

# Games, Hacks und Pranks. Das Theater der Digital Natives

Von Katja Grawinkel-Claassen, Kathrin Tiedemann

Die Institution Theater verändert sich im Zuge der Digitalisierung, weil Digital Natives als Künstler\*innen und Zuschauer\*innen neue Formate einbringen. Dabei ist klar, dass das Theater der Digital Natives in nicht allzu ferner Zeit das einzige existierende Theater sein wird. Wir wollen aber nicht warten, bis die Theaterleitungen mit Digital Natives besetzt sind. Zumal wir davon ausgehen, dass der sich vollziehende Wandel durchaus auch die Strukturen der Theaterbetriebe erfassen könnte und dass das Theater der Digital Natives vielleicht gar keine Intendant\*innen mehr haben wird. Aber verlassen wir das Feld der Spekulation und wenden uns der aktuellen künstlerischen Praxis zu. Dort können wir nämlich erste Dimensionen dieser Veränderung bereits beobachten und benennen.

Wie hält die Digitalisierung Einzug ins Theater? Die einfachste Antwort lautet: In den Hosentaschen all derer, die die Foyers, Zuschauertribünen, aber auch Probenräume, Hinterbühnen und Werkstätten betreten. Fast jede\*r hat ein Smartphone stets dabei. Dass das noch lange keinen Einfluss auf die Inhalte haben muss, ist an den Spielplänen der meisten Häuser abzulesen. Viele Theaterschaffende sind sogar stolz darauf, das Theater bisher vor dem Einzug der Digitalisierung gerettet zu haben: Eine analoge Insel im Meer der wilden neuen Zeiten, die so schwer zu überblicken sind. Digitalisierung wird in erster Linie für zusätzliche Marketing-Tools genutzt. Dieser Einstellung setzen wir seit Jahren die Erkundung neuer Praktiken, Erzähl- und Erlebensweisen entgegen. Wir wollen wissen, wie sich das Theater verändert, wenn diejenigen – ganz wörtlich – die Regie übernehmen, die sich eine Welt ohne das Internet, ohne digitale Vernetzung, smarte Devices und soziale Netzwerke nicht mehr vorstellen können. Was bedeutet es für diese uralte Institution, wenn sie diesen Digital Natives ein kulturelles Zuhause bieten will? Oder anders herum: Warum ist es für sie, die sie doch angeblich im World Wide Web zu Hause sind, immer noch reizvoll, im Theater zu arbeiten oder dort Veranstaltungen zu besuchen? Ein paar Beispiele aus der aktuellen künstlerischen Praxis bieten Antworten auf diese Fragen.

*Live Video Games* sind ein performatives Format, welches das aus dem Hildesheimer Studiengang der Angewandten Kulturwissenschaft hervorgegangene Künstlerkollektiv *machina eX* erfunden hat. Mit *machina eX* verbindet das FFT eine enge Zusammenarbeit, die sich durch Residenzen auszeichnet, in denen das Theater zu einem Labor für Forschung und Entwicklung wird. Die Gruppe setzt sich interdisziplinär zusammen und verbindet interaktive Dramaturgien, das Programmieren von eigener Software, Setdesign, interaktiven Props und tagesaktuellen Plots aus der digitalisierten, globalisierten Welt zu einem besonderen Live-Format. Dabei schlüpfen die Zuschauer\*innen in die Rolle von Spieler\*innen, die sich gemeinsam durch verschiedene Levels eines Games zocken, die Rätsel lösen und Entscheidungen treffen müssen. Sind sie passiv, geschieht schlicht gar nichts. Die Darsteller\*innen verfallen in ihren Charakteren in eine Endlosschleife. Das Game ist over, bevor es begonnen hat. Aktives Handeln, Verantwortung und Zusammenspiel sind gefragt. Dabei geht es, wie in dem nach Point 'n' Click Adventure-Manier aufgebauten *15.000 Gray*, um nichts geringeres als die Rettung der Welt vor einer atomaren Katastrophe. In *Lessons of Leaking* wird mittels Whistleblowing manipulativ in einen Bundestagswahlkampf eingegriffen. *Hedge Knights* ist ein Spiel, bei dem an der Börse gezockt wird. Beim Open World-Format *Right of Passage* müssen sich die Spieler\*innen entscheiden, ob sie sich den Regeln des Spiels in einem fiktiven Flüchtlingscamp unterwerfen, sie erweitern oder schlicht missachten. Oder sie treten in drei Gruppen à zehn Personen gegeneinander an, um als Mitarbeiter\*innen eines Start-ups auf neurechte Gruppierungen im Netz Jagd zu machen – wie im aktuellen Spiel *Endgame*. Seit 2010 arbeiten *machina eX* zusammen. Und allmählich zeichnet sich ab, dass ihre Produktionen auf äußerst spannende Weise eine medienkritische mit einer gesellschaftskritischen Perspektive verbinden, indem sie die Zuschauer\*innen zu Akteur\*innen machen, die selbst den Ausgang des Spiels bestimmen und so erfahren, was Handlungsmacht in der Medien-Demokratie bedeutet. Interessant ist dabei nicht zuletzt, dass sie der immer mächtiger werdenden Gaming-Industrie eine Ethik des Spiels entgegensetzen, die das spielende Subjekt gerade nicht für regelkonformes oder effektives Verhalten belohnt, sondern an dessen Autonomie und die Zweckfreiheit des spielerischen Lernens appelliert. In offenen Bastelwerkstätten oder Formaten wie dem Schüler-Workshop *Hack your School* begegnet *machina eX* jüngeren Zuschauer\*innen, um ihnen ihre Form der künstlerischen Praxis spielerisch weiterzugeben. So entstand 2015 mit Schüler\*innen der Düsseldorfer Realschule Friedrichstadt das Stadtraum-Parcours-Spiel *WhatsApp Me*.

Auch unter digitalen Ureinwohnern gibt es verschiedene Stämme, je nach Jahrgang und medialer Routine. Das weiß auch die 2007 in Bonn gegründete Gruppe *pulk fiktion* und versteht es auf außergewöhnliche Weise Brücken zwischen diesen verschiedenen Gruppen zu bauen, ja sogar zurück zu denjenigen Gestalten, die nicht schon immer in der Welt des Digitalen gelebt haben. Ein Beispiel ist ihre jüngste Produktion für Zuschauer\*innen im Grundschulalter, *Max und Moritz* (nominiert für den Kölner Kinder- und Jugendtheaterpreis 2017). Wer mit Wilhelm Busch aufgewachsen ist statt mit YouTube, wähnt sich in dieser anarchischen DIY-Unterhaltungsshow zunächst im falschen Film. Zwei junge Frauen in Gummistiefeln traktieren Plastikhühnchen, ihre Bühnengehilfen und mitunter auch ihre Zuschauer\*innen mit geschmacklosen Streichen. Nur heißen die hier nicht Streiche, sondern Pranks. „Prank Prank Prank!“, schallt es schon mal bei einer Schulvorstellung aus unzähligen Kinderkehlen. Sie wissen genau, was hier gespielt wird. Ein fieser Streich, aufgenommen mit der Handykamera und ins Netz gepostet: „Dieses war der erste Prank...“ Auf der Basis von Gesprächen mit Kindern und angelehnt an Wilhelm Busch wird *Max und Moritz* bei *pulk fiktion* zu einer Teststrecke zwischen unbändigem Spaß und schlechtem Gewissen. Die jungen Zuschauer\*innen lernen nicht von der Geschichte auf der Bühne, sondern steuern zunächst für alle Nicht-Natives den nötigen Hintergrund bei, um Buschs Klassiker im Jahr 2017 zu lesen. Schließlich wird das Kollektiv der Zuschauer\*innen selbst zur Schietzinstanz, als die Streiche allzu arg, allzu gefährlich werden. Einerseits migriert hier eine alte Geschichte mit Sack und Pack ins digitale Zeitalter, andererseits ziehen ein digitaler Diskurs und eine mediale Praxis ins Theater ein. Dort treffen sie sich und kreieren keineswegs eine neue ‚moralische Anstalt‘. Vielmehr fordern sie die Institution auf, ihre traditionellen Frontlinien hinter sich zu lassen. Künstler\*innen lernen von Kindern, Alte von Jungen und alle haben einen Mordsspaß. Selbst dann noch, wenn der Theaterbesuch eine Schulveranstaltung ist. In dieser Show werden nämlich die Lehrer\*innen vor die Tür geschickt, während auf der Bühne der nächste Prank zusammen mit den jungen Zuschauer\*innen vorbereitet und anschließend am Lehrpersonal ausprobiert wird. Learning by doing!

Als letztes Beispiel sei *50 Grades of Shame* von *She She Pop* erwähnt. Wedekinds Klassiker *Frühlingserwachen* wird hier mit *50 Shades of Grey* verschnitten – vielleicht der Roman der Generation, die, so das Klischee, keine Bücher mehr liest, dafür aber im Internet jederzeit Zugang zu expliziten, sexualisierten Inhalten hat. In dieser explosiven Mischung wird das Thema der Scham neu verhandelt. Ein Thema, auf das sich das Kollektiv *She She Pop* seit den 1990ern spezialisiert hat, das seitdem die Selbstentblößung auf der Bühne zelebriert und daraus immer wieder erstaunliche künstlerische Schätze birgt. Im Zentrum dieser Bühnenproduktion steht die Produktion von Körperbildern, die mit einem raffinierten Low-tech-Verfahren auf der Bühne in einer Weise in Szene gesetzt wird, so dass hybride queere Gebilde entstehen. Die Körper der beteiligten Performer\*innen im Alter von zehn bis 70 werden live ‚gehackt‘, medial zerstückelt, die einzelnen Körperpartien immer wieder neu zu einem phantastischen Kollektivkörper montiert, während alle gleichzeitig zusammen auf der Bühne agieren. Nacktheit wird hier ausgestellt und gleichzeitig verdeckt, Körper monströs miteinander verschnitten und riesenhaft auf überdimensionale Leinwände übertragen. Das Publikum windet sich wie Achtklässler beim Aufklärungsunterricht. Eine Darstellerin bzw. ein Darsteller im Kindesalter, also wie Wedekinds Wendla oder Moritz, wird im Laufe des Stücks ebenso mit der Unmöglichkeit der sexuellen Aufklärung konfrontiert wie die älteren Performer\*innen, die etwa der Generation der 1968er und deren Kindern entspringen. Es entsteht eine zutiefst ehrliche, manchmal peinliche, manchmal urkomische Patchwork-Familienaufstellung. Das Performance-Kollektiv wird zum Lehrkörper, der sich selbst modellhaft einem Versuch der Selbstaufklärung unterzieht. Für die Zuschauer\*innen ist der Abend das gemeinsame Ausloten von Schamgrenzen angesichts gewaltiger Bilder und öffentlich durchexerzierter Tabus. Er bildet für den Moment eine gemeinsame Erfahrung im Angesicht höchst unterschiedlicher medialer und gesellschaftlicher Routinen und Hintergründe.

Die Beispiele zeigen: Wenn die Digital Natives ins Theater migrieren, ihre Narrative und Gadgets mitbringen, dann können die altbekannten Räume nicht bleiben, wie sie waren. Hochtechnisierte Umgebungen waren Theaterräume schon immer. Nun werden sie zu Spielarenen. Die Trennung zwischen Bühne und Tribüne wird gezielt durchstoßen oder gleich ganz aufgehoben. Das Verhältnis zwischen Bild und Körper wird kompliziert. Die Verantwortung für das gemeinsam Erlebte, die aktiven und passiven Parts werden neu verteilt. Ging man bislang von relativ passiven Zuschauer\*innen aus, so kann man im Theater der Digital Natives in den Worten des Journalisten Jay Rosen eher von „People Formerly Known as the Audience“ sprechen, zu deren Erleben ein hohes Maß an Engagement und Involviertsein gehört. Wenn die Digital Natives das Theater zu ihrem Zuhause machen, dann geht es auch immer um Fragen der Bildung. Wer lernt von wem? Wer hat die Macht und das nötige Vorwissen? Welche Vorlagen sind es wert, in künstlerische Praxis überführt zu werden? Die erwähnten, künstlerisch gelungenen Beispiele zeigen, dass am Ende stets etwas Übergeordnetes entsteht, etwas, das bleibt. Sei es ein Funke Gesellschaftskritik, verpackt in schlechtes Gewissen, oder das kribbelige Gefühl der tief empfundenen Scham angesichts einer selbst hervorgerufenen oder erlebten Grenzerfahrung. Sei es heillosen Spaß. Vielleicht macht diese neue Art des Theaters die Zuschauer\*innen nicht zu besseren Menschen. In

jedem Fall aber bietet sie Menschen ganz unterschiedlichen Alters eine gemeinsame Erfahrung und verwickelt sie in ein ergebnisoffenes Gespräch über die Welt, in der wir leben.

The Game is on.

---

# Games, Hacks und Pranks. Das Theater der Digital Natives

Von Katja Grawinkel-Claassen, Kathrin Tiedemann

## 1. Einleitung: Spannungsreiche Verschränkungen

„Wenn Sie es bis jetzt geschafft haben, einen großen Bogen um TikTok zu machen, einfach weitermachen wie bisher“, so schreibt die Kunstwissenschaftlerin und Kolumnistin Anika Meier noch im Juli 2020 für das Magazin *monopol* (Meier 2020). „Ernsthafte Kunstvermittlung, ade!“, so das Urteil des Artikels. Insbesondere der TikTok-Account der Uffizien hat in diesem Zusammenhang für Furore gesorgt, die *New York Times* titelte „As Museums Get on TikTok, the Uffizi Is an Unlikely Class Clown“ (Marshall 2020).

Die Uffizien waren eines der ersten Museen, die im Frühjahr 2020 eine Kooperation mit der Kurzvideo-Plattform TikTok aufnahmen und die Themen Kunst, Corona und Alltag mit digitalen, popkulturellen Ästhetiken verschränkten. In einem der ersten Videos wurde der Kopf der Medusa von Caravaggio digital mit einem animierten Corona-Virus konfrontiert (sie schreit: „Corona-Virus!“) und musikalisch mit Beethovens fünfter Symphonie hinterlegt. Den Blick und das Entsetzen der Medusa gekonnt in Szene gesetzt, zerschellt das versteinerte Corona-Virus und die Medusa trägt fortan eine medizinische Maske.<sup>[1]</sup> Auch in weiteren Videos werden die berühmtesten Werke der Sammlung in die (pandemische) Gegenwart geholt: Die Venus von Urbino chillt während des Lockdowns im Schlafanzug mit reichlich Snacks vor dem Fernseher<sup>[2]</sup>; die Venus aus Boticellis Primavera mahnt lautstark Social-Distancing<sup>[3]</sup> und Michelangelos Tondo Doni wird zum Szenario eines Quarantäne-Workouts<sup>[4]</sup>. Trotz oder vielleicht gerade wegen der kritischen Debatten hierzu: Einen großen Bogen um TikTok machen Museen jedenfalls nicht, im Gegenteil. Sowohl die Zahl der Museen, die die Plattform für sich zu nutzen wissen als auch die Reichweite ihrer Accounts nehmen seit den ersten coronabedingten Museumsschließungen in Europa stetig zu, und zwar genreübergreifend.<sup>[5]</sup>

Dabei entwickeln sich zum einen spezifische virtuelle<sup>[6]</sup> Praktiken und Ästhetiken musealer Vermittlung. Zum anderen schließen sich in Anlehnung an die gesteigerte Bedeutung von „Social Media“<sup>[7]</sup>-Plattformen weitere Fragen nach der Ökonomisierung musealer Praktiken, wie des Kuratierens, Ausstellens und Vermittelns, sowie ihrer (staats-)politischen Mobilisierung an. Bei letzterem gilt es im Blick zu behalten, dass es sich um eine Beziehung von politischer Brisanz auch deswegen handelt, da im August 2021 nach andauernden Spekulationen, bekannt wurde, dass der chinesische Staat an TikToks Mutterkonzern Bytedance beteiligt ist und damit über ein Vetorecht bei Entscheidungen verfügen kann (taz 2021), auch wenn TikTok dies bis heute abstreitet. Insbesondere in den USA und im Kontext geopolitischer Erwägungen, die mit einem zunehmend angespannten Verhältnis zu China zusammenhängen, sind seitdem Forderungen immer lauter geworden, die App unzugänglich zu machen. Im Mai 2023 ist der US-Bundesstaat Montana vorangegangen. Dort ist das Anbieten der App in App Stores ab 2024 untersagt, wobei das Argument des Schutzes der Daten der Nutzenden vor chinesischer Spionage die legitimatorische Grundlage der Entscheidung bildet und so zu einer politischen Erwägung im Sinne der nationalen Sicherheit avanciert ist. TikTok hat dagegen Klage eingereicht (McCabe/Maheshwari 2023).

Der vorliegende Beitrag legt eine diskurs- und performativitätstheoretische Perspektive zugrunde, welche die wechselseitigen Konstitutionsprozesse der Social Media-Plattform TikTok einerseits und dem Musealen andererseits mithilfe der Heuristik wechselseitiger Plattformisierung fasst (vgl. Poell/Nieborg/van Dijck 2019). Mit der Betonung der Wechselseitigkeit geht es um eine Perspektive, die nicht lediglich danach fragt, inwiefern sich plattformspezifische Rationalitäten, Ästhetiken und Praktiken in andere gesellschaftliche Sphären (und damit auch Museen) einschreiben, sondern auch, inwiefern sich spezifische Aspekte des Musealen umgekehrt in die (Diskursivierung der) Plattform TikTok einschreiben. Dabei handelt es sich mitnichten um ein symmetrisches Machtverhältnis. Gleichwohl betont die hier zugrundeliegende Perspektive, dass wir es mit Blick auf Plattformisierungsprozesse dennoch nicht mit einer uni-direktionalen Entwicklung zu tun haben. Hierbei ist zum einen von Interesse, welche diskursiven Voraussetzungen und Entwicklungen konstitutiv für die Entwicklung der besonderen Beziehung zwischen Museen und TikTok waren und sind sowie zum anderen, an welche medientechnologischen Bedingungen entsprechende plattformspezifische Praktiken und Ästhetiken geknüpft sind.

Um diese Aspekte diskutieren zu können, stellt der Beitrag in einem ersten Schritt die Kurzvideo-Plattform TikTok vor und schärft die hier zugrundeliegende Perspektive mithilfe des Konzepts wechselseitiger Plattformisierung (2). Darauf aufbauend geht es im Weiteren um eine breite Situierung jener diskursiven Bewegungen, auf deren Grundlage die Plattform TikTok und die Museen im Laufe des Jahres 2020 zusammengefunden haben. Dabei wird auch herausgearbeitet, wie sich das Verhältnis von Museen und Sozialen Medien im Zuge der pandemiebedingten Museumsschließungen verändert hat und auch welche (historischen) Grundlagen für dieses spannungsreiche Verhältnis konstitutiv sind (3). In einem nächsten Schritt geht es um die medientechnologischen Bedingungen musealer (Kunst-)Vermittlung auf TikTok, wobei technische Funktionsweisen und damit zusammenhängende Sichtbarkeits- und Aufmerksamkeitsökonomien im Fokus stehen. Ergänzend werden die sich hieraus ergebenden kulturellen Praktiken beispielhaft illustriert. Dabei werden Spezifika mimetischer Nutzungskulturen und -praktiken herausgearbeitet und auf ihre Effektivität im Hinblick auf museale Deutungshoheiten hin befragt (4). Schließlich benennt der Beitrag theoretische sowie gesellschaftspolitische Herausforderungen, die mit der Plattformisierung von Museen einhergehen (5).

