem das Zusammenspiel von (elterlicher) Medienerziehung, Mediensozialisation und Medienbildung in den Blick genommen wird. Erkenntnisse eines solchen Vorhabens könnten einerseits wertvolle Hinweise für die Professionalitätsentwicklung von Lehrkräften liefern sowie andererseits zur Entwicklung didaktischer und methodischer Konzepte für den Medieneinsatz im u. a. schulischen Unterricht beitragen, damit dieser im Bedingungsgefüge sozialer Ungleichheit nicht verstärkend wirksam wird. Ebenso lohnenswert scheint es, den medialen Habitus von Lehrenden und Lernenden hinsichtlich deren Passung zu untersuchen und dies für die mediendidaktische Gestaltung zu reflektieren. Somit sind Perspektiven für eine ungleichheitssensible mediendidaktische Forschung skizziert, die es künftig zu bearbeiten gilt. Indem die Bedeutung der Trias *Struktur – Habitus – Praxis* für das Lehren und Lernen mit digitalen Medien berücksichtigt und gleichermaßen für die mikro-, makro- und mesodidaktische Handlungsebene reflektiert wird, kann ein wichtiger theoretischer sowie empirischer Beitrag der Mediendidaktik geleistet werden. Dieser würde aufzeigen, dass Chancengleichheit und Bildungsgerechtigkeit von komplexen Bedingungen abhängig sind und sich nicht per se aus dem Einsatz digitaler Medien in Lehr-/Lernkontexten ergeben, wie es in Narrativen bildungspolitischer Versprechungen suggeriert wird.

Anmerkungen

- 1 Eine ausführliche Darstellung und Erläuterung der sechs Kompetenzbereiche findet sich online: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompetenzen_-_Bildung_in_der_digitalen_Welt_Web.html [05.07.2024]

- 2 In der Übergangsforschung wird soziale Ungleichheit vor allem mit Blick auf normative Übergänge, die mit formal-institutioneller Bildung verbunden sind (bspw. Übergänge von der Grundschule auf eine weiterführende Schule, von der Schule in die Berufsausbildung oder zur Hochschule sowie in den Beruf), untersucht (u. a. Braun et al. 2018; Wagner et al. 2009).
- 3 Eine ausführliche Beschreibung der drei unterschiedlichen Ausprägungen des kulturellen Kapitals findet sich bei Bourdieu (2012: 232).
- 4 Obgleich Bourdieu (1987) das ökonomische und kulturelle Kapital in seiner Untersuchung zu den *feinen Unterschieden* als besonders wirksam hinsichtlich der Positionierung im sozialen Raum herausgearbeitet hat, schließt dies nicht aus, dass auch dem sozialen Kapital (soziale Beziehungen, die mit gegenseitiger Anerkennung verbunden sind) und symbolischen Kapital (Konglomerat der anderen Kapitalarten, das sich in Ansehen resp. Prestige äußert) dahingehend Wirkmächte zuteilwerden.
- 5 Siehe dazu ausführlicher die UN-Behindertenrechtskonvention zu den Rechten von Menschen mit Behinderungen (kurz UN-BRK), die 2006 von der Generalversammlung der Vereinten Nationen verabschiedet wurde und 2009 in der Bundesrepublik in Kraft getreten ist.

Referenzen

- Allert, Heidrun (2020): Algorithmen und Ungleichheit. In: *merz Zeitschrift für Medienpädagogik*, 64. Jg, Heft 3, S. 26–32.
- Aufenanger, Stefan (2022): Mediensozialisation. In: Sander, Uwe/ Gross, Friederike von/ Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden: Springer VS, 2. Auflage, S. 59–66.
- Aufenanger, Stefan/ Herzig, Bardo/ Schiefner-Rohs, Mandy (2023): Künstliche Intelligenz und Schule. Aufgaben für Unterricht und die Organisation (von) Schule. In: Witt, Claudia de/ Gloerfeld, Christina/ Wrede, Silke Elisabeth (Hrsg.): *Künstliche Intelligenz in der Bildung*. Wiesbaden: Springer VS, S. 199–218.
- Barlösius, Eva (2011): Pierre Bourdieu. Frankfurt am Main: Campus Verlag, 2. Auflage.
- Baumert, Jürgen/ Stanat, Petra/ Watermann, Rainer (2006): Herkunftsbedingte Disparitäten im Bildungswesen. Differenzielle Bildungsprozesse und Probleme der Verteilungsgerechtigkeit. Vertiefende Analysen im Rahmen von PISA 2000. Wiesbaden: Springer VS.
- Bellinger, Franziska/ Mayrberger, Kerstin (2019): Systematic Literature Review zu Open Educational Practices (OEP) in der Hochschule im europäischen Forschungskontext. In: *MedienPädagogik*, Heft 34, S. 19–46.
- Bellinger, Franziska/ Bettinger, Patrick/ Dander, Valentin (2018): Researching Open Educational Practices (OEP). Medientdidaktische Hochschulforschung zwischen Praxisrekonstruktion und Diskursanalyse. In: *MedienPädagogik*, Heft 32, S. 108–121.
- Bettinger, Patrick (2018): *Praxeologische Medienbildung. Theoretische und empirische Perspektiven auf sozio-mediale Habitustransformationen*. Wiesbaden: Springer VS.
- Biermann, Ralf (2013): Medienkompetenz – Medienbildung – Medialer Habitus. Genese und Transformation des medialen Habitus vor dem Hintergrund von Medienkompetenz und Medienbildung. *Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik*, 51. Jg, Heft 4, S. 1–24.
- Blömeke, Sigrid (2000): *Medienpädagogische Kompetenz. Theoretische und empirische Fundierung eines zentralen Elements der Lehrerbildung*. München: kopaed.
- Bolten-Bühler, Ricarda (2021): *Medialer Habitus von Lehrenden in der Erwachsenenbildung. Biografische Analysen medienpädagogischer Professionalisierung*. Bielefeld: Wbv.
- Bond, Melissa/ Khosravi, Hassan/ De Laat, Maarten/ Bergdahl, Nina/Negrea, Violeta/ Oxley, Emily/ Pham, Phuong/ Chong, Sin Wang/ Siemens, Georg (2024): A meta systematic review of artificial intelligence in higher education. A call for increased ethics, collaboration, and rigour. In: *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21. Jg, Heft 4, S. 1–41.

- Bosse, Ingo/ Schluchter, Jan-René/ Zorn, Isabel (2019): Handbuch Inklusion und Medienbildung. Weinheim & Basel: Beltz Juventa.
- Bourdieu, Pierre (1976): Entwurf einer Theorie der Praxis. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1979): *La Distinction: Critique sociale du jugement*. Paris: Les Editions de Minuit.
- Bourdieu, Pierre (1985): Sozialer Raum und »Klassen«. *Leçon sur la leçon*. Zwei Vorlesungen. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1987): Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1992): Die verborgenen Mechanismen der Macht. Hamburg: VSA-Verlag.
- Bourdieu, Pierre/ Wacquant, Loïc J. D. (1996): Habitus, *illusio* und Rationalität. In: Bourdieu, Pierre/ Wacquant, Loïc J. D. (Hrsg.): *Reflexive Anthropologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 147–175.
- Bourdieu, Pierre (1998): Praktische Vernunft. Zur Theorie des Handelns. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (2001): Mediationen. Zur Kritik der scholastischen Vernunft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (2012): Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital. In: Bauer, Ullrich/ Bittlingmayer, Uwe H./ Scheer, Albert (Hrsg.): *Handbuch Bildungs- und Erziehungssoziologie*. Wiesbaden: Springer VS, S. 229–242.
- Braun, Frank/Lex, Tilly/ Reißling, Birgit (2018): Übergangsforschung. Benachteiligung im Übergang Schule – Berufsausbildung. In: Tippelt, Rudolf/ Schmidt-Hertha, Bernhard (Hrsg.): *Handbuch Bildungsforschung*. Wiesbaden: Springer VS, S. 1279–1320.
- Dander, Valentin/ Grünberger, Nina/ Leineweber, Christian/ Niesyto, Horst/ Spengler, Andreas (2024): Bildung und digitaler Kapitalismus: Medienpädagogische Perspektiven. In: Lankau, Ralf (Hrsg.): *Die pädagogische Wende. Über die notwendige (Rück-)Besinnung auf das Unterrichten*. Weinheim & Basel: Beltz, S. 201–213.
- Daniel, Annabell/ Maaz, Kai (2023): Schlüsselherausforderungen im Bildungssystem. Was kann Digitalisierung leisten und was nicht? In: Boesken, Gesine/ Krämer, Astrid/ Matthiesen, Tatiana/ Panagiotopoulou, Julie A./ Springbob, Jan (Hrsg.): *Zukunft Bildungschancen. Ergebnisse und Perspektiven aus Forschung und Praxis*. Münster & New York: Waxmann, S. 77–92.
- Deimann, Markus/ Farrow, Robert (2013): Rethinking OER and Their Use. *Open Education as Bildung*. In: *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 14. Jg, Heft 3, S. 344–360.
- Deimann, Markus (2016): Stärkere Individualisierung der Lehre durch Neue Medien. Arbeitspapier Nr. 26. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung.
- Dertinger, Andreas (2019): Medialer Habitus und medienpädagogische Professionalisierung von Lehrer*innen. In: *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik*, Heft 20, S. 1–10.
- Dertinger, Andreas (2023): Zwischen normativen Erwartungen und habitueller Handlungspraxis. Eine rekonstruktive Studie zum unterrichtlichen Medienhandeln von Lehrpersonen. Wiesbaden: Springer VS.
- Dill, Katja (2023): Gender in Suchmaschinen. Zu den mimetischen Prozessen der Informationsintermediäre. In: Leineweber, Christian/ Waldmann, Maximilia/ Wunder, Maik (Hrsg.): *Materialität – Digitalisierung – Bildung*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, S. 129–140.
- Essen, Fabian van (2013): Soziale Ungleichheit, Bildung und Habitus. Möglichkeitsräume ehemaliger Förderschüler. Wiesbaden: Springer VS.
- Friedrichs-Liesenkötter, Henrike (2015): Media-Educational Habitus of Future Educators in the Context of Education in Day-Care Centers. In: *Journal of Media Literacy Education*, 7. Jg, Heft 1, S. 18–34.
- Hegathy, Bronwyn (2015): Attributes of Open Pedagogy. A Model for using Open Educational Resources. In: *Educational Technology*, July–August, S. 3–13.
- Helsper, Werner (2006): Elite und Bildung im Schulsystem. Schulen als Institutionen-Milieu-Komplexe der ausdifferenzierten Höheren Bildungslandschaft. In: Ecarius, Jutta (Hrsg.): *Elitebildung Bildungselite. Erziehungswissenschaftliche Diskussionen und Befunde über Bildung und soziale Ungleichheit*. Opladen: Barbara Budrich, S. 162–187.

- Helsper, Werner (2009): Schulkultur und Milieu. Schulkulturen als symbolische Ordnungen pädagogischen Sinns. In: Melzer, Wolfgang/ Tippelt, Rudolf (Hrsg.): Kulturen der Bildung. Beiträge zum 21. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft. Opladen: Barbara Budrich, S. 155–176.
- Helsper, Werner/ Dreier, Lena/ Gibson, Anja/ Kotzyba, Katrin/ Niemann, Marek (2018): Exklusive Gymnasien und ihre Schüler. Passungsverhältnisse zwischen institutionellem und individuellem Schülerhabitus. Wiesbaden: Springer VS.
- Hinrichsen, Merle/ Terstegen, Saskia (2021): Die Komplexität transnationaler Bildungswelten erfassen? Theoretische und methodologisch-methodische Überlegungen zur Analyse der (Re-)Produktion sozialer Ungleichheit in der Schule. In: ZQF – Zeitschrift für Qualitative Forschung, 22. Jg., Heft 1, S. 71–84.
- Hofhues, Sandra (2022): Diskussionsfelder der Medienpädagogik. Open Educational Resources (OER). In: Sander, Uwe/Gross, Friederike von/ Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer VS, 2. Auflage, S. 763–771.
- Hopf, Wulf/ Edelstein, Benjamin (2018): Chancengleichheit zwischen Anspruch und Wirklichkeit. In: Dossier: Bildung. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 1–8. Online: <https://www.bpb.de/themen/bildung/dossier-bildung/174634/chancengleichheitzwischen-anspruch-und-wirklichkeit/> [05.07.2024]
- Hugger, Kai-Uwe (2022): Medienkompetenz. In: Sander, Uwe/ Gross, Friederike von/ Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer VS, 2. Auflage, S. 67–80.
- Iske, Stefan/ Kutscher, Nadia (2020): Digitale Ungleichheiten im Kontext Sozialer Arbeit. In: Kutscher, Nadia/ Ley, Thomas/ Seelmeyer, Udo/ Siller, Friederike/ Tillmann, Angela/ Zorn, Isabel (Hrsg.): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim & Basel: Beltz Juventa, S. 115–128.
- Kamin, Anna-Maria/ Holze, Jens/ Wilde, Melanie/ Rummel, Klaus/ Dander, Valentin/ Grünberger, Nina/ Schiefner-Rohs, Mandy (Hrsg.) (2023): Editorial. Inklusiv Medienbildung in einer mediatisierten Welt. Medienpädagogische Perspektiven auf ein interprofessionelles Forschungsfeld. In: MedienPädagogik (Jahrbuch Medienpädagogik 20). Zürich: OAPublishing Collective Genossenschaft, i–xxi.
- Kerres, Michael (2019): Offene Bildungsressourcen und Open Education. Openness als Bewegung oder als Gefüge von Initiativen? In: MedienPädagogik, Heft 34, S. 1–18.
- Kerres, Michael (2024): Mediendidaktik. Lernen in der digitalen Welt. Berlin: De Gruyter, 6. Auflage.
- Kommer, Sven (2010): Kompetenter Medienumgang? Eine qualitative Untersuchung zum medialen Habitus und zur Medienkompetenz von SchülerInnen und Lehramtsstudierenden. Opladen: Budrich UniPress.
- Kommer, Sven/ Biermann, Ralf (2012): Der mediale Habitus von (angehenden) LehrerInnen. Medienbezogene Dispositionen und Medienhandeln von Lehramtsstudierenden. In: Schulz-Zander, Renate/ Eickelmann, Birgit/ Moser, Heinz/ Niesyto, Horst/ Grell, Petra (Hrsg.). In: Jahrbuch Medienpädagogik 9. Wiesbaden: Springer VS, S. 81–108.
- Kramer, Rolf-Torsten (2014): Kulturelle Passung und Schülerhabitus. Zur Bedeutung der Schule für Transformationsprozesse des Habitus. In: Helsper, Werner/ Kramer, Rolf-Torstens/Thiersch, Sven (Hrsg.): Schülerhabitus. Theoretische und empirische Analysen zum Bourdieuschen Theorem der Passung. Wiesbaden: Springer VS, S. 183–204.
- Krais, Beate/ Gebauer, Gunter (2014): Habitus. Bielefeld: transcript, 6. Auflage.
- Krein, Ulrike (2022): ›Hätten wir keinen Digitalpakt, hätten wir eine bessere Ausstattung.‹ Schulische Infrastruktur zwischen politischen Versprechungen und netzfreier Realität. In: MedienPädagogik, Heft 49 (Schulentwicklung), S. 185–203.
- Kultusministerkonferenz (KMK) (2012): Medienbildung in der Schule. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08. März 2012. Bonn: KMK.
- Kultusministerkonferenz (KMK) (2016): Bildung in der Digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. Bonn: KMK.
- Kutscher, Nadia (2019): Digitale Ungleichheit als Herausforderung für die Medienbildung. In: Die Deutsche Schule, 111. Jg, Heft 4, S. 379–390.

- Kutscher, Nadia/ Iske, Stefan (2022): Diskussionsfelder der Medienpädagogik. Medien und soziale Ungleichheit. In: Sander, Uwe/ Gross, Friederike von/ Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer VS, 2. Auflage, S. 667–678.
- Maaz, Kai (2006): Soziale Herkunft und Hochschulzugang. Effekte institutioneller Öffnung im Bildungssystem. Wiesbaden: Springer VS.
- Maaz, Kai/ Daniel, Annabell (2021): Bildung und Chancengleichheit. Ein Ding der (Un-)Möglichkeit? In: Deutschland & Europa, 38. Jg, Heft 82, S. 26–32.
- Mah, Dana-Kristin/ Hense, Julia/ Dufentester, Christian (2023): Didaktische Impulse zum Lehren und Lernen mit und über Künstliche Intelligenz. In: Witt, Claudia de/ Gloerfeld, Christina/ Wrede, Silke Elisabeth (Hrsg.): Künstliche Intelligenz in der Bildung. Wiesbaden: Springer VS, S. 91–108.
- Marr, Mirko/ Zillien, Nicole (2010): Digitale Spaltung. In: Schweiger, Wolfgang/ Beck, Klaus (Hrsg.): Handbuch Online-Kommunikation. Wiesbaden: Springer VS, S. 275–282.
- Mayrberger, Kerstin (2019): Partizipative Mediendidaktik. Gestaltung der (Hochschul-)Bildung unter den Bedingungen der Digitalisierung. Weinheim & Basel: Beltz Juventa.
- McElvany, Nele/ Becker, Michael/ Lüdtke, Oliver (2009): Die Bedeutung familiärer Merkmale für die Lesekompetenz, Wortschatz, Lesemotivation und Leseverhalten. In: Zeitschrift für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie, 41. Jg, Heft 3, S. 121–131.
- Müller, Hans-Peter (2002): Die Einbettung des Handelns. Pierre Bourdieus Praxeologie. In: Berliner Journal für Soziologie, 12. Jg, Heft 1, S. 157–171.
- Mutsch, Ursula (2012): Der mediale Habitus von Volksschulkindern und ihren Lehrerinnen und Lehrern. Eine empirische Studie zur Genese schulischer Medienkultur als Aushandlungsprozess habituellen Medienhandelns. Wien: Universität Wien.
- Niesyto, Horst/ Meister, Dorothee/ Moser, Heinz (2009): Editorial. Medien und soziokulturelle Unterschiede. In: Medienpädagogik, Heft 17, S. 1–4.
- Niesyto, Horst/ Bellinger, Franziska/ Spengler, Andreas (i. E.): Grundbildung Medien in allen pädagogischen Studiengängen – nötiger denn je! In: Dander, Valentin/ Grünberger, Nina/ Kübler, Hans-Dieter/ Niesyto, Horst/ Pohlmann, Horst (Hrsg.): Bildung und digitaler Kapitalismus. München: kopaed. Preprint online verfügbar: https://horst-niesyto.de/wp-content/uploads/2024/07/Niesyto-Bellinger-Spengler_Grundbildung-Medien_Preprint_2024.pdf [01.09.24]
- Schmidt-Lauff, Sabine (2012): Professionelle Handlungsfelder und -ebenen in der Erwachsenenbildung. In: Enzyklopädie Erziehungswissenschaft Online, S. 1–22.
- Siebert, Horst (2019): Didaktisches Handeln in der Erwachsenenbildung. Didaktik aus konstruktivistischer Sicht. Augsburg: ZIEL, 8. Auflage.
- Solga, Heike/ Dombrowski, Rosine (2009): Soziale Ungleichheiten in schulischer und außerschulischer Bildung. Stand der Forschung und Forschungsbedarf. Arbeitspapier 171. Düsseldorf: Hans Böckler Stiftung.
- Ständige wissenschaftliche Kommission der Kultusministerkonferenz (SWK) (2021): Stellungnahme zur Weiterentwicklung der KMK-Strategie »Bildung in der digitalen Welt«. Berlin & Bonn: SWK.
- Stützer, Cathleen M./ Kravčik, Milos (2023): Künstliche Intelligenz in der Hochschulbildung. Bildungssoziologische Perspektiven und Herausforderungen. In: Witt, Claudia de/ Gloerfeld, Christina/ Wrede, Silke Elisabeth (Hrsg.): Künstliche Intelligenz in der Bildung. Wiesbaden: Springer VS, S. 219–239.
- Walgenbach, Katharina (2023): Digitaler Ableismus im Feld der Bildung. In: Medienpädagogik (Jahrbuch Medienpädagogik 20), S. 1–26.
- Wagner, Wolfgang/ Helmke, Andreas/ Schrader, Friedrich-Wilhelm (2009): Die Rekonstruktion der Übergangsempfehlungen für die Sekundarstufe I und der Wahl des Bildungsgangs auf der Basis des Migrationshintergrunds, der sozialen Herkunft, der Schulleistung und schulklassenspezifischer Merkmale. In: Baumert, Jürgen/ Maaz, Kai/ Trautwein, Ulrich (Hrsg.): Bildungsentscheidungen. Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 12. Sonderheft, S. 183–204.

- Weiß-Wittstadt, Susanne (2022): Die Bedeutung sozialer Herkunft für Unterrichtswahrnehmung und Motivation im Kunstunterricht. Münster & New York: Waxmann.
- Weitz, Katharina (2023): Erklärbare Künstliche Intelligenz im Kontext von Bildung und Lernen. In: Witt, Claudia de/Gloerfeld, Christina/Wrede, Silke Elisabeth (Hrsg.): Künstliche Intelligenz in der Bildung. Wiesbaden: Springer VS, S. 413–432.
- Witt, Claudia de/Gloerfeld, Christina/ Wrede, Silke Elisabeth (Hrsg.) (2023): Künstliche Intelligenz in der Bildung. Wiesbaden: Springer VS.
- Zillien, Nicole (2009): Digitale Ungleichheit. Neue Technologien und alte Ungleichheiten in der Informations- und Wissensgesellschaft. Wiesbaden: Springer VS, 2. Auflage.

Tod und Trauer auf TikTok

Social Media Plattformen als Ort aktiver Trauerarbeit

Susannah Biskup

Soziale Medien wie TikTok spielen eine entscheidende Rolle dabei, Tabuthemen eine Plattform zu geben und einen Austausch über diese zu schaffen – so beispielweise bei Themen rund um Tod und Trauer. Insbesondere junge Menschen sind der Ansicht, dass zu wenig darüber gesprochen wird, obwohl die meisten damit Erfahrungen haben. (vgl. Malteser Hilfsdienst e.V. 2020) Meine geplante Masterarbeit konzentriert sich daher auf junge Menschen, die die Social-Media-Plattform TikTok aktiv nutzen, um über ihre Verlusterfahrungen zu sprechen. Besonders relevant sind dabei Fragen, inwiefern diese Plattform die Art und Weise beeinflusst, wie über Tod und Trauer kommuniziert wird, und wie sich dadurch der eigene Trauerprozess unterstützend gestalten lässt. Ziel der Arbeit ist es, das Bewusstsein für diese Themen zu erhöhen und sie zu enttabuisieren, indem ich zeige, wie digitale Plattformen den Dialog über Tod und Trauer unterstützen können.

Tabuisierte Themen: Warum der Umgang mit Tod und Trauer oft unausgesprochen bleibt

Im öffentlichen Diskurs haben einige Themen über die Jahre an Sichtbarkeit gewonnen – so etwa das Thema psychische Gesundheit. Immer mehr Mediziner*innen, Psycholog*innen, Journalist*innen oder Personen des öffentlichen Lebens thematisieren Begriffe wie Angststörungen oder Depressionen, um auf diese aufmerksam zu machen und dafür zu sensibilisieren, dass die psychische Gesundheit genauso viel Anerkennung bekommen sollte wie die physische. Jedoch gibt es auch Themen, die trotz gegebener Relevanz kaum öffentlich diskutiert werden, da sie »eine Bedrohung für eine positive Identität und Lebensausrichtung des Einzelnen sowie der Gruppe darstellen könnten« (Schröder/Mildenberger 2012: Abs. 4). Es handelt sich um sogenannte Tabuthemen, also unangenehme Themen und Sachverhalte, die gesellschaftlich verschleiert werden (vgl. Schröder/Mildenberger 2012).

Eine repräsentative Umfrage aus dem Jahr 2020 hat mein Forschungsinteresse geweckt, mich wissenschaftlich mit den Tabuthemen Tod und Trauer auseinanderzusetzen. Diese wurde von der Organisation Malteser Hilfsdienst e.V. in Kooperation mit dem Deutschen Hospiz- und

Palliativ-Verband und der Universität Graz durchgeführt. 1007 Menschen zwischen 16 und 30 Jahren wurden zu ihrem Umgang mit den Themen Tod und Trauer befragt. 64 % gaben dabei an, schon einen oder mehrere in ihrem Leben wichtige(n) Menschen verloren zu haben. Außerdem waren 41 % der Ansicht, dass »(eher) zu wenig« über Sterben, Tod und Trauer gesprochen werde (vgl. Malteser Hilfsdienst e.V. 2020). Diese Ergebnisse fassen zwei relevante Aspekte zusammen: *Erstens* sind Tod und Trauer gesellschaftsrelevante Themen, da sie jeden Menschen betreffen und auch schon in jungen Jahren eine Rolle spielen können. Obwohl diese Themen den Großteil der Gesellschaft betreffen, wird *zweitens* zu wenig darüber gesprochen. Aber warum ist dem so?

Es gibt verschiedene Gründe, weshalb Menschen das Sprechen über Tod und Trauer vermeiden. Dazu gehört, dass der Gedanke an den Tod mit Angst verbunden ist – einmal die Angst, selbst zu sterben, aber ebenso die Angst, andere Menschen durch den Tod zu verlieren. Daran anknüpfend existiert auch die Angst vor dem Unbekannten und dem Ungewissen, da es sich um etwas nicht Greif-, Kontrollier- und Vorhersehbares handelt. Eine zentrale Rolle spielt zudem die Sorge vor den negativen Gefühlen, die die Angehörigen von Verstorbenen durchleben (vgl. Wittwer et al. 2020), sowie auch der Umgang mit der eigenen Trauer zunächst mit vielen negativen Gefühlen verbunden ist. Diese so genannte Trauerarbeit wird als ein wichtiger Prozess angesehen, den man durchlaufen muss, um den Verlust eines Menschen zu verarbeiten. Im Folgenden beziehe ich die Begriffe *Trauer* und *Verlust* ausschließlich auf den Tod. Dies zu erwähnen, ist relevant, da es auch andere Arten von Verlusterfahrungen und dementsprechend unterschiedliche Gründe gibt, weshalb Menschen trauern.

Soziale Medien: Verhandlungsräume für Tabuthemen?

Soziale Medien bieten nun vielfältige Kommunikationsmöglichkeiten, Tabuthemen aufzugreifen und können dadurch den Raum öffentlicher Debatten öffnen. Das liegt vor allem daran, dass sich Menschen in vernetzten Öffentlichkeiten als Teil einer größeren Gemeinschaft fühlen (können). Demnach nutzen viele junge Menschen diese Plattformen, um sich mit anderen zu verbinden und ein Zugehörigkeitsgefühl zu entwickeln: »Sie wollen zu einer größeren Welt gehören, indem sie andere Menschen treffen und sich frei bewegen können. [Diese Räume] erleichtern es, Gemeinschaften zu konstruieren« (Wampfler 2014: 23–24.) Daraus lassen sich zwei für meine Forschung relevante Kernaussagen formulieren: »auf Social Media kann man sich frei bewegen« und »durch Social Media kann einem etwas erleichtert werden«. Können soziale Medien also den Umgang mit Tod und Trauer und die Kommunikation darüber erleichtern?

Die Plattform TikTok gilt als eine der aktuellsten und beliebtesten digitalen Plattformen, die vor allem von jungen Menschen genutzt wird (vgl. Initiative D21 e.V. 2023). Dort können persönliche Erfahrungen und Situationen aus dem Alltag schnell audiovisuell geteilt werden.

Zunehmend finden sich darunter auch Berichte von Verlusterfahrungen. Allerdings muss an dieser Stelle auch erwähnt werden, dass die oben versprochene Partizipation durch und in Soziale Medien nicht generalisierbar ist. Vor allem die Plattform TikTok wird für ihre ausschließenden Algorithmen und Exklusionsmechanismen kritisiert, die bestimmte Inhalte bevorzugen und andere marginalisieren (vgl. Ionescu/Licu 2023). Dies kann dazu führen, dass sensible Themen wie Tod und Trauer weniger Sichtbarkeit und Diskussionsbeteiligung erhalten als populärere oder kommerziell attraktivere Inhalte. Die Tatsache, dass die tatsächliche Nutzung und Wahrnehmung sozialer Plattformen wie TikTok durch algorithmische Steuerungen eingeschränkt werden kann, muss im Kontext meiner Forschung berücksichtigt werden.

Eine Analyse der Einflussfaktoren von TikTok auf junge Menschen und ihren Trauerprozess

Die Verbindung der von mir als tabu identifizierten Themen Tod und Trauer mit Sozialen Medien wirft mindestens zwei relevante Forschungsfragen auf: (1) Inwiefern beeinflusst TikTok als soziale Plattform die Art und Weise, wie junge Menschen über die Tabuthemen Tod und Trauer kommunizieren?

Bei dieser Forschungsfrage liegt der Fokus auf der Untersuchung, wie auf TikTok über Tod und Trauer kommuniziert wird und welchen Einfluss die Plattform auf diese Kommunikation hat. Im Mittelpunkt steht also der *Umgang mit* diesen Tabuthemen. So lässt sich schließlich untersuchen, ob ein einheitliches Muster erkennbar ist. Fragen, die dabei als Anhaltspunkte dienen können, könnten wie folgt formuliert werden:

- Welche Videoformate werden häufig verwendet? (Visuelle Gestaltung der Videos)
- Welche inhaltlichen Schwerpunkte stehen besonders im Fokus?
- Gibt es Teilbereiche innerhalb dieser Themen, die weniger im Fokus stehen?
- Wie reagieren Zuschauer*innen in den Kommentaren auf die Videos?
- Wie verändert sich die Kommunikation über Tod und Trauer bei den Menschen, die aktiv Videos über ihre eigenen Verlusterfahrungen produzieren?

Dahingehend bietet sich eine Analyse von TikTok-Accounts an, die persönliche Verlusterfahrungen teilen. Dabei sollen die Verlusterfahrungen selbst nicht im Fokus der Untersuchung stehen, sondern ausschließlich dazu dienen, das Datenmaterial – ergo geeignete Accounts – zu selektieren. Die hiervon ausgehende Analyse soll sowohl die Profilgestaltung als auch die Videoformate sowie die Kommentare unter ausgewählten Videos beinhalten. Außerdem könnten auch Interviews mit den jeweiligen Creator*innen unterstützend für die Analyse sein.

Die zweite übergeordnete Forschungsfrage meines Vorhabens lautet: (2) Inwiefern unterstützt die aktive Nutzung der sozialen Plattform TikTok den eigenen Trauerprozess von jungen Menschen mit Verlusterfahrungen?

Diese Forschungsfrage fokussiert anstelle formaler Aspekte der Kommunikation über Tod und Trauer sowohl die persönliche Trauerarbeit der Creator*innen als auch die Auswirkungen auf die User*innen. Für die Analyse sind vorrangig Interviews mit entsprechenden Creator*innen geplant, um gezielt nach den Veränderungen der individuellen Trauerprozesse durch TikTok zu fragen. Bevor jedoch mit der Analyse begonnen werden kann, müssen bislang noch offene Fragen geklärt werden, die die Untersuchung bestmöglich eingrenzen:

- Wie werden Suchbegriffe formuliert, um Inhalte zu Tod und Trauer zu produzieren oder zu suchen?
- Nach welchen Kriterien kann das Forschungsmaterial selektiert werden? Was ist entscheidend? (Follower*innen, Likes, Aufrufe, Hashtags, etc.)

Ein Beispiel für einen TikTok-Account im deutschsprachigen Raum, der die Themen Tod und Trauer fokussiert, ist der von Amelie Graf. Da die Kriterien für die Selektion des Forschungsmaterial noch nicht formuliert wurden, soll dieser Account einführend darstellen, inwiefern Tod und Trauer auf TikTok Platz finden können. Für die Forschung selbst werden dann schließlich mehrere Accounts, nach vorab gewählten Kriterien, analysiert.

Amelie ist eine 22-jährige Videojournalistin, die die sozialen Plattformen Instagram und TikTok aktiv nutzt, um Inhalte aus ihrem Leben online zu teilen. Im Mittelpunkt steht dabei ihr TikTok-Account, auf dem sie vorrangig ihre eigene Trauerarbeit sowie weitere Themen, die den Tod und die Trauer betreffen, thematisiert. Dies macht sie auch in ihrer Profilinformation deutlich: *Trauerarbeit*, *On a healing journey* (dt.: *Auf einer Heilungsreise*) und *Reality of grieving a parent* (dt.: *Realität der Trauer um ein Elternteil*) (Stand: 12.04.2024). Amelie erreicht damit zum Zeitpunkt meiner Analyse fast 31 Tausend Follower*innen und über 1,8 Millionen Likes auf ihre Videos. In den zwei Videos, die sie selbst auf ihrem Account fixiert hat, zeigt sie zum einen, wie sich ihre Trauer auf ihren Körper auswirkt (Atemprobleme, Herzrasen, Appetitlosigkeit, Nervosität etc.). Zum anderen spricht sie darüber, wie es für sie war, mit 19 Jahren ihre Mutter zu verlieren und wie sie in diesem jungen Alter mit dem Verlust umgegangen ist.

In Amelies Feed ist ein einheitliches Videoformat erkennbar: Meistens sitzt sie frontal und sehr nah vor der Kamera. So stellt sie sich selbst und das, was sie sagt, in den Fokus der einzelnen Videos. Ebenso sind Zusammenschnitte von Ereignissen, über die ein Voice Over gelegt wurde, auf ihrem Account zu finden. TikTok wird von Amelie also genutzt, um persönliche Ausschnitte aus dem Alltag einer Person zu zeigen, die ein Elternteil verloren hat. Mit

diesem Format verweist sie in ihren Videos auf mögliche Facetten von Trauer, die man nach einer Verlusterfahrung erleben kann.

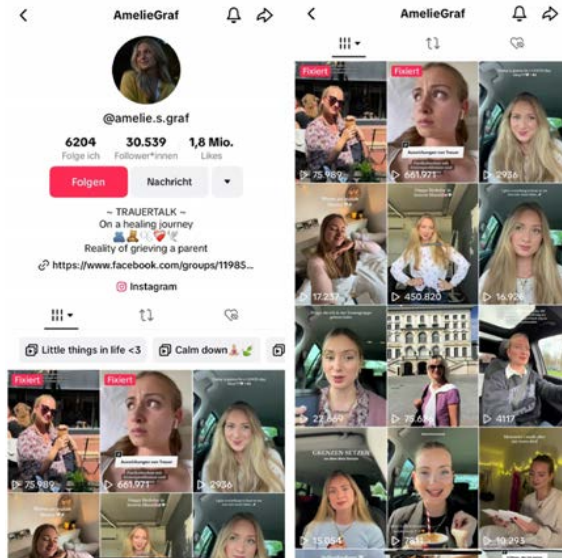


Abb. 1

Insgesamt möchte ich mit meiner Masterarbeit dazu beitragen, das Bewusstsein für die Themen Tod und Trauer zu erhöhen und diese zu enttabuisieren, denn schließlich betreffen sie uns alle. Dabei erwarte ich, dass die Analyse der Kommunikation über diese Tabuthemen auf TikTok zeigt, dass soziale Medien einen bedeutenden Einfluss auf den Umgang junger Menschen mit Tod und Trauer haben können. Insbesondere hoffe ich, aufzuzeigen, wie solche Plattformen die persönliche Trauerarbeit erleichtern oder sogar unterstützen können. Mein Fokus liegt dabei auf der Art und Weise, wie TikTok als Raum für diese Gespräche genutzt wird, welche Formate und Inhalte besonders hervortreten und wie die User*innen darauf reagieren.

Es wird jedoch nicht möglich sein, alle Facetten der Trauerarbeit zu beleuchten, da es sich um ein sehr individuelles und komplexes Thema handelt. Aufgrund der Beschränkung auf die Analyse von TikTok und spezifischen Accounts sind generelle Aussagen über die Trauerarbeit in sozialen Medien nur bedingt möglich.

Quellen

- @amelie.s.graf. TikTok (12.04.2024). <https://www.tiktok.com/@amelie.s.graf?lang=de-DE> [12.04.2024]
 Initiative D21 e.V. (2023): D21 Digital Index 2022/2023. Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft. Online: https://initiatived21.de/uploads/03_Studien-Publikationen/D21-Digital-Index/2022-23/d21digitalindex_2022-2023.pdf [21.03.2024]

- Malteser Hilfsdienst e.V. (2020): Tod, Sterben und Trauer – (k)ein Thema für junge Menschen? Online: <https://www.malteser.de/hospizarbeit/umfrage-junge-menschen-und-hospizarbeit.html> [21.03.2024]
- Schröder, Hartmut/ Mildenerger, Florian (2012): Tabu, Tabuvorwurf und Tabubruch im politischen Diskurs. Online: <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/75862/tabu-tabuvorwurf-und-tabubruch-im-politischen-diskurs/> [20.03.2024]

Referenzen

- Ionescu, Claudiu Gabriel/ Licu, Monica (2023): Are TikTok Algorithms Influencing Users' Self-Perceived Identities and Personal Values? A Mini Review. *Social Sciences*, 12. Jg, Heft 8, S. 465.
- Wampfler, Philippe (2014): Generation »Social Media«. Wie digitale Kommunikation Leben, Beziehungen und Lernen Jugendlicher verändert. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Wittwer, Héctor/ Schäfer, Daniel/ Frewer, Andreas (Hrsg.) (2020): Handbuch Sterben und Tod: Geschichte – Theorie – Ethik. Stuttgart: J.B. Metzler.

Abbildung

- Abb. 1: @amelie.s.graf. TikTok (12.04.2024). <https://www.tiktok.com/@amelie.s.graf?lang=de-DE> [12.04.2024]

Zum Stellenwert digitaler Vorlesemedien in Bildungskontexten

Antonia Stiegemann

Der mediatisierungstheoretische Diskurs lässt den Bildungsbereich noch weitgehend außer Acht. Dabei kann im Zuge der Mediatisierung eine Entgrenzung von Bildungskontexten beobachtet werden. Diese sind medial eng miteinander verzahnt. Allerdings lassen sich zwischen den Bildungskontexten auch Unterschiede im Medienhandeln der Akteur*innen ausmachen. Der Diskurs um den monolingualen Habitus geht davon aus, dass ein Monolingualitätskonzept an Schulen im Kontrast zur Lebenswelt mehrsprachiger Kinder und Jugendlicher steht. Vor diesem Hintergrund geht die vorliegende Forschungsskizze auf die Förderung von Mehrsprachigkeit mithilfe digitaler Medien ein. Das Forschungsdesign fokussiert die empirische Untersuchung von mehrsprachigen Vorlesesituationen mit digitalen Medien im außerschulischen Bildungsbereich. Teilnehmende Beobachtungen sowie Videographien sollen das Medienhandeln der Akteur*innen erfassen. Als methodischer Rahmen für das Forschungsvorhaben dient das Konzept der bildungsbezogenen Medienrepertoires. Diese bilden Schnittstellen für zukünftige Forschungsprojekte in Bezug auf weitere Bildungsbereiche.

Mediatisierung und Bildung

Andreas Hepp bezeichnet mit dem Begriff Mediatisierung das »Wechselverhältnis von Medienkommunikationswandel und soziokulturellem Wandel« (Hepp 2013: 43). Von diesem Metaprozess (vgl. Krotz 2020: 33), der zugleich ein »domänenspezifisches Phänomen« (Dertinger 2023: 12 nach Hepp/Hasebrink 2017: 333) darstellt, sind nahezu alle Lebensbereiche betroffen. Allerdings lässt der mediatisierungstheoretische Diskurs den Bildungsbereich noch weitgehend außer Acht (vgl. Kramer et al. 2023: 174). Im vorliegenden Beitrag stehen daher die Mediatisierungsdynamiken im Bildungsbereich im Fokus.

Die Auswirkungen der Mediatisierung werden beispielsweise durch neue digitale Gestaltungs- und Vermittlungsmöglichkeiten von Lerninhalten sichtbar (vgl. Mayrberger et al. 2017: 7). Neben Chancen entstehen durch sie jedoch auch neue Anforderungen an Individuum und Gesellschaft. Digitale Medien spielen vor allem für Kinder und Jugendliche als eine der Sozialisationsinstanzen eine wesentliche Rolle für ihre Identitätsbildung (vgl. Hauck-Thum et al. 2019: 393f.). Das Aufwachsen mit digitalen Medien sowie der Aneignungsprozess be-

stimmter Kompetenzen stellen die Weichen für den weiteren Bildungsweg (vgl. Moser 2019: 193–236). Im Bildungsbereich lässt sich als eine weitere Folge der Mediatisierung eine Entgrenzung im Sinne einer Verschiebung von formalen zu informellen Lernräumen beobachten (vgl. Rummler et al. 2021: 64).

Als informell werden Bildungskontexte dann bezeichnet, wenn Kinder und Jugendliche spontan und intrinsisch motiviert lernen (vgl. Kramer et al. 2023: 161). Der Einbezug der Familien ist dabei von großer Bedeutung (vgl. Bonanati/Buhl 2022). Auch wenn in den Familien die Medienausstattung einen digitalen Zugang ermöglicht, ist damit noch keine kompetente Nutzung gewährleistet. Die Medienkompetenzförderung ist Aufgabe der Schulen, die dem formalen Bildungskontext zuzurechnen sind. Anders als in informellen Bildungskontexten wird hier das Lernen vorgegeben, mithilfe von Plänen strukturiert und bewertet (vgl. Kramer et al. 2023: 161). Studien zum Distanzlernen während der Corona-Pandemie sowie Studien über die Nutzung digitaler Medien für die Bearbeitung von Hausaufgaben verdeutlichen, dass die Bildungsbereiche medial eng miteinander verzahnt sind (Rummler et al. 2021; Kramer et al. 2023; Moser 2021: 718–719). Allerdings lassen sich Unterschiede zwischen der außerschulischen Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen und dem schulischen Alltag beobachten. Diese Unterschiede können mit dem Begriff des *Habitus*¹ in Verbindung gebracht werden (vgl. Dertinger 2023: 2). Der Diskurs um den medialen *Habitus*² verdeutlicht beispielsweise die »prekär(e) Praxis der Medienintegration und Medienkompetenzförderung im pädagogischen Handeln« (Dertinger 2023: 1). Studien zur Mediennutzung und -ausstattung in den Familien belegen, dass die Lebenswelt der Kinder von Medien geprägt ist (vgl. mpfs 2022). Hinsichtlich des geplanten Forschungsprojekts interessieren die übergeordneten Fragen, inwiefern sich habituell bedingte Diskrepanzen zwischen den Bildungsbereichen äußern und wie diese gemildert werden können. Diese Fragen gilt es empirisch zu untersuchen.

Digitales (Vor)Lesen im Kontext von Mehrsprachigkeit

Der Diskurs um den monolingualen *Habitus* stellt einen weiteren Bezugspunkt für das Erkenntnisinteresse meines Forschungsvorhabens dar. Die Theorie des monolingualen *Habitus* nach Ingrid Gogolin besagt, dass aufgrund von eindimensionalen Sichtweisen der Unterricht an deutschen Schulen größtenteils einsprachig abgehalten wird (vgl. Gogolin/Duarte 2018: 68). Die Mehrsprachigkeit vieler Kinder steht im Gegensatz zum Monolingualitätskonzept der Schule (vgl. Schastak 2023: 58). Bildungssprache (vgl. Schulte-Bunert 2018: 49) und monolingualer *Habitus* stellen an Schulen eine wesentliche Hürde für den Lernerfolg dar. Darüber hinaus präsentiert die IGLU-Studie zu basalen Kompetenzen von Grundschulkindern gravierende Leistungsunterschiede, die hauptsächlich Kinder aus sozioökonomisch schlechter gestellten Herkunftsfamilien betreffen (vgl. McElvany et al. 2023). Bezüglich der Lese-

förderung wird der Einbezug der Eltern bzw. Bezugspersonen und somit die Verknüpfung der Bildungskontexte empfohlen (vgl. Ehmig/Pierangeli 2023).

Auf welche Weise können vor dem Hintergrund habituell bedingter bildungsbezogener Ungleichheitsprozesse Kinder und Jugendliche unterstützt werden? Zahlreiche Studien können an dieser Stelle herangezogen werden, die das Potenzial digitaler Medien zur Leseförderung belegen. In einem Projekt zur Chancengerechtigkeit sozial benachteiligter Kinder wurden beispielsweise Fördermöglichkeiten mithilfe multimodaler Texte untersucht (Hauck-Thum/Franz 2023). Darüber hinaus trägt die Sichtbarmachung von Diversität in Bildungsmedien zur Identitätsbildung bei (vgl. Bordo Benavides 2023). Es wurde zudem herausgefunden, dass die Wertschätzung sprachlicher Diversität in digitalen (Bilder-)Büchern gerade Kindern mit Förderbedarf oder mehrsprachigen Kindern (vgl. Cordes et al. 2022: 16) hilft. Schastak forscht zur Förderung von Mehrsprachigkeit im Regelunterricht und hält Synergien zwischen bilingualen Lernarrangements und digitalen Medien für sinnvoll (vgl. Schastak 2023: 62). Unter anderem sieht er einen Vorteil in der »Verknüpfung von Lernorten« (ebd.) durch digitale Medien. Im Zusammenhang mit den verschiedenen Lernorten stehen »außerschulische Ressourcen und Akteure« (ebd.).

Im Anschluss an Schastaks Überlegungen zur Verknüpfung von Lernorten mithilfe digitaler Medien möchte ich in meiner Arbeit untersuchen, wie sich der Einsatz digitaler mehrsprachiger Bildungsmedien in Vorlesesituationen im informellen Bildungskontext eignet. Forschungsgegenstand ist das Digitale (Vor)Lesen, welches an die Debatte über Digitales Lesen (vgl. Aufenanger 2020: 109) anschließt: So besteht aktuell Uneinigkeit über die Bedeutung des Lesens gedruckter Medien gegenüber dem Lesen auf digitalen Geräten, das auch Digitales Lesen genannt wird (ebd.). Muratovic (2014) bezieht sich in ihrer Dissertation über das Vorlesen mit digitalen Endgeräten auf diese Debatte. Hier wurden mithilfe der Dokumentarischen Methode Daten aus Videoaufzeichnungen von Vorlesesituationen ausgewertet. Die Dissertation dient als inhaltlicher sowie methodischer Bezugspunkt für mein Forschungsdesign, welches die Förderung von Mehrsprachigkeit fokussiert. Zielgruppe meines Forschungsvorhabens sind mehrsprachige Familien mit Kindern im Vor- und Grundschulalter in einer frühen Phase ihrer Lesesozialisation. Es sollen multimodale Lernumgebungen wie AMIRA³ – ein mehrsprachiges Leseförderprogramm – zum Einsatz kommen, die die Mehrsprachigkeit unterstützen (vgl. Schastak 2023). In den Vorlesesituationen wird beobachtet, wie die Kinder und die Erwachsenen mit dem Programm interagieren und wie sich die Vorlesesituation in Bezug auf Mehrsprachigkeit gestaltet.

Als Erhebungsmethode bietet sich in Anlehnung an Muratovic (2014: 64–67) die teilnehmende Beobachtung des Medienhandelns sowie eine Videographie an, um die nonverbalen Praktiken untersuchen zu können. Für den empirischen Zugang zum impliziten Wissen der beteiligten Personen eignet sich in Zusammenhang mit der Dokumentarischen Methode nach

Bohnsack (vgl. Bohnsack 2013) besonders das Modell bildungsbezogener Medienrepertoires⁴. Mit dessen Hilfe können Relationen zwischen bildungsbezogenen Bereichen und ihren Praktiken analysiert werden (vgl. Kramer et al. 2023: 175). Gerade multimodal mehrsprachige Lernumgebungen wie AMIRA lassen sich ubiquitär einsetzen und fungieren als Schnittstelle zwischen den Bildungsbereichen. Das Modell nimmt damit vor allem den medialen Schnittstellencharakter in den Blick und ist ein Ansatz, um die Bildungsbereiche als kommunikative Figurationen – also als Beziehungen zwischen Individuum und Gesellschaft – operationalisierbar zu machen (vgl. Noack 2019). Das Erkenntnisinteresse meines Forschungsvorhabens konzentriert sich auf den außerschulischen Bildungsbereich, um Grundlagen zu schaffen. Es ist denkbar, in weiteren Forschungsprojekten daran anknüpfend mehrsprachiges Vorlesen mit digitalen Medien in anderen Bereichen zu vergleichen.

Fazit

Der vorliegende Beitrag stellt die Forschungsskizze für ein Vorhaben dar, mit welchem ich Mediatisierungsdynamiken im Bildungsbereich untersuchen möchte. Besonderer Fokus liegt auf der Entgrenzung von Bildungskontexten und den dort vorherrschenden habituell bedingten Ungleichheitsprozessen. Die geplante qualitative Erhebung bezieht sich auf die habituelle Handlungspraxis der Akteur*innen im informellen Bildungsbereich. Mit dem Thema der digitalen Leseförderung von Grundschulkindern reiht sich die Arbeit in eine Reihe von Studien zur digitalen Unterstützung der Lesesozialisation von Kindern und Jugendlichen ein. In Form von teilnehmenden Beobachtungen und Videographien von mehrsprachigen Vorlesesituationen mit digitalen Medien sollen Daten erhoben werden. Die Forschungsskizze wird vor dem Hintergrund des mediatisierungstheoretischen Diskurses entwickelt. Der empirische Zugang erfolgt über das Konzept der Medienrepertoires. Die Daten sollen mithilfe der Dokumentarischen Methode ausgewertet werden. So kann das implizite Wissen der Akteur*innen analysiert werden. Ich rechne vor allem beim Sampling mit Herausforderungen (vgl. Muratovic 2014: 51). Da es sich beim Vorlesen zudem um eine intime Situation zwischen Bezugsperson und Kind handelt, kann die Form der Datenerhebung beziehungsweise die Anwesenheit von Dritten zu einer Verzerrung des Ergebnisses führen. Das muss im Reflexionsteil der Forschungsarbeit berücksichtigt werden.

Anmerkungen

- 1 Der Begriff des Habitus wird in der Soziologie und in den Erziehungswissenschaften unterschiedlich definiert. Gemeinsam ist den Ansätzen die Orientierung an dem Habitusbegriff von Bourdieu als »strukturierter und strukturierender Struktur« (vgl. Bourdieu 1987: 98). Es geht um »Denk-, Handlungs-, und Wahrnehmungsschemata einer Person« (Bettinger 2017: 573), die sich aus den Erfahrungen eines Individuums konstatieren. Bourdieu ging es mit diesem Begriff vor allem um die Begründung gesellschaftlicher Ungleichheitsprozesse (vgl. Kraus/Gebauer 2017: 34-44).

- 2 »Das Konzept des medialen Habitus fungiert überwiegend als Beschreibungsmuster des pädagogischen Medienhandelns von Lehrpersonen« (Dertinger 2019: 4).
- 3 Siehe online: <https://www.amira-lesen.de/#page=home> [17.07.2024]
- 4 Unter Medienrepertoires lassen sich Muster von Medienpraktiken in kommunikativen Situationen wie Vorlesesituationen verstehen (vgl. Kramer et al. 2023: 175 nach Hasebrink/Hölig 2017).

Referenzen

- Aufenanger, Stefan (2020): Lesen digital. Zum Stand der Debatte über das Lesen und Vorlesen in der frühen Kindheit. In: Reske, Christoph (Hrsg.): Kontext Buch. Festschrift für Stephan Füssel. Wiesbaden: Harrassowitz, S. 109–116.
- Bettinger, Patrick (2017): Rekonstruktive Medienbildungsforschung. Die Analyse von Bildungsprozessen als Habitus-Transformationen in mediatisierten Lebenswelten. In: Knaus, Thomas (Hrsg.): Forschungswerkstatt Medienpädagogik. Projekt - Theorie - Methode. München: kopaed, S. 569–600.
- Bohnsack, Ralf/ Nentwig-Gesemann, Iris/ Nohl, Arnd-Michael (2013): Die dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis. Grundlagen qualitativer Sozialforschung. Wiesbaden: Springer VS.
- Bonanati, Sabrina/ Buhl, Heike (2022): The digital home learning environment and its relation to children's ICT self-efficacy. In: Learning Environ Research, 25. Jg, S. 485–505.
- Bourdieu, Pierre (1987): Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Cordes, Anne-Kristin/ Egert, Franziska/ Hartig, Fabienne (2022): Dialogisches Lesen mit digitalen Bilderbüchern. Ein Leitfaden für Fachkräfte und Eltern. Wie wirksame Sprachunterstützung mit digitalen Bilderbüchern gelingen kann. Amberg/München: Staatsinstitut für Frühpädagogik und Medienkompetenz.
- Dertinger, Andreas (2019): Medialer Habitus und medienpädagogische Professionalisierung von Lehrer*innen. In: Online-Magazin Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik, Heft 20.
- Dertinger, Andreas (2023): Zwischen normativen Erwartungen und habitueller Handlungspraxis. Eine rekonstruktive Studie zum unterrichtlichen Medienhandeln von Lehrpersonen. Wiesbaden: Springer VS.
- Ehmig, Simone/ Pierangeli, Anne F. (2023): Vorlesemonitor 2023. Vorlesen gestaltet Welten – heute und morgen. Institut für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen. Online: https://www.stiftunglesen.de/fileadmin/PDFs/PM/2023/Vorlesemonitor2023_final.pdf [13.09.2024]
- Gogolin, Ingrid/ Duarte, Joana (2018): Migration und sprachliche Bildung. In: Gogolin, Ingrid/ Georgie, Viola/ Krüger-Potratz, Marianne/ Lengyel, Drorit/ Sandfuchs, Uwe (Hrsg.): Handbuch Interkulturelle Pädagogik. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, S. 67–71.
- Hauck-Thum, Uta/ Kirch, Michael/ Nitsche, Kai (2019): Mit Medien lehren und lernen – aus Zufall wird Verbindlichkeit. In: Junge, Thorsten/ Niesyto, Horst (Hrsg.): Digitale Medien in der Grundschullehrerbildung. Erfahrungen aus dem Projekt dileg-SL. Schriftenreihe Medienpädagogik interdisziplinär, Band 12. München: kopaed, S. 383–396.
- Hauck-Thum, Uta/ Franz, Fabian (2023): »Ich nenn' sie einfach Rotzilatör«. Multimodale Textbegegnungen als Bildungschance für Kinder mit heterogenen Lernvoraussetzungen im Lese- und Literaturunterricht der Grundschule. In: Medienpädagogik, 52. Jg, S. 64–84.
- Hepp, Andreas (2013): Mediatisierung von Kultur. In: Hepp, Andreas (Hrsg.): Medienkultur. Medien - Kultur - Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 27–62.
- Hepp, Andreas/ Hasebrink, Uwe (2017): Kommunikative Figurationen. Ein konzeptioneller Rahmen zur Erforschung kommunikativer Konstruktionsprozesse in Zeiten tiefgreifender Mediatisierung. Medien & Kommunikationswissenschaft, 65. Jg, Heft 2, S. 330–347.
- Kommer, Sven (2022): Bourdieu Reloaded. Oder: Vom medialen Habitus zum digitalen Habitus? In: Langenohl, Andreas/ Lehnen, Katrin/ Zwillen, Nicole (Hrsg.): Digitaler Habitus. Zur Veränderung literaler Praktiken und Bildungskonzepte. Frankfurt/New York: Campus, S. 37–68.
- Krais, Beate/Gebauer, Gunter (2017): Habitus. 7. Aufl. Bielefeld: transcript.

- Kramer, Michaela/ Kammerl, Rudolf/ Potzel, Katrin/ Wartberg, Lutz (2023): Bildungsbezogene Medienrepertoires als Schnittstelle informeller und formaler Bildung. Ein Überblick und neue Perspektiven für die Forschung. In: Gogolin, Ingrid/ Scheiter, Katharina (Hrsg.): Bildung für eine digitale Zukunft. Wiesbaden: Springer VS, S. 159–188.
- Krotz, Friedrich (2020): Mediatisierung als Konzept für eine Analyse von Sozialer Arbeit im Wandel der Medien. In: Kutscher, Nadia et al. (Hrsg.): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. Weinheim: Beltz Juventa, S. 30–41.
- Mayrberger, Kerstin/ Fromme, Johannes/ Grell, Petra/ Hug, Theo (2017): Editorial. Digital und vernetzt. Lernen heute. In: MedienPädagogik, Jahrbuch 13, S. 7–11.
- McElvany, Nele/ Lorenz, Romana/ Frey, Andreas/ Goldhammer, Frank/ Schilcher, Anita/ Stubbe, Tobias C. (Hrsg.) (2023): IGLU 2021. Lesekompetenz von Grundschulkindern im internationalen Vergleich und im Trend über 20 Jahre. Münster/ New York: Waxmann.
- Moser, Heinz (2019): Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im digitalen Zeitalter. Wiesbaden: Springer VS.
- Moser, Heinz (2021): Überlegungen zum Lernen mit und über Medien im Zeitalter der Digitalisierung. In: MedienPädagogik, 17. Jg, S. 709–732. mpfs (2022): KIM-Studie 2022. Online: [https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2022/\[02.06.2024\]](https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2022/[02.06.2024])
- Muratovic, Bettina (2014): Vorlesen digital. Interaktionsstrukturierung beim Vorlesen gedruckter und digitaler Bücher. Berlin/ Boston: Walter de Gruyter.
- Noack, Michael (2019): Elias (1971): Was ist Soziologie? In: Holzer, Boris/ Stegbauer, Christian (Hrsg.): Schlüsselwerke der Netzforschung. Wiesbaden: Springer VS, S. 171–175.
- Rummler, Klaus/ Müller, Jane/ Kamin, Anna-Maria/ Richter, Lea/ Kammerl, Rudolf/ Potzel, Katrin/ Grabensteiner, Caroline/ Schneider Stingelin, Colette (2021): Medienhandeln Heranwachsender im Spannungsfeld schulischer und familialer Lernumgebungen. In: MedienPädagogik, 42. Jg, S. 63–84.
- Schastak, Martin (2023): Einsatz digitaler Medien für bilinguale Lernarrangements in der Submersion. Chancen, Herausforderungen und Forschungsdesiderata. In: Gogolin, Ingrid/ Scheiter, Katharina (Hrsg.): Bildung für eine digitale Zukunft. Wiesbaden: Springer VS, S. 57–80.
- Schulte-Bunert, Ellen (2018): Worüber stolpern Majeda und andere Kinder beim Deutschlernen? In: Gutzmann, Marion (Hrsg.): Sprachen und Kulturen. Frankfurt a.M.: Grundschulverband, S. 40–51.

protect, connect, take space

2024

Rubina Ünzelmann-Balotsch

Die Arbeit *protect, connect, take space* entstand im Rahmen eines künstlerischen Forschungsprozesses, der die Strategien der Tarnung und der Selbstermächtigung als miteinander verbundene Konzepte untersucht. Dabei wird Textil sowohl in seiner schützenden als auch in seiner sichtbar- und unsichtbarmachenden Funktion eingesetzt. Die Arbeit nimmt Bezug auf den Melanin Gehalt verschiedener Hauttöne, um die willkürlich konstruierten Grundlagen von Ungleichheiten, die auf äußeren Merkmalen basieren, offenzulegen. Das militärische Tarnmuster (Camouflage) wird in *protect, connect, take space* als Aneignung gewaltvoller Strategien verwendet, um situativ und temporär Schutz vor Rassismus zu bieten. Wer möchte in welchen Situationen Signale über Herkunft, Wohlstand, Alter, Sexualität oder Geschlecht offenlegen? Wann gilt es, diese Signale für die eigene Sicherheit zu tarnen? Tarnungsmanöver können als Weiterentwicklung subversiver Strategien gewertet werden, die bestehende gesellschaftliche, politische oder kulturelle Strukturen, Normen oder Systeme destabilisieren oder verändern. In Bezug auf rassistische und intersektionale Ungleichheiten in der Gesellschaft kann Tarnung als Schutzmechanismus dienen, der es ermöglicht, in einem feindlichen Umfeld zu überleben.



Sprekkel om gættel og freggen av
Knut Håkonsen

Kunst 01

Kunst 01

Kunst 01

Studie











Achtung! Bitte keine Bücher
diesem Fach nehmen
Sprecht uns gerne bei Fragen
Euer Bib-Team

Narrating the Past / Narratives of the Past

Mittlerweile ist insbesondere in den historisch arbeitenden Disziplinen Konsens, dass die archivarische (Nicht-)Aufbewahrung zentral dazu beiträgt, was wir als (unsere) Vergangenheit begreifen (können). Ebenso beteiligt sind daran jedoch auch die unterschiedlichen Erzählweisen jener historischen Ereignisse: Wie wurde und wird Vergangenes (weiter-)erzählt und jeweils interpretiert? Welche Medien waren und sind dabei von Bedeutung? Und welche Inhalte erscheinen auch in und für Zukunft erzählenswert?

Diesen und weiteren Fragen widmet sich **Florian Nieser** in seinem Beitrag, in/dem er einen methodischen Vorschlag zur *Analyse mittelalterlicher und digitaler Erzählwelten* entwirft. Dabei dient ihm »Transmedialität als Brückenkonzept zwischen germanistischer Mediävistik und den Game Studies«, um eine methodische Erweiterung für ein interdisziplinäres und medienübergreifendes Analyseraster zu schaffen.

Beim Beitrag von **Andreas Bernard** handelt es sich um einen Reprint aus seinem Buch *Die Kette der Infektionen. Zur Erzählbarkeit von Epidemien seit dem 18. Jahrhundert* (2023). Darin zeigt er, dass die Etablierung von Mikroben als Forschungsthema nicht nur auf technologischen Fortschritten beruhte, sondern auch und vor allem auf den deutenden Erzählungen in Wissenschaft und Gesellschaft.

Marco Rüth befragt in seinem Beitrag den Zusammenhang zwischen Erzählungen in Games und Lernerfolg. Sein Fokus liegt dabei einerseits auf Medienkritikfähigkeit, während er andererseits die Strukturierung von Schulunterricht adressiert.

Karina Nimmerfalls Arbeit *Unintentional Monument (The Matrix Code)* untersucht die historische und architektonische Bedeutung der *RAND-Corporation*, einer 1948 gegründeten umstrittenen Denkfabrik zur Erforschung von Militärtechnologie während des Kalten Krieges. Durch computergenerierte Bilder in Kombination mit narrativen Forschungsnotizen hinterfragt sie die Genealogie von Wissensdispositiven und rekonstruiert das abgerissene Hauptquartier des Thinktanks, wobei dokumentarische und spekulative Elemente verschmelzen.

Mit Blick auf *Bildung/Bildung* werden in *Narrating the Past / Narratives of the Past* vor allem Fragen nach der Bildung des Narrativen im Sinne eines Formationsprozesses adressiert, der in *Geschichte/n* beobachtbar wird. Die folgenden Perspektiven darauf, was nebeneinander existiert, konkurriert, sich erweitert und durchgesetzt hat, lassen Brüche und Veränderungen ebenso wie Kontinuitäten an die Oberfläche treten.

Transmedialität als Brückenkonzept

Ein methodischer Vorschlag zur medienübergreifenden Analyse im Bereich germanistischer Mediävistik und den Game Studies

Florian Nieser

Dieser Beitrag stellt Überlegungen zu einem methodologischen Rahmen vor, der darauf ausgerichtet ist, ein analytisches *Werkzeugset* sowie *Brückenkonzepte* für die transmediale Analyse von mittelalterlicher Literatur und digitalen Spielen bereitzustellen. Im Mittelpunkt steht die Entwicklung einer vergleichenden Methodologie, die narrative Strukturen und Elemente über das Schriftmedium sowie über digitale Spiele hinweg identifiziert und untersucht. Der Fokus liegt auf der Etablierung eines produktiven, interdisziplinären Ansatzes, der es Forschenden medienübergreifend ermöglichen soll, narrative Kerne und adaptive Prozesse in semiotisch-kommunikativen Prozessen systematisch zu vergleichen. Durch die Definition sowie Anwendung solcher Brückenkonzepte und Marker zielt der Beitrag darauf ab, ein tieferes Verständnis der grundlegenden Mechanismen narrativer Transmedialität zu ermöglichen. Damit soll ein Beitrag zur methodischen Erweiterung interdisziplinärer Forschung im Bereich der Game Studies und Mediävistik und zur Erstellung eines umfassenderen analytischen Werkzeugsets geleistet werden, das zur Erforschung komplexer narrativer Dynamiken in historischen und zeitgenössischen Kontexten eingesetzt werden kann.

(Transmediales) Erzählen

Während es weitgehend unstrittig ist, dass Erzählen »ganz überwiegend als anthropologische Universalie begriffen« werden kann, sogar als ein distinktes Merkmal des »Menschseins« (Bracker 2017: 12), endet offenbar zeitgleich die Einigkeit bei den Formen der Kommunikation dieser Erzählungen. Die Art und Weise der Übermittlung, Verstetigung, Tradierung und Variation von Erzählungen, der zugehörigen Erzählwelten und des Figureninventars, unterlag im chronologischen Verlauf kulturellen und technischen Wandels mehreren Veränderungen des transportierenden Mediums. Das Phänomen des Medienwechsels und der daraus resultierenden Medienvielfalt ist dabei nicht zwingend als ein rein diachrones Phänomen zu begreifen,

da bereits in der Antike zentrale Elemente einer *storyworld* über mehrere mediale Formen im Alltag verankert wurden. Ausgehend von einem Verständnis von Erzählwelten als »mentale Modelle der erzählten Situationen und [zugehöriger] Ereignisse« (Bracker 2017: 13) kann ein zeitliches Nebeneinander zentraler Erzählelemente in bildlicher Form, inszeniert in Theater und improvisiertem Gesang oder auf Münzprägungen festgestellt werden (vgl. ebd.). Die intuitive Annahme, dass ein medienübergreifendes Erzählen und damit auch die Adaption sowie Interpretation einer Erzählwelt mithilfe unterschiedlicher Kommunikationsmittel erst durch den Film und digitale Erzählformate entstanden seien, stellt sich daher als überdenkenswert heraus. Eine solche Form der Einbettung zentraler Erzählkerne (vgl. Friedrich 2014: 176), ihrer Adaption, Erweiterung und Reinszenierung findet sich in hoher Dichte zur Zeit des Hoch- und Spätmittelalters wieder. Dort war die Aufführung von Texten für einen begrenzten Rezipierendenkreis und deren Wieder-Erzählen (vgl. dazu Worstbrock 1999) ebenso Teil der Tradierung von Erzählstoffen wie das Festhalten der Erzählungen und ihrer Varianten auf Pergament in aufwendigen Handschriften samt Illustrationen. So finden sich u. a. erläuternde Abbildungen zentraler Szenen oder bildliche Ergänzungen in mittelalterlichen Texten unter oder neben dem Schriftbild. Die Vorstellung einer singulären Art der Medienrezeption und damit einer verbindlichen Form der Kommunikation narrativer Inhalte basiert mitunter auf dem hohen Wert des geschriebenen Wortes seit der Erfindung des Buchdrucks, jedoch verlören vor und nach der Zeit jener von McLuhan betitelten »Gutenberg-Galaxis« (McLuhan 1962) mit Vilém Flusser »schriftliche Codes gegenüber der Bildlichkeit an Bedeutung [...] und somit [entstehe] ein ähnlicher Zustand [...] wie vor der Erfindung des Buchdrucks« (Ascher/ Müller 2018 mit Bezug auf Flusser 2007). Mit anderen Worten kehrt die »Semioralität des Mittelalters [...] nach Jahrhunderten der Skripturalität in Form einer »Semiskripturalität« verwandelt wieder, was im Grunde den gleichen Zustand bezeichnet, nur umgekehrt: Während das Mittelalter schon halb schriftlich war, ist es die Gegenwart noch« (ebd.).

Letzterer Aspekt entstammt der Beobachtung, dass multimodale Formen der medialen Kommunikation ein Auszeichnungsmerkmal u. a. des digitalen Spiels sind, das audiovisuell wie auch auf schriftliche Weise seine Inhalte transportiert und Aspekte der Interaktivität mit sich bringt, die die Involvierung der Rezipierenden an einer zu realisierenden Narration ermöglicht. Aber auch in der Mediävistik stellt man fest: »In der (Post-)Moderne wiederum scheinen sogar vormoderne Phänomene (Oralität, Visualität, Multimedialität, Hypertextualität etc.) wiederzukehren oder neue Bedeutung zu erlangen« (Kiening 2015: 351).

Digitale Spiele und mittelalterliche Stoffe scheinen auf den ersten Blick neben ihrer medialen Wesensverortung an den jeweiligen Rändern einer schriftlich dominierten Medialisierung vor allem über eine festzustellende Begeisterung für »PC-Spielwelten mit »mittelalterlichem Setting«« (Küenzlen et al. 2014: 9) miteinander in Verbindung zu stehen. Dieses Phänomen soll jedoch nicht direkt im Fokus dieses Beitrags stehen, sondern ist vielmehr ein wesentlicher

Anlass zu den anschließenden Überlegungen, eine mediävistisch-germanistische Forschungsperspektive mit derjenigen der Game Studies unter einer transmedial vergleichenden Perspektive zusammenzuführen.

Damit wird der Beitrag auch nicht auf bereits diskutierte Erörterungen von sogenannten *Medievalisms* eingehen (vgl. für einen ersten Einblick Huss 2020), die eine Form kultureller Anverwandlung einer bestimmten Vorstellung von *Mittelalterlichem* darstellen. Es geht grundsätzlich darum, inwieweit mittelalterliche Literatur und digitales Spiel überhaupt auf methodische und systematische Weise transmedial¹ miteinander in Verbindung gebracht werden können. Dabei wird das Ziel verfolgt, den Zugang zu Brückenkonzepten einer medienübergreifenden Behandlung von Erzählstoffen und Erzählkernen zu identifizieren und damit eine differenzierte Zusammenschau der Literatur des Mittelalters und des digitalen Spiels vorzuschlagen, die Reperspektivierungen zweier vermeintlich entfernter Medientypen ermöglicht.

Digitale Spiele und mittelalterliche Literatur (?)

Wie kommt eine Denkbewegung vom Spiel zur Literatur und umgekehrt überhaupt zustande? Sicherlich existieren erste Überlegungen, *Literatur als Spiel* (vgl. Anz/ Kaulen 2009) zu denken. Umgekehrt jedoch war es noch bis vor etwa einem Jahrzehnt ein Desiderat, Spiel(e) literarisch zu denken. Genau dieses Denken als eine mediävistische Option herauszuarbeiten, war der Anstoß für erste Ansätze zur Transmedialität der germanistischen Mediävistik. Während die Kultur- und Medienwissenschaften eine Vielzahl an Vorstößen in den Bereich digitaler Spiele vorzuweisen haben, ist die medienübergreifende Forschung der Germanistischen Mediävistik noch im Entstehungsprozess. Man befindet sich hier in einem sehr jungen Forschungsfeld. Diese Ausgangssituation eröffnet ebenso methodische wie terminologische Fragestellungen, zu denen es sich zu positionieren gilt.

Ein wesentlicher Aspekt dabei ist ein erweitertes Verständnis von Spiel, das nicht ausschließlich als Gegensatz zu *ernst* verstanden werden soll, sondern als ein gesellschaftlich-kulturelles Grundphänomen einer anthropologischen Ausdrucks- und Verhandlungsweise in unterschiedlichen Phänomenologien. Für den Zeitraum des 11.–15. Jahrhunderts hat bspw. Helmut Birkhan Rollenspiele, Kampf- und Kriegsnachahmungsspiele identifiziert, deren gesellschaftsrelevante Funktion in Literatur auch teilweise spielerisch reflektiert wird (vgl. Birkhan 2018). Abgesehen vom kulturellen Charakter spielerischer Elemente finden sich in mittelalterlichen Erzählungen auch Simulationen gesellschaftlich relevanter Thematiken – so bspw. im *Willehalm* Wolframs von Eschenbach die Fragen nach der Tötung eines Wehrlosen und der Störung der Hofgesellschaft (vgl. Nieser 2018). Eben solche Reflexionsmuster auf gesellschaftlich rahmende Fragestellungen bietet auch das digitale Spiel in vielfacher Weise, seien es Fragen der Selbst- und Fremdbestimmung wie im Spiel *Bioshock*, der Selbstjustiz in *The*

Last of Us oder die Frage nach modernen Heldenbildern in *God of War* (vgl. dazu auch Nieser 2023), um nur wenige Beispiele zu nennen.

Wie zuvor kurz mit dem Stichwort der *Medievalisms* angedeutet, fanden im wissenschaftlichen Diskurs über Computerspiele bisher vor allem mittelalterliche Motive oder *settings* Aufmerksamkeit. Dabei fällt auf, dass solche Überlegungen vor allem auf Seiten der Geschichtswissenschaften formuliert wurden – so zu Fragen der Authentizität und Atmosphäre (vgl. u. a. Zimmermann 2023).

Mit Blick auf den literaturwissenschaftlich-mediävistischen Bereich fehlt es aktuell jedoch weitgehend an fachlichen Stimmen, Begriffsarbeit und dokumentierten Methoden für eine interdisziplinäre Anbindung an digitale Erzählwelten. Dabei mangelt es weder an Expertise der Forschenden aus der germanistischen Mediävistik noch der Nachbardisziplinen. Die Zahl an Systematisierungen, die das Ziel verfolgen, den transmedialen Konnex zwischen digitalem Spiel und Literatur des Mittelalters zu erweitern, ist im nationalen Bereich jedoch bisher noch gut zu überblicken. Neben den Aussagen zur Semiskripturalität der Moderne und Semioralität des Mittelalters fehlt es weitgehend an systematischen oder tiefergehenden Einzelanalysen wie der von Franziska Ascher (vgl. Ascher 2021). Sieht man sich die Bestandsaufnahme der Kolleg*innen genauer an, kann auch ein wachsendes Interesse am Konnex der Digital Humanities und der Medialität (vgl. Toepfer 2021) festgestellt werden; zugleich ist damit der Aufruf verbunden, sich stärker einzumischen:

Für die mediävistischen Disziplinen ergibt sich aus [...] vielgestaltigen populären Rezeptionsphänomenen zunächst die Verpflichtung, sich einzumischen und ihre aktuellen Erkenntnisse einem interessierten Publikum zu vermitteln. (Depreux et al. 2021: 46)

Diesem Aufruf soll mit den weiteren Beobachtungen nachgegangen werden.

Medium und Medialität

Der erste Schritt zu einer interdisziplinären Annäherung an die Game Studies muss ein transmedial tragfähiger Medienbegriff sein, der in der Forschung bisher nicht eindeutig formuliert ist. Der Ursprung für diese Uneindeutigkeit liegt in der Paradoxie des Medienbegriffs selbst. Das Medium bleibt als solches in seiner Vermittlungsfunktion transparent, wenn es erfolgreich seine Botschaft vermittelt. Letzteres kann auch als Non-Medialität des Mediums bezeichnet werden (vgl. u. a. Wirth/ Hofer 2008: 160; Appel/ Richter 2010: 8). Joseph Vogl demonstriert dies anhand von Galileos Fernrohr, mit dem der »Himmel kein mit funkelnden Splittern beklebtes Gewölbe mehr [ist], sondern vor allem eine unermessliche schwarze Tiefe« (Vogl 2001: 121). Jeder Anschaulichkeit wird durch mediale Vermittlungsprozesse zugleich etwas

Nicht-Wahrnehmbares hinzugefügt. Das Fernrohr wird historisch gesehen vom Instrument zum Medium transformiert, wobei es als Kulturtechnik mit einer Vielzahl an sozialen und kulturellen (Nutzungs-)Praktiken verwoben ist. Der Medienbegriff umfasst eine Vielzahl von Geräten wie das Fernrohr sowie Techniken wie den Buchdruck oder die Elektrizität. Selbst soziale Funktionen (wie Social Media) und literarische Gattungen können unter dem Begriff des Mediums subsumiert werden, wodurch dieser zugleich sehr vage und doch in all diesen Bereichen »virulent« ist (ebd.).

In Abgrenzung zu einem in den Game Studies oftmals vertretenen Medienverständnis der Einstufung eines Mediums nach dem Maß an Technik seiner Produktion und Rezeption (vgl. Freyermuth 2016: 175) soll es im Folgenden weniger darum gehen, die unterscheidenden Merkmale der beiden Einzelmedien – Handschrift und digitales Spiel – als *materielle Vermittlungsinstrumente* herauszustellen. Allgemeiner wird in Anlehnung an Jaques Derrida eine dekonstruktivistische Herangehensweise gewählt, die über mediale Oberflächenphänomene von Einzelmedien hinaus Text und Computerspiel als »selbstreferenzielle Organe von Welterzeugung« (Vogl 2001: 123) analysiert, deren eigentliche Funktion oftmals erst an den Bruchstellen oder Irritationen in den jeweiligen Vermittlungsprozessen in den Vordergrund tritt.

Was damit vor allem erreicht werden soll, ist, auf eine von den Spezifika beider Medienarten ausgehende abstraktere Ebene zu blicken. Oberflächenphänomene wie die Materialität und Eigenheit des Einzelmediums rücken demnach zugunsten einer allgemeineren Medientheorie in den Hintergrund, denn eine solche sollte auf einer »Kommunikationstheorie beruhen, sind doch alle medialen Geschehnisse in ihrer Übermittlungsfunktion kommunikativ« (Genz/Gévaudan 2016: 11). Eine produktive Betrachtungsebene mittelalterlicher Literatur und digitalen Spiels wird damit auf der Ebene der Medialität verortet und somit werden vor allem die Kommunikationsereignisse analysiert, die mit den jeweiligen Medien verbunden sind.

Grundsätzlich stellt sich in diesem Kontext ebenfalls die Frage nach dem Umgang mit der Transparenz der Medialität, die auf »routinisierte Dekodierung bei störungsfreier Wahrnehmung beruht« (ebd.: 52). Dabei steht also die Situation der Rezipierenden im Vordergrund, deren Verständnis des Erzählten offenbar aufgrund der Kohärenz des Vermittelten mit den kulturellen Rahmenbedingungen gegeben ist und keine logischen Lücken oder Irritationen den Deutungsvorgang stören. Aus diesem Grund soll die Betrachtungsweise wie zuvor an den Bruchstellen und Dysfunktionalitäten ansetzen, die jener Logik folgend Rückschlüsse auf das mediale Vermittlungsgeschehen zulassen könnten.

Dieses Vorgehen scheint mit Blick auf die Mittelalterforschung und die Zusammenschau mit dem digitalen Spiel ein produktiver Ansatzpunkt zu sein:

Die Mittelalterforschung [bietet] den entscheidenden Vorzug, dass sich sprachliche, literarische, narrative, kulturelle und soziale Phänomene, die in der heutigen Gesell-

schaft noch eine Rolle spielen können, aus einer deutlichen Distanz beobachten, historisch analysieren und in ihrer Genealogie wie Veränderlichkeit wahrnehmen lassen. (Drews et al. 2021: 25)

Mit anderen Worten erlaubt der diachrone Blick, Medialität als Brückenkonzept zu erproben, denn die zugrundeliegenden Kommunikationsprozesse können auf ihre Konstruktion, Möglichkeiten der Rezeption und Funktionsweise der vermittelten Darstellungen befragt und mit modernen Adaptionen dieser Prozesse verglichen werden. So könnte bspw. eine Genese von Irritationen und Störfaktoren in der Rezeption mittelalterlicher Texte aus moderner Sicht über die Modifikation ähnlicher erzählerischer Elemente im digitalen Spiel nachvollzogen werden.

Dennoch muss der Ansatz der Medialität im Kontext von Medientheorie und Game Studies als Analysekategorie sinnvoll gewählt sein und auch aus Sicht der germanistischen Mediävistik korrekt eingegrenzt und eingesetzt werden. So bezieht sich Medialität im Zusammenhang mit mittelalterlicher Literatur nach Christian Kiening auf Vermittlungsprozesse einer sehr spezifischen Art. Bereits die Funktion des Mediums im mittelalterlichen Kontext unterscheidet sich von einem modernen Verständnis desselben. Im Hintergrund steht der hohe Stellenwert theologischer Dimensionen im Produktionsprozess von Literatur, aber auch im gesellschaftlichen Kontext. So stellt das *medium* vor allem im geistlichen Kontext eine Verbindung zum Unfassbaren dar und auch her: »Unterschieden von dem, was es vermittelt, und doch diesem verbunden, ist es charakterisiert durch Fülle wie Mangel: Fülle aufgrund der Teilhabe des Vermittelnden am Vermittelten, Mangel aufgrund seiner Entfernung vom Ursprung« (Kiening 2015: 359). Die Paradoxalität des Mediums, wie sie aktuell in der Medientheorie im Kontext der Non-Medialität beschrieben wird, findet sich hier – fokussiert auf den theologischen Bereich – bereits wieder. Das überträgt sich auf das Prinzip mittelalterlicher Medialität:

Sie besteht nicht einfach darin, dass Mediation oft weniger im Hinblick auf die Kommunikation zwischen Menschen als auf die im Göttlichen wurzelnden Bedingungen der Möglichkeit von Kommunikation betrachtet wird. Ebenso charakteristisch ist wohl das Verständnis von Medialität als einer inneren (substanziellen, genealogischen, logischen, partizipativen) Beziehung zwischen dem Mittleren und seinen Bezugspunkten. (ebd.: 358)

Die Begriffe Medium und Medialität werden im Kontext der Mediävistik grundsätzlich verwendet und erfüllen eine vermittelnde Funktion des Schriftsinns im klassischen Sinne theologisch besetzter Kommunikationsprozesse. Die Kommunikation über das Transzendente wird getragen von materiellen Trägern, die sich zwischen den Extremen der Verfügbarkeit

als Schriftträger in der Immanenz und der Unverfügbarkeit als kommunikative Vermittlungsinstanz über Zusammenhänge mit dem Transzendenten bewegen. Mit anderen Worten kennt das Kommunikationsgeschehen des Mittelalters unabhängig vom geistlichen Diskurs das Prinzip der medialen Vermittlung und Darstellung »einer dem Realen gegenüberstehenden Welt« (ebd.: 374). Zudem erweist sich die Medialität bereits im Mittelalter als Vermittlungsinstanz zwischen realitätsbezogenem Rezeptionskontext und (fiktionaler) Erzählwelt – verschoben hat sich mit Blick auf die gegenwärtige Medientheorie vor allem das dahinterstehende transzendenzorientierte Erkenntnisinteresse.

Medialität kann demzufolge mit Blick auf die hier vorgeschlagenen Untersuchungsgegenstände als sinnbildendes und -tragendes Phänomen verstanden werden, das Kommunikationsereignisse bzw. -prozesse mit dem realen Kontext gegenüberstehenden (fiktionalen) Erzählwelten ermöglicht. Sie kann nur im Nachhinein reflektiert werden – ähnlich dem Phänomen der Sprache, die nur innerhalb des Sprachsystems und damit nicht vollständig zugänglich ist. Auf dieser Grundlage kann auf einer sehr basalen Ebene mit dem Begriff der Medialität als Kommunikationsereignis – das, wie in Abb. 1 dargestellt, aus einer Tätigkeit und einem Produkt, das wahrgenommen wird, besteht – fortgefahren werden.

Fig. 2 Struktur und Aufbau der vorgestellten Medialitätstheorie

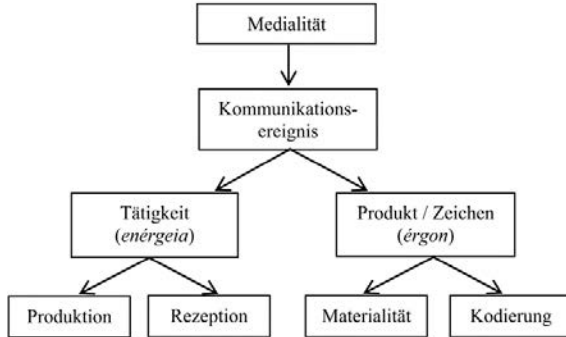


Abb. 1

Mittelalterlicher Text und Computerspiel würden als kommunikative und gesellschaftlich-reflexive semiotische Konstrukte untersucht, die in spezifischer Weise gesellschaftsbezogenes Wissen kunstvoll-ästhetisch vermitteln. Dabei stehen Ähnlichkeiten und Bruchstellen dieser Vermittlungsprozesse ebenso im Forschungsinteresse wie auch die Möglichkeiten ihrer Übersetzung in andere mediale Kommunikationsformen. Es wird also von einer Dynamik der medialen Grenzziehung ausgegangen, was bedeutet, dass mittelalterliche Texte wie auch das Computerspiel als aus spezifischen sozialen Diskursen, Rezeptionshaltungen und Rezeptions-situationen hervorgehende Konstrukte behandelt werden.

Da im mediävistischen wie medientheoretischen Kontext bereits die Rezeption angesprochen und als gemeinsamer Nenner identifiziert wurde, basieren die weiteren Überlegungen auf Aspekten der *Rezeption* und *Kodierung*. Hierbei gilt, dass das »Repräsentat das ist, was der Interpretant als das vom Repräsentanten Dargestellte interpretiert, und nicht das, was ontologisch darunter verstanden werden könnte« (Genz/ Gévaudan 2016: 46). Es geht also um den Dekodierungsprozess des kommunikativ Dargestellten auf der Basis des gesellschaftlich-kulturellen Semantikwissens in mittelalterlicher Literatur und dem digitalen Spiel.

