

## Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder

Schwarzenegger, Christian (Ed.); Koenen, Erik (Ed.); Pentzold, Christian (Ed.); Birkner, Thomas (Ed.); Katzenbach, Christian (Ed.)

Erstveröffentlichung / Primary Publication

Sammelwerk / collection

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schwarzenegger, C., Koenen, E., Pentzold, C., Birkner, T., & Katzenbach, C. (Hrsg.). (2022). *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (Digital Communication Research, 10). Berlin. <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.0>

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY Lizenz (Namensnennung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

### Terms of use:

This document is made available under a CC BY Licence (Attribution). For more information see:  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Es wird Zeit, Digitalisierung und digitale Medienkommunikation kommunikationshistorisch zu erforschen. Digitale Kommunikation präsentiert sich oft als weitgehend zeitlos in einem immerwährenden Jetzt. Dabei hat Digitalisierung eine immanente historische Dimension. Sie ist nicht nur seit mittlerweile mehreren Jahrzehnten an gesellschaftlichen Wandlungsprozessen beteiligt, sondern hat sich in dieser Zeit selbst weiterentwickelt und verändert. Erst durch eine langfristige Perspektive wird es möglich, zwischen Kontinuität und Wandel, der Transformation bestehender Kommunikationsphänomene und der Emergenz tatsächlich neuer Formen und Phänomene von Medienkommunikation im Kontext der Digitalisierung zu unterscheiden.

Hierzu versammelt der Band Beiträge, die sich mit erkenntnisperspektivischen, methodologischen und quellenkundlichen Besonderheiten der kommunikationshistorischen Untersuchung digitaler Kommunikation befassen. Zudem leuchten die Beiträge die Potenziale digitaler Medien und digitaler Methoden für die Kommunikationsgeschichtsschreibung aus. So zeigt der Band auf, welche Fragen und Perspektiven möglich werden, wenn in langfristigen Perspektiven über digitale Medien und Kommunikation nachgedacht und geforscht wird. Das Buch will informieren, sensibilisieren, motivieren und hoffentlich auch inspirieren zu weiterer Forschung, die digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte zusammendenkt, und die dazu beiträgt, der digitalen Kommunikation eine Vergangenheit zu geben.

*Christian Schwarzenegger  
Erik Koenen  
Christian Pentzold  
Thomas Birkner  
Christian Katzenbach*

# Digitale Kommunikation und Kommunika- tionsgeschichte

Perspektiven, Potentiale, Problemfelder



*Digital Communication Research*

Herausgegeben von Martin Emmer, Ulrike Klinger, Merja Mahrt, Christina Schumann, Monika Taddicken & Martin Welker

Band 10



*Christian Schwarzenegger, Erik Koenen, Christian  
Pentzold, Thomas Birkner & Christian Katzenbach*

# Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte

Perspektiven, Potentiale, Problemfelder

Redaktion der Reihe *Digital Communication Research*  
Roland Toth, M.A.  
Freie Universität Berlin  
Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft  
Garystraße 55  
D-14195 Berlin  
info@digitalcommunicationresearch.de

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISSN 2198-7610  
ISBN 978-3-945681-10-7

Die persistente Langzeitarchivierung dieses Buches erfolgt mit Hilfe des Social Science Open Access Repository (SSOAR) sowie der Universitätsbibliothek der Freien Universität Berlin (Refubium).

DOI 10.48541/dcr.v10.0

Eine Printversion dieses Werks kann über den Böhland & Schremmer Verlag Berlin bezogen werden: [www.boehland-schremmer-verlag.de](http://www.boehland-schremmer-verlag.de)

Dieses Werk erscheint Open Access und ist lizenziert unter Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0): <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Berlin, 2022  
digitalcommunicationresearch.de

# Inhaltsverzeichnis

<i>Christian Schwarzenegger, Erik Koenen, Christian Pentzold, Thomas Birkner &amp; Christian Katzenbach</i>	
Der digitalen Kommunikation eine Vergangenheit geben: Gegenstände und Perspektiven eines überfälligen Unterfangens	9
I. DIGITALE KOMMUNIKATION HISTORISCH BEGREIFEN UND VERORTEN	
<i>Gabriele Balbi &amp; Paolo Magaudda</i>	
Warum die Geschichte digitaler Medien erforschen – und wie?	31
<i>Erik Koenen, Christian Schwarzenegger, Peter Gentzel, Leif Kramp, Christian Pentzold &amp; Christina Sanko</i>	
Angekündigte Revolutionen finden statt? Konturen, Probleme und Potentiale kommunikations- und medienhistorischer Forschung in digitalen Kontexten	63
<i>Christian Pentzold &amp; Cornelius Puschmann</i>	
Was ist das „Internet“? Zur akademischen Karriere eines Schlüsselwortes, 1994 bis 2018	91
II. METHODISCHE HERAUSFORDERUNGEN UND QUELLEN FÜR EINE DIACHRONE UND RETROSPEKTIVE ANALYSE VON (DIGITALER) KOMMUNIKATION	
<i>Anat Ben-David</i>	
Gegenarchivierung von Facebook	133

*Jakob Jünger*

Verhaltens-, Forschungs- oder Datenschnittstellen? Application Programming Interfaces (APIs) aus diachron und synchron vergleichender Perspektive 157

*Erik Koenen, Falko Krause & Simon Sax*

Die *Berliner Volkszeitung* digital erforschen. Digitales Kuratieren, Metadaten, Text Mining: Praktiken und Potentiale historischer Presseforschung in digitalen Kontexten 187

*Annika Keute & Thomas Birkner*

Digital wiedergeboren: Die Bedeutung von digitalen Archiven für die Journalismusforschung 225

### III. DIGITALE KOMMUNIKATION IN DER GESCHICHTE

*Doreen Reifegerste & Sabrina Heike Kessler*

Digitales Self-Tracking aus historischer Perspektive 249

*Ricarda Drüeke*

Widerstand per Click und Hashtag: Protestbewegungen im Wandel 275

*Jürgen Wilke*

Zwischen Tradition und Innovation: Die Überführung der Mediennutzungsforschung in die Online-Welt und die Folgen für die Kommunikationsgeschichte 297

### IV. VERGANGENHEIT IN DER DIGITALEN KOMMUNIKATION

*Christian Schwarzenegger, Anna Wagner, Cornelia Brantner & Katharina Lobinger*

Hitler, Stalin, LOL? Geschichte als Ressource „grenzwertiger Komik“ in Memes linker und rechter Aktivist\*innen in Social Media 317



*Holger Lund, Burkard Michel & Oliver Zöllner*

Die Vinylschallplatte als Zeichen- und Handlungsträger  
gesellschaftlicher Transformationen in der Digitalisierung

343

*Arno Görge & Eugen Pfister*

Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen  
Digitalen Spielen und Geschichte

375

**Empfohlene Zitierung:** Schwarzenegger, C., Koenen, E., Pentzold, C., Birkner, T., & Katzenbach, C. (2021). Der digitalen Kommunikation eine Vergangenheit geben: Gegenstände und Perspektiven eines überfälligen Unterfangens. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 9–27). <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.1>

**Zusammenfassung:** Der in diesem Beitrag von den Herausgebern vorgestellte Band *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte. Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* hat das Ziel, digitale Kommunikation in Bezug zu ihrer eigenen Geschichte und der Kommunikationsgeschichte zu setzen, und interessiert sich in diesem Sinne für die historische Einordnung und Perspektivierung sehr gegenwärtiger Phänomene. Digitale Kommunikation hat Gesellschaften und Formen sozialen Lebens fundamental verändert, der Verlauf dieses immer noch un abgeschlossenen Wandels ist jedoch kaum erforscht. Vor diesem Hintergrund ist es Zeit, die historischen Entwicklungen, die Herausbildung und Durchsetzung von Digitalisierung und Vernetzung, des Internets und der digitalen Kommunikation eingehender zu untersuchen. Digitale Kommunikation ist nicht einfach aus dem Nichts entstanden, sondern innerhalb von Gesellschaften und bestehenden Medienumgebungen gewachsen und geformt worden. In diesen Kontexten werden Kommunikation und Medienrepertoires verändert, neue Formen hervorgebracht bzw. bestehende Formen der Kommunikation transformiert und das Verhältnis von Medien und Kommunikationsmitteln zueinander verändert. In diesem Sinne zeigen die einzelnen Beiträge des Buchs auf, welche Fragen und Perspektiven möglich werden, welche Kontexte und Hintergründe mitzudenken sind, wenn in längerfristigen Perspektiven über digitale Kommunikation jenseits des aktuellen Jetzt nachgedacht wird.

**Lizenz:** Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)

*Christian Schwarzenegger, Erik Koenen, Christian Pentzold, Thomas Birkner & Christian Katzenbach*

# Der digitalen Kommunikation eine Vergangenheit geben

Gegenstände und Perspektiven eines überfälligen Unterfangens

## **1 Einleitung: Digitale Kommunikationsgeschichte jetzt**

Dieses Buch ist eigentlich längst überfällig. Das liegt nicht an seinem langwierigen Entstehungszusammenhang, dessen Ausgangspunkt in vorpan-demischen Zeiten in einer Tagung im Jahre 2019 lag, die gemeinsam von den Fachgruppen Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft (DGPuK) ausgerichtet worden war. Überfällig ist der Band, weil es nach über einem halben Jahrhundert Internetgeschichte, nach drei Jahrzehnten WWW, nach fünfzehn Jahren Social Media und beinahe ebenso lange, seit der Slogan „This changes everything“ die Markteinführung des ersten iPhones begleitet hat, Zeit geworden ist, dass in der deutschsprachigen Kommunikations- und Medienwissenschaft stärker als bisher beachtet und mitgedacht wird: Digitale Kommunikation hat eine Vergangenheit und eine Geschichte – womöglich sogar mehr als eine.

Die Medien- und Kommunikationswissenschaft – traditionell ein Fach im stetigen und rasanten Wandel, sowohl was den Gegenstandsbereich als auch

Konzepte und methodische Verfahren betrifft (Hepp, 2016; Löffelholz & Quandt, 2003; Pentzold, Katzenbach, Kannengießer, Taddicken, & Adolf, 2018; Schwarzenegger, Koenen, & Wiedemann, 2019) – ist mit dem Aufkommen digitaler Medien und Medienkommunikation eine andere geworden. Der Erfolgslauf der Digitalisierung hat Spuren hinterlassen und den Aufmerksamkeitsfokus, die Fragestellungen, die Erkläransätze und auch die methodischen Zugänge, mit denen Fragen gesellschaftlicher Kommunikation bearbeitet werden, verändert. Ja, die Fragen selbst haben sich verändert und erweitert. Die Rolle traditioneller publizistischer Medien ist eine andere geworden, was ihre Stellung in der Gesellschaft betrifft, ihre quasi exklusiv-exponierte Position in Öffentlichkeitsprozessen sowie in den alltäglichen Nutzungsroutinen und Medienpraktiken der Menschen. Mit den Fragen, was Menschen nun alltäglich mit digitalen Medien tun und wie tief digitale Medientechnologien in die alltägliche Lebensführung eingebunden sind, haben neben der Massenkommunikation auch interpersonale Kommunikation und Mensch-Maschine-Interaktion als nunmehr wesentliche Gegenstandsbereiche der Medien- und Kommunikationsforschung eine neue Aufmerksamkeit und Relevanz bekommen.

Auch das Verständnis davon, was eigentlich Medien sind, hat einen Wandel erfahren. Assoziativ sind es inzwischen oftmals mehr die medientechnischen Apparaturen wie Laptop oder Smartphone und Online-Angebote, an welche Menschen dabei denken (Livingstone, 2015), und nicht die massenmedial institutionalisierten Formen von Fernsehen, Film, Radio oder Zeitung (Frosh, 2019; Markham, 2020; Peters, 2016). Nicht nur auf den Jahrestagungen der DGPK sind Digitalisierung und digitale Kommunikation in der Folge zu zentralen Themen der Medien- und Kommunikationswissenschaft geworden (Wilke, 2019). Der Begriff der „digitalen Kommunikation“ hat sich quasi zu einem catch-all-term entwickelt, der quer zu nahezu allen kommunikations- und medienwissenschaftlichen Themenfeldern von der Öffentlichkeitsforschung über die politische Kommunikation bis hin zu Rezeptions- und Wirkungsstudien liegt, und überall Anwendung findet und aufgegriffen wird. Der vergleichsweise sperrige Begriff „computervermittelte Kommunikation“ ist inzwischen weithin verdrängt worden und lebt im Namen des *Journal of Computer-Mediated Communication* fast schon nostalgisch fort.

## 2 Digitale Kommunikation in historischer Perspektive

Kommunikation ist heute nicht entweder digital oder analog, zumal der Begriff analoge Medien zeitlich erst nach und in rückblickender Abgrenzung zu digitalen Medien aufkam (Sterne, 2016). Vielmehr kann sie als „tiefgreifend mediatisiert“ begriffen werden (Couldry & Hepp, 2017; Hepp, 2020). In ihr sind dauerhafte und ubiquitäre Vernetzungen mittels digitaler Kommunikationsapparate und Medientechnologien zu einem neuen Normalzustand geworden (Vorderer, Hefner, Reinecke, & Klimmt, 2018). Eine Medien- und Kommunikationswissenschaft ohne digitale Medien scheint heute ebenso unvorstellbar wie vielen Nutzer\*innen ein Leben ohne die als elementar empfundenen digitalen Dienste und Anwendungen unmöglich erscheinen mag (Peters, 2015).

Trotzdem sind digitale Medien und digitale Kommunikation nicht aus dem Nichts einfach über die Gesellschaft gekommen, sondern sind innerhalb von Gesellschaften, inmitten bestehender Medienumgebungen und eingebettet in etablierte Nutzungsmuster gewachsen und wurden hier geformt. Durch das Aufkommen digitaler Medien und für sie typischer Umgangsweisen sind auch die konventionellen Medien herausgefordert, zur Anpassung gezwungen oder werden in ihrer Bedeutung, gesellschaftlichen Funktionsrolle und medienpolitischen Einordnung verändert. Darüber hinaus bringen digitale Medien und die Begriffe und Konzepte, mit denen wir sie beschreiben, ihre eigene Geschichte mit sich, in der die oftmals kontingenten Biographieverläufe von Entwickler\*innen, Pfadabhängigkeiten und Zufälle widerhallen (Balbi et al., 2021). Hinzu kommt ihre diverse Genese und Implementierung in unterschiedlichen Regionen der Welt und jeweiligen konkreten soziokulturellen Zusammenhängen vor Ort (Balbi & Magauda, 2018).