## 2. Konzeptualisierung: Wechselseitige Plattformisierung von Museen und TikTok

TikTok ist eine User-Generated-Content-Plattform, die in den letzten Jahren eine bemerkenswerte Karriere hinlegte: Nach eigenen Angaben erreichte TikTok im September 2021 eine Mrd. monatlich aktive Nutzende (TikTok Newsroom 2021d). Im Jahr 2023 waren es bereits 1,7 Mrd. und für 2025 hat TikTok sich das 3 Mrd.-Ziel gesetzt (Buchholz 2022). Damit handelt es sich um die Plattform mit dem weltweit größten Wachstum (ebd.). Damit dürfte die immense ökonomische wie kulturelle Bedeutung des chinesischen Technologiekonzern ByteDance, der den Silicon-Valley-Plattformen längst Konkurrenz macht, kaum noch abzutreten sein. Zur Gewinnung von Nutzenden auch über den chinesischen Markt hinaus<sup>[8]</sup> setzt Bytedance mit TikTok nicht zuletzt auf Kooperationen mit Kulturbetrieben und treibt diese im Sinne einer „Infrastrukturalisierung“ systematisch voran (Zhang 2020).<sup>[9]</sup> Um eben solche Bewegungen beschreiben zu können, ist nicht nur ein performatives wie prozessual angelegtes Verständnis von Institutionen notwendig (vgl. Seyfert 2011), sondern auch von digitalen Plattformen.

Mit dem Begriff der Plattformisierung haben Thomas Poell, David Nieborg und José van Dijck darauf verwiesen, dass sich plattformspezifische Rationalitäten in unterschiedliche Sektoren und Sphären des Lebens einschreiben:

“Platformisation is defined as the penetration of infrastructures, economic processes and governmental frameworks of digital platforms in different economic sectors and spheres of life, as well as the reorganisation of cultural practices and imaginations around these platforms.” (Poell/Nieborg/van Dijck 2019)

Digitale Plattformen regulieren also nicht nur die Verfügbarkeit und Sichtbarkeit von Inhalten, sondern sie evozieren auch spezifische Arten der Kommunikation und Konnektivität und bringen damit spezifische kulturelle Praktiken hervor – und schließen andere aus. Zudem berücksichtigt der Begriff die ökonomischen und (staats-)politischen Bedingungen ihrer Formierung (vgl. Poell/Nieborg/van Dijck 2019).

Um das spezifische Verhältnis von Museen einerseits und TikTok andererseits diskutieren zu können, nutzt der vorliegende Bei-

trag den Begriff der Plattformisierung, relationiert ihn allerdings stärker, indem digitale Plattformen, gesellschaftliche Institutionen und auch öffentliche Diskurse auf Prozesse ihrer *wechselseitigen Hervorbringung* hin befragt werden. Performativitätstheoretisch scheint dies gewinnbringend, da sich nicht etwa ‚nur‘ die Rationalität digitaler Plattformen in andere gesellschaftliche und kulturelle Sphären einschreibt, sondern sich diese ebenso in Plattformen einschreiben. Dabei handelt es sich um fortwährende Bewegungen, die keineswegs von einem symmetrischen Machtverhältnis zeugen. Zudem formieren sich Plattformen immer nur in Abhängigkeit öffentlicher Diskurse, d.h. es geht auch darum, wie und als was sie in Erscheinung treten können (vgl. Gillespie 2010: 348f.). Entsprechend lassen sich Plattformen – ebenso wenig wie Museen – nicht als solche voraussetzen. Wenn mit Blick auf Museen und TikTok im Folgenden also von *wechselseitigen Plattformisierungsprozessen* die Rede ist, dann ist damit gemeint, dass sich das Museale, d.h. sowohl seine Praktiken als auch seine legitimatorischen Funktionen mit Blick auf Wissen, und digitale Plattformen wechselseitig und vor dem Hintergrund asymmetrischer Machtverhältnisse performativ herstellen und dass dieses Verhältnis durch spezifische Diskursivierungen mitreguliert wird. Das Museale schreibt sich mit jeweils spezifischen Mitteln in TikTok ein, wie sich TikTok mit jeweils spezifischen Mitteln in das Museale einschreibt – und als was dieses spannungreiche Verhältnis erscheint (bspw. als ‚Niedergang des guten Geschmacks‘) hängt immer auch von öffentlichen Diskursen ab. Der Berücksichtigung der Wechselseitigkeit liegt ein prozesshaft-operativer Medienbegriff (vgl. Seier 2014) zugrunde, der weder das Museale noch das Digitale als gegeben voraussetzt, sondern nach Prozessen konstitutiver Verschränkung fragt. Nur so lässt sich schließlich die Rolle von Museen bei der (strategische) Entwicklung von TikTok plausibilisieren. Wie sich noch zeigen wird, kommt Museumskooperationen hier nicht zuletzt die Funktion zu, sich als Intermediäre für künstlerisch-kreative Praktiken sowie kulturelle Teilhabe zu legitimieren und zu profilieren.

### 3. Wechselseitige Plattformisierungen unter pandemischen Bedingungen

#### *Vorspiel*

Der Begriff der ‚Plattform‘ hat sich als Begriff für Online-Content-Hosting-Intermediäre auch deswegen durchgesetzt, weil er mit spezifischen Assoziationen operiert, z.B. Flachheit, Offenheit, Neutralität und auch Möglichkeitsbedingung für Interaktion und Partizipation. Dabei handelt es sich letztlich um ein Kernstück der marketingstrategischen Ausrufung des sogenannten ‚Web 2.0‘ (vgl. Gillespie 2010: 350f.). Die demokratisch gerahmte und an Dezentralität orientierte Rhetorik der Offenheit, Partizipation und Interaktion war zentral für das von Tim O’Reilly (2005) entworfene Web 2.0 und die Verbreitung Sozialer Medien. Die Parallelen zu Museumsdiskursen, auch über Diskurse der Kunstvermittlung hinaus, seit den 1970er Jahren und insbesondere ab den 1990er Jahren sind offensichtlich, denn auch hier stehen Publikumsorientierung und partizipative Ausstellungsgestaltungen sowie die Entwicklung von Teilhabeoptionen im Zentrum einer angestrebten Öffnung. Insbesondere im Zuge sogenannter Erlebnisorientierung entwickeln sich Museen seitdem verstärkt zu szenografisch angelegten, affektiven und interaktiven Resonanzräumen, die in ihrer Orientierung am ‚eigenen‘ Erleben eng an das bildungspolitisch instruierte und auf ‚Inklusion‘ zielende Motto ‚Museum für alle‘ geknüpft sind (vgl. Eickelmann 2016; Burzan/Eickelmann 2022: 51ff.). Hierbei gewinnt nicht zuletzt der Begriff der ‚(Bildungs-)Plattform‘ zunehmend an Bedeutung, um die Offenheit und Flachheit von Museen diskursiv in den Vordergrund zu stellen (vgl. Proctor 2019; Museumsbund.de 2021).

Umso erstaunlicher ist es, dass die Geschichte des Verhältnisses von Social Media-Plattformen und Museen gerade *nicht* umstandslos als eine Geschichte tiefer Verbundenheit erzählt werden kann, sondern eher ambivalent ist. Hierfür lassen sich unterschiedliche Erklärungen anführen, wobei die prekäre finanzielle Lage öffentlich finanzierter Häuser in Europa eine bedeutende pragmatische Rolle spielt, denn die strategische Bespielung und Pflege von Social Media-Kanälen ist ressourcenintensiv. Zudem positionieren sich zahlreiche Museen aufgrund der historischen Bedeutung der Materialität ihrer Objekte ideell durchaus skeptisch. In diesem Sinne werden Digitalisate als Gegenteil eines „besseren Realen“ vielerorts normativ abgelehnt (vgl. Niewerth 2020: 33). Hinzu kommt, dass es sich bei Museen um Institutionen handelt, die historisch an der performativen Herstellung und Wiederholung von Deutungsmacht orientiert sind: Die Verteidigung institutionell beglaubigten Wissens (vgl. Marchart 2005: 35) und die Produktion kollektiven Wissens, wie sie Tim O’Reilly für Web 2.0-Anwendungen beschworen hatte, scheinen zumindest Potenziale für Reibungen zu bergen. Vor den coronabedingten Museumsschließungen waren Social Media-Plattformen hier zwar keineswegs unbedeutend, allerdings waren sie u.a. aus den genannten Gründen nicht so stark institutionell verankert, wie sich vielleicht aufgrund der Bemühung der gleichen Diskursstränge vermuten ließe. Wie konnte nun doch zusammenkommen, was vor

der Corona-Pandemie nicht so recht zusammenkam?

### *(Re-)Konfigurationen, oder: #MuseumsAndChill*

Am 19. März 2020, als die Museen aufgrund der Verbreitung des Corona-Virus bereits geschlossen waren, rief das International Council of Museums (ICOM) mithilfe des Hashtags #MuseumsAndChill eine gezielte Social Media-Kampagne ins Leben. Ziel war nicht nur die Bündelung digitaler Museumsinitiativen, sondern viel grundsätzlicher die Entwicklung bzw. Erweiterung musealer Social Media-Aktivitäten überhaupt (vgl. ICOM 2020a). Dabei standen und stehen Museen, die längst auch mit anderen (digitalen) Freizeitangeboten konkurrieren, vor enormen Herausforderungen im Kampf um die öffentliche Aufmerksamkeit. Entsprechend grenzt sich ICOM im Rahmen der o.g. Kampagne demonstrativ von der Streaming-Plattform Netflix ab, um das ‚heil-same Potenzial‘ des Musealen zu betonen und twitterte: „Studies show that museum visits reduce stress & anxiety. Selfisolation can have serious effects on mental health – and not enough Netflix bingeing can solve it. So how about MuseumsAndChill instead?“ (ebd.)

Nur ungefähr zwei Wochen später kündigt TikTok an, im Rahmen des ‚TikTok Creative Learning Funds‘ 50 Mio.\$ für Museen und Erzieher\*innen für die Produktion von Content bereitzustellen. „[...]dancing and having fun where we can. Sometimes that means experiencing the comfort and warmth that comes through simple human connection [...] caring for one another“, so steht es im entsprechenden Ankündigungstext auf TikTok (TikTok Newsroom 2020). Hier wird deutlich, dass sowohl Museen als auch TikTok ihre Funktionalität diskursiv deutlich an Metaphoriken der Sorge in Zeiten der Krise knüpfen. Ende Februar 2021 legt TikTok nach und macht sein „Förderprogramm für Kunst und Kultur“ für Institutionen in Deutschland bekannt, mit dem Schwerpunkt „Diversity und Inklusion“ (TikTok Newsroom 2021a). Als großzügige Spende deklariert, werden hier nochmal insgesamt 5 Mio \$ für Kooperationen bereitgestellt, um Kulturinstitutionen zu animieren, Content für die Plattform zu produzieren, mindestens 8 Videos pro Monat für eine Dauer von 6 Monaten (ebd.).

### *Diskursive Schnittstellen: Wissen, Kreativität, Diversität*

ByteDance hatte im Jahr 2017 die in Shanghai entwickelte Anwendung Musical.ly gekauft und unter dem Namen TikTok für den internationalen Markt neu aufgelegt. Während musical.ly auf Mash-Ups von Musik und Lippsynchronisations- und Tanzvideos setzte, knüpft TikTok hier zwar an, ist aber deutlich breiter aufgestellt (vgl. Zulli/Zulli 2020). Diskursiv zusammengehalten wird die Heterogenität des Contents durch die Pfeiler „Wissen“ und „Kreativität“, wobei der Aspekt des *Wissens* eine entscheidende strategische Neuausrichtung gegenüber der Anwendung musical.ly markiert. Diese Neuausrichtung lässt sich durchaus auch als Antwort auf aktuelle Debatten zur Rolle Sozialer Medien bei der Verbreitung fragwürdigen Wissens verstehen (vgl. TikTok Newsroom 2021b). Hinzu kommen eklatante Schwierigkeiten in Hinblick auf den Jugendschutz: TikTok war und ist immer wieder in den Schlagzeilen, weil bspw. jüngere Menschen sich an riskanten und z.T. lebensbedrohlichen ‚Challenges‘ beteiligen oder auch weil Erwachsene junge Mädchen u.a. in Livestreams auffordern, sich zu entblößen (sog. ‚Cybergrooming‘) – kein neues Problem, das auch schon musical.ly einen schlechten Ruf einhandelte (vgl. clicksafe 2018). Die Betonung der Rolle legitimierten Wissens markiert also eine höchst funktionale (Re-)Konfiguration der Plattform im öffentlichen Diskurs: Pädagogisch wertvolle wie unterhaltsame Lernvideos – 15 bis höchstens 60 Sekunden lang<sup>[10]</sup> – inszeniert von Professionellen sowie Amateur-Pädagog\*innen. Und dies in einer Zeit, in der vielerorts auf der Welt die Schulen geschlossen waren und Anreize für das Lernen Zuhause an Wert gewannen. Das Hashtag #learnontiktok<sup>[11]</sup> wurde bis Mitte März 2021 78 Mrd. mal aufgerufen und bis Dezember 2021 bereits rund 210 Mrd. mal.

Insgesamt lässt sich also zeigen, dass es sich bei dem Verhältnis von Museen und TikTok um eine höchst funktionale Beziehung für beide kulturellen Intermediäre handelt: Als gesellschaftlich legitimierte Institution für außerschulische Bildung und Wissensvermittlung sind Museen für die diskursive (Re-)Konfiguration der Plattform TikTok von großem Interesse, da sie mit Kooperationen ihre Legitimität ausbauen können. Dies betrifft ihre Rolle bei der Verbreitung fragwürdigen Wissens ebenso wie missbräuchliche oder gar lebensbedrohliche Praktiken, insbesondere mit Blick auf Jugendliche. Andererseits stehen auch Museen unter bildungspolitischem Legitimierungsdruck. Hier geht es allerdings darum, als (gemeinhin) historisch legitimierte öffentliche Institution des Speicherns, Kuratierens, Ausstellens und Vermittelns von Wissen nicht alle Menschen gleichermaßen zu erreichen,

wobei insbesondere jüngere und weniger an ‚Hochkultur‘ Interessierte als schwer erreichbar gelten. Zudem ist im Zuge der coronabedingten Museumsschließungen der Druck immens gewachsen, mithilfe digitaler Anwendungen mit der Besucherschaft Kontakt zu halten. Die Kooperationen schaffen nun Möglichkeitsräume für eine wissensorientierte aktive Teilhabe an popularisierter und unterhaltsamer Kunst und Kultur, insbesondere für jüngere Menschen, legitimiert durch eine historische gesellschaftliche Institution, die zugleich mit notwendigen Ressourcen versorgt wird. Dass die hiermit einhergehende Hinterfragung historischer Grenzen, wie bspw. zwischen Hoch-/Populärkultur, im Feld aber auch Spannungen erzeugt, wurde eingangs bereits gezeigt. Dies betrifft nicht nur die bildenden Künste, sondern Museen über alle Genres hinweg. Je nach Genre lassen sich wiederum spezifische Fragen an die Effekte plattformästhetischer Inszenierungsweisen für die museale Vermittlungsarbeit stellen.

Neben diesen legitimierenden Ergänzungen lassen sich zudem diskursive Gleitmittel ausmachen: ‚Kreativität‘ und ‚Diversität‘. Während sich Museen im Zuge eines umfassenden Kreativitätsdispositivs (Reckwitz 2012) zunehmend zu einer „Quelle der Inspiration“ und „Kreativitätsagentur“ für jene Menschen, die sich als kreativ erleben wollen, entwickeln (Ullrich 2018: 187f.)<sup>[12]</sup>, bietet TikTok vielfältige entsprechende digitale Möglichkeiten für ‚kreative‘ Auseinandersetzungen mit Kunst und Kultur. Die positive Konnotation von Diversität im Sinne einer kulturellen Ausdehnung und Bereicherung jenseits der Herkunft der kulturellen Güter oder der mit ihnen engagierten Subjekte ist dabei längst als politische Konnotation in den Kreativitätsbegriff eingelassen (vgl. Reckwitz 2017) und wird von TikTok marketingstrategisch eingesetzt, bspw. im Kontext des ‚Förderprogrammes‘ mit dem Titel „#CreatorsForDiversity“ (TikTok Newsroom.com (2021c). Hier heißt es: „Inspiration und Kreativität sind tief in der DNA von TikTok verankert.“ (ebd.)

Wie wir im Folgenden sehen werden, bietet TikTok nicht nur Inspiration, sondern ist zugleich Instrument für kreative Ko-Produktionen, die wiederum an spezifische medientechnologische Bedingungen geknüpft sind.

#### 4. Medientechnologische Bedingungen: TikToks Funktionsweisen, Ästhetiken, Praktiken

Mit Blick auf ein am Erlebnis orientierten Museumsfeld ermöglicht TikTok die partizipative Produktion bunter, lauter Kunst- und Kulturclips und evoziert damit zugleich ko-kreative Praktiken. Als Grundlage hierfür werden bspw. Kunstwerke den algorithmisierten Aufmerksamkeitsmärkten entsprechend animiert.<sup>[13]</sup> Dieser Effekt lässt sich mithilfe der Erstellung von Bilderfolgen umsetzen, wie schon im ersten TikTok-Beitrag der Uffizien, in dem sich Pietro Secco Suardo aus einem Gemälde von Giovan Battista Moroni zum Popsong „Le Feste Di Pablo“ – hier noch etwas unbeholfen – durch die Uffizien bewegt.<sup>[14]</sup> Oder auch mithilfe zusätzlicher, leicht zu bedienender Software<sup>[15]</sup>, wie das Video mit dem Titel „Our paintings come to life at night! [...]“ des Rijksmuseum zeigt<sup>[16]</sup>. Responsiv wird das Kunstmuseum hier nun insofern, als das Design der Plattform so konzipiert ist, dass Kommunikation und Konnektivität sich insbesondere in Formen kreativer Interaktion bzw. Co-Kreation ausdrückt. Die Beförderung ko-kreativer Content-Produktion ist eng gekoppelt an vielfältige und aufgrund des Interface-Designs auch niedrigschwellige Möglichkeiten zur Replikation, Imitation und Weiterbearbeitung von Videos. Hierfür gibt es unterschiedliche Features:

- *Entdecken-Funktion*: Entdeckt werden sollen im Trend liegende Praktiken und Hashtags mit bereits hoher Reichweite. Damit werden strukturierte Partizipationsangebote gemacht, die zuvorderst auf Imitation und Replikation zielen. So suggeriert die Anzeige der für ein Video genutzten Filter innerhalb einer ‚Filtergruppe‘ die Niedrigschwelligkeit von deren Nutzung auch für eigene Videos.
- Ähnlich verhält es sich mit der *Verschränkung von Bewegtbild und Sound*. Einmal angewählt, werden die Videos entlang der Audiospur sortiert angezeigt und die potenziellen Creator\*innen werden aufgefordert, auf Basis eben jener Audiospur eigene Videos zu produzieren.
- Zusätzlich bieten die *Duett- und Stitch-Funktionen* die Möglichkeit, ein Video mit anderen Videos zu verknüpfen: Auf Grundlage eines ausgewählten Videos erscheint im Falle des Duetts ein Split-Screen und das vorher ausgewählte Video wird noch einmal abgespielt, so dass post-modo ein ‚Duett‘ entsteht. Die Stitch-Funktion ermöglicht es, auf der Grundlage eines Ausschnitts ein eigenes Video zu erstellen; beide Teile werden dann – aufeinanderfolgend – zu einem Video zusammengefügt, wobei das neue Video automatisch auf das zitierte verweist.