Transmedialität

An diesem Punkt angekommen, kann nun, statt die jeweiligen Einzelmedien direkt zu fokussieren, das zuvor skizzierte Verständnis von Medialität als Ausgangsbasis dienen, sich der Rolle und Funktion von Transmedialität anzunähern. Das Ziel ist es, Transmedialität als produktives Brückenkonzept der medienübergreifenden Analyse beider zuvor beschriebenen Medien zu etablieren. Es geht bei diesem Schritt um ein bewusstes Überschreiten und Hinterfragen bestimmter Limitierungen »traditioneller Grenzen [...] der Narratologie, die oftmals auch medial limitiert oder fokussiert« ist, mit dem Ziel, eine für diesen spezifischen Bereich »präzisere Form[...] der Analyse des Narrativen« (Friedmann 2023: 21) zu erreichen. Wie zuvor angedeutet liegt diesem Vorgehen die Annahme zugrunde, dass Erzählwelten und Erzählungen oftmals medienbewusst inszeniert und transportiert werden, aber deren Kern transmedial analysiert und tradiert werden kann, was eine Anpassung der Erzähltheorie und -analyse im Detail erforderlich werden lässt. Auf einer sehr niedrigschwelligem Ebene kann mit Henry Jenkins im Bereich des transmedialen Erzählens festgestellt werden: »transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole« (Jenkins 2005: 95–96). Transmediales Erzählen ist demnach eine schrittweise Erweiterung einer bestehenden Erzählwelt, die mit einem Medienwechsel verknüpft ist (vgl. dazu auch Bracker 2017: 187–188) – wie in Abb. 2 als Teil der Intermedialität beschrieben.

Fig. 40 Systematik der medialen Erscheinungsformen

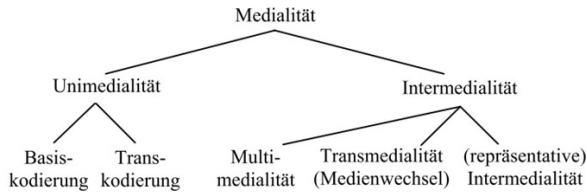


Abb. 2

Der Überbegriff der Intermedialität markiert hier zunächst ein Zusammenspiel von unterschiedlichen Medien. Die Art und Weise des Zusammenwirkens wird in den jeweiligen

Unterkategorien spezifiziert. Die (repräsentative) Intermedialität betrachtet Fälle, in denen »ein Medium von einem anderen Medium dargestellt wird« (Genz/ Gévaudan 2016: 137). Ein Beispiel hierfür wäre eine (interpretierende) Abbildung einer Skulptur als Kunstwerk innerhalb eines Gemäldes. Hier würde ein Medium mithilfe eines zweiten dargestellt und ggf. in einen anderen Kontext gesetzt. Multimedialität bezeichnet vor allem die Beteiligung und Realisierung mehrerer Medien an einem intermedialen Konstrukt – so bspw. Bild und Ton beim Film. Diese Trennung innerhalb des Intermedialen erweist sich als hauptsächlich theoretisches Konstrukt, da bspw. ein digitales Spiel multimedial organisiert ist, transmedial entsteht (Konzeptbücher, Artwork, Storylines, Dialoge, Animation, Soundtrack etc.) und zudem intermedial repräsentativ sein kann, wenn etwa Elemente anderer Spiele zitiert werden. Gleiches wäre auch für mittelalterliche Literatur denkbar, die von mündlicher Tradition zum geschriebenen Wort und erneut zur Aufführung und Inszenierung sowie zum Gesang in Rekurs durchwechself. Freyermuth stellt in diesem Zusammenhang fest, dass der Transfer von Wissen und Kultur Intermedialität regelrecht erzwingt, denn Audiovisuelles würde zu Papier gebracht ebenso wie Musik auf Papier und zurück transferiert werde. Es folgt die *Adaption*, die Literatur neu inszeniert oder Bildende Kunst literarisch fasst usw. (vgl. Freyermuth 2007: 109). Mit dem digitalen Wandel verstärkt sich dieser Effekt noch weiter durch die permanente Multimedialität und Vielfalt der (Re-)Inszenierungsmöglichkeiten. Zwar wurzelt die »inhaltliche wie formale Adaption« in primären (vorindustriellen) Medienformen, spätestens mit der Digitalisierung gewinnt sie jedoch an »künstlerischer wie kultureller Bedeutung« (ebd.: 110) und an Autonomie mit der Ausgestaltung transmedialer Übertragungsprozesse.

Was also bis hierhin festgehalten werden kann, ist eine anzunehmende Fluidität im inter- und vor allem transmedialen Bereich in dem hier vorgeschlagenen Betrachtungswinkel, bei dem Mediengrenzen angesichts des übergeordneten Medialitätsprinzips fluide werden. Das hat zur Folge, dass auch der teilweise in den Vordergrund tretende Werkcharakter bspw. mittelalterlicher Handschriften in den Hintergrund tritt und treten muss. Es geht nicht mehr um die Erfassung eines in sich geschlossenen Gesamttexts als künstlerische Einheit, sondern um die semiotische und medienspezifische Verarbeitung, Adaption und Inszenierung wesentlicher Erzählkerne einer gesellschaftlich-kulturellen Gemeinschaft, die sich die jeweiligen Geschichten erzählt. Diese kommunikativen Ereignisse und das Verständnis des dahinterliegenden semiotischen Codes sowie die Eigenschaften der Einzelmedien unterliegen einem Wandel, weswegen Irritationen entstehen, die auf eine nicht mehr reibungslose Decodierung hinweisen. Diese werden dann bspw. als logische Lücken in mittelalterlicher Literatur identifiziert oder als »abgewiesene Alternativen« einer paradigmatischen bzw. finalen Motivation der Texte erklärt. Gleichzeitig werden Elemente der Erzählung, des Erzählens und der Erzählwelt aufgegriffen und in multimedial organisierten Darstellungsweisen mediatisiert. Mediatisierung wird mit Schwaab verstanden als »eine Aktivität, die vorher ohne Medien oder mit

weniger Medien stattgefunden hat, jetzt mit Medien oder anderen und neuen Medien stattfindet« (Schwaab 2013: 68). Winst spricht zudem von einem transmedialen »Wuchern«, das die medienunspezifische und -übergreifende »durchgängige Tendenz des Anhäufens narrativer Strukturen und bildlicher Darstellungen mit unterschiedlichen Funktionen« bezeichnet (Winst 2004: 66). Transmediales Erzählen meint demnach keine Negation des künstlerischen Eigenwerts der jeweils beteiligten Medienformen oder ihres Inhalts, sondern vielmehr ist damit der Fokus auf den darstellerischen und produktiven Mehrwert in der medienübergreifenden Kommunikation und Adaption des vermittelten Erzählkerns gemeint.

Transmediale Mediävistik – Identifikation von Brückenkonzepten und Markern

Vor diesem Hintergrund erfolgt nun die Zusammenführung der bisherigen Überlegungen mit dem Vorschlag einer transmedialen Zusammenschau mittelalterlicher Literatur und digitaler Spiele.

Transmedialität wie zuvor umrissen wird zur Basis eines Analyseansatzes, der die Formen der Übernahme und spezifisch sinnvollen Anpassung einer Grammatik von semiotischen Zeichensystemen bzw. deren jeweiligen Ordnungen in medialen Transkodierungsprozessen (vgl. dazu Genz/ Gévaudan 2016: 168–169) identifizieren kann. Damit ist eine analytische Ausgangssituation gegeben, mit der wiederum die Zusammenschau von spezifischen Erzählkonventionen in Literatur und digitalem Spiel zulässig ist. Zudem können die Anordnung und der Einsatz immersiver Mechanismen medienübergreifend miteinander in einen erzählstrategischen Zusammenhang gebracht oder deren jeweilige Eigenheiten präziser abgegrenzt werden. Berücksichtigt werden müssten hierzu – wie bereits beim Thema Transmedialität erläutert – die Aspekte *Rezeption* und *Kodierung*, was konkret bedeutet, dass man in semiotischen Decodierungsprozessen die jeweiligen sozialen Dispositionen miteinbeziehen muss, die die medialen Prozesse prägen und die umgekehrt von diesen geprägt werden (vgl. ebd.: 169).

Analytisch geht es vor diesem Hintergrund um die Identifikation und Ordnung transmedial *verwandter* Strukturen ähnlich zur Clusterbildung von Texten bei Jason Mittell, die mit Rücksicht auf kulturell bedingte »differente generische Strukturen auf Ebene von Produktion, Distribution und Rezeption [durchgeführt wird]. Er [Mittell 2001: 11; F. N.] bündelt verschiedene Texte anhand übergreifender, aber letztlich immer kontingenter Merkmale zu generischen Clustern, ohne den Einzeltexten jedoch ihre Singularitäten zu nehmen« (Ritzer/Schulze 2016: 21). Im Kontext transmedialer Mediävistik geht es über den Bereich der Texte hinaus um die Identifizierung von Darstellungs- und Adaptionsformen der zugrundeliegenden Erzählkerne und semiotischen Kommunikationssysteme.

Das hier vorgeschlagene Vorhaben einer transmedial forschenden Mediävistik verfolgt primär das Vorhaben, konzeptionelle Marker im Medienwechsel zu identifizieren, basierend auf dem erläuterten Konzept der Transmedialität als Brückenkonzept. Diese Marker werden als zu be-

stimmende Formen der Remediatisierung spezifischer darstellerischer Elemente mit ähnlicher kommunikativer Funktion verstanden.

Dazu wurden in diesem Beitrag mediale Transkodierungsprozesse von Literatur zum Spiel beobachtet, wobei spezifische Adaptionen von semiotischen, erzählerischen wie auch figuren- und raumkonstellativen Regelsystemen identifiziert wurden. Als exemplarische Anwendungsbereiche haben sich die Analyse der Anordnung und der Einsatz immersiver Mechanismen, die Verwendung von paradigmatischen Strukturen im Spieldesign, der Einsatz *blinder Motive* im Erzählwelt- und Gameplaydesign, die Verwendung bestimmter *Dingbiografien* und das Aufgreifen sowie Anpassen heroischer Figurenkonzeptionen herauskristallisiert. Weiterhin wäre nun denkbar, *Raumskripte* in Spielmechaniken als Inferenzmöglichkeit auf gesellschaftliche Strukturen zu untersuchen, die ein Verhaltensmuster mit spezifischen Raummarkierungen verbinden (bspw. sakrale Räume).

Fazit und Ausblick

Angesichts eines fortschreitenden technischen und gesellschaftlichen Wandels mit der Veränderung der Erzähl- und Darstellungsmöglichkeiten bei einem grundlegenden Bestreben, sich bestimmte Geschichten als *homo narrans* (vgl. Fisher 1984) wieder erzählen zu wollen, müssen Medienwechsel als Chance begriffen werden. Zur Analyse und Identifikation solcher Transformationsprozesse konnten Marker als Wegweiser für kommunikative Remediatisierungsprozesse identifiziert werden. Letztere wären über den ›Umweg‹ über das moderne Medium nicht zwingend rekonstruierbar gewesen. Umgekehrt können über bestimmte Konstanten, die erzählerisch weitertradiert und als Kern kultureller Gemeinschaften durch Adaption erhalten bleiben, auch Erkenntnisse über potenziell unbewusste und gesellschaftlich weiterhin aktive Basiselemente gewonnen werden.

Transmedialität wird unter den hier formulierten Rahmenbedingungen als Zugang und als perspektivische Erweiterung der germanistischen Mediävistik zu einem gesellschaftlich aktuellen Medium mit Merkmalsverwandtschaft u. a. in den Bereichen (digitale) Erzählwelt und Erzählen, Figur, Dinge und Raum vorgeschlagen (vgl. u. a. Ascher/ Müller 2018; Ascher/ Nieser 2020; Imbeck/ Nieser 2023; Nieser 2023). Die zentrale Aufgabe wird es nun sein, Arbeitsbegriffe und Vorstellungen verschiedener Überlegungen für die interdisziplinär produktive Forschung der germanistischen Mediävistik und den Game Studies zu erarbeiten. Dabei sind die notwendig erfolgenden Veränderungen und »Abweichungen von den medialen Konventionen [...] unerlässliche Impulsgeber für gesellschaftlichen Wandel« (Genz/ Gévaudan 2016: 184–185). Als solche sollten sie – so die Grundintention dieses Beitrags – seitens der germanistischen Mediävistik erkannt und ernstgenommen werden, was zugleich als eine Chance zur Perspektivenerweiterung und als Beleg der Gegenwartsrelevanz sowie Anschlussfähigkeit dieser und verwandter Disziplinen verstanden werden darf.

Anmerkung

- 1 Der Begriff der Transmedialität wird im Abschnitt *Transmedialität* gesondert erläutert.

Quellen

- Bioshock. 2007. 2K Boston/2K Australia. Windows. 2k Games 2007.
 The Last of Us Remastered. 2014. Naughty Dog. PS 4. Sony Computer Entertainment.
 The Last of Us Part II. 2020. Naughty Dog. PS 5. Sony Computer Entertainment.
 God of War. 2018. Santa Monica Studios. PS 4. Sony Computer Entertainment.

Referenzen

- Anz,Thomas/ Kaulen, Heinrich (Hrsg.) (2009): Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte. Berlin/ New York: De Gruyter.
- Appel, Markus/ Richter, Tobias (2010): Transportation and Need for Affect in Narrative Persuasion. A Mediated Moderation Model. In: Media Psychology, 13. Jg, Heft 2, S. 101–135. Online: <https://doi.org/10.1080/15213261003799847> [10.04.2024]
- Ascher, Franziska/ Müller, Thomas (2018): Sonderausgabe PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. Online: <https://www.paidia.de/game-studies-als-heuristik-der-historischen-literaturwissenschaft-anmerkungen-zur-aktuellen-mediaevistischen-virtualitaetsdebatte/> [11.04.2024]
- Ascher, Franziska/ Müller, Thomas (2018): Die Zirkulation ludonarrativer Logiken. Eine Einleitung. In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. Online: <https://paidia.de/die-zirkulation-ludonarrativer-logiken-eine-einleitung/> [10.04.2024]
- Ascher, Franziska (2021): Erzählen im Imperativ. Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen. Bielefeld: transcript.
- Ascher, Franziska/ Nieser, Florian (2021): Die Dinge und das Verschwinden. In: Memo 8. Online: <https://doi.org/10.25536/20210803> [11.04.2024]
- Birkhan, Helmut (2018): Spielendes Mittelalter. Weimar/ Wien/ Köln: Böhlau Verlag.
- Bracker, Jacobus (2017): Medienkonvergenz und transmediales Erzählen: wie alles begann... In: Jahrbuch immersiver Medien, S. 11–22. Online: <http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/18137> [10.04.2024]
- Depreux, Philippe/ Körndle, Franz/ Müller, Matthias/ Roling, Bernd/ Scheel, Roland (2021): Relevanz der Mediävistik. Das ›Mittelalter‹ als Teil unserer Gegenwart. In: Das Mittelalter, 26. Jg, Heft 1, S. 33–51. Online: <https://doi.org/10.17885/heiup.mial.2021.1.24308> [10.04.2024]
- Drews, Wolfram/ Müller, Matthias/ Toepfer, Regina (2021): Mittelalterforschung als gesellschaftliche und interdisziplinäre Herausforderung. Zukunftsperspektiven des Mediävistenverbandes – mit einem Rückblick auf seine Geschichte. In: Das Mittelalter, 26. Jg, Heft 1, S. 3–32. Online: <https://doi.org/10.17885/heiup.mial.2021.1.24307> [10.04.2024]
- Fisher, Walter R. (1984): Narration as a human communication paradigm. The case of public moral argument. In: Communications Monographs, 51. Jg, Heft 1, S. 1–22. Online: <https://doi.org/10.1080/03637758409390180> [institutional access: 11.04.2023]
- Flusser, Vilém (2007): Kommunikologie. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Freyermuth, Gundolf S. (2007): Thesen zu einer Theorie der Transmedialität. In: figuretionen, Heft 2, S. 104–117.
- Friedmann, Joachim (2023): Crossing Boundaries? Defining Boundaries! In: Ders. (Hrsg.): Narratives Crossing Boundaries. Storytelling in a Transmedial and Transdisciplinary Context. Bielefeld: transcript, S. 7–46. Online: <https://doi.org/10.14361/9783839464861-001> [11.04.2024]

- Friedrich, Udo (2014): Held und Narrativ. Zur narrativen Funktion des Heros in der mittelalterlichen Literatur. In: Sahn, Heike/ Millet, Victor (Hrsg.): *Narration and Hero. Ergänzungsbände zum Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*, 87. Berlin/ Boston: De Gruyter, S. 175–194.
- Genz, Julia/ Gévaudan, Paul (2016): *Medialität, Materialität, Kodierung. Grundzüge einer allgemeinen Theorie der Medien*. Bielefeld: transcript.
- Huss, Nicolas (2020): Das Mittelalter und seine Rezeption: Medievalism. In: *Das Mittelalter*, 1. Jg, Heft 2. Online: <https://mittelalter.digital/artikel/8764/medievalism> [10.04.2020]
- Kiening, Christian (2015): Medialität. In: Ackermann, Christine/ Egerding, Michael (Hrsg.): *Literatur- und Kulturtheorien in der germanistischen Mediävistik*. De Gruyter: Berlin, S. 349–382.
- Küenzlen, Franziska/ Mühlherr, Anna/ Sahn, Heike (Hrsg.) (2014): *Themenorientierte Literaturdidaktik. Helden im Mittelalter*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- McLuhan, Marshall (2011): *Die Gutenberg-Galaxis. Die Entstehung des typographischen Menschen*. Hamburg: Gingko Press.
- Mittell, Jason (2001): A cultural approach to television genre theory. *Cinema Journal* 40. Jg, Heft 3, S. 3–24.
- Nieser, Florian (2018): Die Lesbarkeit von Helden. Uneindeutige Zeichen in der ›Bataille d’Aliscans‹ und dem ›Willehalm‹ Wolframs von Eschenbach. Stuttgart: Metzler.
- Nieser, Florian (2023): I am your monster no longer. Reflections on the Humanization of a Heroic Figure and the Role of Semantic Items in *God of War IV*. In: Friedmann, Joachim (Hrsg.): *Narratives Crossing Boundaries. Storytelling in a Transmedial and Transdisciplinary Context*. Bielefeld: transcript, S. 63–94. Online: <https://doi.org/10.14361/9783839464861-003> [11.04.2024]
- Nieser, Florian/ Imbeck, Antonia (2023): Raumkonzeptionen und ihre Wechselwirkungen mit Held:innenfiguren in Computerspielen und mittelalterlicher Literatur. In: *helden. heroes. héros*, Special Issue 10, S. 49–60. Online: <https://doi.org/10.6094/helden.heroes.heros/2023/RMR/06> [11.04.2024]
- Ritzer, Ivo/ Schulze, Peter W. (2016): Transmediale Genre-Passagen: Interdisziplinäre Perspektiven. In: Ritzer, Ivo/ Schulze, Peter W. (Hrsg.): *Transmediale Genre-Passagen. Interdisziplinäre Perspektiven*. Wiesbaden: Springer, S. 1–40.
- Schwaab, Herbert (2013): Transmedialität und Mediatisierung. Formen und Motive der Expansion serielle Welten und neuer Medienobjekte. In: *Navigationen – Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, 13. Jg, Heft 1, S. 85–103. Online : <https://doi.org/10.25969/mediarep/1153> [11.04.2024]
- Toepfer, Regina (2021): Germanistische Mediävistik. In: *Das Mittelalter*, 26. Jg, Heft 1, S. 153–157. Online: <https://doi.org/10.17885/heiup.mial.2021.1.24317> [10.04.2024]
- Vogl, Joseph (2001): Medien-Werden. Galileis Fernrohr. In: Engell, Lorenz/ Vogl, Joseph (Hrsg.): *Mediale Historiographien*. Weimar: Univ.-Verl., S. 115–124.
- Winst, Silke (2004): Transmediales Wuchern. Körper – Bilder – Texte am Übergang vom Spätmittelalter zur Frühen Neuzeit. (Die ›Ami-et-Amille‹-Hs. Arras 696.) In: *Das Mittelalter*, 9. Jg, Heft 1, S. 64–76.
- Wirth, Werner/ Hofer, Matthias (2008): Präsenzerleben. Eine medienpsychologische Modellierung. In: *Montage AV*, 17. Jg, Heft 2, S. 159–175.
- Worstbrock, Franz Josef (1999): Wiedererzählen und Übersetzen. In: Haug, Walter (Hrsg.): *Mittelalter und frühe Neuzeit*. Fortuna Vitrea, Bd. 16. Tübingen: Max Niemeyer, S. 128–142.
- Zimmermann, Felix (2023): *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*. Münster: Büchner-Verlag.

Abbildungen

- Abb. 1: Genz, Julia/ Gévaudan, Paul (2016): Struktur und Aufbau der vorgestellten Medialitätstheorie. In: Dies. (Hrsg.): *Medialität, Materialität, Kodierung. Grundzüge einer allgemeinen Theorie der Medien*. Bielefeld: transcript, S. 12.
- Abb. 2: Genz, Julia/ Gévaudan, Paul (2016): Systematik der medialen Erscheinungsformen. In: Dies. (Hrsg.): *Medialität, Materialität, Kodierung. Grundzüge einer allgemeinen Theorie der Medien*. Bielefeld: transcript, S. 142.

Die Mikrobe¹

Herstellung eines neuen Erkenntnisobjekts

Andreas Bernard

Beim vorliegenden Beitrag handelt es sich um den Reprint eines Kapitels, das Bestandteil von Andreas Bernards Buch *Die Kette der Infektionen. Zur Erzählbarkeit von Epidemien seit dem 18. Jahrhundert* (2023 | Fischer Verlag) ist. Darin verdeutlicht Bernard historisch-systematisch, inwiefern die Art der erzählerischen Darstellung von Epidemien und deren Erregern in Zusammenhang mit ihren Auswirkungen auf Erkrankte steht.

Im Falle der *Mikrobe*, die Ende des 19. Jahrhunderts von Forschern wie Robert Koch, Louis Pasteur und Friedrich Loeffler als Ursache von Erkrankungen und Infektionen ausgemacht wird, ist es mitunter die erzählte Kausalität zwischen Erreger und Krankheit, die den Erreger zur Krankheit selbst *macht*. Bernard verdeutlicht, wie diese verdeutlichende Erzählung einer unveränderlichen Ursache-Wirkungs-Beziehung eine Versuchsanordnung hervorbringt, die bis zur Überwindung dieser monokausalen Sichtweise ihre dekontextualisierenden Methoden des Züchtens, Mikroskopierens, Filterns und Fotografierens aus dem Blick verliert.

Die jahrhundertelangen Auseinandersetzungen mit der Ursache von Seuchen scheinen in der Zeit um 1880 vor einer endgültigen Klärung zu stehen: Am 29. April 1878 unterrichtet der Chemiker Louis Pasteur die Französische Akademie der Wissenschaften von den Anwendungsmöglichkeiten seiner seit den späten 1850er Jahren erarbeiteten *Keimtheorie der Gärung* auf Fragen der Medizin. Er präsentiert in dieser Rede den »absoluten Beweis, dass es übertragbare, ansteckende, infektiöse Krankheiten gibt, deren Ursache wesentlich und ausschließlich in der Anwesenheit von Mikroorganismen zu suchen ist« (Pasteur 1878: 1041). Vier Jahre später verknüpft Robert Koch seine Entdeckung des bakteriellen Tuberkulose-Erregers mit der Erwartung, »daß die Aufklärungen, welche über die Ätiologie der Tuberkulose gewonnen sind, auch für die Beurteilung der übrigen Infektionskrankheiten neue Gesichtspunkte ergeben« (Koch 1912 [1882]: 444). Wenn Seuchen in antiken und mittelalterlichen Vorstellungen als Strafe Gottes oder Effekte von Naturkatastrophen und planetarischen Konstellationen erschienen und noch um die Mitte des 19. Jahrhunderts primär mit klimatischen

Bedingungen, Bodenverhältnissen, Ausdünstungen oder unhygienischen Lebensumständen in Verbindung gebracht wurden, sorgen die neuen Erkenntnisse der Bakteriologie für eine spektakuläre Verdichtung der Kausalität im Innern des einzelnen Körpers. Ursache der Infektionen und Erkrankungen sind winzige lebendige Organismen, 1878 von Sédillot »Mikroben« getauft, die sich von Individuum zu Individuum übertragen. In der Zeit um 1880, dem »Jahrzehnt der Erregerjagden«, wie Christoph Gradmann (2005) sie genannt hat, wird diese *Ätiologie*, diese medizinische Ursachenlehre, nach und nach für verschiedene epidemische Infektionskrankheiten geklärt: 1876 für den Milzbrand der Tiere, 1882 für die Tuberkulose (als erste menschliche Krankheit), 1883 für Lepra, 1884 für Cholera, Typhus und Diphtherie. In den Verkündungen der Ärzte und Chemiker, die den tiefen wissenschaftlichen Einschnitt ihrer Erkenntnisse immer wieder selbst betonen, dominiert eine Sprache der Enthüllung, der Freilegung einer lange verborgenen Wahrheit. Friedrich Loeffler schreibt 1887 in einem der ersten Lehrbücher der Bakteriologie, die neuen Untersuchungsmethoden hätten es ermöglicht, »den Schleier von dem geheimnisvollen Wesen der Contagien«, den bis dahin unsichtbar gebliebenen Ansteckungsstoffen, »hinwegzuziehen« (Loeffler 1887: 52); Georg Gaffky, Mitarbeiter Robert Kochs und in den 1880er Jahren einer der Entdecker des Typhus-Bakteriums, leitet seinen Bericht über die deutsche Cholera-Expedition nach Ägypten und Indien von 1883/84 mit den Worten ein, »die Erkenntniß des eigentlichen Wesens der Infektionskrankheiten« (Gaffky 1887: 2) sei jetzt möglich. Pasteur sagt 1878 in seiner Rede pointiert: »Alle Dinge sind verhüllt, obskur oder fragwürdig, solange der Grund dieser Phänomene unbekannt ist, aber alles klärt sich in dem Moment auf, in dem der Grund bekannt ist« (Pasteur 1878: o. S.). Dieses stolze Vokabular weist in erster Linie darauf, dass die bakteriologische Forschung ein bis dahin rätselhaftes Verhältnis zur Deckung bringt: den Zusammenhang zwischen den Auslösern und den Folgen von Infektionskrankheiten. Die Diphtherie, schreibt Loeffler 1884 mit einer schönen Formulierung, wird durch »einen Mikroorganismus repräsentirt« (Loeffler 1884: 421). In der frühen medizinischen Bakteriologie geht es also um die Herausarbeitung von Entsprechungen, von Kongruenzen – wie unmittelbar die Beziehung zwischen der Mikrobe und der von ihr repräsentierten Infektion aufgefasst wird, zeigt alleine der Sprachgebrauch von Koch, Pasteur oder Loeffler, die ihre Entdeckungen von Beginn an den »Milzbrand-Bazillus«, den »Tuberkel-Bazillus«, den »Diphtherie-Bazillus« nennen. Der Erreger *ist* die Krankheit (vgl. hierzu Schlich 2010: 165).²

Was dieser Triumph der Entschleierung ausblendet, ist zweifellos die Tatsache, dass die Bakteriologen die krankheitserzeugenden Organismen nicht einfach vorfinden, sondern in experimentellen Anordnungen erst mikroskopieren und filtern, dann außerhalb des Körpers in Reinkultur züchten und schließlich färben und fotografieren müssen, um das neue Erkenntnisobjekt *Bakterium* zu erhalten. Wissenschaftshistoriker haben daher bemerkt, dass die bakteriologischen Verfahren, die laborhafte Simulation von Natur in der Petrischale, an einen

»Kriterienkatalog von Modernität überhaupt« erinnern (Sarasin et al. 2007: 22). Gleichzeitig stiftet die Deckung von Mikrobe und Infektion, wie sie die frühen Bakteriologen behaupten, aber eine klassische Harmonie von Wesen und Erscheinung der Krankheiten, die den Erkenntnissen, die zur selben Zeit das philosophische und sprachanalytische Denken zu prägen beginnen, widerspricht. Friedrich Nietzsche beschäftigt sich in *Über Wahrheit und Lüge im außermoralischen Sinn* von 1873 bekanntlich mit den »willkürlichen Übertragungen« (Nietzsche 1966 [1873]: 312) zwischen den Begriffen und den von ihnen benannten Gegenständen und betont jene Arbitrarität im Verhältnis der Zeichen zum Bezeichneten, die Ferdinand de Saussure dann Anfang des 20. Jahrhunderts zu einer Grundlage seiner sprachwissenschaftlichen Vorlesungen machen wird. »Wir glauben etwas von den Dingen selbst zu wissen«, schreibt Nietzsche, »wenn wir von Bäumen, Farben, Schnee und Blumen reden, und besitzen doch nichts als Metaphern der Dinge, die den ursprünglichen Wesenheiten ganz und gar nicht entsprechen« (ebd.: 313). Die isolierten Bakterien werden im medizinischen Denken des späten 19. Jahrhunderts genau als solche ursprünglichen Wesenheiten aufgefasst; die Symptome des Milzbrandes, der Tuberkulose, der Cholera gehen auf notwendige Weise aus ihnen hervor. Voraussetzung dieser Entsprechung ist die zunächst umstrittene Gewissheit, dass die Mikroben eigenständige, unabänderliche Arten bilden. Denn nur wenn sich ausschließen lässt, dass die verschiedenen winzigen Gebilde unter dem Mikroskop ihre Form wechseln oder ineinander übergehen können, wird es möglich, ein spezifisches Bakterium als Ursache einer spezifischen Infektionskrankheit zu identifizieren. Ferdinand Cohns frühe Versuche, die neu entdeckten Lebewesen in diesem Sinne wie ein Linné der Bakteriologie zu klassifizieren, gelten noch um 1870 als Randposition; viel häufiger finden sich bis dahin vermeintliche Belege für die veränderbare, dynamische Gestalt der Mikroorganismen (vgl. Cohn 1872: 27; Gradmann 2005: 48, 70). Die ersten bakteriologischen Arbeiten Robert Kochs müssen daher den Nachweis der Krankheitsursache zunächst an den Nachweis der Spezifität der von ihm gefundenen Erreger knüpfen. In seinen Untersuchungen über die Ätiologie der Wundinfektionskrankheiten von 1878 betont dieser etwa, dass das »wichtigste Ergebnis« dieser Experimente »die Verschiedenheit der pathogenen Bakterien und ihre Unabänderlichkeit« sei (Koch 1912 [1878]: 101). »Einer jeden Krankheit entspricht«, so Koch, »eine besondere Bakterienform und diese bleibt, so vielfach auch die Krankheit von einem Tier auf das andere übertragen wird, immer dieselbe« (ebd.; vgl. hierzu auch Gaffky 1884: 399). Manche der Mikroben, wie der Cholera- oder der Tuberkulose-Erreger, haben eine in den mikroskopisch untersuchten Gewebe- und Blutproben leicht zu identifizierende Gestalt; manche sind für die frühen Bakteriologen kaum von anderen, harmlosen Keimen zu unterscheiden. Auffällig an den Klassifikationen des späten 19. Jahrhunderts ist jedoch, dass als Referenz der Bakterienformen immer wieder schriftliche Zeichen verwendet werden: Koch prägt für den Cholera-Erreger den Namen »Kommabazillus« und spricht von den »verschlungenen Schriftzügen«

der Tuberkulose-Mikroben (Koch 1912 [1882]: 525, 1912 [1884]: 20); Pasteur vergleicht die Stäbchen des Diphtherie-Bakteriums laut seinem Biografen Vallery-Radot mit einem »mehr oder weniger flachen *accent circonflexe*« (Vallery-Radot 1948 [1900]: 678 ; Herv. i. O.) und erkennt in den Erregern der Hühnercholera und des Rotlaufs die »Form einer 8« (ebd.: 508). Die Ausdruckskraft der neu entdeckten Substanz im Körper, die mit ihr verbundene Entschlüsselung von zuvor verborgenen biologischen Prozessen, wird durch den Bezug auf die sinnerzeugenden Codes der Schrift bekräftigt.

Konstanz und Differenzierung der Mikrobenarten sind die Bedingungen für die Verlässlichkeit der neuen Ätiologie. Und diese klare Definition der verschiedenen bakteriellen Spezies ermöglicht nun auch die klare Definition von Infektionskrankheiten, die lange Zeit nicht genau voneinander abgegrenzt werden konnten. Friedrich Loeffler leitet von seinen bakteriologischen Studien zur Diphtherie-Infektion eine schärfere Trennlinie zwischen den amorphen Krankheitskomplexen »Diphtherie« und »Scharlach« ab (Loeffler 1848: 438), und Robert Koch schreibt über seine Entdeckung des Tuberkulose-Erregers:

Damit ist auch die Möglichkeit gegeben, die Grenzen der unter Tuberkulose zu verstehenden Krankheit zu ziehen, was bisher nicht mit Sicherheit geschehen konnte. Es fehlte an einem bestimmten Kriterium für die Tuberkulose. [...] In Zukunft wird es nicht schwierig sein, zu entscheiden, was tuberkulös und was nicht tuberkulös ist. Nicht der eigentümliche Bau des Tuberkels, nicht seine Gefäßlosigkeit, nicht das Vorhandensein von Riesenzellen wird den Ausschlag geben, sondern der Nachweis der Tuberkelbazillen, sei es im Gewebe durch Farbenreaktion, sei es durch Kultur auf erstarrtem Blutserum. (Koch 1912 [1882]: 442)

Das Bakterium gewährt, mit einer Formulierung Christoph Gradmanns, die »unvergleichliche Vergegenständlichung der Krankheit« (Gradmann 2005: 15) und sorgt damit für eine radikale Essentialisierung der Infektionslehren. Cholera und Typhus, Tuberkulose und Diphtherie werden von winzigen Keimen hervorgerufen, die durch mikroskopische Analyse aufgespürt, im Reagenzglas gezüchtet und bestenfalls als Impfstoff oder Heilserum verabreicht werden können. Das Verhältnis von Ursache und Wirkung der Seuchen erfährt im letzten Viertel des 19. Jahrhunderts also eine Reduktion, die von den Medizinern umso euphorischer präsentiert wird, als der Grund für die Entstehung und Ausbreitung von Epidemien in den Jahrzehnten zuvor als heterogenes Bündel aus tellurischen, klimatischen, geografischen, hygienischen Faktoren sowie Aspekten der individuellen Disposition und Lebensführung erschien. All jene Kontexte eines Seuchenausbruchs, die vor den 1870er Jahren zu bedenken waren, schrumpfen jetzt zusammen auf die eine Frage, ob in den Gewebe-, Stuhl- oder Blutproben der Kranken und Leichen der spezifische Erreger der Infektion zu finden sei. Georg Gaffky macht

diese Reduktion in einer unscheinbaren Formulierung über die Sepsis-Mikrobe sichtbar, wenn er schreibt, dieser Erreger siedle sich zwar häufig »in faulenden Flüssigkeiten an«, würde aber »an sich« mit der harmlosen Fäulnismasse »nichts zu tun« haben (Gaffky 1884: 398). In diesem *an sich* verbirgt sich die ganze Zäsur der medizinischen Bakteriologie um 1880: Ansteckung vollzieht sich nicht mehr über Atmosphären, Umstände oder Dispositionen, sondern ist Effekt der konzentrierten, gefährlichen Essenz eines Keims.

Verbunden mit dieser Dekontextualisierung der Infektion ist eine mobilere, ortsunabhängige Praxis der epidemiologischen Arbeit. Die mikroskopischen Analysen und Tierexperimente der Bakteriologen sind überall möglich und gültig, am Schauplatz des Ausbruchs wie im eigenen Labor; das Augenmerk auf der Spezifik der Krankheit betrifft nun allein die Art der Mikrobe, nicht mehr die lokalen und regionalen Gegebenheiten. Der Reduktionismus des bakteriologischen Ansteckungsmodells führt zu einer kurzen, höchstens bis zur Ausbreitung der Spanischen Grippe am Ende des 1. Weltkriegs reichenden Phase der Epidemiegeschichte, die man als »Monokausalitätsseligkeit der Mediziner« bezeichnen könnte. Der gesunde Körper ist nach Robert Kochs oder Edwin Klebs' Anschauungen in den 1880er Jahren frei von Mikroben; Infektionskrankheiten werden, wie Christoph Gradmann schreibt, »als bakterielle Invasion« verstanden, »die sich – einmal in den Körper gelangt – dort ausbreite wie in einem Kulturmedium« (Gradmann 2005: 101). Dass auch ein unversehrter Organismus Mikroben enthalten könne, dass die Entdeckung von Erregern im Gewebe oder Blut nicht gleichbedeutend sei mit der Notwendigkeit einer Erkrankung, blenden die Bakteriologen der ersten Generation aus – auch wenn die Experimente zur Diphtherie durch die Pasteur-Schüler Émile Roux und Alexandre Yersin schon um 1890 zu dem Ergebnis gelangen, dass sich die Infektion nicht durch die Mikrobe selbst, sondern durch ein von ihr abgesondertes Gift vollzieht, und damit eine erste Gabelung der linearen Kausalität zwischen dem Vorhandensein des bakteriellen Erregers und dem Ausbruch der Krankheit herbeiführen. Georg Sticker wird seine Einleitung zu Pasteurs gesammelten Aufsätzen über die Hühnercholera im Jahr 1923 dann schon mit den kritischen Worten schließen: »Die Epidemiologie hat tiefere Gründe und verwickeltere Gesetze als der übersichtliche bakteriologische Schulversuch im Laboratorium« (Pasteur 1923 [1880]: 32). In den frühen Theorien und vor allem auch in der populistischen Rezeption der Bakteriologie dominiert hingegen eine monokausale Erklärung, die das Mysterium der Seuchenausbrüche für entziffert erklärt.

Anmerkungen

- 1 Dieser Text ist ein bearbeiteter Auszug aus dem Buch *Die Kette der Infektionen. Zur Erzählbarkeit von Epidemien seit dem 18. Jahrhundert* (Frankfurt a. M.: Fischer Verlag, 2023, S. 67–74) von Andreas Bernard.
- 2 Der Begriff *Bazillus* bezeichnet in der Bakteriologie des späten 19. Jahrhunderts laut Cohns Typologie eine stäbchenförmige Untergruppe der Bakterien.

Quellen

- Cohn, Ferdinand (1872): Untersuchungen ueber Bacterien. Breslau: J. U. Kern.
- Gaffky, Georg (1884): Zur Aetiologie des Abdominaltyphus. Mit einem Anhang: Eine Epidemie von Abdominaltyphus unter den Mannschaften des 3. Brandenburgischen Infanterie-Regiments No. 20 im Sommer 1882. In: Mittheilungen aus dem kaiserlichen Gesundheitsamte, Heft 2, S. 372–420.
- Gaffky, Georg (1887): Bericht über die Thätigkeit der zur Erforschung der Cholera im Jahre 1883 nach Egypten und Indien entsandten Kommission, unter Mitwirkung von Robert Koch. Berlin: Julius Springer.
- Klebs, Edwin (1878): Ueber die Umgestaltung der medicinischen Anschauungen in den letzten drei Jahrzehnten. Leipzig: F. C. W. Vogel.
- Koch, Robert (1912 [1878]): Untersuchungen über die Ätiologie der Wundinfektionskrankheiten. In: Ders. (Hrsg.): Gesammelte Werke. Erster Band. Leipzig: Georg Thieme, S. 61–108.
- Koch, Robert (1912 [1882]), Die Ätiologie der Tuberkulose. In: Ders. (Hrsg.): Gesammelte Werke. Erster Band. Leipzig: Georg Thieme, S. 428–445.
- Koch, Robert (1912 [1884]): Erste Konferenz zur Erörterung der Cholerafrage am 26. Juli 1884 in Berlin. In: Ders. (Hrsg.): Gesammelte Werke. Zweiter Band, erster Teil. Leipzig: Georg Thieme, S. 20–60.
- Loeffler, Friedrich (1884): Untersuchungen über die Bedeutung der Mikroorganismen für die Entstehung der Diphtherie beim Menschen, bei der Taube und beim Kalbe. In: Mittheilungen aus dem kaiserlichen Gesundheitsamte, Heft 2, S. 421–499.
- Loeffler, Friedrich (1887): Vorlesungen über die geschichtliche Entwicklung der Lehre von den Bacterien. Für Aerzte und Studierende. Leipzig: F. C. W. Vogel.
- Nietzsche, Friedrich (1966 [1873]): Über Wahrheit und Lüge im außermoralischen Sinn. In: Schlechta, Karl (Hrsg.): Nietzsche, Friedrich, Werke in drei Bänden. Band 3. München: Hanser, S. 309–322.
- Pasteur, Louis (1878): The Germ Theory and its Applications to Medicine and Surgery. In: Internet History Sourcebooks Projekt. Online: sourcebooks.fordham.edu/mod/1878pasteur-germ.asp [01.10.2024]
- Pasteur, Louis (1923 [1880]): Die Hühnercholera, ihr Erreger, ihr Schutzimpfstoff. Übersetzt und eingeleitet von Georg Sticker. Leipzig: Zentralantiquariat der DDR.

Referenzen

- Gradmann, Christoph (2005): Krankheit im Labor. Robert Koch und die medizinische Bakteriologie. Göttingen: Wallstein.
- Sarasin, Philipp/ Berger, Silvia/ Hänseler, Marianne/ Spörri, Myriam (2007): Bakteriologie und Moderne. Eine Einleitung. In: Dies. (Hrsg.): Bakteriologie und Moderne. Studien zur Biopolitik des Unsichtbaren. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 8–43.
- Schlich, Thomas (2010): Repräsentationen von Krankheitserregern. Wie Robert Koch Bakterien als Krankheitsursache dargestellt hat. In: Rheinberger, Hans-Jörg/ Hagner, Michael/ Wahrig-Schmidt, Bettina (Hrsg.): Räume des Wissens. Repräsentation, Codierung, Spur. Berlin: De Gruyter, S. 165–190.
- Vallery-Radot, René (1948 [1900]): Louis Pasteur. Sein Leben und Werk. Freudenstadt: Freudenstadt Schwarzwald-Verlag.

Unintentional Monument (The Matrix Code)

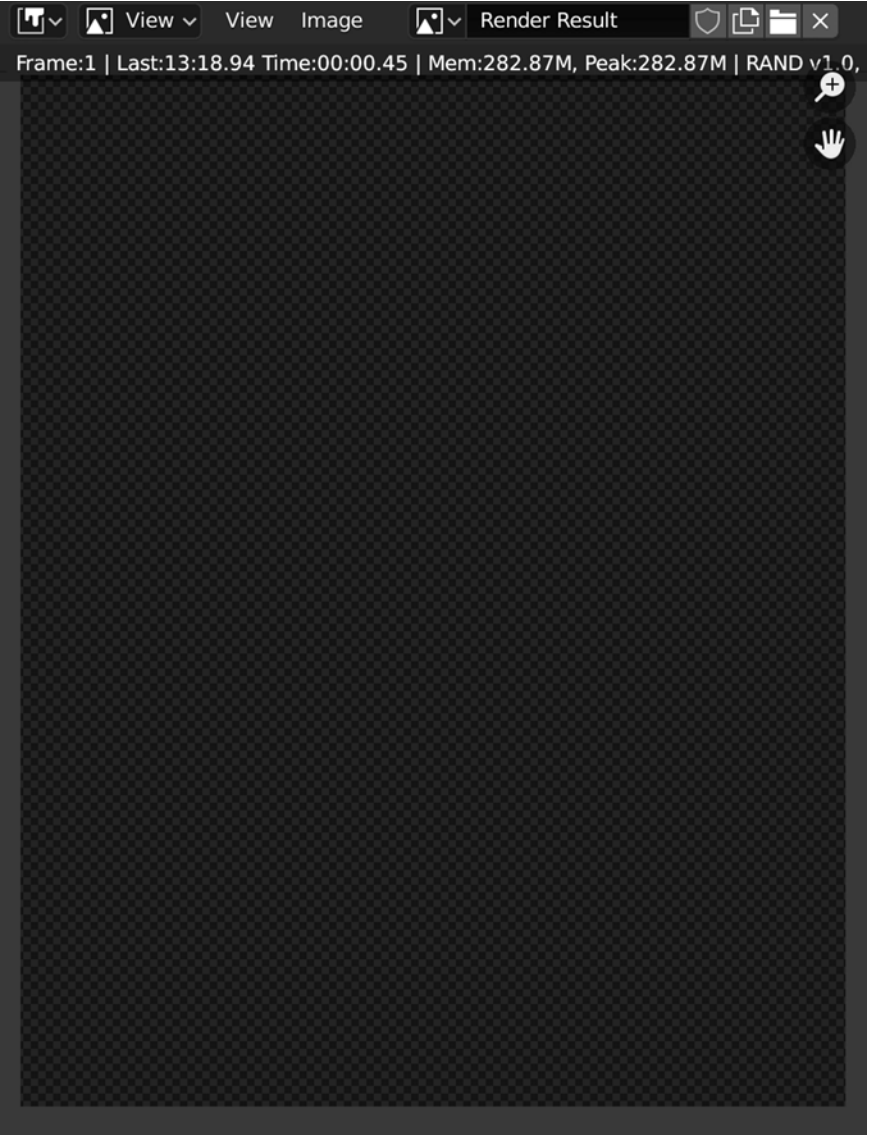
2023

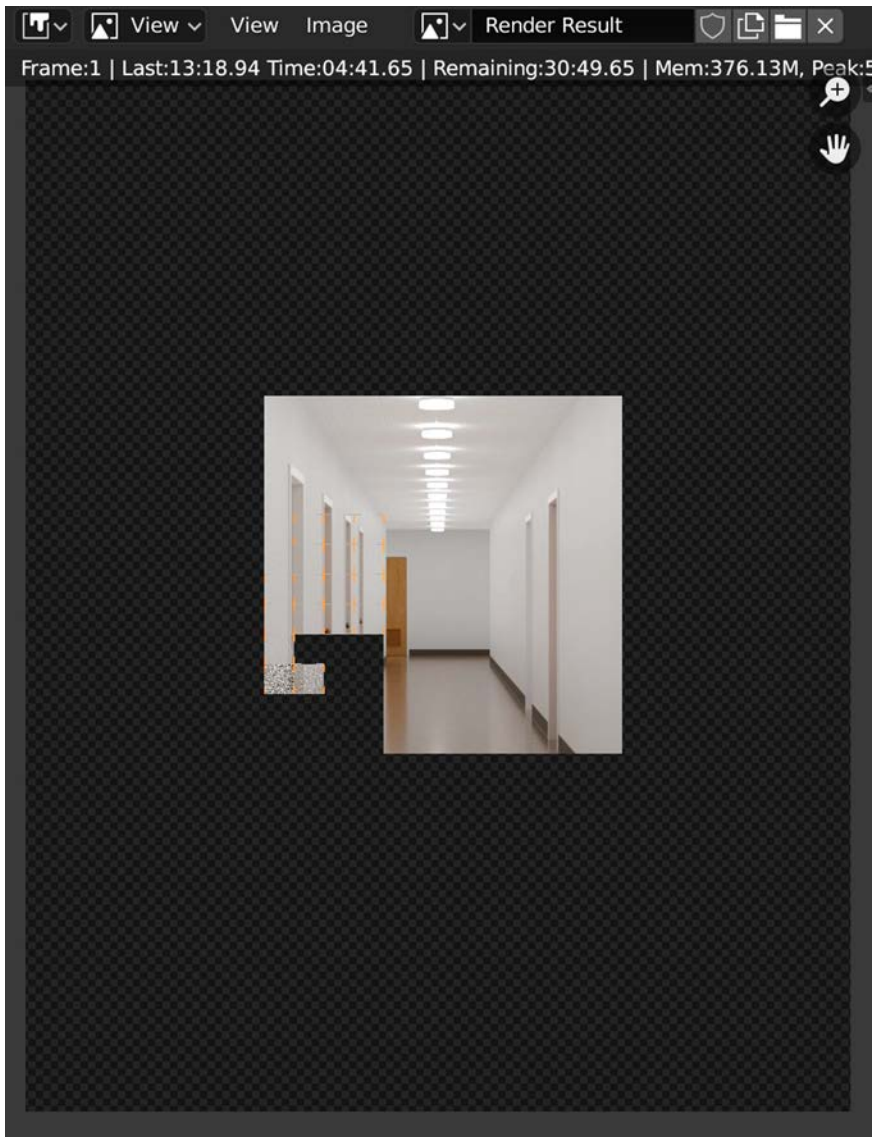
Karina Nimmerfall

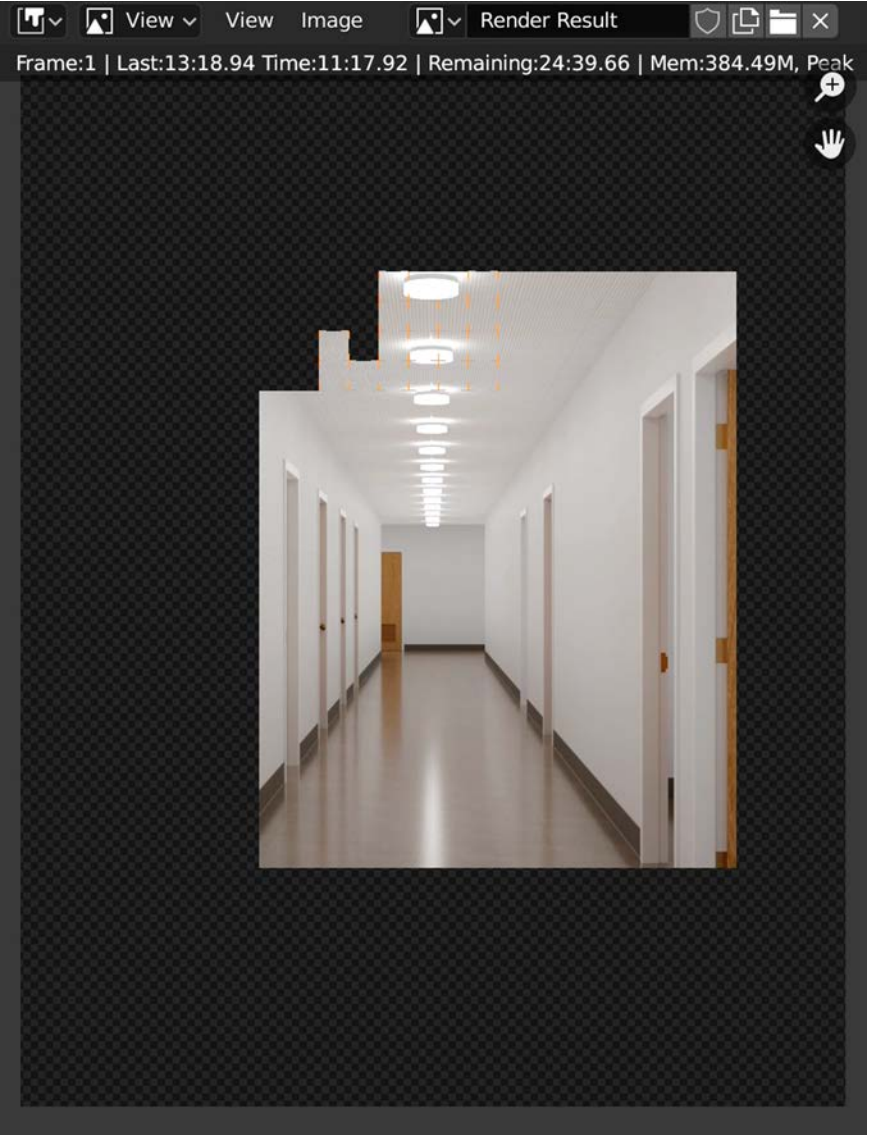
Der Beitrag ist ein Auszug aus der Arbeit *Unintentional Monument [The Matrix Code]*. Diese entfaltet sich aus der Geschichte der innovativen Forschungskultur der RAND Corporation (der 1948 gegründeten, umstrittenen Denkfabrik des Kalten Krieges), welche sich in dem weitgehend unbekanntem, inzwischen abgerissenen modernistischen Hauptquartier des Unternehmens in Santa Monica, Kalifornien, widerspiegelt. Das Projekt präsentiert eine Suche nach dem verschwundenen Gebäude innerhalb eines Gefüges aus Zeit, Geschichte, Ereignissen und Orten, welche die Grenzen zwischen dem Dokumentarischen und dem Spekulativen verschwimmen lässt. Indem es dem Einfluss des Thinktanks auf zeitgenössische Debatten über Technologie, Architektur und interdisziplinäre Forschungsumgebungen folgt, verwebt es computergenerierte Bilder mit narrativen, aus historischen und zeitgenössischen Quellen stammenden Forschungsnotizen und lädt dazu ein, die komplexen Verflechtungen von bildender Kunst, Wissenschaft, Politik und Wirtschaft innerhalb aktueller Wissensproduktion neu zu lesen.

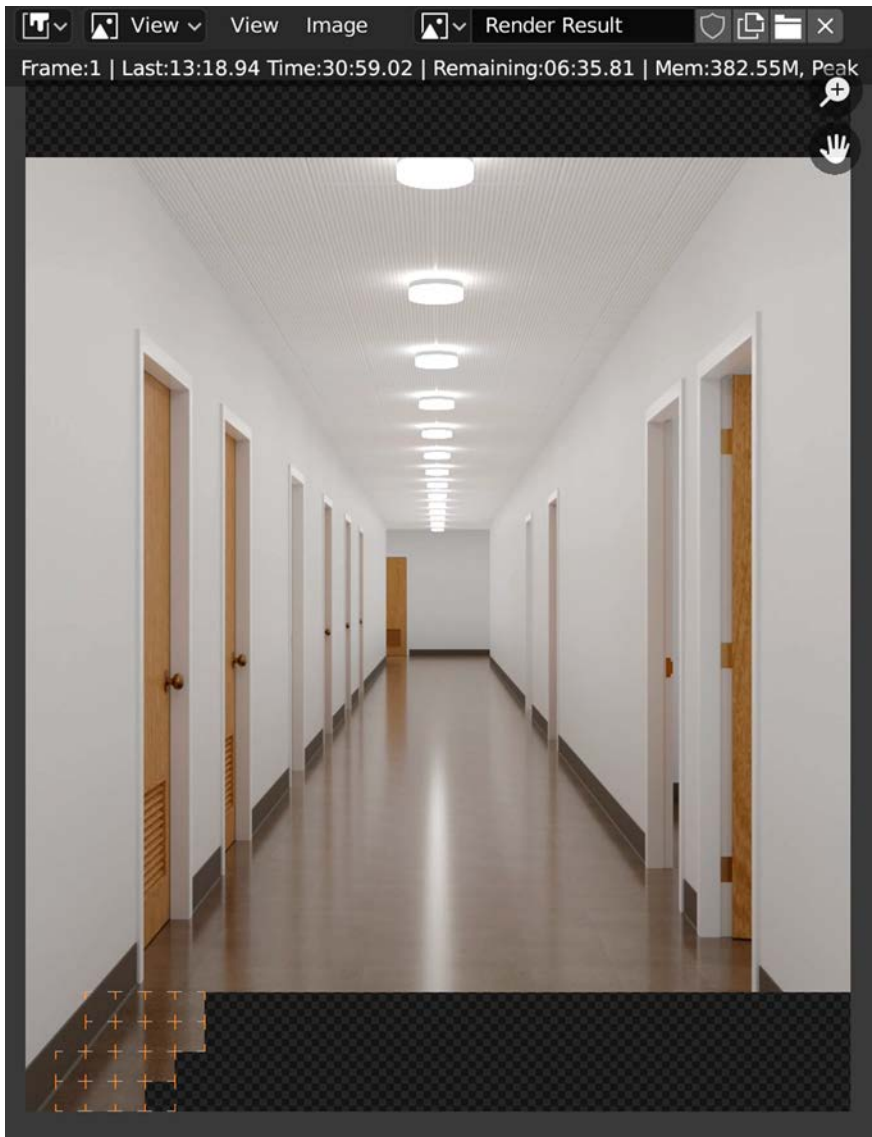
Abb. 1–5: Videostills aus: Karina Nimmerfall, *Unintentional Monument (The Matrix Code)*, 2020.

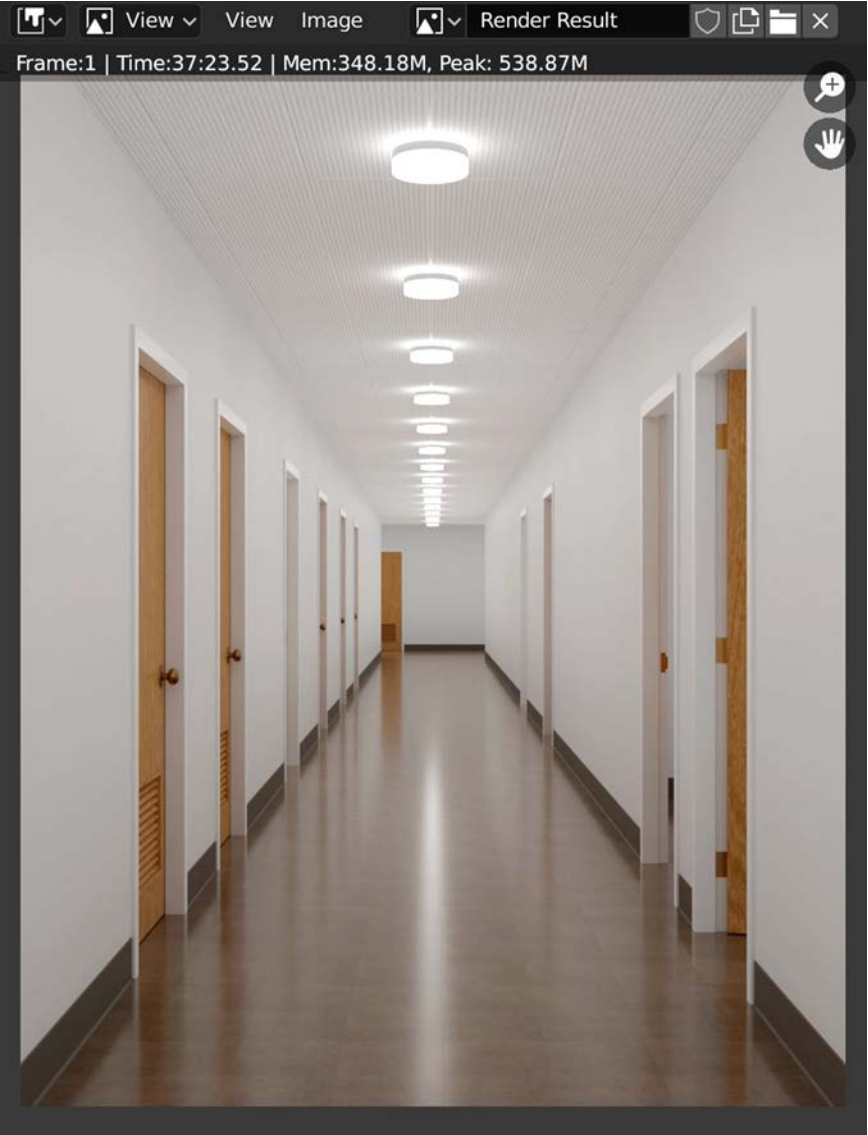
Abb. 6: Exzerpt aus: Karina Nimmerfall, *Unintentional Monument (The Matrix Code)*, Artist Book, Edition Camera Austria Graz, 2023.











E

RESEARCH | POSTSCRIPTUM
Network

KEY WORDS

1948
military-industrial complex
information age
technosphere
dispersion
interdisciplinary research
trading zones
think tank
systems theory
network theory
distributed network
network architecture
mat-buildings
behaviorism
organizational theory

LITERATURE CITED

McKenzie Wark, Tom McCarthy,
Nadia Tazi, Peter Galison,
Jeremy Gilbert-Rolle,
Jorge Luis Borges, Beatriz
Colomina & Mark Wigley, Fred
Turner, Bruno Latour, Pamela
M. Lee, Reinhold Martin,
Gilles Deleuze

FRAGMENTS OF NET-THEORY

Hello? Is anyone there? Calling night from day. It's June 2022. She turns her face to the plane's window. Outside, she can see the well-lit streets and freeways of the city, an urban geography of networks burrowing every which way without beginning or end—no tracking back to an ultimate origin, center, or peak. The capital city of suburbs, of a decentered outside, stretched around the earth's curvature. She thought of a labyrinth of labyrinths, of one sinuous, spreading labyrinth that would encompass the past and future and in some way involve the stars—where the notions of center and periphery have lost their stability and validity. The axis shifts, but one does not fall off the edge of the world. Troposphere, technosphere—what if a piece of space junk comes across the way? She is sure that the new networks helped generate new ways of thinking. Doesn't the idea of a network offer a notion that is neither social nor "real" space, but simply associations? She is just tracing a set of lines, a fractured network. Isn't the think tank, that all-over, ambient state—a sensibility—writ larger, at planetary scale? Not just a pattern or network, but also an aesthetic? Hence, isn't what remains to be studied the vast patterned network of networks left behind by this complex—an "open site" wherein scientific knowledge and aesthetic strategies constantly change places in an epistemological blur? She should add this to her notes.

88, 89
UNINTENTIONAL MONUMENT
[THE MATRIX CODE]
Network — E

Games, was können wir aus euren Erzählungen lernen?

Über die Rolle von Erzählungen beim Lernen mit digitalen Spielen

Marco Rüth

Digitale Spiele (*Games*) sind ein beliebtes Freizeitmedium und eine reichhaltige Quelle verschiedener Erzählungen. Aus psychologischer Sicht können Erzählungen in Games eine Vielzahl an Funktionen übernehmen, zur Unterhaltung beitragen sowie Lerngelegenheiten und Reflexionsmöglichkeiten bieten. Dabei stellt sich die Frage, welche Erzählungen in Games enthalten sind und welche Wirkungen diese in Lernkontexten haben können. In diesem Beitrag liegt der Fokus auf der Rolle von Erzählungen in Games im Kontext des Schulunterrichts: Der Beitrag ordnet zunächst Erzählungen begrifflich ein und bietet einen Überblick zu empirischen Befunden zur Rolle von Erzählungen in digitalen Spielen. Anschließend werden Effekte von Erzählungen in Games anhand von empirischen Studien unterschiedlicher Fachrichtungen vertiefend dargestellt. Es zeigt sich, dass unter anderem die Relevanz und Tiefe von Erzählungen in Games für deren Effektivität relevant sein können. Außerdem können narrative Games die Strukturierung des Schulunterrichts unterstützen sowie die Medienkritikfähigkeit der Schüler*innen fördern. Diese Potenziale werden am Beispiel von Games mit historischen Bezügen verdeutlicht, deren Nutzung in Form einer kritischen Auseinandersetzung mit Erzählungen von vergangenen Ereignissen zur Erinnerungskultur beitragen kann. Insgesamt können Erzählungen in Games verschiedene Rollen einnehmen und auf unterschiedlichen Weisen im Schulunterricht adressiert werden, wobei weitere Forschung notwendig ist, um die genauen psychologischen Wirkmechanismen hinter Lerneffekten von Erzählungen in Games besser zu verstehen.

Digitale Spiele (*Games*) können weit gefasst verstanden werden als interaktive, »digitale Erlebnisse, bei denen Spielende bewusst Regeln befolgen, um Ziele zu erreichen, und bei denen sie eine Rückmeldung über ihren Fortschritt in Form von verschiedenen Spielergebnissen

erhalten« (Rüth 2022: 2).¹ Zudem sind Games als »Medium zur Vermittlung von Inhalten, Fähigkeiten sowie Werte- und Normenvorstellungen und somit als Kulturtechnik zu begreifen« (BMDV 2021: 23). In der ersten Beschreibung von Games liegt der Fokus eher auf Spielelementen – Regeln, Zielen, Rückmeldungen, Ergebnissen. In der zweiten Beschreibung nimmt eher die Vermittlung eine zentrale Rolle ein. Über die Vermittlung hinaus wird seit langem ein Spannungsfeld zwischen Interaktivität und Erzählungen in Games diskutiert (vgl. Dickey 2020; Koenitz 2024; Smed et al. 2021). Die Bedeutung und Wirkung von Games hängt somit auch damit zusammen, welchen Grad an Interaktivität ihre Spielelemente ermöglichen, welche Erzählungen sie beinhalten und wie sie genutzt bzw. in verschiedene Kontexte integriert werden (vgl. Rüth 2022). So können Games als beliebtes Freizeitmedium auch auf unterschiedlichen Weisen in den Schulunterricht integriert werden und dort Lerngelegenheiten sowie Reflexionsmöglichkeiten bieten (Rüth/Kaspar 2024). Im Schulunterricht können sie beispielsweise eingesetzt werden, um Inhalte zu vermitteln (Lernen *mit* Games), thematisiert werden, um Erzählungen in Games zu diskutieren (Lernen *über* Games) und kreiert werden, um selbst Inhalte zu vermitteln (Lernen *durch* die (Um-)Gestaltung von Games) (vgl. Rüth 2022). Je nach Zielsetzung können der organisatorische und technologische Aufwand variieren, wobei einige Games auf verschiedenen Plattformen wie PCs, Konsolen und mobilen Endgeräten genutzt werden können (siehe z. B. Rüth/ Kaspar 2024). Somit kann sich auch im Schulunterricht auf verschiedenen Wegen mit Erzählungen in Games auseinandergesetzt werden. Im Folgenden wird zunächst die Rolle von Erzählungen beim Lernen mit digitalen Spielen erörtert, woraufhin insbesondere auf den Schulunterricht als Lernkontext eingegangen wird.

Erzählungen und Games

Erzählungen in Games können Geschichten bilden

Der Begriff Erzählung kann »den Akt des Erzählens und/oder die dabei gebildete ›Geschichte« (Herv. i. O.) meinen« (Straub 2020: 252).² Zur Verdeutlichung kommunikationspsychologischer Prozesse wie der Informationsvermittlung und -verarbeitung soll hier unterschieden werden zwischen *Informationen*, die eher in Games enthalten sind und durch diese vermittelt bzw. erzählt werden (Erzählungen), und *Informationen*, die eher auf Seiten der Spielenden rezipiert bzw. konstruiert werden (*Geschichten*). Games können also als Erzählende betrachtet werden, die multimediale Inhalte vermitteln, welche auf die Spielenden wirken können (vgl. Arens, 2022). Erzählungen werden durch Games primär via audiovisueller Inhalte vermittelt, die Spielende aufgrund individueller Eigenschaften (z. B. Wissen zu Themen oder sprachlichen Zeichen, Motivation zu lernen oder zu spielen etc.) – auch in der Informationsverarbeitung (z. B. Konfiguration der Sinneskanäle, Bewertung von Sinneseindrücken etc.) – unterschiedlich rezipieren (siehe Abb. 1). Auch wenn Geschichten bzw. Effekte von Erzäh-

lungen auf Seiten der Rezipierenden unterschiedlich ausfallen k nnen, k nnen Erzhlungen in Games mehrere Rollen einnehmen bzw. Funktionen  bernehmen (vgl. Straub 2020), u. a.:

- die Steuerung und Strukturierung der Rezeption von Inhalten,
- die Schaffung von Sinn und Bedeutung (sowie einer sozialen Realitt),
- die F rderung der Einschtzung und Beurteilung von Ereignissen (erzhlerische/narrative Kompetenz),
- die Schaffung von (gemeinsamen) Erinnerungen und einer Erinnerungskultur (sowie der Sensibilitt f r Zeit bzw. Zeitgeschehen) und
- diverse kommunikative Funktionen bzw. Wirkungen (informieren,  berzeugen etc.).



Abb. 1

Erzhlt werden kann u. a. durch die in Games implementierte Handlung, den damit determinierten Rahmen in Bezug auf Handlung, Spielwelt, Charaktere etc., die Handlung, die im Vorspann oder im Rahmen von Werbung passiert, sowie durch Informationen  ber Games, z. B. Ger chte zu deren Entstehung (Breiner 2019). So kann beispielsweise die im Game implementierte Handlung durch erzhlerische/narrative Spielelemente wie Dialoge, Aufgaben, Rtsel oder Tageb cher vorangebracht werden (vgl. Ralph/Monu 2015). Angesichts dieser potenziellen Funktionen von Erzhlungen erscheint deren Nutzung in Games zunchst naheliegend. Dennoch k nnen verschiedene Ansichten vertreten werden, u. a., dass Erzhlungen ein *optionales* Element (Aarseth 2012), *grundlegendes* Element (Schell 2008) oder auch *wichtiges* Element (Carlquist 2003) in Games darstellen. Aarseth (2012) unterscheidet zwischen einem narrativen und einem ludischen Endpol in Bezug auf die vier Aspekte Spielwelt, Objekte, Agierende und Ereignisse. So sind z. B. Erzhlspiele (*adventure games*) im Allgemeinen meist strker narrativ und weniger ludisch; dagegen sind Musik- oder Sportspiele eher ludisch und weniger narrativ (vgl. Breiner/Kolibius 2019).³ Konkreter w rde nach Aarseth (2012) in Bezug auf den Aspekt *Ereignisse* in sehr narrativen Games (z. B. *Half-Life* oder *Fahrenheit*) die vollstndige Handlung skizziert, whrend in sehr ludischen Games (z. B. *Die*

Sims oder Schach) keine oder kaum Ereignisse vorkommen, die auf Seiten der Rezipierenden eine bestimmte Geschichte bilden.⁴ Schell (2008) führt ebenfalls Schach als Beispiel an, deutet jedoch auf eine dahinterstehende Erzählung über zwei sich bekämpfende Königreiche – eine Erzählung, die auch im Vorspann des Strategiespiels *Age of Empires II* dargestellt wird. Darüber hinaus merkt Schell an, dass auch *Geschichten* erlebt werden können, ohne dass diese in Games explizit erzählt werden (ebd.). Diese Anmerkung passt zur eingangs erwähnten Unterscheidung zwischen Erzählungen in Games und Geschichten auf Seiten der Rezipierenden und lässt sich auf allgemeine psychologische Mechanismen zurückführen. So kommen in der Informationsverarbeitung u. a. Heuristiken und kognitive Verzerrungen zum Einsatz, anhand derer Menschen beispielsweise Informationen reduzieren oder hinzufügen, um Objekten wie Ereignissen eine Bedeutung zuzuschreiben (Lieder/Griffiths 2020).⁵ Carlquist (2003) zeigt schließlich u. a. Parallelen zwischen Games und Filmen auf, indem er beispielhaft darlegt, inwiefern das narrative Schema von Held*innenreisen auch in Games enthalten ist (für einen Überblick, siehe z. B. Breiner 2019). Darüber hinaus stellt Carlquist (2003) dar, wie verschiedene Erzählstrukturen in Games zum Einsatz kommen und konkludiert, dass Games als narratives Medium gesehen werden können.

Während also Erzählungen in Games konzeptuell unterschiedlich verortet werden können, können Games durch Erzählungen eine Rolle in der Vermittlung von Werte- und Normenvorstellungen einnehmen. Dies soll anhand einer Studie von Klimenko et al. (2023) veranschaulicht werden, in der 1714 Handlungen aus 82 narrativen Games moralisch bewertet wurden. Dazu wurden, basierend auf Spielaufzeichnungen von beliebten Spielereihen (z. B. *Assassin's Creed*, *Call of Duty*, *Metal Gear*), Handlungen in Zwischensequenzen und Dialogsequenzen analysiert, auf die Spielende keinen Einfluss haben. Insgesamt wurden 71 % der in den Games dargestellten Handlungen als moralisch vertretbar bewertet.⁶ In Bezug auf Handlungen, die eher für individualistische Kulturen relevant sind (z. B. Fürsorge und Fairness), wurde etwa jede zweite Handlung (48 %) als moralisch vertretbar eingeordnet. Dagegen wurden mehr Handlungen als moralisch vertretbar eingestuft, wenn es um eher für kollektivistische Kulturen relevante Themen (z. B. Loyalität und Respekt, 79 %) oder global relevante Themen (z. B. Mut und Eigentum, 69 %) ging. Zwar beruht diese Analyse auf Spielabschnitten bzw. Erzählungen, auf die Spielende keinen Einfluss haben, und berücksichtigt hauptsächlich Erzählungen und Perspektiven aus beliebten Games. Jedoch verdeutlichen diese Ergebnisse, dass Erzählungen in Games diverse Werte- und Normenvorstellungen enthalten können und dass diese Vorstellungen durch beliebte Games vielen Menschen vermittelt werden können. Nach diesen Überlegungen zu Funktionen, Rollen und Inhalten von Erzählungen in Games stellt sich die Frage, welche Effekte Erzählungen auf die Spielenden haben können. Eher erwünscht sind dabei psychologische Effekte von Erzählungen in Games wie die Förderung von Immersion, intrinsischer Motivation, Emotionen und Verbundenheit mit den Spielinhalten;

eher unerw nscht ist dagegen, wenn Erz hlungen in Games die Spielenden von Lerninhalten ablenken sowie deren kognitive Belastung erh hen (vgl. Barz et al. 2023; Dickey 2020). Dabei weisen Theorien wie die narrative transportation theory oder die theory of narrative engagement darauf hin, dass u. a. emotionale Reaktionen sowie Einstellungs- oder Verhaltens nderungen je nach Grad der Auseinandersetzung mit Erz hlungen unterschiedlich ausfallen k nnen (vgl. Green, 2021). Zudem k nnen konzeptuelle Konflikte zwischen Erz hlungen in Games und Handlungen der Spielenden entstehen (*ludonarrative Dissonanz*) (vgl. Grabarczyk/Walther 2022). Zum Beispiel k nnen durch w rtliche Erz hlung in der Vergangenheitsform oder durch visuelle Hinweise in Games Geschichten auf Seiten der Spielenden zwar angebahnt werden – jedoch k nnen Spielende diese Erz hlungen im Rahmen ihrer Handlungsm glichkeiten ignorieren bzw. abwandeln und somit eigene Geschichten bilden. Im Folgenden soll daher noch genauer beleuchtet werden, inwiefern den Spielenden durch Games Inhalte sowie Werte- und Normenvorstellungen vermittelt werden und welche Lerneffekte Erz hlungen in Games auf Spielende haben k nnen.

Lerneffekte von Erz hlungen in Games

Narrative Spielelemente und damit verbundene Effekte von Erz hlungen werden in mehreren Rahmenmodellen zum spielbasierten Lernen ber cksichtigt (z. B. Amory 2007; Arnab et al. 2015; Plass et al. 2020; Ralph/Monu 2015). Dickey (2020) bezieht z. B. eigene Studienergebnisse zum Lernen mit narrativen Games auf vier Ebenen des Rahmenmodells f r spielbasiertes Lernen von Plass et al. (2020): Demnach k nnen durch Erz hlungen in Games Lernprozesse strukturiert und gef rdert werden (kognitive Ebene), die Lernmotivation gesteigert werden (motivationale Ebene), Emotionen hervorgerufen werden (affektive Ebene) und soziale Interaktionen in sozialen Umgebungen gerahmt werden (soziokulturelle Ebene). Auch lassen sich Erz hlungen in verschiedenen Instruktionsmodellen und didaktischen Methoden verorten (z. B. Becker 2017). Somit stellen Erz hlungen ein optionales, aber bedeutsames und potenziell lernf rderliches Element in Games dar. Laut der *narrative hypothesis* sind Games mit einer starken Erz hlung lernwirksamer als Games mit einer schwachen oder keiner Erz hlung (Adams et al. 2012). Ob und inwiefern narrative Games auch tats chlich lernwirksamer als Games ohne Erz hlungen sind, kann anhand von mehreren Meta-Analysen zu (quasi-)experimentellen Studien eingeordnet werden.

In einer Meta-Analyse wurde beispielsweise untersucht, ob und inwiefern aufgrund von Erz hlungen die Lerneffekte von Games variieren, die prim r zum Lernen konzipiert wurden (*serious games*) (Wouters et al. 2013). Unter Erz hlung wurde dabei ein Handlungsstrang im Game verstanden, der die Spielenden dabei unterst tzen kann, das Lernmaterial zu organisieren. Im Hinblick auf Lernen wurde zwischen Wissenserwerb (z. B. Faktenwissen) und kognitiven F higkeiten (z. B. Probleml sung) unterschieden. Den Ergebnissen zufolge waren

im Vergleich zu üblichen Lehransätzen Games ohne Erzählung lernwirksamer (Cohens $d = 0,46$, basierend auf 15 Effekten) als Games mit Erzählung ($d = 0,25$, 62 Effekte), jedoch ist dieser Unterschied nicht statistisch signifikant ($p = 0,09$). Diese Ergebnisse basieren größtenteils auf Studien mit Teilnehmenden im Schulalter oder Studium.⁷ Ob Erzählungen Lerneffekte von Games auf Schüler*innen (6 bis 18 Jahre) mitbestimmen, wurde in einer anderen Meta-Analyse untersucht (Barz et al. 2023). Im Vergleich zu üblichen Lehransätzen waren sowohl Games mit Erzählungen (Hedges $g = 0,60$, 18 Effekte) als auch Games ohne Erzählungen ($g = 0,48$, 17 Effekte) effektiver, ohne signifikanten Unterschied zwischen den beiden Arten von Games. Der Lernerfolg wurde dabei mittels kognitiver (z. B. konzeptuelles Wissen), metakognitiver (z. B. Lernstrategien kennen und anwenden) und affektiv-motivationaler (z. B. Einstellungen) Indikatoren erhoben. Während die genaue Kategorisierung der Games in Bezug auf Erzählungen bei Barz et al. (2023) unklar bleibt, werden ein Handlungsstrang sowie Dialoge als Kennzeichen von Erzählungen genannt.

In einer weiteren Meta-Analyse wurden Lerneffekte von Games mit mehr oder weniger *relevanten Erzählungen* auf Personen im Schulalter bis zum Bachelorstudium (6 bis 25 Jahre) untersucht (Clark et al. 2016). Relevant bedeutet hier, dass die Erzählung bedeutsam für die im Game enthaltenen Lernmechanismen war. So ist z. B. eine Erzählung über die Analyse von wissenschaftlichen Daten bedeutsam in einem Game, in dem mathematische oder statistische Fähigkeiten zum Einsatz kommen. Dabei wurde untersucht, welche Effekte Games mit und ohne relevante Erzählung im Vergleich zu nicht-spielerischen Ansätzen auf kognitive (z. B. Wissen und Kreativität), intrapersonale (z. B. Gewissenhaftigkeit) und interpersonale (z. B. Zusammenarbeit) Variablen haben. Es zeigte sich, dass im Vergleich zu nicht-spielerischen Ansätzen Games mit einer relevanten Erzählung weniger lernwirksam waren ($g = 0,17$, 88 Effekte) als Games ohne eine relevante Erzählung ($g = 0,63$, 75 Effekte). Games ohne eine Erzählung hatten im Vergleich zu nicht-spielerischen Ansätzen einen mittleren Lerneffekt ($g = 0,44$, 46 Effekte).⁸ Die Wirkung der *Tiefe* von Erzählungen wurde in derselben Meta-Analyse ebenfalls untersucht (Clark et al. 2016). Eine hohe Tiefe bedeutet in diesem Zusammenhang eine reichhaltige, sich über den Spielverlauf entwickelnde Erzählung. Dagegen meint eine geringe Tiefe, dass die Spielhandlung lediglich in einen Kontext eingebettet wurde. Im Vergleich zu nicht-spielerischen Ansätzen waren Games mit Erzählungen ohne Tiefe oder von geringer Tiefe lernwirksamer ($g = 0,44$, 46 Effekte bzw. $g = 0,47$, 98 Effekte) als Games mit Erzählungen von mittlerer Tiefe ($g = -0,03$, 44 Effekte). Der Lerneffekt von Games mit Erzählungen ohne Tiefe fällt im Vergleich zu nicht-spielerischen Ansätzen deskriptiv höher aus als der Effekt von Erzählungen von hoher Tiefe ($g = 0,36$, 21 Effekte), letzterer ist jedoch nur in fünf Studien untersucht worden.⁹

Insgesamt deuten diese quantitativen Ergebnisse an, dass – im Vergleich zu üblichen bzw. nicht-spielerischen Lehransätzen – Games mit Erzählungen nicht unbedingt lernwirksamer

sind als Games ohne Erzählungen. Individuelle Effekte können neben der Relevanz und Tiefe von Erzählungen u. a. von Spielelementen sowie den anvisierten Lernzielen abhängen. Außerdem ist es möglich, dass Erzählungen vom Lernziel bzw. damit verbundenen Lerninhalten ablenken. Diesbezüglich können *endogene Erzählungen*, die mit den Spielzielen bzw. Lernzielen einhergehen, eher als lernwirksam und motivierend gesehen werden als *exogene Erzählungen*, die zusätzlich zum eigentlichen Spielziel bzw. -inhalt dargeboten werden (vgl. Dickey 2020). Auch erscheint es wenig lernförderlich, Games in Lernkontexten lediglich als dekoratives Beiwerk (*decorative media trap*) oder ansprechende Verpackung (*chocolate-covered broccoli*) zu nutzen, also z. B. Inhalte von Arbeitsblättern in Form eines Games anzubieten (z. B. Becker 2017; Sanchez et al. 2019). Diese übergeordneten Befunde und Aspekte in Bezug auf Erzählungen in Games ebnen den Weg zu der Frage, welche Rollen Erzählungen in Games im Schulunterricht einnehmen können.

Erzählungen und Geschichten durch Games im Schulunterricht

Die Integration von Games in den Schulunterricht ist mit einigen konzeptuellen, personellen sowie technischen Aspekten verbunden, die auch die Effektivität (also Ausmaß und Qualität der Zielerreichung) sowie Effizienz (das Kosten-Nutzen-Verhältnis) dieses Vorhabens mitbestimmen (vgl. RÜth 2017; RÜth/Kaspar 2024). Auch in Bezug auf Erzählungen können mehrere Aspekte einen Einfluss auf die Effektivität und Effizienz von Games im Unterricht haben. Erstens stellt aus Sicht der Spielenden das Lernen durch Erzählungen in Games eine von vier zentralen Lerngelegenheiten dar – neben dem Lernen durch Spielmechaniken, durch andere Spielende und durch weitere Beschäftigung mit dem Spielthema (Turkay/ Adinolf 2012). Jedoch kann es Erzählungen in Games auch an Detailtiefe und fachlicher Korrektheit fehlen (RÜth/ Kaspar 2021). Dies kann im Sinne didaktischer Reduktion zwar beabsichtigt sein, um Inhalte zugänglicher und verständlicher zu machen (vgl. Gee 2005); dennoch scheinen solche Games eher zur Förderung von Medienkritikfähigkeit als zur inhaltlichen Vermittlung geeignet zu sein (vgl. RÜth 2022).

Zweitens können Erzählungen und Geschichten als integraler Bestandteil von Lehre und Lehrplänen gesehen werden (vgl. Gudmundsdottir 1991). Aus Sicht der Lernenden können vor allem neue Lerninhalte zunächst ohne Struktur und Bezug zueinander erscheinen. Indem solche Inhalte über Erzählungen strukturiert und aufeinander bezogen vermittelt werden, können sie durch die Lernenden in Form von Geschichten leichter gelernt und erinnert werden.¹⁰ Drittens kann ein kritischer Blick auf Erzählungen in Games – neben Spielmechaniken, Ressourcen, Spielenden und Repräsentationen – als ein wesentlicher Schritt bei der Planung von spielbasierter Lehre gesehen werden (Pötzsch et al. 2023). Denn Erzählungen in Games wie z. B. *Call of Duty* oder *Assassin's Creed* können konventionelle, teils verzerrte Perspektiven auf Held*innentum oder auch Gewalt beinhalten (vgl. Connell/ Comerford 2023; Scarassati

Bello 2023). Einen anderen narrativen Zugang bieten Games wie *This War of Mine* oder *Valiant Hearts: The Great War*, in denen der Fokus weniger auf Held*innentum als auf der Zivilbevölkerung liegt, wobei jedoch auch stereotype Darstellungen zum Einsatz kommen (Pötzsch et al. 2023; Rütth/Kaspar 2021). Dagegen enthalten populäre Games wie *Minecraft* und *Roblox* zwar kaum narrative Elemente, ermöglichen aber die Erschaffung von (narrativen) Welten und können so Kreativität und Zusammenarbeit fördern (z. B. Han et al. 2023; Slattery et al. 2023).¹¹

Nicht zuletzt nehmen einige Games aufgrund ihrer Beliebtheit bereits im (Vor-)Schulalter eine Vermittlungsrolle ein. Wie zuvor dargestellt, kann im Unterricht festgestellt bzw. diskutiert werden, ob eine bedeutsame Vermittlung – z. B. statistisch signifikante und große Lerneffekte oder durch Beobachtung festgestellte Lerneffekte im Sinne der Lernziele – stattgefunden hat und inwiefern die aus Games bekannten Erzählungen als moralisch, faktisch oder fachlich korrekt angesehen werden können.

Erzählungen in Games können somit lernförderliche Potenziale für den Schulunterricht bieten. Um diese Potenziale konkreter zu erörtern, werden nachfolgend Studien betrachtet, in denen die Rolle von narrativen Games für den Schulunterricht untersucht wurde.

Lernwirksame Nutzung von Games im Schulunterricht

Die Lernwirksamkeit von Erzählungen in Games soll im Folgenden anhand von empirischen Studien erörtert werden, für die in den genannten Meta-Analysen besonders hohe bzw. niedrige Effektgrößen berichtet wurden.