Die sich wandelnden Bedingungen des Kommunizierens in und mit unterschiedlichen Kommunikationsinfrastrukturen und Medien, entlang rekonfigurierter Medien- und Gesellschaftsverhältnisse und mit widersprüchlichen Implikationen für Alltagsleben und Gesellschaft werden mit diachron orientierten und diese Transformationsprozesse betonenden Theorieperspektiven bearbeitet. Der Mediatisierungs- oder der Medialisierungsansatz sind hier zwei prominente Beispiele (Birkner, 2019). Zugleich ist aber auch das Lamento mehr oder weniger selbstverständlich geworden, dass diese Ansätze langfristige Perspektiven auf Wandel bzw. Persistenz zwar theoretisch anmahnen, diesem Anspruch aber in der empirischen Anwendung nur gelegentlich entsprochen wird

(Averbeck-Lietz, 2015; Deacon & Stanyer, 2014; Hepp, Hjarvard, & Lundby, 2015; Krotz, 2015). Um überhaupt feststellen zu können, welche zu einem Zeitpunkt vorgefundenen Entwicklungen historisch einen Unterschied machen, kann Medien- und Gesellschaftswandel (infolge der Digitalisierung und generell) nicht nur synchron untersucht werden, sondern es braucht dafür historisch vergleichende Perspektiven. Geschichte meint hier nicht primär, in Jahrhunderten oder vielen Jahrzehnten zu denken, sondern ganz grundsätzlich auf Veränderungen, Verläufe und Wandel über die Zeit zu achten.

Dagegen wirkt es oftmals vielmehr so, als wäre digitale Kommunikation ein weitgehend zeitloses Phänomen: Die Zeit des Digitalen ist allzu oft das immerwährende Jetzt. Von diesem Jetzt ausgehend wird Wandel in der Kommunikationswissenschaft dann angenommen und dient als Ausgangspunkt und Begründung für wissenschaftliche Fragestellungen zu den Folgen dieses Wandels (Fickers, 2015; Menke & Schwarzenegger, 2019; Postill, 2012). Digitalisierung als ein Prozess und Treiber des langfristigen und nachhaltigen gesellschaftlichen, kulturellen und medialen Wandels hat jedoch eine immanente historische Dimension. Digitalisierung ist nicht nur seit mehreren Jahrzehnten an gesellschaftlichen Wandelprozessen beteiligt, sondern hat sich in dieser Zeit selbst enorm gewandelt. Digitalisierung und digitale Kommunikation meinten zunächst in den ausgehenden 1980er, den 1990er Jahre und frühen 2000er Jahren noch computerbasierte oder -vermittelte Kommunikation und wurden auch unter entsprechenden Begriffen verhandelt, bevor der Boom sozialer Medien bzw. Plattformen einsetzte. Es wird daher Zeit, die Geschichte der Digitalisierung und digitaler Medienkommunikation kommunikationswissenschaftlich und insbesondere auch kommunikationshistorisch zu erforschen (Birkner & Schwarzenegger, 2016; Koenen et al., 2018). Gleichzeitig ist die Geschichte und Genese der digitalen Kommunikation nur im Verhältnis zur Kommunikationsgeschichte insgesamt zu verstehen. Denn die angestoßenen Transformationen betreffen ja nicht nur die stets neueste Generation digitaler Medien, sondern verändern die ganze Bandbreite bestehender medienvermittelter Kommunikationsformen, deren Produktion, Verfügbarkeit und Nutzung ebenso zunehmend digitalisiert werden. Ein traditionelles Medium wie das Fernsehen funktioniert im Grunde schon vollständig digital. Es braucht also auch Sensibilität für die historische Dimension der Digitalisierung von Kommunikation, die ihre Wurzeln in den massenmedialen Innovationschüben des 19. und 20. Jahrhunderts hat (Goldstine, 1993; Standage, 1998). Die Vergangenheit

der digitalen Kommunikation, ihre frühen Formen, die Entwicklungsschübe und Wandelmomente digitaler Medien und der Digitalisierung lassen sich nicht nur in einem Gegenüber von analog und digital nach dem Motto ‚Hier das Digitale und dort alles andere‘ verstehen. Besonders die geschichtlichen Entwicklungen und Veränderungen innerhalb des zeitlichen Korridors, der bisweilen als ‚digitales Zeitalter‘ bezeichnet wird, sind in ihrer Bedeutung erst noch zu erfassen.

### 3 Digitale Medien vs. neue Medien

Der Chiffre der ‚digitalen Medien‘ und der ‚digitalen Kommunikation‘ ergeht es nicht unähnlich, wie das bereits zuvor bezüglich des Begriffs der ‚New Media‘ – der sogenannten ‚neuen Medien‘ – zu beobachten war (Natale, 2016). Zum zehnten Jubiläum der Gründung der Zeitschrift *New Media & Society* wurde 2009 debattiert, was dieses namensgebende Element überhaupt noch bedeuten könnte: neue Medien? Neue Medien, so wurde damals betont, ist eine zwingend relationale Kategorie, die immer in Bezug zu anderen Medien gedacht werden muss und als solche immer nur ein vorübergehendes Stadium markieren kann (Peters, 2009). Die Medien- und Kommunikationswissenschaft ist schon lange ein Fach, das von Technikfaszination (Brosius, 2003) und einem besonderen Interesse für das Neue (Fickers, 2015) angespornt wird und bisweilen sehr obsessiv an die jeweils neuesten Kommunikationsmittel als neue Erkenntnis- und Forschungsgegenstände herantritt. Die Medien- und Kommunikationsgeschichte indessen bot immer schon eine Erkenntnisperspektive, die sich auch damit befasst hat, was war, als alte Medien und alte Technologien noch ‚neu‘ gewesen sind (Gitelman, 2006; Marvin, 1990; Park, Jankowski, & Jones, 2011; Stöber, 2013) – was sie ja zwangsläufig einmal gewesen sind. Neue Medien bleiben also nur deshalb langfristig Gegenstand der Kommunikationsforschung, so der Schluss, weil sie fortlaufend einander abwechseln und sich erneuern.

‚Neue Medien‘ oder ‚New Media‘ ist also ein Begriff, dem sein Ablaufdatum und seine historische Dimension quasi eingeschrieben ist. Von einer konkreten Kommunikationsform als „neuem Medium“ zu sprechen, wird mit der Zeit inhaltsleer bzw. begründungsbedürftig. Es ist augenfällig, dass Twitter 2021 nicht mehr zu den „new new media“ (Levinson, 2012) gehört. Die sprachlich-konzeptionelle Lösung stattdessen von ‚digitalen Medien‘ zu sprechen, entkleidet den Begriff –

zusätzlich zur Modernisierung und Aktualisierung, die damit einhergeht – dieser historisierenden Markierung und setzt die technische Funktionalität an deren Stelle. Digitale Kommunikation existiert zwar in vielen Versionen und umfasst technologische Entwicklungen und Innovationen von beträchtlicher Bandbreite über einen beachtlichen Zeitraum hinweg. Indem sie diese aber in einer begrifflichen Klammer zusammenfasst, lässt sich so von digitalen Medien sprechen, als gäbe es genau die teils fundamentalen Unterschiede zwischen einzelnen darunter rubrizierten Anwendungen und Diensten nicht – oder als wäre jeweils schon klar und selbstverständlich, wovon bei digitalen Medien die Rede ist. Wie aus vielen anderen Bereichen der Medien- und Kommunikationswissenschaft hat sich damit ebenso sprachlich wie konzeptionell die historische Bedingtheit und Geschichte der Begriffe und Phänomene schon aus der verwendeten Bezeichnung diskret zurückgezogen. Dies macht es leicht, ihre Zeitgebundenheit nicht mitzudenken, im immerwährenden Jetzt anzusetzen und nur nach vorne zu blicken.

Vor diesem Hintergrund ist es an der Zeit, die historischen Entwicklungen, die Herausbildung und Durchsetzung von Digitalisierung und Vernetzung, des Internets und der digitalen Kommunikation sowie der dabei bestehenden Verflechtungen mit anderen Medien- und Gesellschaftsbereichen eingehender zu untersuchen. Erst durch eine langfristige Perspektive wird es möglich, informierter zwischen Kontinuität und Wandel, Transformation oder Mutation bestehender Kommunikationsphänomene und der Emergenz tatsächlich neuer Formen von Medienkommunikation zu unterscheiden.

#### **4 Vorstellung der Beiträge**

Dieser Band zielt genau auf die historische Einordnung und Perspektivierung sehr gegenwärtiger, neuer Kommunikationsphänomene. Mit dem Fokus auf die historische Grundlegung der digitalen Kommunikation und mögliche Forschungswege versammelt das Buch Beiträge, die sich mit erkenntnisperspektivischen, methodologischen und quellenkundlichen Besonderheiten der Untersuchung digitaler Kommunikationsgeschichte befassen und die Potenziale digital(isiert)er Medien und digitaler Methoden für die Kommunikationsgeschichtsschreibung ausleuchten. Dieses Buch ist damit gerade keine Geschichte der digitalen Kommunikation und ebenso wenig eine Geschichte digitaler Medien. Es ist vielmehr ein Buch, das



aufzeigen will, welche Fragen und Perspektiven möglich werden, welche Kontexte und Hintergründe mitzudenken sind, wenn in längerfristigen Perspektiven über digitale Kommunikation jenseits des aktuellen Jetzt nachgedacht werden soll.

Das Buch steht damit in der deutschsprachigen Medien- und Kommunikationswissenschaft bisher alleine. Es ist allerdings nicht der erste Anlauf, der bei dem Bemühen um eine stärkere Historisierung digitaler Kommunikation in diesem Kontext unternommen wird, international sowieso nicht, wie neben Monographien (Balbi & Magaudda, 2018) auch Neugründungen von Fachzeitschriften wie etwa *Internet Histories. Digital Technology, Culture and Society* (Taylor & Francis) oder *The Journal of Digital History* (de Gruyter), das sich derzeit in der Endphase seiner Projektierung befindet, zeigen.

Auch im deutschsprachigen Raum passiert etwas, dies allerdings vorwiegend außerhalb der Kommunikationswissenschaft. Die zeithistorische Forschung hat die Entwicklung der digitalen Kommunikation und der Computerisierung der Gesellschaft als Thema für sich entdeckt und bearbeitet Fragen, die sich vorwiegend aus gesellschaftshistorischer Perspektive diesem Themenkreis annähern und sich u.a. mit der Institutionen-, Organisations-, Technik- und Wirtschaftsgeschichte von Computerisierung und Digitalisierung beschäftigen (Bösch, 2018). Es finden sich aber auch Fragestellungen, die sich dezidiert mit Kommunikationspraktiken und Kommunikationskulturen befassen, die die Digitalisierung hervorgebracht hat, mit Formen der aktiven und spielerischen Aneignung oder der Entwicklung subversiver und widerständiger Praktiken, wie etwa in Julia Gül Erdogans (2021) zeithistorischer Dissertation zu Hackerkulturen in der Bundesrepublik und der DDR als Avantgarde der Computernutzung. Arbeiten und Thematiken, die durchaus in der Kommunikationswissenschaft Anschluss finden könnten, die hingegen eine dezidiert kommunikationswissenschaftliche Akzentuierung oft vermissen lassen. Aber auch in der deutschsprachigen Medien- und Kommunikationswissenschaft finden sich zumindest erste Ansätze. Bereits 2016 hatten Thomas Birkner und Christian Schwarzenegger, damals Sprecher der Fachgruppe Kommunikationsgeschichte, in einem Aufsatz für *Medien & Zeit* die Geschichte des Digitalen als wichtige Gegenwartsherausforderung und Zukunftsaufgabe der Kommunikationsgeschichte beschrieben (Birkner & Schwarzenegger, 2016). Die ebenfalls 2016 gegründete *Initiative Kommunikationsgeschichte Digitalisieren* hat durch verschiedene Workshops und Publikationen (Koenen et al., 2018) zudem eine Agenda für eine Digitale Kommunikationsgeschichte vorgeschlagen und

Forschung in diesem Kontext zu stimulieren gesucht. Stand jetzt haben solche Initiativen allerdings ein recht überschaubares Echo. Weder haben sich Medien- und Kommunikationshistoriker\*innen im großen Stil der Herausforderung digitaler Kommunikation als historischen Forschungsgegenstand angenommen, noch haben sich Kolleg\*innen, die sonst nicht historisch zu digitaler Kommunikation forschen, in nennenswerter Zahl dazu einladen lassen, sich auf Expeditionen in die Geschichte der Digitalisierung einzulassen oder digitalisierte Quellen in ihre Forschungen einzubeziehen. Umso mehr hoffen wir, dass dieses Buch als Open-Access-Publikation die medien- und kommunikationshistorischen Perspektiven und Sichtweisen auf Digitalisierung verständlicher und zugänglicher macht als bisher und so einen wichtigen Impuls setzen kann.

Eingeteilt sind die 13 Beiträge, die auf diese Einführung folgen, in vier thematische Sektionen. Es handelt sich zum einen um Beiträge, die bei der eingangs erwähnten gemeinsamen Tagung der DGPK-Fachgruppen Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte als Vorträge präsentiert wurden. Zum anderen sind es Texte, die gezielt für diese Publikation eingeladen wurden, um thematische Perspektiven und Felder zu ergänzen, die wir mit Hinblick auf den Themenhorizont der Verbindung digitaler Kommunikation mit Kommunikationsgeschichte als bedeutsam erachten. Zwei der Beiträge sind Übersetzungen von bereits andernorts in englischer Sprache erschienenen Texten, die wir aber aufgrund ihrer besonderen Bedeutung und Relevanz für das Anliegen dieses Buches auch in einer deutschen Fassung zugänglich machen wollten. Es handelt sich dabei um die Beiträge der Keynotespeaker\*innen der Tagung: Anat Ben-David und Gabriele Balbi (in der Publikation gemeinsam mit Paolo Magaudda).