Wie hier deutlich wird, sind insbesondere mimetische Praktiken konstitutiv in die Infrastruktur der Plattform eingelassen. Diana und David James Zulli sprechen daher von TikTok als „imitation publics“ und schreiben weiter „[...] imitation and replication – the driving forces of mimesis – are latent in TikTok’s platform design.“ (Zulli/Zulli 2020: 5). Die bereits beschriebene diskursive Orientierung von TikTok an ‚Kreativität‘ und ‚Wissen‘ wird hier also praktisch – und das heißt nicht zuletzt: körperlich – mithilfe mimetischer Praktiken konkretisiert. Dabei werden nicht nur Kunstwerke bzw. Ausstellungsobjekte in Form manipulierter Digitalisate von den Museen repliziert. Die Sichtbarkeit ebendieser virtuellen Objekte ist auf TikTok daran gebunden, dass die Creator\*innen aktiv werden: Sie filmen sich bspw. während sie mit den virtuellen Objekten in Kontakt kommen bzw. wie sie hierauf reagieren und erstellen so Duette und Stitches. So wie eine junge Museumsbesucherin, die sich lächelnd überrascht und fasziniert von dem Uffizien-„Remake“ des ‚Polyptych of Ognissanti‘ von Giovanni da Milano zeigt, in dem die Protagonist\*innen des Werkes Aretha Franklins ‚I say a little prayer‘ im Chor singen<sup>[17]</sup>. Oder, mit Blick auf ein kulturhistorisches Museum, sie engagieren sich kreativ-künstlerisch mit Kurzvideo von Museumspädagog\*innen, wie die Duette und Stitches mit Tim Pearce aus dem Carnegie Museum of National History in Pennsylvania zeigen, der mit Schnecken-Witzen und Fun-Facts für Reichweite sorgt<sup>[18]</sup>. Damit erfüllen die Museumsaccounts auf TikTok nicht nur die Funktion, Kunst und Kultur öffentlich zugänglich zu machen, sondern, das Publikum zu involvieren. Vor dem Hintergrund der Diskurse im Bereich der Kunstvermittlung lässt sich eben diese Form der Involvierung als ein transformatives Verständnis musealer Vermittlungsarbeit begreifen (vgl. Mörsch 2009), wobei noch weiter nach dem Politischen in diesem Kontext zu fragen wäre.

Diese unterschiedlichen Formen des Engagements mit musealen Digitalisaten sind wiederum maßgebend für die Sichtbarkeits- und Anerkennungsökonomie von TikTok: Die technischen Funktionen, die Ästhetik und die Nutzungsweisen und -normen von TikTok zeichnet sich zuvorderst dadurch aus, dass sie den Wert kultureller Praktiken an ihrer Multiplizierungspotenz bemessen oder anders ausgedrückt: „Die kulturellen Güter zeichnen sich in der Hyperkultur [...] durch Kombinierbarkeit und Hybridisierbarkeit aus.“ (Reckwitz 2017) Von gesteigerter Relevanz sind ko-kreative Videos hier deswegen, weil die entstehenden mimetischen Schleifen Sichtbarkeit und Reichweite befördern. Von Wert sind diese kulturellen Praktiken folglich genau dann, wenn sie ihre Potenz für künftige Ko-Kreationen ausstellen und damit zukünftige Modulationen provozieren bzw. wenn ihre Potenz für künftige Ko-Kreationen von anderen Creator\*innen sowie dem Algorithmus anerkannt wird: „[...] digital liveness generates a sense of “unpredictable flow and potential eventfulness” (Lupinacci zit. na. Zulli/Zulli 2020) as if something could always be happening.“ (Zulli/Zulli 2020: 2) Damit wird Kunst- und Kulturrezeption einerseits zur Frage des körperlichen, affektiven sowie kreativen Engagements mit Kulturgütern, die uns hier in Form von Content zugänglich werden. Andererseits verleihen die Kooperationen mit Museen ebensolchen Praktiken explizit den Status des kulturell Wertvollen, d.h. hier Kreativen und Künstlerischen. Zugleich lassen sich aus einer materialistischen Theorie des digitalen Kapitalismus die hier zugrundeliegende Aufmerksamkeitsökonomie und damit verbundene Anerkennungsordnungen als „fester Bestandteil einer profitorientierten Kapitallogik“ bezeichnen (Burghardt 2021), womit zugleich ungleiche Kräfteverhältnisse zwischen prekären Museen und großen Technologieunternehmen angesprochen sind. TikTok hat die dem Kreativitätsdispositiv inhärente Anforderung der innovativen Replikation als konstitutiven Part in die (technische) Funktionsweise der Plattform integriert und verfügt über ausreichende Ressourcen entsprechende Content-Produktionen zu befördern oder zugespitzt ausgedrückt: zu kaufen. Dabei finden unweigerlich (Re-)Konfigurationen historischer Positionen innerhalb der Organisation Museum statt: Museumspädagog\*innen, wie Tim Pearce im Beispiel oben, werden (idealerweise) zu Social Media Sternchen, während bereits etablierte TikTok-Influencer\*innen, wie Chiara Ferragni als Vermittler\*innen in Kunstmuseen geholt werden. Inwiefern die Effekte der plattformisierten Popularisierung der Museen im Zuge der hier geltend gemachten „Diversitäts“-Kampagnen nun als Öffnung wirksam werden oder letztlich kulturelle Stereotype reproduzieren und gar spezifische Formen des Ausschlusses marginalisierter Gruppen bewirken, muss weitere Forschung zeigen. Als die Uffizien Chiara Ferragni als ‚Verkörperung der Venus im Social-Media-Zeitalter‘ in die Uffizien holten, um freizügig auf TikTok (und Instagram) zu vermitteln bzw. zu „posieren“, handelten sich die Uffizien jedenfalls Sexismus-Vorwürfe ein (Dpa 2020). Im Begleittext hieß es, Ferragni sei „eine Art zeitgenössische Gottheit der Social-Ära“, die „das weibliche Ideal der Frau mit blonden Haaren und zarter Haut“ verkörpere – sexistische Kommentare inklusive (ebd.). Darüber hinaus lässt sich bereits festhalten, dass sich die Kämpfe um museale Deutungsmacht, die für die Institution Museum keinesfalls neu sind (vgl. Burzan/Eickelmann 2022: 28ff.), im Zuge ihrer digitalen Dynamisierung im Allgemeinen und ihrer Plattformisierung im Besonderen, verkomplizieren. Dies betrifft *medientechnologisch bedingte Praktiken*, die als körperliches Engagement mit digitalisierten Museumsobjekten Relevanzen mitregulieren ebenso wie damit zusammenhängende *Verzeitlichungen* bzw. *Verräumlichungen*. Dabei geht es immer auch um die *Deutungsmacht digitaler Plattformen*, die mithilfe intransparenter Algorithmisierungen maßgeblich an der Sichtbarkeit und Anerkennung von Kultur beteiligt sind und dabei nicht nur ökonomische, sondern durchaus auch politische Interessen

verfolgen .

## 5. Fazit und Ausblick: Vom Museum zum kuratorischen Apparat

Mithilfe des Konzepts wechselseitiger Plattformisierung hat der Beitrag die diskursiven Entwicklungen und praktischen Effekte der besonderen Beziehung zwischen Museen und der Kurvideo-Plattform TikTok herausgearbeitet, die sich seit den coronabedingten Museumsschließungen ereignet haben. Dabei ist deutlich geworden, dass es sich um wechselseitige Konstitutionsprozesse handelt, die spezifische Ästhetiken und Praktiken musealer Ko-Kreation hervorbringen. Museale Kunst- und Kulturrezeption wird im Zuge ihrer Plattformisierung zunehmend zu einer körperlichen, affektiven Praxis kreativen Engagements – eine Entwicklung, die bereits im Zuge von Erlebnisorientierung im Museumsfeld angelegt ist und für die TikTok digitale Möglichkeitsräume bietet.

Zugleich werden damit weitere Fragen nach der Herausforderung musealer Deutungsmacht aufgeworfen. Dies betrifft die bedeutende Rolle plattformisierter Praktiken bei der Herstellung von Öffentlichkeit und damit gesellschaftlicher Relevanz, aber auch die Deutungsmacht digitaler Plattformen selbst, die auf der Grundlage spezifischer algorithmisierter Aufmerksamkeitsmärkte und Anerkennungsordnungen ebendiese mitregulieren. Inwiefern sich die Museen in Anbetracht dieser Entwicklungen als kritikfähig erweisen können und wo sich dabei Räume des Politischen auftun, bleibt abzuwarten und weiter zu erforschen.

Darüber hinaus konnte mithilfe der ausgewählten Beispiele zumindest angedeutet werden, dass historische Begriffe und Vorstellungen des Kuratierens, Ausstellens und Vermittelns sowie die mit ihnen verknüpften Subjektkategorien im Zuge der beschriebenen wechselseitigen Plattformisierungen an ihre Grenzen geraten: Creator\*innen sind hier nicht ‚nur‘ Museumsbesucher\*innen, sondern werden (im Falle von Kunstmuseen) zugleich Künstler\*innen, deren Körper bzw. Werke auf algorithmisierten Aufmerksamkeitsmärkten ausgestellt werden, womit sie gewissermaßen ebenso als Exponate begriffen werden können. Die sich hieraus ergebenden Fragen liegen auf der Hand: Wer oder was ist hier Kurator\*in, wer oder was Künstler\*in und wer oder was das Kunstwerk? Darüber hinaus haben wir es mit weiteren Veruneindeutigungen historischer Grenzen wie bspw. zwischen fachwissenschaftlichen bzw. hochkulturellem und popkulturellen bzw. plattformspezifischen Wissensordnungen und auch zwischen historischen Museumsmaterialitäten und ihrer Neuformierung im Zuge ihrer digitalen Virtualisierung zu tun. Diese Transformationsprozesse erfordern Ansätze, welche die historischen Grenzen des Musealen nicht konzeptuell bereits voraussetzen, sondern stattdessen nach den Prozessen der Grenzproduktion selbst fragen. Diese werden nämlich im Zuge zunehmender Veruneindeutigung und Verschränkungen keineswegs obsolet, sondern vielmehr auf andere Art und Weise in Kraft gesetzt. In diesem Sinne scheinen insbesondere posthumanistische Reformulierungen des Musealen bzw. Kuratorischen, wie sie im Kontext der (Feminist) STS vorgenommen werden besonders furchtbar zu sein, da sie eine Perspektivverschiebung vom Museum zu einem medientechnologisch bedingten kuratorischen Apparat erlauben (vgl. Schroer 2019; vgl. Tyzlik-Carver 2016, 2023). Diese ermöglichen eine relationale Perspektive auf die Vermittlungsfunktion gesellschaftlicher Institutionen und ihre Plattformisierung, die ihre Prozesshaftigkeit im Spannungsfeld von Realität und Virtualität zugrunde legt, die diskursiven und medientechnologischen Bedingungen und Effekte in den Blick nimmt und dabei zudem ökonomische und (geo-)politische Verstrickungen berücksichtigt. Das Museum ‚vor Ort‘ wird dabei jedenfalls keineswegs obsolet: Im Sommer 2020 meldeten die Uffizien nach ihrer temporären Wiedereröffnung eine Verdoppelung der Anzahl junger Menschen vor Ort (Imam 2020).

## Literatur

Buchholz, Katharina (2022): The Rapid Rise of TikTok. In: Statista.com. Online: <https://www.statista.com/chart/28412/social-media-users-by-network-amo/> [29.05.2023].

Burghardt, Daniel (2021): OK User. Zur materialistischen Basis der digitalen Aufmerksamkeitsökonomie. In: Moormann,

- Peter/Zahn, Manuel/Bettinger, Patrick/Kaspar, Kai/Hofhues, Sandra/Helmke, Jan Keden (Hrsg.): Mikroformate. Interdisziplinäre Perspektiven auf aktuelle Phänomene in digitalen Medienkulturen. Zeitschrift Kunst Medien Bildung | zkmb 2021. Online: <http://zkmb.de/ok-user-zur-materialistischen-basis-der-digitalen-aufmerksamkeitsoekonomie/> [16.12.2021].
- Burzan, Nicole/Eickelmann, Jennifer (2022, i.E.): Machtverhältnisse und Interaktionen im Museum. Frankfurt a.M./New York: Campus.
- Chen, Xu/Kaye, D. Bondy Valdovinos/Zeng, Jing (2020): #PositiveEnergy Douyin. Constructing “Playful Patriotism” in a Chinese Short-Video Application. In: Chinese Journal of Communication. 14. Jg., Heft 1, S. 97-117.
- Dpa (2020): Uffizi Gallery Director Supports Their Contentious Social Media Strategy. In: monopol. Magazin für Kunst und Leben. Online: <https://www.monopol-magazin.de/uffizien-chef-verteidigt-social-media-strategie-seines-hauses> [07.12.2021].
- Eickelmann, Jennifer (2016): Wenn Kunst zum Ereignis wird. Eine Kritik der ästhetischen Praxis erlebnisorientierter Museen. In: Kauppert, Michael/Eberl, Heidrun (Hrsg.): Ästhetische Praxis. Reihe ‚Kunst und Gesellschaft‘ (hrsg. v. Christian Steuerwald). Wiesbaden: VS, S. 355-376.
- Eickelmann, Jennifer (2017): “Hate Speech” und Verletzbarkeit im digitalen Zeitalter. Phänomene mediatisierter Missachtung aus Perspektive der Gender Media Studies. Bielefeld: transcript.
- Gillespie, Tarleton (2010): The Politics of ‘Platforms’. In: New Media & Society. 12. Jg., Heft 3, S. 347-364.
- ICOM (2020): Studies Show That Museum Visits Reduce Stress & Anxiety. Online: <https://twitter.com/icomofficial/status/1240684536746381312> [16.12.2021].
- Imam, James (2020): As US Blocks TikTok, Italy’s Uffizi Claims the Platform Has Doubled Its Number of Young Visitors. In: The Art Newspaper. Online: <https://www.theartnewspaper.com/2020/09/24/as-us-blocks-tiktok-italys-uffizi-claims-the-platform-has-doubled-its-number-of-young-visitors> [16.12.2021].
- klicksafe.de (2018): Musical.ly – Risiken der bei Kindern und Jugendlichen beliebten App. Online: <https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/musically-risiken-der-bei-kindern-und-jugendlichen-beliebten-app/> [16.12.2021].
- Marchart, Oliver (2005): Die Institution spricht. Kunstvermittlung als Herrschafts- und als Emanzipationstechnologie. In: schnittpunkt/Jaschke, Beatrice/Martinz-Turek, Charlotte/Sternfeld, Nora (Hrsg.): Wer spricht? Autorität und Autorschaft in Ausstellungen. Ausstellungstheorie & Praxis 1. Turia + Kant: Wien, S. 34-58.
- Marshall, Alex (2020): As Museums Get on TikTok, the Uffizi Is an Unlikely Class Clown. In: New York Times. Online: <https://www.nytimes.com/2020/06/24/arts/design/uffizi-museums-tiktok.html> [03.06.2021].
- McCabe, David/Maheshwari, Sapna (2023): TikTok Sues Montana, Calling State Ban Unconstitutional. In: The New York Times. Online: <https://www.nytimes.com/2023/05/22/technology/tiktok-montana-ban-lawsuit.html> [29.05.2023].
- Meier, Anika (2020): Kunsthäuser auf TikTok. Das Museum als Klassenclown. In: monopol. Magazin für Kunst und Leben. Online: <https://www.monopol-magazin.de/museen-auf-tiktok-institution-als-klassenclown> [03.06.2021].
- Moersch, Carmen (2009): Am Kreuzungspunkt von vier Diskursen: Die documenta 12. Vermittlung zwischen Affirmation, Reproduktion, Dekonstruktion und Transformation. Online: <https://whatsnext.net/249> [29.05.2023]
- Museumsbund.de (2021): Bildungsplattform Museum. Online: <https://www.museumsbund.de/themen/bildungsplattform-museum/> [07.12.2021].
- Niewerth, Dennis (2020): Verstaubt, verzettelt, vernetzt. Museen und ihre Sammlungen in der Geschichte der ‚Neuen Medien‘. In: Andraschk, Udo/Wagner, Sarah (Hrsg.): Objekte im Netz. Sammlungen im digitalen Wandel. Bielefeld: transcript, S. 29-43.
- O’Reilly, Tim (2005): What is Web 2.0. Online: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> [16.12.2021].

- Poell, Thomas/Nieborg, David/van Dijck, José (2019): Platformisation. In: Internet Policy Review. Journal on internet regulation. 8. Jg., Heft 4, S. 1-13.
- Proctor, Nancy (2010): Digital: Museum as Platform, Curator as Champion, in the Age of Social Media. In: Curator. The Museum Journal, 53 Jg., Heft 1, S. 35-43.
- Reckwitz, Andreas (2013): Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Berlin: Suhrkamp.
- Reckwitz, Andreas (2017): Zwischen Hyperkultur und Kulturessenzialismus. Die Spätmoderne im Widerstreit zweier Kulturalisierungsregime. In: bpb.de. Online: <https://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtspopulismus/240826/zwischen-hyperkultur-und-kulturessenzialismus> [16.12.2021].
- Schroer, Nada (2019): Vom bürgerlichen Blick zum posthumanen Schnitt. Kuratorische Praxis im Kontext medientechnologischer Entwicklungen. In: Klein, Kristin/Noll, Willy (Hrsg.): Postdigital Landscapes. Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt. Zeitschrift Kunst Medien Bildung | zkmb 2019. Online: <http://zkmb.de/vom-buergerlichen-blick-zum-posthumanen-schnitt-kuratorische-praxis-im-kontext-medientechnologischer-entwicklungen/> [26.01.2022].
- Seier, Andrea (2014): Die Macht der Materie. What Else is New? In: Zeitschrift für Medienwissenschaft. 6. Jg., Heft 11, Dokument und Dokumentarisches (2/2014), S. 186-191.
- Seyfert, Robert (2011): Das Leben der Institutionen. Weilerswist: Velbrück.
- taz.de (2021): China steigt bei TikTok-Konzern ein. Online: <https://taz.de/Weltweit-populaere-Video-App/!5794514/> [12.11.2021].
- TikTok Newsroom.com (2020): Our Commitment to COVID-19 Relief Efforts. Online: <https://newsroom.tiktok.com/en-us/our-commitment-to-covid-19-relief-efforts/> [16.12.2021].
- TikTok Newsroom.com (2021a): TikTok startet Förderprogramm für Kunst und Kultur. Online: <https://newsroom.tiktok.com/de-de/tiktok-startet-foerderprogramm-fuer-kunst-und-kultur> [16.12.2021].
- TikTok Newsroom.com (2021b): Neue Warn-Funktion beim Teilen nicht verifizierter Inhalte. Online: <https://newsroom.tiktok.com/de-de/neue-warm-funktion-beim-teilen-nicht-verifizierter-inhalt> [16.12.2021].
- TikTok Newsroom.com (2021c): Das sind die #CreatorsForDiversity: 47 Mal Kunst, Kultur und Diversität. Online: <https://newsroom.tiktok.com/de-de/das-sind-die-creatorsfordiversity-47-mal-kunst-kultur-und-diversitaet> [12.11.2021].
- TikTok Newsroom.com (2021d): 1 billion people on TikTok. Online: <https://newsroom.tiktok.com/en-us/1-billion-people-on-tiktok> [12.11.2021].
- Tyżlik-Carver, Magdalena (2016): Curating in/as Common/s. Posthuman curating and computational cultures [PhD]. Aarhus University.
- Tyżlik-Carver, Magdalena: Ghost Factory: From Curating as Research to Exhibition as Curatorial Apparatus, in: Annemarie Hahn, Nada Rosa Schroer, Eva Hegge, Torsten Meyer (Hg.): Curatorial Learning Spaces. Kunst, Bildung und kuratorische Praxis, Zeitschrift Kunst Medien Bildung | zkmb 2023. Quelle: <https://zkmb.de/ghost-factory-from-curating-as-research-to-exhibition-as-curatorial-apparatus/> [29.05.2023]
- Zhang, Zongyi (2020): Infrastructuralization of TikTok: Transformation, Power Relationships, and platformization of video entertainment in China. In: Media, Culture & Society, 43 Jg., Heft 2, S. 1-18.
- Zulli, Diana/Zulli, David James (2020): Extending the Internet Meme: Conceptualizing Technological Mimesis and Imitation Publics on the TikTok Platform. In: New Media & Society, Art. 1461444820983603.