So zeigte sich in der Meta-Analyse von Wouters et al. (2013) der größte Lerneffekt in einer quasi-experimentellen Studie, in der Grundschulkindern zur Förderung von Sprachkompetenzen im Englischunterricht ein Online-Rollenspiel spielten, das in ein Lernmanagementsystem integriert war (Suh et al. 2010). Das Game wurde zusammen in Gruppen gespielt und enthielt Bücher mit Kindergeschichten auf Englisch (*storybooks*), sowie u. a. verschiedene Level mit Charakteren, Gegenständen und Belohnungen. Im Vergleich zum üblichen Präsenzunterricht hatte das Spielen große Effekte auf die Sprachkompetenzen Hören ($d = 2,22$), Schreiben ($d = 1,71$) und Lesen ($d = 1,2$); der Effekt auf das Sprechen fiel dagegen klein aus ($d = 0,22$).

In der Meta-Analyse von Barz et al. (2023) ergab sich der größte Lerneffekt in einer quasi-experimentellen Studie, in der das Lernspiel *DragonBox Algebra 12+* als mobile App im Mathematikunterricht einer achten Klasse eingesetzt wurde (Siew et al. 2016). Das Game enthält verschiedene Level, in denen mathematische Operationen zum Lösen von Gleichungen spielerisch dargestellt werden. Mit Blick auf Erzählung wird dabei z. B. die unbekannte Variable (hier als x bezeichnet) visuell als ein Charakter in einer Box dargestellt, der durch das Lösen der Gleichung befreit werden kann. Durch das Game erweiterten die Schulkinder ($n = 30$) ihre mathematischen Fähigkeiten deutlich mehr ($g = 2,03$) als die Schulkinder in der

Kontrollgruppe ($n = 30$), die mit üblichen Methoden wie Imitation und Wiederholung lernten. Die Meta-Analyse von Barz et al. (2023) beinhaltet auch Studien mit kleineren Effekten: So wurde in der quasi-experimentellen Studie von Sadler et al. (2015) der Lerneffekt des digitalen Lernspiels *Mission Biotech* im Biologieunterricht von 20 Klassen ($n = 1058$) und mit den Effekten eines Kontrollcurriculums in 16 Klassen ($n = 830$) verglichen. In dem Game sollte die Ausbreitung einer neuen Epidemie eingedämmt werden. In der Kontrollgruppe wurde dagegen eine Person mit dem Fachgebiet Virologie begleitet, die das Auftreten einer neuen Krankheit untersucht. Basierend auf Wissenstests war der Lerneffekt in beiden Gruppen ähnlich ($g = 0,06$), was daran liegen kann, dass die Inhalte in beiden Fällen anhand von Erzählungen vermittelt wurden.

Während diese quantitativen Ergebnisse einen Überblick zu den Effekten narrativer Games im Schulunterricht bei verschiedenen Themenbereichen liefern, wird im Folgenden anhand von qualitativen Erkenntnissen und am Beispiel von Games mit historischen Bezügen die Rolle von Erzählungen vertieft.

Games mit historischen Bezügen im Schulunterricht

Games sind Kulturgut und nehmen aufgrund historischer Bezüge eine immer stärkere Rolle im Rahmen von Erinnerungskultur ein (z. B. Görgen/ Pfister 2022; Nolden 2019; Pfister/Zimmermann 2020; Stiftung Digitale Spielekultur 2022, 2024). Im Zeitraum von 2020 bis 2024 wurden z. B. die Games mit historischen Bezügen *Through the Darkest of Times*, *Beholder 3* und das kostenlos verfügbare *Friedrich Ebert – Der Weg zur Demokratie* mit dem Deutschen Computerspielpreis ausgezeichnet (Kategorie *Bestes Serious Game*). Bekannte kommerzielle Spielereihen wie *Battlefield* oder *Call of Duty* weisen ebenfalls historische Bezüge auf. Games mit historischen Bezügen erzählen eine Geschichte, ungeachtet dessen, ob Spielende dies anerkennen (Chapman 2016).¹² Dabei sind verschiedene Interpretationen von historischen Ereignissen möglich, sodass Games auch im Schulunterricht als eine Interpretationsmöglichkeit kritisch analysiert werden können (vgl. Kee 2011; McCall 2016).

Anhand von Games mit historischen Bezügen kann zugleich verdeutlicht werden, dass z. B. in Form von Eingangs- oder Zwischensequenzen eine Rahmung der Erzählung stattfinden kann, die nicht vom Spielverhalten abhängt (*framing narrative*) (Chapman 2016).¹³ In anderen Spielabschnitten können hingegen Erzählungen durch das Spielverhalten beeinflusst werden (*ludonarrative*) und demnach unterschiedlich verlaufen. Inwiefern Erzählungen von Spielenden nicht oder kaum beeinflusst (deterministische Strukturen) bzw. stark beeinflusst (offene Strukturen) werden können, hängt auch von den Regeln und dem Handlungsdruck in Games ab (*framing controls*). So enthalten Games wie *Valiant Hearts: The Great War* eher stark gerahmte Erzählungen (ergo deterministische Strukturen), wobei die Umgebung vorwiegend linear durch das Lösen von Rätseln erkundet wird und durch gegnerische Charaktere

ein bemerkbarer Handlungsdruck entsteht. Dagegen vermitteln Games der Spielereihe *Assassin's Creed* zuvorderst Erzählungen mit einer Rahmung, die durch das Spielverhalten beeinflusst werden kann (offene Strukturen), da die Umgebung wahlweise exploriert und gegnerische Charaktere auch ohne hohen Handlungsdruck eliminiert werden können. Erzählungen in Games der Reihe *Civilization* können dagegen durch das Spielverhalten deutlich beeinflusst werden (offen-ontologische Strukturen), beispielsweise in Form von großen Entscheidungsbäumen.¹⁴ Je nach Rahmung bzw. Struktur ihrer Erzählungen können Games also auch verschiedene Interpretationen, Perspektivwechsel und damit verbundene Diskurse ermöglichen. Mit Blick auf den Schulunterricht wird im Folgenden exemplarisch die Spielereihe *Assassin's Creed* betrachtet: Vereinfacht gesagt reist der Hauptcharakter in diesen Games mithilfe einer Maschine in die Vergangenheit zu verschiedenen historischen Schauplätzen. Bei der Entwicklung der Games wurde geschichtswissenschaftliche Expertise eingeholt, um Schauplätze und Ereignisse authentisch darzustellen; jedoch werden Potenziale und Grenzen der Spielereihe aus fachlicher Sicht u. a. mit Blick auf Authentizität, historischem Verständnis sowie ludonarrativer Dissonanz kontrovers diskutiert (z. B. Gilbert 2016; Scarassati Bello 2023; Zimmermann 2023). Anhand von Aussagen aus semistrukturierten Interviews mit 14 Schülern¹⁵ (9. bis 12. Klasse) zu Spielerfahrungen mit *Assassin's Creed III* wurde u. a. deutlich, dass das Game einen unmittelbaren Zugang zu historischen Ereignissen ermöglichte (Gilbert 2019). Außerdem bot das Game im Vergleich zu Lehrbüchern und Faktenlernen verschiedene Perspektiven und erzeugte das Gefühl, Ereignisse sowie historische Figuren tatsächlich zu sehen und besser zu verstehen. Da ihnen das Game durch seine Erzählungen neue Informationen zu Handlungen oder Ereignissen vermittelte, hinterfragten die Schüler beispielsweise ihre bisher eindeutigen oder idealisierten Perspektiven auf Länder oder historische Figuren (vgl. ebd.). Solche Reflexionsprozesse können Lehrpersonen auch im Kontext des Schulunterrichts thematisieren, anleiten und unterstützen. In Bezug auf einen lernwirksamen Einsatz sei angemerkt, dass Spielende bei *Assassin's Creed* im Rahmen diverser Erzählungen verschiedene Aufgaben lösen sollen, wohingegen der Besuch von historischen Schauplätzen im Fokus der auf *Assassin's Creed* basierenden Spielereihe *Discovery Tour* steht (z. B. *Discovery Tour: Antikes Griechenland* oder *Discovery Tour: Altes Ägypten*).

Anhand einer Fallstudie soll abschließend veranschaulicht werden, inwiefern der Einsatz von Games im regulären Schulunterricht Lern- und Reflexionsmöglichkeiten bieten kann. Dabei wurde am Ende einer Unterrichtsreihe zum Thema Erster Weltkrieg das Game *Valiant Hearts: The Great War* gezielt in den Unterricht integriert (Rüth/Kaspar 2021). Das Game erzählt Ereignisse des Ersten Weltkriegs aus verschiedenen Perspektiven, indem aus Sicht einer Person aus Frankreich, Deutschland und den USA gespielt wird. Dabei geht es eher um Charaktere ohne außerordentliche Eigenschaften als um Held*innen. Die Schüler*innen einer 12. Klasse (n = 17) spielten zunächst abwechselnd, wobei sie besonders auf die Ziele, Inhalte

und Eignung des Games f ur den Schulunterricht achteten. Anschließend moderierte die Lehrperson eine Diskussionsrunde, in der die Sch uler*innen u. a. Emotionen, Stereotype, Gewaltdarstellungen und die historische Erz hlung thematisierten – wobei letztere unterschiedlich bewertet wurde. So nahm eine Person die Erz hlung als eher einseitig wahr, w ahrend eine andere Person die verschiedenen Perspektiven als Grund daf ur anf uhrte, dass das Game f ur den Geschichtsunterricht geeignet sei.¹⁶ Somit k onnen Erz hlungen in Games unterschiedlich wahrgenommen werden und damit auch unterschiedliche Perspektiven auf Erz hlungen in Games u. a. im Schulunterricht diskutiert werden.

Ausblick: Lernen durch Erz hlungen in Games

Die vorgestellten Meta-Analysen und empirischen Studien liefern bereits einige Anhaltspunkte zur Wirkung von Erz hlungen in Games. Weitere Forschungsarbeiten zu Games mit narrativen Elementen und in Bezug auf Schulunterricht finden sich z. B. bei Dickey (2020). Dennoch existieren – auch angesichts der Beliebtheit von Games und deren Potenziale f ur die Erinnerungskultur – relativ wenige empirische Befunde zu narrativen Games, etwa auch solchen, die in didaktischen Handreichungen aufgef uhrt sind. Entlang der  Uberblicksarbeit von Naul und Liu (2020) zu Erz hlungen in Lernspielen (*serious games*) k onnte z. B.  uberpr uft werden, inwiefern speziell solche Erz hlungen lernf orderlich sind, die zeitlich oder  ortlich  uber das Spiel verteilt sind oder dynamisch auf das Verhalten der Spielenden reagieren. Auch k onnte die f ur Lernprozesse relevante intrinsische Motivation gef ordert werden, wenn Spielhandlungen in einer Fantasiewelt (versus in einer realit atsnahen Spielwelt) stattfinden bzw. erz hlt werden. In der  Uberblicksarbeit wird zudem diskutiert, dass Erz hlungen von oder mit empathischen Spielcharakteren dazu f uhren k onnten, dass sich intensiver mit Erz hlungen sowie damit verbundenen Lerninhalten auseinandergesetzt werde (vgl. ebd.). Zur Messung der Auseinandersetzung mit Erz hlungen (Zustand) sowie der Tendenz dazu (Eigenschaft) k onnen bestehende Instrumente genutzt werden (siehe z. B. Bilandzic et al., 2019; Green, 2021) und so Annahmen der bereits erw ahnten narrative transportation theory sowie der theory of narrative engagement  uberpr uft werden. Zudem k onnten Inhalte von Erz hlungen daraufhin untersucht werden, inwiefern Erz hlungen des Scheiterns dazu beitragen, idealisierte Personen, Ereignisse oder Sichtweisen zu hinterfragen – oder, inwiefern utopische Erz hlungen dabei unterst utzen k onnten, Zukunftsperspektiven und L osungswege zu erkennen und zu diskutieren (z. B. Beil et al. 2019; Juul 2013). Nicht zuletzt k onnten Potenziale diverser Formen des Erz hlens in Games weiter erforscht werden, z. B. von m undlichen Erz hlungen oder Erz hlungen ohne Spannungsbogen (vgl. Koenitz 2024).

Mit Blick auf die Praxis finden sich diverse Informationen zum Einsatz von Games im Schulunterricht, sowohl f acherübergreifend (z. B. Becker 2017; Bundeszentrale f ur politische Bildung 2024; R uth 2022; Stiftung Digitale Spielekultur 2019, 2024) als auch f ur den hier

fokussierten Bereich Geschichte (z. B. Lenz/Nolden 2022; Rüth/Kaspar 2021). Während zwar einige Games mit historischen Bezügen existieren, sind für einen lernwirksamen Einsatz im Unterricht auch didaktische und organisatorische Überlegungen sowie ein kritischer Blick auf solche Games wichtig (z. B. Buchsteiner 2023; Pötzsch et al. 2023; Rüth/Kaspar 2024). Eine kritisch-reflexive Auseinandersetzung wird u. a. durch Spielungen, Aufzeichnungen wie *Let's plays* sowie Spielerevisionen und Werbung zu Games möglich. Die Wirkung von narrativen Aspekten in Games kann auch thematisiert werden, indem eigene narrative Games entworfen, gespielt und diskutiert werden (z. B. Case et al. 2024). Außerdem können Geschichten über Medien hinweg erzählt werden (transmediales Storytelling, z. B. Rauscher 2018) sowie Bezüge von Games zu anderen Medien wie Filmen, Musik oder Büchern thematisiert werden. Nicht zuletzt sollte bedacht werden, dass u. a. Games mit hohem Handlungs- bzw. Gestaltungsraum wie *Minecraft* oder *Roblox* neben Potenzialen wie Kreativität und Zusammenarbeit auch Risiken wie Cybermobbing oder Datendiebstahl mit sich bringen können, etwa durch generierte Inhalte von und Kommunikation zwischen Nutzenden (Han et al. 2023). Das Geschichtenerzählen in Games hängt auch zusammen mit weiteren ethischen Aspekten, z. B. inwieweit Erzählungen Werbung oder Propaganda darstellen sowie inwiefern durch Erzählungen gezielt diverse psychologische Effekte (aus)genutzt werden (vgl. Hyrynsalmi et al. 2022).

Der Themenbereich Erzählungen und Games wurde hier primär aus einer psychologischen Perspektive und mit Fokus auf Lerneffekte im Schulunterricht skizziert (für weitere Informationen zu Erzählungen und Erzählungen in Games, siehe z. B. Breiner 2019; Koenitz 2024). Weitere relevante Konzepte für die Frage nach der Rolle von Erzählungen in Games umfassen u. a. den Begriff der prozeduralen Rhetorik, demzufolge durch das Erzählen und Erleben von bestimmten Abläufen gelernt werden kann (Bogost 2008).¹⁷ Im Kontext von Medienkritikfähigkeit kann zudem die Zuverlässigkeit von Erzählungen in Games thematisiert werden, da Informationen von den erzählenden Personen in der realen wie auch in der erzählten Welt (teilweise) falsch sein können (vgl. Martinez/Scheffel 2022). Dies zu erkennen, scheint ein aufmerksames Verfolgen von Erzählungen zu erfordern und u. a. relevant für einen kompetenten Umgang mit (Falsch-)Informationen zu sein. Schließlich lässt sich mit Bezug auf Johan Huizingas These, der Mensch sei ein spielendes Wesen (*Homo ludens*), auch der Begriff des *Zauberkreises* anführen (Huizinga 2023). Demnach können im Spiel die Regeln der Realität aufgehoben werden, sodass sich Spielende frei entfalten und verhalten können, wobei Erzählungen auf diese Freiräume strukturierend wirken.¹⁸

Insgesamt kann die Nutzung verfügbarer Games mit und ohne Erzählungen sowie eigene Erzählungen in Games für den Schulunterricht vielfältige Lernpotenziale bieten (Lernen mit, über und durch Games). Dabei können narrative Games unterschiedliche Rollen und Funktionen einnehmen und mitbestimmen, was und wie vermittelt bzw. gelernt und reflektiert werden

kann. Welche Geschichten auf Seiten der Spielenden je nach Game und Nutzungskontext gebildet werden und was die Effektivit t narrativer Games ausmacht, bleibt Gegenstand zuk nftiger Forschung. Dabei k nnen u. a. die hier thematisierten narrativen und spielbezogenen Aspekte sowie psychologischen Wirkmechanismen ber cksichtigt sowie weiter untersucht werden.

Anmerkungen

- 1 Diese Definition basiert auf mehreren Arbeiten aus den Bereichen Psychologie, Erziehungswissenschaften und Spielwissenschaften (vgl. R uth 2022)
- 2 Eine detaillierte Vorstellung und Diskussion einzelner Merkmale von Erz hlungen liegt jenseits dieses Beitrags (siehe z. B. Straub 2020). Die Bedeutung von Erz hlungen in Games wird seit langem diskutiert, wobei jedoch u. a. Unklarheiten in Bezug auf den Begriff *Erz hlung* einen Konsens erschweren (vgl. Koenitz 2024).
- 3 Die Einteilung von Games in Genres entspricht einer vereinfachten Darstellung, die hier prim r der Veranschaulichung dient.
- 4 Dennoch k nnen auf Seiten der Spielenden Geschichten gebildet werden, u. a. anhand der auf S. 208 genannten Heuristiken und kognitiven Verzerrungen.
- 5 Menschen k nnen z. B. Gegenst nden oder abstrakten Ph nomenen menschliche Eigenschaften zuschreiben (Anthropomorphismus), um aus damit verbundenen Ereignissen eine Geschichte zu konstruieren.
- 6 Die Handlungen wurden moralisch bewertet, indem sie von mehreren Personen einer von neun Kategorien zugeordnet wurden (z. B. *Familie und Fairness*), f r die jeweils moralische Prinzipien formuliert wurden (z. B. *Familienmitgliedern helfen bzw. Ressourcen aufteilen*). Diese moralischen Prinzipien wiederum basierten auf einer Inhaltsanalyse ethnografischer Aufzeichnungen zu 60 Gesellschaften weltweit.
- 7 An zwei der inkludierten Studien nahmen Personen im Alter von  ber 25 Jahren teil.
- 8 Diese Effekte h ngen vermutlich von weiteren Charakteristika der Games ab. Denn der Unterschied zwischen Games mit bzw. ohne relevante Erz hlungen war kleiner und nicht mehr signifikant nach Ber cksichtigung der Realit tsn he der Darstellung, menschenh nlichen Eigenschaften von Spielcharakteren (Anthropomorphismus), der Vielfalt an Spielhandlungen, Perspektiven im Game (z. B. 2D oder 3D) und der Tiefe der Erz hlung. Hier und im Folgenden k nnen Effektgr o en (Cohens *d*, Hedges *g*) entlang der Einteilung von Cohen (1988) als kleine (0,2), moderate (0,5) und gro e (0,8) Effekte verstanden werden.
- 9 Diese Effekte hatten auch unter Ber cksichtigung weiterer Charakteristika von Games Bestand (Realit tsn he der Darstellung, Anthropomorphismus, Spielhandlungen, Perspektiven, Relevanz der Geschichte).
- 10 vgl. die auf S. 207 genannten Funktionen des Erz hlens.
- 11 Auch kann auf didaktische Ressourcen oder bereits erschaffene Welten zur ckgegriffen werden, z. B. auf Unterrichtseinheiten f r *Minecraft Education* zu Themen wie Erster Weltkrieg, Biodiversit t oder auch das hier thematisierte Geschichtenerz hlen (Mojang 2024).
- 12 Dies l sst sich u. a. auf die auf Seite 207 genannten Heuristiken und kognitiven Verzerrungen zur ckf hren, anhand derer auf Seiten der Spielenden Geschichten gebildet werden k nnen.
- 13 Auch in der auf Seite 208 vorgestellten Studie von Klimenko et al. (2023) wurden Handlungen in Zwischensequenzen und Dialogsequenzen analysiert und damit nach Chapman (2016) prim r die Rahmung der Erz hlungen (*framing narrative*) untersucht, auf die Spielende keinen Einfluss haben.
- 14 Anhand solcher Entscheidungsb ume k nnen komplexe Entscheidungen getroffen werden, die den Spielverlauf deutlich beeinflussen k nnen. In Games der Reihe *Civilization* kann z. B. eine Zivilisation der Wahl zu einem repressiven Milit rstaat oder einer friedlichen Demokratie entwickelt werden.
- 15 Die Studienleitung hat zun chst beabsichtigt und versucht, Personen verschiedener Geschlechter zur Studie einzuladen. Letztendlich nahmen jedoch nur m nnliche Personen an der Studie teil.

- 16 Die Diskussion beinhaltete weitere Beiträge und Themen, wobei es am häufigsten um eine konstruktive Auseinandersetzung mit den Spielinhalten ging, inklusive damit verbundener Spielideen.
- 17 So werden beispielsweise Spielende bei dem Mehrspieler-Shooter *Counter-Strike* für möglichst viele Treffer belohnt, während bei dem Mehrspieler-Shooter *America's Army* eher nach Vorschrift in militärischen Operationen gehandelt werden soll.
- 18 Ein solcher Freiraum mag beim freien Spielen (*paidia*) zeitweise sehr groß ausfallen, kann beim regelbasierten Spielen (*ludus*) wie in Games jedoch mit Blick auf Regeln und Erzählstrukturen variieren.

Quellen

- Age of Empires II: The Age of Kings. 1999. Ensemble Studios. Windows (auch: macOS/PlayStation 2). Microsoft Game Studios.
- America's Army. 2002. United States Army. Windows. United States Army.
- Assassin's Creed III. 2012. Ubisoft Montreal. Windows (auch: Nintendo Switch/PlayStation 3/PlayStation 4/Wii U/Xbox 360/Xbox One). Ubisoft Entertainment.
- Beholder 3. 2022. Paintbucket Games. Windows (auch: Nintendo Switch/PlayStation 4/PlayStation 5/Xbox One/Xbox Series X|S). Alavar.
- Counter-Strike. 2003. Valve. Windows (auch: Linux/macOS). Valve.
- Die Sims. 2000. Maxis. Windows (auch: GameCube/macOS/PlayStation 2/Xbox). Electronic Arts.
- Discovery Tour: Ancient Greece by Ubisoft – Das antike Griechenland. 2019. Ubisoft Montreal. Windows. Ubisoft Entertainment.
- Discovery Tour by Assassin's Creed – Das antike Ägypten. 2018. Ubisoft Montreal. Windows. Ubisoft Entertainment.
- DragonBox Algebra 12+ (Kahoot! Algebra 2 by DragonBox). 2013. Kahoot! ASA. Android/iOS. Kahoot! ASA.
- Fahrenheit (Indigo Prophecy). 2005. Quantic Dream. Windows (auch: Android/iOS/Linux/macOS/PlayStation 2/PlayStation 4/Xbox/Xbox360). Atari.
- Friedrich Ebert – Der Weg zur Demokratie. 2023. Playing History. Plattformunabhängig/Browserspiel. Stiftung Reichspräsident-Friedrich-Ebert-Gedenkstätte.
- Half-Life. 1998. Valve. Windows (auch: Linux/macOS/PlayStation 2/PlayStation 3/Xbox 360). Sierra Entertainment/Valve.
- Minecraft. 2011. Mojang Studios. Windows (auch: Android/iOS/Linux/macOS/Nintendo Switch/PlayStation 4). Mojang Studios.
- Minecraft Education. 2016. Mojang Studios. Windows (auch: Android/iOS/macOS). Mojang Studios.
- Mission Biotech. 2010. Virtual Heroes. Windows. Applied Research Associates.
- Roblox. 2006. Roblox Corporation. Windows (auch: Android/iOS/macOS/PlayStation 4/Xbox One). Roblox Corporation.
- This War of Mine. 2014. 11 bit studios. Windows (auch: Android/iOS/Linux/macOS/PlayStation 4/Xbox One). 11 bit studios.
- Through the Darkest of Times. 2020. Paintbucket Games. Windows (auch: Android/iOS/macOS/Nintendo Switch/PlayStation 4/Xbox One). HandyGames.
- Valiant Hearts: The Great War. 2014. Ubisoft Montpellier. Windows (auch: Android/iOS/Nintendo Switch/PlayStation 3/PlayStation 4/Xbox One/Xbox 360). Ubisoft Entertainment.

Referenzen

- Aarseth, Espen (2012): A narrative theory of games. In: FDG '12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, S. 129–133. Online: <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365> [18.09.2024]

- Adams, Deanne M./ Mayer, Richard E./ MacNamara, Andrew/ Koenig, Alan/ Wainess, Richard (2012): Narrative games for learning. Testing the discovery and narrative hypotheses. In: *Journal of Educational Psychology*, 104. Jg, Heft 1, S. 235–249.
- Amory, Alan (2007): Game object model version II. A theoretical framework for educational game development. In: *Educational Technology Research & Development*, 55. Jg, Heft 1, S. 51–77.
- Arens, Markus (2022): Theorieansätze und Hypothesen in der Medienpädagogik: Die Lasswell-Formel. In: Sander, Uwe/ von Gross, Friederike/ Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden: Springer VS, S. 327–333.
- Arnab, Sylvester/ Lim, Theodore/ Carvalho, Maira B./ Bellotti, Francesco/ De Freitas, Sara/ Louchart, Sandy/ Suttie, Neil/ Berta, Riccardo/ De Gloria, Alessandro (2015): Mapping learning and game mechanics for serious games analysis. In: *British Journal of Educational Technology*, 46. Jg, Heft 2, S. 391–411.
- Barz, Nathalie/ Benick, Manuela/ D rrenb cher-Ulrich, Laura/ Perels, Franziska (2023): The Effect of Digital Game-Based Learning Interventions on Cognitive, Metacognitive, and Affective-Motivational Learning Outcomes in School: A Meta-Analysis. In: *Review of Educational Research*, 94. Jg, Heft 2.
- Becker, Katrin (2017): *Choosing and Using Digital Games in the Classroom. A Practical Guide*. Cham: Springer.
- Beil, Benjamin/ Freyermuth, Gundolf S./ Schmidt, Hanns Christian (2019): *Playing Utopia. Futures in Digital Games*. Bielefeld: transcript.
- Bilanzic, Helena/ Sukalla, Freya/ Schnell, Cornelia/ Hastall, Matthias R./ Busselle, Rick W. (2019): The narrative engagement scale: A multidimensional trait measure for the propensity to become engaged in a story. In: *International Journal of Communication*, 13. Jg., S. 801–832.
- Bogost, Ian (2008). *The Rhetoric of Video Games*. In: Salen, Katie (Hrsg.): *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning* (The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning). Cambridge, MA: The MIT Press, S. 117–140.
- Breiner, Tobias C. (2019): *Psychologie des Geschichtenerz hlens*. Berlin/Heidelberg: Springer.
- Breiner, Tobias C./ Kolibius, Luca D. (2019): *Computerspiele. Grundlagen, Psychologie und Anwendungen*. Berlin/Heidelberg: Springer.
- Buchsteiner, Martin (2023): Digitale Spiele im Geschichtsunterricht – eine (geschichtsdidaktische)  berforderung? In: *Zeitschrift f r Didaktik der Gesellschaftswissenschaften*, 14. Jg, Heft 1, S. 157–165.
- Bundesministerium f r Digitales und Verkehr (BMDV) (2021): *Strategie f r den Games-Standort Deutschland*. Online: <https://bmdv.bund.de/SharedDocs/DE/Publikationen/DG/games-strategie.html> [05.06.2024]
- Bundeszentrale f r politische Bildung (2024). *Spielbeurteilungen*. Online: <https://www.spielbar.de/spiele/> [05.06.2024]
- Carlquist, Jonas (2003): Playing the story. Computer games as a narrative genre. In: *Human IT: Journal for Information Technology Studies as a Human Science*, 6. Jg, Heft 3, S. 7–53.
- Case, Julialicia/ Freeze, Eric/ Pane, Salvatore (2024): *Story Mode. The Creative Writer’s Guide to Narrative Video Game Design*. London: Bloomsbury Academic.
- Clark, Douglas B./ Tanner-Smith, Emily E./ Killingsworth, Stephen S. (2016): Digital games, design, and learning. A systematic review and meta-analysis. In: *Review of Educational Research*, 86. Jg, Heft 1, S. 79–122.
- Chapman, Adam (2016): *Digital games as history. How videogames represent the past and offer access to historical practice*. New York: Routledge.
- Connell, Jasmyn/ Comerford, Chris (2023): Video Games and Heroism. In: Allison, Scott T./ Beggan, James K./ Goethals, George R. (Hrsg.): *Encyclopedia of Heroism Studies*. Cham: Springer, S. 1–8.
- Dickey, Michele D. (2020): Narrative in Game-Based Learning. In: Plass, Jan L./ Mayer, Richard E./ Homer, Bruce D. (Hrsg.): *Handbook of Game-Based Learning*. Cambridge, MA: The MIT Press, S. 283–306.
- Gee, James Paul (2005): Learning by design. Good video games as learning machines. In: *E-learning and Digital Media*, 2. Jg, Heft 1, S. 5–16.

- Gilbert, Lisa (2016): »The Past is Your Playground«. The Challenges and Possibilities of Assassin's Creed: Syndicate for Social Education. In: *Theory & Research in Social Education*, 45. Jg, Heft 1, S. 145–155.
- Gilbert, Lisa (2019): »Assassin's Creed reminds us that history is human experience«. Students' senses of empathy while playing a narrative video game. In: *Theory & Research in Social Education*, 47. Jg, Heft 1, S. 108–137.
- Görgen, Arno/ Pfister, Eugen (2022): Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen Digitalen Spielen und Geschichte. In: Schwarzenegger, Christian/ Koenen, Erik/ Pentzold, Christian/ Birkner, Thomas/ Katzenbach, Christian (Hrsg.): *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte. Perspektiven, Potentiale, Problemfelder*. Berlin: Böhlmann & Schremmer, S. 375–400.
- Grabarczyk, Pawel/ Walther, Bo Kampmann (2022): A game of twisted shouting. Ludo-narrative dissonance revisited. In: *Eludamos Journal of Computer Game Culture*, 13. Jg, Heft 1, S. 7–27.
- Green, Melanie C. (2021): Transportation into narrative worlds. In: Frank, Lauren B./ Falzone, Paul (Hrsg.): *Entertainment-Education Behind the Scenes*. Cham: Palgrave Macmillan, S. 87–101.
- Gudmundsdottir, Sigrun (1991): Story-maker, story-teller. Narrative structures in curriculum. In: *Journal of Curriculum Studies*, 23. Jg, Heft 3, S. 207–218.
- Han, Jining/ Liu, Geping/ Gao, Yuxin (2023): Learners in the Metaverse: A systematic review on the use of roblox in learning. In: *Education Sciences*, 13. Jg, Heft 3, 296.
- Huizinga, Johan (2023): *Homo ludens – Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*. Paderborn: Brill Fink.
- Hyrynsalmi, Sami/ Kimppa, Kai K./ Smed, Jouni (2022): Ethics of Interactive Storytelling. In: Bostan, Barbaros (Hrsg.): *Games and Narrative: Theory and Practice*. International Series on Computer Entertainment and Media Technology. Cham: Springer.
- Juul, Jesper (2013): *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Kee, Kevin (2011): Computerized history games. Narrative options. In: *Simulation & Gaming*, 42. Jg, Heft 4, S. 423–440.
- Klimenko, Marina A./ Kapadia, Kevin/ Andre, Gaillot Jr (2023): What Are the Morals of Video Game Stories? A Content Analysis of the Most Popular Video Games. In: *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 67. Jg, Heft 4, S. 553–573.
- Koenitz, Hartmut (2024): Narrative in Video Games. In: Lee, Newton (Hrsg.): *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*. Cham: Springer.
- Lenz, Patrick/ Nolden, Nico (2022): »Geschichte spielen?« Didaktische Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele mit historischen Themen im Unterricht. Handreichung für Lehrer*innen und Multiplikator*innen. München: Bayrische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit. Online: https://www.blz.bayern.de/quotgeschichte-spielenquot-digitale-spiele-im-unterricht_p_427.html [18.09.2024]
- Lieder, Falk/ Griffiths, Thomas L. (2020): Resource-rational analysis. Understanding human cognition as the optimal use of limited computational resources. In: *Behavioral and Brain Sciences*, 43. Jg, e1.
- Martinez, Matias/ Scheffél, Michael (2022): *Einführung in die Erzähltheorie* (11. Aufl.). München: CH Beck.
- McCall, Jeremiah (2016): Teaching history with digital historical games. An introduction to the field and best practices. In: *Simulation & Gaming*, 47. Jg, Heft 4, S. 517–542.
- Mojang (2024): *Minecraft-Lektionen erkunden*. In: *Minecraft Education*. Online: <https://education.minecraft.net/de-de/resources/explore-lessons> [28.09.2024]
- Naul, Emily/ Liu, Min (2020): Why story matters. A review of narrative in serious games. In: *Journal of Educational Computing Research*, 58. Jg, Heft 3, S. 687–707.
- Nolden, Nico (2019): *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Berlin/ Boston: De Gruyter.
- Pfister, Eugen/Zimmermann, Felix (2020): Erinnerungskultur. In: Zimmermann, Olaf/Falk, Felix (Hrsg.): *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*. Berlin: Deutscher Kulturtrat, S. 110–115.

- Plass, Jan L./ Mayer, Richard E./ Homer, Bruce D. (2020): *Handbook of Game-Based Learning*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Pötzsch, Holger/ Hansen, Therese Holt/ Hammar, Emil Lundedal (2023): Digital Games as Media for Teaching and Learning. A Template for Critical Evaluation. In: *Simulation & Gaming*, 54. Jg, Heft 3, S. 348–374.
- Ralph, Paul/ Monu, Kafui (2015): Toward a unified theory of digital games. In: *The Computer Games Journal*, 4. Jg, S. 81–100.
- Rauscher, Andreas (2018): Story. In: Beil, Benjamin/ Hensel, Thomas/ Rauscher, Andreas (Hrsg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS.
- Rüth, Marco (2017): Spielerisches Lernen besser bewerten. Effektivität und Effizienz von Computerspielen. In: Zielinski, Wolfgang/ Aßmann/ Sandra, Kaspar, Kai/ Moormann, Peter (Hrsg.): *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht – Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW (Band 5)*. München: kopaed, S. 39–53.
- Rüth, Marco (2022): *Learning and teaching with video games. Toward theoretical progress and educational practice [Dissertation]*. Köln: Kölner UniversitätsPublikationsServer. Online: <http://kups.ub.uni-koeln.de/id/eprint/52965> [18.09.2024]
- Rüth, Marco/ Birke, Adrian/ Kaspar, Kai (2022): Teaching with digital games. How intentions to adopt game-based learning are related to personal characteristics of pre-service teachers. In: *British Journal of Educational Technology*, 53. Jg, Heft 5, S. 1412–1429.
- Rüth, Marco/ Kaspar, Kai (2021): Commercial video games in school teaching. Two mixed methods case studies on students' reflection processes. In: *Frontiers in Psychology*, 11. Jg, Artikel 594013. Online: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.594013> [18.09.2024]
- Rüth, Marco/ Kaspar, Kai (2024): Games im Unterricht. Einbettung, Effekte und zukünftiger Einsatz. In: König, Johannes/ Hanisch, Charlotte/ Hanke, Petra/ Hennemann, Thomas/ Kaspar, Kai/ Martens, Matthias/ Strauß, Sarah (Hrsg.): *Auf die Lehrperson und ihren Unterricht kommt es an. Zehn Jahre empirische Professions- und Unterrichtsforschung im IZef der Universität zu Köln*. Münster: Waxmann, S. 127–146.
- Sadler, Troy D./ Romine, William L./ Menon, Deepika/ Ferdig, Richard E./ Annetta, Leonard (2015): Learning biology through innovative curricula. A comparison of game- and nongame-based approaches. In: *Science Education*, 99. Jg, Heft 4, S. 696–720.
- Sanchez, Eric/ van Oostendorp, Herre/ Fijnheer, Jan Dirk/ Lavoué, Elise (2019): Gamification. In: Tatnall, Arthur (Hrsg.): *Encyclopedia of Education and Information Technologies*. Cham: Springer.
- Scarassati Bello, Robson (2023): The Problem of Memory in the Assassin's Creed Series (2007–2020). In: *Games and Culture*. Online: <https://doi.org/10.1177/15554120231202720> [18.09.2024]
- Schell, Jesse (2008): *The Art of Game Design. A book of lenses*. Boca Raton: CRC Press.
- Siew, Nyet Moi/ Geoffrey, Jolly/ Lee, Bih Ni (2016): Students' algebraic thinking and attitudes towards algebra. The effects of game-based learning using Dragonbox 12+ App. In: *The Research Journal of Mathematics and Technology*, 5. Jg, Heft 1, S. 66–79.
- Slattery, Eadaoin J./ Butler, Deirdre/ O'Leary, Michael/ Marshall, Kevin (2023): Primary school students' experiences using Minecraft Education during a national project-based initiative. An Irish study. In: *TechTrends*. Online: <https://doi.org/10.1007/s11528-023-00851-z> [18.09.2024]
- Smed, Jouni/ Suovuo, Tomi/ Skult, Natasha/ Skult, Petter (2021): *Handbook on Interactive Storytelling*. Chichester: Wiley.
- Stiftung Digitale Spielkultur (2019): *Bildung neu gestalten mit Games*. Online: https://www.stiftung-digitale-spielkultur.de/app/uploads/2020/01/Bildung_neu_gestalten_mit_Games-web-einzeln-27.06.19.pdf [05.06.2024]
- Stiftung Digitale Spielkultur (2022): *Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung*. Online: <https://www.stiftung-digitale-spielkultur.de/publications/handbuch-spielen-lernen-wissen-einsatzmoeglichkeiten-von-games-in-der-bildung/> [05.06.2024]

- Stiftung Digitale Spielkultur (2024): Datenbank: Games und Erinnerungskultur. Online: <https://www.stiftung-digitale-spielkultur.de/games-erinnerungskultur/> [05.06.2024]
- Straub, Jürgen (2020): Erzähltheorie/Narration. In: Mey, Günter/ Mruck, Katja (Hrsg.): Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie. Wiesbaden: Springer, S. 241–261.
- Suh, Soonshik/ Kim, Sung Wan/ Kim, Nam Ju (2010): Effectiveness of MMORPG–based instruction in elementary English education in Korea. In: Journal of Computer Assisted Learning, 26. Jg, Heft 5, S. 370–378.
- Turkay, Selen/ Adinolf, Sonam (2012). What do players (think they) learn in games? In: Procedia – Social and Behavioural Sciences, 46. Jg, S. 3345–3349.
- Wouters, Pieter/ van Nimwegen, Christof/ van Oostendorp, Herre/ van der Spek, Erik D. (2013): A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. In: Journal of Educational Psychology, 105. Jg, Heft 2, S. 249–265.
- Zimmermann, Felix (2023): Virtuelle Wirklichkeiten. Marburg: Büchner-Verlag.

Abbildung

Abb. 1: Rüth, Marco (2024): Erzählungen in Games. Sind Erzählungen in Games enthalten, können diese vermittelt werden (Informationsvermittlung) bzw. von Spielenden individuell unterschiedlich rezipiert und als Geschichten (re)konstruiert werden (Informationsverarbeitung). Erzählungen können z. B. mittels Repräsentationen von Inhalten oder in Form von Rückmeldungen zu Spielhandlungen vermittelt werden, während Spielende mit Games interagieren können bzw. sich mit Erzählungen auseinandersetzen können. Spielende können auch dann Geschichten konstruieren, wenn Games keine oder kaum erzählerische Aspekte enthalten.

Narrating Future / Narratives of the Future

Dieses Kapitel befasst sich mit dem Erzählen von Zukunftsvisionen und zukünftigen Strukturen des Erzählens. Wie formen sich Erzählungen und auf welche Weisen regieren sie in die gegenwärtigen und zukünftigen Realitäten der User_innen hinein? Das Spannungsfeld zwischen Zugänglichkeit und Kontrolle fordert auch die Beitragenden dieses Kapitels dazu auf, kritisch zu reflektieren, wie Narrative gestaltet und verbreitet werden.

Anna Sprenger untersucht in ihrer Skizze, wie verbraucher_innenorientierte KI-Anwendungen wie *ChatGPT* oder *Midjourney* das Erzählen, Vermitteln und Erfahren von Geschichten transformieren. Sie beleuchtet Erzählstränge, die diese Technologien produzieren und untersucht, wie diese unterschiedliche Formen der Wirklichkeit und Zeitlichkeit erzeugen – und dabei die sozio-politischen Verstrickungen der Technologien in der Welterzeugung entweder offenlegen oder verschleiern.

Merle Bieler untersucht ebenfalls im Format einer Skizze die menschliche Handlungsmacht im Kontext von KI-Systemen und, wie populäre Narrative über KI diese beeinflussen. Sie stellt die Hypothese auf, dass menschliche Zuschreibungen von Handlungsmacht an KI-Systeme, die oft durch Anthropomorphismus und übertriebene Verheißungen verstärkt werden, zu einer Überhöhung dieser Technologien führen.

Katharina Mosene beleuchtet die gegenwärtige Spannung zwischen dem Hype um KI als problemlösende Assistenten und der Angst vor einer Zukunft, in der KI den Menschen ersetzen könnte. Mosene reflektiert die dominanten Narrative rund um die Macht und Ohnmacht der Maschine und analysiert, wie tradierte *Biases* und Diskriminierungsmuster in diese Erzählungen eingeschrieben sind.

Mit der Plakatreihe *Ohne Angst verschieden* fragt **Anna Schapiro** nach den Möglichkeiten in Vielfalt zu leben.

Wenn es um Erzählungen (in) der Zukunft geht, liegt derzeit Weniges näher als der Blick auf KI. Dabei richtet sich der Fokus immer wieder auf die Machtstrukturen, die entweder gestärkt oder herausgefordert werden. Die Beiträge in *Narrating Future / Narratives of the Future* adressieren deswegen Fragen, wie sich weitere Perspektiven und Erzählpraktiken positionieren lassen, um hegemoniale Strukturen herauszufordern und welche Erzählweisen algorithmische und politische Kulturen hervorbringen.

Un(be-)rechenbare Geschichten

Zwischen den Zeilen des technologischen Solutionismus lesen

Anna Sprenger

Mit der fortschreitenden Entwicklung von KI-Anwendungen wie ChatGPT, Midjourney oder Stable Diffusion wird immer offensichtlicher, inwiefern diese Technologien das Erzählen, Vermitteln sowie Erfahren von Geschichten und Narrativen maßgeblich formen. Dabei produzieren die Systeme Erzählungen, die zwei sehr unterschiedliche Ausformungen der Gegenwart preisgeben: Auf der einen Seite stehen die effizienten und ressourcenschonenden Fähigkeiten dieser Systeme, neue Weltansichten und Verflechtungen zu erschaffen sowie immense Datenmengen verständlich aufzubereiten. Auf der anderen Seite und im starken Kontrast dazu stehen Geschichten der Diskriminierung, Ausbeutung und Unterdrückung sowie des Ökozids, der Ethnozide und Genozide als Konsequenz algorithmischer Produktivität. Der Text nähert sich diesen zwei dichotomen Erzählsträngen, indem er beleuchtet, inwiefern sie jeweils unterschiedliche Formen der Wirklichkeit und Zeitlichkeit hervorbringen sowie die sozio-politischen Verstrickungen der Technologien im Kontext von Welterzeugung offenlegen beziehungsweise verschleiern.

Mit dem Vormarsch von verbraucher*innenorientierten KI-Anwendungen wie ChatGPT, Midjourney oder Stable Diffusion hat sich das Potenzial dieser Systeme gezeigt, als eigene Geschichtenerzählende die Art und Weise, wie wir Geschichten erzählen, vermitteln und erfahren, grundlegend zu verändern. Das Generieren von Bildern, Texten, Videos und Audio in Sekundenschnelle ermöglicht es, neue Weltansichten, neuartige Verbindungen sowie komplexe und emotionale Erzählungen zu erschaffen, die in dieser Mannigfaltigkeit nicht von Menschen repliziert werden können. Bereits im letzten Jahr zirkulierten online täuschend echte KI-generierte Fotos von Papst Franziskus in einem weißen Mantel der Luxusmodemarke Balenciaga, genauso wie Bilder einer vermeintlichen Festnahme von Donald Trump und besonders auf Social-Media-Plattformen wie Instagram oder Tik Tok boomen generative KI-Filter und -Trends (Lu 2023). Generative KI ermöglicht nicht nur neue kooperative sowie

co-kreative Prozesse zwischen Technologie und User*in, sondern hat ebenfalls einen unmittelbaren Berührungspunkt mit der Technologie geschaffen, der so vorher für viele nicht direkt spürbar war. Denn KI und Algorithmen strukturieren und erleichtern schon seit längerer Zeit mal mehr und mal weniger unbemerkt im Hintergrund unseren Alltag und ohne ihren alltäglichen Einsatz wären viele selbstverständliche Abläufe und Annehmlichkeiten innerhalb unserer Gesellschaft nicht mehr denkbar. Durch ihre Fähigkeit, komplexe und große Datenmengen effizient zu verarbeiten, zu analysieren und verständlich aufzubereiten, sind sie vielseitig in verschiedenen ökonomischen, ökologischen, wissenschaftlichen, militärischen und sozio-politischen Bereichen einsetzbar, wo sie menschliche Fähigkeiten (etwa der Prognose) erweitern und unterstützen können.

Diese enge Verwobenheit von Technologien und menschlichen Lebensrealitäten sowie gesellschaftlichen Prozessen sowohl auf ästhetischer als auch auf struktureller Ebene eröffnet somit Fragen darüber, welche Geschichten mit, durch und über KI erzählt werden und wie diese Erzählweisen unterschiedliche Formen der Wirklichkeit sowie der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft hervorbringen.

(Be)rechenbare Geschichten

Im gegenwärtigen Diskurs werden KI-Systeme häufig in ein a-historisches und a-politisches Narrativ eingebettet, indem man sie einerseits als historischen und technologischen Bruch sowie andererseits als eine universell problemlösende Technologie darstellt, die sich objektiver, gerechter, effizienter und unbeeinflussbarer als der Mensch verhalten soll (Bareis/Katzenbach 2021: 10–12). Auf diese Weise wird die Vorstellung einer völlig neuen und unberechenbaren Entwicklung geprägt, welche die Kriterien eines technologischen Solutionismus in Bezug auf die allumfängliche Lösung gesellschaftlicher Herausforderungen erfüllt. Propagiert wird dieser Diskurs dabei primär durch IT- und Hightech-Industrieunternehmen, die wirtschaftlichen Gewinn durch die Programmierung, den Verkauf sowie die Vermarktung dieser Systeme und ihrer Nebenprodukte erzielen. Sie repräsentieren als *Coding Cultures* eine dominante Minderheit mit dem größten Machtanteil, wenn es um die Kontrolle, den Zugang zu sowie das Wissen über die Technologien geht. Somit vollzieht sich eine Machtverlagerung weg von den User*innen der *Coded Cultures* und hin zu den Technologien beziehungsweise ihren Gatekeeper*innen, die sowohl die Funktionsweise und Entscheidungsfindungsprozesse der Systeme verschleiern als auch die Rhetorik einer unumstößlichen technologischen Singularität, also zukünftigen allumfassenden Übernahme gesellschaftlicher Strukturierungsprozesse durch Technologien, verbreiten (ebd.: 6; Cramer 2018: 38–40).

In dieser ersten Erzählstrategie treffen fetischisierender Dataismus, also die Vorstellung, jede Domäne des öffentlichen Lebens berechenbar zu machen, und eine mystifizierende technologische Singularität aufeinander. Sie formen gemeinsam ein dominantes Storytelling im

Diskurs über KI und Algorithmen, das den *Coded Cultures* eine lähmende technologische Sublimität auferlegt, welche den zweiten, parallel verlaufenden Erzählstrang mit, durch und über KI verschleiert (Mosco 2004: 6).

Un(...)rechenbare Geschichten

Denn diese technologischen Systeme generieren zugleich Erzählungen, welche ein anderes Bild der Gegenwart erschaffen. Geschichten der Ausbeutung, der ökonomischen und kulturellen Unterdrückung sowie der Zerstörung von Natur offenbaren die andere Seite der Medaille technologiekonstruierender Erzählungen. Sie werden zwangsläufig zum Wohl der technologischen Weiterentwicklung und der zuverlässigen Einsatzfähigkeit für einen konstanten wirtschaftlichen Gewinn hingegenommen (Crawford/Joler 2018: 3–10). Sogenannte *Ghost Worker*, primär aus dem Globalen Süden¹, halten die Technologien hinter der Fassade vermeintlich autonomer künstlicher Intelligenz am Laufen. Sie arbeiten unter anderem als Edelmetall-Minenarbeitende, *Clickworker* oder *Social Media Content Moderator* und erfahren direkt Gewalt sowie Traumatisierung durch ihre Arbeit mit und für algorithmische Technologien.

Während diese Ausprägung von Gewalt zumeist hinter dem Technologie-Interface verborgen bleibt, offenbaren sich auf ihrer anderen Seite algorithmische Fehlentscheidungen in Form von *Algorithmic Bias*. Hierbei reproduzieren und verfestigen die Technologien gesellschaftlich-inhärente Formen von Rassismus, Sexismus und anderen Diskriminierungen innerhalb ihrer Daten-Architekturen und mathematischen Operationen. Somit wandelt sich die vermeintliche Objektivität von KI zu einer kolonialen Voreingenommenheit, innerhalb derer Gesichts- und Körperkennungssysteme weiße Haut, westliche Gesichtszüge und heteronormative Körper präferieren (Regan/Fernandez 2016; Costello 2012; Ayyadi 2019), oder Frauen, Menschen mit Behinderung, mit Migrationshintergrund und BIPoC bei der algorithmischen Vergabe von Jobs (Lopez 2019), Wohnraum (Orwat 2020: 34–35), medizinischer Versorgung (Ledford 2019) und in der Strafverfolgung (Angwin et al. 2016) benachteiligt werden. Nicht jedem Individuum werden somit die gleichen Teilhabechancen an der Gesellschaft zugesprochen, wodurch bereits bestehende soziale Ungleichheiten reproduziert und Lebensbedingungen weiter prekariert werden.

Diese zweite Form algorithmischer Erzählungen repräsentiert zu häufig die nicht-rechenbare beziehungsweise un(be)rechenbare Seite des Storytellings durch, mit und über KI. Etwaige Rechenschaftspflichtforderungen gegenüber algorithmischen Entscheidungsfindungsprozessen, die unter anderem durch Ethikkommissionen, Antidiskriminierungsinitiativen, Aktivist*innen sowie marginalisierte Gemeinschaften selbst in den gesellschaftlichen und politischen Fokus gerückt werden, können hierbei nicht nur den vermeintlich autonom handelnden Technologien auferlegt werden – ihre mathematischen und statistischen Verfahren sind grundlegend neutral und basieren auf mathematischen Diskriminationsoperationen (Pasquinelli 2019: 46;

Dzodan 2018: 20–29). Doch ihre Programmierung durch den Menschen, der die algorithmischen Systeme mit Daten beliefert und ihre Ergebnisse entlang ideologischer, wirtschaftlicher sowie politischer Gesichtspunkte interpretiert, führt dazu, dass der Mensch eigene Vorurteile, Stereotypen und Wissensordnungen in diese Technologien und ihre Datenstrukturen implementiert. Diese werden von ihnen durch persönliche Sozialisierung, geographische Verortung sowie gesellschaftliche Situierung erlernt und verinnerlicht. Die Technologien werden so zu Werkzeugen der Machtausübung und der Fortschreibung von präferierten Wissensordnungen im Kontext von wirtschaftlichen Wertschöpfungsketten (Myers West et al. 2019: 12–15).

Un(be)rechenbarkeit situieren

Die derzeitig rasante (Weiter-)Entwicklung dieser Technologien und ihre zunehmende Etablierung innerhalb politischer, wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Strukturierungsprozesse macht es notwendig, zu untersuchen, auf welchen Erinnerungen und Erfahrungen die systemgenerierten Erzählungen eigentlich basieren und an welches kulturelle Gedächtnis sie anknüpfen. Der dafür notwendige Blick in die Vergangenheit wird dabei durch ein dominantes Storytelling versperrt, welches die Technologien als eine Art jungfräuliche technologische Empfängnis etabliert und somit eine geschichtliche Kontinuität verneint (Bareis/Katzenbach 2021: 10–12).

Schaut man jedoch auf die ausbeutenden und diskriminierenden Strukturen, die die Technologien vor und hinter ihren Interfaces perpetuieren, ermöglicht sich eine historische Rücksicht auf Ideologien und Praktiken des historischen Kolonialismus. Dieser scheint sich nicht nur als System der Kontrolle, der Klassifikation und der Hierarchisierung in das Wahrnehmen, Fühlen und Handeln der heutigen Gesellschaft eingeschrieben zu haben, sondern hat ebenfalls Praktiken der mathematischen und datafizierten Rassifizierung hervorgebracht (z. B. *Racial Profiling* und *Predictive Policing*), welche als historische Vorläufer für heutige algorithmische Operationen und Einsatzbereiche identifiziert werden können (Dzodan 2017, 2016; Pasquinelli 2017: 282–284; Lugones 2016; Quijano/Ennis 2000). Somit offenbart sich, dass die Vorstellung von technologischer Objektivität an der Unumgänglichkeit der kolonialen Verstrickungen dieser Technologien und ihrer Praktiken sowie der kolonialen Logiken und Herrschaftssysteme, welche die soziale, politische und wirtschaftliche Ordnung durchziehen, scheitert.

Die Zukunft der Un(be)rechenbarkeit

Wir scheinen es also bei algorithmischen Technologien mit historischen sowie politischen Werkzeugen kolonialer Kontrolle zu tun zu haben, die durch ihre Geschichten und Erzählstrategien diese Vormachtstellung sichern und festigen sollen. Somit wird es erforderlich, zu ermitteln, welche Erzählungen außerhalb des Kanons an möglichen KI-Narrationen (zum

Beispiel Wahrscheinlichkeitsberechnungen, Vorhersagen oder Annahmen) durch, über und mit diesen Technologien erzählt werden müssen. Dafür muss ausgemacht werden, welche Methodologien benötigt werden, damit divergierende Erzählstrategien – wie etwa aus algorithmischen Widerstandspraktiken, aus der Care-Arbeit gegen algorithmische Gewalt und Datentraumata sowie aus der kritischen Technologiebildung und der digitalen Aufklärung – in einen praktischen Modus der Transformation gegenwärtiger Vorstellungen über die (Im)Materialität, die Situierung und den Einsatz von künstlicher Intelligenz überführt werden können. So soll das Potential der Technologien untersucht werden, abseits von kolonial-kapitalistischen Strukturen nachhaltige, lebensfreundliche und selbstermächtigende Algorithuskulturen der Zukunft zu schaffen.

Anmerkung

- 1 Der Begriff *Globaler Süden* weist auf bestehende westliche, kolonial-kodierte Unterdrückungsmechanismen innerhalb von Politik, Wirtschaft und Gesellschaft hin. Er steht in diesem Kontext für eine Top-Down-Metapher, welche eine Weltordnung vorgibt, die durch koloniale Hegemonie und ihre Denkmuster informiert ist.

Referenzen

- Angwin, Julia/ Larson, Jeff/ Mattu, Surya/ Kirchner, Lauren (2016): Machine Bias. In: Pro Publica. Online: <https://www.propublica.org/article/machine-bias-risk-assessments-in-criminal-sentencing> [08.04.2022]
- Ayyadi, Kira (2019): Algorithmen und die automatisierte Diskriminierung. In: Belltower News. Online: <https://www.belltower.news/rassismus-und-sexismus-algorithmen-und-die-automatisierte-diskriminierung-91233/> [13.07.2022]
- Bareis, Jascha/ Katzenbach, Christian (2021): Talking AI into Being: The Narratives and Imaginaries of National AI Strategies and Their Performative Politics. In: Science, Technology, & Human Values, 47. Jg, Heft 5, S. 1–27.
- Costello, Cary Gabriel (2012): TSA Body Scanning and the Trans Body. In: TransFusion. Online: <https://trans-fusion.blogspot.com/2012/03/tsa-body-scanning-and-trans-body.html> [18.07.2022]
- Cramer, Florian (2018): Crapularity Hermeneutics. Interpretation as the Blind Spot of Analytics, Artificial Intelligence, and Other Algorithmic Producers of the Postapocalyptic Present. In: Apprich, Clemens/ Steyerl, Hito/ Chun, Wendy Hui Kyong (Hrsg.): Pattern Discrimination. Lüneburg: Meson press, S. 23–58.
- Crawford, Kate/ Joler, Vladan (2018): Anatomy of an AI System. In: SHARE Lab & The AI Now Institute. Online: <http://www.anatomyof.ai> [08.04.2022]
- Dzodan, Flavia (2016): A Simplified Political History of Big Data. In: Medium. Online: <https://medium.com/this-political-woman/a-simplified-political-history-of-data-26935bdc5082> [12.07.2022]
- Dzodan, Flavia (2017): When White Fears Become Big Data. Racist Emotions and the Populists Who Love Them. In: Medium. Online: <https://medium.com/this-political-woman/when-white-fears-become-big-data-racist-emotions-and-the-populists-who-love-them-9ccf8e1ef1b2> [12.07.2022]
- Dzodan, Flavia (2018): Algorithms as Cartomancy. In: Copley, Callum/ Io, Danae (Hrsg.): Schemas of Uncertainty. Amsterdam: Pub & Sandberg Instituut, S. 19–46.
- Ledford, Heidi (2019): Millions of Black People Affected by Racial Bias in Health-Care Algorithms. In: Nature, 574. Jg, S. 608–609. Online: <https://doi.org/10.1038/d41586-019-03228-6> [13.07.2022]
- Lopez, Paola (2019): Reinforcing Intersectional Inequality via the AMS Algorithm in Austria [paper presentation]. In: Proceedings of the 18th Annual STS Conference Graz, S. 289–309. Online: <https://diglib.tugraz.at/download.php?id=5e29a88e0e34f&location=browse> [26.08.2024]

- Lu, Donna (2023): Misinformation, Mistakes and the Pope in a Puffer. What Rapidly Evolving AI Can – and Can't – Do. In: The Guardian. Online: <https://www.theguardian.com/technology/2023/apr/01/misinformation-mistakes-and-the-pope-in-a-puffer-what-rapidly-evolving-ai-can-and-cant-do> [01.05.2023]
- Lugones, Maria (2016): The Coloniality of Gender. In: Harcourt, Wendy (Hrsg.): The Palgrave Handbook of Gender and Development. London: Palgrave Macmillan, S. 13–33.
- Mosco, Vincent (2004): The Digital Sublime. Myth, power, and cyberspace. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Myers West, Sarah/ Whittaker Meredith/ Crawford, Kate (2019): Discriminating Systems. Gender, Race, and Power in AI. In: AI Now Institute. Online: <https://ainowinstitute.org/discriminatingystems.html> [08.04.2022]
- Orwat, Carsten (2020): Risks of Discrimination through the Use of Algorithms. Berlin: Federal Anti-Discrimination Agency.
- Pasquinelli, Matteo (2017): Arcana Mathematica Imperii. The Evolution of Western Computational Norms. In: Hlavajova, Maria/ Sheikh, Simon (Hrsg.): Former West: Art and the Contemporary after 1989. Cambridge: MIT Press, S. 281–293.
- Pasquinelli, Matteo (2019): Three Thousand Years of Algorithmic Rituals. The Emergence of AI from the Computation of Space. In: E-Flux Journal, 101. Jg, S. 1–12.
- Quijano, Anibal/ Ennis, Michael (2000): Coloniality of Power, Eurocentrism, and Latin America. In: Nepantla: Views from South, 1. Jg, Heft 3, S. 533–580.
- Regan, James/ Fernandez, Clarence (2016): New Zealand passport robot tells applicant of Asian descent to open eyes. In: Reuters. Online: <https://www.reuters.com/article/us-newzealand-passport-error-idUSKBN13W0RL> [13.07.2022]

What's the story about AI?

Narrative von KI-Systemen im medienpädagogischen Blick

Merle Bieler

Der vorliegende Beitrag präsentiert den Ist-Stand eines im Master *Intermedia* entwickelten Forschungsvorhabens. Im Fokus stehen die menschliche Handlungsmacht und ihre möglichen Auswirkungen auf Narrative über Künstliche-Intelligenz (KI)-Systeme im medienpädagogischen Blick. Es soll untersucht werden, wie die populären und gegensätzlichen Narrative über KI-Systeme *Anthropomorphismus* und *Verheißung* (Facciorusso/Woldemichael 2023: 4) durch menschliche Zuschreibungen von Handlungsmacht verstärkt werden (Brödner 2022: 33). Dabei soll davon ausgegangen werden, dass diese Zuschreibungen zu einer Überhöhung von KI-Systemen führen (Selke 2022: 7), die anlässlich ihrer Relevanz für den menschlichen Alltag kritisch zu sehen ist. Ferner wird, basierend auf einer medienpädagogischen Perspektive, angenommen, dass eine aktive Auseinandersetzung mit KI-Systemen und ein Lernen über deren tatsächliche Funktionen im Bildungskontext dazu führen können, diese Überhöhung zu verringern. Es wird die Vermutung angestellt, dass sich die menschliche Handlungsmacht dadurch verstärken lässt, dass Schüler:innen, Lehrkräfte und Eltern zu einem souveränen Umgang mit KI-Programmen befähigt werden, womit eine funktionale Wechselwirkung zwischen Mensch und System fernab von Überhöhungsphänomenen begünstigt werden kann (Brüggen 2023: 29). Rund um diese These drehen sich meine Forschungsgedanken, die in diesem Beitrag skizziert und abschließend in folgender Forschungsfrage zusammengeführt werden: »Wie beeinflussen die Entscheidungen von Lehrkräften zur Nutzung von KI-Systemen im Schulunterricht die Verbreitung von Narrativen über KI-Systeme?«

Zuschreibungen und Funktionen von KI-Systemen

Spätestens seit der Veröffentlichung von ChatGPT Ende 2022 haben sich Künstliche-Intelligenz (KI)-Systeme im Alltagsleben eines großen Bevölkerungsteils etabliert. Zu den Entwicklungs- und Anwendungszielen dieser Systeme zählen die Optimierung und höhere Effizienz des menschlichen Lebens (Facciorusso/Woldemichael 2023: 6). In diesem Zusam-

menhang übernehmen sie Aufgaben, die bisher Menschen vorbehalten waren, wie Übersetzungen, Textzusammenfassungen oder visuelles Erkennen, z. B. durch Gesichtserkennungssoftware. Auch Navigationssysteme wie GoogleMaps und *Smart Speaker* wie Alexa basieren auf KI-Programmen und gehören bei vielen Menschen zum Alltag (Sindermann/Albrich 2023: 11). So wundert es nicht, dass KI-Systemen die Übernahme verschiedener menschlicher Beschäftigungen, und in dem Zusammenhang nicht zuletzt auch von Arbeitsplätzen, nachgesagt wird. Die EU hat ein Gesetz erlassen, um den Umgang mit KI-Programmen zu lenken und deren Einsatz einzugrenzen (Mayr 2024). Ihnen wird somit insgesamt eine aktive Rolle innerhalb der Gesellschaft zugeschrieben; in Bildungskontexten beispielsweise werden erhebliche Veränderung von Lehren und Lernen erwartet. Diese Wahrnehmung lässt sich dahingehend kontrastieren, dass es sich bei einem KI-Programm um eine Art Computersystem handelt, das als passiv und von Entwickler:innen vorgegebene Befehle befolgend zu betrachten ist (Facciorusso/Woldemichael 2023: 5). KI-Systeme setzen das um, was ihre menschlichen Entwickler:innen ihnen vorschreiben. Dennoch wird durch den Einsatz und die Funktionen dieser Systeme der Eindruck erweckt, dass sie eine Art von Handlungsmacht innehätten (Brödner 2022: 33). Handlungsmacht soll nachfolgend als die Fähigkeit verstanden werden, souverän und zielgerichtet zu handeln und dabei z. B. Hilfsmittel für die eigenen Zwecke zu nutzen (Freund et al. 2023: 12; Reusch 2023: 4-5). Inwieweit diese Zuschreibung mit Narrativen über KI-Systeme zusammenhängt, und wie dem Ganzen medienpädagogisch begegnet werden kann, soll im Folgenden ausgeführt werden. Insgesamt soll dabei aber nicht die Frage nach Mensch oder Technik, sondern die funktionale Wechselwirkung von Mensch und KI-Programmen im Vordergrund stehen (Selke 2022: 8).

Folgend werden zwei verbreitete Narrative zu KI-Systemen, jenes des Anthropomorphismus und jenes der Verheißung, kurz dargestellt. Davon ausgehend soll der mögliche Zusammenhang zwischen diesen Narrativen und der Zuschreibung von Handlungsmacht erläutert werden. Abschließend möchte ich aufzeigen, welche Auswirkungen eine medienpädagogische Auseinandersetzung mit KI-Systemen im Bildungskontext haben könnte, um statt einer Überhöhung derselben die oben erwähnte funktionale Wechselwirkung zu fördern.

Narrative über KI-Systeme

Narrative sind überlieferte und dauerhafte Chroniken, die innerhalb einer Kultur oder Gesellschaft durch die Vermittlung von Werten oder Gefühlen eine bedeutungsvolle Funktion erfüllen (Bal 2017: 3). Nachweise von Narrativen über KI-Systeme gehen bis in die Antike zurück (Hermann 2020: 13). In Bezug auf KI-Programme sind Narrative insofern als bedeutungsvoll anzusehen, als dass sie einen Einfluss auf die Gesellschaft nehmen können. Gleichzeitig können sie die Weiterentwicklung von KI-Systemen prägen, da sie auf die öffentliche Wahrnehmung, die Politik aber auch die Entwickler:innen einwirken (ebd.: 13). Im

Folgenden sollen zwei aktuell besonders dominante Narrative im Kontext von KI-Systemen näher betrachtet werden.

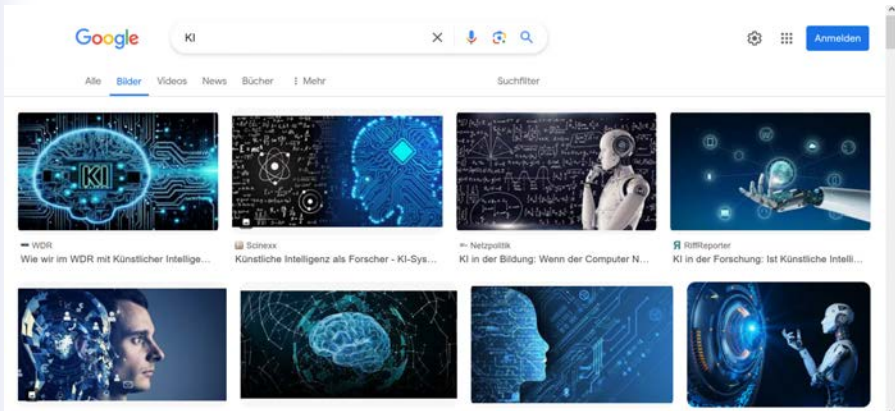


Abb. 1

Ein Blick auf die ersten Bildtreffer bei einer Google-Suche zum Begriff *KI* zeigt hauptsächlich blaue und weiße Darstellungen, Gehirne, Roboter oder technologisierte Menschen, teils in der Denker:innen-Pose. Natürlich ist zu berücksichtigen, dass dies personalisierte Ergebnisse sind. Dennoch weist dieser visuelle Überblick auf das anthropomorphisierende Narrativ von KI-Systemen hin. Ein Narrativ, das die KI-Programme durch das Zuschreiben von menschlichen Eigenschaften und Verhaltensweisen vermenschlicht (Goldfuß/Steinbrück 2021; Sindermann/Albrich 2023: 12). Algorithmische und statistische Funktionen, die eigentlich zu KI-Systemen gehören, werden nebensächlich, stattdessen werden Gefühle und Motive impliziert, die Computerprogramme gar nicht haben können (Brödner 2022: 35; Hermann 2020: 15; Goldfuß/Steinbrück 2021). Die oben angeführte Bildsprache der personalisierten Google-Suche unterstreicht dies. Auch das Design von KI-Systemen kann zu dem Anthropomorphismus beitragen. Die empathisch wirkenden Antworten von ChatGPT oder die freundschaftlichen Ratschläge von *My AI* von Snapchat können die KI-Programme menschlich wirken lassen. Ihnen wird oft ein »gesunder Menschenverstand« (Hermann 2020: 15) zugesprochen. Das ist einseitig und verfälschend, denn KI-Systeme sind, wie bereits erwähnt, Computersysteme und keine eigenständig denkenden Wesen (Brödner 2022: 35; Goldfuß/Steinbrück 2021). Diesen Systemen wird im Zuge ihrer Anthropomorphisierung eine menschengleiche Handlungsmacht zugesprochen, die, in Rückbesinnung auf obige Definition (vgl. Freund et al. 2023: 12; Reusch 2023: 4-5), zumindest anzuzweifeln ist.

Neben dem anthropomorphisierenden Narrativ trägt eine weitere Erzählung dazu bei, dass KI-Systemen eine gesellschaftswirksame Handlungsmacht zugeschrieben wird: Mit Verheißungen aufgeladene Erzählungen über KI repräsentieren gesellschaftliche Erwartungsho-

rizonte und können zu einer Art »Zukunftseuphorie« (Selke 2022: 6) führen, die tröstend wirken kann. Grund dafür ist, dass innerhalb von Gesellschaften, in denen Angst vor der Zukunft eine Rolle spielt, verheißungsvolle Aussichten auf Besserung oder Rettung positiv und erlösend wirken können (ebd.: 5-6, Facciorusso/Woldemichael 2023: 4). Da KI-Systemen verschiedene positive Eigenschaften zugesprochen werden (z. B. die Optimierung von Arbeitsprozessen), werden sie als »omnipotente Möglichkeitsmaschine[n]« (Selke 2022: 5) angesehen. Auch diese Zusprache von menschlicher Handlungsmacht ist kritisch zu sehen und soll im Folgenden genauer betrachtet werden.

Handlungsmacht an der Schnittstelle von Mensch und KI-System

Es kann festgehalten werden, dass die beiden vorgestellten Narrative des Anthropomorphismus und der Verheißung die eingangs erwähnte Zuschreibung von Handlungsmacht bei KI-Systemen stützen können. Dies wird einerseits durch die Vermenschlichung von und andererseits durch die Projektion von Hoffnungen auf KI-Programme erzeugt. Die dargestellten Narrative über KI-Systeme können so im Anschluss an Selke (2022: 7) zu deren Überhöhung beitragen. Eine Studie von Schober et al. (2022: 7) zeigt zudem, dass Jugendliche zwischen 13 und 19 Jahren die Funktionsweisen von Angeboten, »die mithilfe von KI-Anwendungen Inhalte [...] personalisieren«, gruselig finden. Gleichzeitig fällt es ihnen schwer, sich von diesen KI-basierten Anwendungen zu lösen: Die Jugendlichen beschreiben, dass sie dafür »eine Unterbrechung von außen« (ebd.: 38), beispielsweise durch die Eltern, benötigen würden. Neben der Überhöhung ist folglich auch ein Abhängigkeitsverhältnis zu erkennen, die gemeinsam das Handeln der Nutzenden beeinflussen.

Von diesem wechselseitigen Wirken ausgehend soll Handlungsmacht in meiner Forschung an der Schnittstelle von Mensch und KI-Programm angesiedelt werden. Basierend auf den hier dargestellten Erkenntnissen ist davon auszugehen, dass Menschen ihre Handlungsmacht bewusst und unbewusst dazu nutzen, Narrative von KI-Systemen zu (re-)produzieren. Durch vermenschlichende Darstellungen und Überhöhung wird diesen Systemen wiederholt Handlungsmacht zugeschrieben. Das hieraus hervortretende Verhältnis ist komplex und wird mit der zunehmenden Weiterentwicklung von KI-Technologien noch differenzierter zu betrachten sein.

Auswirkungen der Narrative

Wie zuvor erläutert, sind Narrative essenziell an der Weiterentwicklung »intelligenter« Technologien und dem menschlichen Umgang damit beteiligt. Das jeweils vorherrschende Narrativ kann also entscheidend sein, wenn es darum geht, welche neuen Systeme wofür entwickelt – und wie sie genutzt werden. Dabei ist anzumerken, dass Narrative sich verändern, angepasst oder ersetzt werden und somit ihre vorherrschende Stellung verlieren können (Stelter/Böning

2019: 83). Die hier beschriebenen Narrative bilden folglich nicht *die* Realität von KI-Systemen ab und spiegeln auch nicht die tatsächlichen Herausforderungen wider, die es aktuell zu bewältigen gilt, wie etwa den von KI-Programmen (re-)produzierten Rassismus (Alexander von Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft 2021; Hermann 2020: 15). Stattdessen suggerieren die derzeit vorherrschenden Narrative, dass der Mensch laut Mason »powerless, incapable of freedom and trapped within an illusory world« (2019: 129) sei. Tatsächlich ist der Mensch aber handlungsfähig und in der Verantwortung, die Weiterentwicklung von Technologien und somit auch KI-Systemen zu lenken (Hermann 2020: 16). Folglich kann der Einsatz von Handlungsmacht für einen verantwortungsvollen technologischen Fortschritt nützlich sein. Es lässt sich im Anschluss an Hermann als sinnvoll erachten, in Narrativen über KI-Programme den tatsächlichen Stand der Entwicklung und die Chancen sowie Herausforderungen dieser Systeme real und reflektiert aufzuzeigen (2020: 16). Das könnte dabei helfen, KI-Systeme nicht überhöht darzustellen und die Zuschreibung von Handlungsmacht zu mindern. Dazu bedarf es einer informierten Gesellschaft. An diesem Punkt zeigt sich der Bezug zu medienpädagogischen Perspektiven, welcher folgend bezogen auf den Bildungskontext ausgeführt werden soll.

Medienpädagogische Auseinandersetzung

Eine Integration von KI-Systemen in das Bildungssystem kann gemäß Selke sinnvoll sein (2022: 9). Schüler:innen, aber auch ihre Eltern, sowie Lehrkräfte können durch eine aktive Auseinandersetzung mit KI-Programmen lernen, wie diese strukturiert sind und funktionieren. So kann erreicht werden, dass sie dieselben souverän nutzen und realistisch einschätzen können, das heißt auch, ihnen keine übermäßige Macht zusprechen (Brüggen 2023: 29). Der Vermittlung von Medienkompetenz kommt hier in der Form des Erlernens eines souveränen Umgangs mit KI-Systemen eine Schlüsselrolle zu. Dies kann dabei helfen, menschliche Handlungsmacht dafür einzusetzen, KI-Systeme weder zu verteufeln noch sie zu überhöhen, sondern ihre Chancen, aber auch Herausforderungen möglichst realistisch zu betrachten. Dies wird für die weitere Entwicklung von KI-Systemen im gesellschaftlichen Kontext relevant sein (Hermann 2020: 16; Selke 2022: 9). Das Wissen über die tatsächlichen Möglichkeiten von KI-Systemen kann einer Überhöhung entgegenwirken, Berührungsängste abbauen und dazu beitragen, dass die (Bildungs-)Ziele der Anwendungen treffender erreicht werden können. Beispielsweise könnte die gemeinsame Auseinandersetzung von Lehrkräften und Schüler:innen mit einer KI-Anwendung wie *MyAI* von Snapchat Schüler:innen dabei unterstützen, deren Funktionsweise nachzuvollziehen und besser einordnen zu können. Grenzen und Chancen der Angebote können so aus einer kritisch-reflektierten Perspektive erfasst statt verklärt und in dem Zuge womöglich auch Narrative umformuliert sowie aktiv neugestaltet werden. Wie eine solche Neugestaltung aussehen und gelingen kann, sind komplexe und herausfor-

dernde Fragestellungen, die es in Zukunft zu beantworten gilt. Insgesamt könnte eine Auseinandersetzung mit den tatsächlichen Möglichkeiten von KI-Systemen zu einer Funktionalität im Verhältnis Mensch und KI-System beitragen, indem menschliche Handlungsmacht genutzt würde, um KI-Systeme und ihre Narrative zu entzaubern.

Forschungsausblick

Wie gezeigt werden konnte, spielt menschliche Handlungsmacht in Bezug auf Narrative über KI-Systeme und deren gesellschaftliche Auswirkungen eine wichtige Rolle, ebenso, wie diese Narrative die Entwicklung von und den menschlichen Umgang mit KI beeinflussen können. Deswegen möchte ich vorschlagen, Handlungsmacht als an der Schnittstelle von Mensch und KI angesiedelt zu betrachten. Dieser Schnittstelle kann sich in zukünftigen Forschungsarbeiten aus unterschiedlichen Kontexten genähert werden. Bezogen auf den Bildungskontext könnte es sinnvoll sein, zu untersuchen, auf welche Art und Weise Medienpädagogik im Schulkontext zur Aufklärung über KI-Systeme beitragen kann. Dabei könnten speziell Lehrkräfte und deren Bedeutung bei der Verbreitung von Narrativen über KI-Programme ein möglicher Untersuchungsschwerpunkt sein. So gibt es z. B. schon ethische Leitlinien über die Nutzung von KI für Lehrkräfte von der Europäischen Kommission (Europäische Kommission 2022). Eine mögliche Forschungsfrage könnte hierfür lauten: »Wie beeinflussen die Entscheidungen von Lehrkräften zur Nutzung von KI-Systemen im Schulunterricht die Verbreitung von Narrativen über KI-Systeme?« Es ist mein Vorhaben für die kommende Zeit, diese Frage zu untersuchen und zu entwickeln.

Referenzen

- Alexander von Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft: Judith Simon: The ethics of AI and Big Data. YouTube (08.09.2021). https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=ZYBtyFnxIAE&embeds_referring_uri=https%3A%2F%2Fwww.ilias.uni-koeln.de%2F&source_ve_path=MzY4NDIsMjg2NjY&feature=emb_logo [20.02.2022], TC 00:24:01–00:27:00.
- Bal, Mieke (2017): *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Brödner, Peter (2022): Die Illusionsfabrik der »KI«-Narrative. In: Forum InformatikerInnen für Frieden und gesellschaftliche Verantwortung (FIfF)-Kommunikation, Heft 2, S. 32–36.
- Brüggen, Niels (2023): Künstliche Intelligenz im Kontext des Kinder- und Jugendmedienschutzes. In: Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ)AKTUELL, Heft 4, S. 27–29.
- Facciorusso, Dominique/ Woldemichael, Deborah (2023): Künstliche »Intelligenz«. Einführung in eine Schlüsseltechnologie. In: Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ)AKTUELL, Heft 4, S. 4–10.
- Freund, Lisa/ Bertel, Diotima/ Himmelsbach, Julia/ Schwarz, Stephanie/ Schmözl, Alexander (2023): »Digital Agency«. Zum Fehlen grundlagentheoretischer und intersektionaler Perspektiven im Konzept von digitaler Handlungsmacht. In: *Medienimpulse*, 61. Jg, Heft 2.
- Europäische Kommission (2022): *Ethische Leitlinien für Lehrkräfte über die Nutzung von KI und Daten für Lehr- und Lernzwecke*. Online: <https://data.europa.eu/doi/10.2766/494> [06.04.2024]

- Goldfuß, Amelie/ Steinbrück, Alexa: Ringvorlesung: KI & Kultur. Die Bildsprache Künstlicher Intelligenz. YouTube (19.05.2021). <https://www.youtube.com/watch?v=811IpckiKuk> [18.02.2022], TC 00:04:34-00:25:26.
- Hermann, Isabella (2020): Künstliche Intelligenz in der Science-Fiction. Zwischen Magie und Technik. In: Forum InformatikerInnen für Frieden und gesellschaftliche Verantwortung (FIF)-Kommunikation, Heft 4, S. 12–17.
- Mason, Paul (2019): *Clear Bright Future. A radical defence of the human being*. London: Penguin Books.
- Mayr, Jakob (2024): EU-Parlament macht Weg frei für KI-Gesetz. In: Tagesschau. Online: <https://www.tagesschau.de/ausland/eu-parlament-ki-gesetz-100.html> [14.03.2024]
- Reusch, Benedikt (2023): Handlungsfähigkeit durch, trotz und gegenüber (Big) Data und KI. Eine Bestandsaufnahme mit Hilfe des Frankfurt-Dreiecks. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik, Heft 23, S. 1–28.
- Schober, Maximilian/ Lauber, Achim/ Bruch, Louisa/ Herrmann, Simon/ Brüggem, Niels (2022). »Was ich like, kommt zu mir«. Kompetenzen von Jugendlichen im Umgang mit algorithmischen Empfehlungssystemen. Qualitative Studie im Rahmen von »Digitales Deutschland«. München: kopaed.
- Selke, Stefan (2022): Zukunftseuphorie als Trost. Gesellschaftliche Funktionen von Verheißungserzählungen über Künstliche Intelligenz. Bericht aus dem Forschungsprojekt »Künstliche Intelligenz, Mensch und Gesellschaft«. Online: https://www.kimege.de/wp-content/uploads/2022/08/Webartikel_Selke_final.pdf [29.11.2023]
- Sindermann, Markus/ Albrich, Karolina (2023): Chancen und Risiken. Künstliche Intelligenz im Spannungsfeld des Kinder- und Jugendmedienschutzes. In: Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ)AKTUELL, Heft 4, S. 11–16.
- Stelter, Reinhard/ Böning, Uwe (2019): *Coaching als mitmenschliche Begegnung*. Wiesbaden: Springer.

Abbildung

- Abb. 1: Ergebnis einer Google-Bildersuche zu dem Begriff KI. Google (11.04.2024). https://www.google.com/search?sca_esv=f69dae79bff16cff&sca_upv=1&q=KI&uds=AMwkrPtIeEtShfb1ZGTxcfcNla1BLh46Ucamb_TXyUGQcLRW0XJVHkiaPNdaRMbDJi6-LtAUfK0c2PjumClv-PI-91BiqARo5oE2JRVzkbziYr_36Zyjb-4WCcVs1KwwqHI6uDolz4khhMx--f6HvaJ-US2Q9Fy5dENGpLX9RAHk_gHlx7C41ETcH8CWNRRtRnq2fRU-C2IVYx6Fhh5_cYPgK3wwbcHwN5GvLHigUXA1H10ZY1T-_vauE&udm=2&prmd=ivnbz&sa=X&ved=2ahU-KEwjA8aWj6bqFAxVniP0HHVhkBxEQtKgLegQIDxAB&biw=1680&bih=925 [28.08.2024]

Die Erzählung des Immer-Gleichen

Von narrativen Machtgefällen und selbsterfüllenden Prophezeiungen

Katharina Mosene

Der wachsende triviale Einsatz Künstlicher Intelligenz (KI) in vielen gesellschaftlichen Bereichen hat den Diskurs um die vermeintliche Allmacht der Maschine angeheizt. Mein Beitrag erkundet die Spannung zwischen dem Hype um problemlösende KI-Assistenten und der dystopischen Vorstellung von einer KI, die den Menschen ersetzen könnte. Im Mittelpunkt des Artikels steht eine Reflexion der derzeit vorherrschenden Deutungsmuster um Macht und Ohnmacht der Maschine, ebenso wie die Untersuchung wirksamer Faktoren tradierter Biases und Diskriminierungsmuster. Ausgehend von einem intersektionalen feministischen Ansatz schaue ich folglich auf die Frage nach Zugang und Verteilungslogik. Nicht zuletzt werfe ich einen Blick auf Lösungsaspekte, die sich architektonisch in der Erzählung von Regulierungsdebatten niederschlagen. Der vorliegende Text wirft Schlaglichter auf einzelne Diskussionsstränge, die die unterschiedlichen Ebenen der Debatte um KI abbilden. Ich schaue mir dabei sowohl die narrative (Abstraktions-)Ebene als auch die Systeme und Strukturen selbst an, denn beides beeinflusst sich wechselseitig.

Warum künstliche Intelligenz derzeit vor allem Vergangenheit vorhersagt

Der wachsende Einsatz Künstlicher Intelligenz (KI) in vielen gesellschaftlichen Bereichen hat den Diskurs um die vermeintliche ›Allmacht‹ der Maschine angeheizt.¹ Die Versprechen schwanken zwischen einem wahren Hype um die problemlösenden Assistenten und der dystopischen Vorstellung, diese könnten irgendwann den Menschen ›ersetzen‹. Obwohl ein solcher Punkt weit in der Zukunft liegt, legen staatliche und nicht-staatliche Akteur:innen große Hoffnungen in durch KI gesteuerte, vermeintlich ›effizientere‹ und ›optimierte‹ Prozesse. Neben der KI, die uns alle stetig umgibt, die uns ohne Umwege zum Ziel bringt oder unsere Mails vorsortiert, wird Künstliche Intelligenz zunehmend eingesetzt, um auf unterschiedlichen gesellschaftlichen Ebenen Vorhersagen über zukünftige Ereignisse zu treffen. Von der Wettervorhersage über den Finanzmarkt bis hin zur medizinischen Diagnose versprechen

KI-Systeme eine präzisere Vorhersage und Entscheidungsfindung, basierend auf zugrundeliegenden historischen Trainingsdatensätzen. Dabei gründen viele dieser Systeme auf Algorithmen des maschinellen Lernens, die historische Daten analysieren und Muster erkennen, um Vorhersagen zu treffen. Die vermeintliche Unvoreingenommenheit, das durch den Gegenstand technisch erzeugte Gefühl der Neutralität oder Objektivität der Maschine, bleibt dabei eine reine Illusion, im Gegenteil: Derzeitige KI-Systeme neigen aufgrund unzureichender Trainingsdatensätze vor allem dazu, vergangene Muster zu reproduzieren und mithin Ungleichheiten und Machtgefälle zu tradieren.