Der erste Abschnitt des Buches hat den Titel *Digitale Kommunikation historisch begreifen und verorten* und präsentiert drei programmatische Texte, um die Notwendigkeiten, Möglichkeiten und Besonderheiten einer Historisierung digitaler Kommunikation zu beschreiben, und Wege aufzuzeigen, dies sowohl empirisch als auch theoretisch zu tun. Der erste Beitrag „Warum die Geschichte digitaler Medien erforschen – und wie?“ ist eine Übersetzung des einleitenden Kapitels im Buch *A History of Digital Media – An Intermedia and Global Perspective* von Gabriele Balbi und Paolo Magaudda (2018). Die beiden Autoren zeigen darin, weshalb das Schreiben einer Geschichte digitaler Medien notwendig ist, und auch warum es erforderlich ist, dies mit einer Perspektive zu tun, die die Wechselwirkungen zwischen verschiedenen alten und neuen Medien – analog und digital – berücksichtigt und

diese zudem in globalen Kontexten einbettet. Das geht damit einher, die Geschichte der Digitalisierung auch jenseits des globalen Nordens und Westens zu denken. Die Rolle von China und anderer asiatischer Länder wie auch die Rolle Afrikas als Rohstofflieferant und Endlager für digitale Geräte zeigt notwendig auf, dass die Geschichte der digitalen Kommunikation auch eine materielle Basis und ökologische Konsequenzen hat (Gabrys, 2011; Kannengießer, 2020). Bei dem zweiten Text „Angekündigte Revolutionen finden statt? Konturen, Probleme und Potentiale kommunikations- und medienhistorischer Forschung in digitalen Kontexten“ handelt es sich um eine aktualisierte Fassung der Programmschrift der *Initiative Kommunikationsgeschichte Digitalisieren*, die ursprünglich in einer ersten Fassung 2018 in *Medien & Zeit* erschien (Koenen et al., 2018). Darin erörtern die Gründungsmitglieder der Initiative, welche konkreten Aufgaben und Herausforderungen auf eine kommunikationsgeschichtliche Forschung zu Digitalisierung und digitalen Medien zukommen. Und sie überlegen, warum die angekündigte Revolution der Digitalisierung der Kommunikationsgeschichte bisher eher ausgeblieben, wenn nicht gar verpufft ist. Der dritte Text „Was ist das ‚Internet‘ Zur akademischen Karriere eines Schlüsselwortes, 1994 bis 2018“ von Christian Pentzold und Cornelius Puschmann nimmt sich eines der Schlüsselbegriffe der Digitalisierung an, der in der medien- und kommunikationswissenschaftlichen Forschung heimisch geworden ist, so wie sich auch die Medien- und Kommunikationswissenschaft in und mit dem Internet als selbstverständlichem Gegenstand quasi häuslich eingerichtet hat. Pentzold und Puschmann zeigen basierend auf einer (teil-)automatisierten Inhaltsanalyse und Zitationsanalyse, wie der Begriff aus der Peripherie in den Kern des Faches gewandert ist und sich dabei die Kontexte und Themen, mit denen über das Internet geforscht wird, verändert haben.

Im zweiten Abschnitt stehen *Methodische Herausforderungen und Quellen für eine diachrone und retrospektive Analyse von (digitaler) Kommunikation* im Fokus. Eröffnet wird dieser Abschnitt mit der Übersetzung des Beitrags von Anat Ben-David zur Gegenarchivierung von Facebook als einer subversiv aktivistischen Strategie und methodischen Notwendigkeit gleichermaßen. Ursprünglich ist der Beitrag im *European Journal of Communication* (Ben-David, 2020) erschienen. Ben-David zeigt sowohl in theoretisch-methodologischer Reflexion wie auch anhand konkreter empirischer Praxisbeispiele, welche Gefahren für den Forschungsprozess aus der dominanten Stellung großer Social Media-Plattformen als ‚Archive der Gegenwart‘ erwachsen können. Die Gegenarchivierung, eine

Strategie mit der sonst etwa in der Ethnologie, den Postcolonial Studies wie auch im Archivwesen Praktiken beschrieben werden, um durch eigene, abweichende und widerständige Archivpraxis die hegemoniale Ordnung offizieller, meist staatlicher Archive zu durchbrechen, und damit alternative Perspektiven und Zugänge für Forschung und Erinnerung zu eröffnen, wird von Ben-David als ein methodisches Mittel zur Social Media-Forschung im ‚Post API Zeitalter‘ beschrieben. Dies soll auch die langfristige Sicherung und spätere Rekonstruktion von Social Media-Inhalten ermöglichen. Statt mit Alternativen zu den bisher mit APIs (Application Programming Interfaces) gewonnenen Daten beschäftigt sich Jakob Jünger in seinem Beitrag „Verhaltens-, Forschungs- oder Datenschnittstellen? APIs aus diachron und synchron vergleichender Perspektive“ mit solchen Schnittstellen aus einer forschungshistorischen Perspektive. Er zeichnet die Entwicklung im Zeitverlauf und in Wechselwirkung mit Forschungsanwendungen nach. Jünger unterscheidet drei Varianten, um über die sozialwissenschaftliche Bedeutung von APIs und die durch sie beziehbaren bzw. bezogenen Daten nachzudenken. Er zeigt dabei die Grenzen einer Perspektive auf, wonach über APIs erhobene Daten als Spuren von Handeln bzw. Verhalten und als Indikatoren einer zugrunde liegenden Wirklichkeit aufgefasst werden können. Vielmehr lassen sich APIs aus einer interaktionalen Perspektive als förderliche oder hinderliche Elemente einer Datenerzeugung begreifen, die kommunikationsökologisch betrachtet in einem Ökosystem aus Plattformbetreibenden, Nutzenden, Drittanbietern und Forschenden angesiedelt ist. Daraus ergeben sich Implikationen für die weitere Analyse und Quellenkritik mittels APIs erhobener Daten. Im Beitrag „Die Berliner Volkszeitung digital erforschen. Digitales Kuratieren, Metadaten und Text Mining: Praktiken und Potentiale historischer Presseforschung in digitalen Kontexten“ von Erik Koenen, Falko Krause und Simon Sax wird ein konkretes Beispiel aus der historischen Presseforschung mithilfe digitaler Methoden und digitalisierter Zeitungsquellen detailliert vorgestellt. Die Autoren zeigen nah am Material argumentierend, welche Erkenntnismöglichkeiten sich eröffnen, aber auch welche handwerklichen Aufgaben und Schwierigkeiten und strukturellen Probleme sich in der digitalen Presseforschung auftun können. Im Sinne von Open Science und der Transparenz des eigenen Vorgehens werden dabei auch die von ihnen verwendeten Skripte *für Interessierte zugänglich* gemacht. Im Beitrag „Digital wiedergeboren: Die Bedeutung von digitalen Archiven für die Journalismusforschung“ von

Annika Keute und Thomas Birkner ist das DFG-Projekt „Das Jahrhundert des Journalismus“ konkreter Ausgangspunkt. Aufbauend auf dem Projekt zur langfristigen Entwicklung des Journalismus vom Ersten Weltkrieg bis ins Zeitalter der Digitalisierung teilen sie methodische Erfahrungen und methodologische sowie quellenkundliche Überlegungen dazu, Journalismusgeschichte mithilfe digitaler Archive und digitalisierter Quellen zu schreiben. Kritisch befindet der Beitrag, dass die Möglichkeiten, digitale Quellen als Grundlage für Forschung zur Journalismusgeschichte zu machen, aktuell durch fehlende Bestände, eine nur langsam voranschreitende Digitalisierung entsprechender Quellen sowie mangelhafte Digitalisierungsstandards in Deutschland limitiert werden.

Der dritte Abschnitt *Digitale Kommunikation in der Geschichte* widmet sich unterschiedlichen Praktiken, die oftmals als eng mit der digitalen Kommunikation verbunden angesehen werden, die sich aber auch in vordigitale Zeiten zurückverfolgen lassen und innerhalb des digitalen Zeitalters einen Wandel erfahren haben. Das erste Beispiel, das hierzu ausgeführt wird, sind Praktiken der körperlichen Selbstvermessung aus gesundheitlichen und anderen Motiven. In „Digitales Self-tracking aus historischer Perspektive“ untersuchen Doreen Reifegerste und Heike Sabrina Kessler frühe Formen der individuellen und kollektiven Sammlung von gesundheitsbezogenen Körperdaten und die damit verbundenen Intentionen und gesellschaftlichen Implikationen. Sie zeigen auf diese Weise die von weit vor der Digitalisierung herrührende Kontinuität von mit Selbstvermessung verbundenen Hoffnungen, Funktionen und Befürchtungen, aber auch die Weiterentwicklung von Möglichkeiten und Kontexten des Gesundheitstrackings bis hin zur aktuellen Pandemiebekämpfung. Ricarda Drüeke nimmt sich in ihrem Beitrag „Widerstand per Click und Hashtag: Protestbewegungen im Wandel“ ebenfalls eines Phänomens an, das medien- und kommunikationshistorisch weit vor der Digitalisierung beginnt, jedoch durch digitale Kommunikationsmöglichkeiten sowie vielfältige neue Formen der Vernetzung und Mobilisierung einen starken Aufschwung und in der akademischen Aufmerksamkeit auch einen gewissen „Hype“ (Kaun & Uldam, 2017) erfahren hat. Drüeke systematisiert in ihrem Aufsatz soziale Bewegungen und verschiedene Formen von Aktivismus mit Schwerpunkt auf feministischen Aktivismus und unter Berücksichtigung der Veränderungen durch digital vernetzte Medien. Dabei arbeitet sie heraus, dass digitale Medien und Plattformen Protestartikulation nicht nur in spezifischer Form ermöglichen, sondern durch ihre Affordanzen und Restriktionen zugleich verschiedentlich begrenzen können.

Jürgen Wilke zeichnet in seinem auch fachgeschichtlich instruktiv zu lesenden Beitrag „Zwischen Tradition und Innovation: Die Überführung der Nutzungsforschung in die Online-Welt und die Folgen für die Kommunikationsgeschichte“ nach, wie sich die Mediennutzungsforschung im Zuge digitalen Wandels verändert hat. Wilke schaut sich somit an, wie ein wesentlicher Bereich der Kommunikationswissenschaft mit dem Aufkommen der digitalen Kommunikation auf Online-Bedingungen und -Gegenstände überführt wurde. Daran anschließend zeigt Wilke, wie sich unter digitalen Vielfaltsbedingungen die Voraussetzungen für historisch orientierte Nutzungsforscher\*innen gewandelt haben. Während kommunikationsgeschichtliche Nutzungsforschung traditionell von Quellenarmut und erschwertem Zugang zu Daten und fehlendem methodischem Zugriff auf Nutzende gekennzeichnet ist (Birkner, Merziger, & Schwarzenegger, 2020), bringen das Internet und soziale Medien mit digitalen Nutzungsspuren einen potentiellen Überfluss an Quellen mit sich, die jedoch wiederum nach spezifischen Kompetenzen in Bewertung, Auswahl und Auswertung verlangen.

Im vierten Abschnitt wird schließlich der Blick noch einmal umgedreht und es wird gefragt, wie *Vergangenheit in der Digitalen Kommunikation* inhaltlich verarbeitet, inszeniert, verklärt, geformt oder auch instrumentalisiert werden kann. Dazu gehört, wie Medien der Vergangenheit in digitalen Kontexten fortbestehen oder gar eine neue Dynamik entwickeln. Eröffnet wird der Abschnitt von Christian Schwarzenegger, Anna Wagner, Cornelia Brantner und Katharina Lobinger mit dem Beitrag „Hitler, Stalin, LOL? Geschichte als Ressource ‚grenzwertiger Komik‘ in Memes linker und rechter AktivistInnen in Social Media“. Sie analysieren darin, wie Geschichte, historische Figuren und Persönlichkeiten, traumatische Erfahrungen und kollektive Erinnerungen als Ressourcen für eine Art Erinnerungspopulismus herangezogen und umgedeutet werden. Dabei erörtern die Autor\*innen zunächst, welche Rolle Memes – als ein typisches und genuines Ausdrucksmittel digitaler Kommunikation – in der aktivistischen bzw. instrumentellen Kommunikation zu politischen Zwecken einnehmen und warum besonders eine als ‚grenzwertig‘ qualifizierte Komik dabei für Vergemeinschaftungspraktiken wie auch Immunisierungsstrategien relevant sein kann. Basierend auf der Untersuchung von Social Media-Aktivist\*innen aus dem linken und rechten Spektrum entwerfen sie eine Typologie von unterschiedlichen Indienstnahmen der Vergangenheit in der memetischen Kommunikation. Im Mittelpunkt des Beitrags von Holger Lund, Burkard Michel und Oliver Zöllner steht „Die Vinylschallplatte als Zeichen- und

Handlungsträger gesellschaftlicher Transformationen in der Digitalisierung“. Darin beschäftigen sich die Autoren mit der Renaissance der Schallplatte als Tonträger und diskutieren die Bedeutung, die diesem analogen Artefakt in digitalen Medienumgebungen zukommt. Argumentiert wird unter Bezugnahme auf die Praktiken, Narrative und Mythen, die mit der Nutzung und dem Erwerb von Schallplatten einhergehen, dass die Vinylschallplatte deutlich über mediennostalgische Wallungen hinausreichend einen Kristallisationspunkt für einen vielschichtigen und teilweise paradoxen gesellschaftlichen Diskurs über Modernisierungsprozesse darstellt. Mit dem Beitrag „Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen Digitalen Spielen und Geschichte“ liefern Arno Görge und Eugen Pfister schließlich den Abschluss für den Band. Sie skizzieren das medien- und kommunikationshistorische bedeutsame Verhältnis zwischen digitalen Spielen und Geschichte und stecken dabei die Konturen unterschiedlicher Forschungsfelder innerhalb dieses Zusammenhangs ab. Dazu unterscheiden sie zwischen einer Geschichte der digitalen Spiele einerseits und der Analyse von Repräsentationsformen von Geschichte im digitalen Spiel andererseits. Hierzu argumentieren sie entlang der Frage, was sich aus digitalen Spielen über die Vergangenheit bezüglich Authentizität und historischer Faktizität von Geschichtsrepräsentationen erfahren lässt, inwiefern Vergangenheitsatmosphären vermittelt werden können oder ein Bewusstsein für die Kontingenz historischer Prozesse geschärft wird. Görge und Pfister entwerfen das digitale Spiel als gleichzeitig Quelle seiner eigenen Geschichtsschreibung wie auch als Indikator einer umfassenden medialen Geschichtskultur, die daraus erschlossen werden kann.