## Anmerkungen

- [1] [https://www.tiktok.com/@uffizigalleries/video/6821463510401207558?is\\_copy\\_url=1&is\\_from\\_webapp=v1](https://www.tiktok.com/@uffizigalleries/video/6821463510401207558?is_copy_url=1&is_from_webapp=v1) [06.12.2021].
- [2] [https://www.tiktok.com/@uffizigalleries/video/6822284899500739845?is\\_copy\\_url=1&is\\_from\\_webapp=v1](https://www.tiktok.com/@uffizigalleries/video/6822284899500739845?is_copy_url=1&is_from_webapp=v1) [06.12.2021].
- [3] [https://www.tiktok.com/@uffizigalleries/video/6822583493260823814?is\\_copy\\_url=1&is\\_from\\_webapp=v1](https://www.tiktok.com/@uffizigalleries/video/6822583493260823814?is_copy_url=1&is_from_webapp=v1) [06.12.2021].
- [4] [https://www.tiktok.com/@uffizigalleries/video/6820887029438549253?is\\_copy\\_url=1&is\\_from\\_webapp=v1](https://www.tiktok.com/@uffizigalleries/video/6820887029438549253?is_copy_url=1&is_from_webapp=v1) [06.12.2021].
- [5] vgl. TikTok Newsroom.com (2021c) für eine Liste der aktuellen Museums-Kooperationen in Deutschland (Stand August 2021).
- [6] Der Begriff des Virtuellen wird hier als Bezeichnung eines Zwischenraums zwischen unterschiedlichen Realitätsdimensionen, d.h. Realität/Fiktionalität verwendet (vgl. Esposito 1998).
- [7] Bei den Begriffen ‚Social Media‘/‚Soziale Medien‘ gilt es zu berücksichtigen, dass es sich um marketingstrategische wie ideologisch gefärbte Begriffe handelt. Zur besseren Lesbarkeit wird im Folgenden auf die Anführungszeichen verzichtet, vgl. ausführlicher hierzu Eickelmann 2017: 83.
- [8] Die chinesische Schwester von TikTok heißt Douyin und verfügt über ähnliche Funktionen, wobei sie zusätzlich über ein ‚#PositiveEnergy‘-Feature verfügt, womit propagandistische Videos verbreitet werden (vgl. Chen/Kaye/Zeng 2020).
- [9] Ziel sei es, eine spezifische Form der Video-Enzyklopädie zu entwickeln.
- [10] Zu Beginn lag die Grenze der Länge der Videos, die mit der App aufgenommen werden können bei 15 Sekunden, dann bei 60. Mittlerweile gilt: Hochgeladen werden können Videos bis zu einer Länge von drei Minuten.
- [11] <https://www.tiktok.com/tag/learnontiktok> [07.12.2021].
- [12] Wolfgang Ullrich spricht von einem der markantesten Funktionswandel von Museen seit ihrer über 200-jährigen Geschichte (Ullrich 2018: 186).
- [13] Im Kontext von Geschichtsmuseen sind Museumsaccounts, die gemäß dem Konzept der ‚living history‘ bzw. des ‚re-enactments‘ historische Sachverhalte in Kombination mit zeitgenössischen Diskurstrends re-inszenieren. So beispielsweise das Black Country History Museum: <https://www.tiktok.com/@blackcountrylivingmuseum?lang=de-DE>.
- [14] [https://www.tiktok.com/@uffizigalleries/video/6820781518382763270?lang=de-DE&is\\_copy\\_url=1&is\\_from\\_webapp=v1](https://www.tiktok.com/@uffizigalleries/video/6820781518382763270?lang=de-DE&is_copy_url=1&is_from_webapp=v1) [17.12.2021].
- [15] Bspw. mithilfe der Anwendung MyHeritage, mit der sich Fotos animieren lassen: <https://www.myheritage.de/> [10.12.2021].
- [16] [https://www.tiktok.com/@rijksmuseum/video/6935793974028373254?is\\_copy\\_url=1&is\\_from\\_webapp=v1](https://www.tiktok.com/@rijksmuseum/video/6935793974028373254?is_copy_url=1&is_from_webapp=v1) [07.12.2021].
- [17] [https://www.tiktok.com/@theabstractloveforart/video/6904600269942705409?is\\_copy\\_url=1&is\\_from\\_webapp=v1](https://www.tiktok.com/@theabstractloveforart/video/6904600269942705409?is_copy_url=1&is_from_webapp=v1) [16.12.2021].
- [18] Das Video mit der größten Reichweite (1,8 Mio views) ist ein Barack und Michelle Obama-Schneckenwitz [https://www.tiktok.com/@camegiemnh/video/6782977615532788998?is\\_copy\\_url=1&is\\_from\\_webapp=v1](https://www.tiktok.com/@camegiemnh/video/6782977615532788998?is_copy_url=1&is_from_webapp=v1). Die Stitches und Duette mit dem Ton des Original-Videos finden sich hier: [https://www.tiktok.com/music/original-sound-6782975460734257925?is\\_copy\\_url=1&is\\_from\\_webapp=v1](https://www.tiktok.com/music/original-sound-6782975460734257925?is_copy_url=1&is_from_webapp=v1) und eine

künstlerische Re-Inszenierung hier: [https://www.tiktok.com/@\\_ballie\\_/video/6783381167090552070?is\\_copy\\_url=1&is\\_from\\_webapp=v1](https://www.tiktok.com/@_ballie_/video/6783381167090552070?is_copy_url=1&is_from_webapp=v1)  
[16.12.2021].

---

## Games, Hacks und Pranks. Das Theater der Digital Natives

Von Katja Grawinkel-Claassen, Kathrin Tiedemann

Inwiefern hat sich das Verständnis von Kritik durch die Digitalisierung verändert und welche Funktion kann Kritik in der Gesellschaft einnehmen? Welches kritische Potenzial haben gegenwärtige künstlerische Praxen? Diese Fragen waren Ausgangspunkt für meine Masterarbeit zum *Kuratieren als kritische Praxis im Kunstunterricht*, in der ich das Kuratieren als Umgangsweise mit Komplexität und digitalen Technologien untersucht habe. Dabei gehe ich mit den Soziologen Dirk Baecker und Armin Nassehi davon aus, dass die Erfassung und Verarbeitung großer Datenmengen erst durch die Digitalisierung möglich geworden ist und eine größere Kontrollierbarkeit der Individuen und eine Vorhersehbarkeit von Entscheidungen bedeutet. Zugleich sind digitale Lösungsansätze aber notwendig, um sich in einer offenen und komplexer werdenden Gesellschaft zu orientieren (vgl. Nassehi 2019: 36; 42). Diese Ambivalenz von Digitalisierung als Problem und Lösung zugleich beinhaltet Fragen des Umgangs mit Kontrolle und Machtverhältnissen einerseits sowie Handlungsmöglichkeiten (*agency*) und Autonomie andererseits. Da die Erfassung und Verarbeitung großer Datenmengen aber zunehmend durch Algorithmen geschehen, welche den Nutzer\*innen eine Auswahl an Inhalten zur Verfügung stellen, kann das Ziel von Bildung also nicht mehr nur als das Sammeln und Erlernen von Wissen verstanden werden. Bildung muss stattdessen auch reflektieren, wie dieses Wissen zustande kommt und dazu befähigen, eigene Selektionsmechanismen für Wissen zu entwickeln. Dadurch wird unter anderem von Dirk Baecker ein neuer Kritikbegriff gefordert, der über Vernunft hinausgeht (vgl. Baecker 2011: 47): Zum einen ist der Überblick über die Gesamtheit der Informationen aufgrund ihrer Menge nicht (mehr) erreichbar, zum anderen handeln Menschen auch nicht nur vernunftgesteuert, indem sie Fakten gegeneinander abwägen. Stattdessen betten sie Informationen in gedankliche Deutungsrahmen, sogenannte *Frames* ein (vgl. Wehling 2016: 17). Zusätzlich entwickeln Inhalte in digitalen Netzwerken ein Eigenleben und kursieren nach eigenen Logiken, die sich mit einer vernunftgeleiteten Erkenntnis nicht vereinbaren lassen, da die Nutzer\*innen nicht mehr im Zentrum stehen, sondern Teil des Netzwerks geworden sind (vgl. Pettman 2019: 29). Kuratieren als relativ junges Phänomen (vgl. Hoffmann 2013: 14) wird nicht nur im Zusammenhang mit Algorithmen und kuratierten Playlists verwendet (vgl. Fröhlich 2015), sondern setzt sich gerade im Kunstdiskurs verstärkt mit der (Re-)Produktion von Machtverhältnissen auseinander. *Kritisches Kuratieren* kann als Möglichkeit der Infragestellung dieser Machtverhältnisse betrachtet werden, welche durch Institutionen, aber auch medial bestehen können. In beiden Fällen werden Handlungsmöglichkeiten, im Fall von Diskriminierung die Handlungsmöglichkeiten einzelner Akteur\*innen oder Gruppierungen, eingeschränkt. Kritisches Kuratieren könnte dann dazu dienen, Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen, Machtmechanismen zu hinterfragen, Diskussionsräume zu schaffen und Wissensproduktion zu reflektieren. Darüber hinaus könnte es auch Vermittlung und Bildung (und damit auch Schule) demokratischer und kollaborativer gestalten. Denn als eine Tätigkeit, die im Museum und mit dem Museum entstanden ist, teilt das Kuratieren mit diesem auch eine Geschichte des Vermittelns und Bildens. Diese Tätigkeiten oder Aufgaben des Museums werden in ihrer klassischen Form zunehmend hinterfragt, und es werden Ansätze für eine kritische Vermittlung gefordert und entwickelt.

### Ansätze und Strategien für kritisches Kuratieren

In dem Sammelband *Kuratieren als antirassistische Praxis*, herausgegeben von Bayer et al., wird beispielsweise die Rolle des Kunsttraumes als Ort für Begegnungen, als Plattform und Katalysator für kritischen Dialog diskutiert (Bayer et al. 2017a). Dabei geht es den Autor\*innen der Beiträge auch darum, Strategien zum Erlangen von Handlungsmacht zu entwickeln oder aufzuzeigen – und dabei die eigene Systemzugehörigkeit als strukturelles Problem mitzudenken (vgl. Bayer et al. 2017b: 42). Nora Sternfeld sch-

lägt in diesem Zusammenhang vor, man solle, „[...] um an einer Gegenperformativität, einem aktiven Verlernen der rassistischen Strukturen zu arbeiten, [...] von künstlerischen Strategien der Aneignung [...] lernen“ (ebd.: 43).

Vorschläge dafür, wie eine solche Praxis aussehen könnte, geben Natalie Bayer und Mark Terkessidis in ihrem Beitrag *Über das Reparieren hinaus. Eine antirassistische Praxeologie des Kuratierens* (Bayer/Terkessidis 2017). Sie fordern, dass Subjektivität berücksichtigt und Multiperspektivität gewährleistet werden müsse (vgl. ebd.: 56), wozu kommerzielle Produkte wie etwa Serien bereits imstande seien, da „[d]ie Protagonist\*innen [...] unterschiedlich [sind], was soziale Position, Herkunft und Geschlecht betrifft, und das Narrativ [...] stets aus der Sicht dieser Verschiedenheit durchquert [wird]“ (ebd.: 57). Außerdem sollten Narrative und Exponate befragt werden, beispielsweise daraufhin, wessen Geschichte erzählt werde oder wessen Perspektive privilegiert, welche Bilder auftauchten oder wie die Texte entstünden. Multiperspektivität solle außerdem durch Kollaboration erreicht werden, weil durch verschiedene Beteiligte unterdrückte Wissensarten einbezogen würden (vgl. ebd.: 61). Beteiligte sollen so „[...] gemeinsam Displaybedeutungen und Erzählungen, die nicht dem klassischen Prinzip von in sich abgeschlossenen Erklärungen folgen“ entwickeln (ebd.: 68). Somit stehe der Prozess im Vordergrund, während die Rollen der Akteur\*innen wechseln können (ebd.). Bayer und Terkessidis schließen mit dem Satz, dass

*„[i]n einer Kulturinstitution, die sich diesem Prinzip konsequent verschreibt, ein explizit antirassistisches Kuratieren nicht mehr notwendig [wäre]. Dann kann das gemeinsame Interesse an Inhalten, Ideen, Verbesserungen und Veränderungen im Vordergrund stehen und: eine interessante Kulturarbeit“ (ebd.: 70).*

Einen weiteren Ansatz für kritisches Kuratieren stellt Katharina Morawek in ihrem Beitrag über das Kunstprojekt *Die ganze Welt in Zürich. Konkrete Interventionen in die Schweizer Migrationspolitik* vor (Morawek 2017). Ziel dieses Projektes war es, einen Ort zu schaffen, um über soziale Utopien gemeinsam nachzudenken, sie zu verhandeln und so politisch zu agieren (vgl. ebd.: 99). Der Fokus der Arbeit lag dabei auf der „transdisziplinären Kollaboration sowie auf der gleichzeitigen persönlichen Involvement in die politischen Praxen (lokaler) sozialer Kämpfe“ (ebd.: 103). Morawek betont eine kuratorische Ethik hinter dem Projekt, die die aus öffentlichen Geldern finanzierte Institution in der Pflicht sieht, zur Demokratisierung der Gesellschaft beizutragen (vgl. ebd.: 107). Hier steht also die *Involvement des Kuratierens in die Politik* im Vordergrund.

Als weiteren Beitrag möchte ich außerdem an dieser Stelle Bonaventure Soh Bejeng Ndikung *On est ensemble et Ça va waka. Einige Gedanken zur Navigation in der Xenopolis* kurz vorstellen (Ndikung, 2017a). Ndikung fragt danach, wie das „Organisieren von Ausstellungen als aktives Zusammentreffen von Vorstellungen, Gedanken, Menschen und Geschichten“ (ebd.: 275) verstanden werden könne. Dabei bezieht er sich auf verschiedene Theorien zum Raum und entwirft die Ausstellung als „[...] Raum, in dem komplexe Fragen gestellt, in dem parallele Realitäten untersucht werden können und in dem die Schönheit der Komplexität der Welt offenbart wird“ (ebd.: 287). Wo sich dieser Raum befinde, ob in einem offiziellen Kunstraum oder auf der Straße, sei nicht wichtig, stattdessen gehe es um „das Singuläre zusammenzuführen, da hierbei die zentrale Praxis das Sammeln von persönlichen Geschichten (und von Geschichte in der Mehrzahl) ist, das Sammeln von persönlichen Kämpfen und Festen [...] aber auch die Versammlung von Pluralitäten und Divergenzen“ (ebd.: 288). Bonaventure Soh Bejeng Ndikung schlägt *Dekanonisierung* als Methode vor, um Machtmechanismen in Museen zu hinterfragen (vgl. Ndikung, 2017c). Dekanonisierung bedeute, Wissen zu performativen und Objekte sowie verkörperte Praktiken als Medien und Formate des Wissens zu betrachten:

*„Decanonization is when knowledge is performed, and when the objects in museums are instigated to be part of performances rather than treated as relics or residues of times, spaces, or epistemologies past. Decanonization as method is choosing embodied practices as mediums and formats of discourse and knowledge, delinking from the conventional referencing phenomena and proposing a more phenomenological approach of dealing with histories, memories, cultures, sciences, religions, and knowledges at large“ (ebd.).*

Auf den von Ndikung 2009 gegründeten Kunstraum *SAVVY Contemporary* geht auch Nora Sternfeld auch in ihrem Buch *Das radikaldemokratische Museum* ein (Sternfeld 2018). So fragt sie:

*„Was wäre, wenn das Museum nicht über das Sammeln, Bewahren, Forschen und Vermitteln definiert wäre (und damit über das nationale, koloniale institutionelle Projekt der westlichen Aufklärung), sondern über die transgenerationale Tradierung von Wissen um und mit Dingen und Material? Was wäre, wenn das Museum ein ‚Erinnerungsort‘, eine ‚Kontaktzone‘ oder ein ‚dritter Raum‘ wäre, an dem Geschichte/n geteilt werden?“ (Sternfeld 2018: 87)*

Das *SAVVY Contemporary*, das auch als diskursive Plattform, Ess- und Trinkstätte, Njangi-Haus und Raum für Geselligkeit dient

(Ndikung, 2017b) könnte somit als ein Beispiel für einen radikaldemokratischen Kunstraum dienen, in dem Ausstellungen als Möglichkeits- und als Handlungsräume dienen, wodurch eine Verschränkung von Kuratieren und Vermitteln stattfindet (vgl. Sternfeld 2018: 55). Ein solcher Ansatz stellt also das Zusammenführen von Menschen und Ideen im Kunstraum und auf der Straße in den Vordergrund und verbindet es mit der Infragestellung von Machtpositionen.

## Ansätze einer kritischen Vermittlung

Kritisches Kuratieren kann demnach von einer kritischen Vermittlung lernen und umgekehrt. Denn sowohl Kuratieren als auch Vermitteln können laut Nora Sternfeld als Handlungsformen verstanden werden, die „um Deutungen ringen – entweder, indem sie die bestehenden Machtverhältnisse reproduzieren oder im Hinblick auf ihre Infragestellung“ (vgl. auch Richter 2019; Sternfeld 2018: 55). Sie haben damit als kritischemanzipative Praxen dieselbe Funktion, nämlich Hegemonien herauszufordern (vgl. ebd.: 56).