Narrative Machtgefälle im Diskurs um KI

Der Diskurs um KI ist selbstverständlich eingebettet in den gesellschaftlichen Aushandlungsprozess um Deutungshoheiten, hegemoniale Macht- und Herrschaftsverhältnisse. Das hier entstandene *narrative Machtgefälle* umfasst mithin die Dominanz bestimmter Geschichten, Perspektiven und Erzählungen, die die Entwicklung, Implementierung und Nutzung von KI-Technologie prägen. Diese Dominanz hat tiefgreifende Auswirkungen auf die Art und Weise, wie KI wahrgenommen, verstanden und eingesetzt wird. Dazu gehört auch die Kontrolle über die Deutungshoheit in der Erzählung: Wer die Geschichte erzählt, kontrolliert die Wahrnehmung und Interpretation von KI. In der aktuellen Technologielandschaft dominieren oft große Tech-Unternehmen und Akteur:innen aus dem globalen Norden die Erzählung. Diese haben die Ressourcen und die Macht, ihre Perspektiven beziehungsweise Interessen in den Vordergrund zu stellen, was dazu führt, dass andere Stimmen, insbesondere aus marginalisierten oder minorisierten Gruppen, unterrepräsentiert bleiben. Hinzu kommt die Art und Weise, wie KI in Medien und Öffentlichkeit dargestellt wird; vereinfachte Darstellungen tendieren dazu, die öffentliche Debatte zu dominieren und die Komplexität der realen Auswirkungen von KI zu unterminieren. Das narrative Machtgefälle wird weiter verstärkt durch die mangelnde Vielfalt in den Teams, die KI entwickeln. Wenn hauptsächlich *weiße*, cis-männliche Perspektiven aus ressourcenstarken Regionen in die Entwicklung einfließen, bleiben andere Perspektiven und Bedürfnisse unberücksichtigt. Gleiches gilt für die Regulierung und *Governance* von KI: Diejenigen, die die Macht haben, Gesetze und Richtlinien zu erlassen, dominieren die Erzählung darüber, wie KI reguliert werden sollte. Oft sind es die gleichen Akteur:innen, die von der aktuellen technologischen und wirtschaftlichen Ordnung profitieren. Narrative Machtgefälle manifestieren sich auch in den Daten, die zur Entwicklung von KI verwendet werden. Deren Einsatz basiert in aller Regel auf dem Training mit historischen Daten. Mit historischen Daten sind Informationen und Aufzeichnungen aus der Vergangenheit gemeint, die dann vielfach dazu eingesetzt werden, Muster und Trends zu erkennen und vorauszusagen. Diese Daten sind oft das Produkt von historischen Machtverhältnissen und sozialen Strukturen, die bestimmte Gruppen systematisch benachteiligen. Gleichsam dür-

fen jene historischen Daten als Brennglas verstanden werden, in dem sich implizite und explizite Vorurteile, Diskriminierung oder soziale Ungleichheiten niederschlagen. Dies führt zu einem Teufelskreis, in dem die Vergangenheit die Zukunft vorhersagt und somit die bestehenden Machtgefüge und Ungleichheiten zementiert oder sogar verstärkt. Die Verwendung von KI-basierten Vorhersagesystemen führt so zu selbsterfüllenden Prophezeiungen, indem bestimmte Gruppen bevorzugt oder benachteiligt werden. Anstatt eine neutrale und objektive Zukunft zu prognostizieren, projizieren sie die fehlerhaften und voreingenommenen Muster der Vergangenheit in die Zukunft.

Daten sind das Produkt komplexer sozialer Prozesse, geronnene Zeitpunkte aus der Vergangenheit. Das größte Dilemma besteht, wenn man so will, mithin in der inhärenten Vergangenheitsorientierung der Maschinen. Im Folgenden möchte ich deshalb den oben bereits angerissenen Kritikpunkt ausführen und, ausgehend von einem kurzen Überblick über die vorherrschenden Narrative und Dispositive im Kontext von KI, übergehen zu einer Kritik der Strukturen, Systeme und Logiken, denen die Entwicklung vermeintlich intelligenter Technologien unterworfen ist. Ich beginne mit einer kritischen Betrachtung regulatorischer Ansätze im Feld. Anschließend fasse ich die, aus Sicht intersektionaler feministischer Ansätze, wesentlichen Kritikpunkte an KI zusammen. Davon ausgehend werde ich anschließend einen Ausblick geben auf wissenschaftliche Ansätze aus dem Bereich der kritischen Datenwissenschaften sowie auf aktivistische Ansätze zur Reformulierung von KI-Erzählungen, Entwicklungslogiken und Einsatzkontexten. Ich schließe mit einer Perspektive auf damit einhergehende offene Forschungsfragen.

Die Disziplinierung der Formeln

Nachdem die breite Regulierungsdebatte um KI der Echtzeit nachläuft, hat die Europäische Union schließlich nach langen Verhandlungsrunden den *AI Act* auf den Weg gebracht. Sowohl UNESCO als auch EU haben schon vor einigen Jahren auf die Risiken beim Einsatz von KI in (sensiblen) gesellschaftlichen Bereichen hingewiesen – vor allem, was die Auswirkungen auf das Thema Grund- und Menschenrechte angeht:

Durch den Einsatz von KI können die Werte, auf die sich die EU gründet, gefährdet und Grundrechte verletzt werden. Dazu gehören die Meinungsfreiheit, die Vereinigungsfreiheit, die Achtung der Menschenwürde, die Nichtdiskriminierung aus Gründen des Geschlechts, der Rasse oder der ethnischen Herkunft, der Religion oder der Weltanschauung, einer Behinderung, des Alters oder der sexuellen Ausrichtung, der Schutz personenbezogener Daten und der Privatsphäre, das Recht auf einen wirksamen Rechtsbehelf und ein faires Verfahren sowie der Verbraucherschutz. (Europäische Kommission 2020a: 11)

Die Mitgliedstaaten sollten sicherstellen, dass geschlechtsspezifische Stereotypen und diskriminierende Vorurteile nicht in KI-Systeme übernommen werden, sondern diese identifizieren und proaktiv beseitigen. (UNESCO 2021: 32)

Ein guter Überblick zur Genese der Regulierung von KI mit Blick auf *gender* findet sich bei Florian Lütz (2024) unter dem Titel *Regulierung von KI: auf der Suche nach »Gender«*. Auch Lütz verweist auf die zunehmende Bewegung auf internationaler und europäischer Ebene. Die UNESCO hat 2022 das Projekt *Women for Ethical AI* (UNESCO 2022) ins Leben gerufen, das darauf abzielt, Geschlechtergerechtigkeit in die KI-Agenda einzuschreiben. Das *UN AI Advisory Board* hat zudem Forderungen in Richtung einer dem Gemeinwohl dienenden KI aufgestellt sowie Gender als Querschnittsthema und Herausforderungen mit Blick auf die Gleichstellungspolitik identifiziert (vgl. UN AI Advisory Board 2023). Und auch im europäischen Raum fokussieren Regulierer einen menschenrechtsbasierten Ansatz (vgl. Europäische Kommission 2023) sowie eine Strategie, die offene, erklärbare, menschenzentrierte und zertifizierte *equality-by-design*-Ansätze in den Mittelpunkt rückt (vgl. Europäische Kommission 2020b). In Deutschland sind zwar Leitlinien in Form von Strategien entstanden (vgl. z. B. Bundesregierung 2020), jedoch fehlen konkrete Regelungen im Sektor (Deutscher Bundestag 2023). Vor allem das Allgemeine Antidiskriminierungsgesetz (AGG) müsste in Hinblick auf algorithmische Diskriminierung erweitert und nachgeschärft werden (vgl. Lütz 2024).

Die Europäische Union hat mit dem *AI Act* nun einen bedeutsamen Schritt in Richtung KI-Regulierung unternommen, doch spezifische Regelungen zur Geschlechtergleichstellung sind dort bisher nicht verankert. Der *AI Act* folgt hingegen einem risikogerechten Ansatz, um zu gewährleisten, dass der Einsatz KI-basierter Systeme keine negativen Auswirkungen auf die Sicherheit, Gesundheit und Grundrechte von Menschen hat. Die jeweiligen gesetzlichen Auflagen hängen von dem gegebenen Risikopotenzial ab: Inakzeptable risikoreiche Systeme sind verboten, Hochrisiko-Systeme unterliegen bestimmten Regeln und risikoarme KI-Systeme sind keinen Auflagen unterworfen. Verboten werden sollen zum Beispiel Systeme zum *Social Scoring*, ebenso wie *Predictive Policing* – es gibt aber Ausnahmen im Kontext der »nationalen Sicherheit« (European Union 2024: 24).

Der *AI Act* schränkt den Einsatz von Gesichtserkennung durch Strafverfolgungsbehörden an öffentlichen Orten ein, enthält allerdings auch eine Menge Schlupflöcher, so die Kritik von zivilgesellschaftlichen Organisationen wie *AlgorithmWatch* (Vieth-Ditlmann/Sombetzki 2024). Die Anerkennung der Gefahr durch »(unfaire) Verzerrung« wird im Dokument an vielen Stellen genannt, jedoch wenig konkret adressiert; so tauchen Geschlecht, *race* und weitere Aspekte als Diskriminierungskategorien auf, ein konkreter Aufruf zum Verhindern von Biases in Datensätzen und Ergebnissen findet sich aber einzig in Artikel 10 (unter Punkt (2), Absätze f) und g)) mit Blick auf sogenannte Hochrisiko-Systeme:

(2) Für Trainings-, Validierungs- und Testdatensätze gelten Daten-Governance- und Datenverwaltungsverfahren, die für die Zweckbestimmung des Hochrisiko-KI-Systems geeignet sind. Diese Verfahren betreffen insbesondere...

f) eine Untersuchung im Hinblick auf mögliche Verzerrungen (Bias), die die Gesundheit und Sicherheit von Personen beeinträchtigen, sich negativ auf die Grundrechte auswirken oder zu einer nach den Rechtsvorschriften der Union verbotenen Diskriminierung führen könnten, insbesondere wenn die Datenoutputs die Inputs für künftige Operationen beeinflussen,

g) geeignete Maßnahmen zur Erkennung, Verhinderung und Abschwächung möglicher gemäß Buchstabe f ermittelter Verzerrungen [...]. (European Union 2024: 10)

Die Frage, was »geeignete Maßnahmen« sind, wird erst die Rechtsanwendung beantworten können. Eine entsprechende Definition steht, auch mit Blick auf die stark unterschiedlichen Systeme, noch aus.

Um die Form fortwährender diskriminierender Praktiken nicht länger in Technologie zu übersetzen, muss ein Hauptaugenmerk – darauf verweist auch die Regulierungsdebatte – auf dem Zusammenstellen von repräsentativen Datensätzen liegen; der *AI Act* definiert nun in Art. 10, Punkt (3) wenig trennscharf, Trainingsdatensätze müssten »im Hinblick auf die Zweckbestimmung des Systems relevant, hinreichend repräsentativ und so weit wie möglich fehlerfrei und vollständig sein« (European Union 2024: 34). Die Idee von synthetischen Daten ist hier durchaus diskussionswürdig (Bleich/Heidrich 2022). Auch die Förderung der Vielfalt in KI-Entwicklungsteams sowie das Verpflichten der Entwicklung auf Transparenz (vgl. European Union 2024: Kapitel 4, Absatz Transparenzpflichten) und Rechenschaft sind unerlässlich, um Entscheidungsprozesse zu verstehen und negative Auswirkungen rechtzeitig zu erkennen. Jedoch erst die zukünftige konkrete Anwendung der Verordnung wird zeigen, ob dieser, allein im europäischen Kontext geprägte, Regulierungsansatz tatsächlich in der Lage ist, mindestens Teile des geltenden Dispositivs um KI aufzubrechen.

Märchen schreibt die Zeit

Die bekannten, derzeit vorherrschenden Narrative im Kontext Künstliche Intelligenz speisen sich vielfach aus den oben erwähnten dystopischen oder utopischen Zukunftsszenarien und -Erwartungen. Vielfach unterliegen diese Narrative inhaltlichen Fehlschlüssen, die teils beabsichtigt, teils unbeabsichtigt zirkulieren. Ein sehr guter aktueller Überblick dazu findet sich im Paper von Rainer Rehak (2023) – *Zwischen Macht und Mythos*. Fehlannahmen bestehen ihm zufolge vor allem in der Erzählung über die vermeintliche Autonomie und Handlungsfähigkeit

der Maschinen, ebenso wie in der falschen Konzeption der den Maschinen zugeschriebenen Macht hinsichtlich der Erzeugung von Wahrhaftigkeit, Wissen, Neutralität und Objektivität. All jene Punkte werden auch in der feministischen Rezeption von KI aufgegriffen, alle Punkte kristallisieren sich in einem der folgeschwersten – dem Postulat der Vorhersage-Fähigkeit der Maschinen. KI-Systeme können zwar formale Muster aus vorhandenen Daten erkennen und in die Zukunft projizieren. Jedoch sind Vorhersagen in sozialen Kontexten problematisch, da gesellschaftliche Prozesse nicht den gleichen Gesetzen wie physikalische Phänomene folgen (vgl. Rehak 2023). Das Nachvollziehen von Entwicklungen in sozialen Kontexten ist mithin sehr viel komplexer, vielschichtiger und voraussetzungsvoller als es derzeit im Rahmen von Rechenmodellen abgebildet wird.

Die Ordnung der Dinge

Warum hat das Internet eigentlich einen *Vater*? Gleich der Schöpfungsgeschichte gilt die Erzählung, Vint Cerf habe das Internet ins Leben gerufen. Kaum jemand spricht von Ada Lovelace, der eigentlichen *Schöpferin* des Internets, wenn man in diesem Bild bleiben will. Ebenso wenig über Persönlichkeiten wie Grace Hopper, Mary Allen Wilkes und Katherine Johnson.² *Das Internet*, so darf man überspitzt aber doch zutreffend in Rekurs auf die breite feministische Rezeption des Mediums und seiner Adaptionen sagen, ist *weiß*, cis-männlich, straight (vgl. Monea 2022). Dazu gehören die Ordnung der Kommunikationsräume über Plattformen (die fast ausschließlich im globalen Norden verhandelt wird) ebenso wie die imaginierten Zukünfte, die aus dem Silicon Valley extrapoliert werden, sowie die Architektur und Entwicklungskontexte der Systeme mit ihren zugrundeliegenden Algorithmen; aber auch die Datenwissenschaften mit ihren Prämissen, Datensätzen sowie zirkulären Logiken.

Und somit trägt Melvin Kranzbergs *First Law of Technology* aus den 1980er-Jahren damals wie heute gleichermaßen Bedeutung: »*Technology is neither good nor is it bad, nor is it neutral*« (Kranzberg 1986: 545). Technologie, *race* und *gender* waren schon immer miteinander verwoben – Technologie kann bestehende Rollenvorstellungen und Stereotype verstärken, sie kann aber auch Möglichkeiten bieten, sich von ihnen zu befreien. Diese Formel enthält eine entscheidende feministische Forderung: die nach Zugang. Zugang zu Entwicklung und Design, Themensetzung und Forschung. Zugang wiederum ist immer abhängig von materiellen und immateriellen Ressourcen. Diese sind bekanntlich ungleich verteilt, was sich im Teilbereich KI-Entwicklung in der verschwindend geringen Anzahl nicht-*weißer*, nicht-cis-männlicher Akteur:innen deutlich widerspiegelt (vgl. Dicks/Züger 2020).

Wie sich damit festhalten lässt, ist KI immer inhärent politisch (vgl. Crawford 2021), als narrativer Gegenstand geht sie weit über die rein technische Hülle hinaus, beschreibt stets ein soziotechnisches System: »*Algorithms are opinions embedded in code*« (O’Neil 2017). Soziale Praktiken, Regeln und Normen, ebenso wie bestehende gesellschaftliche Logiken und

(Infra-)Strukturen prägen den Kontext von KI genau so stark wie technologische Möglichkeiten und Rechenkapazitäten.

The God Trick³

Es ist hinlänglich bekannt, dass biometrische Gesichtserkennung – die vorwiegend in einem männlich dominierten Raum im *weißen* globalen Norden entwickelt wird – lange nicht in der Lage war, Schwarze Menschen und People of Colour, vor allem Frauen⁴, zu identifizieren, da sie sich überwiegend auf Trainingsdatensätze *weißer* Personen stützte. Dies ist kein Zufall, sondern das Ergebnis normativer Entscheidungen derjenigen, die den Code schreiben, oder geschrieben haben, und mit selektiv befüllten Datensätzen jedes neue System trainieren.

It is critical that we not only seek to understand how AI disadvantages some, but that we also consider how it works to the advantage of others, reinforcing a narrow idea of the »normal« person. By tracing the way in which race, gender, and other identities are understood, represented, and reflected, both within AI systems, and in the contexts where they are applied, we can begin to see the bigger picture: one that acknowledges power relationships, and centers equity and justice. (West et al. 2019:7)

Am bekanntesten sind hier wohl die Ergebnisse des Projektes *Gender Shades* (Boulamwini/Gebru 2018), das eindeutig nachwies, dass KI-Gesichtserkennungs-Technologien marginalisierte Gruppen rassifizieren. Vor allem Schwarze Frauen und Frauen of Colour wurden von den betrachteten Systemen gar nicht oder falsch zugeordnet. Der Grund: unvollständige Trainingsdatensätze, bestehend aus im Wesentlichen *weißen*, männlichen Gesichtern. Auch im Bereich der Spracherkennung wissen wir aus dem US-amerikanischen Kontext, dass diese Systeme bei *weißen* Amerikaner*innen eine viel niedrigere Fehlerquote aufweisen als bei Schwarzen Personen (Koenecke et al. 2020).

Des Weiteren schlägt sich der Faktor *Deutungshoheit*, die dominante gesellschaftliche Erzählung, permanent in der Technologieentwicklung und – Applizierung nieder – beispielsweise, wenn Technologie eingesetzt wird, um Teenagerschwangerschaften in sozial schwachen Schichtungen (vgl. Jemio et al. 2022) oder Versicherungsrisiken in ethnisch durchmischten Wohngebieten (vgl. Ahmed 2024) »vorherzusehen«. Woher kommen die dafür notwendigen Datensätze? Es wird zunehmend deutlich, dass privilegierte gesellschaftliche Schichtungen sich eher gegen den Zugriff auf persönliche Daten wehren können, auch deshalb, weil staatliche Behörden auf ressourcenstarke Bevölkerungsgruppen schlicht weniger Zugriff haben. Und so folgen KI-Prognosen dem Motto »What gets counted counts« (D’Ignazio/Klein 2020:97), oder, um mit Varon et al. anzuschließen:

A condition-centred framework of consent for data processing would consider that historically oppressed groups of the population would need redressing mechanisms to leverage the playing field for actually consenting. Or, moving even further, while pilots of anti-poverty AI systems start to be tested everywhere, why is there no pilot AI system predestining young rich white politicians to corruption? Why is the fiscal secrecy of the rich so ensured while every single data of the poor, from family to medical and biometrical data is easily consented for data processing by both governments and companies? (Varon et al. 2021:18)

Hier entsteht ein spannendes Paradoxon und mithin ein weiterer Abzweig in der intersektionalen feministischen Kritik: Problematisch sind mithin nicht nur fehlende Datenpunkte in Trainingsdatensätzen wie beim Beispiel der Gesichtserkennung, sondern auch verzerrte oder überproportional stark eingebundene Datenpunkte in Systemen, eingebettet in sensible gesellschaftliche Bereiche, wie zum Beispiel die Vergabe von Sozialleistungen. Kurz gesagt: Staatlichen Einrichtungen liegen in der Regel weitaus mehr Datenpunkte von marginalisierten Bevölkerungsschichtungen vor als von ressourcenstarken Gruppen. D'Ignazio und Klein führen dies an einem Beispiel aus:

Far too often, the problem is not that data about minoritized groups are missing but the reverse: the databases and data systems of powerful institutions are built on the excessive surveillance of minoritized groups. This results in women, people of color, and poor people, among others, being overrepresented in the data that these systems are premised upon. In Automating Inequality, for example, Virginia Eubanks tells the story of the Allegheny County Office of Children, Youth, and Families in western Pennsylvania, which employs an algorithmic model to predict the risk of child abuse in any particular home. The goal of the model is to remove children from potentially abusive households before it happens; this would appear to be a very worthy goal. As Eubanks shows, however, inequities result. For wealthier parents, who can more easily access private health care and mental health services, there is simply not that much data to pull into the model. For poor parents, who more often rely on public resources, the system scoops up records from child welfare services, drug and alcohol treatment programs, mental health services, Medicaid histories, and more. Because there are far more data about poor parents, they are oversampled in the model, and so their children are overtargated as being at risk for child abuse—a risk that results in children being removed from their families and homes. Eubanks argues that the model »confuse[s] parenting while poor with poor parenting. [...] this is the matrix of domination once again. Governments can and do use biased data to marshal the power of the matrix of

domination in ways that amplify its effects on the least powerful in society.» (D'Ignazio/Klein 2020:39)

Auch in Europa werden KI und Algorithmen des maschinellen Lernens zunehmend außerhalb des sogenannten ›Verbraucherbereichs‹ verwendet. So sollte in Österreich das *Arbeitsmarktchancenmodell* (AMAS) Sachbearbeiter*innen dabei unterstützen, zu entscheiden, welche Person welche Sozialleistungen erhalten wird (Köver 2019; Fanta 2020). In Deutschland werden an vielen Stellen bereits Systeme eingesetzt, die vielfach unter dem Begriff *Predictive Policing* verhandelt werden; so zum Beispiel das System *HessenData*, welches auf der *Gotham*-Software der US-Firma *Palantir Technologies Inc.* aufsetzt. Obwohl das Bundesverfassungsgericht hier Grenzen gesetzt hat (Leisegang 2023), nutzen auch Städte wie Hamburg intelligente Überwachungskameras an öffentlichen Orten (Rau 2023) – deren Nutzen hoch umstritten ist. Das Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF) verwendet darüber hinaus ein Sprachanalyse-Tool, das vorgibt, einer Person durch Analyse eines ›Dialekts‹ die Staatsangehörigkeit zuordnen zu können (Biselli 2022). Und auch an den europäischen Außengrenzen wird eine Vielzahl an Werkzeugen eingesetzt. So wurden über einen längeren Zeitraum zum Beispiel KI-Polygrafen getestet, die ›Lügen‹ anhand der Analyse von Augen- und Mundbewegungen nachweisen sollten, ungeachtet von Kontext oder Kultur – mit kaum messbarer Treffsicherheit, und einem hohen Potenzial zu Diskriminierung mit Blick auf *race* und *gender* (Gallagher/Jona 2019). In all diesen Beispielen zielt die Technologie auf marginalisierte Gruppen – mit dem Zweck, Prozesse durch KI zu rationalisieren, entsteht Pathologisierung oder »Automating Inequality«, wie Virginia Eubanks (2018) es nennt.

Ein wesentlicher Kritikpunkt aus intersektionaler feministischer Perspektive besteht hier zudem in dem, was *nicht erzählt* wird. Vielfach ist nicht klar, in welchen Prozessen KI-Technologien wie eingebunden sind, teils erfolgt der Einsatz solcher Systeme völlig intransparent (vgl. z. B. Kolleck et al. 2020), ohne das Kenntlichmachen von Anfechtungsmöglichkeiten ebenjener Ergebnisse. Überhaupt ist der Regulierungsrahmen auf einer anderen zeitlichen Ebene angesiedelt als die Technologieentwicklung. So entsteht eine weitere Erzählebene. Eine, die gewissermaßen immer hinten dran ist.

Wer schreibt den Code?

Gebündelt als Big Data werden traditionelle Ausschlusssysteme unterschwellig in Code übersetzt. Hinzu kommen die Warenkreisläufe, die entlang der alten kolonialen Hierarchien verlaufen, proprietäre Akteur:innen aus dem Silicon Valley tragen mit ihren Technologien ihre eigenen Interessen in den globalen Süden, anstatt Initiativen zu stärken, die sich an den lokalen Bedürfnissen orientieren. Dies wird von Çetin (2021) treffend beschrieben:

Die wichtigsten Trainingsdatensätze für maschinelles Lernen stammen aus Unternehmen, Universitäten und militärischen Einrichtungen des globalen Nordens. Sozial konstruierte Kategorien von race und Geschlecht sind binär in Datenklassifizierungssystemen und Taxonomien zementiert, was soziale, politische und ökonomische Implikationen in der Machtverteilung solcher Kategorien untermauert. Ausgestoßene, minorisierte Körper und Subalterne, die nicht in die Klassifizierungen und kolonialen Taxonomien passen, sind algorithmischer Gewalt und Diskriminierung ausgesetzt. (Çetin 2021)

Hinzu kommt die Tatsache, dass fehlerhafte Outcomes aus KI-Systemen derzeit einzig manuell behoben werden können, also durch direkte menschliche Intervention. ChatGPT als Ausformung generativer KI – die Technologie, die eine neue Zeitrechnung in der KI-Debatte eröffnet hat – setzt genau auf dieser Logik auf. Die Entwickler*innen haben sich große Mühe gegeben, ein System zu schaffen, das weder Sexismus noch Rassismus reproduziert. Dies hatte jedoch einen hohen Preis. Dieser Preis wurde von schlecht bezahlten Mitarbeitenden im globalen Süden bezahlt, die dem System manuell melden mussten, wenn es diskriminierende oder gewalttätige Inhalte wiedergab. Sie taten dies, indem sie genau diese Art von Material manuell sichteten. Einfach ausgedrückt: Ohne Schulung oder Unterstützung erhalten zu haben, verbrachten diese Mitarbeitenden den ganzen Tag damit, sich gewalttätige, rassistische und sexistische Vorschläge des Systems anzusehen und diese dann zu markieren, damit das System sie nicht mehr wiedergibt (Bacciarelli/Aufiero 2023).

Menschen korrigieren Maschinen in einem zeitlichen Raum, der für die Endnutzer*innen unsichtbar ist. Die dominante Imagination von KI, die den Diskurs prägt, besteht dagegen aus visuellen Motiven, bekannt aus ScienceFiction-Literatur/-Filmen: humanoide Maschinen (Hammele 2024; Netzforma 2020: 118–131; Kleinke et al. 2022: 15–54) und blaue Gehirne (Wallenborn 2022). Warum? Weil diese Imaginationen zwei wesentliche menschliche Bedürfnisse triggern: Autorität und Vertrauen.⁵

Shit in – Shit out

KI speist mittlerweile mehr visuelle Inhalte ins Internet ein als Menschen. Dies führt bei der Fehlerhaftigkeit der Systeme unweigerlich zu einem qualitativen Verfall der Inhalte oder zur »Enshittification« (vgl. Doctorow 2024)⁶ des Internets. Gegossen in die zunehmende Verbreitung generativer KI-Text/Bildgeneratoren wiederholt sich Geschichte nun am Tag gleich millionenfach. Aktuelle Studien weisen bereits darauf hin: KI hat in die Kürze der Zeit ihres Einsatzes seit 2023 bereits mehr Bilder erzeugt als alle Fotograf*innen aus den letzten 150 Jahren zusammen (vgl. Valyaeva 2023). In der Analyse zeigt sich jedoch deutlich, dass KI-Systeme ohne von Menschen erstellte Trainingsdatensätze noch immer weniger brauchbare Ergebnis-

se produzieren als jene, die vom Menschen beeinflusst sind. Mehr noch: In den in Studien analysierten Szenarien wird deutlich, dass die KI-Modelle beginnen, immer ähnlichere und weniger ausdifferenzierte Ergebnisse zu produzieren (vgl. Shumailov 2023). Analysen von Systemen wie *Stable Diffusion*, die zum Beispiel für die Bildgeneration in *Canva* zuständig sind, zeigen sehr deutlich, wie stark gebiaste Stereotype mit Blick auf *race* und *gender* sich durch die Datensätze ziehen:

The analysis found that image sets generated for every high-paying job were dominated by subjects with lighter skin tones, while subjects with darker skin tones were more commonly generated by prompts like »fast-food worker« and »social worker«. [...] Categorizing images by gender tells a similar story. [...] For each image depicting a perceived woman, Stable Diffusion generated almost three times as many images of perceived men. Most occupations in the dataset were dominated by men, except for low-paying jobs like housekeeper and cashier. (Nicoletti/Bass 2023)

Verglichen mit der realen Verteilung habe das System Frauen und marginalisierte Gruppen sogar zusätzlich benachteiligt und ihren Anteil am Feld teils massiv verzerrt:

In the US, women are underrepresented in high-paying occupations, but data shows that gender representation across most industries has improved significantly over time. Stable Diffusion depicts a different scenario, where hardly any women have lucrative jobs or occupy positions of power. Women made up a tiny fraction of the images generated for the keyword »judge« — about 3 % — when in reality 34 % of US judges are women, according to the National Association of Women Judges and the Federal Judicial Center. In the Stable Diffusion results, women were not only underrepresented in high-paying occupations, they were also overrepresented in low-paying ones. (Nicoletti/Bass 2023)

Ähnliche Tendenzen zeigen sich im Bereich von *Wissens-Content*. Nimmt man die Wikipedia als Beispiel, so sind noch immer Frauen-Biografien und Biografien von marginalisierten Gruppen wie nicht-binären Personen oder BIPoC massiv unterrepräsentiert; auch deshalb, weil der Großteil der Autor*innen sich noch immer als männlich *weiß* identifiziert und im globalen Norden verortet ist (vgl. Metawiki 2022). Generative KI, die selektiv, unkontrolliert, ohne Korrektiv, ausgehend von dieser Datenlage neue Inhalte generiert, kann gar nicht anders als eingeschriebene Macht- und Deutungshoheiten zu replizieren.

Correlation does not imply causation⁷

Künstliche Intelligenz ist nicht nur von Kontext, Training und Trainingsdaten abhängig, sie erkennt auch viel weniger einen *Sinn* als vielmehr eine Korrelation. Die Art, wie sich aus ihren *Rechenwegen* Ergebnisse ableiten, unterscheidet sich damit durchaus diametral vom narrativen Denken des Menschen:

The human mind is a surprisingly efficient and even elegant system that works with small amounts of information; it does not attempt to derive rough correlations between data points, but to create explanations. (Chomsky 2023)

Wechselbeziehungen und Rückbezüge prägen mithin die Erzählung von KI. Dies gilt es als Präambel zu verinnerlichen, um zu verstehen, wie solche Systeme Gegenwart und Zukunft prägen. Umso wichtiger ist es, die vorherrschenden Diskurse um die *Black Box KI*, die Themen Erklärbarkeit, Transparenz und Re-Engineering um intersektionale feministische Variablen anzureichern, die darüber hinausgehen, die bestehenden Ansätze nachvollziehbar zu gestalten, sondern vielmehr systemische Fehlschlüsse und tradierte Strukturen in Frage stellen. So zu finden in der pointierten Kritik von D'Ignazio und Klein:

How did we get to the point where data science is used almost exclusively in the service of profit (for a few), surveillance (of the minoritized), and efficiency (amidst scarcity)? It's worth stepping back to make an observation about the organization of the data economy: data are expensive and resource-intensive, so only already powerful institutions—corporations, governments, and elite research universities—have the means to work with them at scale. These resource requirements result in data science that serves the primary goals of the institutions themselves. We can think of these goals as the three Ss: science (universities), surveillance (governments), and selling (corporations). This is not a normative judgment (e.g., »all science is bad«) but rather an observation about the organization of resources. If science, surveillance, and selling are the main goals that data are serving, because that's who has the money, then what other goals and purposes are going underserved? (D'Ignazio/Klein 2020: 41–42)

Die Ansätze aus den kritischen und feministischen Datenwissenschaften liefern hier wertvolle Anknüpfungspunkte. So gehen D'Ignazio und Klein (2020) in ihrem Standardwerk *Data Feminism* von dem Grundsatz aus, dass Daten nie neutral oder objektiv zu verstehen sind, sondern das Produkt komplexer sozialer Prozesse. Daten sind gleichsam das Produkt von Entscheidungen (während der Datensammlung, -bereinigung und -analyse, im Rahmen von Priorisierung und Visualisierung sowie im Bereich der Bereitstellung) – diese Entscheidun-

gen werden vor dem Hintergrund eines bestimmten Werteverständnisses getroffen (vgl. auch Duranton et al. 2020)⁸. So entstehen Datensätze, die unvollständig oder fehlerhaft sind; insbesondere marginalisierte Gruppen werden oft nicht oder nur verzerrt berücksichtigt. Daten sind Macht – Ziel muss deshalb eine Reflexion des eigenen Standpunktes sein, ein kritisches Herangehen an Datensätze und deren Schlussfolgerungen sowie das Priorisieren marginalisierter Gruppen und deren Bedürfnisse. Daten sind keine Fakten, sie beinhalten strukturelle Biases und entstehen im Kontext vorherrschender Macht- und Herrschaftssysteme; Daten ergeben keine linearen Ergebnisse – Ziel sollte vielmehr das Darstellen multipler, pluraler Perspektiven sein. Zudem gebe es, so die Autor*innen, keine ›nackten‹ Daten – Daten entstehen und wirken immer im sozialen, gesellschaftlichen Kontext:

Shifting the frame from concepts that secure power, like fairness and accountability, to those that challenge power, like equity and co-liberation, can help to ensure that data scientists, designers, and researchers take oppression and inequality as their grounding assumption for creating computational products and systems. (D'Ignazio/Klein 2020: 72)

Auf der narrativen Ebene gibt es im aktivistischen Bereich viele Gegenbewegungen zur derzeitigen Entwicklungslogik von KI. So entstanden in den letzten Jahren eine Vielzahl grundlegender feministischer Analysen und Manifeste. Inhärent ist diesen Ansätzen die Forderung nach Zugang eingeschrieben, ebenso wie die Forderung nach Sichtbarkeit, nach Teilhabe am Diskurs, nach Erweiterung des aus westlich-weißer Sicht geltenden Narrativs. Hier lohnt sich ein Blick in die umfassenden Analysen von Juliana Guerra (2023) – *Towards a feminist framework for AI development: from principles to practice* oder Eleanor Drage et al. (2023) – *Feminist AI: Critical Perspectives on Algorithms, Data, and Intelligent Machines*. Beide Werke betonen die Notwendigkeit, den Kontext KI durch eine intersektionale feministische Perspektive zu erweitern. Sie fordern eine kritische Auseinandersetzung mit bestehenden Machtstrukturen und die aktive Einbeziehung marginalisierter Gruppen in den Entwicklungsprozess, um eine gerechtere und inklusivere Technologie zu schaffen.

Ähnliche Argumente finden sich auch in den *Feminist Principles of the Internet* (APC Women 2016), den Ansätzen im Bereich von *Indigenous AI* (Lewis 2020), *NotmyAI* (Peña/Varon 2021), dem *Feminist Data Manifest-No* (Cifor et al. 2019) oder dem *AI Decolonial Manifesto* (Krishnan et al. 2022), in dem es wie folgt lautet:

We reject the Western-normative language of »ethical« AI and suggestions of »inclusivity« that do not destabilize current patterns of domination and address power asymmetries. We reject as half-measures any principles meant to tweak, reinforce, and

whitewash the status quo, merely blunting its devastation. They fail to acknowledge how the social and the technical are interwoven, and technologies have immaterial as well as material impacts over specific gendered, racialized bodies and territories. (Krishnan et al. 2022)

In Anerkennung der derzeitigen strukturell diskriminierenden Praktiken im Kontext KI tun sich in diesen Ansätzen ganz neue Erzählungen auf, die den narrativen Raum um ein Vielfaches weiten und sich vor allem durch eine Variable vom etablierten Diskurs unterscheiden: die Anerkennung systemischer Ausschlusspraktiken aus der Vergangenheit als Grundlage für eine echte Zukunftsorientierung der Maschinen. Eine Zukunftsorientierung, die sich von der »Matrix der Dominierung« emanzipiert:

there is substantial evidence that most of the algorithms that command our digital interactions are biased, particularly towards reproducing what black feminist scholar patricia hill collins calls the matrix of domination (capitalism, heteropatriarchy, white supremacy and settler colonialism). in other words, tech is currently designed in a way it helps to maintain the status quo of social inequality and the norms of consumerist, misogynist, racist, ableist, gender binarial and heteropatriarchal society. what would the future look like if we could hack this trend? (Transfeminist Technologies 2022)

All diese Ansätze zielen mithin darauf ab, die wirtschaftlichen, historischen, soziopolitischen, rechtlichen und kulturellen Kontexte in die Kritik einzubeziehen auf die KI-Systeme reagieren, in denen sie entstehen und eingesetzt werden; zudem hinterfragen sie konsequent diese Systeme als Produkte von Machtverhältnissen und legen ihre historische und situierte Natur offen.

Der Mensch im Loop – Menschen in der Kette

Zurück zur Ebene der Regulierung: Ein wesentlicher regulatorischer Ansatz, der sich innerhalb des AI Actes (European Union 2024) findet, ist die Forderung nach Menschlicher Aufsicht (Artikel 14). Dort heißt es jetzt in (1): »Hochrisiko-KI-Systeme werden so konzipiert und entwickelt, dass sie während der Dauer ihrer Verwendung – auch mit geeigneten Instrumenten einer Mensch-Maschine-Schnittstelle – von natürlichen Personen wirksam beaufsichtigt werden können.« Im Regulierungsdiskurs wird diese Zusammenarbeit von Mensch und Maschine häufig als *Human in the Loop* subsumiert. Hier kulminiert die Erzählung an einem zirkulären Höhepunkt. Vielfach wird der Einsatz von KI-Systemen mit dem Zweck einer zu schaffenden *Diskriminierungsfreiheit* gerechtfertigt – vereinfacht gesagt: Maschinen, so die Überlegung, seien viel besser in der Lage, Biases außen vor zu halten, Entscheidungen fernab

aller Diskriminierungslogiken und gesellschaftlichen Praktiken zu rationalisieren. Oben ist bereits deutlich geworden, warum sich dieses Versprechen bisher nicht erfüllt hat – und auch deshalb soll nun doch wieder ein menschliches Korrektiv in automatisierten Entscheidungsprozessen mitwirken. Aber welche Anforderungen muss dieser Mensch erfüllen, um tatsächlich bedeutsam einzugreifen? Welche Informationen benötigt er? An welcher Stelle wird er eingebunden? Wie können wir sicherstellen, dass diese Interaktion nicht nur rechtssicher, sondern auch transparent und nachvollziehbar ist, dass sie auch strukturell disruptiv sein darf?⁹ Ausgehend von einer intensiven Betrachtung der Praxis, lassen sich hier in Zukunft Ansätze entwickeln, die auf ein neues Narrativ von *Arbeit* und *Wertschöpfung* zwischen KI und Regulierung hinleiten. Eines, in dem Mensch und Maschine wechselseitig um Deutungshoheit ringen – am Kristallisationspunkt zwischen Vergangenheit und Zukunft.

Anmerkungen

- 1 Dieser Beitrag basiert auf Überlegungen, die ich u.a. schon hier getätigt habe: <https://www.helmut-schmidt.de/en/bkhs-magazine-remaking-globalisation> [18.09.2024].
- 2 Nachzuschauen z. B. hier im Film *Hidden Figures – Unerkannte Heldinnen* (2016).
- 3 *The God Trick* von Donna Haraway (1988) verweist auf das Paradoxon des vermeintlich Allwissenden. Nach Haraway wird hier unter dem Deckmantel von Objektivität und Neutralität eine Position verallgemeinert, die im Kern stark gebiased ist (zumeist männlich, weiß, heterosexuell). Vielfach wurde in der Rezeption von Technologieentwicklung und Datenwissenschaft auf diese Metapher verwiesen, die sehr nah an dem liegt, was KI suggeriert. Spannende Gedanken zu diesem Kontext finden sich in Marcus (2020).
- 4 Mir geht es hier immer um weiblich gelesene Personen, in Studien wird diese Variabel i.d.R. aber als »Frau« oder »weiblich« abgefragt.
- 5 Eine der bekanntesten Bezeichnungen der Sympathie für die Maschine prägte Joseph Weizenbaum mit dem »Elixa-Effekt« (vgl. Natale 2021).
- 6 Der Term »Enshittification« (Doctorow 2024) rekurriert auf die Entwicklung von Social-Media-Plattformen. Doctorow zufolge läuft deren Entwicklung wie folgt: Zuerst sind die Plattformen gut zu ihren Usern. Dann missbrauchen sie die User, zugunsten ihrer Geschäftskunden (Datenabfluss, Werbe-Tracking etc.). Schließlich missbrauchen sie ihre Geschäftskunden, um den gesamten Gewinn für sich selbst zu verbuchen. Dann sterben sie. Ähnliche Muster lassen sich auch im Bereich (generativer) KI abstrahieren, wenn auch auf einer anderen Ebene von »Enshittification«: zunächst verspricht die KI eine Fülle von Funktionen und Leistungen für die Nutzer*innen, generiert Texte über Texte und Bilder über Bilder, danach folgt die zeitliche Ebene, in der KI-generierte Inhalte die Oberhand an den Inhalten im Internet gewinnen – ohne (menschliche) Qualitätsprüfung, ohne Überprüfen von Biases und tradierten Verteilungs-Erzählungen. Zuletzt finden sich im Internet nunmehr ausschließlich von KI-generierte Inhalte, die den eigentlichen Kriterien, die Menschen an Generatoren stellen, nicht mehr gerecht werden können.
- 7 Bekannter Merksatz aus der Statistik bzw. empirischen Forschung, meint: Die Korrelation impliziert keine Kausalität. Wenn sich zwei Variablen gemeinsam bewegen, bedeutet das nicht, dass eine Variable die andere beeinflusst. Und so ist KI: Sie erkennt Korrelation aber eben keine Kausalität (vgl. Pearl et al. 2019).
- 8 Eine internationale Studie der *Boston Consulting Group* aus dem Jahr 2019 ergab z. B., dass nur 15 % der Teilnehmer*innen, die im Bereich *Data Science* und *Data Analytics* arbeiten, sich als weiblich identifizieren (Duranton et al. 2019).

- 9 In einem neuen Forschungsprojekt widmen wir uns genau diesen Fragen unter dem Titel *Really a human in the loop? - Autonomie und Automation in sozio-technischen Systemen*. Online: <https://www.hiig.de/project/human-in-the-loop/> [24.08.2024]

Quellen

- APC Women (2016): Feminist Principles of the Internet. Online: <https://feministinternet.org/en> [20.03.2024]
- Ahmed, Maryam (2024): Car insurance quotes higher in ethnically diverse areas. Online: <https://www.bbc.com/news/business-68349396> [20.03.2024]
- Bacciarelli, Anna/ Aufiero, Paul (2023): Büchse der Pandora. Generative KI-Unternehmen, ChatGPT und Menschenrechte. Online: <https://www.hrw.org/de/news/2023/05/17/buechse-der-pandora-generative-ki-unternehmen-chatgpt-und-menschenrechte> [20.03.2024]
- Biselli, Anna (2022): BAMF weitet automatische Sprachanalyse aus. Online: <https://netzpolitik.org/2022/asylverfahren-bamf-weitet-automatische-sprachanalyse-aus/> [20.03.2024]
- Boulamwini, Joy/ Gebu, Timnit (2018): Gender Shades. Online: <https://www.media.mit.edu/projects/gender-shades/overview/> [20.03.2024]
- Bundesregierung (2020): Strategie Künstliche Intelligenz der Bundesregierung. Online: <https://www.bundesregierung.de/breg-de/service/publikationen/strategie-kuenstliche-intelligenz-der-bundesregierung-fortschreibung-2020-1824642> [20.03.2024]
- Cifor, Marika et al. (2019): Feminist Data Manifest-No. Online: <https://www.manifestno.com/> [20.03.2024]
- Deutscher Bundestag (2023): Sachstand. Regulierung von künstlicher Intelligenz in Deutschland. Online: <https://bundestag.de/resource/blob/940164/51d5380e12b3e121af9937bc69afb6a7/WD-5-001-23-pdf-data.pdf> [20.03.2024]
- Europäische Kommission (2020a): EU Whitepaper. On Artificial Intelligence. A European approach to excellence and trust. Online: https://commission.europa.eu/document/download/d2ec4039-c5be-423a-81ef-b9e44e79825b_en?filename=commission-white-paper-artificial-intelligence-feb2020_en.pdf [20.03.2024]
- Europäische Kommission (2020b): Algorithmic discrimination in Europe. Online: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/082f1dbc-821d-11eb-9ac9-01aa75ed71a1/language-en> [20.03.2024]
- Europäische Kommission (2023): Study on the impact of artificial intelligence systems, their potential for promoting equality, including gender equality, and the risks they may cause in relation to non-discrimination. Online: <https://rm.coe.int/prems-112923-gbr-2530-etude-sur-l-impact-de-ai-web-a5-1-2788-3289-7544/1680ac7936> [20.03.2024]
- Europäisches Parlament (2024): Legislative Entschliebung des Parlaments vom 13.03.2024 zu dem Vorschlag für eine Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rates zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz (Gesetz über künstliche Intelligenz) und zur Änderung bestimmter Rechtsakte der Union. Online: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/seance_pleniere/textes_adoptes/definitif/2024/03-13/0138/P9_TA\(2024\)0138_DE.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/seance_pleniere/textes_adoptes/definitif/2024/03-13/0138/P9_TA(2024)0138_DE.pdf) [27.03.2024]
- European Union (2024): VERORDNUNG (EU) 2024/1689 DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS UND DES RATES vom 13. Juni 2024 zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz und zur Änderung der Verordnungen (EG) Nr. 300/2008, (EU) Nr. 167/2013, (EU) Nr. 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 und (EU) 2019/2144 sowie der Richtlinien 2014/90/EU, (EU) 2016/797 und (EU) 2020/1828 (Verordnung über künstliche Intelligenz). Online: <http://data.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj> [06.09.2014]
- Fanta, Alexander (2020): Datenschutzbehörde stoppt Jobcenter-Algorithmus. Online: <https://netzpolitik.org/2020/oessterreich-ams-datenschutzbehoerde-stoppt-jobcenter-algorithmus/> [20.03.2024]
- Gallagher, Ryan/ Jona, Ludovica (2019): We tested Europe's new lie detector for travelers – and immediately triggered a false positive. Online: <https://theintercept.com/2019/07/26/europe-border-control-ai-lie-detector/> [20.03.2024]
- Hidden Figures – Unerkannte Heldinnen. USA 2016. R: Theodore Melfi.

- Jemio, Diego/ Hagerty, Alexa/ Aranda, Florencia (2022): The Case of the Creepy Algorithm That Predicted Teen Pregnancy. Online: <https://www.wired.com/story/argentina-algorithms-pregnancy-prediction/#:~:text=%E2%80%9CWith%20technology%20you%20can%20foresee,proudly%20declared%20on%20national%20television> [20.03.2024]
- Krishnan, Aarathi (2022): AI Decolonial Manifesto. Online: <https://manifesto.ai/> [20.03.2024]
- Köver, Chris (2019): Streit um den AMS-Algorithmus geht in die nächste Runde. Online: <https://netzpolitik.org/2019/streit-um-den-ams-algorithmus-geht-in-die-naechste-runde/> [20.03.2024]
- Leisegang, Daniel (2023): Automatisierte Datenanalyse für die vorbeugende Bekämpfung von Straftaten ist verfassungswidrig. Online: <https://netzpolitik.org/2023/urteil-des-bundesverfassungsgerichts-automatisierte-datenanalyse-fuer-die-vorbeugende-bekaempfung-von-straftaten-ist-verfassungswidrig/> [20.03.2024]
- Lewis, Jason Edward (2020): Indigenous Protocol and Artificial Intelligence Position Paper. Online: <https://www.indigenous-ai.net/position-paper/> [20.03.2024]
- MetaWiki (2022): Community Insights Report 2022. Online: https://meta.wikimedia.org/wiki/Community_Insights/Community_Insights_2023_Report#Gender [20.03.2024]
- Netzforma (2020): Wenn KI, dann feministisch. Impulse aus Wissenschaft und Aktivismus. Online: https://netzforma.org/wp-content/uploads/2021/01/2020_wenn-ki-dann-feministisch_netzforma.pdf [20.03.2024]
- Nicoletti, Leonardo/ Bass, Dina (2023): HUMANS ARE BIASED. GENERATIVE AI IS EVEN WORSE. Stable Diffusion's text-to-image model amplifies stereotypes about race and gender — here's why that matters. Online: <https://www.bloomberg.com/graphics/2023-generative-ai-bias/?embedded-checkout=true> [20.03.2024]
- O'Neil, Cathy (2017): TED Talk. Algorithms Are Opinions Embedded in Code. Online: <https://www.nakedcapitalism.com/2017/08/data-scientist-cathy-oneil-algorithms-opinions-embedded-code.html> [20.03.2024]
- Peña, Paz/ Varon, Joana (2021): Oppressive A.I.: Feminist Categories to Understand its Political Effect. Online: <https://notmy.ai/news/oppressive-a-i-feminist-categories-to-understand-its-political-effects/> [20.03.2024]
- Rau, Franziska (2023): Polizei Hamburg will ab Juli Verhalten automatisch scannen. Online: <https://netzpolitik.org/2023/intelligente-videoueberwachung-polizei-hamburg-will-ab-juli-verhalten-automatisch-scannen/> [20.03.2024]
- Transfeminist Technologies (2022): About the project. Online: <https://www.transfeministech.codingrights.org/about> [20.03.2024]
- UN AI Advisory Board (2023): Governing AI for Humanity. Online: https://www.un.org/techenvoy/sites/www.un.org/techenvoy/files/ai_advisory_body_interim_report.pdf [20.03.2024]
- UNESCO (2021): UNESCO recommendation on Artificial Intelligence. Online: <https://www.unesco.org/en/articles/recommendation-ethics-artificial-intelligence> [20.03.2024]
- UNESCO (2022): Project Women4Ethical AI. Online: <https://unesco.org/en/artificial-intelligence/women4ethical-ai> [20.03.2024]
- Vieth-Ditlmann, Kilian/ Sombetzki, Pia (2024): EU-Parlament stimmt über KI-Verordnung ab. Mitgliedstaaten müssen nachbessern. Online: <https://algorithmwatch.org/de/ki-verordnung-eu-parlament-stimmt-ab/> [27.03.2024]

Referenzen

- Bleich, Holger/ Heidrich, Jörg (2022): Auslegungssache 58. EU-Datenstrategie, synthetische Daten, Bias und Datenschutz. Online: <https://www.heise.de/hintergrund/Auslegungssache-58-EU-Datenstrategie-synthetische-Daten-Bias-und-Datenschutz-6336597.html> [20.03.2024]
- Çetin, Raziye Buse (2021): Weisheit des Nichtwissens und dekoloniale KI. Online: <https://www.gwi-boell.de/de/2021/02/11/weisheit-des-nichtwissens-und-dekoloniale-ki> [20.03.2024]
- Chomsky, Noam et al. (2023): Noam Chomsky - The False Promise of ChatGPT. Online: <https://www.nytimes.com/2023/03/08/opinion/noam-chomsky-chatgpt-ai.html> [20.03.2024]

- Crawford, Kate (2021): *The Atlas of AI. Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. New Haven: Yale University Press.
- Dicks, Daniela/ Züger, Theresa (2020): Positionspapier der Teilnehmenden des Roundtable KI von und für Frauen* am 13. Oktober 2020. Online: <https://www.hiig.de/publication/positionspapier-der-teilnehmenden-des-roundtable-ki-von-und-fuer-frauen-am-13-oktober-2020/> [20.03.2024]
- D'Ignazio, Catherin/ Klein, Lauren F. (2020): *Data Feminism*. Cambridge (USA): MIT Press.
- Doctorow, Cory (2024): »Enshittification« is coming for absolutely everything. Online: <https://www.ft.com/content/6f-b1602d-a08b-4a8c-bac0-047b7d64aba5> [20.03.2024]
- Drage, Eleanor et al. (2023): *Feminist AI. Critical Perspectives on Algorithms, Data, and Intelligent Machines*. Oxford/ New York: Oxford University Press.
- Duranton, Sylvain et al. (2020): What's Keeping Women Out of Data Science?. Online: <https://www.bcg.com/publications/2020/what-keeps-women-out-data-science> [20.03.2024]
- Eubanks, Virginia (2018): *Automating Inequality. How High-Tech Tools Profile, Police, and Punish the Poor*. New York: St. Martin's Press.
- Guerra, Juliana (2023): Towards a feminist framework for AI development: from principles to practice. Online: https://feministai.pubpub.org/pub/ghxn5ka8/release/2#_bookmark24 [20.03.2024]
- Hammele, Nadine (2024): *Künstliche Intelligenz im Film. Narrative und ihre Entwicklung von 1970 bis 2020*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Haraway, Donna (1988): Situated Knowledges. The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. In: *Feminist Studies*, 14. Jg, Heft 3, S. 575–599.
- Kleinke, Sonja (2022): Künstliche Intelligenz im Spannungsfeld gesellschaftlicher Diskurse: Filmische Science-Fiction und alltagsweltliche Online-Diskussionen. In: Oorschot, Frederike van/ Fucker, Selina (Hrsg.): *Framing KI. Narrative, Metaphern und Frames in Debatten über Künstliche Intelligenz*. Heidelberg: heiBOOKS (FEST Forschung, 2), S. 15–54.
- Koenecke, Allison et al. (2020): Racial disparities in automatic speech recognition. In: *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117. Jg, Heft 14, S. 7684–7689.
- Kolleck, Alma/ Orwat, Carsten (2020): Mögliche Diskriminierung durch algorithmische Entscheidungssysteme und maschinelles Lernen – ein Überblick. Online: <https://publikationen.bibliothek.kit.edu/1000127166/94887549> [20.03.2024]
- Kranzberg, Melvin (1986): Technology and History: »Kranzberg's Laws«. In: *Technology and Culture*, 27. Jg., Heft 3, S. 544–560.
- Lorde, Audre (2017): *Your silence will not protect you*. London: Silver Press.
- Lütz, Fabian (2024): Regulierung von KI. auf der Suche nach »Gender«. Online: <https://www.gender-blog.de/beitrag/regulierung-ki-gender> [20.03.2024]
- Marcus, Miranda (2020): The god trick in data and design. How we're replicating colonial ideas in tech. Online: <https://towardsdatascience.com/the-god-trick-in-data-and-design-4ec71e19811> [20.03.2024]
- Monea, Alexander (2022): *The Digital Closet. How the Internet Became Straight*. Cambridge (USA): MIT Press.
- Natale, Simone (2021): *Deceitful Media. Artificial Intelligence and Social Life after the Turing Test*. New York: Oxford University Press.
- Pearl, Judea et al. (2019): *The Book of Why. The New Science of Cause and Effect*. New York: Penguin Science.
- Rehak, Rainer (2023): Zwischen Macht und Mythos. Eine kritische Einordnung aktueller KI-Narrative. In: *Soziopolis: Gesellschaft beobachten*. Online: <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-91379-4> [02.09.2024]
- Shumailov, Ilia et al. (2023): The Curse of Recursion. Training on Generated Data Makes Models Forget. Online: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.17493> [20.03.2024]
- Valyaeva, Alina (2023): AI Has Already Created As Many Images As Photographers Have Taken in 150 Years. *Statistics for 2023*. In: *Everypixel Journal*. Online: <https://journal.everypixel.com/ai-image-statistics> [20.03.2024]

- Varon, Joana/ Peña, Paz (2021): Artificial intelligence and consent. A feminist anti-colonial critique. In: *Internet Policy Review*, 10. Jg, Heft 4. Online: <https://policyreview.info/articles/analysis/artificial-intelligence-and-consent-feminist-anti-colonial-critique> [12.03.2024]
- Wallenborn, Johanna Teresa (2022): KI als fliegendes blaues Gehirn? Wie Metaphern unsere Vorstellung von KI beeinflussen. Online: <https://www.hiig.de/ki-metaphern-2/> [20.03.2024]
- West, Sarah Meyers/ Whittaker, Meredith/ Crawford, Kate (2019): Discriminating Systems. Gender, Race and Power in AI. AI Now Institute. Online: <https://ainowinstitute.org/discriminatingystems.html> [20.03.2024]

Ohne Angst verschieden

2021

Anna Schapiro

Für das Offenbacher Rathaus habe ich ausgehend von Adornos *Minima Moralia* eine Plakatreihe entwickelt. Hierbei setze ich bei der Frage an, was die Bürger*innen der Stadt brauchen, damit sie ohne Angst verschieden in dieser leben können, und denke diese laut mit den Bewohner*innen weiter. Im Sinne Adornos kann die emanzipierte Gesellschaft nur dann verwirklicht werden, wenn nicht auf der Gleichheit aller Menschen beharrt wird, sondern gerade die Differenz und Unterschiedlichkeit die Grundlage des Zusammenlebens bilden.

Ohne Angst verschieden (2021) entstand nach dem rassistischen Attentat in Hanau, für eine Ausstellung im Rathaus des nahegelegenen Offenbach. In diesem Sinne richtet sich die Frage auf den Plakaten nicht nur an die Bürger*innen der Stadt, sondern auch an die Stadtverwaltungen und darüber hinaus an alle: Was tut ihr für eure Bürger*innen, so dass sie ohne Angst verschieden leben können? Die Plakate sind in mehreren Sprachen gestaltet (Layout Jian Haake), die keine Vollständigkeit abbilden. Sukzessive ergänzt, wächst und verändert sich die Arbeit je nach Ausstellungsort weiter – so auch für die Ausstellung *Dazugehören* in der robotron-Kantine (2024) und die Version Berlin-Moabit (2024).



זהו קה העיר קה
 לעשות צריכה
 שהוכלו כדי
 להיות בה
 עם השונות שלכם
 לקשש?
 Thành phố này
 cần làm gì
 để
 bạn
 có thể sống
 mà không
 sợ hãi?

WHAT SHOULD
 THIS CITY DO
 SO THAT
 YOU
 CAN LIVE
 IN DIFFERENCE
 WAS MUSS
 DIESE STADT
 TUN DAMIT
 DU
 OHNE ANGST
 VERSCHIEDEN
 IN IHR
 LEBEN
 KANNST?

ANNA SCHARIRO
 OHNE ANGST VERSCHIEDEN
 (BERLIN - MOHARRIF) JULI 2004

WAS

MUSS

DIESE

STADT

TUN

DAMIT

DU

OHNE

ANGST

VERSCHIEDEN

IN

IHR

LEBEN

KANNST?

SO SHAY TE

KEREL

AKAYA DIZ

KAY TE

JIVDINE PE

VERVERUTNIPE

BIZO DAR?

நீங்கள்

பயமின்றி

வித்தியாசமாக

வாழ

இந்த நகரம்

என்ன செய்ய

வேண்டும்?

Thành phố này

cần làm gì

để

bạn

có thể sống

mà

không

sợ hãi?

Narrative [and] Aesthetics

Dieses Kapitel widmet sich den *Ästhetiken des Narrativen* und fragt danach, wie narrative Formen und ästhetische Praktiken in unterschiedlichen medialen Kontexten zusammenwirken (können), um neue und andere Erzählstrukturen sowie Narrative zu erschaffen: Welche Wechselwirkungen zwischen Narration und Ästhetik entstehen in verschiedenen Medien, und wie beeinflussen sie unser Verständnis von Authentizität, Materialität und Vergänglichkeit? Und welche narrativen Möglichkeiten bieten sich im Zusammenspiel von Materialität und Performativität?

Der Beitrag von **Helene Heuser** und **Christina Vollmert** erschließt das Forschungsfeld der *Internet Aesthetics* und bietet ein analytisches Ordnungssystem an, um die digitale Ko-Kreativität dieses Phänomens greifbar zu machen. Der Beitrag untersucht, wie diese digitalen Strömungen transmediale Erzählwelten erschaffen, die individuelle und kollektive Sehnsüchte extrapolieren.

Jana Wodicka beleuchtet in ihrem Beitrag das Phänomen des *Oversharings* in Sozialen Medien. Ihr Beitrag zeigt, wie das übermäßige Teilen persönlicher Informationen sowohl als Ausdruck einer entgrenzten Öffentlichkeit als auch als bewusste Strategie der Selbstvermarktung und feministischer Praxis verstanden werden kann.

Oliver Ruf analysiert intermediale Erzählstrukturen in der Filmkunst. Er zeigt auf, wie narrative Bedeutungen durch die Begegnung unterschiedlicher Medien verschoben und neu konfiguriert werden können. Dabei spielen nicht nur die Medien selbst, sondern auch ihre dargestellten, imaginierten und inszenierten Instanzen eine Rolle.

Olga Holzschuhs Arbeiten setzen sich mit Fragen der (In-)Stabilität sowie der körperlichen Präsenz auseinander und loten die Grenzen von Materialität und Narration aus. Holzschuh erschafft narrative Räume, die durch ihre transitorischen Materialien und Performances geprägt sind, und thematisiert die Flüchtigkeit sowie Veränderlichkeit von Geschichten und Bedeutungen.

Die in diesem Kapitel versammelten Beiträge bieten vielfältige Perspektiven auf medial geprägte narrative Ästhetiken in der Gegenwart und beleuchten, wie Erzählungen sich aus Wahrnehmungsweisen, medialen Anforderungen und soziotechnischen Interaktionen formen. Die Beiträge zeigen, wie technische Assemblagen und mediale Formationen sich mit der Fluidität und Komplexität narrativer Strukturen auseinandersetzen, d. h., wie Ästhetiken geformt und Identitäten hergestellt werden, sich Gemeinschaften bilden und politische sowie kulturelle Diskurse entstehen.

Internet Aesthetics

Ko-kreative Praktiken & postdigitales World Building

Christina Vollmert, Helene Heuser

Von *Cottagecore* über *Whimsigoth* bis hin zu *Dark Academia: Internet Aesthetics* etablieren sich gegenwärtig zu Knotenpunkten digitaler Ko-Kreativität, die sowohl individuelle Haltungen als auch kollektive Sehnsüchte widerspiegeln. Dabei speisen sie sich aus einem (digitalen) Fundus popkultureller Echokammern und generieren daraus ein transmediales sowie transnarratives Referenzsystem, das ein *imaginary world building* ermöglicht. Der Beitrag möchte das Forschungsfeld der Internet Aesthetics eröffnen und erste Überlegungen skizzieren: Um das noch wenig erforschte Phänomen zu ergründen, wird zunächst eine definitorische Einordnung und Abgrenzung zu ähnlichen Konzepten vorgenommen. Daran anschließend wird anhand von Fallbeispielen ein Ordnungssystem vorgeschlagen, um die Relationen der Partizipation und Involviertheit in Bezug auf ihre Verhaftung in digitale, analoge und imaginäre Welten zu untersuchen. Ziel dieses Einordnungsversuchs ist es, Internet Aesthetics als Aktanten zwischen diesen Welten greifbar und für weitere Analysen anschlussfähig zu machen.

You could say that in the digital age, with its free flow and circulation of cultural artefacts, that the act of acquisition [...] has turned many of us into amateur curators and archivists. We dig into deep reserves of the web and arrange them, sometimes for a public [...] and sometimes for oneself [...]. (Goldsmith 2016: 91–92.)

Wie Konzeptkünstler und Schriftsteller Kenneth Goldsmith hier pointiert zusammenfasst, ermöglicht das Internet seit seinen Anfängen eine beispiellose Archivierung kultureller Artefakte: Digitale Sammlungen von Texten, (Bewegt-)Bildern und Klängen bilden dabei das Fundament für eine nie dagewesene Zugänglichkeit zu diesen vielfältigen Materialien. Doch zeigt sich die digitale Sphäre in diesem Kontext nicht nur als statischer Fundus kultureller Ressourcen, sondern wird mitunter zum Aushandlungsort ko-kreativer Prozesse: Die schiere Endlosigkeit an Materialien, Narrativen und Perspektiven sowie die von Kenneth Goldsmith diagnostizierten »current obsessions of archiving, arranging, hoarding, and sorting« (Goldsmith 2016: 92) dieser Inhalte ermöglichen es, eine Vielzahl an alternativen Realitäten zu ge-

nerieren. Als Phänomen, welches in dieser Konstellation seinen unmittelbaren Nährboden gefunden hat, erscheinen *Internet Aesthetics*: Darunter wird gemeinhin ein ästhetisches Ordnungssystem für visuelle Trends, Themen und Motive verstanden, die kollektiv von und in Online-Communities entwickelt werden und eine spezifische Stimmung ausdrücken sollen. Wie kaum eine andere popkulturelle Ausdrucksform verweben sie Vergangenheit und Jetztzeit, verschiedene (Traum-)Welten und Perspektiven sowie die Sphären des Digitalen und Analogen miteinander. In einem Mix aus multimodalen Assemblagen, die sich aus dem endlosen kulturellen Archiv des Internets speisen, entstehen neue Welten und tief verwurzelte Sehnsuchtsorte als kreative Neuschöpfungen.

Insbesondere seit der Corona-Pandemie (ab 2020) sind Internet Aesthetics als popkulturelles Spielfeld und Ausdrucksform immer populärer geworden. Sie rufen ein weites Feld an Assoziationen, Stimmungen, Bildern, Klängen und Verortungen auf, die nicht (nur) in der Realität verhaftet sind, sondern als kollektive Traumwelt aus einem breiten Sammelsurium an Materialien aus dem Fundus popkultureller Echokammern erschaffen werden: In *Dark Academia* laufen wir durch dunkle Korridore einer alt-ehrwürdigen Eliteuniversität, draußen hat der Herbst die Blätter gefärbt, der Duft von Buchseiten alter Literaturklassiker liegt in der Luft. *Cottagecore* hingegen führt uns aufs Land, fernab von technologischer Reizüberflutung und dem Tempo der stickigen Großstadt. Das Handy wird gegen Gartenschere und Stricknadeln getauscht und wir durchwandern bei Sonnenschein die grünen Wiesen, die das beschauliche und zurückgezogene Eigenheim umgeben. Bei dem Gedanken an *Whimsigoth* liegt Weihrauch in der Luft: Wir hören Fleetwood Mac, verbringen den Abend vor dem Kamin mit Tarotkarten und sortieren unsere Heilsteine. Bei *Goblincore* hingegen färbt sich unsere Umgebung in ein tiefes Grün und es riecht nach Moos. Wir befinden uns auf Augenhöhe mit Pilzen, tanzen mit Grashalmen, und kümmern uns nicht um den Dreck unter den Fingernägeln, sondern genießen das Leben in vollen Zügen bei Gesang und einem üppigen Mahl.

Die Faszination für und Popularität von Internet Aesthetics, die sich vornehmlich in bildzentrierten Online-Plattformen manifestieren, lässt eine Reflexion unserer sich ständig verändernden Beziehung zur Technologie und ihrer Integration in unser tägliches Leben erkennen. Sie bieten nicht nur eine Möglichkeit der Selbstinszenierung, sondern können darüber hinaus auch die (kollektive) Sehnsucht spiegeln, die Komplexität und Vielschichtigkeit unserer Existenz im digitalen Zeitalter zu reflektieren. Die ihnen eingeschriebene Dualität – als Ausdruck individueller Sehnsüchte sowie als Echokammern kollektiver kultureller Strömungen – macht Internet Aesthetics zu einem spannenden Forschungsobjekt. Ihre Erforschung verspricht, ein tiefgreifendes Verständnis über Wandlungsprozesse und Dynamiken zwischen Technologie, Kultur und Identität in unserer postdigitalen Gegenwart zu offenbaren. Aufgrund ihrer Multimodalität und Transmedialität eröffnen sich hier vielseitige interdisziplinäre Forschungshorizonte. So ließe sich die offenkundige Intertextualität von Internet Aesthetics untersuchen

und der Frage nachgehen, wie sie mit ihren popkulturellen Referenzsystemen aus einem kollektiven Gedächtnis heraus wirken. In einem übergreifenden Blick, z. B. durch umfassende medien-, kultur-, bild- und sozialwissenschaftliche Analysen, ließen sich weiterhin mögliche Implikationen der Internet Aesthetics für die gegenwärtige (digitale) Kultur ergründen. Der vorliegende Beitrag kann und möchte dies nicht leisten: Stattdessen soll er das Feld eröffnen und erste Überlegungen zum Forschungsgegenstand skizzieren.

Während der Aspekt der Selbstdarstellung und das Verhältnis von Individuum und Kollektiv in Bezug auf Internet Aesthetics bei Giolo und Berghman (2023) aus sozialwissenschaftlicher Perspektive eröffnend diskutiert wird, widmet sich Valentina Tanni in ihrer Studie *Exit Reality* (2023) einer ersten Kartographie der zentralen Motive und Narrationen von Internet Aesthetics. Ziel unseres Beitrags ist es hingegen, auf die multimodale Materialität der Internet Aesthetics einzugehen, ihre Neigung zum world building und der Partizipation *an* und der Interaktion *mit* diesen Welten zu ergründen.¹ Dabei interessiert uns vor allem die Frage, wie Internet Aesthetics inszeniert und konsumiert werden, sowie die Interaktion mit und die Partizipation an ihnen. Nach einer definitorischen Einordnung des Forschungsgegenstandes innerhalb seiner bislang noch marginalen wissenschaftlichen Rezeption möchten wir eine Eingrenzung des Feldes vorschlagen, um Internet Aesthetics von angrenzenden Phänomenen zu differenzieren und greifbar zu machen. Anschließend schlagen wir auf Grundlage der von Mark Wolf eingeführten Theorie des *imaginary world building* (2012) ein Ordnungssystem vor, anhand dessen sich die Relationen der Partizipation an und Involviertheit in Internet Aesthetics in Bezug auf ihre Verortung in der digitalen, analogen und imaginären Welt untersuchen lassen.²

Verorten: Zugang und Eingrenzung

Übergreifend verstehen möchten wir Internet Aesthetics als gegenwärtig bedeutende Akteure digitaler Aushandlungsprozesse und als Modus des Narrativen einer *postdigital condition*.³ Unsere These ist, dass es sich bei Internet Aesthetics nicht um triviale Online-Trends handelt, sondern dass sie als ko-kreative Praktiken der Weltaneignung Einblick geben können in die zeitgenössische Kultur unserer Gegenwart sowie in kollektive Sehnsüchte, Wünsche und Ängste. Als zusammenhängende *imaginary worlds* (Wolfs 2012) erscheinen Internet Aesthetics als

realms of possibility, a mix of familiar and unfamiliar, permutations of wish, dread, and dream, and other kinds of existence that can make us more aware of the circumstances and conditions of the actual world we inhabit. (Wolf 2012: 17)

Paradigmatisch wirkt in diesem Kontext auch das Suffix *-core* in der Betitelung einzelner Aesthetics: »As an ongoing naming convention, ›-core‹ represents a desire to get to the center

of things, to capture the ontological essence of a feeling (or style) in its purest, most concentrated form« (Arcand 2023, Herv. i. O.).⁴ In Anlehnung an Valentina Tannis kunsthistorische Ausführungen in *Exit Reality* (2023) verstehen wir Internet Aesthetics daher als »reliable symptoms of our culture [...] because they emerge from a collective elaboration involving millions of people. They influence – and at the same time reveal – our view of the present« (Tanni 2023: 10; Übersetzung der Autorinnen). Ohne dabei voreilig in eine Lesart der Subversion zu verfallen oder Internet Aesthetics als Resonanzboden einer spätkapitalistischen Entgleisung abzuwerten, eröffnen sie uns in ihrer Vielfalt einen Blick auf den medienkulturellen Wandel und sich verändernde Rezeptions- sowie Partizipationsgewohnheiten. Somit bezeichnet der Begriff Internet Aesthetics ein komplexes und sich kontinuierlich weiterentwickelndes kulturelles Phänomen, das sich einer eindeutigen Begriffsbestimmung entzieht. Das lässt sich nicht nur mit der grundsätzlichen Unmöglichkeit und dem zwangsläufigen Reduktionismus von Definitionen per se begründen, sondern auch mit der rasanten Geschwindigkeit, in der sich Trends im Internet verbreiten. Gleichzeitig entstehen im zunehmenden Tempo neue Aesthetics, sodass ihr Referenzrahmen exponentiell wächst. Zudem wird der Begriff in Online-Beiträgen, in den Fan-Communities sowie im wissenschaftlichen Fachdiskurs für ein breites Spektrum von (durchaus verwandten) Phänomenen verwendet, was die Begriffsbestimmung erschwert. Dennoch sind wir der Ansicht, dass übergeordnete Parameter identifiziert werden können, um das weitläufige Feld der Internet Aesthetics zu konkretisieren. Dabei muss zu Beginn betont werden, dass der Begriff der *Ästhetik* in diesem Kontext relativ losgelöst von seiner ursprünglichen (kunst-)philosophischen Tradition angewendet wird.⁵ Im Rahmen von Internet Aesthetics zielt der Begriff auf ästhetische Trends, visuelle Inhalte und Praktiken, die im digitalen Raum entstehen und sich in Form von visuellen Codes sowie Konventionen verbreiten. Internet Aesthetics werden laut dem *Aesthetics Wiki* – der größten community-betriebenen Online-Sammlung von Informationen und Materialien zum Thema⁶ – entsprechend als »[a] collection of visual schema that creates a ›mood« beschrieben, sowie als

*collection of images, colors, objects, music, and writings that creates a specific emotion, purpose, and community. It is largely dependent on personal taste, cultural background, and exposure to different pieces of media.*⁷ (*Aesthetics Wiki: FAQ*)

Im Vordergrund stehen demnach Atmosphären, *Vibes* und *Moods*, die alternative Identitätskonstruktionen und imaginäre Welten anbieten, innerhalb derer das eigene Selbst fernab der Realität erprobt werden kann.

Auch das *Consumer Aesthetics Research Institute* (kurz: CARI), ebenfalls eine Online-Kartographie populärer Aesthetics, versteht diese als »visual movement unified by overarching

attitudes and themes«, untersucht diese aber vor allem aus einer Konsum-orientierten Perspektive: »CARI mostly handles aesthetics that have broken into ›mainstream‹ culture by way of corporate appropriation« (CARI: FAQ). Während das *Aesthetics Wiki* also Trends wie *Dark Academia* und *Cottagecore* umfasst, richtet sich der Blick vom CARI vornehmlich auf *Consumer Aesthetics*, die sich in Form von (vergangenen) Stilrichtungen in Architektur, Mode und Interieur- sowie Hardware-Design auch in der Offline-Welt manifestiert haben – und wiederum in gegenwärtigen Nostalgie-Trends aufgegriffen werden wie z. B. *Frutiger Aero*, *McBling* oder *Y2K*.

TikTok- und Instagram-Trends wie *Clean Girl*, *That Girl* oder *Hot Girl Summer* werden gemeinhin ebenfalls oft unter dem Begriff der Internet Aesthetics gefasst. Diese unterscheiden sich jedoch nicht nur visuell deutlich von den einleitenden Beispielen, sondern auch in den vermittelten Haltungen und Stimmungen. Hier geht es weniger um die Erschaffung fiktiver Welten: Im Vordergrund stehen stattdessen die offensive Zurschaustellung von Themen wie Selbstoptimierung, Produktivität sowie einer (vermeintlich) positiven Lebensführung. Akteur:innen präsentieren sich dabei als diszipliniert, zielorientiert und erfolgreich. Solche Aesthetics sind stark normativ zu lesen und gehen oftmals mit einer Rückkehr zu traditionellen Geschlechterrollen und einer impliziten *white exclusivity* einher, wie u. a. die *Trad Wife*-Aesthetic verdeutlicht.⁸ Sie inszenieren einen Idealtypus – ohne dabei diese Inszenierung offenzulegen –, dem zwar nachgeeifert werden soll, der jedoch für die meisten Rezipient:innen nur im Modus des Nacheiferns verbleiben kann. Solche *aspirational aesthetics*, wie wir sie in Unterscheidung zu Internet Aesthetics benennen möchten, können somit auch als Weiterführung der medial aufbereiteten Obsession mit einem vermeintlich perfekten und idealisierten Lebensstil gelesen werden, wie sie oft durch die in soziale Medien weitreichend vertretene *toxic positivity* propagiert wird.⁹

Bei Internet Aesthetics, wie wir sie verstehen, wird diese Inszenierung hingegen offengelegt: Der bewusste Modus des *Als-ob* wird demonstrativ herausgestellt und ist für Rezipient:innen somit deutlich als inszeniert bzw. fiktiv ersichtlich. Internet Aesthetics dienen gerade nicht zur Inszenierung eines vermeintlich authentischen und optimierten Ichs, sondern bieten Räume und Rollen an, die oft fernab der eigenen Lebensrealität und Identität liegen. Dabei beziehen wir uns im Folgenden insbesondere auf solche Internet Aesthetics, innerhalb derer ein *imaginary world building* (Wolf 2012)¹⁰ beobachtet werden kann – und in die die beteiligten Akteur:innen performativ sowie partizipativ involviert sein können.

Entsprechend unserer Arbeitsdefinition bezieht sich der Begriff Internet Aesthetics demnach auf heterogene Sammlungen von (audio-)visuellen Materialien, popkulturellen Referenzen und performativen Handlungsakten in der digitalen Sphäre, die eine spezifische Stimmung und/oder imaginäre Welt(en) evozieren sollen und über die sich individuelle Haltungen erzählen lassen. Diese Sammlungen werden innerhalb der Community in nahezu enzyklopädischen

database narratives (Manovich 2001: 225–226) entlang symptomatischen Charakteristika abgesteckt: In diesem Sinne erscheint das *Aesthetics Wiki* als »database of multimedia material« (Manovich 2001: 227), die die Schnittstellen zu den Welten der Aesthetics als Liste von passenden Items visualisiert:

This formulation places the opposition between the database and the narrative in a new light, thus redefining our concept of narrative. The ›user‹ of a narrative is traversing a database, following links between its records as established by the database's creator. (Manovich 2001: 227)

Die Ausgestaltung von und die Navigation durch diese Datenbanken operiert entlang von Rückgriffen auf popkulturelle Referenzen. Diese Meta-Referentialität scheint in Internet Aesthetics implizit angelegt: Das Mit-Bauen und -Teilen der Welten bedeutet auch, den Referenzrahmen zu kennen und Zitate entschlüsseln zu können. In diesem Sinne erscheinen das »world building as form of passionate fandom« (Collins 2017: 366) und Internet Aesthetics als Form eines *productive fandom*, als

specific modes of fan productivity that are creative, and engage in storytelling and play. [...] Thus, fans produce different types of narratives and objects and express themselves through play and performances. [...] These fan creations are heavily inspired by the existing text or ›source text‹, but they also create new textual relationships. (Lamerichs 2018: 13–14).¹¹

Im Sinne eines *transmedia storytelling* (Jenkins 2006; siehe dazu auch der Beitrag von Florian Nieser im vorliegenden Band) finden diese Narrative wiederum ihren Weg in und durch verschiedene Plattformen (Instagram, TikTok, YouTube, Pinterest, Reddit), Formate (Kurzvideos, Foto-Posts, ASMR- und Ambience-Videos, Beauty-, Fashion- und Einrichtungs-Guides, Playlists, Watchlists, *Do it Yourself*-Anleitungen) sowie Medien, die auch unabhängig vom Internet existieren (Literatur, Musik, Mode, Film/Serien, Kunst). Gerade populäre Internet Aesthetics haben einen ganzen konsumorientierten Warenkosmos um sich herum aufgebaut: Mode, Musik, Bücher und zur Aesthetic passende Gadgets bilden einen riesigen Markt, der wiederum online weiter geteilt und beworben wird. Dennoch: Internet Aesthetics entstehen maßgeblich im digitalen Raum, sie werden dort imaginiert, ausgehandelt, kommuniziert und performed. So betonen auch Giolo und Berghman, »what warrants the term Internet aesthetic is the fact that the categorizing activities, bringing these materials together, happen initially (and often exclusively) online. Therefore, the Internet is integral to their construction and availability« (2023).

Im Anschluss an Susan Blackmores – und auch in Weiterführung Limor Shifmans - Konzeption von Memen als Memplexen verstehen wir Internet Aesthetics aufgrund ihrer vernetzten Struktur als ein solches Memplex, da sie insofern als dynamisches Netzwerk betrachtet werden können, als sie durch gemeinsame Bedeutungseinheiten, narrative Strukturen und geteilte visuelle Elemente miteinander verbunden sind (vgl. Blackmore 2000; Shifman 2014; zur Verknüpfung beider Positionen siehe Schütze 2020: 199–200). Als *networked images* (Rubinstein/ Sluis 2008) sind die einzelnen Bestandteile der Internet Aesthetics notwendigerweise miteinander verbunden und können nicht getrennt voneinander gedacht werden: Ihre einzelnen digitalen Objekte sind Teil eines größeren Netzwerks von transmedialen und intertextuellen Verbindungen, Verlinkungen, Plattformen und Nutzer:innen, die dabei wechselseitig ihre Bedeutung und Wirkung beeinflussen (vgl. ebd. 2008; Bratner et al 2020; Niederer 2018). Diese Verbindung ermöglicht es, Shifman zufolge, den Einzel-Memen innerhalb des Memplexes sich gegenseitig zu verstärken und zu verdichten, wodurch eine kohärente und (potenziell) kulturell wirkungsvolle Einheit entstehen kann. Durch die Kombination und Verknüpfung von Einzel-Aesthetics und ihrer jeweiligen Einzel-Elemente innerhalb des Memplexes Internet Aesthetics entsteht eine Art kulturelles Ökosystem, das sowohl die einzelnen Memen als auch das Memplex als Ganzes beeinflusst. Diese Interaktionen können verschiedene Formen annehmen, darunter die Bildung von thematischen Clustern, die Entwicklung gemeinsamer Motive oder die Etablierung bestimmter Verhaltensnormen und Handlungsmuster. Eine grundlegende *playful participatory culture* (vgl. Abend et al. 2020) spielt demnach eine entscheidende Rolle bei der Verbreitung, Dynamik und Flexibilität von Internet Aesthetics: Form bzw. Format selbst fördern bereits eine aktive Beteiligung der Nutzer:innen an Erstellung, Bearbeitung, Weiterverbreitung und Fortbestand der Inhalte. Durch die Generierung eines kulturellen Loops, in der Aesthetics und ihr referentielles Metaversum kontinuierlich neu interpretiert, neu verknüpft und wiederverwendet werden, können sie im Sinne eines Memplex eine Art von Selbstverstärkungseffekt erzeugen, der ihre Präsenz und Relevanz im digitalen Raum aufrechterhält.

Die Kategorisierungsmerkmale, nach denen einzelne Internet Aesthetics seitens der Community abgesteckt werden, folgen dabei keinen in sich kohärenten Regeln: »These elements are constantly debated, as the opinion on whether or not some aesthetics exist or are valid is constantly debated« (Aesthetics Wiki: FAQ). Vielmehr sind die Indexierungen offen angelegt, für alle beteiligten Akteur:innen (inter)subjektiv auslegbar sowie unterschiedlich stark innerhalb einzelner Internet Aesthetics ausgeprägt. Dennoch sind sie zentraler Zugangspunkt und Werkzeug, durch die erst die Kommunikation über und Partizipation mit ihnen ermöglicht wird. Denn durch die (individuelle wie kollektive) Sammlung und Möglichkeit der bausteinartigen Neu-Zusammenstellung erhalten die verschiedenen Objekte und popkulturellen Referenzen erst ihre kontextuelle Bedeutung, können als solche gelesen werden und im Umkehrschluss

neue imaginäre Welten erschaffen (oder bestehende erweitern). Die Kategorisierungen als *database narratives* sind somit nicht Selbstzweck, sondern zielgerichtet und notwendig für ein *imaginary world building*.



Abb. 1

Dabei lässt sich in gegenwärtig (seit Mitte 2023) zirkulierenden Internet Aesthetics eine Reduzierung auf zentrale Marker erkennen. Während zu Pandemie-Zeiten (um 2020/21) populäre Internet Aesthetics wie *Cottagecore* und *Dark Academia* noch einen weiten materiellen Referenzrahmen im Sinne eines ausgedehnten world building hatten, so reduziert sich dieser aktuell auf einzelne, konkrete Signifikate. Zudem scheinen derzeit fiktive Charaktere und Rollen im Zentrum zu stehen und damit einhergehende performative Strategien, um diese Charaktere und ihre Narrative eindrücklich zu vermitteln. Es geht hier um »[putting] together outfits to play a character – the one who loves to read in a dimly-lit room, the one who gets up early to go running, the one who embraces hyper-femininity, the one who embraces androgyny« (Merlo 2022).