Diese kurze inhaltliche Zusammenschau der Beiträge dieses Bandes macht klar, dass ein Anspruch auf Vollständigkeit hier niemals angestrebt wurde. In der Tat lassen sich relativ schnell einzelne Themen von großer Bedeutung benennen, die wir durch diese Edition weder abgedeckt noch angerissen haben. Zur Geschichte der digitalen Medien und sozialen Medien in Deutschland und der genuin hier angesiedelten Versuche an Plattformgründungen (z. B. StudiVZ) gibt es bislang recht wenig Forschung. Auch die Fragen, wie sich Regulierungsmaßnahmen und insbesondere Jugendschutzbestrebungen im Zeitverlauf mit den neuen digitalen Medien auseinandergesetzt haben und wie Medienkompetenzdiskussionen in der gar nicht mehr so kurzen Geschichte der digitalen Medien geführt worden sind, gehören zu solchen hier nicht beachteten Themenstellungen. Was wir heute unter Künstlicher Intelligenz verstehen und über das Zusammenleben

mit jenen Technologien wissen, die als smarte Assistenten in unser Zuhause Einzug gehalten haben, ist ebenso aus historischer Sicht noch kaum thematisiert. Gleiches gilt für die Entstehung von digitalen Streamingdiensten und deren Einfluss auf den Wandel individueller Nutzungs- und Rezeptionspraktiken. Ebenso wäre historisch zu rekonstruieren, wie sich durch die Digitalisierung mediale Geschäfts- und Distributionsmodelle fortentwickelt haben bzw. überflüssig (z. B. Videothek) gemacht wurden. Schließlich ließen sich jene digitalen Initiativen und Medientechnologien nennen, die eben nicht durchgestartet sind, denen trotz gegenteiliger Erwartung kein oder nur ein sehr kurzer Erfolgslauf beschieden war. Diese und viele andere Themen warten noch darauf, historisch bearbeitet und auf ihre Implikationen für die gegenwärtige Kommunikationspraxis und Kommunikationsforschung hin befragt zu werden. Unser Ziel als Herausgeber ist es, mit diesem Band und den hier versammelten Beiträgen einen ersten Anstoß zu geben. Wir möchten mit dem vorliegenden Buch informieren, sensibilisieren, motivieren und hoffentlich auch inspirieren zu weiterer Forschung, die digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte zusammendenkt und dazu beiträgt, der digitalen Kommunikation eine Vergangenheit zu geben.

*Dr. Christian Schwarzenegger* ist Akademischer Rat a. Z. am Institut für Medien, Wissen und Kommunikation der Universität Augsburg, christian.schwarzenegger@phil.uni-augsburg.de

*Dr. Erik Koenen* ist Universitätslektor (in Vertretung) am Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung – ZeMKI der Universität Bremen, ekoenen@uni-bremen.de

*Prof. Dr. Christian Pentzold* ist Professor für Medien- und Kommunikationswissenschaft am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft der Universität Leipzig, christian.pentzold@uni-leipzig.de

*Dr. Thomas Birkner* ist Privatdozent am Institut für Kommunikationswissenschaft der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster und Leiter des DFG-Projekts Das Jahrhundert des Journalismus, thomas.birkner@uni-muenster.de

*Prof. Dr. Christian Katzenbach* ist Professor für Kommunikations- und Medienwissenschaft mit dem Schwerpunkt Mediengovernance und Plattform-Ökonomie am Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung – ZeMKI der Universität Bremen, katzenbach@uni-bremen.de



## Quellenverzeichnis

- Averbeck-Lietz, S. (2015). Schnittstellen zwischen Kommunikationsgeschichte und Mediatisierungsforschung. Ein Beitrag zur theoretischen Fundierung kommunikationsgeschichtlicher Forschung. In S. Kinnebrock, C. Schwarzenegger, & T. Birkner (Hrsg.), *Theorien des Medienwandels* (S. 250–277). Köln: Halem.
- Balbi, G., & Magaudda, P. (2018). *A history of digital media: An intermedia and global perspective*. New York: Taylor & Francis.
- Balbi, G., Ribeiro, N., Schafer, V., & Schwarzenegger, C. (2021). Digging into digital roots. Towards a conceptual media and communication history. In G. Balbi, N. Ribeiro, V. Schafer, & C. Schwarzenegger (Hrsg.), *Digital roots. Historicizing media and communication concepts of the digital age* (S. 1–16). Berlin: DeGruyter Oldenbourg.
- Ben-David, A. (2020). Counter-archiving Facebook. *European Journal of Communication*, 35(3), 249–264. <https://doi.org/10.1177/0267323120922069>
- Birkner, T. (2019). *Medialisierung und Mediatisierung*. Baden-Baden: Nomos.
- Birkner, T., Merziger, P., & Schwarzenegger, C. (Hrsg.) (2020). *Historische Medienwirkungsforschung. Ansätze, Methoden und Quellen*. Köln: Halem.
- Birkner, T., & Schwarzenegger, C. (2016). Konjunkturen, Kontexte, Kontinuitäten – Eine Programmatik für die Kommunikationsgeschichte im digitalen Zeitalter. *Medien & Zeit*, 31(3), 17–28.
- Bösch, F. (Hrsg.) (2018). *Wege in die digitale Gesellschaft. Computernutzung in der Bundesrepublik 1955–1990*. Göttingen: Wallstein Verlag.
- Brosius, H.-B. (2003). Aufgeregtheiten durch Technikfaszination. Trotzdem und gerade deshalb: Die neue ist die alte Kommunikationswissenschaft. In M. Löffelholz & T. Quandt (Hrsg.), *Die neue Kommunikationswissenschaft: Theorien, Themen und Berufsfelder im Internet-Zeitalter. Eine Einführung* (S. 43–48). Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Couldry, N., & Hepp, A. (2017). *The mediated construction of reality*. Cambridge: Polity.
- Deacon, D., & Stanyer, J. (2014). Mediatization: Key concept or conceptual bandwagon? *Media, Culture & Society*, 36(7), 1032–1044. <https://doi.org/10.1177/0163443714542218>

- Fickers, A. (2015). Konservative Revolutionen. Überlegungen zu einer Genealogie des Medienwandels. In S. Kinnebrock, C. Schwarzenegger, & T. Birkner (Hrsg.), *Theorien des Medienwandels* (S. 277–297). Köln: Halem.
- Frush, P. (2019). *The poetics of digital media*. Cambridge: Polity.
- Gabrys, J. (2011). *Digital rubbish*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Gitelman, L. (2006). *Always already new: Media, history and the data of culture*. Cambridge: MIT Press.
- Goldsteine, H. (1993). *The computer from Pascal to von Neumann*. Princeton: Princeton University Press.
- Gül Erdogan, J. (2021). *Avantgarde der Computernutzung. Hackerkulturen der Bundesrepublik und DDR*. Göttingen: Wallstein Verlag.
- Hepp, A. (2016). Kommunikations- und Medienwissenschaft in datengetriebenen Zeiten. *Publizistik*, 61(3), 225–246. <https://doi.org/10.1007/s11616-016-0263-y>
- Hepp, A. (2020). *Deep mediatization*. London; New York: Routledge.
- Hepp, A., Hjarvard, S., & Lundby, K. (2015). Mediatization: Theorizing the interplay between media, culture and society. *Media, Culture & Society*, 37(2), 314–324. <https://doi.org/10.1177/0163443715573835>
- Kannengießer, S. (2020). Nachhaltigkeit und das „gute Leben“: Zur Verantwortung der Kommunikations- und Medienwissenschaft in digitalen Gesellschaften. *Publizistik*, 65(1), 7–20. <https://doi.org/10.1007/s11616-019-00536-9>
- Kaun, A., & Uldam, J. (2017). Digital activism: After the hype. *New Media & Society*, 20(6), 2099–2106. <https://doi.org/10.1177/1461444817731924>
- Koenen, E., Schwarzenegger, C., Bolz, L., Gentzel, P., Kramp, L., Pentzold, C., & Sanko, C. (2018). Historische Kommunikations- und Medienforschung im digitalen Zeitalter. Ein Kollektivbeitrag der Initiative „Kommunikationsgeschichte digitalisieren“ zu Konturen, Problemen und Potentialen kommunikations- und medienhistorischer Forschung in digitalen Kontexten. *Medien & Zeit*, 33(2), 4–19.
- Krotz, F. (2015). Medienwandel in der Perspektive der Mediatisierungsforschung. Annäherung an ein Konzept. In S. Kinnebrock, C. Schwarzenegger, & T. Birkner (Hrsg.), *Theorien des Medienwandels* (S. 11–28). Köln: Halem.
- Levinson, P. (2012). *New new media*. New York: Penguin.
- Livingstone, S. (2015). From mass to social media? Advancing accounts of social change. *Social Media + Society*, 1(1). <https://doi.org/10.1177/2056305115578875>

- Löffelholz, M., & Quandt, T. (Hrsg.) (2003). *Die neue Kommunikationswissenschaft: Theorien, Themen und Berufsfelder im Internet-Zeitalter. Eine Einführung*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Markham, T. (2020). *Digital life*. Cambridge: Polity.
- Marvin, C. (1990). *When old technologies were new: Thinking about electric communication in the late nineteenth century*. Oxford: Oxford University Press.
- Menke, M., & Schwarzenegger, C. (2019). On the relativity of old and new media: A lifeworld perspective. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 25(4), 657–672. <https://doi.org/10.1177/1354856519834480>
- Natale, S. (2016). There are no old media. *Journal of Communication*, 66(4), 585–603. <https://doi.org/10.1111/jcom.12235>
- Park, D. W., Jankowski, N., & Jones, S. (Hrsg.) (2011). *The long history of new media: Technology, historiography, and contextualizing newness*. New York: Peter Lang.
- Pentzold, C., Katzenbach, C., Kannengießer, S., Taddicken, M., & Adolf, M. (2018). Die “neueste Kommunikationswissenschaft”: Gegenstandsdynamik und Methodeninnovation in Kommunikationsforschung und Medienanalyse. In C. Pentzold, C. Katzenbach, S. Kannengießer, M. Taddicken, & M. Adolf (Hrsg.), *Neue Komplexitäten für Kommunikationsforschung und Medienanalyse: Analytische Zugänge und empirische Studien* (S. 9–22). Berlin: Digital Communication Research. <https://doi.org/10.17174/DCR.V4.1>
- Peters, B. (2009). And lead us not into thinking the new is new: A bibliographic case for new media history. *New Media & Society*, 11(1–2), 13–30. <https://doi.org/10.1177/1461444808099572>
- Peters, B. (2016). Introduction. In B. Peters (Hrsg.), *Digital keywords* (S. xiii–xiv). Princeton: Princeton University Press.
- Peters, J.D. (2015). *The marvelous clouds. Toward a philosophy of elemental media*. Chicago: University of Chicago Press.
- Postill, J. (2012). *Media and social changing since 1979: Towards a diachronic ethnography of media and actual social changes*. Paper to the EASA 2012 biennial conference, Paris. Retrieved from <http://johnpostill.com/papers/>
- Schwarzenegger, C., Koenen, E., & Wiedemann, T. (2019). Treiber und Taktgeber der Kommunikationswissenschaft im historischen Wandel. Momentaufnahmen einer immerwährenden Debatte. *Medien & Zeit*, 34(1), 2–5.
- Standage, Tom (1998). *The Victorian internet*. London: Bloomsbury.

- Sterne, J. (2016). Analog. In B. Peters (Hrsg.), *Digital keywords* (S. 31–44). Princeton: Princeton University Press.
- Stöber, R. (2013). *Neue Medien: Geschichte: von Gutenberg bis Apple und Google: Medieninnovation und Evolution*. Bremen: edition lumière.
- Vorderer, P., Hefner, D., Reinecke, L., & Klimmt, C. (Hrsg.) (2018). *Permanently online, permanently connected: Living and communicating in a POPC world*. New York; London: Routledge.
- Wilke, J. (2019). Die Kluft schließt sich. Über die zunehmende Synchronisierung von Medienentwicklung und Medienforschung. *Medien & Zeit*, 34(1), 22–29.





I. DIGITALE KOMMUNIKATION  
HISTORISCH BEGREIFEN  
UND VERORTEN

**Empfohlene Zitierung:** Balbi, G., & Magaudda, P. (2022). Warum die Geschichte digitaler Medien erforschen – und wie? In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 31–61). <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.2>

**Zusammenfassung:** Gabriele Balbi und Paolo Magaudda haben mit dem Band *A History of Digital Media – An Intermedia and Global Perspective* (2018) erstmals einen übergreifenden Überblick zur Geschichte digitaler Medien und digitaler Medienkommunikation vorgelegt. Sie entwerfen dabei eine historische Perspektive, die einerseits die Wechselwirkungen zwischen verschiedenen alten und neuen Medien – analog und digital – berücksichtigt und andererseits die gesellschaftlichen (ökonomischen, politischen, soziokulturellen) und globalen Entwicklungskontexte digitaler Medien einbezieht. Der vorliegende Beitrag präsentiert die deutsche Übersetzung der konzeptionellen Einleitung zu diesem Buch. Darin begründen Balbi und Magaudda einen innovativen interdisziplinären theoretischen Zugang zur Geschichte digitaler Medien – bestehend aus Kommunikations- und Mediengeschichte, Cultural Studies, Science and Technology Studies und Politischer Ökonomie. Und sie zeigen, dass nur ein kritischer Blick, der gesellschaftlich und wissenschaftlich verbreitete Mythen und Vorstellungen hinterfragt und sich nicht nur auf die gerade aktuellen und erfolgreichen digitalen Medien fokussiert, der gesamten Komplexität der Geschichte digitaler Medien und digitaler Medienkommunikation gerecht wird.

**Lizenz:** Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)



Gabriele Balbi & Paolo Magaudda

# Warum die Geschichte digitaler Medien erforschen – und wie?<sup>1</sup>

## 1 Kontextualisierung des Digitalen in gegenwärtigen Gesellschaften

Seit den 1990er-Jahren hat die Digitalisierung zunehmend die kollektive Vorstellungswelt heutiger Gesellschaften geprägt. Digitale Medien sind zu einer der wichtigsten *Obsessionen* unserer Zeit geworden: online sein (oder noch häufiger: ständig online sein), das Teilen von „Likes“ in Sozialen Netzwerken, das Herunterladen von Apps, das Aktualisieren virtueller Profile, der Austausch von E-Mails, Textnachrichten und WhatsApp- oder WeChat-Nachrichten sind nur einige der endlosen Möglichkeiten an Routineaktivitäten, die Teil des alltäglichen digitalen Lebens von Milliarden von Menschen geworden sind. Das Digitale hat zur Bildung neuer „Gemeinschaften“ beigetragen, die vorher nicht miteinander interagieren konnten, sowie zu neuen Barrieren und Ungleichheiten. Das Digitale wurde in verschiedenen Kulturen unterschiedlich interpretiert und hat positive oder negative Konnotationen angenommen, die ohnedies tief in diesen Gemeinschaften verwurzelt sind. Das Digitale hat aber auch vor allem Auswirkungen auf

---

1 Dieser Beitrag ist ursprünglich als erstes Kapitel in Balbi, G., & Magaudda, P. (2018). *A history of digital media: An intermedia and global perspective*. New York: Taylor & Francis erschienen. Wir danken den Autoren für die Erlaubnis zur Übersetzung.  
Übersetzung: Anna Wagner.

das alltägliche Leben von Menschen. Man denke nur an die zwanghafte Nutzung von Mobiltelefonen, den permanenten Zugang zu Wissen durch das World Wide Web und den einfachen, oft kostenlosen Zugriff auf Medieninhalte, die früher entweder schwer zu beziehen oder teuer waren (man denke an Filme und Songs). In den letzten Jahren hat die umstrittene Präsenz digitaler Medien in sozialen Beziehungen durch Fernsehserien wie *Black Mirror* (erste Staffel 2011), die von einem bekannten britischen Satiriker und Kolumnisten geschaffen wurde und einen Überblick über die vielen dystopischen und beunruhigenden Folgen gibt, die ubiquitäre Medientechnologien auf das Leben der Menschen in der Gegenwart oder der nahen Zukunft haben können, Eingang in populäre Vorstellungen gefunden. Und das ist nicht alles. Digitale Medien und deren Nutzung sind auch zur bestimmenden Metapher der Gesellschaft des späten 20. und frühen 21. Jahrhunderts geworden. Der französische Philosoph Stéphane Vial (2013) hat von *digitaler Ontophanie* gesprochen und dabei einen Ausdruck aus der religiösen Semantik verwendet (aus dem Griechischen *on* für „Sein“ und *faneia* für „Erscheinen“), um die totalisierende Wirkung des digitalen Universums und das Ausmaß, in dem es unsere Erfahrungen und Wahrnehmungen der Welt selbst beeinflusst, zu illustrieren.