Sternfeld geht in *Das radikaldemokratische Museum* von der Frage nach der Repräsentation aus, der sich das Museum stellen muss. Repräsentation sei im 20. Jahrhundert als Darstellung und als Stellvertretung umfassend kritisiert worden, sowohl in den Wissenschaften und den Künsten als auch in sozialen Bewegungen wie *Occupy* (vgl. ebd.: 22). Sternfeld hinterfragt aber, inwiefern die theoretische Auseinandersetzung tatsächlich einen Effekt auf Machtstrukturen haben kann. Sie kommt zu dem Schluss, dass Kritik und Handeln zusammengedacht werden müssten, wofür sie als Beispiel die Einsperrungsaktion der Künstlerin Graciela Carnevale heranzieht (vgl. ebd.: 24 f.). Bei dieser Aktion wurden die Besucher\*innen zu einer Galerieeröffnung in einen leeren Raum mit leeren Wänden geführt, eine davon aus Glas, die aber zunächst abgedeckt war. Sie wurden in diesem Raum eingeschlossen und waren dadurch gewissermaßen gezwungen, zu partizipieren. Um sich zu befreien, mussten sie aus der Galerie, der Institution, buchstäblich ausbrechen. Da abgesehen von dieser Aktion nichts gezeigt wurde, ging es also einzig um die Handlung des Ausbrechens und der Partizipation selbst (vgl. ebd.). Hier verbinden sich Ausstellungsprojekte und künstlerische Projekte mit der *Idee der Handlungsmacht und der Involvierung der Betrachter\*innen*. Sternfeld führt diesen Gedankengang noch weiter aus und fragt, inwiefern Kunstvermittlung selbst als Herrschaftstechnik betrachtet werden muss. Denn Hegemonie werde durch Zwang, aber eben auch durch Bildung erreicht und lerne zwar von den Rändern, aber nur, um bestehende Machtverhältnisse zu erhalten (vgl. Sternfeld 2018: 75). Das Ziel des „Transformismus“ bestehe darin, „Kritik zu integrieren, ohne dass die Verhältnisse von Macht und Ausschluss selbst ins Spiel kommen müssen“ (ebd.). Sie schlägt im Gegensatz dazu vor, „Partizipation nicht als bloßes ‚Mitmachen‘ zu begreifen, sondern als eine Form der Teilnahme und Teilhabe, die die Bedingungen des Teilnehmens selbst ins Spiel bringt“ (ebd.: 76) und bezieht sich dazu auf Carmen Mörsch, die vier Diskurse der Kunstvermittlung benennt, welche im Folgenden nachgezeichnet werden sollen.

## Vier Diskurse der Kunstvermittlung nach Mörsch

Mörsch unterscheidet im Feld der Kunstvermittlung den affirmativen, den reproduktiven, den dekonstruktiven und den transformativen Diskurs (Mörsch 2009).

Mit dem *affirmativen Diskurs* beschreibt Mörsch ein Verständnis von Kunst als spezialisierte Domäne, deren Inhalte und Aktivitäten sich an ein spezialisiertes Publikum richten und somit im Prinzip keiner Vermittlung bedürfen (vgl. Mörsch 2009). Der *reproduktive Diskurs* richte sich auch an nicht-spezialisierte Zielgruppen, die ebenfalls an Kunst herangeführt werden sollen (vgl. ebd.). Mit dem *dekonstruktiven Diskurs* fände bereits ein Umdenken statt, insofern als „[i]n diesem [...] Kunstvermittlung die Funktion zugewiesen [wird], das Museum, die Kunst und auch die Bildungs- und Kanonisierungsprozesse, die in diesem Kontext stattfinden, gemeinsam mit dem Publikum kritisch zu hinterfragen“ (ebd.). Dies könne beispielsweise durch Interventionen in Ausstellungen geschehen (vgl. ebd.). Mit dem *transformativen Diskurs* übernehme Kunstvermittlung

*„[...] die Aufgabe, die Funktionen der Ausstellungsinstitution zu erweitern und sie politisch, als Akteurin gesellschaftlicher Mitgestaltung, zu verzeichnen. Ausstellungsorte und Museen werden in diesem Diskurs als veränderbare Organisationen begriffen, bei denen es weniger darum geht, Gruppen an sie heranzuführen, als dass sie selbst – aufgrund ihrer durch lange Isolation und Selbstreferenzialität entstandenen Defizite – an die sie umgebende Welt – z. B. an ihr lokales Umfeld – herangeführt werden müssen“ (ebd.).*

*Transformativ* ist hier mit Sternfeld nicht im Sinne des Transformismus zu verstehen, also als Taktik, um an der Macht zu bleiben, ohne selbstkritisch diese Macht zu reflektieren. Stattdessen legen transformative Praktiken nicht nur „die Funktionen der Institution in Zusammenarbeit mit dem Publikum [...] [offen] oder kritisieren [sie], sondern ergänzen und erweitern [sie]“ (Mörsch, 2009).

Nora Sternfeld versucht ebenfalls, eine kritische transformative Vermittlung zu entwerfen. Sie greift dabei auch die Bedenken auf, dass durch Vermittlung selbst Machtverhältnisse reproduziert oder verstärkt werden könnten. Eine solche Art der Kritik wird laut Sternfeld unter anderem von Sezgin Boynik geäußert:

*„Er [Boynik] will einen ideologischen Kurzschluss der kritischen Kunstvermittlung herausarbeiten, denn er unterstellt ihr, dass sie mit ihren Ansätzen und Praktiken die Tatsache legitimiert, sowohl Teil der Ökonomisierung der Bildung zu sein als auch ihr kritisch gegenüberzustehen. Indem die Kunstvermittlung uns also Techniken bereitstellt, um affirmativ und kritisch zugleich zu sein, und sogar transformative Potenziale zu integrieren imstande ist, würde sie Boynik zufolge Konflikte, die die bestehenden Verhältnisse tatsächlich adressieren, stets eher verhindern und unterbinden, als ermöglichen“ (Sternfeld 2018: 147).*

Diese Kritik erinnert an die Kritik, die auch der Post-Internet Art und der Institutionskritik gegenüber vorgebracht wird.<sup>[1]</sup> Sternfeld entgegnet Boyniks Kritik, dass

*„[d]ie Kritik der kompletten Vereinnahmung der Vermittlung [...] also nur aus einer Perspektive möglich [ist], die den Fokus auf das Verhältnis von Vermittlung und Institution beschränkt. Zoomen wir aus der verengten Perspektive der institutionellen Mauern hinaus, stellen wir fest, dass gesellschaftliche Kämpfe und kollektive soziale Praktiken an unzähligen Orten und mit unterschiedlichen Mitteln die bestehenden Verhältnisse herausfordern. Im Sinne der Hegemonietheorie muss dies – wie Oliver Marchart und Chantal Mouffe herausarbeiten – kollektiv und solidarisch, sowohl in den bestehenden Institutionen als auch außerhalb geschehen“ (ebd.: 152 f.).*

Carmen Mörsch zeigt ebenfalls, im Anschluss an die Beschreibung der vier Diskurse der Kunstvermittlung auf, dass eine kritische Kunstvermittlung sich positionieren und die Herstellung von Kategorien thematisieren muss. Kritische Kunstvermittlung, so Mörsch, „betrachtet die RezipientInnen nicht als den Anordnungen der Institution Unterworfenen, sondern fokussiert deren Gestaltungsspielräume und die Möglichkeiten der Umcodierung im Sinne einer ‚Kunst des Handelns‘“ (Mörsch 2009).

Auch der Medien- und Theaterwissenschaftlerin Martina Leeker geht es um das kritische Potenzial von Kunst, sie fragt aber auch danach, wie diese Kritik nicht missbraucht werden kann und fordert deshalb eine Um-Bildung und eine Veränderung von Strukturen (vgl. Leeker 2018: 10). Daraus entwirft sie eine Datenkritik und „eine kritische ästhetische Vermittlung 2.0“, die sich von vorherigen Versuchen der Kritik und Vermittlung abgrenzt, indem sie den *curatorial turn* und den Begriff der „konfliktuellen Kontaktzone“ von Sternfeld nutzt, um zu zeigen, dass nicht Konsens, sondern Konflikte gesucht werden und Normierungen vermieden werden sollen (vgl. ebd.: 21f.). Dies geschehe laut Leeker mit den Methoden der Kunst- und Kulturwissenschaftlerin Irit Rogoff, bei denen es um das „Verlernen von Mustern, das Weg-Sehen zum Neu-Sehen sowie um Hinein-Schmugeln“ gehe (ebd.: 22 f.). Kritik entwirft Leeker als „[performende] ‚Kritik im Innen / aus dem Drin-Sein‘ [...], als Antwort auf den Verlust kritischer Distanz [...]“ (ebd.: 24). Durch überzogene Affirmation werde Bekanntes fremd, wodurch Irritation und Paranoia erzeugt würden sowie ein Befremden, welches letztlich zur nötigen Distanz für Reflexion führe. Diese Distanz durch Affirmation könnte bei näherer Betrachtung auch eine Form von Ironie sein; Ziel sei die Veränderung von Infrastrukturen. Dem Kuratieren kommt dabei die Rolle zu, im Rahmen von kritischer ästhetischer Vermittlung Räume für Verschiedenes, für Heterophilie, in Performances, Museen, Ausstellungen, Schulen, Aktionen auf Internetplattformen oder in der Forschung zu schaffen (vgl. ebd.: 29f.).

## Machtausübung durch Vermittlung von Moral und Geschmack

Auf die enge Verknüpfung der Vermittlung moralischer Werte und kritischer Urteilskraft durch Kunst geht Carmen Mörsch in *Die Bildung der A\_n\_d\_e\_r\_e\_n durch Kunst: eine postkoloniale und feministische historische Kartierung der Kunstvermittlung* ein (Mörsch 2019). Sie zeigt nicht nur, wie Geschmack und Moral im 18. Jahrhundert in England verknüpft wurden, wie der *public taste*, der Geschmack, institutionalisiert wurde und wie die Legitimation des Bildens durch Kunst in koloniale Diskurse verstrickt war (vgl. Mörsch 2019: 133). Sie beschreibt auch am Beispiel der Nachbarschafts- und Bildungszentren *Toynbee Hall* in London (vgl. ebd.: 259) und *Hull House* in Chicago (vgl. ebd.: 302) die Art und Weise, wie Kunst dort zur Bildung eingesetzt wurde.

Außerdem hinterfragt sie kritisch, welche Rolle die Beschreibung der „A\_n\_d\_e\_r\_e\_n“<sup>[2]</sup> für die Entwicklung dieser Räume spielte und inwiefern ihre angebliche Unterlegenheit, ihr fehlendes Mitbestimmungsrecht und ihre Beschreibung als unreife Subjekte dafür maßgeblich waren. In einer Fallstudie zur Differenzierung beschreibt Mörsch die Zusammenarbeit der *Whitechapel Art Gallery* (WAG) unter anderem mit Schulkindern, denen ein Sinn für die Schönheit (ihrer Umgebung) anezogen werden sollte (vgl. ebd.: 440). Die Schularbeiten wurden dabei auch in der Galerie ausgestellt sowie auch Schularbeiten von Kindern mit Behinderung und von „als ‚ausländisch‘ markierte[n] Kinder[n]“ (ebd.: 445f.). Mörsch beschreibt weitere Aktivitäten mit Schüler\*innen und auch eine Zusammenarbeit, die in einer eigenen Ausstellung der Schüler\*innen in der Galerie mündete (vgl. ebd.: 521), sodass „die *artist-educators* an der WAG zusammen mit den Schüler\*innen institutions- und diskriminierungskritische Kunstvermittlung“ (ebd.: 524) leisteten. An den Beispielen wird einerseits die Verwendung der Kunstvermittlung als Herrschaftstechnik ohne Mitbestimmungsrecht deutlich, aber andererseits auch ein Ansatz einer kritischen Vermittlung gezeigt, die (im letzten Beispiel) Zusammenarbeit und Partizipation fordert. Es werden nicht nur neue Räume für die beteiligten Schüler\*innen zugänglich gemacht, sondern es findet auch in Ansätzen eine Erweiterung der Ausstellungsfunktion statt.

In der Publikation *Gegenöffentlichkeit organisieren. Kritisches Management im Kuratieren*, herausgegeben von Matthias Beitzl, Beatrice Jaschke und Nora Sternfeld, wird auf Chantal Mouffe hingewiesen, die über mögliche Allianzen zwischen Kunstinstitutionen und sozialen Bewegungen schreibt (vgl. Beitzl et al. 2019: 15). Mouffe bestehe darauf, „dass kritische Institutionen die bestehenden Machtverhältnisse infrage stellen, sich gegenhegemonialen Kämpfen anschließen und also Gegenöffentlichkeit organisieren können“ (ebd.). Nora Sternfeld fragt daran anschließend in ihrem Beitrag *Wie können wir zusammen handeln in einer Welt, die uns zunehmend isoliert? Kuratorische Öffentlichkeit unter infrastrukturellen Bedingungen* (Sternfeld 2019), was Öffentlichkeit im 21. Jahrhundert heißt und was diese mit kritischem Kuratieren zu tun haben kann. Als Beispiel für kritisches Kuratieren nennt sie den Kunstraum *PUBLICS 2017* in Helsinki, eine „kuratorische Agency“ im doppelten Sinn, die aus einem konkreten Konflikt hervorgegangen sei (vgl. Sternfeld 2019: 90). Dies erinnert an Oliver Marcharts Forderung nach einem Antagonismus, der nicht organisiert werden kann (vgl. Marchart 2007: 173). Aus dem öffentlichen Protest und der kollektiven Selbstorganisation wurde im Fall des Kunstraumes, folgen wir Sternfeld, zunächst eine öffentliche und dann eine private Institution (vgl. Sternfeld 2019: 91). Sternfeld greift den Begriff der Öffentlichkeit auf und setzt ihn in Zusammenhang mit aktuellen Phänomenen der Digitalisierung. Sie problematisiert Öffentlichkeit als Phänomen, das durch private soziale Plattformen und die „Ökonomisierung des Öffentlichen“ entstanden sei (ebd.: 92). Dabei wirft sie die Frage auf, was es heißt, durch Infrastrukturen regiert zu werden und trotzdem zu handeln (vgl. ebd.: 98 f.). Dies knüpft an die Überlegung an, was Kritik bedeuten könnte, die Foucault damit beantwortet, dass er das Regiertwerden nicht grundsätzlich ablehnt, aber dennoch nach Handlungsfähigkeit fragt, also danach, „nicht so und [...] nicht auf diese Weise“ (Foucault 1992: 12) regiert zu werden.

## Kuratieren als kritische (Alltags-)Praxis

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass Kuratieren und Vermitteln Machtverhältnisse reproduzieren, diese aber auch infrage stellen können, respektive auch selbst infrage gestellt werden *sollen*. Inwiefern Kunst überhaupt vermittelt werden kann oder soll, wird in den untersuchten Zusammenhängen und Publikationen nicht beantwortet, jedoch wird auf die Tatsache verwiesen, dass Kunst zur Vermittlung von Geschmack und Moral genutzt wurde und wird. Die Frage, ob eine Kritik am System innerhalb des Systems, das kritisiert wird, überhaupt möglich ist, wird von vielen Autor\*innen gestellt. Zur Überwindung dieses Problems werden Selbstreflexivität und eine engere Verknüpfung von Handeln und Kritik gefordert, um Institutionen zu öffnen, zu erweitern und handlungsfähig zu werden.

Inwiefern also kann Kuratieren, insbesondere mit Blick auf die gegenwärtige digitale Kultur, eine kritische Praxis darstellen? Durch die Digitalisierung und die zunehmende Komplexität der Gesellschaft ergeben sich neue Anwendungsbereiche des Kuratierens, welches sich heute auf das Internet und seine angeschlossenen Netzwerke wie *Youtube*, *TikTok* oder *Instagram* ausweitet. Denkbar sind in diesem Kontext etwa sich selbst kuratierende Systeme oder personalisierte und vernetzte virtuelle Ausstellungsräume, ebenso wie Inhalte, die im Internet zirkulieren. Durch diese Erweiterung kann davon ausgegangen werden, dass in einer digitalisierten Gesellschaft nicht nur Kunstwerke oder kulturelle Wertgegenstände, sondern auch andere, alltägliche, Inhalte, Informationen oder Dinge kuratiert werden (ob der Begriff in diesem Kontext allerdings noch zutreffend ist, kann hier nicht weiter diskutiert werden). Im Kunstdiskurs werden auch künstlerische Praxen als kuratorische Praxen diskutiert und umgekehrt (vgl. Graham/Cook 2010: 264). Weil es hier zu einer Vermischung der Diskurse und der Gegenstände des Kuratierens kommt, liegt

der Gedanke nahe, dass Ansätze eines kritischen Kuratierens im Kunstdiskurs auf das Kuratieren im Alltag übertragen werden und auch dort wirksam werden können.

Diese Ansätze könnten darin bestehen Multiperspektivität sichtbar zu machen, zu ermöglichen oder herzustellen (Bayer/Terkesidis; Ndikung), Politik und Kunst zu verbinden (Morawek, Menschen zusammenzuführen, Machtpositionen in Frage zu stellen (Ndikung), Handlungsmacht zu geben oder zu ermöglichen und Betrachter\*innen zu involvieren (Sternfeld; Mörsch) sowie Konflikte zuzulassen und Öffentlichkeit herzustellen (Beitl et al.). Sie zu übertragen, würde dann bedeuten, dass in der Alltagskultur, beispielsweise auf Plattformen, Filterblasen entgegengewirkt und Konflikt, Austausch und Multiperspektivität gefördert würden, Nutzer\*innen stärker in die Gestaltung der Plattformen involviert würden oder die Auswahl und Gestaltung der Inhalte mehr reflektiert und mitgestaltet würde. Beispiele für Formen von kritischer kuratorischer Praxis in der Alltagskultur sind etwa die Ausstellung *Männerwelten*, ausgestrahlt über den Fernsehsender ProSieben am 13. Mai 2020, oder der digitale Protest von K-Pop-Fans, die den Hashtag *#whitelivesmatter* hackten. Ähnlich wie bei Graciela Carnevale, Bonaventure Soh Bejeng Ndikung oder anderen nimmt das Kuratieren hier eine Funktion des Ausstellens und Versammelns, im Sinne eines Sammelns von Widerstand oder eines Kuratierens von Aktivismus ein. Interessant ist darüber hinaus, dass das Ausstellen und Kuratieren ermöglicht, Kontrolle über die Bilder und ihre Verbreitung zurückzuerlangen (vgl. Eeley 2013: 115) und eine Form von Ermächtigung darstellt.