Um die Verkörperung dieser verschiedenen Charaktere zu unterstützen, fungieren spezifische Kleidungsstücke und Accessoires – inspiriert von »*character tropes*« (Aesthetics Wiki) aus der Popkultur – als notwendiges Erkennungsmerkmal und zur Aktivierung: ohne Pelzmantel

und schweren Goldschmuck keine *Mob Wife*, ohne 90s-Prada-eske Brille keine *Office Siren*, ohne Cordjacke und Tweed kein *Eclectic Grandpa*. Damit wird auch der Referenzrahmen kleiner und konkreter, was die ›Anwendung‹ der Aesthetics außerhalb des Internets einfacher macht in dem Sinne, als sich tagesaktuell eine Rolle ausgesucht werden kann: »[Gen Z] build who they want to be (or pretend to be) that day« (Merlo 2022). Sowohl Kleidung, Accessoires und Einrichtungsgegenstände als auch die online geteilten (audio-)visuellen Materialien werden so zu realen Mittlern und Ermöglicherein imaginärer Welten. Als Fenster zu diesen Welten erzählen die Objekte

something about the world from which they come, through their design, appearance, and behavior; and even through their mere existence as well (for example, a piece of advanced technology suggests a culture with a certain amount of technological achievement). (Wolf 2012: 248)



Abb. 2

Sie ermöglichen das spielerische und imaginäre Überschreiten in andere Welten und Rollen. Internet Aesthetics werden dabei oft für die Fokussierung auf Konsumgüter und als Paradebeispiel eines ausufernden Spätkapitalismus kritisiert, können aber womöglich auch als ein popkulturelles Beispiel des *New Materialism* gelesen werden: Die genutzten Objekte werden zu den zentralen Aktanten, die sowohl den performativen als auch partizipativen Status von Aesthetics erst ermöglichen.¹²

Verweilen: Zwischen den Welten

Im Moment des Zusammenspiels zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Akteur:innen zeigt sich das Potenzial von Internet Aesthetics als Vermittler zwischen den Welten. Denn das, was Internet Aesthetics vornehmlich ausmacht, ist ihre Fähigkeit, *possible worlds* zu generieren und deren Grenzen zu überschreiten – von der digitalen in die physikalische Welt und über die imaginäre und performative Sphäre zurück in die Realität und ins Digitale. Gerade der Blick auf diese unweigerlich fluiden Grenzen offenbart überhaupt erst, so meinen wir, die Funktion von Internet Aesthetics als Vermittler. Dieses Potenzial steht dabei in enger Beziehung zu der Art und Weise, inwieweit die Nutzer:innen mit diesen möglichen Welten, ihren Narrativen und Charakteren in Verbindung treten und wie sie mit und an ihnen partizipieren. Denn als Memplexe sind Internet Aesthetics kollaborative Projekte, die auf der kollektiven Ko-Kreativität und Partizipation einer digital vernetzten Gemeinschaft basieren.¹³ Ihre offene und partizipative Natur ermöglicht es den einzelnen Internet Aesthetics, sich organisch zu entwickeln und zu wachsen, da sie von einer Vielzahl von Nutzer:innen aktiv gestaltet und verbreitet werden können. Partizipation beschreibt hier also die Art und Weise, wie und in welchem Umfang die Community an der Hervorbringung, Interpretation und Weiterverarbeitung der Aesthetics beteiligt ist.¹⁴ Gleichzeitig lässt sich erkennen, dass Nutzer:innen unterschiedlich stark in die repräsentierten imaginierten Welten *hineingezogen* werden können (und Anteile dieser Welten in ihre jeweilige Realität zurück tragen können). Statt hier übergreifend von immersiven Prozessen zu sprechen, möchten wir im Anschluss an Britta Neitzel von einem Potenzial der Involviertheit sprechen, da Immersion als vornehmlich kognitiver und individueller Prozess analytisch nur schwer greifbar ist. Neitzel schlägt deswegen anstelle von Immersion die Involviertheit als Untersuchungskategorie vor: »Der Begriff Involvement hat den Vorteil, dass er sowohl die aktiven als auch die eher passiven Komponenten beinhaltet und zudem nicht den psychischen Zustand einer Person bezeichnet, sondern ein Verhältnis« (Neitzel 2018: 223).¹⁵ Dabei glauben wir, unterschiedliche Gewichtungen dieses Verhältnisses zu erkennen, also des Grads der Involviertheit in Internet Aesthetics und der Partizipation mit ihnen – sowie der Art und des Ausmaßes, wie sich jeweils analoge und digitale sowie imaginäre Welt durchdringen.¹⁶

Um die Beziehung zwischen den imaginären Welten von Internet Aesthetics und gegenwärtigen Lebenswelten im Folgenden treffender zu beschreiben, nutzen wir zunächst das Begriffspaar *primary* und *secondary world*. Die primäre Welt bezieht sich dabei auf die materielle, physische Welt, im Gegensatz zu den in ihr geschaffenen imaginären Welten (Tolkien 1983).¹⁷ Die sekundäre Welt des Imaginären ist notwendigerweise mit der primären verbunden, insofern sie immer auf diese bezogen bleibt, gleichzeitig aber so weit entfernt und abgegrenzt ist, dass sie erst dadurch eine Welt für sich bildet (vgl. Wolf 2012: 25–26). Die Grenzen zwischen den Welten sind dabei nicht klar absteckbar und in der Regel fließend, daher schlägt Wolf vor, zur Unterscheidung eine Art Spektrum zu denken, das die Welten miteinander verbindet, anstelle von zwei gegenüberliegenden und gegensätzlichen Polen auszugehen (vgl. ebd. 2012: 27). Im Anschluss an diese Unterscheidung möchten wir im Folgenden die physische Lebenswelt samt ihrer analogen und digitalen Dimension als *primary world* denken, sowie die imaginären Welten, die durch Internet Aesthetics ermöglicht und konstruiert werden, als eine bzw. mehrere *secondary worlds* verstehen. Das Spektrum zwischen Primär- und der Sekundärwelt wird bei unserer Untersuchung von Internet Aesthetics eine wesentliche Bezugsgröße bilden. Trotz fließender Grenzen lassen sich jeweils Tendenzen der Verortung innerhalb dieser Welten erkennen, wie wir in einem nächsten Schritt beispielhaft ausführen werden.

Im Folgenden wollen wir das oben skizzierte Spektrum zwischen Primär- und Sekundärwelt erweitern, um aufzuzeigen, inwieweit diese sekundären Welten unterschiedliche Grade der Involviertheit ermöglichen: Während sich mit Blick auf die Dimensionen analog und digital differenzieren lässt, inwieweit eine Aesthetic mehr oder weniger in der digitalen Welt verhaftet ist, so zeigt die Verortung zwischen Primär- und Sekundärwelt an, inwieweit die Aesthetic sich von Erfahrungen der primären Welt loslöst oder an diese anlehnt bzw. wie weit sie sich in eine imaginäre Welt begibt. Der Blick auf die Relation der Involviertheit wiederum zeigt an, inwieweit diese unterschiedliche Intensitäten der Begegnung mit Aesthetics annehmen kann. Weil sich Internet Aesthetics an die Grenzen dieser Welten und in ihre Zwischenräume begeben, scheint uns diese Einordnung für einen analytischen Zugriff auf Aesthetics notwendig. Denn es ist diese Liminalität, die das paradigmatisch Postdigitale an und in Internet Aesthetics anzeigt. Dabei hängt die Art und Weise, wie die Zwischenräume stetig neu konstruiert und konstituiert werden, maßgeblich mit dem *Involvement* zusammen. Diese von uns beobachteten Unterschiede und Relationen in Bezug auf die vielfältigen Formen und Intensitäten des *Involvements* möchten wir im Folgenden anhand einiger Beispiele verdeutlichen.

Kuration: *What if*

Ein zentrales Moment der Involviertheit in Internet Aesthetics betrifft die Aspekte des kollektiven Kuratierens (das Sammeln, Erweitern, Organisieren, Teilen, Verlinken und Interpretieren von bereits bestehenden Inhalten) und der Kontemplation.¹⁸ In diesen Modi dienen Internet Ae-

sthetics als Inspirationsquelle, um die eigene Imagination anzuregen. Moodboards, Collagen, Guides, Watch- und Playlists werden erstellt und online geteilt, die zum einen das gemeinsame world building festigen, indem der Referenzrahmen bestätigt und erweitert wird. Zum anderen liefern sie einen Anreiz, dieses world building in individueller Kontemplation weiterzudenken, zu imaginieren und auszugestalten. Als verbindendes Moment lässt sich dieser Modus der Involviertheit mit der Frage *Was wäre wenn?* bzw. *What if?* beschreiben. Hier ist das Internet zentraler Entstehungsort der imaginären Welten und ihrer Charaktere: Der digitale Raum bietet als kollektives Archiv mitsamt der ihm inhärenten Logiken einen Aushandlungsort, in dem das heterogene Referenzmaterial gesammelt und kategorisiert und somit in der neuartigen Zusammenstellung eine neue Welt und Stimmung erzeugt werden kann. Die online zusammengeführten Prozesse des Ko-Kuratierens ermöglichen so den kollektiven Bau einer sekundären Welt.



Abb. 3

Ein Beispiel der Ko-Kuration als Festigung und Erweiterung des Referenzrahmens zeigt der Instagram-Post »A small guide to whimsigothic« (vgl. Abb. 3). In mehreren Bildcollagen wird die Aesthetic entlang ihrer zentralen Charakteristika vorgestellt: Auf einem Factsheet werden zunächst die assoziativen und beschreibenden Aspekte der Aesthetic zusammengefasst und deren (pop)kultureller Referenzrahmen erläutert. Dieser erstreckt sich von eher weit

gefassten historischen Epochen und stilistischen Markern (*gothic, bohemian*) bis hin zu konkreten popkulturellen Referenzen. Weiterhin werden passende *Themes* aufgelistet, die sowohl assoziative Momente des Erlebens (*»ink-stained fingertips«, »the smell of old books«*) also auch konkrete Objekte beschreiben, mit denen man sich in der imaginierten Welt umgeben (*»bouquet of dried flowers hanging from a curtain rod«*) und kleiden kann (*»flowy blouses«*).



Abb. 4

Ergänzt werden diese Beschreibungen durch eine zur Aesthetic passende Farbpalette. In den darauffolgenden zwei Slides werden die vorab erläuterten Aspekte der Aesthetic auf konkretere Fashion- und Interior-Vorschläge übertragen. Sowohl Farbpalette, popkulturelle Referenzen als auch *Mood* werden in *Lookbooks* übertragen, die in realitätsnahen Ensembles resultieren. Insgesamt lassen sich hier drei Intentionen erkennen: Der Guide dient der Community zur Inspiration und Kontemplation, zudem bestärkt er den Referenzrahmen von *Whimsigoth*, indem etablierte Tropen wiederholt und gefestigt werden. Und schließlich aktiviert er die Imagination aller (*wie wäre es, wenn ich so aussehen würde/an diesem Ort wäre?*), indem eigene Erlebniswelten und sensorische Erfahrungen einbezogen werden können.

Eine weitere, differenzierte Form des kontemplativen world building bieten *#buildyourrown*-Posts.¹⁹ Sie regen die Nutzer:innen an, die Welt der Aesthetic durch weitere Details und Charaktere (*build a mysterious side character*) zu ergänzen und zu konkretisieren, um mögliche Wunsch-Szenarien imaginativ weiter auszugestalten (*build your library date*). So gibt der Instagram-Post in Abb. 4 durch die Abfrage verschiedener Optionen konkrete Anhaltspunkte, die Welt von *Dark* bzw. *Light Academia* weiter auszubauen. Hier wird danach gefragt, welches Outfit man bei einem imaginären City-Trip tragen, welche Stadt man erkunden und welche Aktivitäten man dort unternehmen möchte. Im grafischen Aufbau erinnern diese Posts an Multiple-Choice-Persönlichkeitstests, um die eigenen Vorlieben, Stile und Fantasien zu erkunden, sowie an Open-World-Videospiele, die es den Spieler:innen ermöglichen, die Welt ohne vorgegebene Narration zu erkunden. Mit dem Aufruf *share your results* in der Post-Beschreibung werden die Follower:innen dazu aktiviert, ihre individuelle Ausformung der Aesthetic mit anderen in den Kommentaren zu teilen, und so die Welten kollektiv zu erweitern. Die Involviertheit mit der Internet Aesthetic verbleibt in diesem Format ebenfalls auf einer subjektiven Ebene der Imagination und Kontemplation, im explorativen Modus eines *was wäre wenn?*, wird aber durch aktive Entscheidungsprozesse intensiviert.

Solche Formate, in denen Internet Aesthetics vornehmlich im Modus der Kontemplation rezipiert werden, verfolgen selten einzelne konkrete Geschichten, sondern erschaffen eine imaginierte Assemblage als loses, spekulatives Gesamterlebnis. Ein Beispiel für dieses kontemplative Erleben und individuelle Fantasien bieten u. a. *Ambience*-Videos und Sounds: mediale Formate, die sich auf die auditive Generierung von Atmosphären und Stimmungen konzentrieren und vornehmlich zu Entspannungs- und Meditationszwecken oder als ›Hintergrundgeräusch‹ für alltägliche Aktivitäten genutzt werden.²⁰ Dabei können zwei Arten des Zugangs unterschieden werden: Dieser erfolgt entweder lediglich über Tonspuren (via YouTube, Streaming-Dienste und Sound-Repositories) oder in Kombination von Ton und visuellem Material, bei denen die Klanglandschaften mit minimal animierten Szenerien kombiniert werden. *Ambience*-Sounds und Videos spielen hier mit dem Wunsch, sich an andere Orte zu imaginieren – die durchaus auch fiktiv sein können. Eine Subkategorie dieses Formats bezieht

sich entsprechend auf spezifische Aesthetics und die mit ihnen assoziierten Geräuschkulissen. Die detaillierte Erläuterung der jeweils eingesetzten Sounds gehört dabei zum Repertoire der Inhalte, wie Beschreibungen wie »footsteps heard echoing sometimes through the large stone hall beyond the door, their cavernous resounding adding a contradistinct coziness to this little library & its reading nook by the fire« zeigen (Ambience of Yesteryear 2020). Die gezielten auditiven Erfahrungen sowohl von musikalischen als auch atmosphärischen Klängen sollen die Nutzer:innen dabei unterstützen, sich weiter in die Welt der jeweiligen Aesthetic hineinzuendenken²¹ und entsprechend zum Involvement beizutragen. Diese auditive Immersion in eine imaginäre Welt behält dabei jedoch immer noch ihren kontemplativen Status, indem die Verortung in der Primärwelt nicht aufgebrochen wird. Die sekundäre Welt legt sich lediglich wie ein Hauch auf die Primärwelt, die Nutzung verbleibt im Hier und Jetzt.

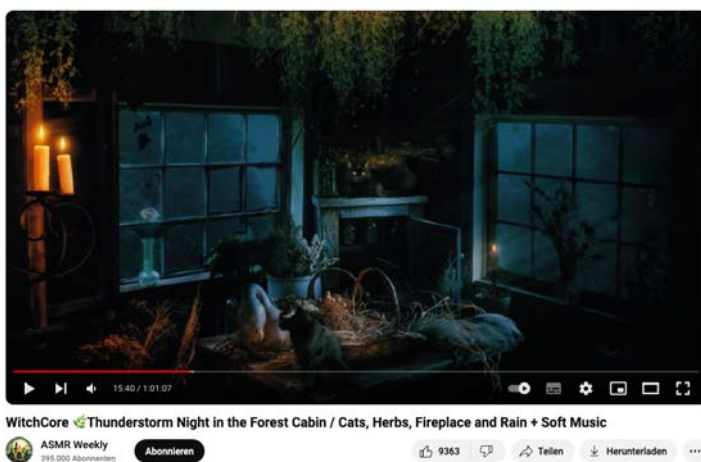


Abb. 5

Performance: *As if*

Die Durchdringung von Online-, Offline- und imaginärer Welt zeigt sich deutlich intensiver in Formaten, in denen performative Handlungen vollzogen werden.²² Der Grad der Intensität des Engagements variiert in diesen Formen ebenfalls, wie im Folgenden beispielhaft ausgeführt wird.

Hierunter hat sich das *Point of View* (POV)-Format als eine diskursive Strategie etabliert, die den Übergang von einer *What if*- zur *As if*-Perspektive paradigmatisch markiert. Verwurzelt in den performativen Dynamiken von Körperlichkeit und Perspektivübernahme, fassen POV-Videos den subjektiven Standpunkt einer bestimmten Person oder fiktiven Figur und laden die Follower:innen ein, in eine imaginierte Welt der Ich-Erfahrung einzutauchen. Durch das Erkunden von thematischen Motiven, stilistischen Konventionen und affektiven Resonan-

zen werden diese Beiträge oftmals auch in konkrete Aesthetics eingebettet. Die Partizipation scheint zwar vergleichsweise passiv, jedoch lässt sich in dem Perspektivwechsel eine weitere Verschiebung zwischen Primär- und Sekundärwelt feststellen. Indem Follower:innen in die Perspektive der *possible worlds* eintauchen und sich imaginär in eine bestimmte Haltung, Rolle oder Situation versetzen, werden sie performativ in diese eingebunden. Im Kern von POV-Content liegt eine dialektische Spannung zwischen Involviertheit und Distanz, da die Follower:innen gleichzeitig eingeladen sind, die subjektive Perspektive der Protagonist:innen einzunehmen, während sie eine Distanz zur vermittelten Realität wahren (können). Diese Dualität erzeugt eine Vielzahl von interpretativen Wegen, bei denen sich die subjektiven Erfahrungen sowohl der Schöpfer:innen als auch des Publikums überschneiden und voneinander abweichen. Darüber hinaus erfordern die formalen Einschränkungen des POV-Formats eine Neukonzeption von narrativer Zeitlichkeit und Räumlichkeit, indem sie die verkörperten Dimensionen des Geschichtenerzählens im digitalen Raum in den Vordergrund rücken.

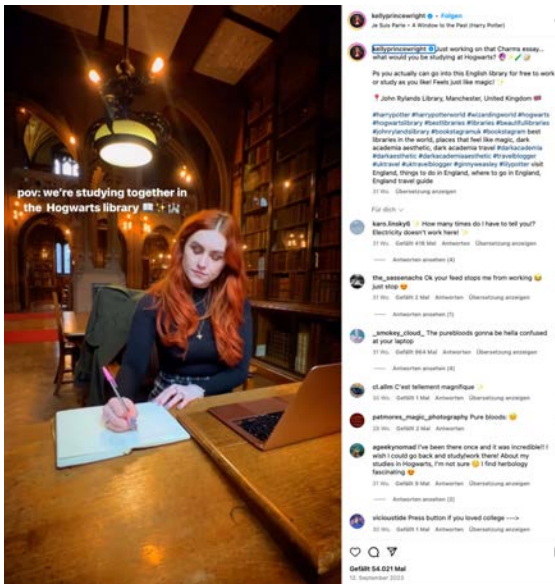


Abb. 6

Ein charakteristisches Beispiel zeigt das Instagram-Reel »POV: We're studying together in the Hogwarts library« (vgl. Abb 6). Die kurze Videosequenz zeigt eine Person, die am Schreibtisch in einer Bibliothek sitzt und sich beim titelgebenden Lernen präsentiert. Die visuelle Ästhetik, Inszenierung und Atmosphäre der Szene orientieren sich zum einen deutlich an *Dark Academia* (darauf verweisen auch die genutzten Hashtags), nehmen durch ihre Text-Ebene aber ebenso auf die fiktive Schule *Hogwarts* aus der Harry Potter-Serie Bezug.

Durch die Verwendung von spezifischen Markern und Stimmungen ermöglicht das Video eine immersive Erfahrung, die den Follower:innen den Zugang zu dieser sekundären Welt erleichtern soll. Diese Verknüpfung zwischen POV-Format und imaginärer Welt verweist auf die vielschichtigen Möglichkeiten der Subjektivitätskonstruktion, indem sie individuelle Erfahrungen mit popkulturellen Referenzen und kollektiven Fantasien verschmelzen lässt. Gleichzeitig erscheint die Kommentarspalte als eine weitere Möglichkeit, die inhärenten Regeln der *possible worlds* auszuhandeln. So beschreibt ein Kommentar der User:in @karo.linsky6 eindrücklich den in der Szene offenbaren Bruch mit dem Regelwerk der zitierten imaginären Welt: »How many times do I have to tell you? Electricity doesn't work here!«



Abb. 7

Deutlicher in einem demonstrativen Modus des *Als-Ob* und damit auch in einer imaginären Welt verhaftet zeigen sich solche Formate, die die Transformation individueller Imaginationen in performative Handlungen überführen. Gemeint sind hier insbesondere audiovisuelle Ma-

terialien, geprägt von Sequenzen, die die Stimmung, Szene oder Tätigkeiten einer bestimmten Aesthetic ganz konkret vor- und aufführen. So stellt der TikTok- und YouTube-Channel @underatinroof eine Fülle an aufwendig produzierten Videos bereit, die ganz konkrete Aktivitäten der *Cottagecore*-Aesthetic vorführen, wie die Zubereitung von Gerichten ohne Zuhilfenahme moderner Apparaturen und Technologien oder die Bewirtschaftung von Gemüsebeeten (vgl. Abb. 7). Der Status des Inszenierten ist hier offenkundig und wird auch als solcher kommuniziert. So beschreibt die Account-Inhaberin Kayla Lobermeier ihre Produktionen als »Cozy Historical Fantasy«. Ein mittlerweile gelöscht TikTok fasst diesen Zustand pointiert zusammen: Auf einige Kommentare von User:innen, ihre Videos seien über die Maßen inszeniert (»This is so fake«, »Totally staged«), reagiert @underatinroof mit einem Video mit der Pointe: »yeah, like, that's the whole point!« (vgl. Abb. 8).

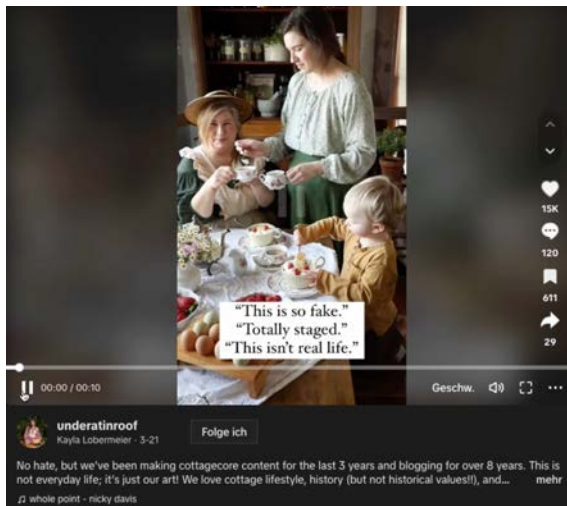


Abb. 8

Hier geht es also über interne, individuelle kognitive Prozesse hinaus, da die eigenen Fantasien nach außen getragen und für andere performativ vorgeführt werden. Diese *digital performances* (siehe dazu weiterführend Gratch/Gratch 2022; Leeker et al. 2017) werden gezielt für den digitalen Raum produziert, um andere Nutzer:innen einzuladen, in gemeinsame *possible worlds* einzutauchen oder sich von ihnen (auch zum Nachmachen) inspirieren zu lassen. In diesem Modus geht es nicht nur um die Darstellung von Fantasien, sondern auch um die ganz konkrete, körperliche Inszenierung der eigenen (Wunsch-)Identität für ein digitales Publikum. Nutzer:innen können aber auch hier auf die digitalen Aufführungen Anderer reagieren und sich aktiv an der Schaffung und Verbreitung von Internet Aesthetics beteiligen, indem sie diese Inhalte teilen, kommentieren oder remixen. Das Fiktive,

das Imaginäre, die visuelle und performative Ebene greifen hier zusammen, um gemeinsame *possible worlds* zu generieren, die zwar individuell von Produzent:innen und Betrachter:innen ausgestaltet werden, sich jedoch um gemeinsame Narrative und Tropes drehen.²³

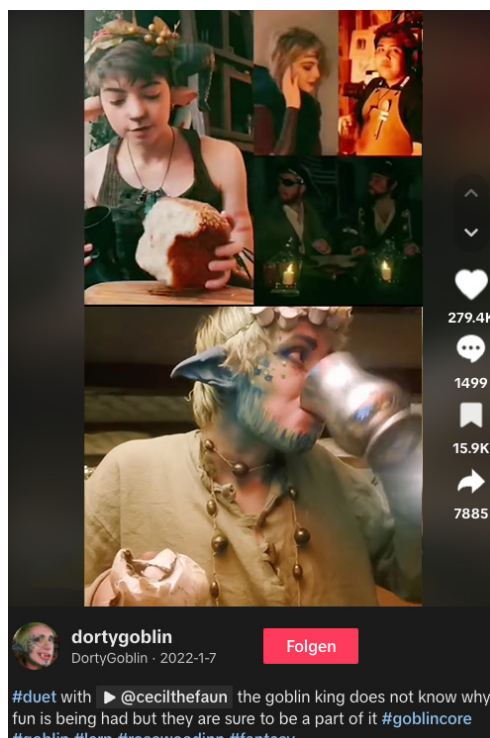


Abb. 9

Wie kollektive Imagination des *What if* und individuelle Ausgestaltung des *As if* ineinandergreifen und miteinander interagieren können, zeigt anschaulich das Format *TikTok Duett*. Dieses ermöglicht den Nutzer:innen, auf bereits existierende TikToks mit einem eigenen Video zu reagieren: In dem Fall wird das Reaktions-Video direkt neben dem Originalvideo angezeigt. Auf diese Weise können die Nutzer:innen kreativ interagieren und in einen Dialog treten. In der Verkettung von mehreren solcher Reaktionsvideos fungiert die Funktion als Teil eines gemeinsamen world building. Abb. 9 zeigt einen Ausschnitt aus einem solchen mehrkettigen Duett: Hier treffen sich verschiedene Figuren der *Goblincore*-Aesthetic in einer online geschaffenen Sekundärwelt – im *Rosewood Inn*, einer Schänke für Kobolde – und stimmen gemeinsam in einen Gesang ein. Die Grenzen zwischen Internet Aesthetic und digitalem *Live Action Role Playing (LARP)* sowie *cosplay* sind hier fließend. Die kollektive Erschaffung der sekundären Welt zeigt sich aber auch hier. So kommentiert User:in @NaomiShaw in diesem

Beispiel: »Somehow all of these characters are from the same world. It has me smiling with delight.«

Performance #irl

Was Internet Aesthetics darüber hinaus auszeichnet, ist die Möglichkeit, dass die Performance des *As if* nicht nur im digitalen Raum verbleibt, sondern auch offline *in real life* (IRL) stattfinden kann.²⁴ Hier zeigt sich, wie sich die Diffusion von digitaler und analoger, von primärer und sekundärer Welt in Internet Aesthetics manifestiert. Insbesondere die konkreten Objekte des Referenzrahmens werden zu zentralen Aktanten im performativen Spiel: Durch Kleidung, Einrichtungsgegenstände, aber auch Handlungsanweisungen können Internet Aesthetics in den Alltag übertragen werden und diesen durch eine Durchdringung mit der sekundären Welt erweitern. So können im Alltag Rollen, Charakterzüge und Perspektiven eingenommen werden, die im kollektiven Prozess erträumt wurden, die jedoch weiterhin klar als Performance einer sekundären Welt verstanden werden –jedoch kann diese Einsicht oft nur von Involvierten aufgebracht werden. Wie eine solche wechselseitige Durchdringung der Welten funktioniert, zeigen TikTok-Videos wie »Dress as the main character taking on your local library«. Mithilfe der Aesthetic *Dark Academia* zum Beispiel können so auch alltägliche Aufgaben, wie hier das Lernen für Schule oder Studium, durch eine fiktive Ebene erweitert werden, indem man in eine Rolle schlüpft, und nicht als *Sich-Selbst*, sondern als ein *Anders-als-Selbst* sich diesen alltäglichen Aufgaben stellt. Dabei braucht es keine volle Kostümierung: Lediglich einzelne Objekte, die im kollektiven Prozess der Imagination als zum Referenzrahmen zugehörig bestimmt wurden, genügen, um die sekundäre in die primäre Welt zu überführen. So betonen auch Giolo und Berghman:

Internet aesthetics, thus, clearly operate as resources for practical use. The cultural repertoires of Internet aesthetics (for instance, music or decorative objects) are selectively employed by individuals to give meaning to their own experiences by mentally aligning lived realities with those of Internet aesthetics. (Giolo/Berghman 2023).

Wie am bereits eingeführten Beispiel *Mob Wife* deutlich wird, steht hier nicht nur die Selbstinszenierung im Vordergrund, sondern es wird auch eine Rolle bzw. ein Charakter mit Hilfe von spezifischen Objekten angenommen. Der Ursprung dieses demonstrativen *Als ob* ist dabei deutlich innerhalb der kollektiven Kuration der imaginären Welt verortet.

Transzendenz: *It is*

Gerade dieses *Als ob* wird jedoch in einem weiteren Modus der Involviertheit mit Internet Aesthetics versucht, zu überschreiten und in eine transzendente Erfahrung zu übertragen:

Diese Formate haben zum Ziel, die primäre Welt zu verlassen und in die sekundäre Welt überzutreten, also völlig in der imaginären Welt der Internet Aesthetic aufzugehen.

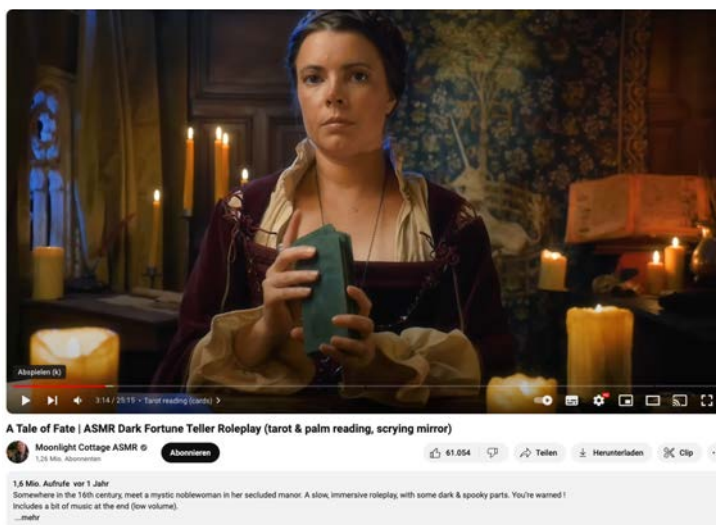


Abb. 10

Den Übergang einer *As if*- zu einer solchen *It is*-Perspektive markieren *Autonomous Sensory Meridian Response* (ASMR)-Roleplays, deren Popularität seit ca. 2016 kontinuierlich ansteigt. ASMR steht für eine subjektiv empfundene Erfahrung von sanfter, angenehmer Empfindung, oft hervorgerufen durch leichte akustische Reize, wie Flüstern, leises Klopfen oder sanftes Rascheln.²⁵ ASMR-Roleplays repräsentieren eine spezifische Sub-Kategorie innerhalb des breiten ASMR-Ökosystems. Diese kombinieren die sensorischen Reize von ASMR mit der performativen Darstellung von Rollenspielen, und – in einer weiteren Unterkategorie – ebenso mit Konventionen, Handlungsarten sowie Charakteren von Internet Aesthetics. Diese oftmals immersiv angelegten Videos inszenieren eine Vielzahl von Szenarien, die von vermeintlich alltäglichen Situationen bis hin zu fantastischen Erzählungen in imaginären Welten reichen können. Dabei nehmen die Content-Creator:innen oft verschiedene Rollen innerhalb dieser Welten ein, mit der die Follower:innen auf Imaginations-Ebene in einer »*embodied copresence*« (Zappavigna 2023) »spielen« können. Der Youtube-Channel *Moonlight Cottage ASMR* veröffentlicht regelmäßig solche Roleplay-Videos für seine derzeit 1,26 Mio. Abonnent:innen. Die laut Channel-Beschreibung »cinematic/historical ASMR & relaxation videos« konstruieren mit filmischen Mitteln eine konkrete Szene (wie z. B. der Besuch bei einer Wahrsagerin, vgl. Abb. 10), die den Zuschauer:innen, unterstützt durch visuelle und akustische Reize, das Gefühl vermitteln soll, mit dem Hauptcharakter des Videos eine gemeinsame

Geschichte zu erleben und in einer Art Simulation miteinander zu agieren: »these videos forge an immersive faux-interactive context, and invoke the visual and aural perspectives and embodiment of ambient viewers« (Zappavigna 2023: Abstract). In ihrer medialen Eigenart können ASMR-Rollenspiele die physische Realität der Zuschauer:innen und Zuhörer:innen mit der imaginären Welt verbinden und gleichzeitig eine Wahrnehmung von Gegenwärtigkeit im Hier und Jetzt erzeugen.²⁶



Abb. 11

Beispielhaft zeigt sich die Verschiebung der Perspektiven und Intensität der Involviertheit in noch extremerer Form im sogenannten *Reality Shifting*: einem Trend, der um das Jahr 2020 herum, also mitten während der Corona-Pandemie, auf TikTok und Reddit einen gewaltigen Hype erlebte.²⁷ In Form von Videoanleitungen wird bei diesem Trend dargelegt, wie man sich mittels spezifischer Meditationstechniken und Techniken des luziden Träumens in eine andere Realität begeben kann (siehe dazu auch das Kapitel »magic« bei Tanni 2023).²⁸ Diese alternativen Realitäten beziehen sich dabei oftmals auf fiktive Welten aus der Popkultur – ins-

besondere das Harry-Potter-Universum ist in diesem Kontext sehr populär –, finden aber auch deutliche Bezüge zu Internet Aesthetics. Die zugrundeliegende Prämisse des *Shiftings*: Es sei durchaus möglich, das eigene Bewusstsein von einer Ebene in eine andere zu versetzen, um aus der *gegenwärtigen Realität* (*Current Reality* / CR) in jedwede *gewünschte Realität* (*Desired Reality* / DR) zu *shiften*.²⁹ Um diese Möglichkeit in die Praxis umzusetzen, zirkulieren auf TikTok diverse Methoden,³⁰ um sich in einem hypothetischen multidimensionalen Raum zu bewegen, während die eigentliche kognitive Expedition ihre audiovisuelle Repräsentation auf TikTok vermissen lässt – bezeichnenderweise wird in den Kommentaren oft darüber diskutiert, wie man geglückte Astral-Reisen in sichtbarer Form nachweisen könne. In den digital geteilten Bildwelten auf TikTok, Reddit, Instagram und YouTube rückt daher vermehrt die Vorbereitungsphase, das sogenannte *Scripting*, in den Fokus: So ist es von essentieller Bedeutung, eine Art detailliertes Drehbuch zu verfassen, in dem die gewünschte sekundäre Welt, ihre Bestandteile, Charaktere, Beziehungen und Alltäglichkeiten beschrieben werden (vgl. Tanni 2023: 189).³¹ Unterstützend dazu werden Fotos, ASMR- und Ambience-Videos aus dem breiten Feld der Internet Aesthetics herangezogen, um sich mit deren Hilfe in die dort repräsentierte Welt zu versetzen. Das Scripting ist demnach ähnlich zu Prozessen des Kuratierens zu verstehen.

Die zuvor lediglich auf kognitiver Ebene imaginierten Aesthetics mitsamt ihren Referenzrahmen aus Objekten, Charakteren und Handlungen fungieren als eine Art Meditationsanleitung, die es ermöglichen soll, sich vermeintlich tatsächlich in die imaginären Welten zu begeben. Auch wenn hier der Zeiger stärker zur sekundären sowie auch zur analogen Welt ausschlägt, so bleibt zum einen die digitale Welt relevant, um dieses Shifting zu *erlernen*, anzuleiten sowie um sich über Shifting-Erfahrungen auszutauschen und schlussendlich auch wiederum den ko-kuratierten Referenzrahmen zu ergänzen. So wird auch die Primärwelt nie ganz überwunden, bzw. das Agieren mit online zusammengestellten Materialien in der Primärwelt wird zum Ermöglicher eines transzendentalen Erleben.

Verdichten: Postdigitale Traumwelten

Der vorliegende Text beschäftigte sich mit den komplexen Dynamiken von Internet Aesthetics. Entgegen der Annahme, Internet Aesthetics als konsumorientierte Realitätsflucht fernab sozialer Netzwerke innerhalb eines entfesselten Spätkapitalismus zu verstehen, schlagen wir ein differenziertes Verständnis vor. So konnten wir aufzeigen, dass sie nicht als isoliertes und rein digitales Phänomen betrachtet werden können, sondern vielmehr als Ausdruck einer tiefgreifenden Involviertheit in und Partizipation an diese(n). Dieses Verständnis hebt die Vielschichtigkeit und Nuancen einer *postdigital condition* hervor. So erscheinen sie als Ausdruck einer Suche nach neuen Werkzeugen und Ausdrucksmöglichkeiten im Umgang mit der Gegenwart. Die Fantasien, Narrative und imaginäre Welten, an die einzelne Internet

Aesthetics anknüpfen, sind dabei zwar keinesfalls neu, jedoch durch ihre Genese zu komplexen Referenzsystemen unweigerlich mit dem Internet, den jeweiligen Plattformen und ihren Affordanzen sowie Logiken verbunden. Internet Aesthetics zeigen sich als Schwarm-Traum, der von der Community imaginiert, ko-kuratiert, performt und (transzendental) manifestiert sowie in der mannigfaltigen Involviertheit mit den Aesthetics kontinuierlich gefestigt und erweitert wird. Zentral, so argumentiert der vorliegende Artikel, ist in diesem Zusammenhang die Überschreitung und Gleichzeitigkeit verschiedener Welten und Realitäten, die durch die Involviertheit mit Internet Aesthetics in verschiedenen graduellen Ausformungen und Intensitäten ermöglicht werden. Internet Aesthetics fungieren dabei, so konnten wir aufzeigen, als Vermittler und Portale zu neuen Möglichkeitsräumen, zu den vielen *possible worlds*, zu dem, was ist, zu dem, was sein könnte. Sie verbinden die Grenzen zwischen dem Diesseits und den unendlichen Möglichkeiten des (nicht nur) digitalen Raums. Und sie überführen die primäre und sekundäre Welt in eine Gleichzeitigkeit, in der mögliche Welten und Realitäten in einem performativen Spiel koexistieren wie kaum ein anderes popkulturelles Phänomen unserer Gegenwart. Doch diese Verbindungen entstehen erst in den Formen des individuellen Engagements, denn so sind Internet Aesthetics, wie wir beispielhaft aufzeigen konnten, stark anwendungs- und interaktionsorientiert. Sie regen die Imagination an und bieten Anreize zur Exploration alternativer Realitäten. Die Unterscheidung zwischen den verschiedenen Modi der Involviertheit kann helfen, zum einen die Gleichzeitigkeit der Welten innerhalb einzelner Internet Aesthetics zu identifizieren und Internet Aesthetics durch das zentrale Moment der Involviertheit mit ihnen zu betrachten. Indem Internet Aesthetics reale und imaginäre Welten auf theatrale Art miteinander verbinden, können sie durchaus auch zeitdiagnostisch gedeutet werden – als Kommentar und Reflexion über die Komplexität sowie Vielschichtigkeit unserer digitalisierten Lebenswelt. Der demonstrative Modus des *Als ob* in Internet Aesthetics konterkariert hier aber auch die ursprüngliche Idee von Social Media als Ort der Selbstdarstellung in einem solchen Ausmaß, dass ihr wieder (neue) Bedeutung zukommt. Das Schauspiel auf Social Media wird genau dazu: Zum offenkundigen Spiel in imaginären Welten, die sich wie ein Nebel über den Alltag legen.

Anmerkungen

- 1 Zu den Begriffen Modalität, Medialität, Materialität in Bezug auf das Bild siehe der Beitrag von Goda Plaum in Grabbe et al. 2019.
- 2 Auch wenn wir in diesem Beitrag von einem postdigitalen Zustand unserer Gegenwart ausgehen, in dem eine Trennung zwischen digital und analog (»digital dualism«, vgl. Jurgenson 2011) obsolet geworden ist, nehmen wir eine analytische Unterteilung vor, um den Zustand des Postdigitalen deutlicher zu markieren.
- 3 Zum Begriff der *postdigital condition* siehe Schütze 2020.
- 4 Weitere gängige Suffixe sind -girl, -punk, -goth. Siehe dazu die Sortierung des *Aesthetics Wiki* »Aesthetics by Suffix«. Online: aesthetics.fandom.com/wiki/Category:Aesthetics_by_Suffix [15.04.2024]

- 5 Zur übergreifenden Bedeutung von ästhetischen Inszenierungen auf Social Media als Schlüsselmoment einer »aesthetic society« siehe Manovich 2020.
- 6 Derzeit zählt das *Aesthetics Wiki* 5.460 aktive Mitglieder, die regelmäßig zur Sammlung der Inhalte beitragen. Gegenwärtig sind 1.101 Einträge zu einzelnen Aesthetics gelistet. [Stand: 15.04.2024]
- 7 Das *Aesthetics Wiki* verweist an dieser Stelle ebenfalls auf die Problematik starrer Definitionen: »This definition is not official and can be debated. There is currently no dictionary definition that captures the complexity of this phenomenon, which arose in the Internet youth. Rather, people who participate in the community ›know it when they see it‹ (Aesthetics Wiki o.D.).
- 8 Siehe weiterführend in Bezug auf eine unterstellte #TradCulture die Beiträge von Matheis 2021 sowie Sykes und Hopner 2024.
- 9 Siehe dazu weiterführend Kapitel 2 (»Aesthetics«) in Leaver et al. (2020), in dem u. a. der »inspirational and aspirational appeal« von Instagram-Posts thematisiert wird in Bezug darauf, wie solche Posts Ungleichheiten hervorheben und zu Gefühlen der Unzulänglichkeit und des Neids führen können.
- 10 Wolf betrachtet solche imaginären Welten als »dynamic entities in and of themselves« und verweist dabei auf ihre zumeist transnarrative, transmediale und transaurielle Natur (vgl. Wolf 2012).
- 11 Hier zeigen sich deutliche Überschneidungen von Internet Aesthetics zu Formen des *productive fandom* wie *Cosplay*, *Live Action Role Play (LARP)* o. Ä. Dennoch zeigen sich einige Unterschiede: Cosplay bezieht sich i.d.R. auf das Nachstellen und -spielen von konkreten Charakteren aus Filmen, Comics, Videospiele usw. und umfasst dabei die Herstellung sowie das Tragen von Kostümen bei Live-Events wie Conventions sowie auch in sozialen Medien. LARP ist eine Form des Rollenspiels, bei dem Teilnehmer:innen physisch in eine fiktive Welt eintauchen und ihre Charaktere bei Live-Events, also vornehmlich außerhalb der digitalen Sphäre, (nach)spielen. Beide Formen betonen das immersive Erlebnis des Rollenspiels und die (Live-)Interaktion zwischen den Teilnehmer:innen in einer gemeinsam erfahrenen Spielwelt.
- 12 Die Literaturwissenschaftlerin Marie-Laure Ryan bestimmt in ihrem Buch *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory* spezifische »accessibility relations« (1991: 32), die zwischen imaginären Welten und der realen Welt bestehen können. Dabei zeigt sie auf, wie sich beide Sphären bestimmte Objekte, Charaktere oder auch philosophische und kulturelle Konzepte teilen können. Diese ließen sich in einer tiefergehenden Analyse auch auf Internet Aesthetics übertragen.
- 13 Statt von einer generellen *Participatory Culture* zu sprechen, gehen wir mit Beil et al. von einer »participatory condition« aus: »Within today's participatory condition we see a myriad of practices and new artefacts evolving: sampling, mashups, mods, remixes, memes, etc. It no longer makes sense to speak of participatory culture as if it was a single coherent phenomenon. One has to speak of many participatory cultures instead. But all of these terms share the notion or promise that everybody can take part in the processes of cultural production« (Abend et al. 2020: 2). Siehe weiterführend in diesem Diskurs auch den Begriff der »Post-Partizipation«, wie ihn Basbaum 2011 eingeführt hat.
- 14 Siehe zum Begriffsverständnis bzw. zur Unterscheidung der Begriffe Partizipation, Immersion und Interaktion den Sammelband von Neitzel und Nohr 2006.
- 15 Neitzel bezieht ihre Begriffsbestimmung zwar auf das Computerspiel, lässt sich aber in dieser Definition auch für die vorliegenden Phänomene heranziehen.
- 16 Siehe Anmerkung 2.
- 17 Siehe zu diesen Begriffsbestimmungen auch das Glossar im Anhang von Wolf 2012.
- 18 Zum Begriff des (nicht professionalisierten, institutionalisierten) Kuratierens im Kontext von visuellen Plattformen und digital vernetzten Content siehe Teil III *Curating the Networked Image* im Sammelband von Dewdney und Sluis 2023 und hier insbesondere den Beitrag von Gaia Tedone, die betont: »Online the activity of curating has become heterogeneous, abundant and massively distributed(and every user can potentially engage with some form of curating through the organisation, filtering and arrangement of digital images and information« (Tedone 2023: 136).

- 19 Unter dem Hashtag #buildyourown finden sich gegenwärtig über 230.120 Beiträge auf Instagram (Stand 29.04.2024).
- 20 In der Kanalbeschreibung des YT-Channels *Ambience of Yesteryear* heißt es entsprechend: »What is an ambience video? Soothing background images & sound for relaxation, study, play, or work; gently occupies an anxious or unfocused mind without causing unwanted distraction; enlivens spaces where we live or work alone; fills silence with more subtlety & warmth than music or TV; offers dynamic ›rainbow noise‹ instead of monotonous white noise; enhances interior design & personal style by turning screens into live photographic displays« (*Ambience of Yesteryear* 2020).
- 21 Siehe dazu weiterführend Berndt 2014.
- 22 Der Begriff des Performativen im digitalen Kontext folgt hier den Ausführungen von Martina Leeker, die verdeutlicht: »Performativity therefore implies not a simple expression of action, but a complex amalgam of a performance and production (mis-en-scène) history of unrestricted, ensouled technologies. As outlined below, their purpose is to create a politics and an economy of ›self-illusion‹ of human actants« (Leeker 2017: 22–23).
- 23 Zur hier angewandten Unterscheidung der Begriffe *fiktiv* und *imaginär* siehe Iser 1993.
- 24 Siehe in diesem Zusammenhang auch Russells Ausführungen zu AFK (*Away From Keyboard*): Für Russell spielt die Idee des AFK eine zentrale Rolle, insbesondere in Bezug auf die Verbindung und das Spannungsverhältnis zwischen der physischen und der digitalen Welt, bzw. zwischen digitalen und physischen Identitäten, Räumen und Praktiken. AFK fungiert nach Russell als Reflexionsraum, als Moment der Unterbrechung und ist wesentlicher Bestandteil des Verständnisses, wie digitale und analoge Welten im Rahmen des von ihr konzeptionierten *Glitch Feminism* (2020) interagieren und sich gegenseitig beeinflussen: Das, was im digitalen Raum geschieht, hat reale Auswirkungen auf die physische Welt und umgekehrt. AFK wird somit zu einem Raum der Reflexion, in dem die fluide und performative Natur digitaler Identitäten in die analoge Welt übersetzt und weitergeführt wird.
- 25 Siehe zum ASMR-Format aus medien- und musikwissenschaftlicher Perspektive Kirschall 2014.
- 26 Der Frage danach, wie diese Wahrnehmung von Präsenz durch die performative Konstruktion einer bestimmten Art von aufmerksamen, phantasievollen und interaktiven User:innen in ASMR-Rollenspielfideos erzeugt wird, geht Klausen 2021 nach.
- 27 Auf TikTok zählt der Hashtag #realityshifting aktuell 3.3 Milliarden Views, RedditThread r/shiftingrealities hat über 113.000 Follower:innen [Stand 7.4.24].
- 28 Zu den kognitiven Bedingungen und psychologischen Auswirkungen siehe weiterführend Somer et al. 2023.
- 29 Das *Reality Shifting Wiki*, die größte Community-interne Sammlung von Informationen zu diesem Konzept, beschreibt es folgendermaßen: »Reality shifting is a phenomenon that allows people to shift their consciousness to alternate realities as they desire. It is possible because of the infinite number of universes to exist within the Multiverse [...]. The shifter can interact with people and places once they have shifted, which are actually real, only in an alternate reality from our current reality« (*RealityShiftingWiki* 2021a). Um Beweise für diese vermeintliche Tatsache vorzubringen, berufen sich viele Anhänger:innen der Community auf ein öffentlich zugängliches CIA-Dokument aus dem Jahr 1983, laut dem Astralreisen möglich seien, siehe dazu nickisnotgreen 2021 und alexsedlak1 2024.
- 30 Die gängigsten Methoden sind im *Reality Shifting Wiki* aufgelistet, vgl. *RealityShiftingWiki* (2021b).
- 31 An diesen Formen wird die Nähe von Scripting-Prozessen und Fan-Fiction deutlich.

Quellen

- Aesthetics Wiki (o. D.): FAQ. Online: aesthetics.fandom.com/wiki/Aesthetics_Wiki:FAQ [15.04.2024]
- alexsedlak1: »THEYRE DOING EVERYTNING THEY CAN DO...« TikTok (09.04.2024). <https://www.tiktok.com/@alexsedlak1/video/7355854262326267178> [15.04.2024]
- Ambience of Yesteryear: *Ambience/ASMR: Edwardian Library/Study with Fireplace & Snowfall*, 4 Hours. YouTube (30.01.2020). https://www.youtube.com/watch?v=Ovr9NCrQmb8&ab_channel=AmbienceofYesteryear [15.04.2024]
- Consumer Aesthetics Research Institute (seit 2021): FAQ. Online: cari.institute/faq [15.04.2024]

- nickisnotgreen: The CIA Document That ›proves‹ Shifting is Real. YouTube (18.01.2021). https://www.youtube.com/watch?v=Ar3_LwVNhgY&ab_channel=nickisnotgreen [15.04.2024]
- RealityShiftingWiki (2021a): Reality Shifting. Online: https://reality-shifting.fandom.com/wiki/Reality_Shifting [15.04.2024]
- RealityShiftingWiki (2021b): Methods List. Online: https://reality-shifting.fandom.com/wiki/Methods_List [15.04.2024]

Referenzen

- Abend, Pablo/ Beil, Benjamin/ Ossa, Vanessa: Introduction: Playful Participatory Practices. In: Dies. (Hrsg.) (2020): *Playful Participatory Practices. Theoretical and Methodological Reflections*. Wiesbaden: Springer, S. 1–14.
- Arcand, Rob (2023): On the Tyranny of »Core«. In: Nina - Magazine Rack. Online: <https://www.ninaprotocol.com/articles/on-the-tyranny-of-core> [15.04.2024]
- Basbaum, Ricardo (2011): Post-participatory participation. In: *Afterall: A Journal of Art, Context and Enquiry*, 28. Jg, S. 90-101. <https://doi.org/10.1086/662974> .
- Berndt, Axel (2014): *Ambiente Musik zur Vertonung immersiver interaktiver Medien*. In: Institut für immersive Medien (Hrsg.): *Jahrbuch immersiver Medien 6*, Marburg: Schüren, S. 95–105.
- Blackmore, Susan (2000): *Die Macht der Meme oder die Evolution von Kultur und Geist*. Heidelberg: Spektrum.
- Brantner, Cornelia/ Lobinger, Katharina/ Götzenbrucker, Gerit/ Schreiber, Maria (2020): *Vernetzte Bilder in Sozialen Medien als Forschungsthema der visuellen Kommunikationsforschung*. In: Dies. (Hrsg.): *Vernetzte Bilder. Visuelle Kommunikation in Sozialen Medien*. Köln: Halem, S. 9–24.
- Collins, Jim (2017): *Transmediaphilia, World Building, and the Pleasures of the Personal Digital Archive*. In: Boni, Marta (Hrsg.): *World Building. Transmedia, Fans, Industries*. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 362-376.
- Dewdney, Andrew/ Sluis, Katrina (Hrsg.) (2023): *The Networked Image in Post-Digital Culture*. New York: Routledge.
- Giolo, Guilherme/ Berghman, Michael (2023): *The aesthetics of the self. The meaning-making of Internet aesthetics*. In: *First Monday. Peer-Reviewed Journal on the Internet*, 28. Jg, Heft 3. Online: <https://doi.org/10.5210/fm.v28i3.12723> [15.04.2024]
- Goldsmith, Kenneth (2016): *Wasting Time on the Internet*. New York: HarperCollins.
- Gratch, Lindsay Michalik/ Gratch, Ariel (2022): *Digital Performance in Everyday Life*. London/ New York: Routledge
- Iser, Wolfgang (1993): *Das Fiktive und das Imaginäre: Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: University Press.
- Jurgenson, Nathan (2011): *Digital Dualism versus Augmented Reality*. In: *The Society Pages*. Online: <https://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/> [15.04.2024]
- Kirschall, Sonja (2014): *Touching Sounds – ASMR-Videos als akustisch teletaktile Medien*. In: Institut für immersive Medien (Hrsg.): *Klänge, Musik & Soundscapes*. Marburg: Schüren, S. 19–32.
- Klausen, Helle Breth (2021): *ASMR explained: Role play videos as a form of touching with the eyes and the ears*. In: *First Monday*, 26. Jg, Heft 9. <https://doi.org/10.5210/fm.v26i9.11691>
- Lamerichs, Nicolle (2018): *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam: University Press.
- Leaver, Tama/ Highfield, Tim/ Abidin, Crystal (2020): *Instagram. Visual Social Media Cultures*. Cambridge: Polity Press.
- Leecker, Martina (2017): *Performing (the) digital. Positions of critique in digital cultures*. In: Leecker, Martina/ Schipper, Imanuel/ Beyes, Timon (Hrsg.): *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Bielefeld: transcript, S. 21–60.
- Leecker, Martina/ Schipper, Imanuel/ Beyes, Timon (Hrsg.) (2017): *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Bielefeld: transcript.

- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Manovich, Lev (2020): *The Aesthetic Society, or ›How I Edit My Instagram‹*. In: Mörtenböck, Peter/ Mooshammer, Helge (Hrsg.): *Data Publics. Public Plurality in an Era of Data Determinacy*. London: Routledge, S. 192–212.
- Mattheis, Ashley A. (2021): *#TradCulture: Reproducing whiteness and neo-fascism through gendered discourse online*. In: Hunter, Shona/ van der Westhuizen, Christi (Hrsg.): *Routledge Handbook of Critical Studies in Whiteness*. London: Routledge, S. 91–101.
- Merlo, Anna (2022): *Aesthetics Overload: How Gen Z builds characters, not outfits*. In: *Study Breaks Magazine*. Online: studybreaks.com/thoughts/aesthetic-overload-gen-z-characters/ [15.04.2024]
- Neitzel, Britta (2018): *Involvement*. In: Benjamin Beil et al. (Hrsg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer, S. 219–234.
- Neitzel, Britta/ Nohr, Rolf F. (Hrsg.) (2006): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg: Schüren.
- Niederer, Sabine (2018): *Networked Images. Visual Methodologies for the Digital Age*. Amsterdam: Hogeschool van Amsterdam.
- Plaum, Goda (2019): *Der viergeteilte Bildbegriff: Modalität, Materialität, Medialität*. In: Grabbe, Lars/ Rupert-Kruse, Patrick/ Schmitz, Norbert M. (Hrsg.): *Technobilder. Medialität, Multimodalität und Materialität in der ›Technosphäre‹*. Marburg: Büchner, S. 17–44.
- Rubinstein, Daniel/ Sluis, Katrina (2008): *A Life More Photographic. Mapping the Networked Image*. In: *photographies*, 1. Jg, Heft 1, S. 9–28. Online: <https://doi.org/10.1080/17540760701785842> [15.04.2024]
- Russell, Legacy (2020): *Glitch Feminism: A Manifesto*. London: Verso.
- Ryan, Marie-Laure (1991): *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- Schütze, Konstanze (2020): *Bildlichkeit nach dem Internet. Aktualisierungen für eine Kunstvermittlung am Bild*. München: kopaed.
- Shifman, Limor (2014): *Meme. Kunst, Kultur und Politik im digitalen Zeitalter*. Berlin: Suhrkamp. [Englische Originalfassung 2013: *Memes in Digital Culture*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press]
- Somer, Eli/ Cardaña, Etzel/ Catelan, Ramino F./ Soffer-Dudek, Nirit (2023): *Reality shifting. Psychological features of an emergent online daydreaming culture*. In: *Current Psychology*, 42. Jg, S. 11415–11427. Online: <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02439-3> [15.04.2024]
- Sykes, Sophia/ Höppner, Veronica (2024): *Tradwives. Right-Wing Social Media Influencers*. In: *Journal of Contemporary Ethnography*. Online: <https://doi.org/10.1177/08912416241246273> [15.04.2024]
- Tanni, Valentina (2023): *Exit Reality. Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia*. Rom: Nero.
- Tedone, Gaia (2023): *The Paradoxes of Curating the Networked Image. Aesthetic Currents, Flows and Flaws*. In: Dewdney, Andrew/ Sluis, Katrina (Hrsg.): *The Networked Image in Post-Digital Culture*. New York: Routledge, S. 135–151.
- Tolkien, J. R. R. (1983): *The Monsters and the Critics, and Other Essays*. New York: Harper Collins.
- Wolf, Mark J. P. (2012): *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.
- Zappavigna, Michele (2023): *Digital intimacy and ambient embodied copresence in YouTube videos. Construing visual and aural perspective in ASMR role play videos*. In: *Visual Communication*, 22. Jg, Heft 2, S. 297–321. <https://doi.org/10.1177/1470357220928102>

Abbildungen

- Abb. 1: *@crystallites: »A Guide to Ethereal Sea Core«*. Instagram (22.11.2022). <https://www.instagram.com/p/CIR-5KokNo5f/> [15.04.2024]
- Abb. 2: *@inebackiversen: »Mob wife Aesthetic«*. Shuffles (o. D.). <https://www.shffls.com/de/shuffles/5345057523-888086954> [15.04.2024]

- Abb. 3: @starshinefrenzy: »Whimsigothic feels very autumnal to me...«. Instagram (16.10.2022). <https://www.instagram.com/p/Cjxykj9tH2o> [15.04.2024]
- Abb. 4: @darkacademiasoutfit: »Build your city trip«. Instagram (08.04.2023). [instagram.com/p/Cqx_NvYoN-l/](https://www.instagram.com/p/Cqx_NvYoN-l/) [15.04.2024]
- Abb. 5: @ASRM Weekly: »WitchCore Thunderstorm Night in the Forest Cabin / Cats, Herbs, Fireplace and Rain + Soft Music«. YouTube (08.11.2021) <https://www.youtube.com/watch?v=O2-Y7lc530g> [15.04.2024]
- Abb. 6: @kellyprincewright: »Just working on that Charms essay«. Instagram (12.09.2023): <https://www.instagram.com/reel/C1PhGfct7Oz/> [15.04.2024]
- Abb. 7: @hadas.know: »I am loving my Victorian widow era a bit too much...«. Instagram (21.04.2024). <https://www.instagram.com/reel/C6B4eTLAvPO/> [20.04.2024]
- Abb. 8: @underatinroof: »No hate, but we've been making cottagecore content for the last 3 years...«. TikTok (21.03.2023). https://www.tiktok.com/@underatinroof_/video/7213096002864270638 [15.04.2024]
- Abb. 9: @dortygoblin: »the goblin king does not know why fun is being had...«. TikTok (07.01.2022). [tiktok.com/@dortygoblin/video/7050565820791016710?q=%23goblincore&t=1713873166791](https://www.tiktok.com/@dortygoblin/video/7050565820791016710?q=%23goblincore&t=1713873166791) [15.04.2024]
- Abb. 10: Moonlight Cottage ASMR: A Tale of Fate | ASMR Dark Fortune Teller Roleplay (tarot & palm reading, scrying mirror). YouTube (16.10.2022). https://www.youtube.com/watch?v=5fmGBI8w_5w [15.04.2024]
- Abb. 11: @realityshiftingwithme_: »What next?« TikTok (20.06.2021). https://www.tiktok.com/@realityshiftingwithme_/video/6975890235045448965 [15.04.2024]

Die Erzählung der Enthüllung

Oversharing im Kontext algorithmischer Authentizität

Jana Wodicka

Der Begriff des *Oversharings* hat sich längst im Standardvokabular der Sozialen Medien etabliert und genießt auch darüber hinaus eine beachtliche Popularität, die ihm bereits zwei Mal den Status als *Wort des Jahres* bescherte. Typischerweise verstanden als *das übermäßige und ungefragte Teilen persönlicher Informationen* (TMI), plädiert diese Forschungsskizze für eine komplexitätsbewusste(re) Auseinandersetzung mit der digitalen Praxis des Oversharings: Von einem Aushängeschild des moralischen Verfalls in Sozialen Medien und Motor für eine pornografische Öffentlichkeit, bis hin zu einer reflektierten Strategie feministischer, widerständiger Praxis und einer konsumorientierten Methode der Selbstvermarktung im Sinne des *Personal Brandings*, werden verschiedene Lesarten und Ambivalenzen des *Oversharings* beleuchtet. Zudem wird der in der Forschung bislang vernachlässigte Zusammenhang zwischen der digitalen Praxis des Oversharings und dem Authentizitätsideal der Postmoderne herausgestellt, das zunehmend von einem Modus der Algorithmizität bestimmt wird. Aus medienkulturanalytischer Perspektive mit machtkritischem Impetus wird die These aufgestellt, dass sich das Oversharing als Methode zur Erfüllung des Authentizitätsanspruchs der Gegenwart interpretieren lässt. Unter Rückgriff auf nutzer:innengenerierte Inhalte aus Sozialen Medien sowie auf feministische und medientheoretische Arbeiten und Diskurse, eröffnet dieser Textbeitrag neue Perspektiven auf die digitale Praxis des Oversharings und ihre Rolle im Spannungsfeld zwischen ›authentischem‹ Selbstausdruck und einer Politik der (algorithmischen) (An-)Erkennung nach Burton und Chun (2023).

»Microdosing intimacy by oversharing with my mutuals online« – so prangt eine typisch kunstvolle Microsoft-Word-Art-Komposition vergangener digitaler Zeiten auf einem Meme des Instagram Accounts @sexters_laboratory (2022). Visuell begleitet wird sie von einem Bürostuhlmodell aus schwarzem Lederimitat, das tief in das kollektive Ästhetikgedächtnis der frühen 2000er eingebrannt ist. Einsam thront es inmitten einer gewellten Wüstenland-

schaft vor einem nüchternen Schreibtisch-Setup, umhüllt von einer dezenten Note an Nostalgie: Der Computerbildschirm, dessen Kabel in den Wüstensand ranken, zeigt Bugs Bunny in flagranti in *Spanking*-Aktion. Um ihn herum versammelt sich ein Ensemble aus Kabeltelefon, Taschenrechner, Tastatur und einem kompakten Klotz an Desktop-PC (vgl. Abb. 1).

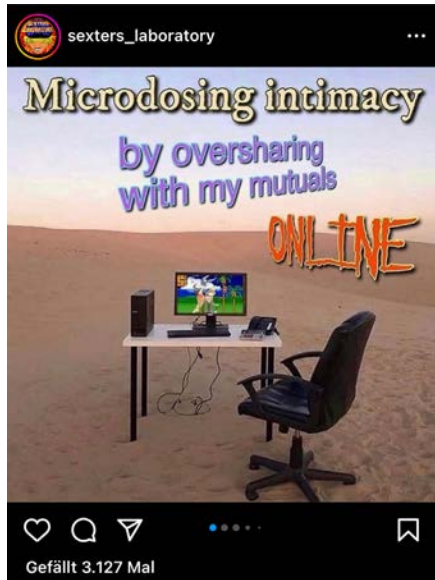


Abb. 1

Es sind ebensolche Bild- und Textphänomene, die den Ausgangspunkt meiner Forschung zur digitalen Praxis des *Oversharings* bilden. Nutzer:innengenerierte Inhalte, die Bezug zu dieser Praxis nehmen – darunter Memes, Kurzvideos, Kommentare und Blogs –, verstehe ich im Kontext meiner Forschung nicht als bloßes Datenmaterial, sondern als individuell oder kollektiv gestaltete Ausdrücke von Erfahrungen, Gefühlen und Lebensumständen. Besonders bedeutsam sind dabei deren affektive Dimensionen, die ich als Träger von relevantem, teils implizitem Wissen über die Ordnungen und Politiken des Teilens in digitalen Kulturen begreife. Konkret geht es mir darum, mithilfe dieser nutzner:innengenerierten Inhalte herauszuarbeiten, in welchem Zusammenhang die digitale Praxis des Oversharings mit dem Authentizitätsideal der Postmoderne steht, das zunehmend von einem Modus der Algorithmizität bestimmt wird (vgl. Burton/Chun 2023). Daraus leitet sich die zentrale Frage meines Forschungsvorhabens ab: Inwiefern kann das vermeintliche Oversharing emotionalen Leids und negativer Gefühle als Konstruktionsmodus von (algorithmischer) Authentizität gelesen werden?

Aus medienkulturanalytischer Perspektive erforsche ich die digitale Praxis des Oversharings von autobiografischem Material und setze sie in Bezug zu feministischen sowie medientheo-

retischen Arbeiten und Diskursen. Die verschiedenen Dimensionen meines Forschungsvorhabens sollen folgend umrissen und veranschaulicht werden.

Begriffsanalytische Dimension: Oversharing zwischen Selbstaussdruck,
politischer Provokation und Anklageformel

Für meine Auseinandersetzung mit dem Begriff des Oversharings ist es essenziell, sich mit dessen vielschichtigen Implikationen zu beschäftigen. Diese ergeben sich bereits aus der Tatsache, dass Oversharing den zunehmend emotionalisierten und politisierten Begriff des Teilens beinhaltet (vgl. John 2016) und durch die Vorsilbe *Over-* von Grund auf über eine (Ab-)Wertung funktioniert (vgl. Kennedy 2018). Nimmt man die Ambivalenz und Komplexität dieser begrifflichen Ausgangslage ernst, ergibt sich für deren Erforschung die grundlegende Notwendigkeit, Tendenzen zur gängigen Infantilisierung und Pathologisierung sogenannter *Oversharer:innen* wirksam zu hinterfragen, ohne dabei die realen Problematiken und Konsequenzen ihres Teilverhaltens zu vernachlässigen. So ist es neben der konkreten, teils (medi-)historischen Begriffsarbeit ebenfalls von Bedeutung, herauszustellen, wie der Begriff Oversharing verwendet und rezipiert wird.

Oversharing wird üblicherweise als das übermäßige und tendenziell unerwünschte – zumindest aber ungefragte – Teilen persönlicher Informationen verstanden und ist somit eng verwandt mit dem charakteristischen Internet-Slogan *too much information*, der mittlerweile meist nur noch in seiner akronymischen Form TMI Verwendung findet (vgl. Becker 2023). Der enorme Anstieg der Verwendung des Begriffs Oversharing im öffentlichen Diskurs seit den 1990er Jahren verläuft synchron zu der zunehmenden Verfügbarkeit und Popularität von Sozialen Medien (vgl. Sykes 2017). Dementsprechend verweist der Begriff Oversharing zu meist auf das Teilverhalten auf ebendiesen Plattformen, die regelmäßig mal mehr und mal weniger anklagend dafür verantwortlich gemacht werden, das *übermäßige Teilen* durch die Vermarktung und Valorisierung von Selbstdarstellungspraktiken zu einem endemischen Phänomen der zeitgenössischen Kultur herangezüchtet zu haben (vgl. ebd.; Agger 2012). Gleichmaßen überraschend wie naheliegend ist dabei, dass das Oversharing (als Verb und Praxis) ebenso wie der:die Oversharer:in (als Nomen, Bezeichnung oder gar Anklage) auf einer vermeintlichen Willkürlichkeit basiert:

There is no common definition of what kinds of information constitute an overshare, and each article that diagnoses oversharing as a contemporary social problem names wildly different examples. Indeed, it is the receivers who define the overshare: their boundaries dictate their reaction to a disclosure, and these boundaries alter depending on their relationship with the sharer and the context of the sharing. (Sykes 2017: 156)

Es scheint sie also nicht zu geben, die Einheitsschablone oder Kriterienliste, die es ermöglichen könnte, dingfeste ›Oversharing-Diagnosen‹ zu stellen. Dennoch lassen sich – das haben mittlerweile verschiedene Arbeiten herausstellen können – gewisse Muster erkennen, die ver raten: Welche Informationen als TMI und welche Personen als Oversharer:innen deklariert werden, ist nicht ganz so willkürlich, wie es zunächst scheinen mag (vgl. ebd.; Becker 2023; Kennedy 2018).

Der Begriff Oversharing hat sich längst im Standardvokabular der Sozialen Medien etabliert und genießt auch darüber hinaus eine beachtliche Popularität, die ihm bereits zwei Mal den Status als *Wort des Jahres* bescherte (vgl. Webster's New World 2008; Flood 2014). Seine Verwendung wirkt jedoch durchaus polarisierend und ruft diverse Reaktionen hervor, die Aufschlüsse darüber liefern können, welche soziokulturellen Herausforderungen internetbasierte Kommunikationssysteme mit sich bringen, die nicht zuletzt auch den für westliche Kulturen folgenschweren »Kollaps der traditionellen Unterscheidungen zwischen privat und öffentlich, offline und online sowie Realität und Virtualität« [Übers. d. Verf.] (Sykes 2017: 157) umfassen. Während manche Nutzer:innen Sozialer Medien mit dem Begriff Oversharing eine wirksame Anklageformel für überflüssigen Online-Content sowie (vermeintlich) unangebrachtes und unattraktives Teilverhalten gefunden haben (vgl. Abb. 2), entstehen auf Seiten der ›Angeklagten‹ häufig Gefühle von Scham, Schuld und Angst, die aus der Unsicherheit darüber resultieren, welche Konventionen des Teilens gerade (online und/oder offline) regieren und wie ein konformes Teilverhalten dementsprechend gestaltet sein sollte (vgl. Abb. 3). Humorvoll ironisch getränkte Auseinandersetzungen mit dem Begriff lassen gerne dessen vielschichtige, teils paradoxe, diskursive Verhandlungen anklingen und stellen so seine Sinnhaftigkeit grundlegend in Frage. Ganz in diesem Stil nimmt das einleitend beschriebene Meme-Beispiel (vgl. Abb. 1) nicht nur Bezug auf gewisse Pathologisierungstendenzen, die Oversharer:innen häufig erfahren, sondern spielt auch auf die ›Drogenhaftigkeit‹ des Oversharings an, das hin und wieder als berauschendes ›Gegengift‹ gegen den Intimitätsverlust der Gegenwart gefeiert wird (vgl. Kennedy 2018). So sind auch positive, beinahe triumphierende Neuinterpretationen und Wiederaneignungen des primär negativ konnotierten Begriffs zu beobachten (vgl. Abb. 4 und 5). Hierbei erfolgt eine Verteidigung der Praxis des Oversharings, indem seine Relevanz für den individuellen Selbstaussdruck und das ›authentische‹ Online-Verhalten sowie für eine Haltung der politischen Provokation und Widerständigkeit in der digitalen Öffentlichkeit hervorgehoben wird (vgl. Kennedy 2018; Greig 2019; Currie 2023).



Abb. 2



Abb. 3



Abb. 4

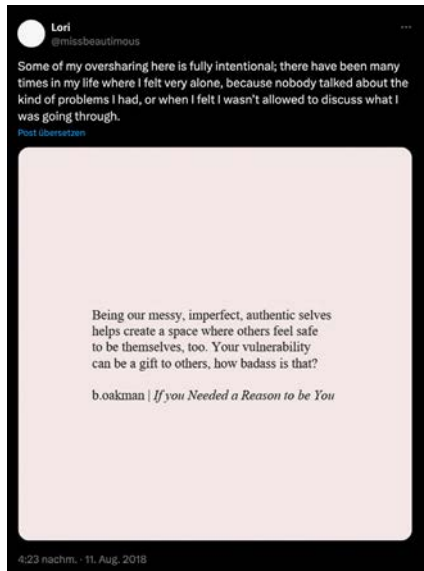


Abb. 5

Machtkritische Dimension: Oversharing und sein schlechter Ruf?

Ein integraler Bestandteil meines Forschungsvorhabens muss es zweifellos auch sein, aus einer machtkritischen, intersektionalen Perspektive zu enthüllen, welche sexistischen, paternalistischen, rassistischen und neoliberalen Haltungen sich hinter Anschuldigungen des Oversharings verbergen können – insbesondere dann, wenn sie sich auf einen ›Normalzustand‹ des Privaten berufen, der bestimmten Lebensrealitäten und -erfahrungen das Existenzrecht in einer politischen Öffentlichkeit per se abspricht (vgl. Sykes 2017).

Bislang haben sich vergleichsweise wenige wissenschaftliche Arbeiten explizit mit dem Begriff des Oversharings auseinandergesetzt. Kulturpessimistisch geprägte Perspektiven, wie die des Soziologen Ben Agger (2015), der im Oversharing den Untergang öffentlicher Diskurse und den Beginn einer »pornografischen Öffentlichkeit« (ebd.: Preface) erkennt, neigen dazu, das Phänomen zu einer Art Aushängeschild für einen diagnostizierten Narzissmus und moralischen Verfall der Gegenwart zu erklären, der auf unmittelbarem Wege mit Sozialen Medien assoziiert wird. Aktuellere Auseinandersetzungen differenzieren derartige, recht einfältige Be- und Verurteilungen postdigitaler Kommunikationsphänomene. So arbeiten die Literatur- und Kulturwissenschaftlerinnen Jenifer Becker (2024) und Rachel Sykes (2017) verschiedene Dimensionen des Oversharings heraus, die auf dessen inhärente Ambiguität verweisen. Einerseits beleuchten sie das Phänomen als eine künstlerische und feministische Praxis und hinterfragen, Chris Kraus zitierend, in typisch machtkritischer Manier: »Who gets to speak and why?« (Kraus zitiert nach Sykes 2017: 151). Andererseits problematisieren sie das Oversharing jedoch auch als »postfeministische[n] Imperativ« (Becker 2023: 121), vor dessen Hintergrund die ausführliche Selbstthematization und beinahe zwanghaft anmutende Selbstreflexion als Tool der Selbstoptimierung und des *Personal Brandings* erscheint. Ihre Auseinandersetzungen mit der Praxis des Oversharings basieren auf einer gewissen Grundannahme, die sich auch für mich im Anschluss an die Forschung Jenny Kennedys (2018) ergibt: Die Vorstellung, dass das Oversharing lediglich die öffentliche Preisgabe dessen sei, was eigentlich privat bleiben sollte, greift zu kurz und vernachlässigt sowohl die komplexen postdigitalen Kontexte als auch die sozialen Beziehungen und Wünsche, die sich in dieser Praxis manifestieren. Kennedy (2018) deutet das Oversharing im Gegensatz zu Agger (2015) als eine affektive Praxis und reflektierte Strategie, um sich inmitten der zahlreichen Variablen des Teilens im digitalen Raum zu navigieren und zu positionieren. Dabei würden implizite soziale Normen bewusst herausgefordert und überschritten, um Plattformdynamiken auszuloten und neue Formen von Gemeinschaft, Solidarität und Intimität im Kontext der digitalen Öffentlichkeit aufzubauen (vgl. Kennedy 2018). Anstelle eines ausgeprägten Bedürfnisses nach einer neuen Etikette für das *digitale Sozialverhalten*, scheint das absichtsvolle Oversharing eine gezielte Ablehnung ebensolcher Regulationen von Verhaltensweisen zu signalisieren, die nicht für alle Menschen gleichermaßen gelten (vgl. ebd.).

Medientheoretische Dimension: Oversharing, »Wa(h)re Gefühle«
und algorithmische Authentizität

Wie bereits angedeutet, interessieren mich vor allem die Zusammenhänge zwischen Oversharing und der beständigen und nicht selten essentialistisch überhöhten Authentizitätsemphase der (Post-)Moderne (vgl. Saupe 2012; Burton/Chun 2023) – ein Aspekt, der in der Forschung bisher nur beiläufig beachtet wurde. Eine (Hypo-)These, die ich in diesem Kontext vorschlagen möchte, ist, dass sich das Oversharing als Methode zur Erfüllung des Authentizitätsanspruchs der Gegenwart interpretieren lässt. Dieser ergibt sich daraus, dass die Authentizität ein »modernes soziales Kommunikationsideal« (Saufe 2012: 10) und ein Leitbild der *individuellen Identität* darstellt. Es drängt sich folglich auf, danach zu fragen, inwiefern sich die Authentizität als eine »Selbstführungstechnik der Subjekte« (ebd.: 5) in einer konsumorientierten »Selbstthematiskierungskultur« (ebd.) der Gegenwart verstehen lässt. Seit mehreren Jahrzehnten zeigt sich deutlich, dass digitale Medien gezielt mit der Herstellung von Authentizitätseffekten arbeiten (vgl. ebd.), die auch die Wirkungsweisen des Oversharings prägen. Insbesondere die Nutzungserfahrung in Sozialen Medien scheint sich an der »Illusion von empathischem Miterleben und direktem Dabeisein [zu] berauschen« (Zeh 2006) – eine Illusion, die durch Oversharing mehr oder weniger intentional erzeugt wird (vgl. Abb. 5).

Dieser Rausch des empathischen Miterlebens lässt sich durchaus als ein Konsumrausch interpretieren – ein Rausch konsumierenden Erlebens von Authentizitätseffekten. Eva Illouz (2017) und Sarah Banet-Weiser (2012) widmen sich in ihrer Forschung ebendieser Schnittstelle der Authentizität und des Konsumkapitalismus bzw. der *Brand Culture*. In Anlehnung an Eva Illouz und ihre Herausgabe mit dem Titel *Wa(h)re Gefühle: Authentizität im Konsumkapitalismus* (2017) lassen sich Oversharing und Authentizität vor dem Hintergrund der Koproduktion von Waren und Gefühlen (»emodities«, Illouz 2017: 23) begreifen. Wie kann Authentizität (noch) möglich sein, wenn gegenwärtige Identitäten und Verhaltensweisen bereits untrennbar in Konsumgegenstände und -praktiken eingelassen sind – und pathologisierte Gefühle, emotionale Arbeit sowie mentale Erkrankungen durch Praktiken des Oversharings und der *Memefizierung* zunehmend Kommodifizierungslogiken unterliegen (vgl. Adams 2021; Abb. 6 und 7)?

Nicht zuletzt ist es in diesem Zusammenhang von Belang, zu ergründen, inwiefern das Streben nach Authentizität von algorithmischen Organisationsstrukturen konstruiert und mitgestaltet wird. Der Begriff der »*Algorithmic Authenticity*« (vgl. Burton/Chun 2023) bietet hierbei meinen Ansatzpunkt und fordert auf zu hinterfragen, inwiefern Authentizität paradoxerweise durch vordefinierte Muster und Zielgruppen geformt und konsumiert wird: »Like the software algorithms that make up contemporary computing infrastructures, authenticity is reliable, repeatable, and rule bound« (ebd.: 10). Die Untersuchung des inhärent algorithmischen Charakters von Authentizität bietet das Potenzial, herauszustellen, inwiefern Ideen von

Authentizität und Individualität in der Masse grundlegend auf die Logik der Relationalität angewiesen sind (vgl. ebd.). Ohne Prozesse der (algorithmischen) Erkennung, Validierung und Authentifizierung und ohne den artifiziellen, technologischen und *berechenbaren* Charakter der Gegenwart sowie ihrer digitalen Kulturen, wäre die Anziehung der Authentizität eine unvollständige und weitaus brüchigere Kraft (vgl. ebd.). Daran anschließend stellt sich die Frage, inwiefern der Authentizitätsimperativ (*Sei dir selbst treu!*) dazu beiträgt, die Idee der Selbsttransparenz zu perpetuieren und unsere geteilten/*überteilten* Daten über verschiedene Medienplattformen hinweg in identifizierbare, ›authentische‹ Informationen zu transformieren. Diese wertvollen Informationen können beispielsweise von Empfehlungsalgorithmen verwertet und in Outputs verarbeitet werden, die wiederum beeinflussen, was wir sehen, mögen und *wie oder wer wir sein wollen* (vgl. ebd.).

Basierend auf den skizzierten Dimensionen meines Forschungsvorhabens, wird es für mich zukünftig besonders spannend und aufschlussreich sein, zu fragen, inwiefern sich das Authentizitätsstreben und die digitale Praxis des *Oversharings* zunehmend von der Priorisierung des persönlichen, individuellen Ausdrucks wegbewegen und zu einer Politik der (algorithmischen) (An-)Erkennung werden (vgl. ebd.).



Abb. 6

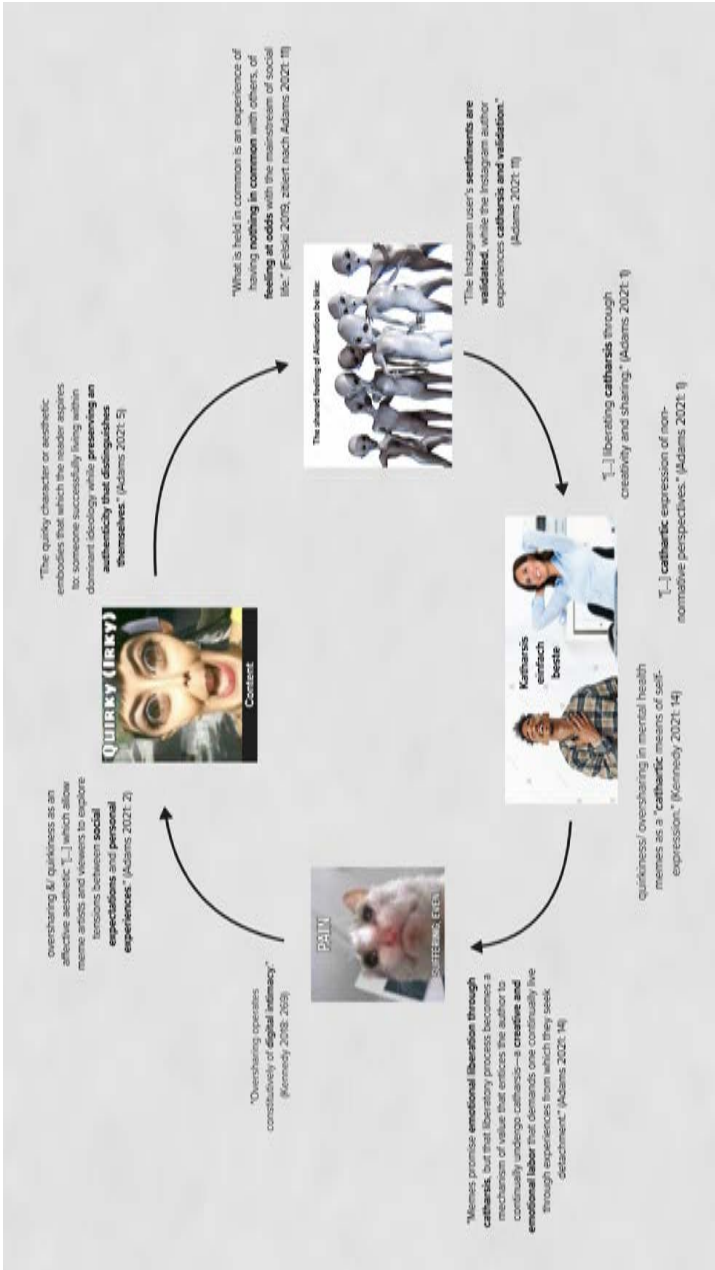


Abb. 7

Quellen

- Currie, Lauren OBE (2023): What you might perceive as oversharing, is actually very intentional. In: LinkedIn. Online: https://www.linkedin.com/posts/laurencurie_what-you-might-perceive-as-oversharing-is-activity-70595153273-94586624-95QG/?originalSubdomain=fr [21.09.2024]
- Flood, Alison (2017). ›Overshare‹ is Chambers Dictionary's word of the year 2014. In: The Guardian. Online: <https://www.theguardian.com/books/2014/oct/23/overshare-word-of-the-year-2014-chambers-dictionary> [21.09.2024]
- Webster's New World (2008): Overshare is Webster's New World® Dictionary's 2008 Word of the Year. Online: <https://wordoftheyear.wordpress.com/press-release-overshare-is-word-of-the-year/> [03.06.2024]

Referenzen

- Adams, Julianne (2021): The quirky intimacy of femme mental health memes. In: *Feminist Media Studies*, 22. Jg., Heft 7, S. 1712–1728. Online: <https://doi.org/10.1080/14680777.2021.1901761> [07.04.2024]
- Agger, Ben (2012): *Oversharing. Presentations of Self in the Internet Age* (1st ed.). London: Routledge. Online: <https://doi.org/10.4324/9780203125090> [07.04.2024]
- Banet-Weiser, Sarah (2012): *Authentic: The Politics of Ambivalence in a Brand Culture*. New York City: NYU Press. Online: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qfmw0> [07.04.2024]
- Becker, Jenifer (2023): WHEN I TYPE ABOUT SOMETHING THAT FEELS SHITTY TO ME. Megan Boyles radikal-autobiografischer Liveblog und die Politiken des Female Digital Oversharing. In: Wolff, Paul (Hrsg.): *Digitale Autor:innenschaft. Praktiken und Politiken schriftstellerischer Selbstinszenierung*. Bielefeld: transcript. Online: <https://directory.doabooks.org/handle/20.500.12854/122199> [07.04.2024]
- Burton, Anthony Glyn/ Chun, Wendy Hui Kyong (Hrsg.) (2023): *Algorithmic Authenticity. An Overview*. Lüneburg: Meson Press eG. Online: <https://meson.press/books/algorithmic-authenticity/> [07.04.2024]
- Greig, James (2019): In defence of oversharing on social media. In: *Vice*. Online: <https://www.vice.com/en/article/ywajzk/psychology-of-social-media-oversharing-posts-research-mental-health> [07.04.2024]
- Illouz, Eva (2017): *Wa(h)re Gefühle: Authentizität im Konsumkapitalismus*. Berlin: Suhrkamp.
- John, Nicholas A. (2016): *The Age of Sharing*. Cambridge: Polity Press.
- Kennedy, Jenny (2018): *Oversharing Is the Norm*. In: Dobson, Amy S./ Robards, Brady/ Carah, Nicholas (Hrsg.): *Digital Intimate Publics and Social Media. Palgrave Studies in Communication for Social Change*. Cham: Palgrave Macmillan. Online: https://doi.org/10.1007/978-3-319-97607-5_16 [07.04.2024]
- Saupe, Achim (2012): *Authentizität, Version: 2.0*. In: *Docupedia-Zeitgeschichte*. Online: <http://dx.doi.org/10.14765/zzf.dok.2.263.v2> [07.04.2024]
- Sykes, Rachel (2017): ›Who Gets to Speak and Why?‹ Oversharing in Contemporary North American Women's Writing. In: *Signs*, 43. Jg., Heft 1, S. 151–74. Online: <https://www.jstor.org/stable/26552985> [07.04.2024]
- Zeh, Juli (2006): Zur Hölle mit der Authentizität! In: *Zeit*. Online: <http://www.zeit.de/2006/39/L-Literatur> [07.04.2024]

Abbildungen

- Abb. 1: Jack Wyatt, @sexters_labratory: »Microdosing intimacy by oversharing with my mutuals online« Instagram (10.10.2022). https://www.instagram.com/p/Cjik4_MLjQy/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA== [21.09.2024]
- Abb. 2: @ureeshas: »Remember when people had diaries ...«. Instagram (28.12.2017). <https://www.instagram.com/p/BdPARbXFfnY/> [21.09.2024]
- Abb. 3: @borderline.bunny: »Help I'm stuck in a vicious cycle of oversharing ...«. Instagram (09.02.2024). https://www.instagram.com/p/C3Gy8QNISGO/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA== [21.09.2024]

- Abb. 4: @komikomi_babe: »Oversharing?? Nah, I'm keeping it real«. Instagram (16.06.2023). https://www.instagram.com/p/Cth6e66P41V/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFiZA== [21.09.2024]
- Abb. 5: Lori, @missbeautimous: »Some of my oversharing here is fully intentional«. X (11.08.2018). <https://twitter.com/missbeautimous/status/1028285718584381440> [07.04.2024]
- Abb. 6: o.V.: »Humanist authenticity in the age of postmodern capitalism«. Imgflip (o. D.). <https://imgflip.com/i/7z7onc> [07.04.2024]
- Abb. 7: Jana Wodicka (2024): »emotional suffering – emotional labour – intimacy as commodity?«.