Digitale Medien mit ihrer transformativen Kraft und metaphorischen Macht bedürfen der Erklärung und Definition, denn je mehr wir in die Tiefe gehen, desto mehr entdecken wir, dass die Bedeutung des *Digitalen* eine Mischung aus in gewisser Weise flüchtigen und sich ständig weiterentwickelnden Ideen ist. Das Adjektiv „digital“ stammt vom lateinischen *digitus* (Finger, Zeh) und, wie Ben Peters (2016) argumentiert, könnte man sagen, dass Menschen „naturally“ digital sind, weil sie immer mit den Fingern zählen, zeigen und manipulieren müssen – also genau so, wie man mit digitalen Medien umgeht.

Als Ausgangspunkt wird das Digitale oft im Gegensatz zum *Analogen* definiert, fast so, als wären es zwei Extremwerte auf einer Skala, auch wenn sie das nicht sind. Ein konkretes Beispiel einer gängigen Definition von digital vs. analog kommt aus dem Musikbereich – im Vergleich und der Gegenüberstellung von Vinyl-Schallplatten und CDs. Liebhaber von Vinyl-Schallplatten wissen, dass der Klang, den sie mögen, ein Produkt des Kontakts zwischen der Nadel des Abspielgeräts und den in das Vinyl geritzten Rillen ist. Diese Rillen sind kontinuierlich in jenem Sinne, als dass es keine Unterbrechungen in der Frequenzspirale gibt, die Musik und Worte enthält. Es gibt also eine physische *Analogie*, eine Ähnlichkeit zwischen dem Klang und den Rillen: eine andere Rillentiefe erzeugt einen

anderen Klang. Bei CDs hingegen wird der Klang in eine Vielzahl von Punkten und damit in diskrete und nicht kontinuierliche Einheiten zerlegt (oder gesampelt), deren Werte auf Trägerflächen binär als 0en und 1en registriert werden. Der Klang wird durch Laserauslesung der Werte dieser diskreten Punkte erzeugt, die, in Tonfrequenzen übersetzt, nacheinander gehört werden können, wodurch eine Hörkontinuität hergestellt wird.

Diese Definition geht davon aus, dass analog all das ist, was nicht digital ist, und umgekehrt. Wie Jonathan Sterne (2016, S. 32) aber festhält, ist die Unterscheidung zwischen analog und digital viel komplizierter: Erstens, weil „the idea of analog as *everything not-digital* is in fact *newer* than the *idea of digital*“. Was wir heute mit dem Wort „analog“ meinen, ist eher eine historische Folge kultureller Distinktionen und sich verschiebender symbolischer Grenzen als ein objektives technisches Merkmal irgendeiner Technologie. In den 1950er Jahren bezeichnete „analog“ alles, was mit Computern *verbunden* war, in den 1970er Jahren begann der Gebrauch des Begriffs, etwas zu markieren, das *im Gegensatz* zu elektronischen Geräten stand, und schließlich wurde er erst in den 1990er Jahren mit der Konnotation von „altmodisch“ und sogar „Vintage“ verwendet. Kurzum, wir können sehen, wie sich die Definitionen von analog und digital gemeinsam entwickelt und im Laufe der Zeit in einer dialektischen und wechselseitigen Beziehung verändert haben.

Davon abgesehen, hilft uns das Beispiel der CD/Vinyl-Schallplatte dabei, die beiden Grundelemente digitaler Medientechnologien vorzustellen: Digitalisierung und Binärsprache (Lister, Dovey, Giddings, Grant, & Kelly, 2009). Digitalisierung ist vor allem ein Prozess, bei dem Inhalte, die zuvor in unterschiedlicher Form ausgedrückt wurden, in Zahlen umgewandelt werden (insoweit, als dass in Sprachen wie dem Französischen der Begriff *numérisation* verwendet wird). Im analogen Modell werden Video, Audio und Text als kontinuierliche Signale übertragen, wobei sich jede dieser drei Inhaltsformen von den anderen unterscheidet. Bei der Digitalisierung hingegen sind Video, Audio und Text alle im gleichen „Material“ kodifiziert, d. h. in numerischen Daten, die es ermöglichen, Informationen unabhängig von der ursprünglichen Art des Inhalts zu übertragen und zu speichern.

Oft wird fälschlicherweise angenommen, dass Digitalisierung mit der Umwandlung von physischen Daten in binäre Informationen gleichzusetzen ist. Tatsächlich handelt es sich bei der Digitalisierung – wie schon der Name (vom englischen Wort „digit“, also Zahl) andeutet – lediglich um die Zuweisung von Zahlenwerten. Andererseits hat die Tatsache, dass Inhalte in Sequenzen von 0en

und 1en (Bits genannt) nummeriert werden, diesen Prozess enorm vereinfacht und verbilligt, weil jede Komponente auf zwei Zustände reduziert wird: *an* oder *aus*, elektrisch *fließend* oder *nicht fließend*, 0 oder 1. Beispielsweise sind die Programme, die wir auf unseren digitalen Fernsehern empfangen, einfach Abfolgen von 0en und 1en, die die von Tönen und Bildern generierten kontinuierlichen Wellen in Wertesequenzen zerlegen, welche in keiner Weise mehr *analog* zu dem Original sind. Es sind also unsere Fernseher oder Decoder, die diese Sequenzen von 0en und 1en in für menschliche Ohren und Augen verständliche Töne und Bilder übersetzen und wiederherstellen.

Wenn dies als technische Beschreibung der Unterschiede zwischen analogen und digitalen Medien gelten kann, gibt es weitaus relevantere Elemente, die angesprochen werden müssen, wenn wir das breite Spektrum an Merkmalen verstehen wollen, die mit dem Prozess der Digitalisierung von Medien einhergehen. Beispielsweise ermöglicht die Gleichbehandlung aller Kommunikationsformen *scheinbar* die Entmaterialisierung digitaler Medieninhalte, sie ermöglicht es uns, diese zu komprimieren und damit schneller zu übertragen, sie auf Trägern zu speichern, die wenig Platz beanspruchen (man denke an den Unterschied zwischen den wenigen Stunden Video, die auf einer VHS-Kassette enthalten sein können, und den Gigabytes, die auf einer externen Festplatte oder in einer *Cloud* gespeichert sind), und sie einfach zu manipulieren oder zu verändern. Einer der oft hervorgehobenen Unterschiede zwischen analogen und digitalen Medien besteht darin, dass bei analogen Medien all diese Prozesse aufwändiger und kostspieliger waren, schon deshalb, weil das Schneiden und Kopieren von physischen Materialträgern und deren konkreter Transfer von einem Ort zum anderen erforderlich waren. Auch diese Annahme kann bestritten werden, wenn man sie aus einer historischen Perspektive betrachtet: So wurden beispielsweise in den Anfängen des Computers große und „schwere“ Träger zur Speicherung benötigt, während der nicht-digitale fotografische Kleinfilm auf der anderen Seite eine große Menge an Informationen auf kleinem Raum aufzeichnete. Darüber hinaus, und im Gegensatz zum Argument der Entmaterialisierung, hat die Digitalisierung eine Explosion neuer Hardware zur Reproduktion und Speicherung dieser Inhalte mit sich gebracht: von Computern bis Telefonen, von DVDs bis zu USB-Sticks, von MP3-Readern bis zu Kameras, um nur einige zu nennen. Damit besteht ein Nebeneffekt dieses Aspekts darin, dass der Digitalisierungsprozess nicht zu einer Entmaterialisierung der Kultur geführt hat, wie wir zuvor

festgehalten hatten, sondern im Gegenteil die Verbreitung materieller Geräte noch weiter stimuliert hat.

Um der tieferen Bedeutung der Digitalisierung auf den Grund zu gehen, müssen wir jedoch auch betrachten, wie sich die Repräsentationen und Bilder der digitalen Welt in der zeitgenössischen Kultur entwickelt haben. Beginnen wir mit bestimmten theoretischen Kategorien, die besonders nach dem Zweiten Weltkrieg sichtbar waren. In den 1950er Jahren trugen Theorien in Verbindung mit der Kybernetik (Wiener, 1948) und in den 1970er Jahren solche im Zusammenhang mit der postindustriellen Gesellschaft (Bell, 1973) dazu bei, die zentrale Bedeutung von Computern in der Gesellschaft zu popularisieren. Sogar die Definition der *Informationsgesellschaft* – eine Formulierung, die die Relevanz von IT und Information selbst als eine unwiderstehliche Macht hervorhebt, die in der Lage ist, die Arbeitswelt, die Wirtschaft und die Politik zu revolutionieren (Dordick & Wang, 1993) – trug dazu bei, das Digitale, lange bevor das Internet erfunden wurde, ins Zentrum der Debatte um die Transformation zeitgenössischer Kulturen zu stellen. Eine Idee davon, wie sich eine Informationsgesellschaft entwickeln könnte, nahm bereits in den 1960er und 1970er Jahren Gestalt an, und eines der frühesten Dokumente, welches das Informationskonzept in den Mittelpunkt politischer und ökonomischer Prozesse stellte, war ein Bericht des Japan Computer Usage Development Institute (1972), der einen Regierungsplan zur Erreichung eines „neuen nationalen Ziels“ illustrierte, das konkret in der Computerisierung der japanischen Gesellschaft bestand.

Eine umfassende Berücksichtigung der Digitalisierungsvorteile aus ökonomischer und politischer Sicht emergierte jedoch explizit erst in den 1980er und frühen 1990er Jahren als sich die Regierungen in einer Vielzahl von Ländern gleichzeitig mit der Notwendigkeit einer radikalen Modernisierung ihrer Telekommunikationsinfrastruktur auseinandersetzten. Im Laufe der 1990er Jahre begannen die amerikanische und die japanische Regierung sowie die Europäische Union (siehe den *Bangemann-Bericht* von 1990 oder das Weißbuch *Wachstum, Wettbewerbsfähigkeit, Beschäftigung* von 1994), ein Narrativ des *digitalen Mythos* zu konstruieren, indem sie Maßnahmen zugunsten der Digitalisierung ihrer Kommunikationsinfrastrukturen befürworteten, in der etwas deterministischen Überzeugung, dass diese nicht nur einen Tranferkanal für den Datenfluss, sondern auch eine entscheidende Ressource für den wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Fortschritt darstellten (Richeri, 1995; Mosco, 1998). Der berühmteste und

am häufigsten zitierte dieser verschiedenen Regierungspläne war, wenig überraschend, ein amerikanischer: das bekannte Dokument der Clinton-Regierung *The National Information Infrastructure: Agenda for Action*, welches im September 1993 veröffentlicht wurde. Dieser Bericht stellte die *Informationsnetzwerke* (oder, wie es Clintons Regierung zu Werbezwecken nannte, *Information Superhighways*) ins Zentrum der US-amerikanischen Wirtschafts- und Industriepolitik, die den amerikanischen Bürger\*innen und vor allem den amerikanischen Unternehmen universellen Zugang zu den Diensten und Inhalten garantieren sollte, die auf dieser Infrastruktur verbreitet werden würden (Kozak, 2015). Von diesem Moment an war in vielen Ländern die digitale Infrastruktur und die Verbreitung digitaler Inhalte in den Netzwerken eines der Hauptinteressen nationaler Kommunikationspolitik. Die Überzeugung, dass das Wohlergehen der Bürger\*innen, das Geschäftspotenzial und der zukünftige Wohlstand der Nationen von ihren digitalen Informationsinfrastrukturen abhingen, war in den folgenden Jahren ein ständiger Bestandteil der wirtschaftspolitischen Debatte.

Es besteht faktisch kein Zweifel daran, dass die digitalen Medien heute ein wesentlicher Sektor der gegenwärtigen Gesellschaft sind – auch im Sinne ihres ökonomischen, produktiven und damit politischen Gewichts. Im Jahre 2015 machte der globale Markt für digitale Kommunikation 3.829 Milliarden Euro aus, wobei die größten Umsätze mit Telekommunikationsdiensten (29 Prozent), IT-Diensten und Software (25,9 Prozent), Geräten (18,9 Prozent), TV- und Videodiensten (10,7 Prozent) sowie Internetdiensten (nur 8,5 Prozent, aber das am schnellsten wachsende Segment der letzten Jahre) erzielt wurden (IDATE, 2017, S. 34). Obwohl sie langsamer wachsen als das globale BIP (im Jahr 2015 wuchs das globale BIP im nominellen Wert um 4,8 Prozent, während der digitale Weltmarkt nur um 3,9 Prozent wuchs, und dieser Trend sich bereits in den ersten Jahren des zweiten Jahrzehnts dieses Jahrtausends abzeichnete), haben digitale Medien dazu beigetragen, die globalen Kommunikationsströme und -geografien zu verändern, und partiell hat die Digitalisierung auch dazu beigetragen, die bestehende Ungleichheitskluff zwischen den verschiedenen Teilen der Welt zu vergrößern (ein Phänomen, das allgemein als *digital divide* definiert wird). Proportional zu ihrer Bevölkerung produzieren und konsumieren darüber hinaus bestimmte Weltregionen weit mehr digitale Güter und Dienstleistungen als andere. 2015 konzentrierten sich 31,9 Prozent des digitalen Medienmarktes auf Nordamerika, 29,7 Prozent auf Asien/Pazifik und 25,5 Prozent auf Europa, während die übrigen Regionen einen

deutlich geringeren Anteil aufwiesen: 7,2 Prozent in Lateinamerika, 5,7 Prozent in Afrika und dem Nahen Osten (vgl. IDATE, 2017, S. 37). Auf der anderen Seite haben viele Regionen Afrikas, Lateinamerikas und Asiens gerade dank der digitalen Medien und vor allem der Mobiltelefone Zugang zu Kommunikationsmöglichkeiten, die früher hauptsächlich den reicheren Kontinenten vorbehalten waren, und darüber hinaus sind gerade in diesen Teilen der Welt einige der interessanteren und unerwarteteren Nutzungsweisen digitaler Medien entstanden.