Abschließend stellt sich die Frage, wie Kuratieren als eine kritische Praxis für Bildungsprozesse im Kunstunterricht nutzbar gemacht werden kann. Wenn künstlerische Arbeiten im Zuge der Digitalisierung komplexer werden und komplexe Zusammenhänge begreifbar gemacht werden müssen (vgl. Klein 2019: 20), ist das ein Argument dafür, dass dies über ein Verständnis des Kuratierens ermöglicht werden kann, also über ein Verständnis der Bedingungen, unter denen Bilder und Kunst gezeigt werden. Insofern könnte auch die Praxis der Schüler\*innen als eine kuratorische gedacht werden, wie etwa Nada Rosa Schroer und Jakob Sponholz in dem Band *Arts Education in Transition* vorschlagen (vgl. Schroer 2020; vgl. Sponholz 2020). Kritisches Kuratieren im Kunstunterricht könnte sich nun an Formen des Kuratierens in der Kunst und in der Alltagskultur orientieren und so dazu beitragen, dass mediale, ästhetische und handlungsorientierte Aspekte von Wissen in Beziehung gesetzt werden und Wissen in seiner sozialen Konstruktion deutlich wird. Das Vorwissen und die Erfahrungen der Schüler\*innen würden berücksichtigt und die Themen und der (verdeckte) Kanon fortlaufend auf ihre Gültigkeit hin befragt. Unterstützt werden könnte dies unter anderem durch die Forderung nach einem fächerübergreifenden und projektorientierten Unterricht, in dem durch Ausstellungen Lerngelegenheiten und Lernorte geschaffen werden. Ausstellen als Unterrichtserfahrung kann außerdem zu einem kollaborativen Lernen beitragen. Es gibt bereits dokumentierte Projekte, in denen diese Idee umgesetzt oder beschrieben wird (vgl. Burton 2010; Lussi 2016; Marsh/ Showalter 2017). Hier wird kritisches Denken durch die Verknüpfung von Informationen mit dem Sammeln, Auswählen, Untersuchen, In-Bezug-setzen und Präsentieren erzielt. Darüber hinaus können auch die Bedingungen des Lernens durch und mit Medien und Medienunternehmen sowie sozialen Netzwerken und in Institutionen wie der Schule reflektiert und diskutiert werden.

## Anmerkungen

[1] Denn Gerald Raunig fordert in *Instituierende Praxen: fliehen, instituieren, transformieren* von der Institutionskritik, dass sie Anschluss an andere Formen außerhalb des Kunstfeldes finden müsse. Er kritisiert an der ‚zweiten‘ Generation der Institutionskritik, dass sie ihre Bindung an die Institution als unausweichlich darstelle (vgl. Raunig 2007: 88). Er fordert stattdessen Praxen, „die selbstkritisch sind und sich dennoch nicht krampfhaft klammern an ihre Verstricktheit, ihre Komplizität, ihr Gefangenendasein im Kunstfeld, ihre Fixierung auf die Institutionen und die Institution, ihr eigenes Institution-Sein“ (ebd.: 90f.). Andreas Broeckmann wiederum kritisiert an der Post-Internet Art, dass sie vorwiegend Kritik an der Konsumwelt und an „Mechanismen der Wertschöpfung im Kunstsystem“ (Broeckmann 2017: 2) übe. Der Begriff und vor allem der Diskurs um den Begriff des Postdigitalen hingegen ermögliche Debatten auch außerhalb der Selbstreferentialität des Kunstfeldes (vgl. ebd.: 3).

[2] Die „A\_n\_d\_e\_r\_e\_n“ sind bei Mörsch die als nicht-weiß, nicht-bürgerlich, nicht-europäisch oder nicht-männlich markierten Subjekte, die aber auch nur als solche konstruiert sind, worauf durch die Schreibweise hingewiesen werden soll. Die Lücken zwischen den Buchstaben sollen außerdem auf den Raum für „Abweichung, Subversion und Widerständigkeit“ verweisen

(Mörsch 2019: 38).

## Literatur

Baecker, Dirk (2011): Studien zur nächsten Gesellschaft. Berlin: Suhrkamp.

Bayer, Natalie/Kazeem-Kaminski, Belinda/Sternfeld, Nora (Hrsg.) (2017a): Kuratieren als antirassistische Praxis. Berlin: De Gruyter.

Bayer, Natalie/Kazeem-Kaminski, Belinda/Sternfeld, Nora (2017b): Wo ist hier die Contact-Zone?! Eine Konversation. In: dies. (Hrsg.): Kuratieren als antirassistische Praxis. Berlin: De Gruyter, S. 23–47.

Bayer, Natalie/Terkessidis, Mark (2017): Über das Reparieren hinaus. Eine antirassistische Praxeologie des Kuratierens. In: Bayer, Natalie/Kazeem-Kaminski, Belinda/Sternfeld, Nora (Hrsg.): Kuratieren als antirassistische Praxis. Berlin: De Gruyter, S. 53–70.

Beitl, Matthias/Jaschke, Beatrice/Sternfeld, Nora (Hrsg.) (2019): Gegenöffentlichkeit organisieren: Kritisches Management im Kuratieren. Berlin: De Gruyter.

Broeckmann, Andreas (2017): Zur postdigitalen Ästhetik der „Post-Internet Art“ [Vortrag im Rahmen des Habilitationsverfahrens]. Online: [http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-download\\_file.php?fileId=59](http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-download_file.php?fileId=59) [08.12.2020]

Burton, David (2010): Web-Based Student Art Galleries. In: Art Education, 63. Jahrgang, Ausgabe 1, S. 47–52.

Eleey, Peter (2013): What About Responsibility? In: Hoffmann, Jens (Hrsg.): Ten fundamental questions of curating. Mailand: Mousse Publishing, S. 113–119.

Foucault, Michel (1992): Was ist Kritik? Berlin: Merve.

Fröhlich, Christoph (2015): Google will den Sound zu jeder Lebenslage liefern. Online: <https://www.stern.de/digital/online/google-play--music-jetzt-mit-kuratier--ten-playlists-6419944.html> [26.03.2021]

Graham, Beryl/Cook, Sarah (2010): Rethinking curating: Art after new media. Cambridge: MIT Press.

Hoffmann, Jens (Hrsg.) (2013): Ten fundamental questions of curating. Mailand: Mousse Publishing.

Klein, Kristin (2019): Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt. Forschungsperspektiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität. In: Klein, Kristin/Noll, Willy (Hrsg.): Postdigital Landscapes. In: onlineZeitschrift Kunst Medien Bildung, 16–25.

Leeker, Martina (2018): (Ästhetische) Vermittlung 2.0. Von Kunst-/Vermittlung und Kritik in digitalen Kulturen. In: Kunstpädagogische Positionen, Heft 40.

Lussi, Olivia M. (2016): A Study on Student Learning in Higher Education: Art Exhibition Motivation. Online: <https://doi.org/10.13023/ETD.2016.414> [26.03.2021]

Marchart, Oliver (2007): The Curatorial Function – Organising the Ex/position. In: Eigenheer, Marianne/Richter, Dorothee/Drabble Barnaby (Hrsg.): Curating critique. Frankfurt(Main): Revolver, S. 164–179.

Marsh, Joanna/Showalter, Anne (2017): Cultivating curatorial habits of mind through studentcreated exhibitions. In: Visual Inquiry. 6. Jahrgang, Ausgabe 1, S. 107–117.

Morawek, Katharina (2017): Die ganze Welt in Zürich. Kollaborative und transformative Strategien der Verhandlung von »Stadt-bürger\*innenschaft«. In: Bayer, Natalie/ Kazeem-Kaminski, Belinda/Sternfeld, Nora (Hrsg.): Kuratieren als antirassistische

Praxis. Berlin: De Gruyter, S. 99–113.

Mörsch, Carmen (2009): Am Kreuzungspunkt von vier Diskursen: Die documenta 12 Vermittlung zwischen Affirmation, Reproduktion, Dekonstruktion und Transformation. In: Hedinger, Johannes M./Meyer, Torsten (Hrsg.): *what's next?* Berlin: Kadmos.

Online: <http://whatsnext.net/249> [26.03.2021]

Mörsch, Carmen (2019): Die Bildung der A\_n\_d\_e\_r\_e\_n durch Kunst: Eine postkoloniale und feministische historische Kartierung der Kunstvermittlung. Wien: Zaglossus.

Nassehi, Armin (2019): *Muster: Theorie der digitalen Gesellschaft*. München: C.H. BECK Verlag.

Ndikung, Bonaventure S. B. (2017a): On est ensemble et Ça va waka. Einige Gedanken zur Navigation in der Xenopolis. In: Bayer, Natalie/Kazeem-Kaminski, Belinda/Sternfeld, Nora (Hrsg.): *Kuratieren als antirassistische Praxis*. Berlin: De Gruyter, S. 275–290.

Ndikung, Bonaventure S. B. (2017b): S A V V Y CONTEMPORARY: A CONCEPT RELOADED. Online: <https://www.savvy-contemporary.com/> [26.03.2021]

Ndikung, Bonaventure S. B. (2017c): The Globalized Museum? Decanonization as Method: A Reflection in Three Acts. In: *Mousse Magazine*. Online: <http://mousse magazine.it/the-globalized-museum-bonaventure-soh-bejeng-ndikung-documenta-14-2017/> [26.03.2021]

Pettman, Dominik (2019): Memetic Desire: Twenty Theses on Posthumanism, Political Affect, and Proliferation. In: Bown, Alfie/Bristow Dan (Hrsg.): *Post memes: Seizing the memes of production*. Kalifornien: Punctum Books.

Raunig, Gerald (2007): Instituierende Praxen: Fliehen, instituieren, transformieren. In: *Psychologie und Gesellschaftskritik*. 31. Jahrgang, Ausgabe 1, S.81–92.

Richter, Dorothee (2019): Kuratieren contra Vermitteln – das Ringen um Deutungsmacht in einem verworrenen Feld. In: *MONTHLY LECTURES Institut für Kunst & Kunsttheorie*. Online: <http://kunst.uni-koeln.de/monthly/kuratieren-contra-vermitteln-das-ringen-um-deutungsmacht-in-einem-verworrenen-feld/> [26.03.2021]

Schroer, Nada Rosa (2020): Curating (in) the classroom. Kuratieren als Arts Education in Transition? In: Eschment, Jane/Neumann, Hannah/Rodonò, Aurora/Meyer, Torsten (Hrsg.): *Arts Education in Transition. Ästhetische Bildung im Kontext kultureller Globalisierung und vernetzter Digitalisation*. München: kopaed, S. 213–224.

Sponholz, Jakob (2020): Ausstellen und ausgestellt werden. Für eine selbstverständliche Ausstellungskultur in der Kunstpädagogik. In: Eschment, Jane/Neumann, Hannah/ Rodonò, Aurora/Meyer, Torsten (Hrsg.): *Arts Education in Transition. Ästhetische Bildung im Kontext kultureller Globalisierung und vernetzter Digitalisation*. München: kopaed, S. 225–227.

Sternfeld, Nora (2018): *Das radikaldemokratische Museum*. Berlin: De Gruyter.

Sternfeld, Nora (2019): Wie können wir zusammen handeln in einer Welt, die uns zunehmend isoliert? Kuratorische Öffentlichkeit unter infrastrukturellen Bedingungen. In: Beitzl, Matthias/Jaschke, Beatrice/Sternfeld, Nora (Hrsg.): *Gegenöffentlichkeit organisieren: Kritisches Management im Kuratieren*. Berlin: De Gruyter, S. 89–99.

Wehling, Elisabeth (2016): *Politisches Framing: Wie eine Nation sich ihr Denken einredet – und daraus Politik macht*. Köln: Herbert von Halem Verlag.

# Games, Hacks und Pranks. Das Theater der Digital Natives

Von Katja Grawinkel-Claassen, Kathrin Tiedemann

## Zusammenfassung

Der Beitrag verfolgt vor dem Hintergrund einer materialistischen Theorie des digitalen Kapitalismus die These, dass in digitalen Formaten eine neue Aufmerksamkeitsökonomie fester Bestandteil der profitorientierten Verwertungslogik geworden ist. Neben klassischen Kapitalkategorien wie Wert, Ware oder Arbeit, treten nun Begriffe wie Aufmerksamkeit und Anerkennung, deren digitale Währung Likes, Klicks oder Follower sind. Gleichwohl soll anhand des Beispiels von Memes gezeigt werden, dass immaterielle Güter nicht an die Stelle von Kapital und Arbeit getreten sind, sondern diese als manifeste Kapitalefaktoren ergänzen.

Die Feststellung, dass ein großer Teil des sozialen Lebens und der Arbeitswelt online stattfindet, ist mittlerweile ein alter Hut. Pädagogisch unterstreicht dies nicht zuletzt die aktuelle *Shell Jugendstudie 2019*, die einmal mehr empirisch nachweist, dass ohne Rücksicht auf die jeweilige Nutzungsform soziale Netzwerke die wichtigste Informationsquelle für Jugendliche bilden (Wolfert & Leven 2019). Dessen ungeachtet ergeben sich, wenn es um die Zusammenhänge von Digitalisierung und Kapitalismus geht, auf den ersten Blick mehr Fragen als Antworten. Die aktuellen (Internet-)ökonomischen Debatten sprechen von „Datenkapitalismus“ (Mayer-Schönberger & Ramge 2017), „Plattformkapitalismus“ (Srnicek 2018), „digitalen Kapitalismus“ (Staab 2019) oder von neuen Formen einer „Ökonomie der Aufmerksamkeit“ (Franck 2007).

Ein digitales Beispiel der zuletzt genannten Aufmerksamkeitsökonomie erregte im Sommer 2019 die Gemüter: So entzündete sich an dem Meme *OK Boomer* eine Art Generationenkonflikt 2.0, in welchem die damit bezeichnete Generation der *Baby-Boomer* von den *Digital Natives* in ihre analogen Schranken verwiesen wurde. Seinen Ursprung hatte das Meme auf der Plattform *TikTok* als mehrere Personen mit diesen Worten den Beitrag eines Mannes kommentierten, der jüngeren User\*innen infantiles Benehmen vorwarf. Besondere Aufmerksamkeit erlangte die Phrase schließlich über ein Hunde-Meme, worüber es sich schnell viral verbreitete. Das Meme funktionierte wohl auch deshalb so gut, weil es als Schlagwort auf jedes noch so ernst gemeinte Argument passte, eben weil es nicht passen musste. Die pointierte und reduzierte Form des Memes repräsentiert *in nuce* die Stereotype der Generationen in Zeiten der Klimakrise – nämlich den uneingestandenem Untergang einer paternalistisch daherkommenden und SUV-fahrenden Elterngeneration, der nunmehr die umweltbewusste und zum Verzicht bereite *Generation Greta* gegenübertritt. Es geht um die Zukunft der Jugend: Diese Botschaft wurde nicht nur inhaltlich, sondern auch qua Form vermittelt. Weniger amüsante und harmlose Beispiele gäbe es natürlich *en masse*: Soziale Netzwerke sind ein Hort antisemitischer Verschwörungstheorien, anonymen Trolle und unzähliger rechter Memes.

Doch im Folgenden geht es weniger um die pädagogische Konfliktlage von Internetphänomenen, vielmehr soll deren ökonomische Basisbestimmung nachgezeichnet werden. Im Sinne einer materialistischen Theorie des digitalen Kapitalismus verfolgt der vorliegende Beitrag daher die These, dass Kategorien wie Aufmerksamkeit oder Anerkennung fester Bestandteil einer profitorientierten Kapitallogik geworden sind – zumal in digitalen Formaten. Ohne die daran anknüpfenden Debatten im Einzelnen diskutieren zu können – etwa welche Folgen die digitale Transformation für die Marx'sche Arbeitswertlehre, das Monopol der Plattform-Unternehmen oder die Ökonomie der Algorithmen im Einzelnen hat (Sevignani 2017) – soll hier ein Blick auf den ökonomischen Modus geworfen werden, der etwa *TikTok* und *YouTube* Videos oder Mikroblogs wie *Twitter* inhärent ist.

Zur Erinnerung: Die kapitalistische Produktionsweise zeichnet sich zuvorderst nicht durch Bedarfsdeckung oder Bedürfnisbefriedigung, sondern durch Verwertung bestimmter Wertsommen bzw. Kapitalien aus, deren Zweck es ist, Gewinn abzuwerfen. Kapitalistisch ist die Ökonomie also dann, wenn die Entwicklung und Dynamik von Gesellschaften in der Steigerung von Kapital gemessen wird (Burghardt & Zirfas 2019). Aus diesem Grund hält Marx fest, dass die Bewegung des Kapitals „maßlos“ ist (Marx 1962, S. 167).

Neben einigen prominenten Gleichsetzungen wie Daten = Rohstoffe; Informationen = Ware bzw. Geld; Posten = (immaterielle) Arbeit oder Prosumer = digitaler Verbraucher und Hersteller bleiben die materialistischen Basisbestimmungen indes recht oberflächlich. Dieser Sachverhalt setzt sich fort, wenn es um spezifische Phänomene wie die bereits angesprochenen Memes geht, die von beliebigen Nutzer\*innen qua Freeware anonym hergestellt werden – aus dieser genealogischen Unspezifik rührt wohl auch die häufig bemühte Definition von Memes als *Kulturphänomen*. Freilich liegt diese Unspezifik auch in der Logik der Memes selbst, daher bilden den digitalen Anerkennungs- oder Aufmerksamkeitsmaßstab auch eher *Likes*, *Klicks*, *Follower* oder die Anzahl der *Social-Media-Freund\*innen*. Aber selbst wenn manche Memes als Beispiel für den kreativen Raum, den die netzaktivistische Idee eines *freien Internets* durchaus lässt, genutzt werden könnten, mutet in Zeiten der globalen Player wie Apple, Facebook oder Google die Debatten um eine postkapitalistische Shareökonomie der *Commons* regelrecht anachronistisch an. Das Internet ist trotz mancher *viralen Phänomene* und einiger Erfolgsgeschichten von Commons-basierten, sozialen Praxen ein nahezu vollständig kommodifizierter Raum. Auch die aufgeregte Rede von einem wissensbasierten Postkapitalismus, der nicht mehr über Ausbeutung der Ware Arbeitskraft und staatlich geschützte Eigentumsverhältnisse funktioniere, vergisst die materiellen und stofflichen Voraussetzungen der Digitalisierung. Denn trotz des Postulates, dass Wissen grundsätzlich eine frei verfügbare Ware zu sein habe, wird damit nicht das konkrete Elend der Ausbeutung tangiert, welches etwa der Abbau von Konfliktrohstoffen wie Coltan, das in nahezu jedem neueren Endgerät vorkommt, bedeutet. Auch immaterielle Güter besitzen eine stoffliche Seite (Haug 2003). Daten sind also nicht das neue Öl, sondern treten ungeachtet vieler Differenzen – wie etwa die Ressourcenknappheit – neben dieses. Die beiden *Rohstoffe* machen sich keine Konkurrenz. Offensichtlich ist überdies, dass das Angebot der neu entstandenen Kommunikationsriesen nur scheinbar „umsonst“ ist. Die Kund\*innen bzw. User\*innen erhalten zwar häufig freien Zugang auf die dementsprechenden Plattformen, der Preis dafür ist jedoch die Preisgabe der eigenen Daten. Wie genau sogenannte werbefinanzierte Unternehmen wie Google, Facebook oder Twitter – eine prominente Ausnahme bildet die freie Online-Enzyklopädie Wikipedia – die personenbezogenen Daten verwenden, ist in der Regel unbekannt. Diese Überwachung durch *Big Data* bedeutet für kapitalistische Unternehmen, die auf Werbung mindestens angewiesen sind – und das sind fast alle – ein wertvolles Gut. Plattformen wie Facebook generieren Profit durch die Verwertung von *content* (Inhalten), der von Dritten bereitgestellt wird, sowie über die Datenprofile der User\*innen. Daher ist der geschätzte Wert der Unternehmen, die einen viel genutzten digitalen Raum zur Interaktion zur Verfügung stellen, in dem passgenaue Werbung aufpoppt, so unheimlich groß. Das *data tracking* der Suchmaschinen registriert die digitalen Bewegungen über Algorithmen, um den User\*innen dann ihre spezifische Konsum- und Politikpräferenz anzubieten. Denn smarte Werbung und smarte Politik erfordern Zielgenauigkeit, und diese wird erst über eine gewisse Menge an Daten ermöglicht.