Artefakte, Zeichen, Ordnungen

Eine Filmarchäologie des Intermedialen

Oliver Ruf

Intermediale Einschreibungen sollten nicht immer gesucht, sondern können ebenfalls unversehens gefunden werden – und dabei ästhetisch erfahren. Solche Findungen *als* Erfahrungen zeigen oft überraschende Figuren des Ein- und Verrückens von Bedeutungen, Anspielungen, Referenzierungen zwischen Medien, die in diesem Zwischenbereich buchstäblich stehen. Dabei spricht nicht allein dasjenige Medium, das sich einschreibt (oder eingeschrieben wird), sondern ihre dargestellte, imaginierte, inszenierte Instanz, die das so umgesetzte Intermediale regelrecht einklammert. Hinter jener verbirgt sich ggf. ein materielles Objekt ebenso wie ein semiotisch induziertes System oder auch eine bestimmte ausphantasierte narrative Konstellation – für die jeweils die Konfrontation einzelner Medien bzw. medialer Beziehungen eine wesentliche Rolle spielt. Von hier aus sind Lektüren möglich, die diesseits wie jenseits *klassischer* Intermedialitätsanalysen liegen. Der Beitrag versucht, eine solche anhand einer aktuellen Filmerzählung vorzulegen und diese filmarchäologisch zu zentrieren: eine film-*innere* intermediale Induktion freilegend. Das übergeordnete Anliegen ist es dabei, den Diskurs der Intermedialität um einen bestenfalls ungewöhnlichen medienästhetischen Zugriff zu erweitern, der darauf hinausläuft, Randgänge des Intermedialen buchstäblich auszugraben.

Ab dem Moment, in dem das beginnt, was im Werk eigentlich philosophisch ist, wird jede Kontinuität unterbrochen; gleichzeitig wird jedoch eine neue Homogenität eingeleitet: die Homogenität der Konzepte und Begriffe, deren Verkettung das ununterbrochene Gefüge des Werkes bilden soll.

Michel Foucault, *Le discours philosophique* (2023)

Diskursformation

Der Diskurs der Intermedialität scheint regelrecht fadenscheinig – einerseits als analytisches Gewebe schon derart abgenutzt, dass einzelne Fäden hervortreten, und andererseits dadurch durchschaubar, und als Struktur dann auch wenig belastbar (vgl. Ruf 2024a). Eingenistet hat

sich gleichwohl der Name des Intermedialen als *umbrella term* für all jene Erscheinungen, die seit der Romantik, und später verstärkt seit dem beginnenden 19. Jahrhundert, bestimmte Gemengelagen evozieren (vgl. Jörg 2014; Rajewsky 2002; Helbig 1998): die Kombination und Überlagerung einzelner medialer Phänomene gewissermaßen in Gestalt von Mischprodukten, die relational ästhetisch verfahren und so auch neue ästhetische Erfahrungen programmatisch anbieten – konstruktiv wie destruktiv (vgl. Higgins 1984; Eicher/Bleckmann 1994; Müller 1996: 75–83; Paech/Schröter 2008; Müller 2009: 31; jüngst auch Isekenmeier et al. 2021). Ist der Ausdruck *Intermedialität* dabei ein unglücklicher? Betrifft dieser vornehmlich das Potential und die Wirkungsdimensionen, die sich beim Aufeinandertreffen mehrerer *Medien* ergeben, d.h. dasjenige, was im Zuge dessen freigeschaltet, freigesetzt oder sogar entfesselt wird? Oder ist Intermedialität ein genuin ästhetisches Verfahren, das schlicht zwischen Medien und Künsten situiert ist (vgl. Schade/ Tholen 1999) – als eine Art gestaltungsorientierter Zwischenraum? In beiden Fällen zielt Intermedialität, mal mehr, mal weniger zielsicher, auf das, was speziell die Medienästhetik (als medienwissenschaftlicher und u.U. auch medienpraktischer Zugriff) perspektiviert (vgl. Ruf 2024b): die Konstitution medialer Formen in der kunstorientierten Erfahrung und sinnlichen Wahrnehmung an jenem Punkt, an dem *Medien* zusammenkommen, an der Schnittstelle, an der sie kombiniert werden, sich wechselseitig verändern, sich streiten, miteinander kämpfen, sich annähern, miteinander flirten, verschmelzen oder ggf. auslöschen – sich gewissermaßen verlebendigen und zugleich töten können. Intermedialität hat viele Folgen und gleichsam ebenso mannigfaltige Gesichter. In jedem ihrer Ausprägungen ist es allerdings virulent, dass das eine mit dem anderen Medium sowie vice versa etwas *macht*, um die Form der Differenz, die sich zwingend ergibt, als eine Produktion zu diskursivieren. Hinter einer solchen verbirgt sich, mehr oder weniger deutlich, eine kulturtechnische Ausführung, die i.d.R. im Austausch menschlicher Subjekte konstitutiv wird, jedoch ebenfalls nichtmenschliche Objekte betreffen kann: das Kommunizieren diesseits wie jenseits einer interpersonalen Auffassung und Auslegung. Auch diese Kommunikation kann schließlich ästhetisch werden (vgl. Ruf 2024c) – und es ist naheliegend, mit Hilfe eines solchen Ansatzes, exemplarisch die Idee der Intermedialität zwar ein weiteres Mal, doch bestenfalls reflektiert zu diskutieren: als Anwendung ihrer Grundlegung (vgl. Ruf 2024d).

Im Folgenden soll dazu eine Lektüre versucht werden, die das Intermediale innerhalb einer ästhetischen Imagination untersucht, d.h., die auf eine fiktive und erzählte intermediale Struktur blickt. Dieser Weg führt zur Untersuchung einer filmischen Darstellung, also zu einem zeitbasierten Medium, das sehr häufig der Verhandlung intermedialer Effekte dient und als solche auch in vielerlei Facetten untersucht worden ist (vgl. u.a. Simonis 2010). Ausgegangen wird an dieser Stelle aber nicht von einem geradezu klassischen intermedialen Anliegen, hier: einer Literaturverfilmung (vgl. u.a. Maiwald 2015) – auch wenn sich das gewählte Beispiel als solche einordnen lässt. Stattdessen soll es um eine Art *innere* Intermedialität gehen, die

sich auf der Ebene der *histoire* und des *discours* dieses Films vehement abspielt.¹ Deren intermediale Entfaltung wird *ausgegraben*, d.h. an einzelnen Materialitäten und deren Repräsentationen im Film festgemacht, um auf diese Weise einen tieferen filmarchäologischen Zugang zur Intermedialitätsfrage zu eröffnen. Im Mittelpunkt stehen wird der US-amerikanische Kinofilm *The Whale* (U.S.A. 2022), der auf dem gleichnamigen Theaterstück von Samuel D. Hunter (2014) basiert, von dem auch das Drehbuch stammt – dies wäre der Moment, der auf die o.g. Verfilmung einer literarischen Vorlage rekurriert. Interessant ist jenes filmische Werk (Regie: Darren Aronofsky)² aber nicht allein für die Betrachtung der verfilmenden *Lösung*. Für die im vorliegenden Zusammenhang aufgeworfenen Überlegungen interessant ist *The Whale* vor allem aufgrund der diesem Film eingeschriebenen inter-intermedialen Frage. Wie laden sich einzelne *Dinge* innerhalb der filmischen Diegese bzw. innerhalb dieser narrativen Zusammenschau mit Bedeutungen auf? Jene rekurrieren auf materielle Medialitäten und verweisen auf übergeschaltete Diskursformationen, beispielsweise auf diejenigen des literarischen sowie literaturkritischen Schreibens – und so auch auf eine Grundszene des ästhetisch Kommunikativen.

»Zusammenspiel der Medien«

The Whale imaginiert eine Szene der Einsamkeit oder besser: eines buchstäblich einsamen Mannes. Der sehr stark adipöse, alleinstehende Charlie kann und will sein Haus nicht mehr verlassen, ja, er vermag es offenkundig nur noch, sich mittels Gehhilfen in dessen Innern fortzubewegen – und auch dies mehr schlecht denn recht. Seine körperliche Konstitution fesselt ihn an dieses Innere des Hauses, das, vorweggesagt, einen Ausschluss wie gleichermaßen eine Einschließung fortlaufend (re-)produziert. Das Gefängnis des Wohnraums, das der darin ausgestellte, überzeichnet »fettleibige« Körper evoziert, ist zugleich die zentrale Metapher für ein einge- sowie verschlossenes Inneres des Subjekts, d.h. ein tiefes Trauma und eine damit rekurrierende raumgreifende Depression. Diese scheint einerseits hervorgerufen zu sein durch einen massiven Lebenschnitt, der lange zurückliegt und ernste Spuren hinterlassen hat: Die Trennung des Protagonisten von seiner einstigen Ehefrau Mary, die er wegen eines Verhältnisses zu einem Mann verlassen hat, bedeutete zur selben Zeit, die gemeinsame Tochter Ellie regelrecht zurückzulassen. Andererseits wird bereits zu Anfang deutlich, dass diese Episode der Vergangenheit mit einem zentralen gegenwärtigen Konflikt der eigenen Identität parallelisiert werden kann.

Denn Charlie ist ein Lehrer für Kreatives Schreiben, d.h. sein Beruf besteht darin, seinen Schüler:innen das literarische Schreiben zu vermitteln: Methoden der Kreativität, Stilkunde und Schreibweisen, Schreibansätze sowie des schriftlichen Ausdrucks usw. (vgl. Ruf 2016). Nicht nur, dass Charlies die homosexuelle Beziehung, die zum Scheitern seiner Ehe führte, mit einem damaligen Schüler geführt hat. Auch das Schreiben selbst, bzw. die diesem immer

schon eingeschriebene Dimension des potentiellen Scheiterns, des Versagens, des Nicht-Anfangen-Könnens und des Nicht-Einfalls (vgl. Ruf 2013; Ruf 2011), werden auf diese Weise in einem auch filmräumlich inszenierten Kammerspiel aufs Deutlichste ausphantasiert. Das regelrecht unkontrollierte oder letztendlich nicht mehr kontrollierbare Wachsen des eigenen Körpers verweist auf die grenzenlosen Enden einer Art destruktiv entfesselter, seelisch-dekonstruierter Schreib-Energie. Dass diese Konstellation nicht nach draußen dringen soll – hier: auch nicht gesehen (mit Lacan: nicht erblickt) werden soll – zeigt sich denn auch dadurch, dass Charlie nur noch Online-Schreibkurse gibt, bei denen die Webcam ausgeschaltet bleibt, um sein Aussehen zu verbergen. Charlies Gesundheitszustand ist dazu per se prekär, denn die Gefahr einer Herzinsuffizienz bedroht schließlich akut sein Leben. Vermeintlich könne er sich aber keine medizinische Versorgung finanziell leisten – eine Lüge, die im weiteren Verlauf die Filmhandlung vorantreibt und Schlüsselmomente als diegetische Anker etabliert. Die bedrohlich auf- und angestammte Ausgangssituation wird dadurch potenziert, dass Charlie sich eines Tages selbst mit der zurückgelassenen Tochter Ellie konfrontiert, da er sich dem ihm nahenden Tod bewusst wird. Es stellt sich heraus, dass er ihr ein erspartes Vermögen von nahezu 120.000 US-Dollar hinterlassen möchte, um seine einstige ›Schuld‹ womöglich auszugleichen – respektive Frieden im Kampf seines Lebens zu finden.

An dieser Stelle virulent wird eine Referenzierung, die zum Diskurs des Schreibens, den die Hauptfigur repräsentiert, immer wieder zurückführt. Charlie entpuppt sich als ein Leser Herman Melvilles bzw. von dessen Roman *Moby Dick* (1851), einem der prägendsten kanonischen Texte der US-amerikanischen Literatur schlechthin, dessen vollständiger Titel bekanntlich die Bezeichnung *or, The Whale* umfasst. Während bei Melville Kapitän Ahab jenen weißen Wal jagen und erlegen will, der ihm einst ein Bein kostete, geht es im vorliegenden Film weniger um Rachsucht als vielmehr um Vergebung. Gleichwohl ließe sich die Kränkung Ellies qua Zurücklassung durch den Vater mit dem Dispositiv Ahabs kurzschließen; Charlie wäre dann tatsächlich (und konnotiert mit seinem Äußeren) jener Wal, der die Schuldfrage (als übertragendes, verkörpertes Medium) in sich trägt: eingeschrieben. Dabei ist es kaum ein Zufall, dass sich die Theorie poststrukturalistischer Prägung an prominenter Stelle mit *Moby Dick* als Allegorie und Mythos, als Metapher und Symbol des *Schreibens* als *Szene* auseinandergesetzt hat (vgl. Gasché 1977). Im Film taucht dieser Diskurs implizit auf, wenn der Vater die Tochter realiter zum Schreiben führen will, ja, das Schreiben von ihr verlangt, es einfordert und dieses auch von ihr erpresst (da sie sonst nicht das ersparte Geld erhalten würde). Daher handelt es sich hier nicht allein um die Literaturverfilmung eines Dramas, sondern ebenfalls um die filmische Interpretation eines Höhenkamm-Romans.

Medien stehen so vor dem Film und dahinter; sie sind aber auch grundsätzlich innerhalb des Films selbst als Medium mit anderen Medien verwebt – medial gewendet. Kein einziges Mal ist dabei Charlie selbst schreibend zu sehen. Er ist kein Schreiber und schon gar kein Autor,

sondern ein kluger Leser, der das Schreiben bei anderen evoziert. Charlie ist damit als Figur auch ein Medium des Lesens, das geradezu zum Schreiben strebt, ohne es selbst auszuüben. In der Rolle des Lesenden ist dieses Medium bewundernd gegenüber dem Schreiben; es drängt vehement zu jenem und damit auch zur Literatur als solche, zu *Moby Dick*, zum weißen Wal, den Charlie konfiguriert, zu dessen Filiation der Lektüre und schließlich auch zu der klaffenden Wunde, auf die ein Verlust – in welcher Ausprägung auch immer – stets insistiert.

The Whale unterläuft auf diese Weise jenes »Zusammenspiel der Medien« (Wirth 2007: 254), das intermediale Kontexte in der Regel hervorruft. Eine Text-Text-Beziehung (*The Whale* als Drama und als Film sowie als Referenzierung *Moby Dicks*) ist zwar offenkundig. Zugleich sind aber auch weitere intermediale Einlassungen innerhalb der Filmerzählung zu identifizieren – etwa Metamedialität als Darstellung des Aspekts eines Mediensystems sowie Einzelhin- und -verweise auf konkrete Medienprodukte (vgl. Rajewski 2002: 80–81; 149–150). Auffallend wird Letztgenanntes kaum zufällig mit Blick auf jenes Textmanuskript, das Charlie von Ellies Kindheit aufbewahrt hat: ein handschriftlich verfasstes Stück Papier, das ausgerechnet einen analytischen Schulaufsatz über *Moby Dick* enthält. Dieses Medien-Stück, ein sakral aufgeladenes, tradiertes und entsprechend stilisiertes Artefakt, ist gewissermaßen der eigentliche weiße Wal, der von Charlie gejagt und gleichermaßen verehrt wird. Immer wieder liest er im Verlauf des Films laut daraus vor, rezitiert mithin, als handele es sich um ein heiliges Zeugnis. Der Text stellt für ihn dabei den Ausweis absoluter Ehrlichkeit gegenüber dem Ursprungstext Melvilles dar, d.h. ein Paradestück literaturkritisch vernichtender Annäherung (TC 00:03:25–00:03:55) – eine Art »Bibel«, die im Moment des eigenen Todes dieses Ableben begleiten soll. Aufgrund der von ihm dem Text zugewiesenen Ehrlichkeit möchte Charlie diesen als letzte Handlung vor seinem Sterben vortragen und greift deshalb immer zu ihm, wenn er das Gefühl hat, sterben zu müssen (TC 00:05:30–00:05:50). So avanciert das Textmedium des Schulaufsatzes als materialisiertes Medium immer wieder zum Gegenstand der Filmdiegese und beeinflusst hierbei selbige. Metamedial wird gleichermaßen das Medium Text ostinat zentral, indem Charlie für Ellie Schulaufsätze lektoriert und im Zuge dessen wiederum danach strebt, diese für Literatur und das literarische wie literaturkritische Schreiben zu begeistern (TC 00:36:30–00:36:55), oder anders gesagt: sie zu Versöhnung und womöglich Vergebung zu führen, lesend wie schreibend.

Dazu gehört auch, dass die eigentlichen Praktiken und Vorstufen bzw. die Vorarbeiten zum Lesen und Schreiben an mehreren Stellen des Films privilegiert sind. Charlie legt Ellie einen zentralen Topos des kreativen Schreibens nahe, indem er sie mehrmals auffordert, ihre Gedanken handschriftlich in einem Schreibblock zu notieren bzw. zu skizzieren (vgl. Krauthausen/Nasim 2010). Diesen kreativen Schreibmethoden sehr ähnlich, stellt Charlie hier keine Ansprüche an Inhalt oder Form des zu notierenden Textes (TC 00:59:25–00:59:50), denn damit sollen – auch dies ist der Schreibforschung hinlänglich bekannt (vgl. Stingelin 2004) – nur die

Gedanken festgehalten werden. Der Schreibakt als Ordnung der Textevozierung steht auch im Film für das Ideal der Entstehung von Text als Medium, das zwischen Subjekt, Inhalt und Ausdruck gestaltend kommuniziert. Allein der obsessive Versuch Charlies, mit der eigenen Tochter in Kommunikation zu treten (und so erneut Nähe herzustellen), bleibt unsicher, scheitert an vielen Stellen und symbolisiert damit einerseits das beinahe unerreichbare, wenigstens aber ver- und besessene respektive wahnhafte Streben nach einem kommunikativen Ideal (der Verständigung bzw. dem Verstehen), dessen Brüchigkeit der Film andererseits potenziert: Ellie verweigert aus Kränkung die Kommunikation, flüchtet sich in Ablehnungs- und Abwertungshandlungen, in Beleidigungen und verbale Herabwürdigungen – und in mehrmals ausgeführte Flucht. Am Ende wird aber der Aufbau einer Beziehung zwischen Vater und Tochter wenigstens erahnbar (TC 01:48–01:50:45). Kurz darauf deutet sich das Ableben Charlies an; eher ist es jedoch ein Abgleiten und Abtauchen, ein numinoses Verschwinden, demjenigen *Moby Dicks* erneut nicht unähnlich. Man könnte mithin sagen: Das Medium des Films schreibt diesen Hypotext in *The Whale* nicht allein um, sondern schreibt ihn auch unendlich fort – in seinem Innern wie im entfesselten Innern seines Protagonisten, der nun, befreit von der Tragik und Last seines Lebens, gewissermaßen ganz als von seinen Grenzen losgesagtes Medium in Auflösung begriffen ist: auch dies kann als Zeichen für die uneinschränkbare Fortsetzung des Schreibens schlechthin, für die Unendlichkeit des Textes als zeichenbasierte, semiotisierende Medienmaschine gelesen werden.

Verrahmung der Medien

The Whale semiotisiert folglich ein durchaus komplexes Mediennetzwerk auf der Ebene einzelner, inner-filmischer Instanzen. *The Whale* setzt *Medien* dabei in Szene, spricht über sie, verhandelt sie, codiert sie, beleuchtet sie – und strebt bei all dem danach, deren Wesen als Bausteine zum Angebot eines hier vorliegenden Intermedialitäts-Systems zu (re-)kombinieren: als Konglomerat intermedialer Praktiken, die sich im Subjekt- wie im Objektraumen abspielen. Hierfür konzentriert sich *The Whale* fortlaufend auf Bedeutungsinhalte und Formverfahren von Medien, die an Zeichensysteme und Kulturtechniken wie diejenige des Schreibens (vgl. Zanetti 2012) gebunden sind. Mediale Praktiken, die sich u.a. auf die im Film agierenden Subjekte übertragen und auch an den im Film eingesetzten Objekte haften, konstituieren die eingeschriebene, intermediale Logik des Films. Konkret kann dies darauf hinauslaufen, dass die filmische Einstellung (der Kamerablick) ein bestimmtes Objekt zeigt, dem auf Rezeptionssseite bereits aufgrund eines bestehenden Alltagsgebrauchs, einer vorliegenden Alltagserfahrung oder eines sowohl im- wie expliziten Alltagswissens eine Bedeutung zugeordnet werden kann. Eine solche intermedial *geladene* Subjekt-Objekt-Szene findet sich exemplarisch an der Stelle des Films, an der Charlie und Ellie zum ersten Mal nach vielen Jahren des Kontaktabbruchs aufeinandertreffen. Auffallend ist zunächst der Teller, den Charlie zu

Beginn der Sequenz und unmittelbar vor dem Eintreffen Ellies draußen auf einer Fensterbank platziert; auf diesen Teller legt er kleine Apfelstücke, bevor er einen Blick in den Himmel wirft (TC 00:20:20–00:20:30). Die damit angedeutete Geste des Vogelfütterns erzählt von einem fürsorglichen Menschen, der diese Fürsorge nicht mehr seiner Tochter zukommen lassen konnte. So wie Charlie die Vögel herbeisehnt, denen er sich zuwenden kann, sehnt er sich nach Ellie. Der Fütterungsteller fungiert als Medium dieser Sehnsuchtsbewegung und erlaubt aufgrund seiner Platzierung am Fenster zugleich den Blick in die seelische Verfasstheit der Hauptfigur – auch dies eine traditionelle Metapher als medial aufgeladener Dingkomplex. Zu diesem zählen hier ferner objekthafte Hinweise auf den körperlichen Zustand Charlies, seine Gehhilfe (TC 00:20:35–00:20:40) ebenso wie eine große und teilweise entleerte Colaflasche mit *Diet Pepsi* (TC 00:20:50). Diese Hinweise deuten an, dass es nicht Charlie ist, der Fürsorge geben sollte, sondern er selbst eine solche empfangen müsste.

Als solche ist die fokussierte Szenerie des ersten Zusammentreffens mit Objekten, die zu Medien-Dingen avancieren, durchsetzt; weiter inszeniert wird diese Ausprägung von Intermedialität auch durch die Subjekte selbst – auf der einen Seite Charlie, der immobil im Sofa versunken sitzt, auf der anderen Seite Ellie, die mobil durch den Raum streift (TC 00:20:30–00:22:10): Sie wandert und steht währenddessen bewusst im Rücken des Vaters, hintergeht ihn räumlich wie emotional: »Du wärst auch widerlich, wenn du nicht so fett wärst« (TC 00:22:30–00:22:40). Nochmals potenziert wird die dispositive Anordnung, die eine Umkehrung der Vater-Tochter-Rolle visualisiert, schließlich in der Situation, in der Ellie Charlie auffordert, ohne Gehilfe zu ihr durch den Raum zu gehen, d.h. buchstäblich zu ihr zu kommen, zu ihr zu gelangen, um so die Versöhnung und elterliche Vereinigung in nuce zu aktivieren (TC 00:24:55–00:26:10). Die Subjekte als Medien sollen einander nicht konfrontieren, sondern sich vereinigen, mindestens einander berühren – ein zunächst toxisches Anliegen, da es Charlie nicht einmal mehr gelingt, von der Coach aufzustehen, woraufhin Ellie wortlos das Haus verlässt.

Dieses Spiel zwischen Rufen und Zugehen, Ablehnung und Scheitern manifestiert sich an einem weiteren Medium, das in den Film eingelassen ist und eine Wirkkraft entfaltet: Eine Fotografie, die mutmaßlich Charlie und seinen verstorbenen Partner zeigt, steht als Erinnerungsobjekt für einen weiteren schweren Verlust. Einen, der als Verlust der Vergangenheit gleichermaßen in die Gegenwart klafft (und dies auch ganz im Sinne semiologischer Fotografietheorie, vgl. Ruf et al. 2022: 102–112). Die Fotografie bleibt zwangsläufig verborgen, denn der Bilderrahmen liegt umgekehrt auf dem Regal, so dass das Bild nicht sichtbar ist, der Blick also nicht die Vergangenheit treffen und den erlittenen Schmerz zentrieren kann – auch dies ein Hinweis für eine verweigerte Auseinandersetzung mit dem Vergangenen und angesichts des fotografischen Mediums auch eine Destruktion von dessen memorierendem Gehalt. Dem fotografischen Objekt, das Charlie zugewiesen ist, steht auf der Seite Ellies deren Smartphone

gegenüber, das diese exzessiv nutzt und dabei die mündliche Konversation mit dem Vater verweigert, offensichtlich auch, um diesen für seine – aus ihrer Sicht nach wie vor andauernde – mangelnde Offenheit abzustrafen (TC 00:39:50–00:40:30). Auch zwischen Charlie und Ellie klappt eine tiefe Wunde, die keine objektivierten Medien zu schließen vermögen – und an der auch die figurativen Subjektmedien schwer tragen. Potenziert wird ein solcher intermedialer Erzähleffekt in einigen Dialogen zwischen Vater und Tochter, beispielsweise an dieser Stelle gegen Ende des Films:

Ellie: Wenn du so viel Geld gespart hast und an meinem Leben teilhaben wolltest, hättest du Mom Geld schicken können.

Charlie: Das hatte ich.

Ellie: Ich meine mehr als nur den Kindesunterhalt.

Charlie: Das hab' ich. Als ich deine Mutter verlassen hab, da wollte sie nicht, dass ich Kontakt zu dir habe. Ich hab' gehofft, dass sie irgendwann ihre Meinung ändert, aber das wollte sie...

Ellie [unterbricht Charlie]: Dann hättest du wenigstens anrufen können! Die ganze Zeit über hättest du Teil meines Lebens sein können. (TC 01:01:38–01:02:17)

Der Diskurs der Intermedialität bleibt so – auch vor der Folie des vorgeschlagenen filmarchäologischen Zugriffs – fadenscheinig: aus Fäden gestrickt und diese miteinander verwebend, die Artefakte, Zeichen und Ordnungen *der* Medien sowie diese *als* Medien kurzschließend und zu einem Netzwerk verfügend. *The Whale* offenbart, um zum Schluss zu kommen, damit am Ende eine Episode in der Praxisgeschichte der Intermedialität, in der ihr Feld (das *Intermediale*) eine weitere Qualität erhält. Wir können daher anscheinend nicht von einem einfachen Fall ausgehen: ein Film, der ein Drama verfilmt. Die Intermedialitäts-Episode *The Whale* übernimmt vielmehr diesen etablierten intermedialen Faden, wickelt ihn neu auf und *macht* aus ihm ein Diskursnetzwerk, in dem der Hypotext *Moby Dick* ebenso seinen Platz hat wie die Kulturtechniken des Schreibens und des Lesens (und deren Erlernen). Das Mediale als kommunikativ induziertes Vermittlungsmodell gewinnt darin seine Rolle zugunsten der Subjekt- wie der Objektivität freizulegender Dinge und (Innen-)Leben, die die Grenzen zwischen den jeweiligen Identitäten strapazieren, indem sie sich verschieben, aufeinander lagern, Bündnisse bilden und Differenzen hervorrufen – letztendlich aber auch zu einer Vereinigung (i.S. einer Heimkehr, eines Zurückfindens) auf der Ebene der Konfigurationen führen. Der entrollte und versponnene Faden der Intermedialität fundamentiert und leitet hin zu einer *Verrahmung* der Medien, die sich ergibt, werden Medien aufeinander losgelassen – innerhalb wie außerhalb einer narrativen Phantasie, hier: einer solchen filmischer Provenienz. Das Filmische führt, wie es im Übrigen die Schrift ja in gleicher Art vermag, den Standpunkt

desjenigen ein, der Medium ist und den Medien ihrerseits erweisen. Damit eröffnet wird eine Verschiebung des Intermedialen, das nunmehr unmöglicher schematisiert werden, unmöglicher ausschließlich einem Dazwischen untergeordnet werden kann: ästhetisiert.

Anmerkungen

- 1 »Verallgemeinernd kann man sagen, dass sich ein narrativer Text aus zwei Ebenen zusammensetzt, die eng aufeinander bezogen sind. Dabei handelt es sich um eine Abfolge von Zeichen, den Text (>discours<), der eine Abfolge von Ereignissen, eine Geschichte (>histoire<) repräsentiert. Die fundamentale Opposition besteht also zwischen der Ebene der >histoire<, die ein reales oder fiktives Geschehen bezeichnet (das Was der Darstellung), und der Ebene des >discours<, in der das Geschehen sprachlich dargestellt wird (das Wie der Darstellung). Die lange und verworrene Geschichte des Begriffspaares >histoire vs. discours< weist schon darauf hin, daß es sich hierbei um eine zentrale Kategorie, um eine der wesentlichsten Unterscheidungen innerhalb der Erzähltheorie handelt« (Richter 2009: o.S.).
- 2 *The Whale* wurde am 4. September 2022 bei den Internationalen Filmfestspielen von Venedig uraufgeführt und lief am 9. Dezember 2022 in den US-amerikanischen Kinos an; der Filme wurde im Übrigen 2023 mit Oscars für den besten Hauptdarsteller und das beste Make-up ausgezeichnet und war darüber hinaus für über 150 internationale Film- bzw. Festivalpreise nominiert, von denen mehr als 40 zugesprochen wurden.

Quelle

The Whale. USA 2022. R: Darren Aronofsky. Amazon Prime: https://www.amazon.de/gp/video/detail/amzn1.dv.gti.fbb-344db-e7e8-4620-bf6e-c064ed0ca013?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb

Referenzen

- Eicher, Thomas/Bleckmann, Ulf (Hrsg.) (1994): Intermedialität. Vom Bild zum Text. Bielefeld: Aisthesis.
- Gasché, Rodolphe (1977), *The Scene of Writing: A Deferred Outset*. In: Weber, Samuel (Hrsg.): *Glyph*. Johns Hopkins Textual Studies, Jg. 1. Baltimore: Johns Hopkins University Press, S. 150–171.
- Helbig, Jörg (1998): *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsfeldes*. Berlin: Erich Schmidt.
- Higgins, Dick (1984): *Horizons. The Poetics and Theory of the Intermedia*. Carbondale/Edwardsville: Southern Illinois University Press.
- Hunter, Samuel D. (2014): *The Whale / A Bright New Boise*. New York: Theatre Communications Group.
- Isekenmeier, Guido/Bühn, Andreas/Schrey, Dominik (2012): *Intertextualität und Intermedialität. Theoretische Grundlagen – Exemplarische Analysen*. Stuttgart: Metzler.
- Jörg, Robert (2014): *Einführung in die Intermedialität*. Darmstadt: WGB.
- Krauthausen, Karin/Nasim, Omar W. (Hrsg.) (2010): *Notieren, Skizzieren. Schreiben und Zeichnen als Verfahren des Entwurfs*. Zürich/Berlin: Diaphanes.
- Maiwald, Klaus (2015): *Vom Film zur Literatur. Moderne Klassiker der Literaturverfilmung im Medienvergleich*. Stuttgart: Reclam.
- Melville, Herman (1851): *Moby-Dick; or, The Whale*. New York: Harper & Brothers.
- Müller, Jürgen E. (1996): *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation*. Münster: Nodus.
- Müller, Jürgen E. (2009): *Intermedialität als poetologisches und medientheoretisches Konzept. Einige Reflexionen zu dessen Geschichte*. In: Helbig, Jörg (Hrsg.): *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebietes*. Neuauf. London: Turnshare, S. 31–40.

- Paech, Joachim/Schröter, Jens (Hrsg.) (2008): *Intermedialität analog/digital. Theorien – Methoden – Analysen*. Paderborn: Fink.
- Rajewsky, Irina O. (2002): *Intermedialität*. Tübingen: Francke.
- Richter, Steffen (2009): *histoire und discours*. Online: https://www.einladung-zur-literaturwissenschaft.de/index97df.html?option=com_content&view=article&id=268%3A5-1-histoire-und-discours&catid=40%3Akapitel-5&Itemid=55 [09.09.2024]
- Ruf, Oliver (2011): »Erlebte Poetik«: Kreative Schreib-Szenen in ästhetischer Theorie, literarischem Leben und Literatur vermittelnder Praxis. In: *Germanistische Mitteilungen – Zeitschrift für deutsche Sprache, Literatur und Kultur*, Heft 2, S. 5–22.
- Ruf, Oliver (2013): *Weißes Blatt*. In: Frietsch, Ute/Rogge, Jörg (Hrsg.): *Über die Praxis des kulturwissenschaftlichen Arbeitens*. Ein Handwörterbuch. Bielefeld: transcript, S. 463–467.
- Ruf, Oliver (2016): *Kreatives Schreiben. Eine Einführung*. Tübingen: Francke.
- Ruf, Oliver/Rupert-Kruse, Patrick/Grabbe, Lars C. (2022): *Medienkulturwissenschaft. Eine Einführung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Ruf, Oliver (2024a): *Medien-Literatur(en). Ein gegenwartsästhetisches Programm*. In: Wolting, Monika/Ruf, Oliver (Hrsg.): *Gegenwart aufnehmen. Zum Werk und Wirken von Ulrike Draesner*. Paderborn: Brill Fink, S. 277–296.
- Ruf, Oliver (2024b): *Ästhetische Medienpraxis*. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 31.2, S. 128–133.
- Ruf, Oliver (2024c): *Praktiken (digital-)ästhetischer Kommunikation. Eine Forschungsskizze*. In: Axelsson, Charlotte/Blume, Dana/Volk, Benno (Hrsg.): *Bildung, Praxistransfer und Kooperation. Kompetenzentwicklung für die Hochschullehre in Netzwerken*. Bielefeld: transcript, S. 55–94.
- Ruf, Oliver (2024d): *The supplement of the digital. Aesthetics and communication*. In: *Studi di estetica*, 6. Jg., Heft 1, S. 5–19.
- Schade, Sigrid/Tholen, Georg Christoph (Hrsg.) (1999): *Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien*. München: Fink.
- Simonis, Annette (2010): *Intermediales Spiel im Film. Ästhetische Erfahrung zwischen Schrift, Bild und Musik*. Bielefeld: transcript.
- Stingelin, Martin (Hrsg.) (2004): »Mir ekelt vor diesem tintenklecksenden Säkulum«. *Schreibszenen im Zeitalter der Manuskripte*. München: Fink.
- Wirth, Uwe (2007): *Intermedialität*. In: Anz, Thomas (Hrsg.): *Handbuch Literaturwissenschaft. Gegenstände – Konzepte – Institutionen*. Bd. 1. Stuttgart: Metzler, S. 254–264.
- Zanetti, Sandro (Hrsg.) (2012). *Schreiben als Kulturtechnik. Grundlagentexte*. Berlin: Suhrkamp.

the anger belongs to the gods

2018

Olga Holzschuh

In Olga Holzschuhs künstlerischer Arbeit greifen Fotografie, Skulptur und Performance entlang der Fragen nach (In-)Stabilität, körperlicher Präsenz und Variationen des Index (als Abdruck und Spur) eng ineinander. Dabei bildet das transitorische Moment den Kern ihrer Arbeit. Dies zeigt sich nicht nur in ihren Performances – in denen sie Situationen herstellt, die Kontrollpraktiken von Emotionen nachzeichnen – sondern auch in ihrer Beschäftigung mit formveränderlichen Materialien wie Seife, fotografischen Lösungen, Metall und Ton.

Holzschuhs Arbeiten wurden unter anderem in der Kunsthalle Münster (DE), Temporary Gallery in Köln (DE), Ballon Rouge Galerie in Brüssel (BE), EIGEN+ART LAB in Berlin (DE), KOENIG2 - Christine König Galerie in Wien (A), KRAKERS - Gallery Week in Krakau (PL), Kasseler Kunstverein (DE) und im Filmprogramm des Museums der China Academy of Art in Hangzhou (CHN) gezeigt. Holzschuhs Monografie *hold on* ist kürzlich im Distanz Verlag mit Texten von Juliane Duft und Patrizia Dander erschienen.

Abb. 1 – 8: Olga Holzschuh, *the anger belongs to the gods*, 2018, Konzept, Inhalt, Idee: Olga Holzschuh, Text: Olga Holzschuh in Kollaboration mit Tabea Venrath, Performer:innen: Olga Holzschuh und Tabea Venrath, Fotos: Juliane Würfel, Grafik-Design: Timo Wissemborski.

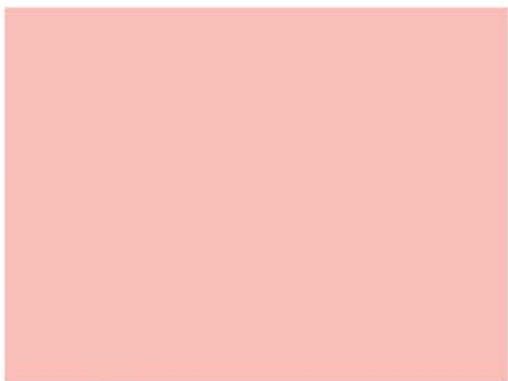
THE ANGER BELONGS TO THE GODS

PERFORMANCE

2018



PERFORMER:
TABEA VENRATH,
OLGA HOLZSCHUH



(Assistant 2 chooses one visitor from the audience behind the curtain. Pushes curtain aside, asks visitor to come along. Assistant 2 starts audio session on mobile phone: a gentle, deep female offstage voice starts.)

WELCOME

We are proud to introduce you to our rooms and services. Please follow our assistant now.

(Assistant 2 leads the visitor to the wall.)

Our treatment of emotional transformation is based on vision and touch.

VISION

What you are looking at is a wall, painted in Cool Down Pink 1 – a color that has psychological and physiological effects by reducing hostile, violent and aggressive behavior, lowering heart rate, pulse and respiration.

Please take off your shoes now.

To ensure a successful treatment please kneel down on the blanket in front of you, facing the wall.

(21 – 22 – 23 – 24)

Cool Down Pink 1 is a color tone used to calm down prisoners as individuals who feel tense.

TOUCH

Our bodies remember and store emotions better than our minds do. Touch is relevant to release them. We can't promise you to be gentle at all times during the procedure, but we will try to make you feel comfortable.

If touch is not a treatment you desire, you have to consider leaving our institute – now.

(21 – 22 – 23 – 24)

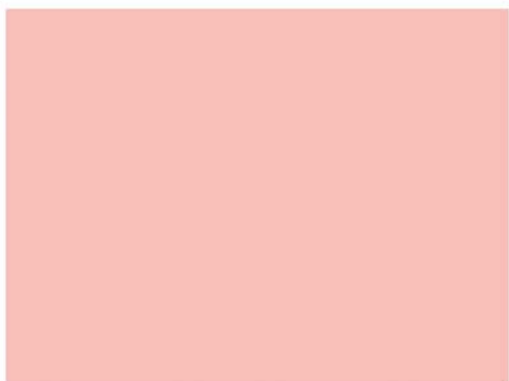
(GONG.)

(21 – 22 – 23 – 24)

AGREEMENT

You decided to stay.
Find a position now. First of all, please undress the area around your neck. Take off scarves and necklaces.
Pin up your hair if necessary.

Place your forehead on the wall.



To increase your comfort, you can use the soft cushion next to you. Please place it between your head and the wall if needed.

Take some seconds to notice every part of your body.

Feet.

Knees.

Legs.

Hands.

Arms.

Head.

(21 – 22)

How do you feel?

(21 – 22)

You don't have to answer. Your body will.

You can close your eyes now.

This will be a safe place for emotional transformation.

(21 – 22 – 23)

(Assistant 1 approaches the visitor's back and places hands on the shoulders from behind.)

Your physical response patterns indicate an unsolved relationship with anger.

In the following, you will be confronted with emotional content.

Please do not leave this session until you are told so.

(21 – 22 – 23 – 24)

(GONG.)

RECALL

Please recall your anger now.

Remember a situation where you experienced this emotion lately.

Remember time, place and context.

You have 30 seconds to mentally re-enter this situation.

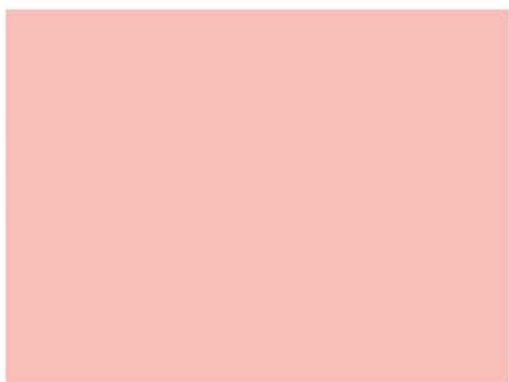
(Here is a 30 sec. pause.)

(Assistant 1 starts neck massage slowly.)

Where did you feel – it?

Was your anger stuck in your chest... fists... guts... neck?

Was it caused by injustice, rejection... something else?



Did you act it out?
How?
If you are the owner of your anger – why didn't you use it?
Were you scared?

Was it inappropriate to express?

Is your anger shy... impulsive...
guilty... or innocent?

Do you allow yourself to be angry from time to time?

How much do you hold back?

Are you ready to release it... ?

Can you express anger beyond destruction?

How?

Do you need privilege...to express it?

Is anger "male"?

Is anger acted out by the wrong people?

Is the wrong type of anger acted out by the wrong people?

Do you belong to the wrong people?

How do you know?

(22 – 23 – 24)

Do you want to transform your anger?

Do you wish your future anger to be more:

- Aggressive
- Passive
- Repressive
- Or assertive?

Would it flow? Would It rescue anyone? Who would benefit from it?

How would you use it?

(21 – 22)

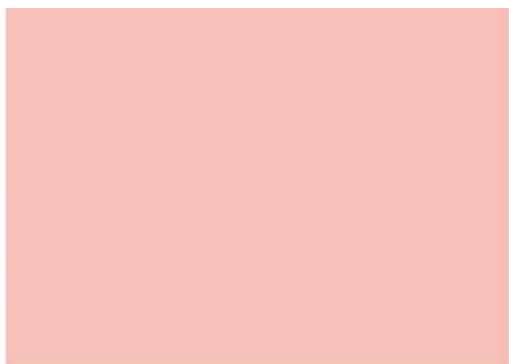
Are you ready to turn your suppressed tension into something... more energetic?

(21 – 22)

Can you release it, now?

(21 – 22)

I can already feel that you are letting it go
here... here... here... and here...



Can you accept it?

(Assistant 1 puts her hands back on the visitor's shoulders.)

What is the first thing you will do differently from now on?

(Assistant 1 removes her hands from the visitor's shoulders and goes back to the wall.)

(21 – 22 – 23 – 24 – 25)

(GONG.)

**TRANSFORMATION
COMPLETED**

Please remove your head from the wall.

You can open your eyes now.

The color of the wall reminds you that calming down is not the answer. The answer is to reconnect with your anger, because the expression of anger is not a personal matter anymore.

Thank you for your interest in our services.

We gave you tools – use them.

Please leave the room now.

(Visitor leaves the room alone.)

Narrative Objects & Narrating Sounds

Narrationen in und durch Objekte und Klänge werfen Fragen danach auf, wie Narrative außerhalb des rein Sprachlichen entstehen und vermittelt werden. Wie können digitale Spiele, Musik oder Comics zur Wissensvermittlung oder zur Reflexion gesellschaftlicher Entwicklungen beitragen? Und wie verändert sich unser Verständnis von menschlicher Kreativität und Erzählfähigkeit, wenn diese durch Maschinen ergänzt oder sogar herausgefordert werden?

Alyssa Feick befasst sich in ihrer Skizze mit ko-kreativen Prozessen im Kontext von Lehr-Lern-Situationen. Anhand der Beschreibung und Reflexion eines durchgeführten Workshops zur Graphic Novel *Melek + ich* (2021) erörtert sie deren Potenzial zur Irritation hegemonialer Krisennarrative.

In *Oh, What a View* macht **Katirha** ihren eigenen musikalischen Schaffensprozess zum Ausgangspunkt von Überlegungen zu potenziellen Veränderungen, aber auch Ermöglichkeiten durch Künstliche Intelligenz (KI) in der Musik.

Auch **Michelle Posmyk** befasst sich mit dem Zusammenhang von Musik und KI. Sie befragt Kreativität als grundlegend menschliche Fähigkeit, indem sie künstlerische Arbeiten von Mensch und KI gegenüberstellt.

Mirjam Thomanns Arbeit *Wall 7* ist Teil einer seit 2023 entstehenden Reihe handgefertigter, großformatiger Zeichnungen. Diese präsentieren ein fortlaufendes Muster über mehrere Seiten, bestehend aus Linien, die Blöcke formen und mitunter minimal voneinander abweichen. Wie Ziegelsteine schichten auch die *Wall*-Zeichnungen Bedeutung und nehmen die Zeit auf, die für deren Konstruktion benötigt wird, ein aufwendiger und repetitiver Prozess – Stein für Stein.

In je unterschiedlicher Weise erörtern die hier versammelten Beiträge die Möglichkeiten zur Erzählung von *Gegengeschichte/n*: Wem sind diese überhaupt gegeben und inwiefern verändern sich Möglichkeiten der Teilhabe durch die Einmischung von KI? Gleichsam geraten (gemeinsame) *Doings* in den Blick und erweitern den Begriff von Narration, indem sie bspw. das aktive Schaffen von Musik als Ort der Verhandlung von Geschichte/n und menschlicher sowie maschineller Kreativität untersuchen. Wie viel Menschliches haftet ihnen in der Postdigitalität also (noch) an?

Eintauchen in utopische Bild(t)raumwelten

Eine (pädagogische) Reflexion des Workshops *Social Fiction in Graphic Novels: Positive Gegenerzählungen zu Krisendiagnosen*

Alyssa Feick

Der vorliegende Beitrag stellt die Reflexion eines Workshops auf Ebene sowohl des Formats als auch des Inhalts dar, der im Rahmen der Tagung *what's the story, Internet? Transdisziplinäre Perspektiven auf eine Bildung des Narrativen* an der Universität zu Köln von Stefanie Henke und Alyssa Feick im Dezember 2023 durchgeführt wurde. Der Untersuchung des Workshops wird zunächst die Rekonstruktion des gesellschaftlichen Narrativs der *Krise* und dessen gegenwärtigen Auswirkungen auf gesellschaftliche Erfahrungswelten vorangestellt. Hieran anschließend werden das literarische Format sowie zeitgenössische Spezifika grafischer Literatur vorgestellt, die einen besonderen Umgang mit gesellschaftlich dominanten Narrationen, wie der Omnipräsenz des *Krisenhaften*, aufweisen und deswegen Kernelemente des Workshops bilden. Hier knüpft der Beitrag die hergeleitete Gesellschaftsdiagnose an die inhaltliche Ebene des Workshops an: Angesichts dominanter Gegenwartsnarrative, die Krisen fokussieren und gleichsam konstruieren – womit sie sowohl individuelle als auch kollektive Wahrnehmungen von Gegenwart sowie Zukunftsvisionen prägen – wird der angesprochene Workshop in seiner Bezugnahme auf grafische Literatur in Hinblick auf seine *Bildung(spotenziale) des Narrativen* reflektiert, die Transformationen gesellschaftlicher und politischer Vorstellungen sowie Prozesse anstoßen könnten. Am Beispiel des zeitgenössischen Werks *Melek + ich* (2021) von Lina Ehrentraut werden spezifische Strategien grafischer Narrationen beleuchtet, die universelle, hegemoniale und normative Erzähl- sowie Vorstellungsweisen irritieren, dekonstruieren und wirkungsvolle Gegenprogramme entwickeln können. Hiermit zusammenhängende pädagogische Potenziale und Implikationen werden abschließend in Anregungen für Lehr-Lern-Formate verhandelt, die eine interaktive, ko-kreative pädagogische Auseinandersetzung mit zeitgenössischen Werken grafischer Literatur initiieren können.

[Workshop] Hintergründe. Zur Entstehung der Idee

Im Rahmen der Tagung *what's the story, Internet? Transdisziplinäre Perspektiven auf eine Bildung des Narrativen* führten Stefanie Henke (Universität zu Köln) und ich einen Workshop durch, in dem spezifische, potenziell transformatorische Strategien grafischer Narrationen vor dem Hintergrund krisenhafter Gegenwartserfahrungen und -diagnosen untersucht wurden. Diese Strategien bzw. ihr Rahmen wurden zunächst theoretisch eingeführt und erarbeitet sowie anschließend praktisch am Beispiel zweier Graphic Novels diskutiert.

Die Idee zum Workshop entstand in Anschluss an eine studentische Forschungsarbeit. In dieser Arbeit wurden einerseits künstlerisch-widerständige Praxen der Produktion, Repräsentation und des Konsums im Kontext von *queering*-Prozessen innerhalb sub- und popkultureller Entwicklungen grafischer Literatur fokussiert. Andererseits spürte die Arbeit den pädagogischen, gesellschafts-transformierenden Potenzialen nach, die den so kontextualisierten Werken innewohnen können.

Das Narrativ der Krise respektive die Wahrnehmung einer krisenhaften Gegenwart ist kein neues, postmodernes Phänomen – Uta Fenske, Walburga Hülk und Gregor Schuhen datieren dessen Ursprünge als dauerhaftes, Alltag-bestimmendes und -beschreibendes »Passe-Partout« (Fenske et. al. 2013: 8) schon in das Jahr des Börsencrashes 2008 (ebd.). Im ersten Teil dieses Beitrags soll deswegen den zeitgenössischen Besonderheiten dieses anhaltenden Modus‘ des Erfahrens und Erzählens der Gegenwart als *Krise* wie auch dessen Bedeutung für die Genese von Zukunftsvorstellungen nachgegangen werden. Formate grafischer Literatur, wie Comics und Graphic Novels, werden in diesem Zusammenhang als Medien vorgestellt, die gesellschaftliche Gegenwartserfahrungen und Zukunftsvisionen tragen. Hierbei richtet sich das Hauptaugenmerk darauf, die transformatorischen Potenziale grafischer Literatur freizulegen, die Ansätze eines wirkungsvollen Gegenprogrammes zu den gesellschaftlichen Wahrnehmungen, Vorstellungen und Erzählungen im Zeichen der Krise bereithalten könnten. Im zweiten Teil dieses Beitrages werden Konzept, Umsetzung und Teilergebnisse des im Rahmen oben genannter Tagung durchgeführten Workshops *Social Fiction in Graphic Novels: Positive Gegen-erzählungen zu Krisendiagnosen* vorgestellt und reflektiert. Diesen Beitrag abschließend werden weitere Ideen einer praktischen pädagogischen Auseinandersetzung mit grafischer Literatur skizziert, die aufgrund ihrer spezifischen Methodik, Arbeitsweise sowie der ausgewählten Inhalte Möglichkeiten bieten, alternative und potenziell utopische Erzähl- sowie Vorstellungswelten zu eröffnen bzw. zu erweitern.

Krisenhafte Gegenwart und utopische Zukunft

Krisenerzählungen sickern über die Nachrichten der Mediatheken, des linearen Fernsehens, der klassischen Print- sowie der Sozialen Medien in die Erfahrung von Gegenwart. Die Ausweitung der Vernetzungsmöglichkeiten und des Informationsaustauschs in Folge von Glo-

balisierung und der digitalen Transformation führen dazu, dass humanitäre, ökologische, wirtschaftliche und politische Krisenzustände sowohl im globalen als auch lokalen Kontext inzwischen allgegenwärtig und alltäglich erscheinen. Hinzu kommen mediale Erzählmuster dominanter Krisennarrative¹, die den Eindruck der Omnipräsenz von Krisen verstärken (vgl. Fenske et. al 2013: 7–8). Allerdings lassen sich die gesellschaftliche Wahrnehmung und Erfahrung von Krisen sowie die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit ebendiesen weit in die Vergangenheit zurückverfolgen (siehe bspw. Fenske et. al. 2013; Holzhauser et. al. 2023; Fink/Rollinger 2023; Butterwegge 2024; Reckwitz/Rosa 2021). Aufgrund seiner anhaltenden gesellschaftlichen Relevanz und Popularität wurde der Begriff des *Krisenmodus* von der Gesellschaft für deutsche Sprache (GdFS) zum Wort des Jahres 2023 gekürt.² Dieser Modus zeichne sich zum einen durch den Übergang von einem krisenhaften Ausnahmezustand zu einem dauerhaften *Normalzustand* aus und gehe zum anderen mit Gefühlen der Unsicherheit, Angst und Ohnmacht einher, die den Alltag bestimmen (vgl. Bär 2023).

Auch im Rahmen wissenschaftlicher Diskurse ist der Krisenbegriff dieser Tage häufig Gegenstand der Auseinandersetzung. Die hiervor durchscheinende vorwiegend negative Lesart des Krisenhaften konterkarierend, widmete die Deutsche Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (DGfE) ihren Kongress 2024 dem Konzept der *Krisen* und damit einhergehenden *Transformationen* und eröffnet damit einen ambivalenten, durchaus auch chancenreichen Blick auf das Krisenhafte (DGfE 2024). Und auch der Soziologe Armin Nassehi diskutiert seit Beginn der 2010er Jahre sozial-politische Fragen in Bezug auf die deutsche Gesellschaft der *Moderne* im Zeichen der Krise (vgl. Felixberger/Nassehi 2012, Nassehi 2018, Nassehi 2021). Die Spezifika der gegenwärtigen *multiplen* Krisenerfahrung seien Nassehi zufolge insbesondere die Gleichzeitigkeit und das Ineinandergreifen unterschiedlicher *glokal*³ wirksamer Krisen, die die Komplexität und Herausforderungen des Krisenerlebens in der inzwischen postmodern-gewordenen Gegenwartsgesellschaft kennzeichneten (vgl. Nassehi in Spa & Resort Bachmair Weissach 2023).

Sich einer kriseninduzierten, von Ohnmachtsgefühlen geprägten alltäglichen gesellschaftlichen Gegenwartserfahrung zu widmen und ihr entgegenzuwirken, erscheint aus mehrerlei Sicht bedeutsam: In medienpsychologischen Studien konnten psychische Belastungsphänomene wie *Social Media Fatigue*, *Doomscrolling* und *Nachrichtenmüdigkeit* im Zusammenhang mit einem permanenten (digitalen) Ausgesetzt-Sein von negativen Nachrichten festgestellt werden (vgl. Zheng/Ling 2021; Sharma et. al. 2022; Ou et. al. 2023; Koselieren/Cakir 2024). Im Hinblick auf politische öffentliche Diskurse sprechen Politik- und Wirtschaftswissenschaftler:innen davon, dass die bewusste Konstruktion von Krisen und Ängsten im politischen Diskurs zu einer Radikalisierung auf Seiten der Gesellschaft führen könne (vgl. Fratzscher 2023). Der am GdFS tätige Linguist Jochen Bär stellt anhaltende gesellschaftliche Krisenerfahrungen in einen Zusammenhang mit der zunehmend beobachtbaren sprachlichen

Radikalisierung in öffentlichen digitalen und analogen Diskursen. Zeitgenössische, auch in (medien-)pädagogischen Diskursen vielfach besprochene Phänomene dieser sprachlichen Radikalisierung sind bspw. *HateSpeech* (Hassrede) und das Aufleben von Verschwörungstheorien (Eckert 2020; Bär 2024; Leclercq et. al. 2024; Schuster/Firsova-Eckert 2024). Was also könnte ein Gegenprogramm zum *Krisen-Modus* sein – und wie könnte ein Heraustreten möglich und (pädagogisch) angeregt werden?

Das Verständnis des Krisenbegriffs der Soziologin und Politikwissenschaftlerin Birgit Mahnkopf gibt erste Anhaltspunkte für eine Annäherung an diese Fragen. Mahnkopf zufolge entstünden Krisen durch den Zusammenbruch von sicher geglaubten Ordnungen. Entsprechend ließen sie sich als »bedrohliche Situationen mit ungewissem Ausgang« (Mahnkopf in Rosa-Luxemburg-Stiftung 2023: TC 20:00–20:08) verstehen. Gleichsam würden sie nicht – wie häufig im Alltagsdiskurs und/oder medial verbreitet – unvermittelt auftreten, sondern seien in der Regel Höhe- und Wendepunkt einer sich bereits länger abzeichnenden Entwicklung in sozialen oder natürlichen Systemen. Dieser Wendepunkt könne in der individuellen oder kollektiven Erfahrung als Befürchtung, Bedrohung oder Hoffnung wahrgenommen werden (vgl. ebd.: TC 20:00–21:00). Entsprechend präge diese kognitiv-emotionale Einordnung bzw. Wahrnehmung der Erfahrungen der Gegenwart als krisenhaft (sowohl negativ-bedrohlich als auch positiv-hoffnungsreich) ebenso den Blick in und Vorstellungen von der Zukunft. Zentral sei dabei insbesondere der Aspekt, dass solche krisenhaften Situationen nicht von selbst endeten, sondern aktives (bspw. intentionales politisches) Handeln und Entscheiden erforderten, um aus ihnen heraustreten zu können und Neuanfänge zu ermöglichen (vgl. ebd.).

An dieses Verständnis von Mahnkopf anschließend, braucht es einen aktiv-tätigen Umgang mit der Situation, um aus dem Zirkelschluss einer als krisenhaft erfahrenen Gegenwart und dystopischer Zukunftsvorstellungen heraustreten zu können. Ein solcher Umgang könnte beispielsweise in der vermehrten Entwicklung, Auseinandersetzung und Verbreitung von utopischen, positiv-hoffnungsvollen Erzählungen, Ideen und Zukunftsvisionen liegen.

Grafische Literatur: zwischen Popkultur und Social Fiction

Narrationen über das Erleben der Gegenwart sowie das Antizipieren von Zukunft als krisenhaft werden in medialen Formaten grafischer Literatur (wie z.B. Comics, Graphic Novels) zwischen den Polen der Dystopie und Utopie verarbeitet. Da solche Formate als kulturelle Artefakte stets in Wechselwirkung mit den spezifischen sozialen, ökonomischen, ökologischen und technischen Verhältnissen entstehen⁴, schreiben sich gesellschaftlich relevante Fragestellungen und Problemlagen in sie ein. Hierdurch werden sie einerseits in ihrer Funktion als Spiegel ihrer Zeit einord- und interpretierbar (Stein et al. 2015: 19–20). Andererseits lässt sich innerhalb subkultureller Entwicklungen grafischer Literatur eine Vervielfältigung der erzählenden Stimmen wie auch der erzählten Inhalte ausmachen, die neue Denk- und

Vorstellungsräume eröffnet. In diesem Sinne bieten Werke aus solchen Kontexten alternative Narrative und Imaginationsangebote, die als wertvolle Gegenprogramme zu hegemonialen Krisen-fokussierenden und -konstruierenden Diskursen gelesen werden können.

Unter der Genre-Bezeichnung der *Social Fiction* veröffentlichte der Berliner avant-verlag für Comics und Graphic Novels eine Vielzahl kreativer, hoffnung- und mutmachender Werke, die gesellschaftliche Zukunft entwerfen. Dieser Genre-Begriff ist vermutlich in Anlehnung an die *Science-Fiction*⁵ entstanden und weist dabei auf den veränderten Fokus der Werke hin. Dieser liegt nicht mehr vorrangig auf der Verhandlung technologischer⁶ Zukunftsentwürfe, sondern primär auf möglichen Formen der Gemeinschaftlichkeit bzw. des In-der-Welt-Seins in Gegenwart und Zukunft.

Der Begriff *Graphic Novel* bezeichnet eine Untergattung des Comics. Ferner wird er als Marketing-Konzept und -Begriff von der Comic-Industrie, dem Buchhandel und von Autor:innen verwendet. Die deutschen Übersetzungen als Comic-Roman, Grafischer Roman oder illustrierter Roman wie auch die englischen Wortverbindungen weisen bereits auf wesentliche Eigenschaften der Werke hin, die unter diesen Bezeichnungen entstehen und vermarktet werden: die Verknüpfung von Grafischem (Illustrationen, Bilder) mit langen, oftmals (aber nicht unbedingt) fiktionalen, schriftlichen Erzählungen (vgl. Eder 2016: 156–157). Dabei sind sich Literatur- und Kulturwissenschaftler:innen uneinig über die Definition und Verwendung des Begriffs *Graphic Novel* als literarische Untergattung des Comics. So wird dem Begriff eine unzureichende Trennschärfe seiner formalen und inhaltlichen Charakteristika gegenüber anderer Literaturformate wie dem Comic sowie eine pejorative Konnotation vorgeworfen. Häufig würde er vielmehr verwendet, um sich als innovativ und anspruchsvoll gegenüber herkömmlicher Comic-Literatur abzugrenzen (vgl. Abel/Klein 2016: 156; Dolle-Weinkauff 2019: 83–84; vgl. Eder 2016: 156–160). Diesen Diskurs berücksichtigend, werden die Begriffe *Comic* und *Graphic Novel* in diesem Beitrag weitgehend synonym verwendet. In der Besprechung von Werkbeispielen wird die Bezeichnung verwendet, die von den Autor:innen bzw. Verlagen genutzt wird.

Trotz einer mittlerweile popkulturellen Verortung von Comics/*Graphic Novels* lassen sich in zeitgenössischen Publikationen entgrenzende Techniken, gesellschaftskritisch-aktivistische Inhalte sowie ein hoher Anteil an Autor:innen feststellen, die marginalisierten und teils diskriminierten Bevölkerungsgruppen angehören. Entsprechend fließen ihre in der Regel strukturell ausgeschlossenen und unterrepräsentierten Stimmen sowie Perspektiven in diese Werke ein (Nayek 2021). Auf diese Weise entstehen Erzähl- und Vorstellungswelten, die gängige Krisennarrative dystopischer Gegenwarts- und Zukunftserzählungen unterwandern, indem in diesen Werken mit widerständigen, alternativen, utopischen Formen des Erzählens und Darstellens experimentiert wird.

[Workshop] Konzept & Umsetzung

Schwerpunkt des Workshops, der anlässlich dieser widerständigen Erzählformate entworfen und umgesetzt wurde, waren die praktische Untersuchung von und der Austausch über zwei vorab ausgewählte Werkbeispiele: *Melek + ich* (2021) von Lina Ehrentraut und *Here* (2016) von Robert McGuire. Die Entscheidung für diese Werke wurde mit Blick auf ihre je besonderen Erzähl- und Darstellungsweisen getroffen, die etablierte Lese- und Sehgewohnheiten auf visuell-gestalterischer bzw. narrativ-sprachlicher Ebene aufbrechen.

Der Aufbau des Workshops sah eine erste Phase zur Schaffung einer gemeinsamer Wissensgrundlage vor, in deren Rahmen eine theoretische Einführung in die Themenfelder der Krisendiagnose der Gegenwart und grobe Entwicklungslinien grafischer Literatur gegeben wurden. Anschließend widmeten sich die Teilnehmenden den beiden Werkbeispielen einzeln in jeweils einer Arbeitsphase. Spezifische Gesichtspunkte dieser Arbeitsphasen waren die narrative und gestalterische Konzeption des jeweiligen Werkes und der Bild-Sprache der: jeweiligen Autor:in. Im Anschluss daran erfolgte ein Austausch im Plenum.

Als Hilfsmittel zur Analyse der beiden Comics/Graphic Novels dienten Auszüge aus dem Sachcomic *Comics richtig lesen - Die unsichtbare Kunst* von Scott McCloud (1993), die kennzeichnende stilistische sowie konzeptuelle Merkmale von Comics erklären und insbesondere helfen, die besondere Ästhetik sowie den Stil der Werke zu entschlüsseln. Die Arbeitsgruppen widmeten sich den Comic-spezifischen Aspekten der Farbgestaltung und Sprache sowie der Darstellung von Zeit. Hinzu kam jeweils eine AG, die sich mit dem Entstehungskontext der Werke sowie dem Hintergrund des:r Autor:in beschäftigte. Das Comic *Melek + ich* wurde ebenfalls mit Blick auf das Themenfeld Gender analysiert. Für diese AGs hatten wir Links zur Recherche sowie Artikel bereitgestellt.⁷

Im Anschluss an die beiden praktischen Analyse-Gruppen- und Plenarphasen zu den Werken fand eine abschließende Diskussionsrunde statt, in der Raum für die persönlichen Erkenntnisse, das Knüpfen übergreifender Zusammenhänge und das Herstellen von Rückbezügen auf die theoretische Rahmung des Workshops gegeben war.

[Workshop] Einblicke in eine Graphic Novel und ihre pädagogischen Implikationen

Melek + ich ist ein aktuelles Comic, das insbesondere gesellschaftlich und medial unterrepräsentierte Sexualitäten und Körper thematisiert. Die illustrierte Geschichte handelt von der Wissenschaftlerin Nici, die ihre Freizeit gerne in einer Bar verbringt. Nici entwickelt Melek, einen Körper, in den sie ihr Bewusstsein übertragen und mit ihm in eine Parallelwelt reisen kann. Auf einer dieser Reisen trifft sie in ihrer Lieblingsbar auf Nici, also auf ihr Selbst der Anfangsdimension der Geschichte, und es entfaltet sich eine gefühlvolle Beziehung zwischen den beiden (vgl. Ehrentraut 2021).

Wie wir in dem Workshop analysieren konnten, lassen sich in dem Werk widerständige Erzähl- und Darstellungstechniken rekonstruieren, die potenziell eine Erweiterung der Möglichkeiten der Wahrnehmung, Vorstellung, des Entscheidens und Handelns anstoßen und somit auch in Hinblick auf Entwicklung von alternativen, utopischen Gegenwarts- und Zukunftsnarrativen relevant sein können.

Ehrentraut verweist auf zwei grundlegenden Anliegen und Themenstränge, die sich durch ihr Werk ziehen: Identitätsambivalenzen und -akzeptanz sowie queere Liebe in sozio-ökonomisch-technomedialen Rahmenbedingungen, die von Heteronormativität, Schönheits- und Selbstoptimierungs-Idealen geprägt sind (Deutschlandfunk Kultur 2021; Ehrentraut 2023; Gerdes 2021; Sina 2023; Zessnik 2021). Als *Charakterdrama* konzipiert, verhandelt das Comic Fragen der (sexuellen) Identität, wobei es sich um wichtige Themenfelder für Heranwachsende handelt, die oftmals Selbstzweifeln und Unsicherheiten gegenüberstehen. Dass das Comic gesellschaftlich und medial unterrepräsentierte Sexualitäten und Körper abbildet, ist (nicht nur) aus pädagogischer Sicht bedeutsam, da diese Darstellungen Identifikationsmöglichkeiten für Heranwachsende bieten und eine Erweiterung des Vorstellbaren anstoßen können. Eine solche Erweiterung lässt sich zum einen als Voraussetzung für einen kritischen Diskurs und ein Sprechen über gesellschaftliche Norm(alis)ierungsprozesse verstehen. Zum anderen werden auf diese Weise Grundlagen für die Realisierung von Entscheidungen und Handeln jenseits binärer hetero-cis-Ordnungen geschaffen. Auf diese Weise werden andere, krisen- und norm-frei(er)e, gesellschaftliche Gegenwarten und Zukünfte vorstellbar und können als Gegenprogramme gegenüber gängigen Narrativen wirken.

Eine solche Erfahrbarkeit ist insbesondere in der pädagogischen Arbeit mit Heranwachsenden mit Blick auf die Hinterfragung von Körper- und Schönheitsidealen von Bedeutung, ist doch beispielsweise die Körperwahrnehmung während der Pubertät mit großen Unsicherheiten verbunden (siehe bspw. Linzen/Middendorf-Greife 2022; Aste 2023). Durch Dynamiken in den Sozialen Medien können solche Unsicherheiten ebenso wie konventionelle Ideale verstärkt und gefestigt werden: Während zwar immer wieder auch Trends auftauchen, die diese aufbrechen (wie bspw. Brathwaite et. al. 2023 am Beispiel von *Body-Positivity*-Trends aufzeigen), verweisen unter anderem medienpsychologische Studien darauf, dass sich in den digitalen Arenen der Sozialen Medien weiterhin vielfach stereotype Bilder (von Geschlechtlichkeit, Körperlichkeit, Schönheit) verbreiten: Eine Auswahl solcher Studien untersucht bspw. Körperbilder auf Online-Dating-Plattformen (Gibbs et al. 2006; Strubel et. al. 2017) und deren Verknüpfung mit Essstörungen (Rodgers et. al. 2020); eine intersektionale Perspektive auf medial idealisierte, sexistische und/oder rassifizierende Repräsentationen von Weiblichkeit geben Stone (2017) sowie Durkin et. al. (2002); mit Schlankkeits-Idealen in den Medien beschäftigen sich Bell/Ditmar (2011) bzw. Harrison (2000); die Bildrhetorik in Bezug auf Diätkultur und negative Körperwahrnehmung auf TikTok wird von Raiter et. al. (2023)

untersucht. Die Untersuchungsergebnisse zeigen, dass die Auseinandersetzung mit derartigen Bildern und Vorstellungen idealisierter Schönheit und vermeintlich *normaler* Körper in pädagogischen Kontexten gegenwärtig und zukünftig weiterhin bedeutend bleibt. So lässt sich auch die bildhafte Erzählung von *Melek + ich* als Eröffnung von Identifikationsmöglichkeiten und diskursiven Räumen lesen, innerhalb derer ein Austausch über Unsicherheiten, Zweifel und Ängste in Bezug auf (sexuelle) Identitäten ermöglicht wird.⁸ Die Erweiterung von Vorstellungswelten kann ebenfalls auf der Ebene eingrenzender Narrative wie dem des in diesem Beitrag problematisierten *Krisenhaften* wirksam werden. Comic-Wissenschaftlerin* Veronique Sina spricht Lina Ehrentrauts Werk eine spezifische queer(end)e Ästhetik und das Potential zu, dominante (hetero-)normative Konventionen von Dar- und Vorstellungswelten zu irritieren. Comics könnten auf diese Weise zu queer(end)en medialen Artefakten werden, die auch in Hinblick auf dominante Krisennarrationen widerständige Störmomente initiieren (vgl. Sina 2023: 95–97). Indem von festgefahrenen Konventionen gelöste Vorstellungswelten eröffnet werden, können etablierte, politische und soziale Denkmuster, die im Zusammenhang mit krisenhaften Gegenwartserfahrungen stehen und u.a. gesellschaftliche Ungleichheit und Ungerechtigkeit (re)produzieren, überwunden werden. Dementsprechend könnte Comics/ Graphic Novels auch in pädagogischen Settings gegenwärtig und zukünftig eine wichtige(re) Rolle zukommen. Ihren potenziellen Bildungspotenzialen für die Ausbildung von Handlungs- und Imaginations-Fähigkeiten, die für die Bewältigung krisenhafter Gegenwartserfahrungen sowie deren negativ-dystopischer Narrative notwendig erscheinen, gilt es nachzuspüren und pädagogische Umsetzungsmöglichkeiten zu entwickeln.

Reflexion und Anschlussideen

Die persönliche Reflexion des durchgeführten Workshops zeigt, dass der universitäre Kontext eine inhaltliche und diskursive Auseinandersetzung auf einem hohen theoretischen Niveau ermöglicht. Die Teilnehmenden zeigten allesamt eine hohe Motivation und großes Interesse, sich mit den Themen auseinanderzusetzen, in die Bildwelten einzutauchen und sich über diese auszutauschen. Lediglich die Ressource Zeit (2h) war zu knapp geplant, sodass an einigen Stellen die Arbeits- und Austauschphasen verkürzt werden mussten. Auf diese Weise konnte dem selbstständigen Erarbeiten und Recherchieren wie auch dem spannenden Austausch untereinander nicht immer der erforderliche und angemessene Raum gegeben werden. Diese Erfahrung zeigt, dass eine tiefergehende Auseinandersetzung als Semester- oder (Block-) Seminarthema vielversprechend sein könnte. Weiterhin kann festgehalten werden, dass Formaten grafischer Narration besondere Potenziale innewohnen, widerständige Störmomente innerhalb festgefahrener gesellschaftlicher Denkstrukturen zu erzeugen, die normative und sowohl individuell als auch kollektiv gewaltsame Schemata aufbrechen können. Aufgrund der Tatsache, dass auch gegenwärtig dominante Narrationen der Krise im Zusammenhang mit

einseitig verzerrten und starren kognitiven Mustern stehen, kann widerständige, queer(ulie)nde Literatur, als welche Comics und Graphic Novel in diesem Beitrag beispielhaft vorgestellt wurden, einen Beitrag dazu leisten, alternative, weniger dystopische Denkräume und Vorstellungen des In-der-Welt-Seins und Zusammenlebens in der Gegenwart und Zukunft zu stiften. Im Entwicklungsprozess des Workshops gab es noch weitere Ideen, die nicht umgesetzt wurden, sich jedoch in anderen Konstellationen und Kontexten aufgreifen und umsetzen ließen. Diese Vorschläge schließen an Ideen aus subkulturellen Entwicklungen grafischer Literatur an, die mit hegemonialen, normativen Rezeptions- und Produktionsformen brechen, indem widerständige, irritierende Strategien und partizipative Methoden angewandt werden. In diesem Sinne stellen diese Ideen pädagogische Versuche dar, Handlungs- und Imaginationsfähigkeiten anzuregen, die dominante Krisennarrative zu dekonstruieren und umzudeuten wissen, um auf diese Weise den destruktiven Einfluss ebendieser auf gesellschaftliche Prozesse zu vermindern. Dreierlei ebensolcher Ideen, die pädagogische Reflexionsräume über wirkmächtige starre Denkschemata hinaus anregen könnten, sollen im Folgenden kurz vorgestellt werden.

Vergleichende Analysen von Krisenszenarien und Zukunftsvorstellungen

In den letzten Jahren wurde eine Vielzahl von Comics und Graphic Novels publiziert, die die unterschiedlichen gesellschaftlichen und ökologischen Krisen sowie Fragen unserer Gegenwart verhandeln. Eine Idee zur Weiterarbeit wäre, unterschiedliche *Krisen/Probleme* und deren Bearbeitung in grafischer Literatur vergleichend zu analysieren. Beispiele für solche gegenwärtig relevanten Themenfelder, zu denen fortlaufend neue Werke für unterschiedliche Altersgruppen publiziert werden, wären: Umwelt/Klima, Migration/Flucht, Gender/Feminismus, Aufwachen/Freundschaft/Religionszugehörigkeit, (psychische) Erkrankung/Behinderung. In diesem Zusammenhang wurde eine nach Themenbereichen sortierte Werkliste erstellt, mit denen man sich in unterschiedlichen Altersgruppen auseinandersetzen könnte (siehe Abb. 1).

Ko-kreative produktiv-künstlerische Formate

Erste Idee: Anknüpfend an queer-feministische Ideen der VerUneindeutigung⁹ von Geschlecht (vgl. Engel 2007) gibt es von dem:r anonymen Autor:in Trouble-X eine leere DIY Comicseite auf der unterschiedliche Panels mit einer gezeichneten Figur vorgegeben und die zugehörigen Sprech- und Denkblasen leer gelassen sind. Die Comics von Trouble-X stellen auf inhaltlicher und gestalterischer Ebene Geschlechternormen infrage, indem diese einerseits explizit zum Thema gemacht und verhandelt werden und andererseits über die Konzeption und zeichnerische Umsetzung der Figuren vereindeutigende geschlechtliche Einordnungen und Kategorisierungen irritieren (vgl. Chidgey 2009). Derartige DIY-Comics könnten beispielsweise in Kontexten bzw. Gruppen eingesetzt werden, im Rahmen derer sich bereits mit

Thema	Autor:in / Jahr	Titel	Verlagsinfo
Umwelt/Klima	Duhamel, Bruno (2023)	Niemals - D-Day	Berlin: avant-verlag
	Duhamel, Bruno (2023)	Niemals	Berlin: avant-verlag
	Harms, Hanna (2022)	Milch ohne Honig	Hamburg: Carlsen Verlag GmbH
	Picault, Aude (2023)	Amalia	Berlin: Reprodukt Verlag
Migration/Flucht	Jamieson, Victoria/ Omar Mohamed (2022)	Wenn Sterne verstreut sind	Berlin: Adrian und Wimmelbuch Verlag
	Oberholzer, Patrick (2023)	Games - auf den Spuren der Flüchtenden aus Afghanistan	Bielefeld: Splitter Verlag
	Satrapi, Mariane (2021)	Perspepolis	Zürich: Edition Moderne Verlag
Gender/Feminismus	Lai, Lee (2021)	Steinfrucht	Berlin: avant-verlag
	Parrish, Tommi (2023)	menschen vertrauen	Zürich: Edition Moderne Verlag
	Strömquist, Liv (2017)	Der Ursprung der Welt	Berlin: avant-verlag
	Strömquist, Liv (2018)	Der Ursprung der Liebe	Berlin: avant-verlag
	Strömquist, Liv (2019)	I'm every woman	Berlin: avant-verlag
	Strömquist, Liv (2020)	Ich fühl's nicht	Berlin: avant-verlag
	Walden, Tillie (2018)	Auf einem Sonnenstrahl	Berlin: Reprodukt Verlag
Aufwachsen u. Freund:innenschaft im Zusammenhang mit Religionszugehörigkeit			
Antisemitismus	Steinhöfel, Andreas/Melanie Garanin (2022)	Völlig meschugge?!	Hamburg: Carlsen Verlag GmbH
Antiziganismus	Reviati, Davide (2020)	Dreimal spucken	Berlin: avant-verlag
(Psychische) Erkrankung/ Behinderung	Bell, Cece (2020)	El Taubinio	Bindlach: Loewe Graphix Verlag
	Fiedler, Tom (2023)	Invictus. Der Weg zurück ins Leben	Berlin: avant-verlag
	Jost, Rina (2023)	Weg	Zürich: Edition Moderne Verlag
	Ross, Mikael (2018)	Der Unfall	Berlin: avant-verlag
	Telgemeier, Raina (2023)	Bauchgefühle	Bindlach: Loewe Graphix Verlag
	Toulmé, Fabien (2015)	Dich hatte ich mir anders vorgestellt...	Berlin: avant-verlag
	Tung, Debbi (2023)	Everything is okay	Bindlach: Loewe Graphix Verlag
	Von Arbeit, Nando (2023)	Fürchten lernen	Zürich: Edition Moderne Verlag
	Wicki, Anja (2023)	In Ordnung	Zürich: Edition Moderne Verlag
Utopie/Dystopie	Blumen, Lisa (2023)	Vor dem Vergessen	Zürich: Edition Moderne Verlag
	Jünger, Lukas (2020)	Unfollow	Berlin: Reprodukt Verlag
	Murawiec, Léa (2023)	Die grosse Leere	Zürich: Edition Moderne Verlag

Abb. 1

Gender-bezogenen Fragestellungen auseinandergesetzt wurde. Die leeren Sprechblasen stünden Teilnehmenden zur Verfügung, um eigene oder fiktive Gedanken und Assoziationen zu thematisierten Inhalten oder weiterführende Fragen auszuformulieren. Vorab könnten Comics von Trouble-X wie beispielsweise das 2007 veröffentlichte *gender fuck me* (Trouble-X 2007) vorgestellt und mit der Gruppe erarbeitet werden, um einen Zugang zu der (Bild-)Sprache und den Inhalten von Trouble-X zu erleichtern.

Zweite Idee: Ein kollektiver Comic-Jam (in Anlehnung an Reitsamer/Zobl 2011: 377–378): Ähnlich wie bei der zuvor beschriebenen Idee, könnten auf einer Seite bereits vorgezeichnete Panels ohne vorgegebene Figuren oder Sprechblasen sein. In der Gruppe wird sich vorab auf ein Thema oder eine Fragestellung geeinigt, bevor eine Person startet, das erste leere Bild zu gestalten. Anschließend wird das so begonnene Comic weitergegeben, sodass eine zweite Person das zweite Bild gestalten kann usw. Thematisch ist diese Idee variabel und an Interessenschwerpunkte einer Gruppe anpassbar. Ziel ist jedoch das gemeinsame Zeichnen und Vervollständigen eines Comics.

Anmerkungen

- 1 Eine Auswahl solcher medial und gesellschaftlich verbreiteter Krisenbegriffe der letzten Jahre – die sogenannte »Flüchtlings-Krise 2015« (Butterwege 2024: 129), »Corona-Krise 2020/21« (ebd.), »ökologische (Klima-)Krise« (ebd.: 185-187), »Energie-Krise« (ebd.: 158-159) und »Haushaltskrise« (ebd.: 191) – bespricht der Politikwissenschaftler Christoph Butterwege in seinem letzterschienenen Werk *Deutschland im Krisenmodus. Infektion, Invasion und Inflation als gesellschaftliche Herausforderung* (2024). Weitere gegenwärtige Krisenbegriffe wie »ökonomische (Finanz- und Wirtschafts-) Krisen« (Koch/Jung) oder »Krise der Demokratie« (Baringhorst) werden in dem Sammelband *Die Krise als Erzählung. Transdisziplinäre Perspektiven auf ein Narrativ der Moderne* von Fenske et. al. (2013) verhandelt.
- 2 In dem seit 1977 zum Ende eines jeden Jahres stattfindenden Auswahlprozess werden zehn Wörter aus tausenden Medienbelegen und Einsendungen von Außenstehenden durch eine Jury (bestehend aus dem GfDS-Vorstand und wissenschaftlichen Mitarbeitenden) zum *Wort des Jahres* gewählt, die den öffentlichen Diskurs des Jahres besonders geprägt haben (vgl. GfDS 2023).
- 3 Der Begriff soll die Verankerung, Perspektive und das Verständnis um die Interdependenz lokaler und globaler Thematiken verbinden und ist entlehnt aus dem Diskurs um nachhaltige Stadtentwicklung (vgl. Bukow 2018: 96–97)
- 4 Perspektiven aus den kritischen Erziehungs-, Sozial- und Kulturwissenschaften wie bspw. postkoloniale Studien (bspw. Castro Varela/Dhawan 2015), intersektionale und queer-theoretische Perspektiven (bspw. Butler 2009; Crenshaw 2010) oder der Postwachstums-Diskurs (bspw. Adloff/Heins 2015; Vetter 2023) setzen das Zusammenwirken dieser Verhältnisse als Gegenwarts-konstituierend – und aus den jeweiligen Positionen der einzelnen Disziplinen vor allem spezifische Macht- und Ungleichheitsverhältnisse bedingend – voraus.
- 5 Zukunftsentwürfe finden seit jeher Ausdruck in den unterschiedlichen Gattungen der Kunst wie Theater, Film oder Literatur. Science-Fiction kann wohl als das beliebteste und erfolgreichste Genre der künstlerischen und medialen Verarbeitung von Zukunftsentwürfen in Literatur und Film bezeichnet werden. Dabei handelt es sich um in erster Linie sozio-technische Entwicklungen in Zukunftsvorstellungen (vgl. Langewitz 2020).
- 6 Ohne sie gänzlich auszublenden: im gegenwärtigen postdigitalen Zeitalter werden (digitale) Technologien als konstitutiver Bestandteil des In-der-Welt-Seins verstanden (weiterführend hierzu siehe Allert/Donner 2023).

- 7 In Rahmen des Workshops wurde auf einem Onlinepadlet folgende Links und Literatur für die jeweiligen AGs zusammengestellt: (1) AG Autor:in/Hintergrund McGuire: Shapton (2015); (2) AG Autor:in/Hintergrund Ehrentraut: Webseite von Lina Ehrentraut. Online: <http://linaehrentraut.de/> [30.05.2024]; (3) AG Gender Ehrentraut: Auszüge aus Beckmann (2021); Reitsamer/Zobl (2011).
- 8 Für die konkrete Umsetzung solcher Austauschräume bleibt anzumerken, dass diese sicher und bedürfnisorientiert konzipiert werden sollten. Heißt, die diskriminierungssensible Gestaltung solcher Räume inklusive einem mit allen Beteiligten entwickelten Verhaltenskodex (indem sich bspw. auf eine bestimmte Sprache geeinigt wird).
- 9 Dieses *queering* der Repräsentations- sowie Produktionsweisen weist auf gesellschaftliche und ökonomische Machtverhältnisse hin, indem auf der Ebene der visuellen und narrativen Repräsentation die »VerUneindeutigung« (Reitsamer/Zobl 2011: 365) von Geschlechtlichkeit und Sexualität vorangetrieben und über die unabhängige *Do it Yourself* (DIY)-Kultur eine antikapitalistische Praxis umgesetzt wird (vgl. ebd.: 365–367).