Bislang haben wir darauf abgezielt, das Digitale zu definieren und die politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Motive grob zu umreißen, die es zu einer modernen Obsession gemacht haben. Nun ist es an der Zeit, sich damit zu beschäftigen, wie dieser Forschungsgegenstand analysiert werden kann: Welche Forschungsperspektiven sind sinnvoll, um uns ein besseres Verständnis der Entwicklungen digitaler Medien zu vermitteln; und welche Vorteile hat es, sich dem Digitalen aus einer langfristigen Perspektive zu nähern. Mit anderen Worten: Warum sollte man die *Geschichte* digitaler Medien erforschen?

## 2 Theoretische Pfade

Die führende Rolle, die digitale Medien, wie bereits erwähnt, spielen, hat in den letzten Jahrzehnten immer mehr wissenschaftliche Aufmerksamkeit in einer ganzen Reihe sozial- und geisteswissenschaftlicher Disziplinen erfahren. Die Soziologie zum Beispiel hat sich mit den Folgen dessen, was anfangs als „neue Medien“ definiert wurde, für Identität und Gemeinschaftsbindungen beschäftigt und sich dabei auf Themen wie Privatsphäre, Soziale Netzwerke, Ungleichheiten, Berühmtheit und viele andere konzentriert. Die Psychologie hingegen hat größere Aufmerksamkeit auf die Auswirkungen des Digitalen auf zwischenmenschliche Beziehungen sowie Geist und Gehirn der Nutzer\*innen gerichtet (oft mit widersprüchlichen Ergebnissen, die von der Steigerung der Intelligenz bis hin zur Begünstigung kollektiver Verblödung reichen). Die Wirtschaftswissenschaften haben die Digitalisierung und die digitale IT im Allgemeinen als eine mächtige Kraft für den Wandel produktiver Praktiken und des traditionellen Verhältnisses zwischen Angebot und Nachfrage untersucht (es ist kein Zufall, dass die sogenannte *New Economy* im Wesentlichen zu einem Synonym für die digitale Wirtschaft geworden ist). Die Politikwissenschaft schließlich hat das

Internet und Soziale Medien als Orte der Aggregation und Debatte über geteilte politische Werte betrachtet und schwankt dabei zwischen der Begeisterung für neue Formen der politischen Partizipation (zum Beispiel die direkte digitale Demokratie) und der Besorgnis um Kontrolle im totalitären Stil, welche durch digitale Technologien ermöglicht wird.

Der hier vertretene Ansatz zur Geschichte digitaler Medien ist ein allgemein vernachlässigter. Die Geschichte digitaler Medien hat nur begrenzte Aufmerksamkeit erfahren, weil *neue Medien* ein scheinbar junges Phänomen sind – selbst wenn dieser Begriff schon seit den 1960er und 1970er Jahren in Bezug auf Satelliten, Videokameras und andere, damals neue Kommunikationstechnologien verwendet wurde. Neue Medien scheinen sich so schnell zu verändern und gelten als so radikal „revolutionär“ (und provozieren damit einen drastischen Bruch mit der Vergangenheit), dass eine historische Analyse oft schwer anwendbar und letztlich nutzlos für eine auf die Gegenwart und Zukunft konzentrierte Sichtweise (nicht zufällig „Präsentismus“ genannt) ist.

Wir argumentieren – der Forschungsagenda von Medienhistoriker\*innen wie Lisa Gitelman (2006), Jonathan Sterne (2012), Benjamin Peters (2009), Dave Park, Nick Jankowski und Steve Jones (2011) und vielen anderen folgend – gegen diese Idee und wollen zeigen, dass neue oder digitale Medien aus einer breiteren und hinterfragenden Perspektive analysiert werden *müssen*, um besser zu verstehen, was an ihnen „wirklich neu“ ist und was die tiefgreifenden und lang anhaltenden Folgen der Digitalisierung sind.

Ganz offensichtlich kann sich eine historische Analyse nicht auf einen chronologischen oder ereignisbasierten (*évènementiel*) Rahmen beschränken, der aus einer Abfolge relevanter Daten und Erfindungen besteht. Ganz im Gegenteil, eine historische Analyse impliziert auch und vor allem die Übernahme von interpretativen Konzepten und Perspektiven, die darauf abzielen, ein tiefgreifendes Verständnis der hauptsächlichlichen Langzeit-Implikationen digitaler Medien zu erlangen. Aus diesem Grund haben wir Einsichten und Inspirationen aus verschiedenen Forschungsbereichen übernommen, die spezifische Konzepte und Theorien angewendet haben, um die Rolle zu verstehen, die solche Medien in der Gesellschaft spielen. Bevor wir uns mit der Geschichte der digitalen Medien *per se* beschäftigen, wäre es daher sinnvoll, ein wenig Zeit darauf zu verwenden, einen Blick auf die wichtigsten Forschungsströmungen in der Medien- und Kommunikationswissenschaft zu werfen, die sich mit digitaler Technologie beschäftigen.



Dies wird unser grundlegender „Werkzeugkasten“ sein, auf den wir dann zurückgreifen werden, um die Entwicklung der digitalen Medien nachzuvollziehen und unserer Analyse konzeptionelle Tiefe zu verleihen.

## 2.1 *Medien, Kommunikation und Geschichte*

Die primäre Bezugsdisziplin ist selbstverständlich die Mediengeschichte. Kommunikation und Geschichte galten lange Zeit als unterschiedliche Wissenszweige, die sich erst Ende des 20. Jahrhunderts zu überschneiden begannen. Tatsächlich haben die Kommunikationswissenschaft und viele ihrer Grundlagendisziplinen wie die Soziologie, die Psychologie, die Semiotik und die Linguistik die Medien lange Zeit so analysiert, als seien sie gewissermaßen zeitlos (Butsch, 2007, S. 86). Im Gegensatz dazu konzentriert sich die Geschichtswissenschaft auf Quellen und Orte der Vergangenheit (Museen, Archive, private Sammlungen) und erklärt die Vergangenheit, ganz allgemein, zu einem formativen Element. Aus diesem Grund hat der historische Mainstream die Medien oft mit einem gewissen Misstrauen, wenn nicht gar mit regelrechtem Snobismus betrachtet. Medien wurden lange Zeit als historische Forschungsquellen (Dahl, 1994), als unabhängiger wissenschaftlicher Gegenstand, welcher mit traditionellen Methoden und professionellen Praktiken zu erforschen ist (Allan, 2008), oder gar als Akteure für den politischen, ökonomischen und sozialen Wandel (O'Malley, 2002, S. 164) ignoriert. Für Historiker\*innen haben Medien also nicht existiert oder sind Randthemen der Langzeitforschung geblieben.

Die Geschichtswissenschaft und die Medien- und Kommunikationswissenschaft sind seit langem distinkte Bereiche, und dies gilt auch für ihre Forschungsziele. Während die Geschichtswissenschaft Mikro-Geschichten auf der Grundlage der verfügbaren Quellen Stück für Stück rekonstruiert, haben Medien- und Kommunikationswissenschaftler\*innen die Geschichte der Medien oft durch „große Narrative“ (Nerone, 2006, S. 255) hindurch gelesen – wie die faszinierenden, nach den vorherrschenden Medien strukturierten Visionen der Geschichte, welche von Harold Innis (1951) und Marshall McLuhan (1962) vorgelegt wurden. Diese großen Narrative wurden oft von Mainstream-Historiker\*innen kritisiert, die ihrer Simplizität ebenso misstrauten wie der Schwierigkeit, diese zu beweisen. Es war jedoch gerade die Toronto School of Communication und insbesondere die Arbeit von

Marshall McLuhan, die dazu führte, dass die Kluft zwischen Geschichte und Medienwissenschaft ab den 1960er Jahren allmählich geschlossen wurde. McLuhans Werk ist auch heute noch der deutlichste Ausdruck eines umfassenderen und heterogeneren Ansatzes zur Erforschung von Medien- und Kulturtechnologien, der die Arbeit zahlreicher Wissenschaftler\*innen umfasst: einige, die die Entwicklung von Mündlichkeit und Schriftlichkeit untersuchten wie Elizabeth Eisenstein (1979), Walter Ong (1982) und Jack Goody (1986); einige, die die Folgen solcher Medien für Veränderungen im Cultural Flow erforschten wie im Falle von James Carey (1989), Joshua Meyrowitz (1985) und Henry Jenkins (2006); und schließlich einige, die sich auf digitale Medienformen und Sprachen konzentrierten, wie die Arbeiten von Jay David Bolter und Richard Grusin (1999) sowie Lev Manovich (2001) zeigen.

Obleich diese wissenschaftliche Arbeit sehr variantenreich ist, sind ihr zwei Hauptmerkmale gemeinsam: Erstens betrachtet sie die technologischen Formen der Medien als einen entscheidenden Faktor in der Entwicklung der modernen und zeitgenössischen Gesellschaft; und zweitens hat sie, da ein Großteil dieser Arbeit eine historische Perspektive einnimmt, dazu beigetragen, einer neuen Generation von Medienwissenschaftler\*innen den Weg zu bereiten, die explizit Geschichte zu *der* Hauptperspektive gemacht haben, aus der heraus sie die Rolle der Medien im zeitgenössischen Kontext analysieren. Die historische Perspektive auf die Kommunikationsforschung war noch nie so lebendig wie heute, wie der jüngste Erfolg der Geschichte der Kommunikationsforschung mit ihrer Neulektüre von Texten, Theorien, Gründungsautor\*innen und „klassischen“ Denkschulen der Kommunikationswissenschaft zeigt (beispielsweise in den Arbeiten von Park & Pooley, 2008 und Simonson & Park, 2016).

Neben der Mediengeschichte gibt es eine Reihe von Disziplinen, Methoden und Forschungsfeldern, die zwar nicht primär historisch ausgerichtet sind, aber zu einer langfristigen Analyse digitaler Medien beitragen können und unseren „Werkzeugkasten“ damit erweitern.

## 2.2 *Die politische Ökonomie der Kommunikation: Staaten, Politik und Märkte*

Will man die Geschichte digitaler Medien beleuchten, so muss man die Rolle der Politik, der nationalen und internationalen Institutionen und der privaten Unternehmen in der Öffentlichkeit und auf dem Markt unter die Lupe nehmen: Dies

sind die zentralen Themen der politischen Ökonomie der Kommunikation. Diese Denkschule konzentriert sich auf die Erforschung der Beziehungen, die die Produktion, Verteilung und den Konsum von Kommunikation ermöglichen und beeinflussen, und richtet besondere Aufmerksamkeit auf die Funktionsweise des wirtschaftlichen und politischen Systems sowie die Machtdynamiken von Regierung, Industrie und Bürger\*innen (Mosco, 2009; Winsek, 2016). Medienpolitische Ökonomen gehen davon aus, dass Mediensysteme und *Kulturindustrien* (Miège, 1989) ein grundlegender Faktor sind, um zu verstehen, wie die Gesellschaft und die von ihr vermittelten Inhalte funktionieren.

Der fundamentale Beitrag, den die politische Ökonomie der Kommunikation zur digitalen Mediengeschichte leistet, ist ein doppelter. Einerseits identifiziert dieser Ansatz die Wurzeln der Medien in einem marktkapitalistischen System, das dazu neigt, Ungleichheit und Machtungleichgewichte im Zentrum der Debatte zu erzeugen. Aus dieser Perspektive heraus kann die Geschichte digitaler Medien nicht von einem Verständnis davon abgekoppelt werden, wie diese neuen Medien in Verbindung mit spezifischen ökonomischen und politischen Machtdynamiken in einer globalisierten Wirtschaft entstehen, wachsen und sich entwickeln. Das bedeutet zum Beispiel, dass die Geschichte digitaler Medien von der Entwicklung einer Dynamik zwischen großen Unternehmen, Regierungen und Bürger-Konsument\*innen beeinflusst wird und damit auch von den deutlichen Unterschieden, die zwischen dem nordamerikanischen Modell (das hauptsächlich auf Marktlogiken basiert) und dem europäischen Modell (in dem öffentliche Interventionen sowohl im traditionellen als auch im digitalen Medienkontext eine vorherrschende Rolle gespielt haben) bestehen. Mit ihrer globalen Vision ist die politische Ökonomie der Kommunikation besonders aufmerksam dafür, wie Medienentwicklungen von Formen des Kulturimperialismus und der amerikanischen Dominanz im Medienbereich begleitet werden (Herman & McChesney, 1997; Mirrlees, 2013). Diese Dominanz geht über kulturelle Inhalte und Modelle mit digitalen Medien hinaus und umfasst auch die Plattformen, Software und Mediengeräte selbst (Chakravartty & Zhao, 2008). In kritischen Ansätzen, die von der marxistischen Tradition beeinflusst sind, sind digitale Medien im Wesentlichen das neue Terrain, auf dem aktualisierte marxistische Theorien über Kapital, Märkte und freie Arbeit ihren Platz finden (Terranova, 2000; Fuchs, 2014).

Auf der anderen Seite umfasst die politische Ökonomie der Kommunikation eine klare historische Komponente mit einem Gespür für die Rolle von zeitlichen

Prozessen im Sinne von Medien-Macht-Dynamiken. Wie Murdoch und Golding (2005, S. 63–64) feststellen, hat die politische Ökonomie der Medien eine historische Dimension tatsächlich auf mindestens fünf verschiedene Arten verwendet und befürwortet – die sich leicht auch auf digitale Medien anwenden lassen: 1) die Entwicklung der Medien als wirtschaftliches, soziales und kulturelles System; 2) die Entwicklung und Intensivierung der Macht der Großkonzerne sowohl in Hinblick auf ihren direkten Einfluss auf die Kultur als auch auf die indirekte Wirkung ihres wachsenden politischen Gewichts (es ist kein Zufall, dass die CEOs von Großkonzernen wie Google, Apple oder Alibaba direkt mit Staatsoberhäuptern verhandeln und ihre Besuche in verschiedenen Ländern etwas von offiziellen Staatsbesuchen haben); 3) die Intensivierung der Kommodifizierung von Kultur und Kommunikation, die zunehmend in die private und familiäre Sphäre eindringt (man denke an die Tatsache, dass soziale Medien zur Profitgenerierung zunehmend auf die Daten der Nutzer\*innenerfahrungen zurückgreifen); 4) die Entwicklung des Bürgerschaftskontextes in die Mediensphäre hinein und seine Universalisierung im globalen Maßstab, zum Beispiel in Bezug auf die Zugangsidentifikation als charakteristisches Merkmal der digitalen Bürgerschaft; schließlich 5) Entwicklungen in der Staat-Markt-Dynamik in Relation zu dem abnehmenden Gewicht, das öffentlichen Dienstleistungen und Eigentum zugestanden wird – dies hat insbesondere dazu geführt, dass die jüngsten Entwicklungen der digitalen Medien Hand in Hand mit einem neoliberalen und neokapitalistischen Wirtschaftsmodell gehen.