Neben dem Umstand, dass die freie Nutzung den Preis der eigenen Daten hat, sind die Formate selbst Dynamiken unterworfen, die wiederum von der kapitalistischen Produktionsweise nicht zu trennen sind. So werden Güter und Waren im Kapitalismus zwar immer schon zu reinen Zwecken des Profits hergestellt, jedoch ändern sich die Produktionsverhältnisse, in welchen die Produktion und der Austausch der Waren vonstattengeht. Galt lange Zeit noch die zeitliche, räumliche und sachliche Trennung von Arbeit und Privatleben als charakteristisch, wird mittlerweile von einer „Entgrenzung der Arbeit“ gesprochen (Pongratz & Voß 2003). Damit werden Arbeitsverhältnisse beschrieben, die vor allem auf die Flexibilität, die Autonomie, die Mobilität und die Kreativität der Lohnabhängigen setzen. Entgrenzung bezeichnet dabei nicht nur das Schwinden der klassischen Schranken nebst der Arbeitsplatzsicherheit, vielmehr werden darüber auch die privatesten und intimsten Regungen der Einzelnen einer Ökonomisierung und nicht zuletzt qua Digitalisierung überantwortet. Die Ware Arbeitskraft trägt sich nun als Unternehmer seiner selbst zu Markte und ist permanent um die eigene Optimierung bemüht. Sozialpsychologisch gewendet, wandern die Profit- und Verwertungslogik nun in die Einzelnen und vor diesem Hintergrund scheint es nicht abwegig Plattformen, auf denen das neue Projekt neben dem Mittagessen, der Joggingrunde, dem Urlaub oder dem Auto geteilt werden, als eine Verlängerung dieser Logik unter digitalen Bedingungen zu betrachten. Freilich ist auch diese These nicht mehr sonderlich innovativ: So ist das angesprochene Phänomen der Subjektivierung bereits Gegenstand zahlreicher Untersuchungen gewesen, die abwechselnd von einem unternehmerischen (Bröckling 2007), einem aktivierten (Lessenich 2008) einem beschleunigten (Rosa 2005) oder einem hybriden (Reckwitz 2006) Selbst bzw. Subjekt sprechen. Greifen wir Reckwitz' Ansatz auf, systematisiert sich der von ihm so bezeichnete ästhetische Kapitalismus in vier ökonomische Kategorien (Reckwitz 2012, S. 140–144). *Erstens* gilt das Gebot der permanenten Innovation, wodurch nun technische und kulturelle Reformierungen zusammenlaufen. *Zweitens* liefert die Innovationsorientierung die Voraussetzung für eine Semiotisierung und emotionale Aufladung der Waren und Dienstleistungen. Diese Form der „ästhetischen Arbeit“ (S. 142) zielt nicht allein auf Gegenstände, sondern überdies auf Situationen und Ereignisse ab. *Drittens* wird die konkrete Lohnarbeit von einer spezifischen Motivationskultur getragen. Das Arbeits- und das Selbstbild bilden einen

Zusammenhang; nicht die Wiederholung, sondern das innovative Projekt verlangt nach einem kreativen Subjekt. Schließlich werden *viertens* auch die Konsument\*innen als innovativ begriffen. Demnach steht nicht mehr der materielle Nutzen des Gebrauchswarens, sondern eine sinnlich, affektive Erfahrung im Vordergrund eines jeden Kaufs.

Die Analyse von Reckwitz lässt sich gut auf die Ökonomie des Internets übertragen: Dessen technisches Potenzial gebiert nämlich eine Netzkultur, in der ein digitaler Trend den nächsten jagt. Das eingangs genannte Beispiel – OK Boomer – dürfte seine aufmerksamkeitsökonomische Halbwertszeit bereits überschritten haben, selbst wenn es immerhin zu einem Wikipedia-Artikel gereicht hat. Auch ist die digitale Subjektivierungsökonomie hochgradig affektgeladen, was sich insbesondere politisch auswirkt, wie anhand der digitalen Mobilmachung der Neuen Rechten gezeigt werden kann: So hatten im Juni 2019 die Regierungsparteien aus SPD und CDU/CSU nicht einmal im Ansatz so viele Fans und Follower auf Facebook wie die AfD (Graff 2019). Und der *Twitter*-Account von Donald Trump hat den Begriff der *Fake News* überhaupt erst salonfähig werden lassen. Einer Studie des MIT aus dem Jahr 2018 zufolge verbreiten sich Fake News wesentlich schneller viral: „Die Wissenschaftler stellten fest, dass falsche Informationen mit einer 70 Prozent höheren Wahrscheinlichkeit in einer Retweet-Kaskade weiterverbreitet werden als wahre. Die ‚besten‘ Falschinformationen erreichten zwischen 1 000 und 100 000 Menschen, die wahren kaum mal tausend“ (Rötzer 2018). Dies liegt nicht zuletzt an der emotionalen Aufladung, denn der Inhalt der analysierten Falschinformationen zielte meist auf Angst, Abscheu und Überraschung. Auf den meisten Plattformen werden selten unvermittelt Waren angeboten, sondern digitale Emotionen und Erfahrungen über diese produziert. Präsentiert werden Einzigartigkeit und Lifestyle. Die digitalen Grenzen zwischen Ökonomie und Kunst scheinen ebenso fließend, wie die zwischen analogem Leben und digitaler Inszenierung. Ob dagegen die digitale „Ökonomie der Singularitäten“ (Reckwitz 2019, 15), die Reckwitz an anderer Stelle zum Modus der postindustriellen Moderne erhebt, die Industrialisierung ablöst, sei aus materialistischer Perspektive einmal dahingestellt. Denn auch in den deindustrialisierten Vereinigten Staaten arbeiten immer noch viermal so viele Menschen in industriellen Sektor als in der Technologiebranche. Indes: Als der Instant-Messaging-Dienst *WhatsApp* für 19. Milliarden Dollar an Facebook verkauft wurde, hatte das Unternehmen gerade einmal 55 Mitarbeiter\*innen (Smicek 2018).

Hinsichtlich der Frage, ob die digitale Aufmerksamkeitsökonomie einen Bruch mit klassischen Kapitalkategorien wie Wert, Ware oder Arbeit bedeutet, kann hier festgehalten werden, dass Begriffe wie Aufmerksamkeit und Anerkennung tatsächlich zu manifesten Kapitalfaktoren geraten sind – unser OK-Boomer-Beispiel würde ich allerdings davon ausnehmen. Dabei hat der Wettbewerb um immaterielle Güter auf sozialen Plattformen sicherlich die Tendenz, sich kulturell zu verselbständigen – hierfür wäre das Beispiel wiederum ein Beleg. Gleichwohl: Immaterielle Güter sind nicht an die Stelle von Kapital und Arbeit getreten, wie die Diskurse häufig glauben lassen. Und Honneths (1994) sprichwörtlicher *Kampf um Anerkennung* reicht weit ins vordigitale Zeitalter hinein, auch wenn heute *Likes*, *Retweets* und die Zahl der *Follower* einen so zentralen Stellenwert in diesem besitzen. Die digitalen Formate markieren keine monokausale Ursache für dieses oder jenes Verhalten: So war der in den 1940er-Jahren vom exilierten Institut für Sozialforschung konzipierte *autoritäre Charakter* bereits im vordigitalen Zeitalter konformistisch an Macht und Gehorsam orientiert und auf der Suche nach Subjekten und Gruppen, die sich ihm zufolge *schadlos* halten; auf Facebook, Instagram und Twitter konnte er sein Betätigungsfeld jedoch hegemonial ausweiten und das wirkt sich letztlich auch auf die analoge Lebenswelt aus.

## Literatur

Bröckling, U. (2007). *Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Burghardt, D. & Zirfas, J. (2019). *Ökonomie/Ökonomisierung*. In G. Weiß & J. Zirfas (Hrsg.), *Handbuch Bildungs- und Erziehungsphilosophie* (S. 503–512). Wiesbaden: VS-Verlag.

Franck G. (2007). *Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf*. München: Dtv.

Graff, B. (2020). *Im digitalen Faschismus-Strudel*. Abgerufen am 23.01.2020 von <https://http://www.sueddeutsche.de/kultur/soziale-netzwerke-faschismus-studie-maik-fielitz-holger-marcks-1.4590356>

- Haug, W. F. (2003). High-Tech-Kapitalismus. Analysen zu Produktionsweise, Arbeit, Sexualität, Krieg und Hegemonie. Hamburg: Argument.
- Honneth, A. (1994). Kampf um Anerkennung. Zur moralischen Grammatik sozialer Konflikte. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Lessenich, S. (2008). Die Neuerfindung des Sozialen. Der Sozialstaat im flexiblen Kapitalismus. Bielefeld: transcript.
- Marx, K. (1962). Das Kapital. Bd. 1 [nach der 4. Aufl. 1890]. In Marx Engels Werke Bd. 23. Berlin: Dietz Verlag.
- Mayer-Schönberger, V. & Ramge, T. (2017). Das Digital. Markt, Wertschöpfung und Gerechtigkeit im Datenkapitalismus. München: Econ.
- Pongratz, H. J. & Voß, G. (2003). Arbeitskraftunternehmer. Erwerbsorientierungen in entgrenzten Arbeitsformen. Berlin: edition sigma.
- Reckwitz, A. (2006). Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Reckwitz, A. (2012). Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Berlin: Suhrkamp.
- Reckwitz, A. (2017). Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne. Berlin: Suhrkamp.
- Rosa, H. (2005). Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Rötzer, F. (2018). Wir lieben die Lüge und die Verführung mehr als die Wahrheit. Abgerufen am 23.01.2020 von <https://www.heise.de/tp/features/Wir-lieben-die-Luege-und-die-Verfuehrung-mehr-als-die-Wahrheit-3990659.html?seite=all>
- Srnicek, N. (2018). Plattform-Kapitalismus. Hamburg: Hamburger Edition.
- Staab, P. (2019). Digitaler Kapitalismus: Markt und Herrschaft in der Ökonomie der Unknappheit. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Sevignani S. (2017). Facetten der Debatte über das digitale Arbeiten Herausforderungen für eine kritische Theorie des informationellen Kapitalismus. PROKLA, 186, 43–62.
- Wolfert, S. & Leven, I. (2019). Freizeitgestaltung und Internetnutzung: Wie Online und Offline ineinandergreifen. In Shell Deutschland Holding (Hrsg.), Jugend 2019: Eine Generation meldet sich zu Wort (S. 213–246). Weinheim: Belt

---

# Games, Hacks und Pranks. Das Theater der Digital Natives

Von Katja Grawinkel-Claassen, Kathrin Tiedemann

## Zusammenfassung

Der Begriff der Digitalität wird in Gesellschaftsdiagnosen der Gegenwart häufig verwendet. Im Zentrum des Begriffs steht die Beschreibung eines Istzustands sozio-kultureller Systeme angesichts einer grundlegenden Präfiguration durch digitale Technologie. Doch je nach Kontext und Zielkategorie wird der Begriff in unterschiedlicher Schattierung respektive Schichtung oder mit unterschiedlichem Fokus verwendet. Im vorliegenden Beitrag wird ein überblicksartiges Bild auf die unterschiedlichen Schichten

des Digitalitätsbegriffs freigelegt. Dies erfolgt aus einer Mikro-, einer Meso- und einer Makroperspektive. Dabei soll keineswegs eine bestimmte Lesart oder Begriffsverwendung gegenüber einer anderen proklamiert werden. Vielmehr geht es darum, den Blick dafür zu öffnen, dass der Digitalitätsbegriff vielschichtig und weitschichtig ist und häufig bestimmte Aspekte außer Acht gelassen und andere intensiv diskutiert werden. Der Beitrag orientiert sich an einem medienarchäologischen Vorgehen.

## Einleitung

Begriffe wie Digitalisierung, Mediatisierung (vgl. Hepp 2018), Medialisierung (vgl. Meyen 2009) und Digitalität werden bemüht, um gegenwärtige soziokulturelle Bedingungen und ihre Entwicklungen zu beschreiben. Dabei werden die Begriffe in unterschiedlichen Kontexten (bspw. politischen, wissenschaftlichen, alltagsweltlichen) sowie in unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen mit heterogenen Begriffsverständnissen verwendet. Gemein ist den Begriffen, dass sie in unterschiedlicher Reichweite respektive Tiefe Transformationsprozesse entlang der Weiter-/Entwicklung und Weiter-/Verbreitung digitaler Technologie beschreiben. Der kleinste gemeinsame Nenner der Begriffe ist, dass digitale Technologie ein umfassendes Transformationspotenzial für unser Leben hat und die Ubiquität digitaler Technologie weiter voranschreitet. Teilweise werden Implikationen für konkrete Lebens- oder Berufskontexte durch eine Implementierung oder Intensivierung der Nutzung digitaler Technologie beschrieben. So wird etwa im beruflichen Kontext häufig von Umstrukturierungen von Produktionsabläufen durch den Einsatz von mehr digitaler Technologie gesprochen, welche weitreichende Auswirkungen auf den Berufsalltag der Beschäftigten mit sich bringt. Mancherorts wird diese Perspektive durch die Berücksichtigung eines damit einhergehenden gesellschaftlichen Wandels sowie Wandels individueller Lebensgewohnheiten ergänzt. Dabei beschreiben Begriffe wie *Digitalisierung*, *Mediatisierung* und *Medialisierung* durch die Verwendung des Suffix *-ung* immer schon ein Werden; eine Transformation. In Abgrenzung dazu fokussiert der Begriff der *Digitalität* einen Istzustand; eine Realität des Digitalen; eine grundsätzlich durch digitale Technologie präfigurierte Lebenswelt und eine „Kultur der Digitalität“, die sich in unterschiedlichen kulturellen Praktiken zeigt (Stalder 2016). „Digitalität“ bezeichnet „[ein] Set von Relationen [zwischen Menschen und zu Objekten], das heute auf Basis der Infrastruktur digitaler Netzwerke in Produktion, Nutzung und Transformation materieller und immaterieller Güter sowie in der Konstitution und Koordination persönlichen und kollektiven Handelns realisiert wird“ (ebd., Stalder 2016, S. 18). Die jeweilige Begriffsverwendung ist von Zielkategorien und Kontexten der Verwender\*innen geprägt. So zeigt sich alltagsweltlich sowie in politischen Diskursen häufig eine Verwendung des Digitalisierungsbegriffs, die den Transformationsaspekt als Notwendigkeit oder auch als Innovationsschub betont. Im wissenschaftlichen Diskurs scheint sich zunehmend der Begriff der Mediatisierung oder auch der Digitalität durchzusetzen, je nach disziplinärer Verortung und/oder gewähltem thematischem Schwerpunkt.

Der vorliegende Beitrag geht der Frage nach der Begriffsspanne von Digitalität aus einer Mikro- über eine Meso- bis zu einer Makroperspektive nach. Der Begriff wird, orientiert an einem medienarchäologischen Zugang (Ernst 2004; Parikka 2015), Schicht für Schicht analysiert und die jeweiligen graduellen Unterschiede gehoben. Dabei kann der vorliegende Beitrag ob seiner Kürze und der Komplexität des Unterfangens nur eine erste Skizze darstellen und das Bewusstsein für die Viel- und Weitschichtigkeit der Kultur der Digitalität schärfen. Der Vorgang gleicht einer Tiefenbohrung oder dem Abtragen einzelner Schichten von einer Mikro- über eine Meso- bis zur Makroperspektive. In der Fotografie würde man von der Mikro- über die Meso- zur Makroperspektive herauszoomen, wodurch sich jeweils ein geweitetes Blickfeld ergibt. Mit jeder Perspektive sieht man mehr von der Umgebung. Wir gehen hier den umgekehrten Weg und graben uns gewissermaßen wie bei einer Tiefenbohrung *in die* Erdoberfläche hinein. Dadurch wird jeweils eine neue Schicht freigelegt und ebenso das Blickfeld erweitert. Die freigelegten Ebenen sind nicht klar voneinander trennbar, sondern gehen teilweise ineinander über. Der Fokus liegt dabei auf dem Begriff der *Digitalität*, der auf seine Reichweite und „Tiefe“ hin abgefragt wird. Dabei kann der vorliegende Beitrag nur einen ersten Einblick geben; eine systematische Analyse kann aus Platzgründen hier nicht erfolgen. Zunächst wird die Mikroperspektive freigelegt. Dem griechischen Wortursprung μικρός (*mikrós*) nach, bezieht sich die Mikroperspektive auf das *Kleine*, *Kurze* und *Geringe* (Kluger 2011, S. 621). Hier kennzeichnet sich die Mikroperspektive durch den kleinsten gemeinsamen Nenner, der allen Verwendungen des Begriffs Digitalität eingeschrieben ist. Dazwischen, in der *Mitte*, steht die Mesoperspektive, μέσος (*mésos*), welche das *Mittlere*, *Mittige* fokussiert. Und schließlich zeigt sich in der Makroperspektive – μακρός (*makrós*) – das *Große* (ebd., S. 595) und damit der weiteste Blick, welcher möglichst alle Aspekte einschließt. Während sich in der Mikroperspektive ein eher allgemeineres Verständnis zeigt, findet sich tiefer, je näher man der Makroperspektive kommt, ein vielseitiges, vielschichtiges Bild

der Digitalität. Dabei ist es nicht Ziel dieses Beitrags, eine Dichotomie zwischen den Perspektiven herzustellen. Vielmehr geht es darum, einen differenzierten Blick auf die Begriffsverwendung zu eröffnen. Für unterschiedliche Kontexte scheint eine unterschiedliche tiefe Tiefenbohrung sinnvoll und damit ein jeweils bestimmtes Begriffsverständnis angebracht. Dabei sollte jedoch nicht die Vielschichtigkeit und Weitschichtigkeit der Digitalität vergessen werden. Unter Weitsichtigkeit ist hier nicht nur ein Fokus auf die Vielfalt, sondern auch auf die Vernetzung und Überlagerung ganz unterschiedlicher Bereiche miteinander gelegt. Es bedarf eines Bewusstseins, dass eine bestimmte Begriffssetzung bestimmte Aspekte einschließt *und* ausschließt.

Neben der Erläuterung der Begriffsspanne auf Mikro-, Meso- und Makroebene wird jeweils eine Verbindung zum damit verbundenen Bildungs- und Lernverständnis hergestellt.