Quellen

- Bär, Jochen (2023): GfdS wählt »Krisenmodus« zum Wort des Jahres 2023. Gesellschaft für deutsche Sprache e.V. Online: <https://gfdS.de/wort-des-jahres-2023/> [22.04.2024]
- Chidgey, Red (2009): »Gender trouble/fun«. An email interview with Trouble X, from Germany. In: Grassrootsfeminism. Online: <http://grassrootsfeminism.net/cms/node/140> [03.06.2024]
- Deutsche Gesellschaft für Erziehungswissenschaften (2024): DGfE Kongress 2024 – Krisen und Transformationen. Online: <https://dgfe2024.philfak3.uni-halle.de/> [29.05.2024]
- Ehrentraut, Lina (2021). Melek + ich. Zürich: Edition Moderne.
- Ehrentraut, Lina (o. D.): Lina Ehrentraut. Online: <http://linaehrentraut.de> [05.11.2023]
- Shapton, Jeanne (2015): Split Screens. An Interview with Richard McGuire. In: The Paris Review. Online: <https://www.theparisreview.org/blog/2015/06/12/split-screens-an-interview-with-richard-mcguire/> [30.05.2024]
- Trouble-X (2007): gender fuck me. In: Grassrootsfeminism. Online: <https://www.grassrootsfeminism.net/cms/sites/default/files/Trouble%20X%20comics.pdf> [03.06.2024]

Referenzen

- Abel, Julia/ Klein, Christian (Hrsg.) (2016): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Allert, Heidrun/ Donner, Martin (2023): Auf dem Weg zur Cyberpolis (Digitale Gesellschaft). Bielefeld: transcript.
- Aste, Hanna (2023): Jugendliche Körper in der Pubertät – zwischen Körper-Haben und Leib-Sein. Eine empirische Studie. Universität Innsbruck.
- Bell, Beth Teresa/ Dittmar, Helga (2011): Does Media Type Matter? The Role of Identification in Adolescent Girls' Media Consumption and the Impact of Different Thin-Ideal Media on Body Image. In: Sex Roles, 65. Jg, Heft 7, S. 478–490.
- Beckmann, Anna (2021): Nicht-binär. Erzählstrategien der Veruneindeutigung in Comics. In: Gundermann, Christine (Hrsg.): Zwischenräume. Geschlecht und Diversität in Comics. Berlin: Christian A. Bachmann, S. 125–150.
- Brathwaite, Kyla N./ DeAndrea, David, C./ Vendemia, Megan A. (2023): Non-Sexualized Images and Body-Neutral Messaging Foster Body Positivity Online. In: Social Media + Society, 9. Jg, Heft 4.
- Bukow, Wolf-Dietrich (2018): Wandel der Urbanität. Die Wiederentdeckung des Quartiers als Raum global-gesellschaftlicher Wirklichkeit. In: Berding, Nina/ Bukow, Wolf-Dietrich/ Cudak, Karin (Hrsg.): Die kompakte Stadt der Zukunft. Wiesbaden: Springer.
- Butler, Judith (2009): Die Macht der Geschlechternormen und die Grenzen des Menschlichen. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Butterwege, Christoph (2024): Deutschland im Krisenmodus. Infektion, Invasion und Inflation als gesellschaftliche Herausforderung. Weinheim: Beltz Juventa.

- Castro Varela, Maria do Mar/ Nikita Dhawan (2015): Postkoloniale Theorie. Eine kritische Einführung. Bielefeld: transcript.
- Crenshaw, Kimberley W. (2010): Die Intersektion von »Rasse« und Geschlecht demarginalisieren. Eine Schwarze feministische Kritik am Antidiskriminierungsrecht, der feministischen Theorie und der antirassistischen Politik. In: Lutz, Helma/ Herrera Vivar, Maria Teresa/ Supik, Linda (Hrsg.): Fokus Intersektionalität. Bewegungen und Verortungen eines vielschichtigen Konzeptes. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 33–54.
- Deutschlandfunk Kultur (2021): Lina Ehrentrauts Comic »Melek + ich«. Queere Sexualität sichtbar machen, Deutschlandfunk Kultur. Online: <https://www.deutschlandfunkkultur.de/lina-ehrentrauts-comic-melek-ich-queere-sexualitaet-100.html> [05.11.2023]
- Ditschke, Stephan/ Kroucheva, Katerina/ Stein, Daniel (2015): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld: transcript.
- Dolle-Weinkauff, Bernd (2019): Alles Comic, oder was? Formen und Spielarten der Graphic Novel. In: Von Glasenapp, Gabriele/ Pecher, Claudia Maria/ Giesa, Felix/ Anker, Martin (Hrsg.): Erzählen in Wort und Bild: Beiträge zur Theorie und Praxis kinder- und jugendliterarischer Erzählwelten. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 83–98.
- Durkin, Sarah J./ Paxton, Susan J. (2002): Predictors of vulnerability to reduced body image satisfaction and psychological well-being in response to exposure to idealized female media images in adolescent girls. In: Journal of Psychosomatic Research, 53. Jg, Heft 5, S. 995–1005.
- Eckert, Judith (2020): Gesellschaft der Angst? Kommunikationskultur der Angst. Über die mikropolitische Nutzung der Angstretorik. In: Martin, Susanne/ Linpinsel, Thomas (Hrsg.): Angst in Kultur und Politik der Gegenwart. Wiesbaden: Springer VS, S. 159–177.
- Eder, Barbara (2016): Graphic Novels. In: Abel, Julia/ Klein, Christian (Hrsg.): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Berlin/Heidelberg: Springer, S. 156–168.
- Engel, Antke (2007): Entschiedene Interventionen in der Unterscheidbarkeit. Von queerer Identitätskritik zur VerUneindeutigung als Methode. In: Hark, Sabine (Hrsg.): Dis/Kontinuitäten. Feministische Theorie. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 285–304.
- Felixbuecher, Peter/Nassehi, Armin (2012): Kursbuch 170. Krisen lieben. Hamburg: Murmann.
- Fratzscher, Marcel (2023): Angst als Instrument der Macht. In: Deutsches Institut für Wirtschaftsforschung Berlin. Online: https://www.diw.de/de/diw_01.c.882253.de/nachrichten/angst_als_instrument_der_macht.html [29.05.2024]
- Gesellschaft für deutsche Sprache e.V. (2023): Im Fokus: Wörter des Jahres. Online: <https://gfds.de/im-fokus-woerter-des-jahres/> [29.05.2024]
- Gerdes, Claudia (2021): Queerer Comic mit vertrackter SciFi-Lovestory. In: PAGE. Online: <https://page-online.de/bild/queerer-comic-mit-vertrackter-scifi-lovestory/> [05.11.2023]
- Gibbs, Jennifer L./ Ellison, Nicole B./ Heino, Rebecca D. (2006): Self-Presentation in Online Personals. The Role of Anticipated Future Interaction, Self-Disclosure, and Perceived Success in Internet Dating. In: Communication Research, 33(2), S. 152–177.
- Grünewald, Dietrich (2000): Comics. Tübingen: De Gruyter.
- Harrison, Kristen (2000): The Body Electric. Thin-Ideal Media and Eating Disorders in Adolescents. In: Journal of Communication, 50. Jg, Heft 3, S. 119-143.
- Koselioren, Mihalı/ Cakir, Cihan (2024): Drowning in a sea of news: The role of doomscrolling, news overload, and news failure in the relationship between news search on social media and news avoidance in natural disaster situations. In: Communication Studies. Advance online publication. DOI: <https://doi.org/10.1080/10510974.2024.2328880>
- Langewitz, Oliver (2020): Media Future Forecast: Science-Fiction-Visionen in Film, TV und Comic. In: Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe. Online: <https://zkm.de/media/video/oliver-langewitz-media-future-forecast-science-fiction-visionen-in-film-tv-und-comic> [30.05.2024]

- Leclercq, Salomé/ Szaffarczyk, Sébastien/ Leptourgos, Pantelis/ Yger, Pierre/ Fakhri, Alexandra/ Wathélet, Marielle/ Bouttier, Vincent/ Denève, Sophie/ Jardri, Renau (2024): Conspiracy beliefs and perceptual inference in times of political uncertainty. In: *Scientific Reports*, Heft 14: 9001.
- Lintzen, Brigitte/ Middendorf-Greife, Hedwig (2022): Die Frau in ihrem Körper. Körperorientierte Selbsterfahrung für Mädchen während der Pubertät. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Nassehi, Armin (2018): Wissenschaft und Kunst. Die Krise der Realität und die Realität der Krise. In: *Berliner Debatte Initial*, 29. Jg, Heft 4, S. 6–14.
- Nassehi, Armin (2021): Unbehagen: Theorie der überforderten Gesellschaft. München: C. H. Beck.
- Nassehi, Armin (2023): Multiple Krisen. Vortrag bei Spa & Resort Bachmair Weissach. online: <https://www.youtube.com/watch?v=nPzbJwwO15I> [05.11.2023]
- Nayek, Debanjana (2021): Subverting the dominant structure through graphic narratives. From the dissenting printed comics to the subcultural noise of webcomics. In: *Journal of Graphic Novels and Comics*, 12. Jg, Heft 1, S. 1346–1368.
- Norddeutscher Rundfunk (2023): Graphic Novels: »Der Comic ist eine anerkannte Literaturform geworden«. In: NDR. Online: <https://www.ndr.de/kultur/buch/Graphic-Novels-Der-Comic-ist-eine-anerkannte-Literaturform-geworden,-graphicnovels226.html> [05.11.2023]
- Ou, Mengxue/ Zheng, Han/ Kim, Hye Kyung/ Chen, Xiaoyu (2023): A meta-analysis of social media fatigue. Drivers and a major consequence. In: *Computers in Human Behavior*, 140. Jg.
- Raiter, Noam/ Husnudinov, Renata/ Mazza, Kaitlyn/ Lamarche, Larkin (2023): TikTok Promotes Diet Culture and Negative Body Image Rhetoric. A Content Analysis. In: *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 55. Jg, Heft 10, S. 755–760.
- Rosa-Luxemburg-Stiftung: Zeitenwenden? Multiple Krisen? YouTube (17.08.2023). https://www.youtube.com/watch?v=Ft5BC_TcwPk [05.11.2023]
- Schuster, Johannes/ Firsova-Eckert (2024): Krisen als Herausforderung der (politischen) Bildung. Zum Umgang mit Verschwörungstheorien in der Erziehungswissenschaft. In: DGfE (Hrsg.): Krisen und Transformationen. 29. Kongress für Erziehungswissenschaft. Kongressprogramm. Halle: Martin-Luther-Universität Halle-Wittenbach, S. 28. Online: https://dife2024.philfak3.uni-halle.de/wp-content/uploads/2024/03/Programmheft_DGfE-Kongress-2024.pdf [06.09.2024]
- Sharma, Bhakti/ Lee, Susanna S./ Johnson, Benjamin K. (2022): The Dark at the End of the Tunnel: Doomscrolling on Social Media Newsfeeds. In: *Technology, Mind, and Behavior*, 3. Jg, Heft 1.
- Sina, Veronique (2023): Comic. Gender. Queer(en). In: Klaassen, Oliver/ Seier, Andrea (Hrsg.): Queerulieren. Stürmemente in Kunst, Medien und Wissenschaft. Berlin: Neofelis, S. 95–97.
- Reitsamer, Rosa/ Zobl, Elke (2011): Queer-feministische Comics. Produktive Interventionen im Kontext der Do-It-Yourself-Kultur. In: Eder, Barbara/ Klar, Elisabeth/ Reichert, Ramón (Hrsg.): Theorien des Comic. Ein Reader. Bielefeld: transcript, S. 365–381.
- Rodgers, Rachel F./ Campagna, Jenna/ Attawala, Raihaan/ Richard, Chloe/ Kafka, Chris/ Rizzo, Christie (2020): In the eye of the swiper. A preliminary analysis of the relationship between dating app use and dimensions of body image. In: *Eat Weight Disord*, 25. Jg, Heft 5, S. 1469–1473.
- Stein, Daniel/ Ditschke, Stephan/ Kroucheva, Katerina (2015): Birth of a Notion. Comics als popkulturelles Medium. In: Ditschke, Stephan/ Kroucheva, Katerina/ Stein, Daniel (Hrsg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines popkulturellen Mediums. Bielefeld: transcript, S. 7–28.
- Stone, Ellen A. (2017): Sexy, Thin, and White. The Intersection of Sexualization, Body Type, and Race on Stereotypes about Women and Women's Body Type, and Race on Stereotypes about Women and Women's Body Dissatisfaction. In: *Theses and Dissertations – Psychology*, Heft 105. DOI: <https://doi.org/10.13023/ETD.2017.040>
- Strubel, Jessica/ Petrie, Trent A. (2017): Love me Tinder: Body image and psychosocial functioning among men and women. In: *Body Image*, 21. Jg, S. 34–38.

- Zessnik, Sophia (2021): Début-Comic von Lina Ehrentraut. Die zwei Körper der Erzählerin. In: TAZ. Online: <https://taz.de/Debut-Comic-von-Lina-Ehrentraut/!5764126/> [05.11.2023]
- Zheng, Han/ Ling, Rich (2021): Drivers of social media fatigue. A systematic review. In: Telematics and Informatics, 64. Jg.

Abbildung

Abb. 1: Feick, Alyssa (2023): Tabelle Werksammlung.

Oh, What a View

Inwiefern verändert und ermöglicht KI das Erzählen von Geschichten? Ein Erfahrungsbericht aus der Praxis

Katharina Reich | Katirha

```
{  
  "name": "Prompt 1",  
  "positive": "person discovers the (ruin:1.4), biotechnology is activated by an element, the  
(roots:1.1) begin to glow and illuminate the hall piece by piece, ancient (cathedral:0.9), plants leafs god ray,  
sky, ",  
  "negative": "",  
  "allFrames": false,  
  "from": 0,  
  "to": 135,  
  "overlap": {  
    "inFrames": 0,  
    "outFrames": 20,  
    "type": "linear",  
    "custom": "prompt_weight_1"  
  }  
}
```

Abb. 1



Abb. 2

In meinem Kopf existiert eine Welt mit ihrer eigenen Sprache, Schrift, Natur, Technologie und Kultur. Eine Mischung aus High-Fantasy und Science-Fiction (Sci-Fi), die versucht, außerhalb kolonialistischer und kapitalistischer Vorstellungen zu funktionieren – und womit könnte ich, eine Harfenspielerin und elektronische Musikproduzentin, diese Welt besser zum Leben erwecken als mit einer konzeptuellen Kombination aus Harfenspiel für die High-Fantasy und von Künstlicher Intelligenz (KI) generierter Musik als Sci-Fi-Element? Mit einem wachen Blick dafür, KI-generierte Inhalte stets zu hinterfragen, entstand 2023 so die Konzept-EP *Oh What a View* in welcher die Musik-KI-Software *Boomy*, Harfe und digitale Musikproduktion kombiniert werden, um das akustische Bild einer Utopie zu zeichnen, welche an dem fiktiven

Ort Saahd imaginiert wird. Die Lead-Single der EP *To Explore The Darkness* feierte dabei am 6. Juli 2023 auf dem *AI For Good Global Summit* der Vereinten Nationen seine Premiere. Aber fangen wir von vorne an: Saahd existiert in mir bereits so lange, dass die ersten Texte und Lyrics dazu in meiner frühen Jugend entstanden sind. Aber wie trägt man so eine Welt voller Geschichten nach außen?

Geschichten zu erzählen, sei es in Form von Büchern, Liedern oder Filmen, braucht Ressourcen, die in unserer Gesellschaft ungleich verteilt sind. Kann durch den Einsatz von KI das Geschichtenerzählen, gerade durch marginalisierte Personen, gerechter verteilt werden? Das zumindest ist meine Hoffnung. Und es lässt sich beobachten, dass sich im Bereich der Musik vor allem weiblich gelesene Personen für die Arbeit mit KI interessieren. So stammten 90 % der Bewerbungen für den *DIANA AI Songcontest 2021*, ein Wettbewerb, der sich spezifisch auf KI in der Musikproduktion fokussiert, von Künstlerinnen (vgl. Rebecca 2021). Und auch in der Forschung sind es oft weiblich gelesene Musiker*innen wie Holly Herndon oder Taryn Southern, die in ihrer Arbeit mit KI im Vordergrund stehen – wie z. B. bei Christoph Schommers Keynote Speech *Getting Creative – AI and Arts* (2021) oder in Stephan Baumanns Vortrag *KI und Kreativität – Rollenbilder im Wandel?* (2021).

Ich bin als Kind einer migrantischen Arbeiter*innenfamilie in Deutschland aufgewachsen und habe zur Schulzeit eine klassische Klavier- und Harfenausbildung erfahren. Doch da mich die Welt der klassischen Musik nie von sich überzeugen konnte, entschied ich mich gegen das Instrumentalstudium und wählte stattdessen die Medienkultur- und Musikwissenschaften. Während des Bachelorstudiums brachte ich mir nebenbei digitale Musikproduktion, Videoschnitt, Bildbearbeitung und Animation bei – das Starterpack für interdisziplinäre *Do it Yourself(DIY)*-Kunst-Projekte in den eigenen vier Wänden. Jede einzelne dieser Disziplinen erfordert einiges an Zeit und Übung, um sie zu meistern. Zeit ist jedoch begrenzt, gerade wenn man auf Lohnarbeit angewiesen ist. *Wie großartig wäre es, wenn ich meine Ideen umsetzen könnte, ohne jeden handwerklichen Schritt dazwischen komplett meistern zu müssen?*, dachte ich und so begann mein Interesse an Künstlicher Intelligenz – KI als »assistive technologies« wie Moffat (2021: 366) es bezeichnen würde. Passenderweise begann zeitgleich mein Masterstudium in den Fächern Intermedia und Musikvermittlung, in denen das Thema KI in verschiedenen Vorträgen immer wieder behandelt wurde und meinen Umgang mit sowie meine Perspektive auf dieselbe präg(t)en. Wichtige Anknüpfungspunkte waren für mich u. a. die Positionen von Francesca Schmidt (2021), Judith Simon (2021) und James Bridle (2022). Bridles Vortrag *What does the River want* (2022) ist auch titelgebend für den ersten Song der EP gewesen. Mit dem, als was und wie ich KI verstehe und definiere, beziehe ich mich auf Frieler et al. (2023), die folgende Definition erarbeiteten:

Künstliche Intelligenz bezeichnet Algorithmen (und deren Implementation in ausführbarer Software), die Eingabedaten auf Ausgabedaten abbilden, die sonst nur mit Einsatz des menschlichen kognitiven Systems und unbegrenzten Zeit- und Arbeitsressourcen zumindest theoretisch bewerkstelligt werden könnten. (ebd.: 13)

Der Begriff der KI steht somit für eine Vielzahl verschiedener Softwares, die auf bestimmte menschliche kognitive Fähigkeit spezialisiert werden und diese imitieren (vgl. ebd.: 11). Im Falle der Musik gibt es z. B. Softwares in Form von Plug-Ins, Stand-Alone-Anwendungen oder auf Web-Basis, die darauf ausgerichtet sind, ganze Songs oder Melodien zu generieren, Lyrics zu erschaffen, Stücke abzumischen, Audioaufnahmen in *Musical Instrument Digital Interface* (MIDI) umzuwandeln und vieles mehr.

Da ich bei der zweiten Ausgabe des *DIANA AI Songwriting Contest* teilnehmen konnte, erhielt ich Zugang zu diversen KI-Softwares wie z. B. *AIVA*, *Boomy*, *Rotor*, *LyricStudio* und *LANDR*. Als Preis für die Erstplatzierung mit meinem Team konnte ich einige dieser Softwares für ein weiteres Jahr kostenlos nutzen. Aus einer weiterführenden Kollaboration mit *Boomy* entstand anschließend die eingangs erwähnte Konzept-EP *Oh What A View* (2023). Sie besteht aus den Stücken *What Does The River Want*, *Oh What A View*, *Ancient Calls*, *To Explore The Darkness* und *Find Balance*. Es war mir ein Anliegen, sowohl die KI als auch die Harfe im Produktionsprozess für jeden Song anders einzusetzen, mit ihnen zu experimentieren, zu spielen und zu beobachten, wie sich dadurch meine Arbeitsweise verändert. Daher steckt hinter jedem Song ein anderer Produktionsprozess: Bei *What Does The River Want* habe ich mit einem KI-generierten Instrumental begonnen, woraufhin ich erst eine typische Harfenbegleitung, anschließend die Lyrics und zum Schluss Harfenaufnahmen mit einem Cellobogen aufgenommen habe. *Ancient Calls* hingegen ist eines der Lieder, die bereits früh in meiner Jugend entstanden und in meiner Fantasy-Sprache geschrieben sind. Hier habe ich den Song für das EP-Projekt neu interpretiert und zuerst die Harfe, dann die Vocals aufgenommen, bearbeitet und anschließend KI-Instrumentals generiert, welche ich dem Song angepasst habe. *Find Balance* basiert wiederum auf Samples sowohl der KI-generierten Sounds als auch der Harfe. Die Nutzungsmöglichkeiten von KI-Software für die Musikproduktion sind vielfältig und dies ist nur ein kleiner Ausschnitt, wie man mit ihr arbeiten kann. Spannend finde ich, dass mein musikalischer Ansatz zwar äußerst experimentell war, sich dies jedoch nicht unbedingt im Klang der EP widerspiegelt. Songs, die ich ohne generative KI produziert habe, weichen vielmehr von gängigen Genre-Eingrenzungen ab. Dies ist zwangsläufig der Fall, da die KI-generierten Instrumentals den normierten Regeln und Standards von Song- und Soundstrukturen folgen – ich als Musikerin jedoch kaum Wert darauf lege, diesen zu entsprechen. Nun könnte man die beliebte Frage nach der Kreativität von KI stellen. Nicht nur in wissenschaftlichen Diskursen wie z. B. bei Stephan Baumanns Vortrag *KI und Kreativität – Rollenbilder*

im Wandel (2021) wird darüber gesprochen, sondern auch in der Presse wird mit Schlagzeilen wie »Angriff auf die Kreativität« – *Musiker fordern Schutz vor KI* (Espenlaub 2024) getitelt. Die genaue Definition von Kreativität bleibt dabei unklar und aus der Praxis habe ich gelernt, dass es letztlich keine Rolle spielt, ob die Ergebnisse der KI nun als kreativ gelten oder nicht: Selbst, wenn diese Ergebnisse vermeintlich *nicht* kreativ sind, kann man dennoch mit ihnen weiterarbeiten und daraus etwas kreieren. Sollte die KI hingegen kreativ sein, so steht sie, genauso wie die Kreativität anderer Menschen, nicht in Konkurrenz zu der eigenen. Die Sorge vor Arbeitsplatzverlust, dass man als Künstler*in durch KI ersetzt werden könnte, liegt meiner Meinung nach nicht in der kreativen Leistung der KI-Softwares begründet, sondern in der Sorge vor dem wirtschaftlichen Interesse der Arbeitgeber*innen, die dazu geneigt sein könnten, günstige KI gegenüber teureren menschlichen Musiker*innen zu bevorzugen. Im konkreten Fall des *Oh What a View*-Projekts kann ich allerdings nicht bestätigen, dass durch den Einsatz von KI Arbeitsplätze entfallen wären – ganz im Gegenteil handelt es sich dabei um jenes meiner Projekte, an dem bisher die meisten Menschen mitgewirkt haben. Da ich meine Musik auch ohne KI im Regelfall solo produziere und schreibe, hat die eingesetzte KI hier weder eine menschliche Musik-Produzent*in noch Songwriter*in oder Sänger*in ersetzt. Das Mixing und Mastering habe ich – wie auch bei vergangenen Projekten – an den Musiker Palin Drome abgegeben und an den Musikvideo-Produktionen waren eine Vielzahl an Künstler*innen und Institutionen beteiligt. Der titelgebende Song *Oh What A View* existiert zudem nicht nur digital, sondern wurde auch ins Analoge transkribiert, um beim EP-Release-Konzert im intersektionalem Jugendlabor Köln von einem Ensemble-Chor unter der Leitung von Mona Sachße mit Harfenbegleitung Live aufgeführt werden zu können (Abb. 2).

Die KI-generierten Background-Visuals, welche ihre Premiere bei der Intermedia-Tagung Ende 2023 gefeiert haben, sind in Kollaboration mit Visual-Artist Luminoucid entstanden. Diese Background-Visuals wurden alle mit *Stable Diffusion*, *Deform* und *Parseq* generiert und hatten entweder bereits existierendes Video-Material als Grundlage, wie z. B. das Musikvideo von *To Explore The Darkness* (Abb. 3 und 4) und die Visuals für *Find Balance* (Abb. 5 und 6) oder waren *text-to-image* generiert (Abb. 1 und 2).

Ein Problem für das Storytelling bereiten die KI-generierten Visuals jedoch: Man kann z. B. bei *Stable Diffusion* zwar aus einer Vielzahl an bestehenden Ästhetiken wählen, doch es ist daraufhin kaum möglich, aus diesen auszubrechen. Für mich bleibt daher zum einen die Frage offen, inwiefern neue Ästhetiken durch die Arbeit mit KI entwickelt werden können. Zum anderen war die genutzte Bild-KI *biased* und generierte vorwiegend *weiße*, sexualisierte Frauen, obwohl wir in unseren positiven Prompts stets geschlechtsneutral beschrieben haben und gleichzeitig in den negativen Prompts *Not Safe for Work*(NSFW)-Inhalte und Nacktheit ausgeschlossen hatten (Abb. 8). Dies zeigt einmal mehr, wie wichtig es ist, dass KI nach ethischen Maßstäben und von multiprofessionellen Teams entwickelt und dabei auch intersek-

tional gedacht wird. Gleichzeitig ist es an den Nutzer*innen, die Ergebnisse stets kritisch zu hinterfragen: Wer hat diese Software mit welchem Ziel entwickelt? Mit wessen Daten wurde die KI trainiert? Wie ist die Copyright-Lage? Als End-Nutzer*in lassen sich diese Fragen jedoch oft nicht schnell beantworten.

Inwiefern verändert und ermöglicht KI also das Erzählen von Geschichten? Aus meiner Perspektive verändert KI das Erzählen von Geschichten in zwei Bereichen: Zum einen erweitert sie den Zugang dafür, Geschichten zu erzählen. Wer kein musikalisches Vorwissen hat, kann durch Musik-KI-Software einen leichten und kostengünstigen Einstieg finden und so seine künstlerische Reise beginnen. Wer wenig Freizeit zur Verfügung hat, kann in dieser nun schneller zu Ergebnissen kommen. In meinem Fall als DIY-Künstlerin hat mir KI die Möglichkeiten gegeben, ein Projekt umzusetzen, für das mir anderweitig schlichtweg die Ressourcen gefehlt hätten: Innerhalb von 3 Monaten war der musikalische Part der Konzept-EP fertig, während ich in Vollzeit studiert und in Teilzeit gearbeitet habe. Dies erst hat mir die Kapazitäten gegeben, in den anschließenden Monaten Musikvideos, Visuals und sogar ein Release-Konzert zu organisieren, an denen eine Vielzahl von Menschen beteiligt waren. Die Arbeit mit KI hat außerdem meinen Workflow beeinflusst: Sie hat den Prozess deutlich beschleunigt und kreative Blockaden sind durch den ständig neuen Output der KI beinahe ausgeblieben – gutes Zeitmanagement war jedoch eine Voraussetzung dafür.

Auch wenn all dies auf den ersten Blick in unserer kapitalistischen Leistungsgesellschaft gut klingen mag, bedarf es zugleich einer kritischen Betrachtung. Ich zumindest möchte frei entscheiden können, ob ich KI einsetze – und nicht etwa aus Gründen der Produktivität dazu gezwungen sein. Womit ich zum zweiten Punkt kommen möchte, inwiefern durch KI das Geschichtenerzählen verändert wird: Er betrifft die Art der Geschichten, die erzählt werden *können*. Wie am Beispiel von Abb. 8 besonders deutlich wird, sind KI-Softwares nicht frei von Stereotypen und diskriminierenden Inhalten. Am wenig experimentellen Klang der EP wird auch deutlich, dass mit KI produzierte Ergebnisse stark von den vorgegebenen Regeln und Strukturen der individuellen Software geprägt sind. Für mich als Künstlerin hat das bei der Generierung von Inhalten bedeutet, immer wieder zu fragen: Was wird hier reproduziert und was geht dadurch vielleicht verloren? Vor allem auf der Bildebene, bei der Generierung von *text-to-image*-Visuals, war es mir bisher nicht möglich, die Vision, die ich von Saahd hatte, umzusetzen. Auf der klanglichen Ebene ist mir dies wesentlich leichter gefallen, was vielleicht auch daran liegen könnte, dass ich mich in der Musik besser auskenne als in der Bildbearbeitung. Es lässt sich also festhalten, dass KI eine Vielzahl an Potenzialen birgt, um Kreativschaffende in ihrem Prozess der Kreation zu unterstützen. Dabei ermöglicht sie neue Zugänge und kann gewisse Barrieren abbauen. Sie ist allerdings auch kein Wundermittel gegen soziale Ungerechtigkeiten und gerade bei generierten Inhalten muss darauf geachtet werden, ob eine Weiterverwendung sinnvoll ist.



Abb. 3

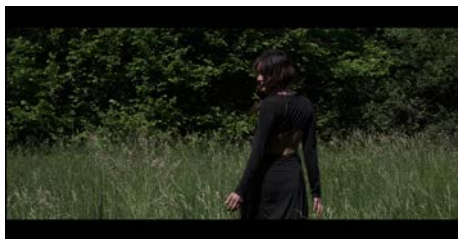


Abb. 4



Abb. 5



Abb. 6



Abb. 7



Abb. 8

Referenzen

- Baumann, Stephan (2021): KI und Kreativität – Rollenbilder im Wandel? Vortrag im Rahmen der »Intermedia Ringvorlesung« am 09.11. 2021, Universität zu Köln.
- Bridle, James (2022): What does the River want? Vortrag im Rahmen des Festivals »Spy on Me #4 – New Companions« am 27.09.2022, HAU1 Berlin. Online: <https://www.hau4.de/james-bridle-what-does-the-river-want/> [01.06.2024]
- Espenlaub, Fritz (2024, 4. April): »Angriff auf die Kreativität« – Musiker fordern Schutz vor KI. In: BR24. Online: <https://www.br.de/nachrichten/netzwelt/angriff-auf-die-kreativitaet-musiker-fordern-schutz-vor-ki,U8yXd6l> [01.06.2024]
- Frieler, Klaus/ Zaddach, Wolf-Georg/ Meyer, Swen (2023): Künstliche Intelligenz in der Musikproduktion. In: Moormann, Peter/ Ruth, Niclas (Hrsg.): Musik und Internet. Aktuelle Phänomene populärer Kulturen. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 3–27.
- Moffat, David (2021): AI Music Mixing Systems. In: Miranda, Eduardo Reck (Hrsg.): Handbook of Artificial Intelligence for Music: Foundations, Advanced Approaches, and Developments for Creativity. Plymouth, UK: Springer, S. 345–375.
- Rebecca (2021): Female musicians and AI: Enhancing artistic voices through software. In: Music is her passion society e.V. Online: <https://www.equality-empowerment.com/post/female-musicians-and-ai-enhancing-artistic-voices-through-software> [01.06.2024].
- Schmidt, Francesca (2021): Digitalisierung feministisch gestalten. Vortrag im Rahmen der »Intermedia Ringvorlesung« am 19.10.2021, Universität zu Köln. Online: <https://kunst.uni-koeln.de/monthly/digitalisierung-feministisch-gestalten/> [17.06.2024]
- Schommer, Christoph (2021, 09. Sep.): Getting Creative – AI and Arts. Manuscript der Keynote Speech im Computational Creativity Hub der University of Luxembourg.
- Simon, Judith (2021): The Ethics of AI and Big Data. Vortrag im Rahmen von Making Sense of the Digital Society. Online: <https://www.hiig.de/en/events/judith-simon-the-ethics-of-ai-and-big-data/> [01.06.2024]

Abbildungen

- Abb. 1: Ausschnitt vom text-to-image Code für die Generierung der Background-Visuals für die Live-Performance des Songs Ancient Calls bei der Intermedia Tagung 2023.
- Abb. 2: Erstes Stillframe des geschriebenen Codes (Abb. 1) für Background-Visuals des Songs Ancient Calls, Premiere bei der Intermedia Tagung 2023. Erzeugt mit Stable Diffusion, Deforum und Parseq in Kollaboration mit Visual Artist Luminocid.
- Abb. 3: Vom Digitalen ins Analoge: Für das EP-Release-Konzert im intersektionalem Jugendlabor Köln wurde der mit KI erstellte Song *Oh What A View* transkribiert und von einem Chor-Ensemble mit Harfenbegleitung unter der Leitung von Mona Sachße aufgeführt. (Fotografiert von Yasmin Hasan)

Abb. 4: Stillframe aus dem Musikvideo zu *To Explore The Darkness*, produziert unter der Leitung von Dovičė Sadauskaitė mit Unterstützung von Luksuz Produkcija und Boomy, aufgenommen in Krško, Slovenien. Katirha (2023, 04. August). *To Explore The Darkness* [0:33]. Youtube. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=ljWb3Zi-W5wQ> [22.11.2024].

Abb. 5: Stillframe aus dem KI-transformierten Musikvideo *To Explore the Darkness* für Background-Visuals. Verwendeter Prompt: Surreal. Generiert mit Stable Diffusion, Deforum und Parseq in Kollaboration mit Visual Artist Luminoucid.

Abb. 6: Stillframe einer Video-Aufnahme in Köln, Deutschland. (Eigene Aufnahme)

Abb. 7: Stillframe des KI-transformierten Ergebnisses. Verwendete Prompts: a person, black hair, falling endlessly through clouds, top down view, full body looking at viewer

Abb. 8: Stillframe eines Videos, welches es nicht zu den finalen Background Visuals geschafft hat. Verwendete Prompts: Central shot, knee level shot, a tightrope walker balancing on a rope connected from earth to the cloud form in the sky, realistic.

Künstliche Intelligenz = Künstliche Kreativität?

Mensch und Maschine im Schaffensprozess der Musik

Michelle Posmyk

Die rasante Entwicklung ›intelligenter‹ Systeme läutet ein regelrechtes Zeitalter der Künstlichen Intelligenz (KI) ein, das neben beeindruckten Reaktionen auch Skepsis hervorruft. Während Maschinen bislang mit mechanischen und analytischen Prozessen assoziiert wurden, gewinnen sie durch den Einsatz von KI zunehmend auch im kreativen und kulturellen Bereich an Bedeutung. Damit wird die Idee von Kreativität als grundlegend menschliche Fähigkeit in Frage gestellt. Aus der Fortschrittlichkeit KI-generierter Kunst wächst zudem eine Verunsicherung, da solche Werke immer seltener als künstlich generiert erkannt werden. Ein zentraler Unterschied im kreativen Arbeiten von Mensch und KI lässt sich im Schaffensprozess ausfindig machen: Gegenüber dem Menschen fehlt der KI das Bewusstsein für das eigene Handeln und für die soziokulturellen Prozesse, die mit der kreativen Aneignung von Wissen verbunden sind. Im Folgenden wird der Einsatz von KI in der künstlerischen Arbeit aus einer medienpädagogischen Perspektive unter Einbezug verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen untersucht. Im Besonderen soll die Kreativitätsausprägung innerhalb der dort ablaufenden Prozesse beleuchtet und die Authentizität von KI-generierten Werken hinterfragt werden. KI wird dabei vor allem als Medium und Werkzeug herausgestellt, das kreative Arbeit unterstützen und die Möglichkeiten sowie Perspektiven menschlich-maschineller Interaktionen erweitern kann.

Das Kreativitätsverständnis im Zeitalter der KI

Kreativität hat in unserer Gesellschaft in vielen Lebensbereichen einen hohen Stellenwert. Die Eigenschaft, kreativ zu sein, wird dabei häufig als ausschließlich menschliche Fähigkeit kategorisiert (vgl. Sawyer 2012). Gleichzeitig wird diese Ansicht zunehmend durch künstlich generierte Kunst und Musik ins Wanken gebracht. Im regelrechten *age of AI* (vgl. Millet et al. 2023: 142) erfährt Künstliche Intelligenz (KI) einen enormen Entwicklungsschub, was

Fragen nach den genuinen Charakteristika des Mensch-Seins aufwirft, zu denen Kreativität bislang gezählt wurde.

Die definitorische Annäherung an den Begriff der Kreativität erfolgt in verschiedenen Disziplinen auf unterschiedliche Art und Weise. Bislang herrscht deswegen Uneinigkeit und Unsicherheit darüber, »ob es sich bei Kreativität um einen Denkkakt, eine Handlung, eine Handlungsweise oder eine Fähigkeit handelt« (Pfab 2019: 14). In dieser Arbeit wird Kreativität als ein weitreichendes Attribut betrachtet, welches sowohl die kreative Handlung und Denkweise als auch seine Verwendung als ein adjektivisches Merkmal umfasst. Beispielsweise galt Kreativität lange Zeit sowohl in der Domäne der Psychologie als auch der Kunst als eine ausschließlich menschliche Fähigkeit, die uns von der Maschine unterscheidet (vgl. Hong et al. 2022; Mersch 2019; Millet et al. 2023). Kreatives Handeln scheint demnach eine zentrale Rolle des menschlichen Erlebens und Empfindens einzunehmen und somit als Teil des Mensch-Seins dazuzugehören: »Creative activities are the fullest realization of human experience« (vgl. Sawyer 2012: 14). Die kreative Fähigkeit kann unter anderem als Aneignung von vielfältigem Wissen auf der Grundlage früherer Erfahrungen betrachtet werden: Bereits existierende Elemente werden untereinander kombiniert, sodass eine neue Anordnung entsteht (vgl. Moin 2022; Pfab 2019; Sawyer 2012). In dieser Vorstellung steht hinter der originären Kreation einer Person in Wirklichkeit eine neue Kombination aus ihren persönlichen Erfahrungen und Wissensansammlungen. Ausgehend von diesen Überlegungen lässt sich daher festhalten:

Kreativität beruht auf Nachahmung, Inspiration und Kombination.

Folgt man jener Aussage, zeigt sich, dass eine KI auf ähnliche Weise funktioniert. Diese wird mit Informationen trainiert (vgl. Yuan 2020), ähnlich wie auch der Mensch Erfahrungen sammelt. Durch algorithmisch basierte Machine-Learning-Prozesse kann die KI die erlangten Informationen nutzen, um ein Verständnis des Datenmaterials zu gewinnen und dieses durch maschinelle Lernprozesse zu erweitern (vgl. Sudmann 2018). In der Musik können solche Informationen z. B. vollständige Werke sein, die in Genres oder ihre emotionalen Wirkungspotenziale unterteilt werden. Eine KI kann aus diesem Input wiederkehrende Strukturen und Generierungsregeln bilden; ebenso wie ein Mensch analytisch zu ähnlichen Fähigkeiten gelangt. Die Fähigkeiten des Umstrukturierens und Verknüpfens gehen über das Auswerten und Verstehen von vorliegenden Informationen hinaus und scheinen daher einer kreativen Leistung gleichzukommen. Dieser individualistische Ansatz – welcher die kreative Einzelperson und ihre Denkprozesse betrachtet – stellt allerdings nur einen von vielen Erklärungsansätzen kreativer Prozesse dar. Auch soziokulturellen Einflüssen wird im Kreativitätsdiskurs eine große Bedeutung beigemessen (vgl. Pfab 2019). Auf sozialer Ebene werden

Menschen in ihrem kreativen Schaffensprozess durch kulturelle Milieus und Zugehörigkeiten zu und innerhalb sozialer Gruppen geprägt. Der soziokulturelle Ansatz der Kreativitätsforschung beschäftigt sich deswegen mit der (ko-)kreativen Zusammenarbeit von Gruppen (vgl. Sawyer 2012). Die Arbeitsweise einer KI bedient sich ebenfalls beider Ansätze: Die KI nutzt das antrainierte Wissen einer Vielzahl an Quellen, die Kombination und Strukturierung dieses Wissens erfolgen jedoch für gewöhnlich in einem einzelnen Programm.

In der Konsequenz scheint die fortschreitende Entwicklung der KI die Kreativität als bisher nur dem Menschen zugeordnetes Attribut herauszufordern: »Gilt Kreativität und insbesondere »Kunst-Machen« als eine der letzten Domänen der Unterscheidung zwischen Mensch und Computer, so scheint nunmehr auch diese Bastion gefallen zu sein« (Mersch 2019: 65). Für die Debatte um Kreativität(sverständnisse) von KI und Mensch halte ich demnach auch folgende Annahme für zentral:

*Nicht das Produkt unterscheidet den Menschen von der Maschine,
sondern der kreative Prozess, der dabei durchlaufen wird.*

Diese Annahme wird durch die Tatsache gestützt, dass es Menschen häufig schwerfällt, Kunstwerke mit und ohne KI-Generierung voneinander zu unterscheiden (vgl. Chu et al. 2022; Millet et al. 2023). Entsprechend gilt es, sich im Rahmen dieser Verhältnisbestimmungen stärker dem Schaffensprozess zuzuwenden.

Während KI im Einsatz für analytische und mechanische Aufgaben von vielen als fortschrittliche und nützliche Technik angesehen wird, stehen ihr psychologischen Erkenntnissen zufolge auch einige Menschen skeptisch gegenüber (vgl. Castelo et al. 2019; Cha et al. 2020; Schmitt 2019). Insbesondere werde dazu tendiert, KI-Einsätze abzulehnen, sofern diese in Arbeiten stattfinden, die überwiegend von Menschen ausgeübt werden (vgl. Castelo et al. 2019; Millet et al. 2023). Auch die Bereiche Kunst und Kreativität gehören zu den Domänen, die bislang als grundlegend menschlich bewertet wurden (vgl. Mersch 2019). In diversen Studien zur Wahrnehmung des Kreativitätsmaßes von KI aus der Psychologie und Informatik fiel den meisten Personen kein Unterschied zwischen menschengemachten und KI-erstellten Werken auf. Trotzdem bewerteten diese die nach ihrer Meinung menschengemachte Kunst und Musik als innovativer, kreativer und ansprechender (vgl. Chu et al. 2022; Millet et al. 2023), auch wenn sie eigentlich KI-generiert war. Das macht deutlich, dass die Meinung zu KI-generierten Werken nicht nur durch das Ergebnis selbst bestimmt wird, sondern auch durch die subjektiven Ansichten zur Verwendung von KI in kreativen Prozessen, die in den Überzeugungen der Menschen verankert sind.

Der kreative Prozess wurde in den vergangenen Jahren mehrfach zum Gegenstand der Forschung unterschiedlicher Disziplinen. Als eines seiner Grundelemente konnte das Prinzip der

Nachahmung identifiziert werden, das zuvor als sowohl auf den Menschen als auch die KI zutreffend herausgestellt wurde. Eine Diskrepanz besteht jedoch im Bewusstsein und in der Absicht, die hinter einer Schöpfung stehen. In Abbildung 1 werden die Kernelemente nach der Arbeit von Odena (2018), Sawyer (2012) und Wallas (1926) aus den Domänen der Musik, Bildung und Psychologie herausgestellt und auf die Fähigkeiten des Menschen, der KI und der KI unter Anleitung des Menschen aufgezeigt. Auf Wallas (1926) beziehen sich auch heute noch viele Kreativitätsforschende und verdeutlichen damit die langanhaltende Relevanz des Themas.

Arbeitsschritt	Mensch	KI	Mensch + KI
Ein Problem finden und es präzise formulieren	x		
Sich vielfältiges Wissen aneignen: Innerhalb des Themenbereiches und außerhalb davon	x		x
Sich Zeit dafür nehmen, das erlangte Wissen passiv im Unterbewusstsein zu verarbeiten	x		
Eine Vielzahl an Lösungen generieren	x	x	x
Mögliche Lösungen evaluieren und selektieren	x		
Die selektierte Idee externalisieren und ein Produkt hervorbringen	x	x	x

Abb. 1

Folgen wir Odena (2018), Sawyer (2012) und Wallas (1926) beginnt ein kreativer Prozess mit einem Problem, das gefunden und formuliert werden muss. Daraufhin sind diverse Themenbereiche zu durchsuchen, um sich daraus vielfältige Informationen anzueignen und diese kognitiv zu verarbeiten. Dieser Vorgang ließe sich auch als Lernprozess verstehen (vgl. Mietzel 2017; Sawyer 2012). Das anschließende Generieren, Evaluieren und Selektieren von Lösungsmöglichkeiten, die am Ende ein Ergebnis hervorbringen, lassen sich in Anlehnung an die genannten Autoren als kreativer Schaffensprozess verstehen. Die KI kann scheinbar eigenständig ein solches fertiges Produkt im Sinne eines Lösungsvorschlags generieren. Sawyer (2012) betont jedoch, dass die Formulierung einer guten Fragestellung ausschlaggebend für eine erfolgreiche *kreative* Lösung sei – und zu dieser Formulierung sei nur der Mensch fähig. Letztendlich bleibe die KI daher stets abhängig von der Arbeit des Menschen, auch wenn das generierte Ergebnis wie die Eigenleistung der KI erscheinen mag.

Es wird deutlich, dass das finale Ergebnis der Nutzung einer KI durch den aktiven Beitrag sowohl der Nutzenden als auch der Entwickler*innen des Programms hervorgebracht wird.

Die Nutzenden tragen durch ihre Interaktion mit der KI zu deren Generierungsprozess bei, während die Programmierenden die KI entwickelt und durch das bewusste Antrainieren in eine bestimmte Richtung gelenkt haben.

Kreative Musikschöpfung und Künstliche Intelligenz

In der Musik wird die Komposition als eine Strukturbildung musikalischen Materials sowie als »(An-)Ordnen und Kalkulation klanglicher Erscheinungen im zeitlichen Verlauf« (Kollinger 2018: 293) definiert. Diese Aussage erinnert durch die technische Formulierung auch an die Funktionsweise von KI.

Die Rolle der menschlichen Musikschaffenden geht in der Regel jedoch über das strukturelle Musikschöpfen hinaus. Oft bringen die Komponierenden ihre persönlichen Erfahrungen und Emotionen in ein Werk ein (vgl. Cole 2020), wodurch dem Produkt eine zusätzliche Bedeutungsebene zugeschrieben werden kann. Ohne diese außermusikalische Dimension bleibt Musik eine reine Konstruktion. Der KI mangelt es an körperlichen Erfahrungen, Träumen und Zielen (vgl. Bown 2021). Menschen können beim Komponieren Vorfreude und Stolz empfinden, aber auch Versagensängste und Scham; all dies beeinflusst den Schaffensprozess. In der Musik wird bereits seit Jahrhunderten an der Verbindung von Musik und Technologie gearbeitet, um bestimmte Arbeitsschritte zu vereinfachen (vgl. Yuan 2020). Die *Arca Musarithmica* des Gelehrten Athanasius Kircher (1602–1680) des 17. Jahrhunderts gilt dabei als erste mechanische Komponiermaschine, die mit hölzernen Schiebern die Tonhöhe, den Takt und den Rhythmus bestimmen konnte (vgl. Ruschkowski 2019). In der Gegenwart ist KI in vielen Bereichen als Hilfsmittel präsent, sie wurde zum Teil des Alltags vieler kreativer Schaffender in unterschiedlichem Ausmaß.

Unter Berücksichtigung der bisherigen Erkenntnisse lässt sich die Funktion der KI im kreativen Schaffensprozess wie folgt beschreiben:

*Künstliche Intelligenz ist ein Werkzeug und ein Medium,
das zur Übermittlung menschlicher Kreativität genutzt werden kann.*

Wie in diesem Beitrag herausgearbeitet wurde, sollte die Debatte um das Verständnis von Kreativität nicht ein *Entweder-Oder* von Mensch und Maschine in den Fokus stellen. So geht es bei dem Einsatz von KI in Musik und Kunst nicht darum, der menschlichen Kreativität gleichzukommen oder diese gar abzuschaffen. Vielmehr ließe sich im künstlerischen Kontext davon sprechen, dass die Anwendung von KI die menschliche Kreativität weiterentwickeln und erhöhen könnte »by opening up new creative possibilities and challenging traditional notions of authorship and definitions of the musical work« (Gioti 2021: 55). KI würde demnach ein kollaboratives Mittel darstellen, menschliche Grenzen zu überwinden und neue Möglich-

keiten des Kreativitätsausdruckes zu schaffen. Das Zeitalter der KI bringt eine enorme Menge an Informationen und Innovationen mit sich, die einen Paradigmenwechsel in unserer Gesellschaft herbeiführen können. Diese Entwicklungen führen offenbar dazu, dass wir einerseits bisherige Definitionen von Kunst und Kreativität überdenken (müssen). Andererseits regen die rasanten technischen Fortschritte und deren Produkte dazu an, zuvor als genuin menschlich gedachte Merkmale und Fähigkeiten als solche zu hinterfragen – und entsprechend auch die Frage nach dem Mensch-Sein neu auszurichten.

Referenzen

- Bown, Oliver (2021): Sociocultural and Design Perspectives on AI-Based Music Production: Why Do We Make Music and What Changes If AI Makes It for Us? In: Miranda, Eduardo Reck (Hrsg.): Handbook of Artificial Intelligence for Music. Foundations, Advanced Approaches, and Developments for Creativity. Cham: Springer International Publishing, S. 1–20.
- Castelo, Noah/ Bos, Maarten/ Lehmann, Donald (2019): Task-Dependent Algorithm Aversion. In: Journal of Marketing Research, 5. Jg, Heft 56, S. 809–825.
- Cha, Young-Jae/ Baek, Sojung / Anh, Grace/ Lee, Hyoungsuk/ Lee, Boyun/ Shin, Ji-eun/ Dayk, Jang (2020): Compensating for the loss of human distinctiveness. The use of social creativity under Human–Machine comparisons. In: Computers in Human Behavior, 3. Jg, Heft 103, S. 80–90.
- Chu, Hyeshin/ Kim, Joohee/ Kim, Seongouk/ Lim, Hongkyu/ Lee, Hyunwook/ Jin, Seungmin/ Lee, Jongeun/ Kim, Taehwan/ Ko, Sungahn (2022): An Empirical Study on How People Perceive AI-Generated Music. In: Proceedings of the 31st ACM International Conference on Information & Knowledge Management, Atlanta GA USA: ACM, S. 304–314.
- Cole, Ross (2020): The Problem with AI Music. Song and Cyborg Creativity in the Digital Age. In: Popular Music, 2. Jg, Heft 39, S. 332–338.
- Gioti, Artemi-Maria (2021): Artificial Intelligence for Music Composition. In: Miranda, Eduardo Reck (Hrsg.): Handbook of Artificial Intelligence for Music. Foundations, Advanced Approaches, and Developments for Creativity. Cham: Springer International Publishing, S. 53–73.
- Hong, Joo-Wha/ Fischer, Katrin/ Ha, Yul/ Zeng, Yilei (2022): Human, I Wrote a Song for You: An Experiment Testing the Influence of Machines' Attributes on the AI-Composed Music Evaluation. In: Computers in Human Behavior. Heft 131.
- Kollinger, Franziska (2018): Wenn aus Zahlen Töne werden... Überlegungen zu computergenerierter Musik und Komposition. In: Engemann, Christoph/ Sudmann, Andreas (Hrsg.): Machine Learning – Medien, Infrastrukturen und Technologien der Künstlichen Intelligenz. Bielefeld: transcript, S. 293–310.
- Mersch, Dieter (2019): Kreativität und künstliche Intelligenz. Einige Bemerkungen zu einer Kritik algorithmischer Rationalität. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft, 11. Jg, Heft 2, S. 65–74.
- Mietzel, Gerd (2017): Pädagogische Psychologie des Lernens und Lehrens. Göttingen: Hogrefe Verlag, 9. Auflage.
- Millet, Kobe/ Buehler, Florian/ Du, Guanzhong/ Kokkoris, Michail D. (2023): Defending Humankind. Anthropocentric Bias in the Appreciation of AI Art. In: Computers in Human Behavior, Heft 143, S. 1–9.
- Moin, S M A (2022): Creativity in the Imagination Age. Theories, Practice and Application. Cham: Springer International Publishing.
- Odena, Oscar (2018): Musical Creativity Revisited. Educational Foundations, Practices and Research. Abingdon/ Oxon/ New York: Routledge.
- Pfäb, Florian (2019): Kreativität im künstlerischen Gestaltungsprozess. Entwurf einer systemtheoretischen Definition. Bielefeld: transcript.

- Ruschkowski, André (2019): Computermusik. In: Schramm, Holger (Hrsg.): Handbuch Musik und Medien. Interdisziplinärer Überblick über die Mediengeschichte der Musik. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 449–469.
- Sawyer, R. Keith (2012): Explaining Creativity. The Science of Human Innovation. New York: Oxford University Press, 2. Auflage.
- Schmitt, Bernd (2019): Speciesism: an obstacle to AI and robot adoption. In: Marketing Letters, Heft 31, S. 1–3.
- Sudmann, Andreas (2018): Szenarien des Postdigitalen. Deep Learning als MedienRevolution. In: Engemann, Christoph/ Sudmann, Andreas (Hrsg.): Machine Learning. Medien, Infrastrukturen und Technologien der Künstlichen Intelligenz. Bielefeld: transcript, S. 55–74.
- Wallas, Graham (1926): The Art of Thought. London: Jonathan Cape.
- Yuan, Si Yuan (2020): Application and Study of Musical Artificial Intelligence in Music Education Field. In: Journal of Physics: Conference Series, 3. Jg, Heft 1533, S. 1–6.

Abbildung

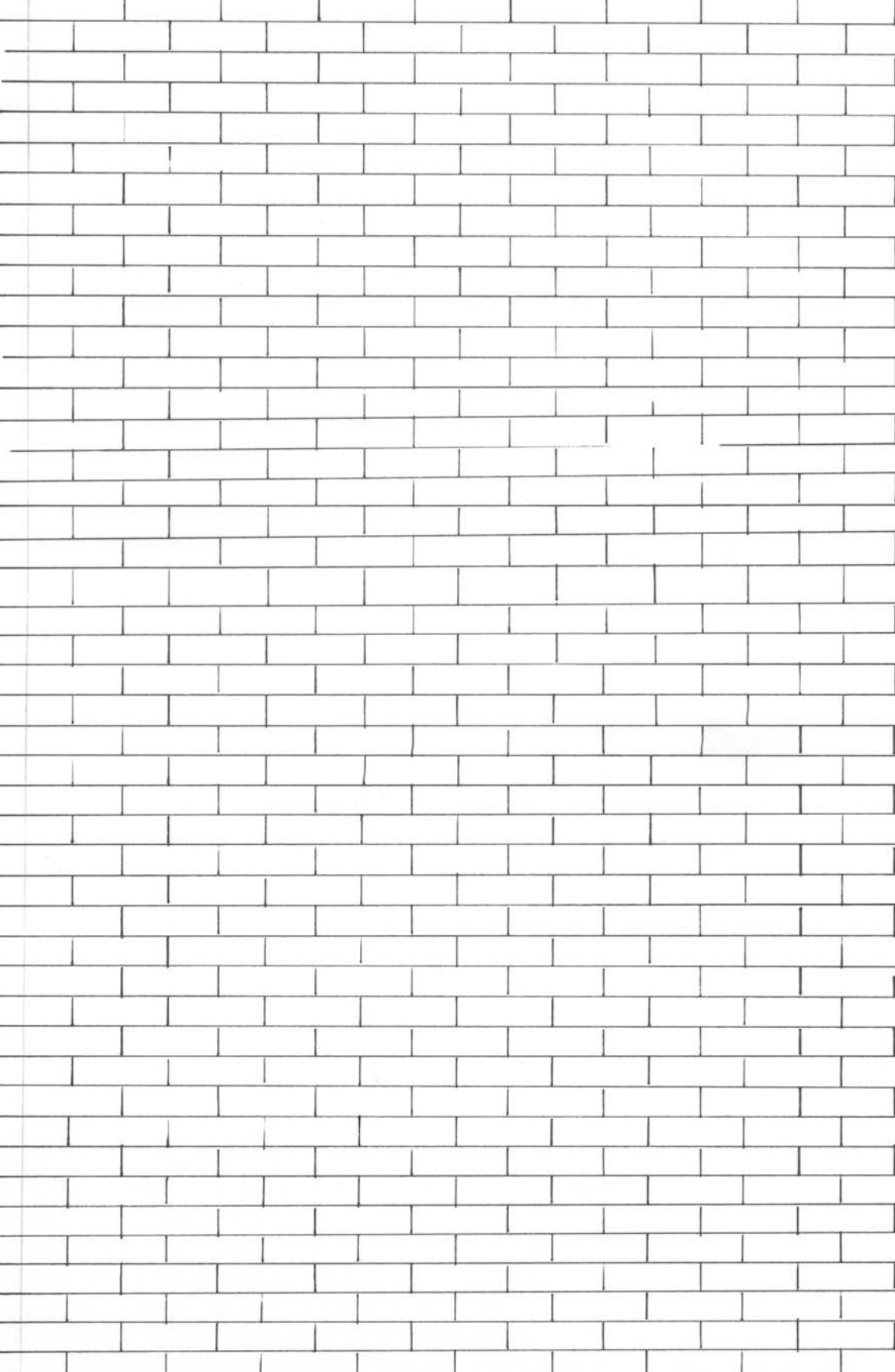
- Abb. 1: Posmyk (2024): Der kreative Prozess im Vergleich von Mensch und KI. In Anlehnung an Odena (2018), Sawyer (2012) und Wallas (1926).

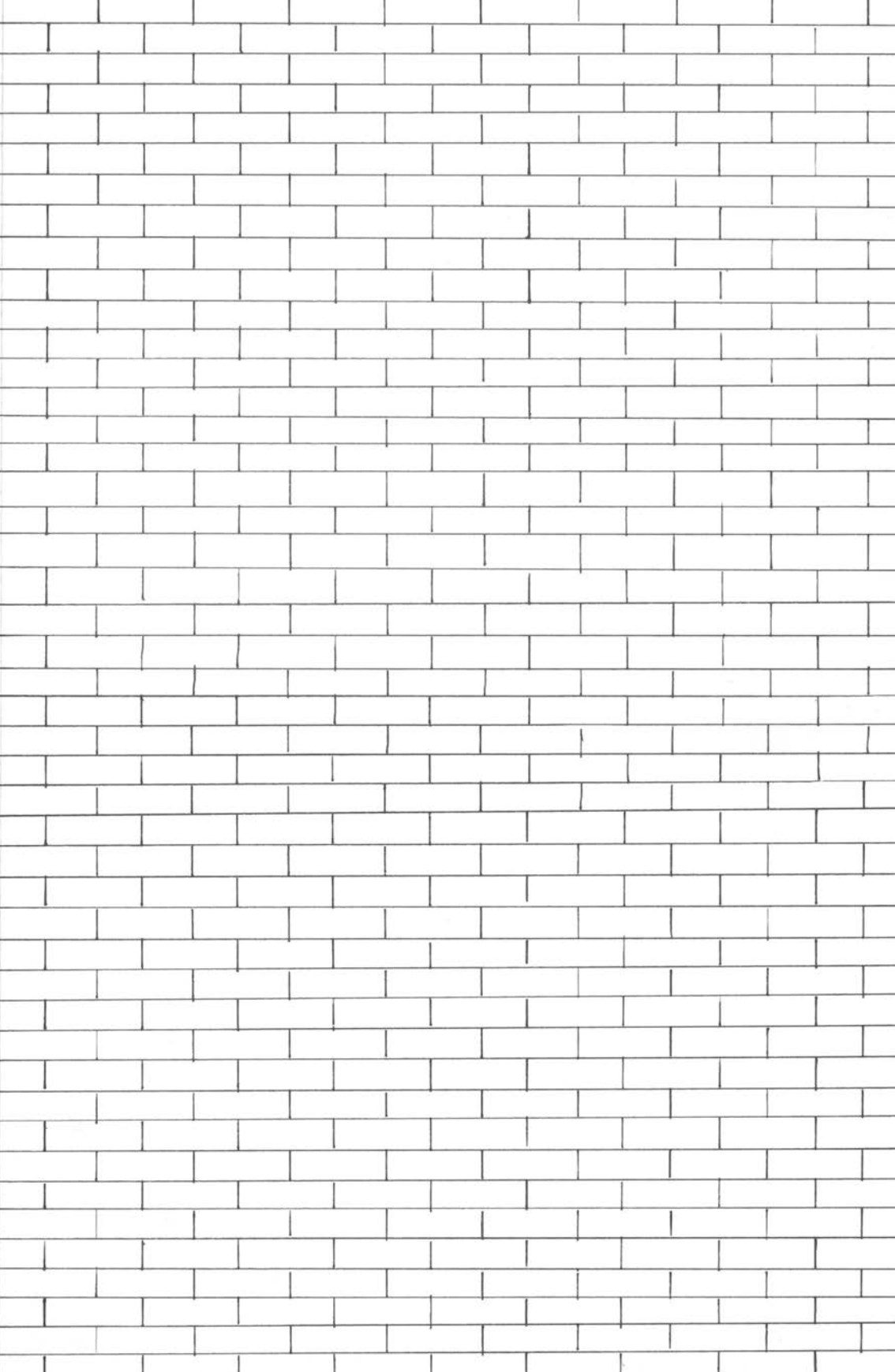
Wall 7

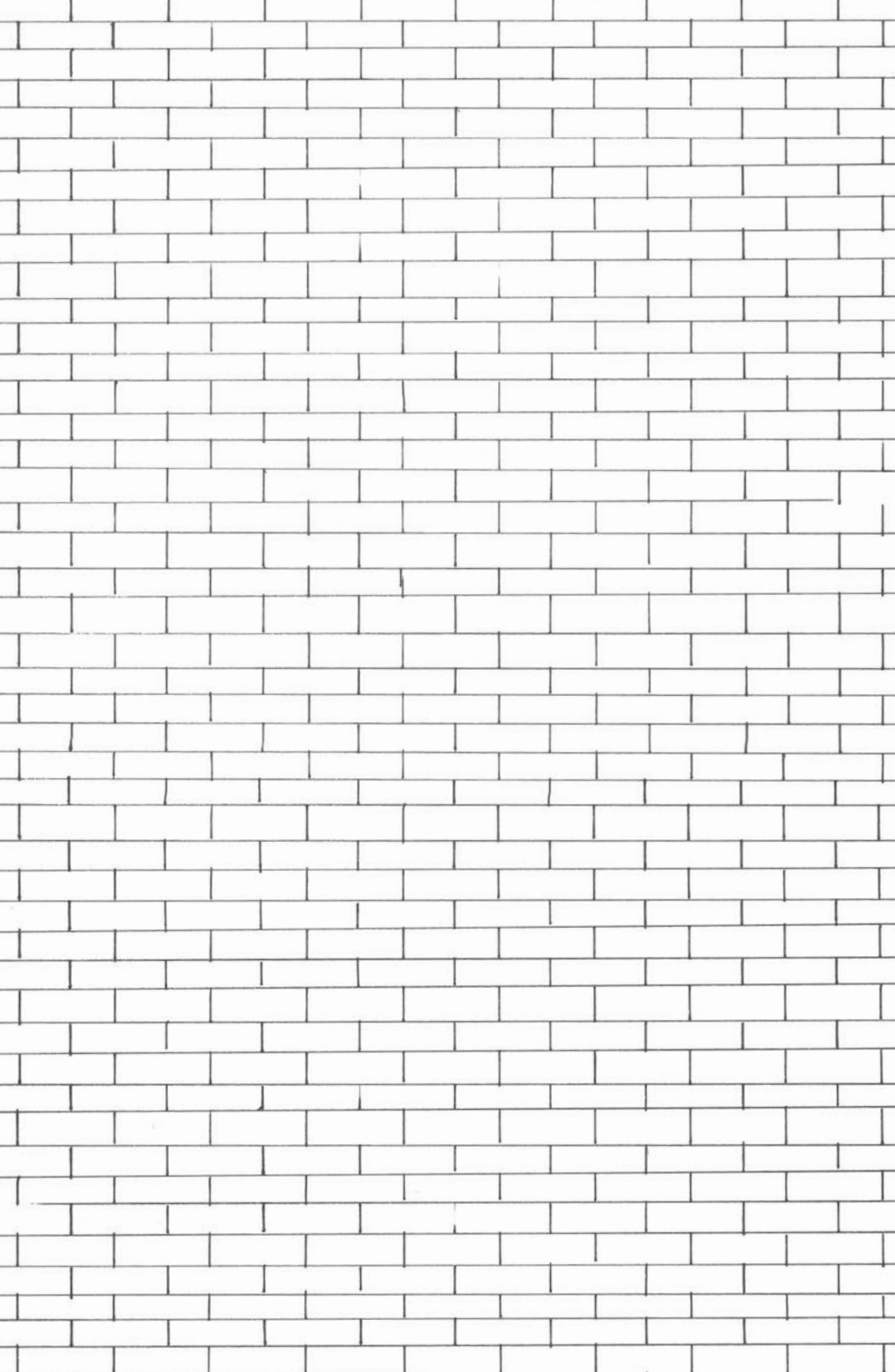
2024

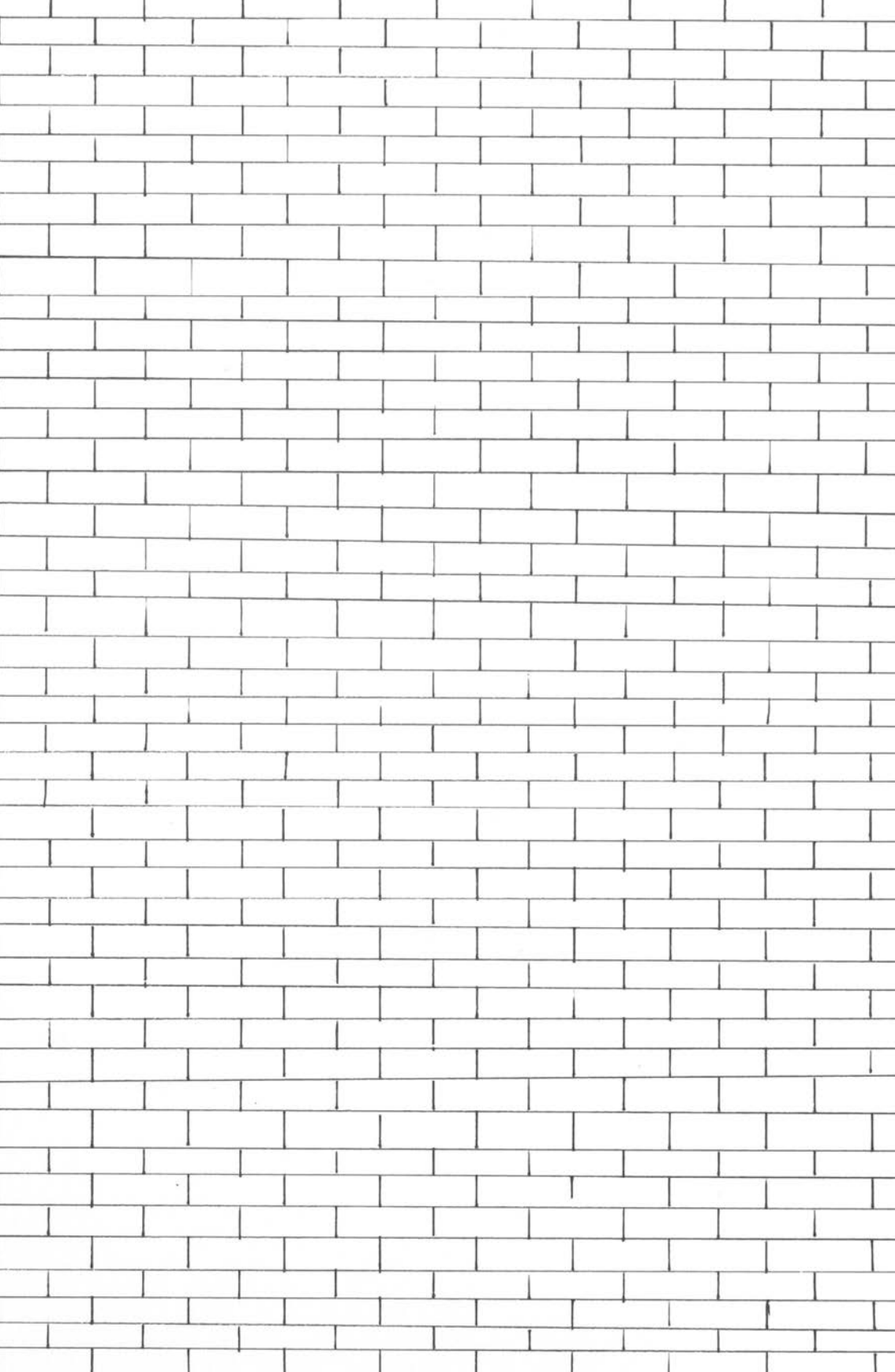
Mirjam Thomann

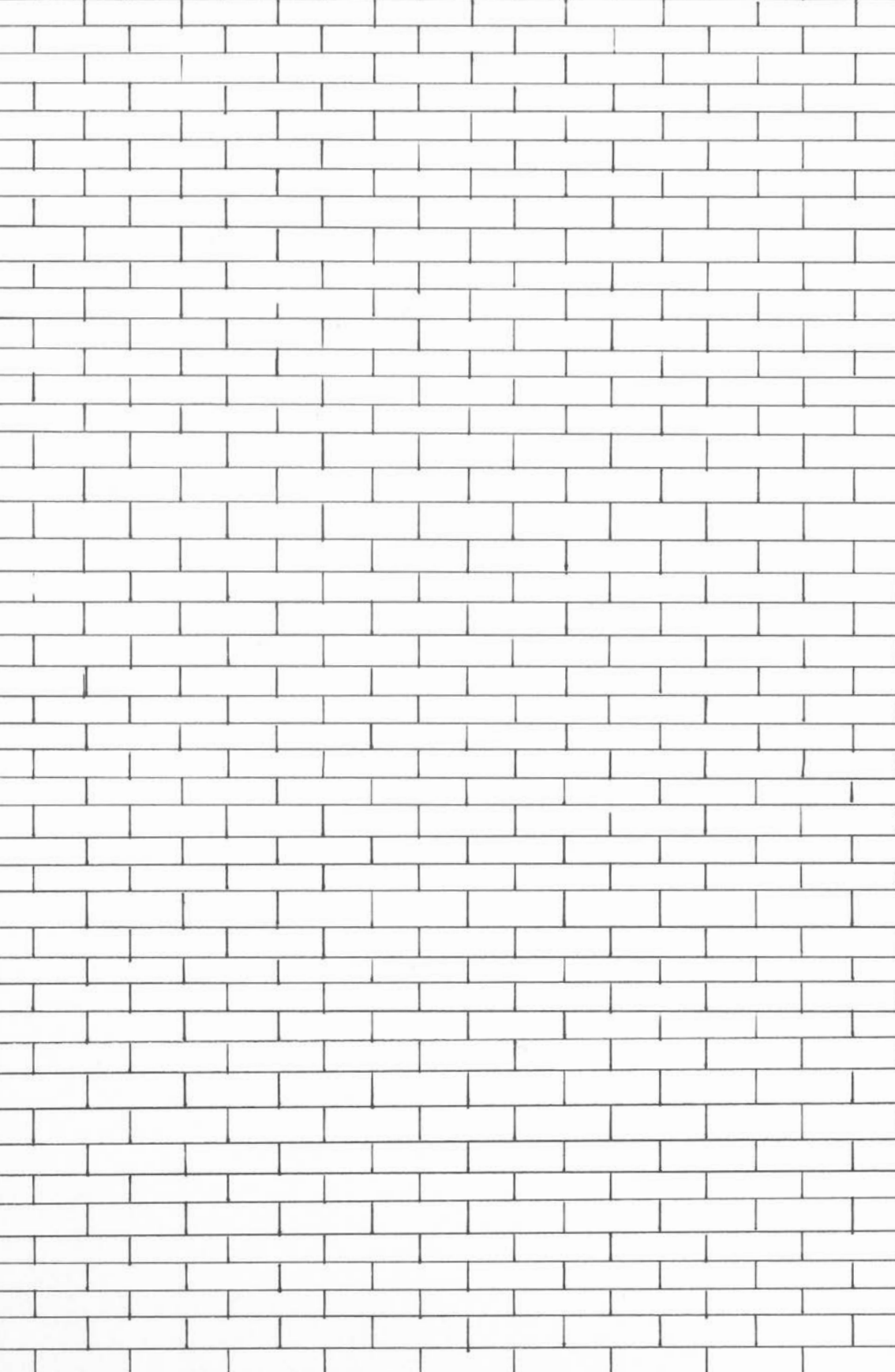
Wall 7 ist Teil einer Reihe akribisch von Hand gefertigter, großformatiger Zeichnungen, die seit 2023 entstehen. Sie werden hier zum ersten Mal in einer Publikation gezeigt und sind als fortlaufendes Muster über mehrere Seiten angelegt. Unzählige Linien bilden Blöcke, die mitunter minimal voneinander abweichen und deren Proportionen und Muster sie als Ziegelsteine erkennen lassen. Ziegelsteine werden in Schichten verlegt und die Muster werden als Bindungen bezeichnet. Auch Thomanns Ziegelsteine schichten Bedeutung, und zwar in einer nahezu universellen architektonischen Sprache. Die *Wall*-Zeichnungen sind Zeichen und sie sind konkret, indem sie die Zeit aufnehmen, die für deren Konstruktion benötigt wird, ein aufwendiger und repetitiver Prozess (Stein für Stein).

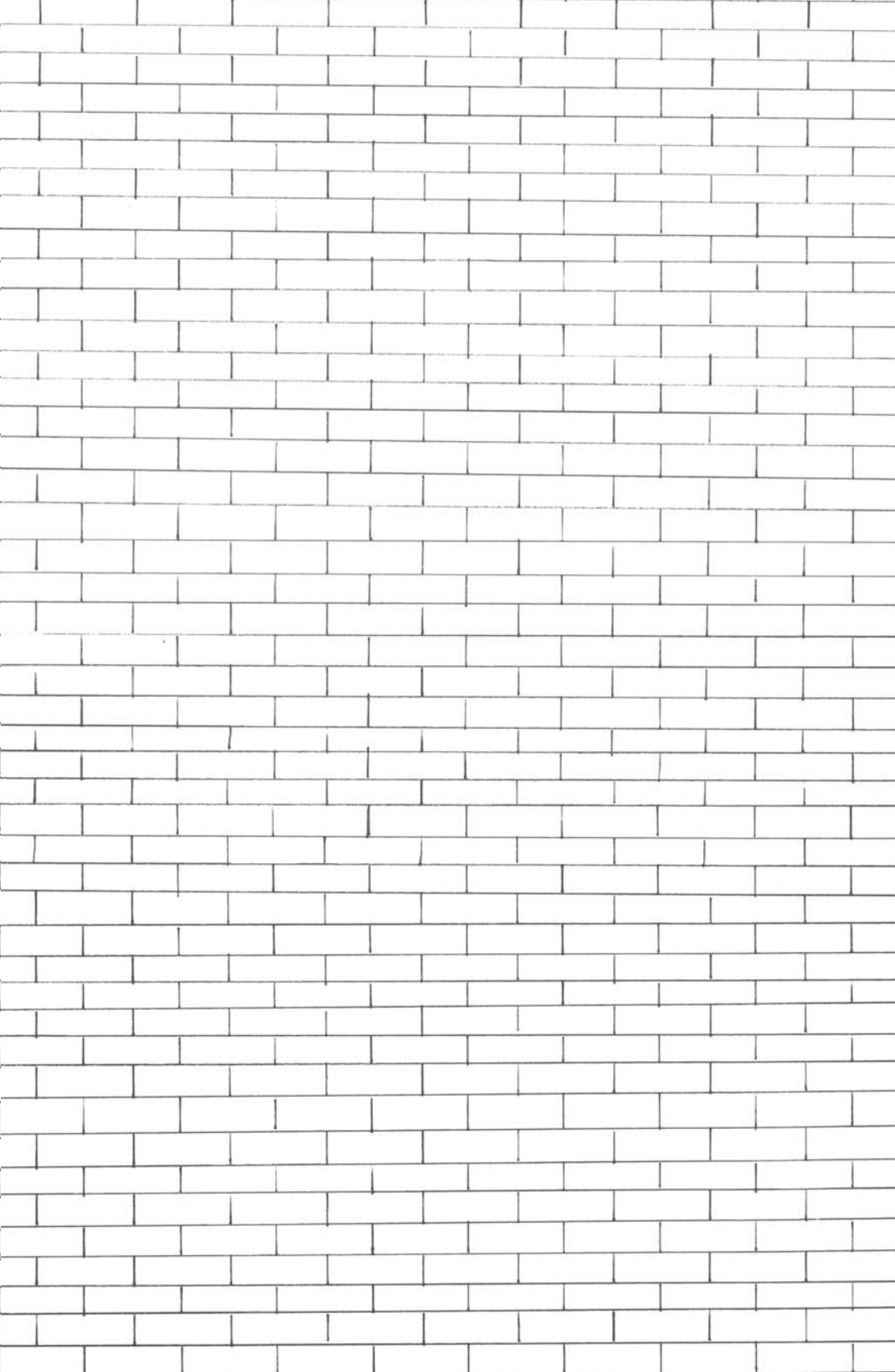


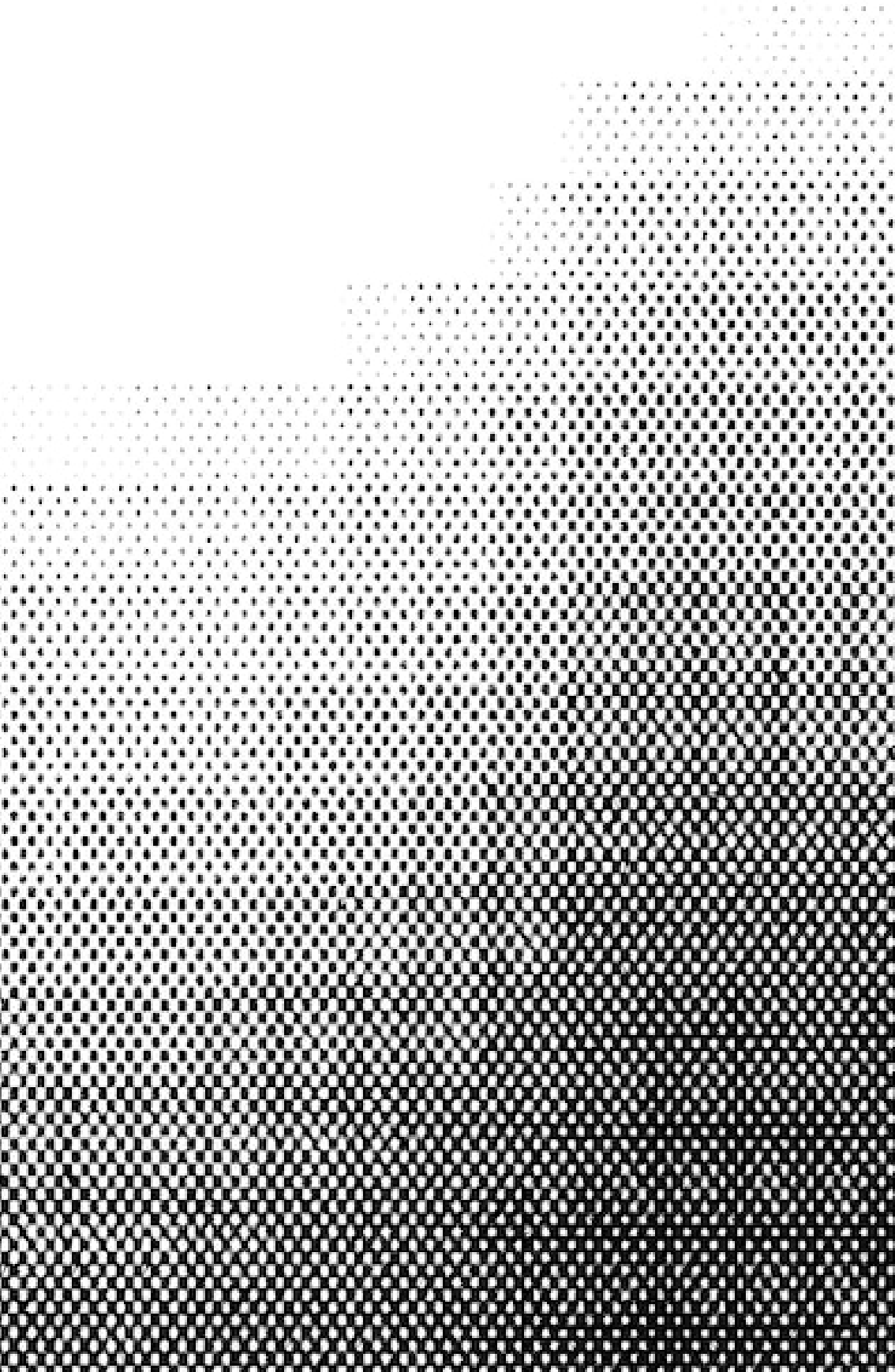












Reflections





Mythen

2024

Eva Hegge

Die Serie hinterfragt die selbstreferentielle Geschlossenheit von Narrativen und fordert zur Auseinandersetzung mit deren verführerischer Kraft auf.

Wenn ich zu viel über den
Sinn und den Nutzen von
Narrativen lese, wird mir
genau schlecht.

Narrative sind Aussagen,
denen man schwer
widersprechen kann.

Je größer die Sache, die ein
Narrativ erzählen will, je weiter
zurückliegend in der ~~zeit~~
geschichte, je plausibler sie
erscheint, desto mehr fehlt.

Weshalb wird gesagt, die
Geisteswissenschaften müssten
Narrative erschaffen, wenn
dem so viel fehlt.

Narrative sind das Gegenteil
von Literatur.

Narrative vereinfachen,
Literatur ist umständlich.

Literatur öffnet, Narrative
schließen.

Narrative Schwelle \rightarrow an
und wieder ab, abhängig
von der Zahl der Menschen,
denen sie gerade am
Hofen liegen.

Oder denen sie einen
Vorteil verschaffen.

Ernst Cassirer sagt, das Mythische ist die „Ergriffenheit“ und das „Bewusstsein“ von etwas, ein in sich geschlossenes Reich mit einer gemeinsamen Tönung aller seiner Elemente. Mythen geben Antworten. Jemand ist, was er ist, ein Land, das Meer ist, wo und wie es ist, weil es diese oder jene Geschichte hat.

Die Erzählungen geben Antworten auf Fragen, auf die Suche nach dem Ursprung oder auf unerträgliche Zustellungen, indem sie eine metaphorische Welt erschaffen.

Frage u. Antwort fallen unweigerlich ineinander, die Antwort erscheint, ist sie einmal gegeben, als die einzig mögliche. Wie zwei Seiten einer Münze.

Was soll ich auch sagen? Mythen und Narrative sind verwandt.



Studentische Publikationspraxis für alternative Narrative über die Wissenschaft

Anna Heudorfer

Welcher Kompetenzen bedarf es, um wissenschaftliche Erkenntnisse zu publizieren und wann sind diese ausreichend vorhanden? Diese Frage wird oft gestellt, wenn Studierende Forschung betreiben und Ergebnisse erzielen, die präsentiert werden wollen oder sollen. Kritische Stimmen sehen die wissenschaftliche Qualität in Gefahr, wenn Studierende *zu früh* an Formaten teilnehmen, die der *scientific community* vorbehalten sind. Für Studierende ist es nicht leicht, ihre Inhalte in etablierten Fachzeitschriften zu veröffentlichen: Der Überblick über vorhandene Publikationsmöglichkeiten und die hohen Anforderungen an ein Manuskript stellen sie vor schwer lösbare Herausforderungen. Fachzeitschriften, die sich explizit an Studierende richten, sind hingegen eine machbare Option der Veröffentlichung (Köker/Harmening 2024). Der vorliegende Band vereint Texte etablierter Wissenschaftler:innen mit denen von forschenden Studierenden. Anlässlich dieser Integration möchte ich die eingangs aufgeworfene Frage anders stellen und nicht nach den Standards fragen, die für eine erfolgreiche Publikation erreicht werden müssen, sondern die Eigenheiten studentischer Schreibpraxis in den Mittelpunkt rücken: Was zeichnet die Texte von Studierenden aus?