Die Geschichte der digitalen Medien ist – ähnlich wie die der analogen Medien – von vielen Beispielen durchzogen, wie sich die klassischen Richtlinien der politischen Ökonomie, die z. B. von Regierungen und Großkonzernen beschlossen wurden, auf die digitalen Entwicklungen ausgewirkt haben. Um nur drei Beispiele zu nennen: die politischen Richtlinien, die die Form und die Bedeutung von Internet-Netzwerken in einer Reihe von Kontexten geprägt haben; der GSM-Standard, der in Europa auf die mobile Telekommunikation angewendet und dann nach und nach in einer Vielzahl anderer Länder übernommen wurde; und schließlich die populärsten Formate im digitalen Universum wie MP3 als ein Produkt politischer und ökonomischer Verhandlungen. Auch die Rolle, die einige digitale Unternehmen in den letzten Jahrzehnten gespielt haben, ist interessant, wenn man beispielsweise bei Amazon, Google, Facebook, Alibaba, Tencent und Apple jeweils nach der historischen und *mythologischen* Relevanz sowie dem

symbolischen Status in der sogenannten digitalen Revolution fragt. Es ist die politische Ökonomie der Kommunikation, die es ermöglicht, all diese Elemente zur Geltung zu bringen, gerade weil sie eine Disziplin an der Schnittstelle zwischen Politik und Wirtschaft, Staat, Markt und Unternehmenswelt ist.

### 2.3 *Science & Technology Studies: Flexibilität, Nutzer\*innen und Materialität*

Der Ansatz der Science & Technology Studies (STS) ist ein Forschungsfeld, das darauf fokussiert, zu verstehen, wie wissenschaftliche Innovationen und neue Technologien – einschließlich Medientechnologien – sich nicht extern zu sozialen Prozessen verhalten, sondern vielmehr ein integraler Bestandteil einer *Technik des Heterogenen* sind, in der materielle, symbolische und politische Aspekte zusammenkommen, um soziale Realitäten zu formen (Law, 1987; Latour, 1991/1993). STS haben sich oft auf große technische Systeme wie Eisenbahn- oder Stromnetze, auf die wissenschaftliche Arbeit in Laboren, auf Artefakte wie Schlüssel oder Fahrräder konzentriert, aber in den letzten Jahren hat sich die Aufmerksamkeit direkt auf Medien und insbesondere auf digitale Medien gerichtet (Boczkowski & Lievrouw, 2007; Balbi, Delfanti, & Magaudda, 2016). Diese neue Aufmerksamkeit für die Welt der Medien als Technologien kann hauptsächlich dadurch erklärt werden, dass, während die soziale Bedeutung der Medien viele Jahre lang stark mit der Unterhaltungs-, Freizeit- und Kulturindustrie assoziiert wurde, die Ubiquität und Popularität digitaler Medien wie Internet, Smartphones und Soziale Netzwerke diese Technologien nun zu einer wichtigen Erfahrung der zeitgenössischen Bürgerschaft gemacht und sie zu einer *Infrastruktur der Moderne* gewandelt haben (Wajcman & Jones, 2012).

Eines der Themen, auf das sich die STS konzentrieren und das für das Verständnis der Geschichte der digitalen Medien besonders relevant ist, bezieht sich auf die Infragestellung der weit verbreiteten Annahme, dass die Verbreitung von Technologien als *linearer* und einseitiger Prozess erfolgt. Bei Innovationen (und insbesondere bei digitalen Innovationen) handelt es sich nicht um eine lineare Verlaufskurve, die durch eine Idee ausgelöst wird, die dann in einem Produkt konkrete Gestalt annimmt und erst anschließend in sozialen Kontexten verbreitet wird. Im Gegenteil haben die STS betont, dass Technologie und Gesellschaft rekursiv aufeinander bezogen sind, d. h. Technologien nehmen in den Gesellschaften Gestalt

an, in denen sie erdacht und geschaffen werden, und gleichzeitig verändern sich soziale Aktivitäten oder werden auf der Grundlage der Präsenz von Technologie in einem Prozess der fortlaufenden *gegenseitigen Gestaltung* und *Koproduktion* neu bestätigt (McKenzie & Wajcman, 1986; Jasanoff, 2004).

Von einem theoretischen Standpunkt aus war eines der ersten Modelle, das zum Verständnis technologischer Entwicklungen im STS-Bereich herangezogen wurde, die Soziale Konstruktion von Technologie (SCOT), ein Ansatz, der Mitte der 1980er Jahre von Trevor Pinch und Wiebe Bijker (1987) vorgelegt wurde. Das Ziel des SCOT-Ansatzes war es zu zeigen, dass technologische Artefakte vor allem in ihren frühen Stadien einem hohen Maß an *interpretativer Flexibilität* unterliegen, d.h. sie können von den verschiedenen Akteuren, oder besser gesagt, relevanten sozialen Gruppen, die an ihrer Gestaltung und Nutzung beteiligt sind, auf unterschiedliche Weise vorgestellt, erbaut und genutzt werden. Neue Technologien sind aber auch Prozessen der *Schließung* und *Stabilisierung* unterworfen, in denen sie sowohl aus technischer Sicht als auch aus Sicht der gemeinsamen sozialen Nutzung ihre endgültigen Formen annehmen.

Digitale Kommunikationstechnologien sind diesem Prozess sicherlich nicht entgangen und wurden im Laufe ihrer Geschichte immer wieder radikal modifiziert. Computer haben sich von militärischen zu privaten Geräten entwickelt, das Internet wurde von seinen verschiedenen Akteuren unterschiedlich betrachtet, mobile Telekommunikationsgeräte wurden als drahtlose Telegraphen, Telefone, Kameras, digitale Terminkalender, Rekorder, Uhren und sogar Geldbörsen interpretiert. Es ist also die Geschichte der *interpretativen Flexibilität* digitaler Medien, die es uns ermöglichen wird, ein Verständnis der *alternativen Vergangenheiten* und potenziellen Zukünfte dieser Medien zu erlangen, von denen einige nie zur Geltung kamen oder kommen, während sich andere als weit verbreitete und gesellschaftlich geteilte Praktiken herauskristallisieren. Diese Arbeit impliziert eine Art *symmetrische* Sensibilität, die darauf abzielt, nicht nur die „siegreichen“ Verläufe jener Medientechnologien zu betrachten, die einen festen Platz im sozialen Leben gefunden haben, sondern auch jene Innovationspfade, die später aufgegeben oder verworfen wurden.

Das Ziel von SCOT ist es, diesen Prozess der Schließung und Stabilisierung mit dem breiteren sozialen Kontext zu verknüpfen und zu verdeutlichen, dass Technologien und damit auch Medien das Ergebnis eines soziotechnischen Prozesses sind, in dem Geräte und Nutzer\*innen, Hersteller\*innen und der breitere

soziale Kontext in ständiger, gegenseitiger Ko-Evolution stehen. Auch ausgehend vom SCOT-Ansatz haben sich die STS als ein Forschungsgebiet entwickelt, das sich auf die Rolle der Endnutzer\*innen konzentriert (Oudshoorn & Pinch, 2003; Hyysalo, Jensen, & Oudshoorn, 2016). So erinnern uns die STS daran, dass Technologien nicht nur von der Arbeit und den Ideen derjenigen abhängen, die sie produzieren, sondern auch das Ergebnis von Impulsen und Beziehungen sind, die mit der Welt der Nutzung und des Konsums verbunden sind, wobei das Feedback eine grundlegend wichtige Rolle im Prozess der technologischen Entwicklung einnimmt: die Geburt von SMS, alternative Verwendungen von E-Mail, fotografische Praktiken an der Schwelle zwischen digitaler Innovation und analoger Nostalgie – dies sind nur einige Beispiele für die grundlegende Rolle, die Nutzer\*innen bei der Gestaltung der Entwicklung digitaler Medien spielen.

Ein weiteres Thema, das im STS-Ansatz stark zum Tragen kommt, ist die Rolle, die die Materialität in der digitalen Kommunikation spielt. Dies war insbesondere der Ansatz der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT), die Mitte der 1980er Jahre von einigen der STS-Schule nahestehenden Wissenschaftler\*innen wie Bruno Latour, Michel Callon und John Law entwickelt wurde (Latour, 2005). Dieser Ansatz erkennt die aktive Rolle an, die Technologien als materielle Artefakte innerhalb sozio-technischer Prozesse spielen, und definiert sie präzise als *nicht-menschliche Akteure*, die in der Lage sind, Innovations- und soziale Aneignungsprozesse aktiv zu beeinflussen. Für die ANT sind Technologien nicht nur insofern bedeutsam, als dass sie Träger von Bedeutungen und Ideen sind, sondern auch, weil ihre technische und materielle Dimension *Skripte* umfasst, d.h. *Handlungspläne* durch Technologien verkörpert, die mit menschlichem Verhalten interagieren und dieses beeinflussen (Akrich & Latour, 1992). Die Materialität der Medien ist heute ein zentrales Thema in Studien über die Herstellung, Erhaltung, Verbreitung und den Konsum digitaler Medien: von Servern, die Cloud-Daten in genau definierten Zentren und an genau definierten Orten hosten (Hu, 2015), bis hin zu Unterseekabeln, durch die mehr als 90 Prozent des internationalen Internetverkehrs laufen (Parks & Starosielski, 2015), von der Obsoleszenz digitaler Artikel, die schnell aus der Mode kommen und ersetzt oder recycelt werden (Tischleder & Wasserman, 2015), bis hin zur Umweltverschmutzung, die durch die scheinbar umweltfreundlichen digitalen Technologien in zeitgenössischen Kulturen erzeugt wird (Gabrys, 2011; Cubitt, 2017). Die Rolle, die die materielle Dimension digitaler Medien spielt, ist ein Thema, das die Aufmerksamkeit auf große Infrastrukturen als

Knotenpunkte für Datensammel- und Netzwerkkabel oder Konsumgüter wie PCs, Smartphones, MP3-Reader und viele andere richtet.

## 2.4 *Cultural Studies. Macht, Identität und Globalisierung*

Eine letzte Forschungsperspektive dreht sich um die Tradition der Cultural Studies, ein sehr vielfältiges interdisziplinäres Feld, das in den 1960er Jahren im Vereinigten Königreich gegründet wurde. In den Cultural Studies haben sich im Laufe der Zeit die Geistes- und Textwissenschaften mit den Sozial- und Politikwissenschaften vermischt, um Fragen zu Identität, Kultur und Kommunikation zu erforschen, und auch aus diesem Grund gab es erhebliche Überschneidungen mit anderen Studienbereichen wie den Medienwissenschaften und der politischen Ökonomie der Kommunikation (Hesmondhalgh, 2007). Die Cultural Studies haben Folgendes hervorgehoben: a) die Macht der Verhandlungen des Publikums wie Fernsehzuschauer\*innen (die vor den Cultural Studies hauptsächlich als „passiv“ angesehen wurden), junge Menschen, ethnische Minderheiten und Frauen; b) die sich verändernde Rolle der Medien in einer kulturell differenzierten und zunehmend globalisierten Welt und in Ländern am Rande der Weltwirtschaft; und c) schließlich, aus methodologischer Sicht, die Bedeutung qualitativer und insbesondere ethnographischer Forschung, indem sie diese nachhaltig in die medienwissenschaftliche Debatte einbrachten.

Insofern die Rolle des Fernsehens in der Gesellschaft ein wichtiger Ausgangspunkt der Cultural Studies im Allgemeinen war (Williams, 1974), war das erste ethnographische Forschungsprojekt wahrscheinlich David Morleys *Nationwide* (1980/1999), welches analysierte, wie verschiedene Zuschauertypen ein populäres BBC-Fernsehprogramm namens *Nationwide* interpretierten und „dekodierten“ – das *Encoding/Decoding-Modell* wurde von einem anderen bekannten Vertreter auf diesem Gebiet, Stuart Hall (1973/1980), eingeführt. Mit der Entwicklung eines empirischen Ansatzes zur Mediennutzung haben die Cultural Studies nicht nur dazu beigetragen, ein Bild der Rolle zu liefern, die solche Medien im privaten und familiären Kontext einnehmen, sondern sie haben definitiv auch die auf McLuhans Arbeiten basierende theoretische Tradition um empirische Studien zu Medientechnologien als materielle Objekte bereichert (Moores, 1993). Dies war zum Beispiel der Beitrag von Roger Silverstones und Eric Hirshs (1992) Ansatz



der *Domestizierung von Medien*, der den Prozess der Medienintegration im Haushalt beschrieb, indem er Technologie als konkrete Objekte innerhalb der privaten und familiären Sphäre verstand und sich insbesondere auf die Rolle und den Raum, den Fernsehgeräte zu Hause einnahmen, konzentrierte. Dieser Ansatz war auch wegweisend für Forschungen zur Nutzung digitaler Medien, wenn es um die langsame Absorption und Domestizierung von Computern, Mobiltelefonen und dem Internet, die anhaltende Dialektik zwischen Unternehmen und Nutzer\*innen (und Nicht-Nutzer\*innen) sowie die Versuche der Letzteren geht, diese Medien an ihre eigene kulturelle und symbolische Bezugskultur anzupassen.