## Digitalität: Eine digitale Realität?

Der Begriff der Digitalität beschreibt kein Werden, sondern einen Istzustand; die aktuelle Realität. Dabei geht es weniger um eine rein technisch-instrumentelle Perspektive und auch um keine, die die alleinige Nutzung digitalen Geräten fokussiert. Die Digitalität beschreibt vielmehr „den medientechnologischen Wandel der Gegenwart als tief greifenden und umfassenden kulturellen Wandel [...], welcher massgeblich und auf mehreren Ebenen sowie in allen gesellschaftlichen Feldern entscheidend durch (aber nicht ausschliesslich) digitale Medien geprägt wird“ (Bettinger 2020, S. 54). Die „Kultur der Digitalität“ zeigt sich durch „gesellschaftsformende“ Praktiken, „Artefakten, Institutionen und Lebenswelten“ (Stalder 2016, S. 16). Als besondere Merkmale gelten hier die „Referenzialität“, die etwa den kreativen Umgang mit bestehenden kulturellen Gütern bspw. in Praktiken des Remixens, Samplings oder Memes meint. Die „Kultur der Digitalität“ zeichnet sich auch durch „Gemeinschaftlichkeit“ und „Netzwerkpraktiken“ aus. Jede/r Einzelne orientiert sich nicht (mehr) an gesamtgesellschaftlichen Normen, an der Familie oder an anderen über Jahren tradierten Gemeinschaftsstrukturen, sondern findet in sozialen Netzwerken und zeitweiligen Gemeinschaften Orientierung (ebd., S. 144; vgl. auch Faßler 2014). Und schließlich ist Digitalität durch „Algorithmizität“ (Stalder 2016, S. 202) charakterisiert, also durch die „zunehmende Bedeutung algorithmischer Sortierungen“ (Schiefer-Rohs 2017, S. 161; vgl. auch Verständig 2017). Die „Kultur der Digitalität“ wird in kulturellen Praktiken und Interaktionsmodi sichtbar, welche neue kulturelle Ordnungen entstehen lassen (Allert & Asmussen 2017, S. 30). Die Digitalität präfiguriert das Leben grundsätzlich. Es gibt gewissermaßen kein Außerhalb der Digitalität. „Die Verstrickung in die digitale Kultur ist keine Frage der direkten Techniknutzung. Wir können aus der Kultur der Digitalität nicht heraustreten“ (ebd., S. 30). Selbst wenn wir nicht unmittelbar mit digitaler Technologie agieren, ist die digitale Technologie konstitutiv für alle Formen kultureller Praktiken und Subjektivierungsprozesse. Digitalität ist also kein „Programm, das NutzerInnen ausschalten können, oder eine Umgebung, in die sie sich nicht begeben müssen, wenn sie das nicht wollen“ (ebd., S. 31).

Aus einer Mikro-, Meso- und Makroperspektive könnte Digitalität also wie in Abb. 1 dargestellt werden. Die folgenden Abschnitte bieten dazu Erläuterungen.

## Digitalität von der Mikro-, über die Meso- zur Makroperspektive

Betrachtet man den Diskurs um Digitalität aus einer Mikroperspektive, dann zeigt sich, dass der Kern des Begriffsverständnisses in der Ubiquität digitaler Technologie liegt. Stalder (2016, S. 17f.) vergleicht „neue soziale Medien“, die für die „Kultur der Digitalität“ charakteristisch sind, mit den sogenannten „Massenmedien“. Beide sind „massenhaft verbreitet“ und prägen damit „Muster sozialer Relationen“ und letztendlich gesellschaftliche Strukturen. In der Mikroperspektive treten also durchaus auch digitale mediale Artefakte – sozusagen die Hardware und Software – oder mediale Produkte wie Videos, Audios, Texte, Fotos usw. in Erscheinung. Eng damit verbunden, wenn auch schon etwas weiter gedacht, ist die generelle Präfiguration der Lebenswelt und damit des menschlichen Alltags und sozialen Zusammenlebens durch die Logik des binären Codes und der Algorithmizität (Verständig 2017). Doch kann man beobachten, dass sich dieser Diskurs häufig auf den jeweiligen kulturellen und sozialen Hintergrund konzentriert, ohne dabei über den eigenen „Tellerrand“ zu blicken, was hier verdeutlicht werden soll. Alltagsweltlicher for-

muliert: Wir nutzen immer mehr digitale Medien im Alltag, im Beruf und im Bildungswesen. Das bedeutet etwa für den Bildungskontext, dass sich dieser mit der Frage der Bedeutung und des sinnvollen Einsatzes digitaler Medien auseinandersetzen muss. Häufig werden dazu auch unterschiedliche Modelle und Kataloge dessen formuliert, was Mensch in der Digitalität an Kompetenzen und „skills“ aufweisen sollte (zum Verhältnis von Medienbildung und -kompetenz/en Fromme & Jörissen 2010). Ebenso finden sich konkrete Empfehlungen zu medialen Artefakten wie Hard- und Software für bestimmte didaktische Ziele.

Weicht man vom Fokus des einzelnen Subjekts ab, dann stellt sich die Frage, ob und wie digitale Medien das menschliche Zusammenleben generell verändern (Faßler 2014). Auch darauf kann, soll und muss der Bildungskontext reagieren. Die Mikroperspektive fokussiert meist den unmittelbaren Aktionsradius einzelner Subjekte und deren unmittelbare Sozialitäten. Im Fokus stehen dabei häufig konkrete digitale Artefakte, einschließlich ihrer Programmierung. Wie gezeigt, greift das aber zu kurz, wenn wir von einer „Kultur der Digitalität“, also einer grundsätzlich digital strukturierten Lebenswelt und einem per se digital strukturierten sozio- kulturellen Zusammenleben sprechen.

Von dieser Mikroperspektive ist die Mesoperspektive (ebenso wie von der Makroperspektive) nicht eindeutig zu trennen. Zudem kann hier ein jeweils unterschiedlicher thematischer Fokus gesetzt werden. In der Logik des vorliegenden Beitrags zeigt sich in der Mitte des Diskurses um Digitalität – also in der Mesoperspektive – eine eher internationale Auseinandersetzung, in der bspw. innereuropäisch eine Auseinandersetzung über Kompetenzen des einzelnen Subjekts (Carretero et al. 2017) oder generelle gesellschaftlicher Herausforderungen in der Digitalität verhandelt werden. Diese Perspektive geht also über den konkreten (pädagogischen) Handlungskontext hinaus, nimmt aber (noch) keine weltumspannende respektive weitreichendere, globale Zusammenhänge erfassende Perspektive ein.

Je weiter man in tieferliegende Bedeutungsebenen des Begriffs der Digitalität vordringt und sich einer Makroperspektive nähert, stößt man auf Schichten, die nicht nur den Menschen und sein soziales Zusammenleben betreffen. Hinzukommt etwa ein *breiterer sozialer Fokus*, nämlich jener, der insbesondere Fragen der Globalisierung (Otten 2015) und post- bzw. neokolonialer Entwicklungen (Castro Varela & Dhawan 2005) impliziert. Im Zentrum steht nicht mehr nur die Frage wie wir mit digitaler Technologie umgehen und wie uns diese als Mensch und als soziale Gemeinschaft prägt, sondern welche Implikationen digitale Technologie für das *soziale* Zusammenleben aus einer weltumspannenden Perspektive mit sich führt. Dann gilt es auch danach zu fragen, wie die Entwicklung digitaler Technologie nachhaltiger gestaltet werden kann, damit das demokratische und soziale Zusammenleben nicht gefährdet wird (WBGU 2019). In dieser Makroperspektive werden ökonomische Fragen aus einer weltumspannenden Perspektive sichtbar, die mit sozialen Fragen zentral zusammenhängen. Dabei wird das Ökonomische nicht unmittelbar mit Kapitalismus gleichgesetzt. Dennoch gibt es wirtschaftliche Zusammenhänge, die für die Frage der Implikationen der Digitalität ebenso spannend und wichtig sind. Dies zeigt sich etwa in neuen Formen der Berufswelt wie verstärktem Homeoffice oder neuen Jobparten, die sich auf digitale kulturelle Formen konzentrieren. Und schließlich eröffnet sich eine ökologische Perspektive, die im Zusammenhang mit einer Kultur der Digitalität gegenwärtig nur selten in den Blick genommen wird, aber gerade angesichts von Umwelt- und Klimaschutz an Bedeutung gewinnt. Unter Ökologie wird die „Wissenschaft von den Beziehungen der Organismen untereinander und mit ihrer Umwelt“ (Schaefer 2012, S. 198) verstanden. Der Wortursprung – *oikos* (für Haus) und *logos* (für Lehre) (Duden, o. J.) – verweist auf ein größeres System. Im Zentrum steht das Zusammenleben aller Lebewesen *in einem Haus* sowie um die jeweiligen Wechselbeziehungen untereinander und zur Umwelt. Gelegentlich ist auch vom „ungestörten Haushalt der Natur“ die Rede; also von einem System des Zusammenlebens, in das weitgehend nicht eingegriffen wurde bzw. wird. Letztlich hat der Begriff Ökologie Mitte des 19. Jahrhunderts eine ergänzende Bedeutung als Beschreibung des „Kampfes ums Dasein“ und „vom Haushalt der Natur“ erhalten und wurde für Diskurse um Klima- und Umweltschutz relevant.

Eine Makroperspektive macht also nicht nur die häufigere Nutzung von mehr digitaler Technologie in den unterschiedlichen Abläufen des Alltags, sondern auch Kontexte sichtbar, die auf den ersten Blick von digitaler Technologie unberührt scheinen. In der Makroperspektive werden Entwicklungsdynamiken in den Fokus genommen, die vordergründig keine Verbindung zur digitalen Transformation haben. Erst beim genauen Hinsehen ist zu erkennen, dass die Digitalität auch hier Spuren hinterlässt. Als Beispiel kann etwa die Veränderung unseres Lebensraumes genannt werden: So zeigt sich in der westlichen, eurozentristischen Welt etwa eine veränderte, an den Gepflogenheiten der Nutzung digitaler Technologie orientierte Architektur. Häuser werden „smart“ geplant. Sitzgelegenheiten und Polstermöbel sind mit digitalen Anschlussstellen ausgestattet und selbst eine einfache Wohnzimmerlampe bietet die Möglichkeit des kabellosen Aufladens des „digital devices“. Digitalität zeigt sich aber auch in Landschaften, in denen vordergründig seltene Erden für die Herstellung digitaler Technologie gehoben werden. Dies ist häufig in

afrikanischen Ländern unter zu kritisierenden Umständen der Fall. Der Digitalitätsbegriff wird in der Makroperspektive, in Abgrenzung zur Mikro- und Mesoebene, um zwei Dimensionen ergänzt: Zum einen ist mitzudenken, dass bislang von digitaler Technologie „unberührte“ kulturelle Artefakte und Praktiken nunmehr ebenso von der Digitalität präfiguriert sind. Zum anderen ist es nötig, die Digitalität als globale, weltumspannende Kultur zu verstehen, die sich selbst in Regionen des globalen Südens – wenn auch in anderer Form – zeigt.

Aus pädagogischer Perspektive ergeben sich etwa Fragen nach der allgemeinen Bildsamkeit eines jeden Menschen angesichts der Digitalität. Wie ist es um Selbst- und Weltbild und deren Transformation im Kontext der Digitalität bestellt? Zudem eröffnen sich inter- und transdisziplinäre Perspektiven, wenn die Medienpädagogik mit „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ (Grundmann 2017) oder auch „Globalem Lernen“ (Brendel et al. 2018) stärker vernetzt werden sollte. Betont sei, dass digitaler Technologie in Sachen Klima- und Umweltschutz zumindest eine Doppelfunktion zukommt: Sie ist Entwicklungsmotor für den Klimaschutz und gleichermaßen eine Umweltbedrohung. So ist es erst durch digitale Technologie und ihre Mess-, Berechnungs- und Modellierungsfunktionen möglich den Klimawandel erst „sichtbar“ und für uns nachvollziehbar zu machen (Chun 2015) und gleichzeitig birgt die Produktion, Nutzung und Entsorgung digitaler Technologie erhebliche Problematiken für die Umwelt.

## Conclusio: Bildung in der Digitalität

Digitalität ist viel- und weitschichtig. Je nachdem welche Frage verhandelt wird, wird der Digitalitätsbegriff enger oder weiter gefasst. Etwas verkürzt formuliert, könnte man sagen, die Mikroperspektive fokussiert die Nutzung konkreter digitaler Artefakte vor dem Hintergrund einer jeweils gegebenen kulturellen Umgebung. Die Mesoperspektive erweitert dies um die Dimension der Internationalisierung und eines transdisziplinären Austauschs, aber immer noch mit dem Fokus auf die Nutzung konkreter digitaler Medien oder die Hervorbringung konkreter digital-medialer Produkte in einer westlich-industriell geprägten Welt. Die Makroperspektive, als weiteste Perspektive, schließt ein, dass der Blick sich öffnet für das eher Unscheinbare. In den Blick kommt dann eine Digitalität, die bis in Lebenswelten oder Bereichen unserer Lebenswelt vordringt, von denen wir es bislang nicht vermutet haben. Gemeint ist eine wirkliche Ubiquität, eine Allgegenwart, eine Omnipräsenz digitaler Technologie. Eine Digitalität, aus der man nicht heraustreten kann; der man sich auf der ganzen Welt nicht entziehen kann. Als Beispiel kann einerseits eine weltumspannend gedachte Digitalität genannt werden, die auch die postkolonialen Zusammenhänge der Herstellung, Nutzung und Entsorgung digitaler Technologie einschließt. Andererseits kann aber auch ein Verständnis von Digitalität angeführt werden, welches sich etwa der Frage der Veränderung unseres konkreten Lebensraumes am Beispiel der Architektur, der Gestaltung des öffentlichen Raumes – Stichwort: „smart city“ – u. v. a. m. widmet. Zuweilen wird jedoch die Makroperspektive, also jene, die über den westlichen, eurozentristischen Tellerrand hinausblickt und weitreichende Zusammenhänge der Digitalität in den Blick nimmt, vernachlässigt. Zur Kultur der Digitalität gehört aber auch all jenes, was durch sie erzeugt, hervorgebracht oder verhindert wird. Zur Digitalität gehört vieles, was auf den ersten Blick nicht ersichtlich wird. Aufgabe des medienwissenschaftlichen und medienpädagogischen Diskurses ist es, die Digitalität in ihrer Viel- und Weitschichtigkeit zu thematisieren. Dabei kann es lohnend sein, Überlegungen anderer Disziplinen wie bspw. der Umweltforschung, der Informatik, Kulturwissenschaft oder auch Politikwissenschaft aufzugreifen und ein inter- und transdisziplinäres Zusammenarbeiten zu intensivieren. Innerhalb medienpädagogischer Curricula und Lehrpläne in den unterschiedlichen Bildungskontexten gilt es ebenso keine der Perspektiven – ob Mikro-, Meso- oder Makroperspektive – zu vernachlässigen. Es gilt ein Gesamtbild der Digitalität zu zeichnen. Es reicht nicht Digitalisierung, Mediatisierung oder Medialisierung als weitreichende gesellschaftliche Transformationsprozesse zu thematisieren, ohne dabei auf konkrete kulturelle Praktiken und Artefakte einzugehen. Es geht darum, die „Kultur der Digitalität“ in ihrer Viel- und Weitschichtigkeit aufzuzeigen und die unterschiedlichen Dimensionen des Begriffs zu verdeutlichen. Dabei kann das Bild der unterschiedlichen Schichten der Kultur der Digitalität nie finalisiert werden; es bleibt stets eine Skizze. Doch die Skizze des Gesamtbildes erlaubt es, die je eigene Position und das eigene Medienhandeln zu reflektieren und bewusst zu gestalten. Zudem braucht es mehr als nur ein *Wissen über*, sondern auch die Möglichkeit dieses Wissen in Handlungsoptionen zu überführen und Kenntnisse zur Grundlage des eigenen Medien-/Handelns zu machen.

## Literatur

- Allert, H., & Asmussen, M. (2017). Bildung als produktive Verwicklung. In H. Allert, M. Asmussen, & C. Richter (Hrsg.), *Digitalität und Selbst. Interdisziplinäre Perspektiven auf Subjektivierungs- und Bildungsprozesse* (S. 27–68). Bielefeld: transcript.
- Bettinger, P. (2020). Materialität und digitale Medialität in der erziehungswissenschaftlichen Medienforschung: Ein praxeologisch-diskursanalytisch perspektivierter Vermittlungsversuch. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 15 (Jahrbuch Medienpädagogik), 53–77.
- Brendel, N., Schrufer, G., & Schwarz, I. (2018). *Globales Lernen im digitalen Zeitalter*. Münster: Waxmann.
- Carretero, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2017). DigComp 2.1. The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use (Publications Office of the European Union). Abgerufen am 04.10.2019 von [http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf\\_\(online\).pdf](http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf)
- Castro Varela, M. do M., & Dhawan, N. (2005). *Poskoloniale Theorie – Eine kritische Einführung*. Bielefeld: transcript.
- Chun, W. H. K. (2015). On Hypo-Real Models or Global Climate Change: A Challenge for the Humanities. *Critical Inquiry*, 41(3), 675–703.
- Duden. (o. J.). *Ökologie*. Bibliographisches Institut GmbH. Abgerufen am 05.02.2020 von <https://www.duden.de/rechtschreibung/Oekologie>
- Ernst, W. (2004). Der medienarchäologische Blick. In H. Segeberg (Hrsg.), *Die Medien und ihre Technik: Theorien, Modelle, Geschichte* (S. 28–42). Marburg: Schüren.
- Faßler, M. (2014). *Das Soziale. Entstehung und Zukunft menschlicher Selbstorganisation*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Fromme, J., & Jörissen, B. (2010). Medienbildung und Medienkompetenz. Berührungspunkte und Differenzen nicht ineinander überführbarer Konzepte. *Medien + Erziehung*, 54(5), 46–54.
- Grundmann, D. (2017). *Bildung für nachhaltige Entwicklung in Schulen verankern*. Wiesbaden: Springer VS.
- Hepp, A. (2018). Von der Mediatisierung zur tiefgreifenden Mediatisierung: Konstruktivistische Grundlagen und Weiterentwicklungen in der Mediatisierungsforschung. In J. Reichertz & R. Bettmann (Hrsg.), *Kommunikation – Medien – Konstruktion. Braucht die Mediatisierungsforschung den Kommunikativen Konstruktivismus?* (S. 27–45). Wiesbaden: Springer VS.
- Kluge, F. (2011). *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache* (25. durchges. und bearbeitete Aufl.). Berlin: DeGruyter.
- Meyen, M. (2009). Medialisierung. *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 57(1), 23–38.
- Otten, J. (2015). Folgen der Globalisierung am Beispiel Handy. Germanwatch e.V. & SODIV. Abgerufen am 16.12.2019 von <https://germanwatch.org/sites/germanwatch.org/files/publication/11036.pdf>
- Parikka, J. (2015). *A Geology of Media*. London: Electronic Mediations.
- Schaefer, M. (2012). *Wörterbuch der Ökologie* (5. neu bearbeitete und erweiterte Auflage.). Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag.
- Schiefner-Rohs, M. (2017). Medienbildung in der Schule. Blinde Flecken und Spannungsfelder in einer Kultur der Digitalität. *MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 27 (Tagungsband: Spannungsfelder und blinde Flecken. Medienpädagogik zwischen Emanzipationsanspruch und Diskursvermeidung), 153–172.
- Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität* (4. Aufl.). Berlin: Suhrkamp.
- Verständig, D., & Biermann, R. (2017). Das Netz im Spannungsfeld von Freiheit und Kontrolle – Ein kurzer Problemaufriss. In

R. Biermann & D. Verständig (Hrsg.), Das unkämpfte Netz. Macht- und medienbildungstheoretische Analysen zum Digitalen (S. 1–15). Springer VS.

WBGU – Wissenschaftlicher Beitrag der Bundesregierung Globale Umweltveränderungen. (2019). Unsere gemeinsame digitale Zukunft. WBGU. Abgerufen am 27.06.2019 von <https://www.wbgu.de/de/publikationen/publikation/unsere-gemeinsame-digitale-zu-kunft#sektion-downloads>