Dahinter steht die Annahme, dass studentische Publikationen einen Eigensinn aufweisen, der unabhängig vom Kompetenzbegriff ist und spezifische Zugänge überhaupt erst ermöglicht. Kompetenz setzt Bewertbarkeit voraus und damit eine Trennung von Bewerteten (Studierenden) und Bewertenden – im Fall von Publikationen bleibt offen, wer diese Bewertung vornimmt: Die Lehrenden, die Gutachter:innen von Fachzeitschriften oder die Leser:innen? Genauso sind die Bewertungskriterien uneindeutig: Sind es die Lernziele einer Lehrveranstaltung, die Begutachtungskriterien eines Publikationsmediums oder (noch unspezifischer) die Rückmeldungen und Kommentare des Publikums? Dementgegen liegt im Begriff des Eigensinns »die Betonung auf einem relationalen Verständnis von Subjekt und Umwelt« (Aksoy/Neuberger 2020: 27) und damit auf der Eingebundenheit der Studierenden in den Kontext Wissenschaft. Mit dieser begrifflichen Wendung lässt sich auch der Charakter wissenschaftlicher Publikationsformate anders fassen als der Kompetenzbegriff nahelegt: nämlich nicht als

ein Innen, in das es gilt, aufgenommen zu werden und ebenso wenig als ein Außen, in dem sich die Studierenden als *Neulinge* in der Wissenschaft befinden, sondern als ein »Neben- und Ineinander von hochschulischen (Medien-)Angeboten und individuellen Nutzungspraktiken« (ebd.: 28).¹ So ist es nicht die Hochschule, die den Studierenden erlaubt, zu publizieren, sondern es sind die Studierenden, die Publikationsmöglichkeiten mit Sinn versehen und Formate auf ihre Art und Weise nutzen (oder nicht). Einige Beobachtungen dieser Nutzungspraktiken, die im Rahmen dieses Sammelbands sichtbar werden, beschreibe ich im Folgenden.²

Susannah Biskup beobachtet die Auseinandersetzung mit dem Tabuthema Tod und Trauer auf TikTok, Sarah Turic untersucht Buch-Blogs auf Instagram und Jana Wodicka betrachtet das Phänomen des *Oversharing* auf Social Media. Sprache, Bilder und Narrationen, zentrale Motive dieses Sammelbands und der dazugehörigen Tagung, werden insbesondere auf Social Media Plattformen untersucht. Die Eigendynamiken dieser Räume gewinnen durch die studentischen Beiträge an Aufmerksamkeit. Das Erkennen und Sichtbar-machen von blinden Flecken in der Forschung zur (Post-)Digitalität ist, so wird hier deutlich, (auch oder vielleicht sogar besonders) von Studierenden leistbar.

Eindrücklich zeigen die Autor:innen, wie sie Forschungspraktiken »entschlüsseln« (Jenert/Scharlau 2022) und für sich selbst nutzen. Studierende sind weniger verankert in einer wissenschaftlichen Kultur, die an manchen Stellen einseitig und wenig lebhaft ist. Sie bringen mutig Impulse in wissenschaftliche Publikationen ein und irritieren schon allein dadurch, dass sie (noch) nicht an Konventionen gebunden sind.³ Eine solche Irritation könnte in der objektivitätsgetriebenen Wissenschaft darin bestehen, dass die Studierenden ihrer individuellen Neugier folgen und Phänomene aus ihrer Umgebung untersuchen. Ausgangspunkte für die Forschung, so der Eindruck, sind alltagsweltliche Berührungen im doppelten Sinne: Mensch-Technik-Anknüpfungen, die die Autor:innen bewegen und eine forschende Auseinandersetzung anregen. Die eigene Eingebundenheit in die Forschungsthemen wird mal mehr, mal weniger deutlich, doch lässt sich keinem Text eine kühle Distanz zum Gegenstand entnehmen. Anastasia Gonzalez spricht die Emotionalität, die sie mit ihrem Forschungsgegenstand verbindet, sogar explizit an. Sie untersucht medial genutzte Sprachbilder im Zusammenhang mit Flucht und Migration – und fordert von sich selbst die wissenschaftliche Abstraktion ihrer emotionalen Reaktion auf die Äußerungen der betrachteten Protagonisten in einer Fernsehdiskussion.

Andere Autor:innen verflechten sich selbst regelrecht mit dem Forschungsgegenstand: Katharina Reich positioniert sich als Musikerin und zugleich Forschende, sie ist Nutzerin und Beobachterin von Künstliche-Intelligenz (KI)-Anwendungen in der Musik. Dadurch gelingt es ihr, ihrer Analyse eine Leichtigkeit und gleichzeitig eine Tiefe zu verleihen, die nur durch die persönliche Involviertheit möglich wird. Ähnliches vollzieht sich im Beitrag von Elias Müller. Sein Ensemble befragt seinen eigenen Studienverlauf und lädt zur Interaktion ein. Hier zeigt

sich ein neuer Aspekt der studentischen Forschung: die direkte Kommunikation mit dem Publikum; eine Forschung, die erst dadurch existiert, dass sie mit den Rezipierenden in Kontakt tritt. Erkenntnis wird nicht niedergeschrieben, sondern entsteht im Auge der Betrachterin und ihrer Interpretation der Situation. Diese Darstellung fluider Forschungsergebnisse kann als innovative Form der Wissenschaftskommunikation (oder eher: -interaktion) verstanden werden. Nicht nur hier, sondern in allen Beiträgen wird deutlich, dass sich die Studierenden durch das Publizieren in einer Auseinandersetzung mit der Wissenschaft als Praxis befinden. Die Autor:innen lösen sich von einigen etablierten Praktiken und entwickeln ihre eigenen, reagieren aber zugleich auf wissenschaftliche Diskurse um Kriterien guter wissenschaftlicher Praxis, in diesem Fall die Diskussion um die Subjektivität von Forschenden. So zeigt sich, dass mit dem Eigensinn nicht gemeint ist, die (Hochschul-)Umwelt zu ignorieren oder abzulehnen.

Omnipräsent in dieser Umwelt ist aktuell der Diskurs um die Nutzung von Künstlicher Intelligenz, sowohl in der Forschung als auch beim Lehren und Lernen. KI als Forschungsinhalt ermöglicht den Studierenden eine kritische Annäherung an neue technologiebasierte Praktiken. Merle Bieler geht den Narrativen nach, die mit KI verbunden sind und der Handlungsmacht, die KI-Systemen zugeschrieben wird. Michelle Posmyk setzt sich damit auseinander, was die kreativen Handlungen des Menschen in der Musik von denen der KI unterscheidet. Katharina Reich stellt die These auf, dass die Leistungen der KI keine Konkurrenz zur menschlichen Kreativität in der Musikproduktion darstellen. Inwiefern die Autor:innen beim Verfassen ihrer Texte KI-gestützt gearbeitet haben, bleibt offen, doch scheint eine hohe Affinität zu KI-Tools gegeben, wodurch sich Nutzung und forschende Reflexion verschränken.

Die Artikel vereint, dass es sich um vorläufige Gedanken und erste Schritte im Forschungsprozess handelt: Eine Transparenz, die den Studierenden zugesteht, lose Enden und Unvollständiges darzustellen, ihnen aber auch die Offenheit zumutet, diese frühen Arbeitsschritte zu teilen. Antonia Stiegemann beschreibt beispielweise mögliche »Stolpersteine« ihres Forschungsdesigns (Verzerrung der Ergebnisse durch die Anwesenheit der Forscherin), wenn sie den Einsatz digitaler mehrsprachiger Bildungsmedien in außerschulischen Vorlesesituationen empirisch untersucht. Dieser Umgang mit dem Forschungsprozess würde der Forschung insgesamt guttun und zu mehr Nachvollziehbarkeit – einem der wichtigsten wissenschaftlichen Qualitätskriterien – beitragen.

Die Beiträge in diesem Sammelband zeigen: Aus der Verbindung von etablierter mit neuer, studentischer Wissenschaft können alternative Narrative über Forschung entstehen, die die Grundlage für Veränderungen in der Forschungspraxis sind. Denn was über *richtige* Wissenschaft erzählt wird, beeinflusst, wie Dinge getan werden (Heudorfer 2022). Dass sie an einigen Stellen anders getan werden sollten, ist offenkundig mit Blick auf die multiplen Krisen der Welt, die die Forschung neu beschreiben und zu deren Bearbeitung sie beitragen muss. Studentische Formate schaffen alternative Wege, die neben den genannten Potenzialen auch

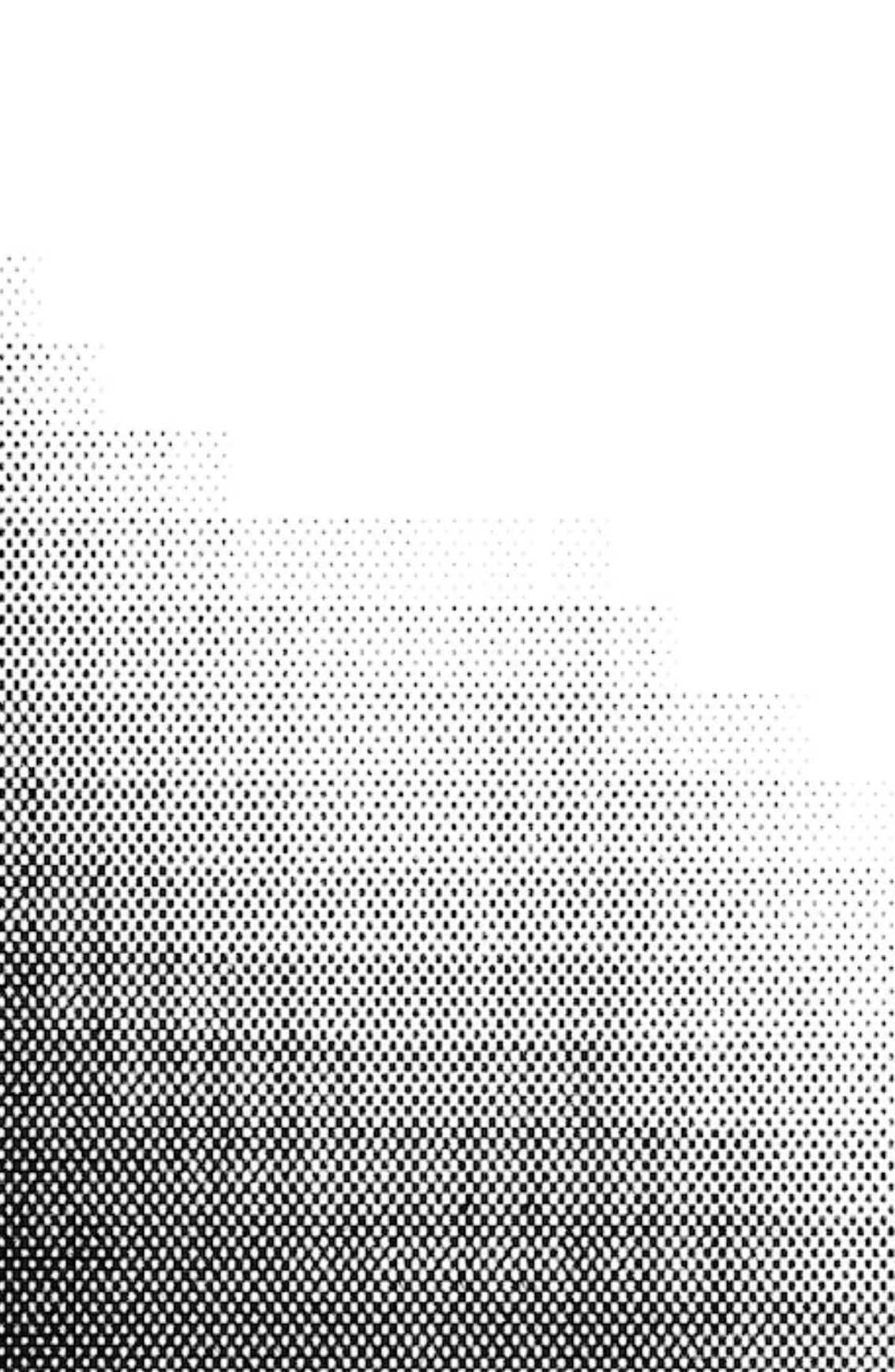
dazu beitragen, das Narrativ der ›Nachwuchswissenschaftler:innen‹ aufzulösen, indem der Übergang vom Studium in die Wissenschaft fließend verläuft und nicht durch (scheinbar) eindeutig abgrenzbare Phasen (Studium – wissenschaftlicher Karrierebeginn – Professur) gekennzeichnet ist.

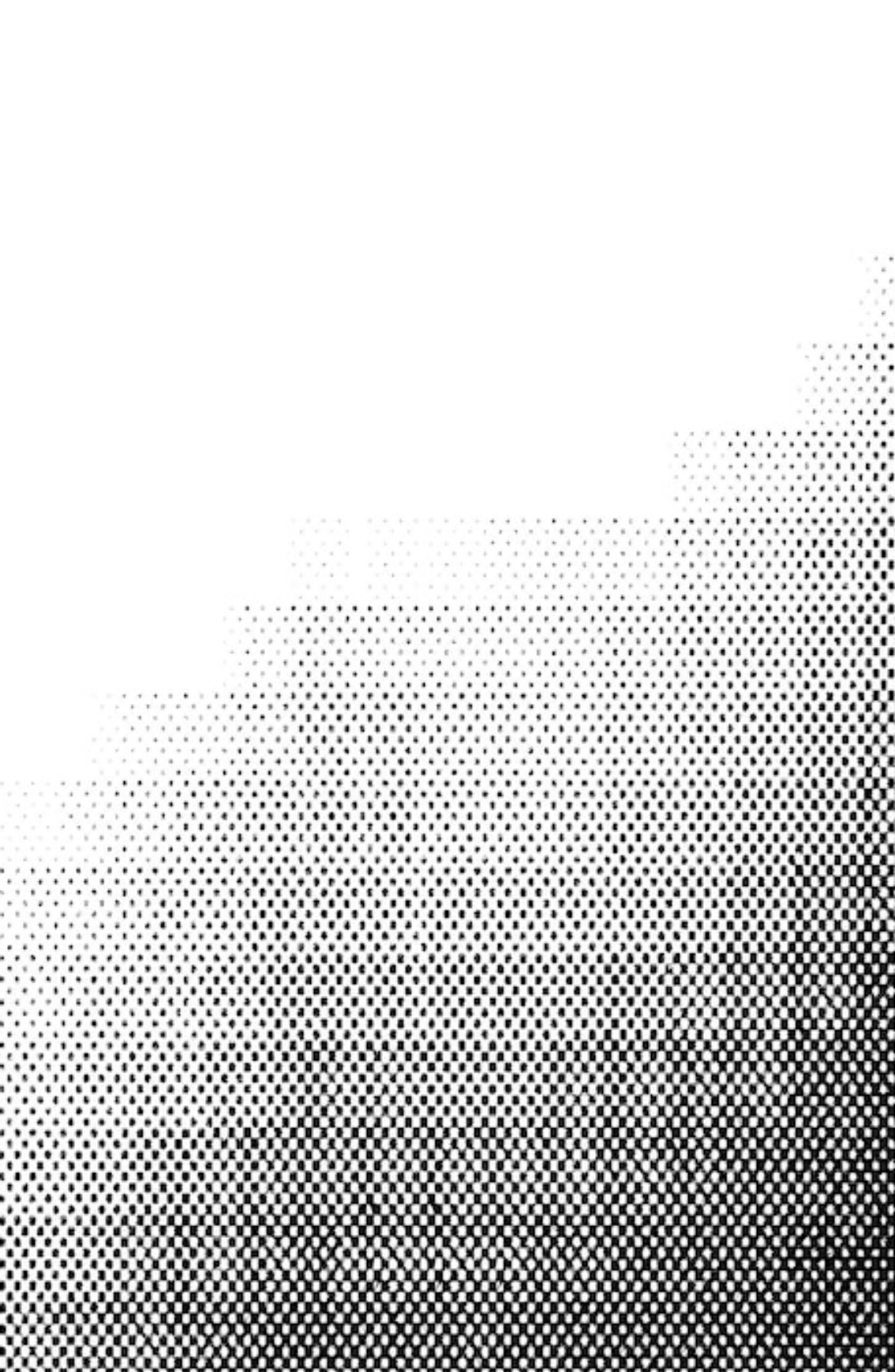
Anmerkungen

- 1 Dieser Denkrichtung folgend ist das studentische Publizieren kein »Forschen üben«, also die Übung und Reflexion von Methoden (Huber/Reinmann 2019: 95). Vielmehr ist davon auszugehen, dass die eigentliche Praxis des Publizierens mit der Vorbereitung auf diese Praxis verschränkt ist (Balzer/Bellmann 2023: 73). Denn wie ließe sich feststellen, ob das Schreiben-Üben eines wissenschaftlichen Textes etwas anderes ist als das Schreiben eines solchen Textes?
- 2 Ich lehne mich hier an das Verständnis von studentischem Medienhandeln bei Aksoy und Neuberger (2020) an und übernehme es für die Konzeption eines studentischen Publikationshandelns, wobei einschränkend zu sagen ist, dass digitale Medien im studentischen Leben allgegenwärtig sind, was für wissenschaftliche Publikationen weniger zutreffen dürfte. Allerdings ist die These, dass Studierende Medien (was Publikationsformate ebenfalls sind) mit Sinn versehen und entsprechend nutzen, durchaus für diesen Text anwendbar.
- 3 Ich entlehne die genannten Attribute einem Zitat von Humboldt, in dem er die Gemeinschaft aus Lehrenden und Studierenden als notwendige Voraussetzung für Forschung beschreibt: »er [der Lehrende] würde, wenn sie [die Studierenden] sich nicht von selbst um ihn versammelten, sie aufsuchen, um seinem Ziele näher zu kommen durch die Verbindung der geübten, aber eben darum auch leichter einseitigen und schon weniger lebhaften Kraft mit der schwächeren und noch parteiloser nach allen Richtungen muthig hinstrebenden« (Humboldt 1809).

Referenzen

- Aksoy, Filiz/ Neuberger, Olga (2020): Eigensinniges Medienhandeln Studierender? Studentisches Medienhandeln zwischen Selbstverständlichkeit, eigenmotivierten Handlungen und Anpassung. In: Hofhues, Sandra/ Schiefner-Rohs, Mandy/ Abmann, Sandra/ Brahm, Taiga (Hrsg.): Studierende – Medien – Universität. Einblicke in studentische Medienwelten. Münster: Waxmann, S. 23–40.
- Balzer, Nicole/Bellmann, Johannes (2023): Die didaktische Fabrikation von Wissenschaft. Zur Untersuchung wissenschaftstheoretischer Implikationen der Praxis erziehungswissenschaftlicher Lehrveranstaltungen. In: Reinmann, Gabi/ Rhein, Rüdiger (Hrsg.): Wissenschaftsdidaktik III. Perspektiven. Bielefeld: transcript, S.53–78.
- Heudorfer, Anna (2022): Die Einführung in Wissenschaft als Aushandlungsprozess. In: Hofhues, Sandra/ Schütze, Konstanze (Hrsg.): Doing Research. Wissenschaftspraktiken zwischen Positionierung und Suchanfrage. Bielefeld: transcript, S. 192–199.
- Huber, Ludwig/ Reinmann, Gabi (2019): Vom forschungsnahen zum forschenden Lernen an Hochschulen: Wege der Bildung durch Wissenschaft. Wiesbaden: Springer.
- Humboldt, Wilhelm von (1809): Über die innere und äussere Organisation der höheren wissenschaftlichen Anstalten in Berlin. Online: <https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/5305/229.pdf> [19.09.2024]
- Jenert, Tobias/ Scharlau, Ingrid (2022): Wissenschaftsdidaktik als Verständigung über wissenschaftliches Handeln. Eine Auslegeordnung. In: Reinmann, Gabi/Rhein, Rüdiger (Hrsg.): Wissenschaftsdidaktik 1: Einführung. Bielefeld: transcript, S. 155–180.
- Köker, Philipp/ Harmening, Morten (2024): Studentisches Publizieren in den Sozialwissenschaften. Von der Haus- und Abschlussarbeit zur wissenschaftlichen Publikation. Wiesbaden: Springer.





Flipping The Story und *Subjective Mapping*

Andere Narrative der Für/Sorge entwickeln
(Fellowship Daisy Tam)

Antonia Burggraef

In einer Zeit, die geprägt ist vom Phänomen der wachsenden Mitgefühlsmüdigkeit (*compassion fatigue*) (vgl. Tam 2023) stellt sich die Frage, wie wir unseren Blick auf das Thema Für/Sorge und unsere Sorgepraktiken so verändern können, dass Hoffnung und Handlungsfähigkeit gefördert werden. Wie lassen sich andere zuversichtliche, produktive Geschichten und Narrative der Für/Sorge generieren? Zwei Ansätze liefert Daisy Tam in ihrem Vortrag und Workshop *Care Lab Fellowship – Care deficits in food rescue and experimenting with Breadline*, die in diesem Beitrag vorgestellt und diskutiert werden: *Flipping The Story* – eine Methode, die Michel Serres' Konzept des Parasitismus entnommen ist und in dem Gegen-Narrativ einer *response-able care* angelehnt an Donna Haraway beispielhaft Anwendung findet – und *Subjective Mapping* nach Annelys de Vet, das mit Haraways Konzept der *situated knowledges* korrespondiert. Beiden Methoden ist inhärent, dass sie sich gegen etablierte Formen der Wissensgenerierung richten und so das Potenzial haben, auf eine spielerische Weise experimentelle Räume zur Herstellung neuer Perspektiven und Narrative zu schaffen.

To care is wet, emotional, messy, and demanding of the best thinking one has ever done. That is one reason we need speculative fabulation.
(Haraway 2011)

Der Begriff der Für/Sorge¹ umfasst viele Bedeutungen und ist nicht leicht zu definieren: Handelt es sich um ein Gefühl, eine Tätigkeit, eine moralische Pflicht oder eine Dienstleistung? In jedem Fall um etwas Gutes – oder? Unsere Vorstellung von Für/Sorge unterliegt gesellschaftlichen, kulturellen und staatlichen Narrativen, die es zu dekonstruieren und analysieren gilt. Daisy Tam, Professorin am Department of Humanities and Creative Writing der Hong Kong Baptist University, problematisiert in ihrer Forschung tradierte Narrative² der Für/Sorge und widersetzt sich positivistischen Erzählungen, indem sie negative Praktiken und Ambivalen-

zen aufzeigt (vgl. Turner/ Tam 2022). Tam betont, dass es sich bei Für/Sorge um eine aktive Handlung und eine endliche Ressource handelt, die in jedem Individuum Kapazitätsgrenzen erreichen kann (vgl. Tam 2023). Angesichts multipler globaler Krisen müsse daher ein anderer Umgang mit Für/Sorge gefunden werden, müssen neue Perspektiven und Praktiken entwickelt, neue Narrative und Geschichten erzählt werden. Im Folgenden werden als Reaktion auf Daisy Tams Vortrag und Workshop *Care Lab Fellowship – Care deficits in food rescue and experimenting with Breadline* (gehalten im Rahmen der Tagung *What's the Story, Internet?* am 01.12.2023 an der Universität zu Köln) zwei Ansätze Tams beleuchtet, die bei diesem Vorhaben helfen können: Den ersten Ansatz stellt die Methode *Flipping The Story* dar, die Michel Serres' Konzept des Parasitismus entnommen ist und in der Identifikation und Umkehrung tradierter Geschichten und Narrative besteht. Neben dem Konzept des Parasitismus dient als Beispiel für diese Methode Tams Gegenentwurf zum etablierten Fürsorgenarrativ des Guten Samariters: Eine *response-able care* in Anlehnung an Donna Haraway. Die zweite von Tam vorgestellte und im Workshop erprobte Methode ist das *Subjective Mapping* nach Annelys de Vet, das mit Haraways Konzept der *situated knowledges* korrespondiert.

Mit meiner hier eröffneten Analyse dieser beiden Methoden verfolge ich ein Interesse an epistemologischen und wissenschaftstheoretischen Fragen, sowie feministischen Strategien der Wissensgenerierung.³ In meiner Forschung bewege ich mich in einem Dreieck aus Epistemologie, Ästhetik und Politik und versuche so die Ambivalenzen, die sich zwischen diesen Perspektiven aufzutun, herauszustellen. Mein Forschungsinteresse liegt dabei im Hinterfragen hegemonialer Narrative und den ihnen inhärenten Repräsentationen, sowie dem Identifizieren und Generieren feministischer, interdisziplinärer und kollaborativer Gegenstrategien.

Flipping The Story als narrative Dekonstruktion

Genau diese Achsen meiner Arbeit sind auch in einer zentralen Methode Tams wiederzufinden: Mit *Flipping The Story* geht es ihr darum, bestimmte tradierte Narrative aufzuspüren und umzukehren (vgl. Tam 2023). Tam übernimmt die Methode aus Michel Serres' Konzept des Parasiten (vgl. Serres 2022), das dafür argumentiert, Parasitismus nicht als etwas grundsätzlich Schlechtes, Unproduktives und Destruktives anzusehen, sondern als eine Grundform des Zusammenlebens im Sinne eines »Nehmens, ohne zu geben« (vgl. Burton/Tam 2016; Tam 2017). Serres selbst beginnt in seiner Konzeption des Parasitismus mit der Umkehrung bzw. Um-Erzählung einer Jahrhunderte alten Fabel – Äsops Fabel der Land- und der Stadtmaus:

In the retelling of the tale, Serres demonstrates a different logic of social relationships, communication and cohabitation which offers an alternative to certain established ways of approaching cultural-economic interactions, in particular those based implicitly or explicitly on the notion of unidirectional giving/taking (host/guest). At the most

basic level, Serres' method begins with telling the story from another's perspective as he playfully suggests constructing the fable in reverse [...]. (Tam 2017: 187).

Ausgehend von Serres widerspricht Tam mit der Auflösung des Dualismus zwischen Nehmen (schlecht) und Geben (gut) verbreiteten westlichen Narrativen der Fürsorge – beispielsweise Erzählungen des Guten Samariters, des Philanthropen oder des Almosengebers (vgl. Turner/ Tam 2022; Tam 2023). Die Umkehrung des Parasitismus-Narrativs eröffne neue Blickwinkel, die die Hierarchie zwischen Gebenden und Nehmenden infrage stellen und es ermöglichen, die nehmende Seite und deren Bedürfnisse stärker in Augenschein zu nehmen (vgl. ebd.).

Als Gegen-Narrativ und -Praxis zum staatlich geförderten Fürsorge-Narrativ des Guten Samariters schlägt Tam eine an Donna Haraway angelehnte »*response-able care*« (Turner/ Tam 2022: 914) vor: In dieser solle anerkannt werden, dass alle Subjekte sich in gegenseitigen, multilateralen Für/Sorgebeziehungen befinden und Verantwortung daher verteilt werden müsse (vgl. Turner/ Tam 2022). Dieses Verständnis von Fürsorge als »Für/Sorge« beinhalte eine feministische Kritik am westlichen narrativen Selbst, das den Menschen als unilateral agierendes, rationales, unabhängiges Subjekt präsentiere (vgl. ebd.). Dem entgegengesetzt evoziert Tams *response-able care* ein feministisches Subjektverständnis nach Haraway, wonach das Subjekt weder als vollkommen autonom noch als vollkommen abhängig, sondern als partial, fragmentiert, widersprüchlich, ungeschlossen und in Verbindung mit anderen Subjekten stehend verstanden wird (vgl. Bauer 2017; Haraway 1995). Dieses postmoderne Subjektverständnis ermöglicht die Erweiterung des Für/Sorgebegriffs auch auf nicht-menschliche Akteure und widersetzt sich Fürsorgetheorien, die den Mythos des menschlichen Exzeptionalismus stützen (vgl. Turner/ Tam 2022).

Subjective Mapping als Methode und Medium des Storytellings

In dem Workshop, den Daisy Tam im Anschluss an ihren Vortrag auf der Intermedia-Tagung hielt, wurden die Teilnehmenden dazu eingeladen, über subjektive Erfahrungen bezüglich ihrer alltäglichen Ernährungsgewohnheiten und -probleme nachzudenken, um auf diese Weise Herausforderungen in der Herstellung von Ernährungssicherheit für Individuen oder Haushalte zu identifizieren. Dabei ging es insbesondere darum, ein Verständnis für die Vielseitigkeit von Nahrungsmittelbedürfnissen sowie für die unterschiedlichen Bedeutungen von Zugänglichkeit zu schaffen (vgl. Care Lab 2024).

Gearbeitet wurde mit der Methode des *Subjective Mapping*, die den *Subjective Atlases* der Designerin Annelys de Vet entlehnt ist. Deren Ansatz zur Herstellung von Karten basiert auf der Erkenntnis, dass es keine neutrale oder objektive Kartographie gebe, diese unsere gesellschaftlichen und politischen Diskurse und somit unsere Realitätswahrnehmung jedoch stark beeinflusse (vgl. Subjective Editions 2019). Karten spiegeln nach de Vet stets spezifische

Perspektiven wider und seien Teil von Machtstrukturen, die bestimmte Ziele verfolgen (vgl. ebd.). Das *Subjective Mapping* zielt daher darauf ab, Kartenherstellung zu entmystifizieren und das Verhältnis vom Individuellem zum Kollektivem, Subjektivem zu Objektivem sowie Persönlichem zu Politischem zu erforschen (vgl. Subjective Editions o. D.).

Subjektive Karten können so als *situiertes Wissen* im Sinne Haraways funktionieren: Ihr Konzept einer feministischen Objektivität wendet sich gegen das westlich-traditionelle Ideal einer neutralen Wissenschaft und fordert stattdessen, die Konstruiertheit und Situietheit von Wissen anzuerkennen, das heißt Wissen im Plural zu denken, als Prozess partialer Subjektpositionen, die miteinander in einem fortlaufenden Dialog stehen (vgl. Bauer 2017; Gramlich 2021; Haraway 1995). In diesem Sinne stellt der im Workshop stattgefundene Austausch über die individuell erarbeiteten Mappings einen grundlegenden Schritt dar, der die einzelnen Positionen in Dialog treten und zu einem vielschichtigen Bild zusammenwachsen lässt. Dies führt zu einer Pluralisierung der Perspektiven und erweitert das individuelle Verständnis des Themas, indem dessen Komplexität durch die unterschiedlichen Erzählungen, persönlichen Erfahrungen und Herausforderungen deutlich wird. Die in vielfältigen Formen entstandenen Mappings, die unsere klassische Vorstellung von Karten unterwandern, korrespondieren mit dem Begriff der »*landscapes of care*« (Milligan/ Wiles 2010: 736), indem komplexe Wechselwirkungen zwischen sozio-ökonomischen, strukturellen und zeitlichen Prozessen, sowie verschiedenen räumlichen Ebenen (privat/öffentlich, lokal/national) visualisiert werden (vgl. Turner/Tam 2022; Milligan/Wiles 2010). Es entsteht so eine »*emotional geography of lived experiences*« (Subjective Editions o. D.) im Sinne de Vets.

Speculative Fabulation: Von der Theorie zur Praxis

Im letzten Schritt des Workshops galt es unter dem Imperativ *Speculate Better Food Futures*, neue Mappings für die zuvor identifizierten Problematiken zu entwickeln. An dieser Stelle möchte ich an das vorangestellte Zitat von Donna Haraway erinnern: »*To care is wet, emotional, messy, and demanding of the best thinking one has ever done. That is one reason we need speculative fabulation*« (Haraway 2011). Eine produktive, bedürfnisorientierte Für/Sorge braucht neue (Gegen-)Narrative, die durch das Erzählen und Spekulieren von Geschichten geschaffen werden. Serres' Umwendung von Äsops Fabel verdeutlicht Haraways Appel, dass die Grenze, die gesellschaftliche Realität von (Science) Fiction trennt, eine optische Täuschung sei (vgl. Haraway 2007 [1985]: 239). Das bedeutet, dass sich durch das Fabulieren anderer Realitäten Veränderungen herbeiführen lassen, wofür theoretische Forschung die Grundlage bieten kann (vgl. Haraway 2011; Tam 2023).

In diesem Sinne hat Daisy Tam als Übersetzung ihrer theoretischen Forschung in die Praxis die Crowdsourcing-Plattform *Breadline* für die Rettung von Lebensmitteln in Hong Kong entworfen. Für deren Umsetzung experimentiert Tam mit neuen Praktiken und Narrativen der

Für/Sorge und versucht so, ein System der *response-able care* zu schaffen (vgl. Tam 2023). Bei *response-able care* handelt es sich also zunächst um narrative Veränderungen, die jedoch tiefgreifende Auswirkungen auf die Für/Sorgepraxis haben können.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass die Entwicklung anderer Für/Sorgenarrative eine zentrale und interdisziplinäre Herausforderung darstellt, bei der die Methoden *Flipping The Story* und *Subjective Mapping*, wie Daisy Tam vorführt, hilfreich sein können. Wie gezeigt wurde, halten diese Methoden Potenziale bereit, um Dualismen (wie den zwischen Nehmen/Geben) aufzubrechen, hegemoniale Narrative zu dekonstruieren (wie das des Guten Samariters) und neue Perspektiven (eine *response-able care*) sowie eine Sprache der Für/Sorge zu entwickeln, die Ambivalenzen und Widersprüche aushält und wertschätzt, anstatt sie zu verschleiern.

Beide Methoden fügen sich ein in das Beziehungsgeflecht aus Epistemologie, Ästhetik und Politik, das meine Forschung bestimmt, indem sie die etablierte Art und Weise, Wissen zu generieren und zu präsentieren, spielerisch auf den Kopf stellen: *Flipping The Story* ist insbesondere aus akademischer Perspektive ein inspirierender Ansatz, der zu einem Mantra kritischer Arbeit werden kann – *Flip the story and look what is beneath!* Dies könnte etwa die wissenschaftliche Sensitivität für bestimmte Fragen steigern: Was ist überhaupt die Geschichte/das Narrativ, das einem bestimmten Konzept/einer Repräsentation zugrunde liegt? Und was passiert, wenn ich die Geschichte umdrehe, das Gegenteil erzähle, Rollen vertausche? Solche Fragestellungen können eine Sensibilität für Ambivalenzen und die Situiertheit von Wissen (vgl. Haraway 1995) schaffen. Auf der anderen Seite hat *Subjective Mapping* das Potenzial, den Prozess der Wissensgenerierung zu pluralisieren und zu situieren, indem die individuellen Mappings keinen Anspruch auf die Vermittlung eines absoluten, neutralen Wissens erheben, sondern mit ihren subjektiven Positionen in einen produktiven Dialog treten. Durch die Betonung ihrer Subjektivität wird im Sinne Haraways Verantwortung für die Folgen des produzierten Wissens übernommen (vgl. Bauer 2017; Haraway 1995), sodass *Subjective Mappings* mit einer Epistemologie der Für/Sorge korrespondieren. Somit können sie zu einer Ästhetik der Für/Sorge beitragen sowie die Repräsentation von Wissen widerständig verändern. Es handelt sich in beiden Fällen um Methoden, die sich besonders in experimenteller interdisziplinärer und kollaborativer Arbeit entfalten – und hierin noch weiterführend zu erproben, reflektieren und auszugestalten sind.⁴

Gerade zu einem Zeitpunkt, zu dem eine gesellschaftliche Normalisierung rechter Narrative stattfindet, die die Bereitschaft zur Für/Sorge als Schwäche auslegen (vgl. Tam 2023), könnte so dazu beigetragen werden, – kollektiv und partiell – Gegenarrative im Sinne einer für/sorglichen »Politik der Hoffnung« (Tam 2023, Übersetzung durch die Autorin) zu entwickeln und weiterzuschreiben.

Anmerkungen

- 1 Für/Sorge bezieht sich auf den englischen Begriff *care* und versucht, in dieser Schreibweise die vielfältigen und ambivalenten Dimensionen von *care* im Deutschen zu fassen, wie beispielsweise das Spannungsfeld zwischen einer moralischen Komponente und *care* als Arbeit (mehr zum Bedeutungsinhalt von *care* ist in diesem Band nachzulesen in *Care for Care. Narrative und Regierungsweisen* von Martina Leeker und Konstanze Schütze).
- 2 Daisy Tam identifiziert verschiedene etablierte (westliche) Fürsorgenarrative, namentlich Erzählungen des Guten Samariters, das Bild des Philanthropen oder des Almosengebers sowie des starken Retters – all diesen tief verwurzelten Narrativen ist nach Tam gemeinsam, dass sie auf eine moralische Verpflichtung zur Fürsorge setzen sowie ein Machtungleichgewicht und hierarchisches Verhältnis zwischen Fürsorge-Gebenden und Fürsorge-Nehmenden implizieren (vgl. Tam 2023).

Im Kontext ihrer Forschung zu Ernährungssystemen befasst sich Tam insbesondere mit Praktiken der Fürsorge von Freiwilligenarbeit in der Lebensmittelrettung, die von einem staatlich geförderten Fürsorge-Narrativ geprägt sei, das Lebensmittelrettung zugunsten der Spender-Unternehmen mit Fürsorge gleichsetze (vgl. Turner/Tam 2022). Dies führe zu einer Fürsorgepraxis, die Tam als *risky care* bezeichnet und die dem Narrativ des guten Samariters folge, indem die Spenderunternehmen als wohlwollende Fürsorgegeber glorifiziert werden (vgl. ebd.). Dies verschleierte systemische Probleme, beispielsweise durch die Naturalisierung von Überschussproduktion und Abfall und es handele sich um eine einseitig auferlegte sowie reaktive Fürsorgepraxis, die das Recht auf Nahrung nicht umfassend erfüllen könne sowie indirekt ein neoliberales, kapitalisiertes Ernährungssystem stütze (vgl. ebd.).

- 3 Von besonderem Interesse ist Donna Haraways Konzept einer feministischen Objektivität, das sich in ihrem Begriff der *situated knowledges* widerspiegelt (vgl. Haraway 1995).
- 4 In meiner repräsentationskritischen Forschung befasste ich mich auf verschiedenen Ebenen mit den Ambivalenzen der Sichtbarkeit, was mich für die Relevanz narrativer Prozesse, sowie für die Hegemonien und Machtbeziehungen, in die diese eingebunden sind, sensibilisiert hat: In der Auseinandersetzung mit verschiedenen feministischen Konzepten der Unsichtbarkeit hinterfrage ich das Ideal und die Macht der Sichtbarkeit sowie ihre Verwendung als politischer Kampfbegriff und konzeptualisiere die Unsichtbarkeit als mögliches feministisches Gegen-Narrativ. In dieser narrativen Umkehrung spiegelt sich Daisy Tams *Flipping The Story*-Methode wider. Auf ästhetischer Ebene beschäftige ich mich insbesondere mit dem Medium der Fotografie als machtvoll Instrument der Sichtbarmachung, in das ebenfalls spezifische epistemologische Narrationen eingeschrieben sind. Wie (Un)Sichtbarkeit ist auch der Begriff der Für/Sorge voller Ambivalenzen, obwohl er generell positiv konnotiert wird und im feministischen Aktivismus eine große Rolle spielt. Die Verbindung meiner Forschung zum Sichtbarkeitsbegriff mit der aktuell stattfindenden Grundlagenforschung zum Thema der Für/Sorge im Rahmen des *Care Research Lab* ist ein laufender Prozess, der im Rahmen des *Global Care Lab 2024* begonnen hat. Die Erforschung der Potenziale und Ambivalenzen von (Un)Sichtbarkeit im Kontext von Für/Sorge und andersherum sind auf ästhetischer, erkenntnistheoretischer und politischer Ebene von Interesse sowie Fragen nach Möglichkeiten einer für/sorglichen fotografischen Praxis. Aus dieser repräsentationskritischen Position heraus findet eine stetige Suche nach gegen-hegemonialen, feministischen Strategien statt, bei der die beiden hier vorgestellten Methoden fruchtbar werden können.

Quellen

- Care Lab (2024). Online: <https://kunst.uni-koeln.de/intermedia/programm/care-lab/> [23.09.2024].
- Subjective Editions (o. D.): About. Online: <https://www.subjectiveeditions.org/about> [23.09.2024].
- Subjective Editions: Subjective Atlas of Luxembourg, Annelys de Vet, Casino. YouTube (04.01.2019). <https://www.youtube.com/watch?v=wYMho3QyTC8> [23.09.2024].
- Tam, Daisy (2023): Care Lab Fellowship – Care deficits in food rescue and experimenting with Breadline. Vortrag/Workshop im Rahmen der »Intermedia Tagung« am 01.12.2023, Universität zu Köln [unveröffentlicht].

Referenzen

- Bauer, Robin (2017): Donna Haraways Konzept der Situiereten Wissen. Wissensproduktion als verkörpert und verortet am Beispiel von Trans*Forschung. In: Hoenes, Josch/ Koch, Michael_a (Hrsg.): Transfer und Interaktion. Wissenschaft und Aktivismus an den Grenzen heteronormativer Zweigeschlechtlichkeit. Oldenburg: BIS, S. 23–42.
- Burton, James/ Tam, Daisy (2016): Towards a Parasitic Ethics. In: *Theory, Culture & Society*, 33. Jg., Heft 4, S. 103–125.
- Gramlich, Naomi (2021): Situieretes Wissen. In: *Gender Glossar*. Online: <https://www.gender-glossar.de/post/situieretes-wissen> [23.09.2024].
- Haraway, Donna (2007 [1985]): Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften. In: Bruns, Karin/ Reichert, Ramón (Hrsg.): *Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*. Bielefeld: transcript, S. 238–277.
- Haraway, Donna (1995): *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Frankfurt a. M./New York: Campus Verlag.
- Haraway, Donna (2011): *Speculative Fabulations for Technoculture's Generations. Taking Care of Unexpected Country*. In: *Australian Humanities Review*, 50. Jg, S. 95–118.
- Milligan, Christine/ Wiles, Janine (2010): *Landscapes of care*. In: *Progress in Human Geography*, 34. Jg, Heft 6, S. 736–754.
- Serres, Michel (2022): *Der Parasit* (8. Auflage). Berlin: Suhrkamp.
- Tam, Daisy (2017): *Derrida's Hospitality and Serres' Parasitism. The Case of Hong Kong*. In: Chu, Yiu-Wai (Hrsg.): *Hong Kong Culture and Society in the New Millennium*. Singapore: Springer Nature, S. 179–192.
- Turner, Bethany/ Tam, Daisy (2022): *Moving from Risky to Response-able Care*. In: *Antipode. A Radical Journal of Geography*, 54. Jg, Heft 3, S. 914–933.



portfolio

Räumlich-reflexive Situierung entlang verknotteter Fäden eines künstlerisch-forschenden Studiums

Elias Müller



Abb. 1

»Ich mache im Studium sehr Vieles, nur ist das meistens nicht Studieren.« Diesen Satz habe ich im Verlauf der vergangenen Semester immer wieder ausgesprochen: um zu erklären, was ich im Studium mache, wie mein Studium aussieht, was Intermedia ist und so weiter. Das Prüfungsformat des *Portfolio* bietet mir die Gelegenheit, diesen Satz genauer anzuschauen. Insbesondere interessiert mich dabei, warum ich eigentlich davon ausgehe, dass das *Viele*, was ich tue, nicht *Studieren* ist. Warum also in meiner Vorstellung ein Konzept von Studieren existiert, das nicht dem entspricht, was ich in meinem Studium mache. Dieses Konzept schließt das *Viele* aus, darin ist kein Platz für praktische Arbeit außerhalb von Lehrveranstaltungen und Prüfungen, kein Platz für studentisch geschaffene Lernräume und Formate, für Fachschaftsarbeit, für hochschulpolitisches Engagement und Ehrenamt darüber hinaus, für transdisziplinären Austausch und für *Vieles* mehr. Gleichzeitig war gerade dieses *Viele* das, was ich im Folgenden als meine *portfolio*-Praxis bezeichne, mit Fokus auf das Wort *Praxis*. Ich habe mich begleitend zur Ringvorlesung und aus den einzelnen Vorträgen heraus in künstlerisch-forschenden Formaten mit den Bedingungen meines eigenen Studiums aus-

einandergesetzt und diese gewissermaßen zu meiner Forschungsfrage gemacht. Ich will den Rahmen dieser Prüfung auch nutzen, um den Versuch einer Selbstbezeichnung ebendieser Praxis zu machen. Ich stelle also meiner Forschung eine Situierung voran, oder, drastischer ausgedrückt: Ich überführe meine gesamte Forschung in eine Situierung.

Eins: Worte. Künstlerische Forschung ist ein Begriff, den ich ständig verwende, obwohl er überhaupt nicht geeignet ist. Mit *about Arts and Research* von Martina Lecker und Konstanze Schütze versuche ich, mich durch dieses Nicht-Geeignet-Sein hindurchzuarbeiten. Künstlerische Forschung oder *artistic research*, forschendes Kunsten (Haarmann 2019: 80), *arts and research* – all diese Bezeichnungen scheitern an der Auflösung des Dualismus, es bleibt die Kunst auf der einen und die Forschung auf der anderen Seite. Was mir fehlt, ist eine Bezeichnung, die weder eine Hierarchisierung der beiden Begriffe vorsieht, noch die beiden einfach nebeneinanderstellt als *das Eine* und *das Andere*. Es geht darum, wie sie in unsteter Verwobenheit zur Anwendung kommen. Der Begriff der *Praxis* schafft diese Verbindung in gewisser Weise, ist zugleich aber offen für vieles Andere und grenzt sich im Diskurs oft zur *Theorie* ab, was auch nicht dienlich ist. Was an der Praxis so charmant ist, ist das *doing* – also lande ich bei einer visuellen Darstellung, die in einer linearen Sprache wie der unseren nicht wirklich sprechbar ist.



Abb. 2

Zwei: Prekäre Räume. Meine Praxis zu bezeichnen, also zu benennen, ihr einen Namen zu geben, reicht nicht aus. Mein Denken ist räumlich, also verorte ich mich. Diese Verortung ist keine rein physische, und doch braucht sie die physischen Orte, die so oft Rahmen der Auseinandersetzung waren. Rahmen im Sinne hilfreicher Leitlinien, an denen entlang ich denken konnte, Rahmen aber auch im Sinne störender Eingrenzungen, Hindernisse, Beschränkungen, frustrierender Wände aus Beton. *I spread out my research, just as I spread out myself over the years in this place, studying at this weird non-place of a campus that became ever more de-*

constructed. Zunehmende Brandschutzmaßnahmen haben abnehmende Bewohnbarkeit dieser Räume zur Folge: keine Tische, kaum noch Stühle, nichts, was meinen Weg versperren könnte, falls ich fliehen muss, im Brandfall. Was, wenn ich gerade wegen dieser Unmöglichkeit eines Aufenthalts aus diesem Gebäude fliehen muss? Die Humanwissenschaftliche Fakultät verkörpert politische Frustration: Die Lösungen könnten so einfach sein, es sind so viele Ideen da, aber scheinbar keinerlei Bewegungsspielräume, *no room to move*.



Abb. 3

Mit John Dewey ergänzt sich die politische Bestimmtheit dieser mangelnden Bewegungsfreiheit:

A sense of possibilities that are unrealized and that might be realised are when they are put in contrast with actual conditions, the most penetrating ›criticism‹ of the latter that can be made. It is by a sense of possibilities opening before us that we become aware of constrictions that hem us in and burdens that oppress. (Dewey 1934: 346, Herv. i. O.)

Mit Dewey denken heißt also, die räumlichen Gegebenheiten anzunehmen und gerade durch die Schwierigkeit der Arbeit in und mit ihnen aufzuzeigen, was eigentlich das Problem ist. *no room to move* wurde so der Titel einer Ausstellung im vergangenen Semester: einer Ausstellung in einem universitären Raum, der für Ausstellungen eigentlich keinen Platz bietet.

Drei: Prekäre Zeiten. John Dewey ist im Vortrag von Shusha Niederberger aufgetaucht, die über Ästhetische Erfahrung im Dualismus von Alltags- und Kunsterfahrungen gesprochen hat (Niederberger 2022: TC 23:49–28:15). John Dewey ist vorher schon aufgetaucht in meinem Zweitfach Interkulturelle Kommunikation und Bildung, als Wegbereiter der *Critical Pedagogy*. Darin steckt im Kern der Versuch, Bildung nie von gesellschaftlichen und Selbst-Erfahrungen zu entkoppeln, sondern gerade diese Erfahrungen als *bildend* zu verstehen. Aus die-

sem pädagogischen Ansatz heraus hat sich das *unseminar*¹ als kollektive Identität entwickelt – auch wenn das *unseminar* schon da war, als ich auf Dewey gestoßen bin. Darin besteht ebenfalls eine zentrale Eigenschaft meiner Praxis: Bausteine fallen auseinander und fügen sich zusammen, manchmal spät und nachträglich, immer in Bewegung, immer daran erinnernd, dass es keinen leeren Raum gibt, kein unschuldiges Material und kein einsames, individuelles Denken. Manchmal hat es sich angefühlt, als würde ich mich hinter dieser Idee, hinter der Kollektivität des *unseminar* verstecken, einfach weil eine kollektive Struktur Verantwortung verteilt. Rückblickend erscheint es mir aber viel mehr so, als wäre dieses *Verstecken* die einzig mögliche Form gewesen, um in prekären Zeiten wie den unseren einen Studiengang wie den unseren zu studieren. Unsere Aufgabe darin ist es, Wege zu finden, um weiterzumachen. Oder, um es mit Natalie Loveless zu sagen:

To develop situated, multi-voiced and transdisciplinary strategies to generate tools for collective survival. To design ways of living together in a peaceful more-than-human way, that looks at both repair and healing practices. And to incorporate issues of ecology, coexistence, and care into our artistic practice or even make them the basis of our work. (Loveless 2021: TC 08:08–08:42)

All das hat stattgefunden, *it took place and it found a place*, in Auseinandersetzungen im *unseminar*, in den organisatorischen und ideellen Diskussionen um das *unseminar* oder die *Werkwoche* herum, in geteilten Frustrationen in den Fachschaften und in Lehrveranstaltungen, in produktivem Fantasieren über andere Formen der universitären Lehre.



Abb. 4

Vier: *taking care – and putting it into practice*. Im Gespräch mit Nishant Shah nach seinem Beitrag zur Ringvorlesung fiel in etwa der folgende Satz: *Care is to give something that is*

critical to yourself – giving from a surplus is charity. In diesem Verständnis waren die Reaktionen seitens der Universität bzw. seitens des Departments auf Forderungen von uns Studierenden allzu oft *charity*. Was uns fehlte, war ernsthafte institutionelle *Verantwortung*. Donna Haraway weist auf diese Wortzusammensetzung hin, *response-ability*, quasi Reaktions- oder Antwortfähigkeit (Haraway 2018: 10). Mit diesem Wort fällt es mir leichter, das zu charakterisieren, was die Auseinandersetzungen in der Uni für mich oft geprägt hat: die Unfähigkeit, zu antworten, einander zu antworten, also aufeinander zu reagieren – weil das universitäre Umfeld diese Reaktionen gewissermaßen unmöglich macht und uns alle, Lehrende wie Studierende, eine *caring response-ability* verlernen lässt. Im *unseminar* entstand als Kontrast dazu das Konzept der *care-taker:innen* als Rollenbeschreibung, die wir uns gegenseitig zuteilten, die wir als gegenseitige Selbstverpflichtung verstehen wollten. Und während auch dieses Konzept immer wieder an seine Grenzen geriet, machte es uns in Kollaboration untereinander und mit einigen unserer Lehrenden auch immer wieder Mut zum Weitermachen. Fünf: Kompliz:innen. Das zu Beginn zitierte *Viele*, dass ich mit *Vielen* in diesen Semestern gemacht habe, ist meine künstlerische, forschende Praxis, meine Form des Studierens, die oft eine gemeinsame Form des Studierens war und ist. Zugleich ist diese Form *Vieles auf einmal* oder *Vieles zur gleichen Zeit*, etwas, das einer Linearität des Denkens entgegensteht. Meine persönliche *portfolio*-Auseinandersetzung ist eine, die begleitend zur Ringvorlesung, entlang der Vorträge passiert, nicht in oder durch, sondern mit den Vorträgen denkend, aus ihnen heraus in die Praxis. *I understand portfolio to be meant as a continuous construction, or at least a format that runs along a continuous construction of research, in a way a companion to research. As I've said before, my companions throughout these last few semesters have been my friends and colleagues, our formats and experiments, some books and texts, and along all that, a myriad of unsorted, lost materials, lying around in my head and on my computer, on my desk and through all the rooms I inhabit in one way or another. So I guess the only possibility to go along with this now is to re-arrange, to re-construct what hasn't been constructed yet. I used to understand this reconstruction as a fake way of construction, as a replacement of the work I didn't do but was meant to do. Re-construction as arrangement of materials from the past. Right now, I realize that re-construction is an entirely different process, equally relevant, for me personally maybe even more relevant, achieving entirely different things, and that's what I want to embrace here.*



Abb. 5

Sechs: Andere Geschichten erzählen. Im Kern meiner Auseinandersetzungen der letzten Semester steht Ursula K. Le Guin, immer wieder, mit ihren Romanen, die zusammengehalten werden von ihrem Text *The Carrier Bag Theory of Fiction* (1986), der mir schon im Bachelor durch Konstanze Schütze begegnet ist, der bei Haraway wieder auftaucht, der auch im Masterstudium immer wieder da war und der in ihren Romanen seine so sehr spürbare praktische Umsetzung findet. Ich wollte an dieser Stelle aus dem Carrier-Bag-Text zitieren und so zum Ende kommen, aber wie immer hat Le Guin mich erneut auf dem falschen Fuß erwischt und vor einigen Tag auf einen kleinen Umweg geführt:

Viele ihrer Romane spielen augenscheinlich im gleichen Universum, sie werden daher an vielen Stellen zusammengefasst als ›cycle‹. Doch sie selbst hat dieser Art der Zusammenfassung, der Zuordnung und damit der Ordnung ihrer Werke widersprochen: »The thing is, they aren't a cycle or a saga. They do not form a coherent history. There are some clear connections among them, yes, but also some extremely murky ones. And some great discontinuities« (Le Guin o. D.). Diese Sätze haben für mich eine große Lücke geschlossen - vielleicht nur, vielleicht gerade weil ich sie in einer deutlichen Parallele zu meiner Prüfung wahrgenommen habe: Der Versuch, eine chronologische, sich klar auf einzelne Vorträge, Texte, Ideen, Denkende beziehende portfolio-Prüfung zu schaffen, war für meine persönliche Forschungspraxis von vornherein zum Scheitern verurteilt.

Diese subjektive Art der Auseinandersetzung braucht eine offenere, loser verbundene Form, die bearbeitbar bleibt, die einen spielerischen Ansatz darstellt, die Spaß am Zusammenwürfeln findet, weil dabei nicht die Summe der Augenzahlen herauskommt, sondern etwas gänzlich anderes. Eine Form also, die sich nicht epistemisch selbst in Stein meißelt, sondern die, erneut mit Le Guin gedacht, *science-fictional* bleibt, die sich Forschung narrativ nähert. Das Ergebnis dieser Form ist das, was ihr gerade gelesen und gesehen habt. Visuell und räumlich ergänzt durch das, was Anna Oppermann *Ensemble* nennt und was ihr als von mir angewen-

dete Form in den Abbildungen gesehen habt: Verortungen, in losen Zusammenstellungen, die das Chaos liebevoll einhegen, statt es in einer Machtgeste zu ordnen, die ihre eigene Räumlichkeit stolz zur Schau stellen, die ihre, also meine Subjektivität zelebrieren, statt sich zugunsten vermeintlicher Objektivität in den nüchternen Rahmen einer Software einzupassen. Und nicht zuletzt Ensembles, die fragil in ihrer Zusammenstellung sind, weil sie keineswegs dauerhaft Bestand haben wollen, sondern stets zum Weiterarbeiten einladen, dazu sogar herausfordern: Nehmt etwas weg, fügt etwas hinzu, verändert etwas, verbessert etwas, macht Quatsch mit etwas, spekuliert und improvisiert, tobt euch aus – und schaut, was danach da ist! Anna Oppermann schreibt:

Die Form des Ensembles ist mein Interaktionsangebot. Einigen scheint es subjektivistisch, autistisch, monoman. Dabei wäre ich gerne Vermittler zwischen den verschiedenen Disziplinen, zwischen Ratio und sinnlicher Wahrnehmung, zwischen Kunst und Wissenschaft, Normalbürger und Außenseiter. (Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen 2024)

Die Form dieses Ensembles ist mein Interaktionsangebot an euch.



Abb. 6

Epilog: Der vorliegende Text und die zugehörigen Fotografien sind Grundlage bzw. Bestandteile einer Prüfung, die ich zur Ringvorlesung im Master-Studiengang *Intermedia* im Juli 2024 abgelegt habe. Im Prüfungskontext wurde der Text vorgetragen und dabei visuell von einer größeren Auswahl an Fotografien der Installation begleitet. Die Installation wurde als »Überbleibsel« der künstlerisch-forschenden Arbeit im Rahmen von AUSSTELLUNG in der Humanwissenschaftlichen Fakultät der Universität zu Köln ebenfalls im Juli 2024 präsentiert.

Anmerkung

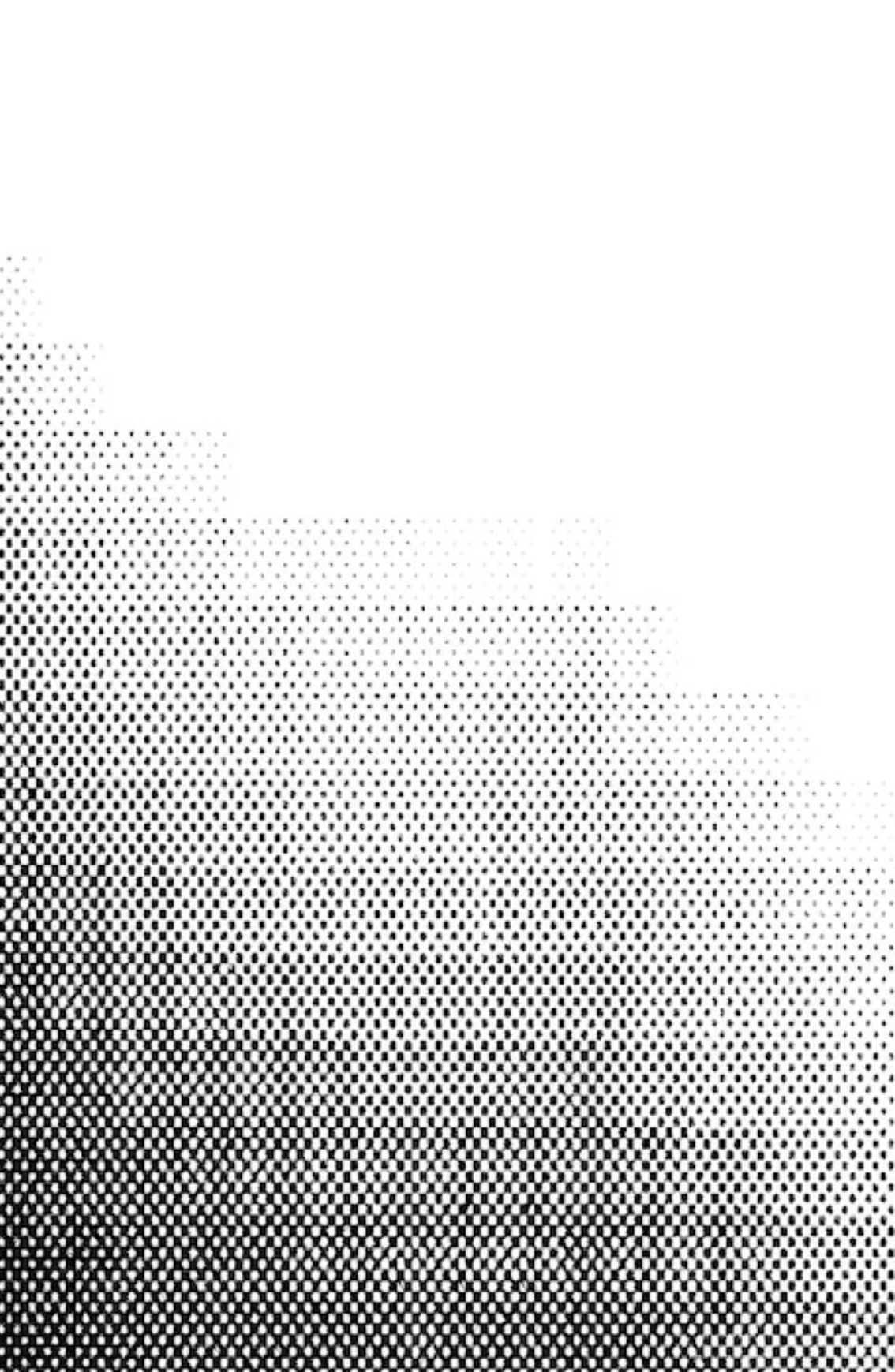
- 1 Das *unseminar* ist eine experimentelle, studentisch selbstverwaltete Lehr- und Lernveranstaltung am Department Kunst und Musik der Universität zu Köln. Die teilnehmenden Studierenden entscheiden gemeinsam über Form und Inhalte dieses Formats und setzen diese auch eigenverantwortlich um. So bietet das *unseminar* Studierenden mit künstlerischem Schwerpunkt die Möglichkeit, in einen intensiven Austausch über eigene Arbeitsweisen, individuelle Forschungsperspektiven und inhaltliche wie organisatorische Lücken des universitären Alltags zu treten sowie konstruktiv an deren Ausbesserung mitzuarbeiten.

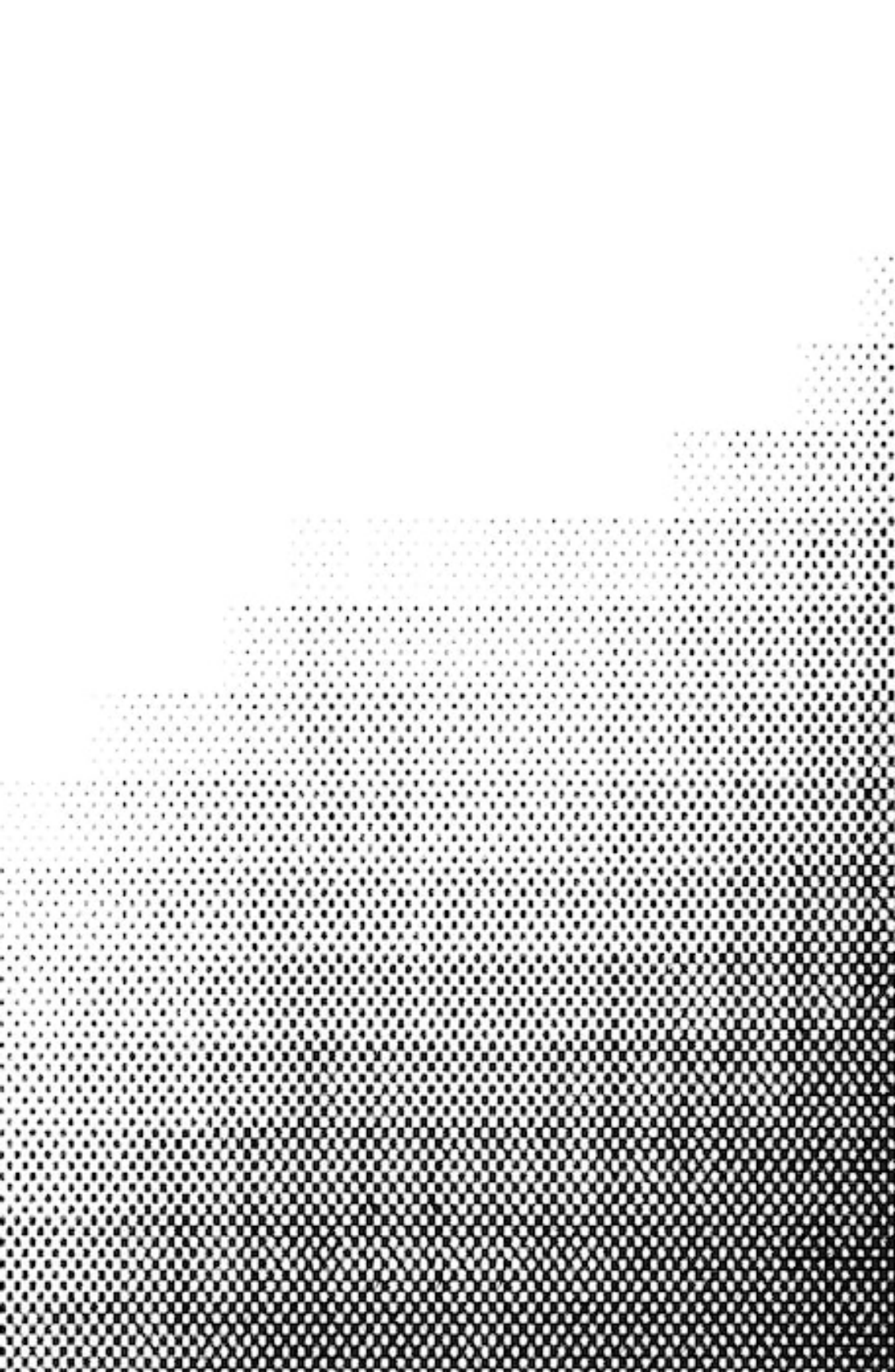
Referenzen

- Dewey, John (1934): *Art as Experience* (6. Auflage). New York: Minton, Balch & Company.
- Haarmann, Anke (2019): *Artistic Research. Eine epistemologische Ästhetik*. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839446362>
- Haraway, Donna (2018): *Unruhig bleiben. Die Verwandtschaft der Arten im Chthuluzän*. Frankfurt a.M.: Campus.
- Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen (2024): Oppermann, Anna. Online: <https://www.kunstsammlung.de/de/collection/artists/anna-oppermann> [11.07.2024]
- Le Guin, Ursula K. (o. D.): Ursula K. Le Guin. Ursula on Ursula. Online: <https://www.ursulaklequin.com/ursula-on-ursula> [11.07.2024]
- Loveless, Nathalie (2021): *Situated Practices in Precarious Times*. Vortrag im Rahmen der »Intermedia Ringvorlesung« am 12.05.2021, Universität zu Köln. Online: <https://kunst.uni-koeln.de/monthly/situated-practices-in-precarious-times/> [11.07.2024]
- Niederberger, Shusha (2024): *Der User als kulturelle Form. Technologische Praxis zwischen Infrastruktur, Subjektivität und Ästhetik*. Vortrag im Rahmen der »Intermedia Ringvorlesung« am 09.01.2024, Universität zu Köln. Online: https://kunst.uni-koeln.de/monthly/090124_niederberger/ [11.07.2024]

Abbildungen

- Abb. 1–5: Elias Müller (2024): *doing ensemble*. Fotografien zur Installation, AUSSTELLUNG (2024), Universität zu Köln.





Autor_innen

Franziska Bellingier ist Juniorprofessorin für Mediendidaktik und Medienpädagogik an der Universität zu Köln. Seit 09/2024 ist sie Vorstandsmitglied der Sektion Medienpädagogik der *Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft* (DGfE) und koordiniert ferner das *Netzwerk Erwachsenenpädagogische Digitalisierungsforschung* (NED). In ihrer Forschung beschäftigt sie sich u. a. mit den Themen politische Medienbildung, Grundbildung Medien, Lehren und Lernen mit digitalen Medien und Open Education.

Andreas Bernard, geboren 1969 in München, lehrt Kulturwissenschaften an der Leuphana-Universität Lüneburg und ist Autor im Kulturreport des SPIEGEL. Buchpublikationen u. a.: *Die Geschichte des Fahrstuhls: Über einen beweglichen Ort der Moderne* (2006), *Kinder machen: Neue Reproduktionstechnologien und die Ordnung der Familie* (2014), *Komplizen des Erkennungsdienstes: Das Selbst in der digitalen Kultur* (2017), *Die Kette der Infektionen: Zur Erzählbarkeit von Epidemien seit dem 18. Jahrhundert* (2023).

Merle Bieler ist Medienpädagogin und hat 2024 ihren Master in Intermedia und Erziehungswissenschaften an der Universität zu Köln abgeschlossen. Sie interessiert sich insbesondere für die Befähigung von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit Medien sowie die Medienkompetenzförderung im Bildungskontext. Ihre Masterarbeit schrieb sie in Kooperation mit der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Sie arbeitet bei der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz.

Susannah Biskup studiert im 2-Fach-Master Intermedia und Musikvermittlung an der Universität zu Köln. Im Laufe ihres Studiums entwickelte sie ein verstärktes Interesse für das Thema Trauerarbeit im Zusammenhang von Sterben und Tod. Aktuell fokussiert sie sich auf Trauerarbeit innerhalb Sozialer Medien.

Antonia Burggraef hat Kunst, Geschichte und Bildungswissenschaften (Lehramt) an der Universität zu Köln studiert und befindet sich aktuell im zweiten Bachelorstudium Kultur und Technik / Kunstwissenschaft an der TU Berlin. In ihrer Forschung im Bereich der Visuellen Kultur befasst sie sich kritisch mit dem Medium der Fotografie sowie den Ambivalenzen der Sichtbarkeit und sucht nach feministischen, gegen-hegemonialen Strategien, unter anderem anhand fotografischer Gegenbilder. Als wissenschaftliche Hilfskraft an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe ist sie im Forschungsprojekt *Care Research Lab* tätig.

Alyssa Feick hat den Master Interkulturelle Kommunikation und Bildung sowie Intermedia an der Universität zu Köln abgeschlossen. Sie arbeitet im sonderpädagogischen und therapeutischen Bereich an einem Kölner Förderinstitut sowie seit Mai 2024 als wissenschaftliche Mitarbeiterin in dem partizipativen Forschungs- und Entwicklungsprojekt *Expanding Narratives. Youth and their Images of Sustainability*, welches 2024–2026 von der Universität zu Köln und der Technischen Hochschule Köln in Kooperation mit dem Goethe-Institut Tansania, der Akademie für Kulturelle Bildung des Bundes und des Landes NRW sowie dem Deutschen Kinder- und Jugendfilmzentrum durchgeführt wird. Bisherige und aktuelle persönliche Forschungsschwerpunkte lagen und liegen auf der Weiterentwicklung von Ideen diskriminierungssensibler, emanzipatorischer, partizipativer Pädagogik und Forschungsprozessen, sowie auf dem Ausloten von Möglichkeiten der Gestaltung sozial-ökologisch nachhaltiger Beziehungsweisen.

Jona T. Garz ist Oberassistent am Institut für Erziehungswissenschaft der Universität Zürich. Er studierte evangelische Theologie in Marburg und Berlin und wurde dort mit einer historischen Arbeit zur Diagnose des ›kindlichen Schwachsinns‹ im 19. Jahrhundert promoviert. Seit 2020 forscht und lehrt er zur Geschichte und Gegenwart von Lernen, unter anderem im Kontext von (A)Normalität, Inklusion und Diversität. Neben einer Wissensgeschichte des Lernens im 20. Jahrhundert gilt sein besonderes Interesse Methodologien der Wissensgeschichte sowie der Bedeutung von kleinen Formen und Formaten in Erziehung und Bildung.

Anastasia Gonzalez, B.Sc., studiert Publizistik und Erziehungswissenschaft an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Vor dem Hintergrund ihres vorangegangenen Psychologiestudiums interessiert sie sich insbesondere für das Zusammenspiel individueller kognitiver Prozesse und gesellschaftlicher Entwicklungen. Außerdem beschäftigt sie sich mit Fragen des intersektionalen Feminismus und speziell der Repräsentation von Frauen.

Eva Hegge ist Kunstwissenschaftlerin und Mitarbeiterin am Department für Kunst und Musik an der Universität zu Köln. Sie studierte Kulturwissenschaft, Kunstgeschichte und Literaturwissenschaft in Leipzig sowie Kunst und Deutsch auf Lehramt in Köln. In ihrer Forschung und künstlerischen Praxis beschäftigt sie sich mit räumlichen Perspektiven in der Kunst nach dem Internet und mit erzählerischen Praktiken. evahegge.eu

Anna Heudorfer ist Referentin für Projektförderung in der Stiftung Innovation in der Hochschullehre in Hamburg. Sie hat zu Aushandlungsprozessen in studentischen Forschungsprojekten promoviert. Weitere Stationen waren eine Tätigkeit als wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Begleitforschung zum Qualitätspakt Lehre an der Universität Hamburg sowie die Koordination des Weiterbildungsprogramms *Lehre* der Alfred Toepfer Stiftung. Nebenberuflich ist sie Lehrbeauftragte an der Fernuniversität Hagen und begleitet Studierende bei ihren Forschungsprojekten.

Helene Heuser ist Doktorandin am Institut für Musikwissenschaft und Musikpädagogik an der Justus-Liebig-Universität sowie Stipendiatin am GCSC – International Graduate Centre for the Study of Culture in Gießen. Sie forscht an der Schnittstelle von Popmusik und Gesellschaft und schreibt über zeitgenössische und populäre Musik als Mitherausgeberin des feministischen Fanzines *Grapefruits*.

Olga Holzschuh ist Künstlerin und Lehrkraft für besondere Aufgaben an der Universität zu Köln im Fachbereich Kunst und Kunsttheorie. Ihre künstlerische Praxis ist von einer intensiven Auseinandersetzung mit den ästhetischen, sozialen und psychologischen Auswirkungen von technologischen Innovationen gekennzeichnet. Ihre Fotografien, Skulpturen und Performances greifen entlang der Fragen von körperlicher Präsenz und Index eng ineinander.

Michaela Kramer ist Juniorprofessorin für Erziehungswissenschaft mit dem Schwerpunkt digitale Medien in der Bildung an der Universität zu Köln. Vor dem Hintergrund tiefgreifender Mediatisierungsprozesse und Theorien der (Post-) Digitalität interessieren sie Bildungs- und Sozialisationsprozesse von Kindern und Jugendlichen in ihren unterschiedlichen Lebenswelten. Besonderer Fokus liegt dabei auf jugendlichen Bildpraktiken und deren qualitativen Erforschung.

Martina Leeker ist Medien- und Theaterwissenschaftlerin und arbeitet künstlerisch u. a. mit *Lecture Performances*. Sie vertritt derzeit den Lehrstuhl für Ästhetische Theorie und Praxis im Fach Kunst und Kunsttheorie, Department für Kunst und Musik an der Universität zu Köln. Sie lehrt und forscht in den Bereichen Künstlerische Forschung, Care, Digitale Kulturen sowie Performance und Digitalität.

Katharina Mosene ist Politikwissenschaftlerin und setzt sich für intersektionale feministische Ansätze im Bereich der Internet Governance ein. Ihr Fokus liegt auf der Identifizierung von tradierten Vorurteilen (Biases) im Bereich der Künstlichen Intelligenz sowie auf ethischen Fragen beim Einsatz von Algorithmen in Wirtschaft und Gesellschaft. Am Alexander von Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft ist sie Co-Projekt Koordinatorin des Forschungsprojekts *Human in the Loop*.

Elias Müller studiert im 2-Fach-Master Intermedia und Interkulturelle Kommunikation und Bildung an der Universität zu Köln. Er beschäftigt sich künstlerisch-forschend mit den demokratischen Potenzialen kollaborativer Bildungssettings, außerdem arbeitet er filmisch zu urbaner Kohabitation. Er ist Mitarbeiter im Medienbildungsraum der Universität zu Köln und Co-Initiator verschiedener kollektiver Projekte, darunter *youmocracy* und das *unseminar*.

Florian Nieser (Dr. phil.) ist derzeit Geschäftsführer des Heidelberg Center for Digital Humanities an der Universität Heidelberg. Seit Juni 2018 ist er Mitglied der Redaktion von PAIDIA und seit Beginn 2020 in der Redaktion des Open Access Projekts *Mittelalter: Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte*. Er schloss seine Promotion 2018 in Germanistischer Mediävistik mit der Arbeit *Die Lesbarkeit von Helden. Uneindeutige Zeichen in der ›Bataille d'Aliscans‹ und im ›Willehalm‹ Wolframs von Eschenbach* ab. Derzeitige Forschungsschwerpunkte sind Computational Humanities, Large Language Models, Game Studies sowie Inter- und Transmedialität.

Karina Nimmerfall ist bildende Künstlerin und Professorin für disziplinüberschreitende künstlerisch-mediale Praxis und Theorie am Department Kunst und Musik der Universität zu Köln. www.karinanimmerfall.com

Christian Noll ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Arbeitsbereich Erziehungswissenschaft im Kontext von Medien und Digitalisierung an der Universität zu Köln (aktuelles Projekt: *Unlearning Antifeminism on TikTok*). Promotionsprojekt: Authentizitätszuschreibungen im Kontext von Bewegtbild und Social Media in tiefgreifend mediatisierten Lebenswelten Jugendlicher. Arbeitsschwerpunkte: Filmbildung und Bewegtbild im digitalen Zeitalter, qualitative Sozialforschung.

Michelle Posmyk studiert an der Universität zu Köln den 2-Fach-Master Intermedia und Musikvermittlung. Neben ihrer freien Tätigkeit als (digitale) Künstlerin und Sprecherin befasst sie sich im Rahmen ihres Studiums und ihrer wissenschaftlichen Arbeit überwiegend mit medienpädagogischen Themen sowie der Betrachtung von Musik in (inter-)medialen Kontexten.

Markus Rautzenberg ist Professor für Philosophie an der Folkwang Universität der Künste in Essen. Zu seinen Forschungsschwerpunkten gehören Ästhetik, Medienphilosophie und Epistemologie, Philosophie des 20. Jahrhundert, philosophische Theorien des Spiels und der Ungewissheit.

Katharina Reich ist unter dem Künstlerinnennamen Katirha eine aufstrebende Musikproduzentin, Harfenistin und Songwriterin. In ihrer Debut-EP *Oh What a View* kombinierte sie generative KI mit ihrer Harfe, um ein klangliches Bild ihrer Fantasywelt zu zeichnen. Die Lead-Single feierte beim *AI For Good Global Summit* der UN 2023 seine Premiere. Sie studiert Intermedia und Musikvermittlung im Master an der Universität zu Köln

Lilli Riettiens ist Juniorprofessorin für Erziehungswissenschaft mit dem Schwerpunkt auf Theorien der Bildung und Erziehung an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Vor dem Hintergrund queer-feministischer und postkolonialer Theorien interessieren sie [Subjekt]Bildungsprozesse und deren historische Gewordenheiten, die Erzeugung von Wissen und dessen Geltungsreichweiten sowie Fragen von A/Normalisierung, Vermessung und Klein/Formatierung.

Josephine Roth und Alina Bonitz haben mehrere Workshops durchgeführt, die sich zwischen künstlerischer Inszenierung und pädagogischer Intervention bewegen. Sie überlegen, sich Duo Rote Bohne zu nennen. Josephine Roth ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Department Kunst und Musik der Universität zu Köln. In ihrer Lehre und Forschung fokussiert sie sich auf Praktiken der künstlerischen Kunstpädagogik und erkundet kollaborative queere Ansätze für den Kunstunterricht im Rahmen Ästhetischer Forschung. Alina Bonitz, Sonderpädagogin, Doktorandin und Lehrkraft für besondere Aufgaben an der Universität Köln zum Thema Queere Kunstpädagogik. Alina hat (künstlerisch) zu diskriminierenden Strukturen in Lehrmaterialien geforscht und engagiert sich im feministischen Handarbeitskollektiv Wolle, Wein & Wut.

Oliver Ruf ist Forschungsprofessor für Medienästhetik an der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg. Lehr- und Forschungsschwerpunkte: Theorien gegenwartsbezogener Medien, Ästhetiken der Digitalität, des Films und der Gestaltung, Inter-

medialitätsdiskurse und Kulturtechnikforschung, Archäologie der Medien und des Designs. Jüngere Buchveröffentlichungen (Auswahl): *Figurationen des Mangels in Ästhetik, Design- und Kunstpraktiken* (Mithg., 2024); *TV populär. Zur Wissensgeschichte einer Fernsehform* (Mithg., 2024); *Gegenwart aufnehmen. Zum Werk und Wirken von Ulrike Draesner* (Mithg., 2024).

Marco RÜth arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Abteilung für Sozial- und Medienpsychologie an der Universität zu Köln. Zuvor wirkte er mit in Projekten der Qualitätsoffensive Lehrerbildung und koordinierte mehrere Projekte zur Innovation in der Lehre. In seiner Forschung untersucht er insbesondere die Rolle digitaler Medien mit Blick auf Lernen, Kommunikation und Wohlbefinden.

Anna Schapiros Praxis besteht aus visuellen Arbeiten, Installationen, journalistischen und literarischen Veröffentlichungen, Kuratieren, Lehren und Schreiben. Anna Schapiro studierte u.a. an der Hochschule für Bildende Künste in Dresden und lebt und arbeitet in Berlin. Zuletzt zeigte sie eine umfassende ortsspezifische Installation unter dem Titel *Offene Geheimnisse* im Leibniz-Saal der Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften (Berlin). Zudem war sie u.a. in Gruppenausstellungen im Kingsgate Projekt Space, London sowie in *Class Issues – Art Production in and out of Precarity* der nGbK in der Berlinischen Galerie vertreten.

Konstanze Schütze ist Professorin für Ästhetische Bildung und Kunstvermittlung an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind: pädagogische Potenziale aktueller Kunst, kritische pädagogische Praxen an den Herausforderungen der Gegenwart, Akteur-Netzwerke in der Bildung, transdisziplinäre spekulative Forschungssettings.

Nishant Shah ist Professor und Direktor des Masterprogramms für Global Communication an der School of Journalism and Communication der Chinese University Hongkong. Er ist Fakultätsmitglied am Berkman Klein Centre for Internet & Society, Harvard University, und Direktor des Digital Narratives Studio. Seine Arbeit bewegt sich an den Schnittstellen von digitalen Kulturen, dem Aufbau von sozialen Bewegungen, Gender und sozialer Gerechtigkeit sowie neuen Technologien.

Anna Sprenger ist Doktorandin am Institut für Kunst an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe. In ihrer Forschung untersucht sie anhand dekolonialer Theorien die kolonialen Fortführungsmechanismen in algorithmischen Technologien und sondiert dabei transfeministische sowie posthumanistische Praktiken gegen algorithmisch-induzierte Machtgefälle. Darüber hinaus ist sie Teil des BMBF-Projekts *Artificial Intelligence for Arts Education*.

Antonia Stiegemann untersuchte bereits im Rahmen ihrer BA-Arbeit (Medien- und Kulturwissenschaften, Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf) die Medienpraktiken von Grundschulkindern. Mit dem Masterstudium Intermedia und Medienkulturwissenschaft an der Universität zu Köln vertieft sie nun ihr medienpädagogisches Wissen. Im Rahmen empirischer Forschungsprojekte nähert sie sich Themen der Erwachsenenbildung und der digitalen Teilhabe.

Marlene Tencha ist Kunstvermittlerin, Kunstforschende und Medienproduzentin. Sie hat kürzlich ihren Master of Education in Kunst und Spanisch an der Universität zu Köln abgeschlossen und arbeitet momentan freiberuflich für unterschiedliche Kultureinrichtungen und Filmfestivals. Ihre Forschung konzentriert sich auf Memory Studies, Epigenetik, Emotionssoziologie und Psychologie; alles in Verbindung mit Kunstpraxis und -theorie.

Mirjam Thomann ist Künstlerin und Professorin für Künstlerische Praxis mit erweitertem Materialbegriff am Department Kunst und Musik der Universität zu Köln. Sie lebt in Berlin und Köln.

Angela Tillmann ist Professorin für Kultur- und Medienpädagogik am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM) der Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften der TH Köln. Ihre Arbeits- und Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Kindheits- und Jugendmedienforschung, Mediensozialisationsforschung, Gender Media Studies, Digitalisierung (in) der Sozialen Arbeit.

Sarah Turic studiert im 2-Fach-Master Intermedia und Allgemeine Erziehungswissenschaft an der Universität zu Köln. Im Zuge dieses Studiums setzt sie sich vor allem mit medienpädagogischen Themen auseinander. Dabei fokussiert sie sich aktuell auf Forschung im Zusammenhang mit Buchblogs innerhalb Sozialer Medien.

Rubina Ünzelmann-Balotsch ist studentische Hilfskraft des Fachbereichs Kunst und Kunsttheorie und studiert Intermedia und Interkulturelle Kommunikation und Bildung als 2-Fach-Master an der Universität zu Köln. Sie forscht zu der wechselseitigen Beeinflussung von Rassismus und Sichtbarkeitsverhältnissen. Seit 2020 arbeitet sie als studentische Hilfskraft in verschiedenen Forschungsprojekten, darunter [] *ARTS EDUCATION*, *The Respectful Nettheatrechannel*, *About Art and Research* und *Care Research Lab*.

Christina Vollmert ist promovierte Medienkulturwissenschaftlerin, Kunsthistorikerin und freie Kuratorin. Derzeit vertritt sie die Juniorprofessur Kunst_Medien_Bildung am Department Kunst und Musik der Universität zu Köln und koordiniert u. a. den dort angesiedelten Studiengang Intermedia. Sie forscht und lehrt an den Schnittstellen von Technik-, Kunst- und Mediengeschichte des 19. Jahrhunderts sowie im Bereich aktueller Phänomene digitaler Bildkulturen.

Jana Wodicka studiert Intermedia und Medienkulturwissenschaft an der Universität zu Köln. Ihre Forschung konzentriert sich auf Bildpraktiken im Internet, insbesondere auf die Schnittstelle von Memes und der Kollektivität ›negativer Gefühle‹, sowie auf die wechselseitige Beeinflussung von digitalem Wandel und kultureller Aneignung. Sie ist in verschiedenen Forschungsprojekten und Lehrveranstaltungen tätig, darunter *Complexity Research Lab – love humans*, *Care Research Lab* und *Dank Images*.