Eine alternative Richtung der Cultural Studies ist die sogenannte postkoloniale Perspektive. Rekurrierend auf die Arbeit von Wissenschaftler\*innen, die den westlichen Ansatz zum Phänomen des Kolonialismus in Frage stellten – wie Franz Fanon (1961/1963), Edward Said (1978) und Gayatri Spivak (1990) – wurde in der Cultural Studies-Tradition der westliche ethnozentrische Ansatz zum Cultural Flow und zu Identität in Frage gestellt. Wissenschaftler\*innen wie Paul Gilroy (1993) und wiederum Stuart Hall (1990) eröffneten damit Debatten zu verschiedenen Themen wie Identität, Modernität und Ethnozentrität und offerierten eine transnationale Lesart kultureller Prozesse, die lokale Interpretationen der Globalisierung stärker berücksichtigt. Der Transformationsantrieb der postkolonialen Theorie verschmolz somit mit dem Aufkommen eines alternativen Interesses an den Folgen der Globalisierung für die Medienwissenschaft. David Morley (2006) zum Beispiel hat die vereinfachende Vorstellung infrage gestellt, wonach die zeitgenössischen Medien die Globalisierung von Räumen und Flows einfach verstärkt hätten, und dabei die Tatsache unterstrichen, dass der Begriff der Globalisierung selbst eine weitgehend westliche kulturelle und politische Erfindung ist und weit davon entfernt, ein unvermeidlicher historischer Prozess zu sein. Wie Shome und Hegde (2002) argumentierten, haben viele der Konzepte, die im Kontext der postkolonialen Theorie entstanden sind – wie *Hegemonie*, *Subalternität*, *Marginalität* und *Hybridität* – in der Medien- und Kommunikationswissenschaft zunehmend an Bedeutung gewonnen. Auch in der Forschung zu Medien und Digitaltechnologie ist es zunehmend notwendig, lokalen und scheinbar marginalen Sichtweisen Aufmerksamkeit zu schenken, wenn wir die Bedeutung von Medienprozessen erfassen wollen, die im Gegensatz dazu zunehmend global und transnational sind. So ergeben sich alternative Makro- und Mikronarrative, die die Aneignung der vielfältigen digitalen Medien illustrieren, welche in den für

das US-amerikanische oder europäische Modell als marginal geltenden Regionen der Welt stattgefunden hat. Der Aufstieg des von China und Russland unterstützten multilateralen Modells gegen das amerikanisch geprägte Multi-Stakeholder-Modell in der Global Governance des Internets oder die Nutzung mobiler Telekommunikation in einer Reihe afrikanischer Länder oder Mikrogeschichten wie die Globalisierung des koreanischen Pops via YouTube oder die Dominanz japanischer Firmen auf dem Markt für Digitalkameras sind nur einige Beispiele für neue Forschungstrends, die Spannungen und Unterschiede in der Annäherung an digitale Medien in verschiedenen Weltregionen identifizieren und lokalisieren können. Ganz allgemein hat dieser Ansatz dazu geführt, die Geschichte der digitalen Medien aus einer wirklich globalen Perspektive zu betrachten, wobei *global* nicht bedeutet, dass wir Digitalisierungsgeschichten in *jeder* Region der Welt untersuchen, sondern vielmehr dazu beitragen, sie zu ent-westernisieren und die derzeit dominante Interpretation der Auswirkungen digitaler Medien in der sozialen Sphäre zu verorten.

### 3 Einige Vorteile einer Geschichte digitaler Medien

Eine grundlegend wichtige Frage bleibt noch zu beantworten: Warum eine historische Perspektive auf die Analyse digitaler Medien einnehmen? Wir haben bereits festgestellt, dass historische Annäherungen an die Digitalisierung weniger populär sind als andere Bereiche der Forschung, jedoch ist das alleine noch keine hinreichende Rechtfertigung. Wir würden darüber hinaus argumentieren, dass ein Überblick über vergangene Prozesse nützlich und vielleicht sogar unverzichtbar ist, um die zugrundeliegenden Merkmale dessen besser zu verstehen, was Kommunikationswissenschaftler\*innen als sich ständig verändernde Objekte betrachten – digitale Medien. Der größere Nutzen der Historisierung digitaler Medien besteht sehr wahrscheinlich in ihrem Potenzial, drei wiederkehrenden und miteinander verknüpften Trugschlüssen entgegenzuwirken, mit denen sich die Sozial- und Geisteswissenschaften in der Auseinandersetzung mit Medien konfrontiert sehen, oder diese zumindest abzuschwächen: der *Neuheitsideologie*, der dem *ständigen Wandel* oder der *ständigen Kontinuität innewohnenden Entfremdung* und dem *Narrativ der siegreichen Technologien*.

### 3.1 Die Neuheitsideologie

Mit der Neuheitsideologie ist ein in der Medienwissenschaft häufig vorherrschender Ansatz gemeint, der dazu neigt, jedes neue Kommunikationsmittel als innovativ und als Durchbruch gegenüber all dem zu sehen, was vorher kam. Historiker\*innen nennen dies *Teleologie*, was bedeutet, dass im Bereich der Kommunikationswissenschaft die neuesten Medien oft als das am weitesten entwickelte und beste Ergebnis eines historisch linearen Prozesses betrachtet werden, bei dem, um Martin Lister und Kolleg\*innen zu zitieren: „the nature of the past is explained as a preparation for the present. The present is understood as being prefigured in the past and is the culmination of it“ (Lister, Dovey, Giddings, Grant, & Kelly, 2009, S. 54). Ein Beispiel ist jenes Narrativ, das argumentiert, dass Smartphones der Endpunkt, oder besser gesagt, der Höhepunkt eines Prozesses sind, der mit Marconis drahtloser Telefonie begann und zwangsläufig, linear und unproblematisch mit dem iPhone endete.

Die Neuheitsideologie trägt aus mindestens zwei Gründen nicht zu einem besseren Verständnis der digitalen Medien bei. Erstens ist das neueste Medium nur ein temporäres (und historisches) Konzept, das aller Wahrscheinlichkeit nach morgen schon wieder alt sein wird. Zweitens gibt es keinen linearen Fortschritt von armen zu reichen Formen der Kommunikation. Wie Lisa Gitelman und Geoffrey B. Pingree (2003) unterstreichen, ist das neueste Medium nicht immer das beste, und Mediengeschichten sind oft ein Prozess des Versuchs und Irrtums, Formen der *Metabolisierung* und Ablehnung durch potenzielle Nutzer\*innen.

Wie kann ein historischer Ansatz dabei helfen, der sogenannten Neuheitsideologie entgegenzuwirken? Zunächst einmal sind die Medien, wie wir sie heute kennen, das Ergebnis eines Prozesses der „historischen Selektion“ (Stöber, 2004, S. 503). So hat sich beispielsweise das Internet im Laufe seiner Geschichte mehrfach verändert: Von einem Netzwerk, das für militärische Zwecke gedacht war, zu einem Mittel des Austauschs wissenschaftlicher Forschung; von einem Konzept der Gegenkultur für freie und unbegrenzte Kommunikation zu einem Repositorium des Weltwissens, wie es das WWW ist; und schließlich von einem immensen virtuellen Einzelhandelsmarkt zu einem sozialen Netzwerk, das die täglichen Gewohnheiten von vielen Menschen verändert hat. All diese Phasen der Internet-Geschichte haben *prägende Einflüsse* in dem Sinne hinterlassen, dass

bestimmte Netzwerklogiken, die in den 1950er oder 1960er Jahren entworfen wurden, verschwunden sind, während andere immer noch Teil der kulturellen Dimension dieses Mediums sind. Mit anderen Worten: Wer versucht, digitale Medien allein in ihrer aktuellen und *neuesten* Form zu studieren, kommt an einer historischen Stratifizierung nicht vorbei.

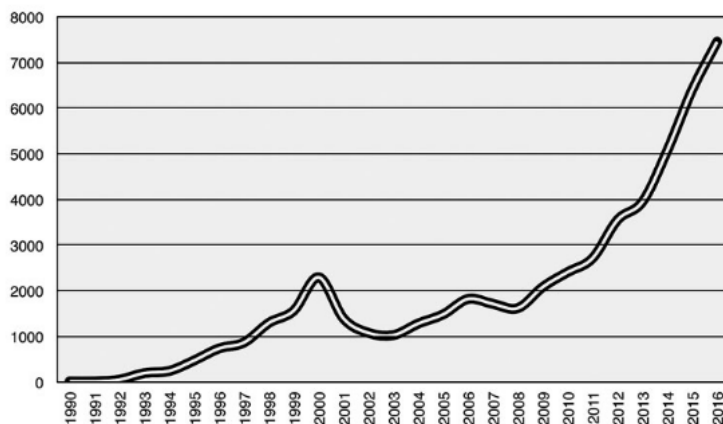
Die Geschichte hilft uns auch dabei, der Neuheitsideologie entgegenzuwirken, indem sie die starke Verbindung zwischen alten und neuen Kommunikationsmitteln beleuchtet: Es ist beinahe unmöglich, zwischen alten und neuen Medien zu unterscheiden, weil letztere oft ältere Formen imitieren oder zumindest von ihnen inspiriert sind und diese dann wiederum einem Prozess der Remediation und des Bedeutungstransfers unterworfen werden, der durch neue Technologien ausgelöst wird (Bolter & Grusin, 1999; Balbi, 2015; Natale, 2016). In jeder spezifischen historischen Periode stehen also die verschiedenen Medien in einer intermedialen Logik miteinander in Beziehung und bedingen sich gegenseitig. Betrachtet man beispielsweise die Geschichte der mobilen Telekommunikation, so ist klar, dass diese nicht vollständig verstanden werden kann, ohne die Geschichte des Festnetztelefons, des drahtlosen Telegraphen, des Computers und des Internets, der Fotografie und sogar der Phonographie bzw. der Geschichte der Tonaufnahme zu berücksichtigen. Entsprechend können Kommunikationsmedien – und dies gilt umso mehr für die digitalen Medien, bei denen Konvergenzprozesse die Grenzen zwischen einer Reihe von einstmals getrennten technischen und kulturellen Merkmalen eingerissen haben – also nicht isoliert erforscht werden, und ihre ökonomischen, technischen, soziokulturellen und sogar anthropologischen Dimensionen können nur im Kontext jener Medienökologien hervortreten, deren integraler Bestandteil sie sind. Es gilt also, die verschiedenen digitalen Medien im Verhältnis zu anderen Medien in Vergangenheit und Gegenwart und auch zu anderen Nicht-Kommunikationstechnologien zu untersuchen, um nicht in der starren Gegenüberstellung von alten und neuen Medien und der Betrachtung der letzteren als die besten, am weitesten entwickelten und „natürlich siegreichen“ Ideen, viele relevante Merkmale der Digitalisierung zu verschleiern.

3.2 *Die Entfremdung, die ständiger Veränderung oder ständiger Kontinuität innewohnt*

Die Entfremdung, die dem ständigen Wandel innewohnt, rührt daher, dass einige Wissenschaftler\*innen (und Journalist\*innen) versucht haben, einen nie endend wollenden Prozess zu interpretieren oder im schlimmsten Fall nur zu beschreiben: die technologische (R)Evolution der digitalen Kommunikation. Die Idee der Digitalisierung selbst hat so einen legendären und *mythologischen* Status angenommen, als wäre sie eine Art radikal innovatives Phänomen, das eine schöne neue Welt mit wirtschaftlichem Wohlstand, neuem Wissen und Zugangspotenzial einläutet. Diese Betonung des revolutionären Charakters der digitalen Medien zeigt sich in einer Reihe von Kontexten. Erstens ist das revolutionäre Thema in der Welt der wissenschaftlichen Forschung sehr beliebt, wie die vielen Bücher und wissenschaftlichen Artikel in einer ganzen Reihe von Sprachen zeigen, die in ihren Überschriften die Worte *digitale Revolution* oder ähnliche Ausdrücke enthalten (für eine historische Kritik des Konzepts der „Kommunikationsrevolutionen“ siehe Behringer, 2006; Fickers, 2012; John, 1994). Darüber hinaus wurde dieser Ausdruck rhetorisch von Politiker\*innen verwendet, um Entscheidungen zu rechtfertigen, von Medienmogul\*innen, um für Produkte zu werben, und von Expert\*innen und Techniker\*innen, um Investitionen in den digitalen Sektor zu rechtfertigen. Es ist auch eine Folge dieses ökonomischen und politischen Drucks zur Digitalisierung seit den 1990er Jahren, dass der Begriff der *digitalen Revolution* zu einem solchen Gemeinplatz und Kennzeichen der öffentlichen Debatte geworden ist. Eine Häufigkeitssuche nach „digitaler Revolution“ in der Factiva-Datenbank (die Tausende von Zeitungen und Zeitschriften aus fast allen Ländern und in 28 Sprachen enthält) ist ein deutlicher Hinweis darauf, wie diese Definition in den letzten Jahren an Popularität gewonnen hat (siehe Abbildung 1).

Die Geschichte lehnt nun die Idee des Wandels nicht ab – im Gegenteil: der Wandel ist vielleicht die „zentrale Dimension der Mediengeschichte“ (Poster, 2007, S. 46). In der Tat ist die Geschichte vielleicht jene Disziplin in der Kommunikationswissenschaft, die sich am besten für eine dynamische Perspektive eignet, d. h. dafür, uns an die Idee zu gewöhnen, dass sich Medien über lang- und kurzfristige Zeiträume hinweg verändern (Brügger & Kolstrup, 2002). Folglich ist der Wandel eine entscheidende Dimension der Mediengeschichte und insbesondere der Geschichte digitaler Medien, weil er Wissenschaftler\*innen dabei hilft, solche Technologien als instabile, vorübergehende, teils alte, teils neue Objekte zu begreifen (Thorburn & Jenkins, 2003; Uricchio, 2004; Peters, 2009).

Abbildung 1: Häufigkeit des Begriffs „digitale Revolution“ in der Datenbank Factiva, 1990 – 2016, Zugriff: Mai 2017



Dennoch, von welchem Wandel, welchem Grad der Revolution und welcher Instabilität sprechen wir überhaupt? Wie eine wirkungsvolle Metapher des französischen Historikers Fernand Braudel (1958/1960) veranschaulicht, sind Meere durch drei Grade der Bewegung gekennzeichnet: quasi-statische tiefe Abgründe; unterseeische Strömungen, die ständig in Bewegung sind und in die Tiefe reichen; und konstante Oberflächenkämme. Die historische Forschung, insbesondere jene von der französischen Annales-Schule eingeführte, schlägt vor, alle drei Dimensionen gemeinsam zu untersuchen, sich aber vor allem auf die erste und zweite zu konzentrieren, weil sich die tiefgreifendsten und bedeutsamsten sozialen Veränderungen nur auf lange Sicht, in der *longue durée* vollziehen. Auch wenn die *longue durée* digitaler Medien bislang recht kurz erscheint, ist dies ein weiterer Vorteil, den die Geschichte für die Forschung zu digitalen Medien zu bieten hat: Sie kann zum Verständnis der Tatsache beitragen, dass der frenetische tägliche Rhythmus der digitalen Innovation nicht dem langsamen und unsicheren Tempo entspricht, mit dem dieselben Technologien in unser soziokulturelles Gefüge aufgenommen werden.

Zu verstehen, dass digitale Medien den Menschen nicht täglich verändern, sondern dass ihre Relevanz in einer langfristigen Perspektive verstanden werden

muss, bedeutet nicht, sie statisch zu betrachten. In der Tat existiert eine gegensätzliche und ebenso riskante Tendenz: digitale Medien genau so zu betrachten, als ob sie analoge Medien wären, als ob die Digitalisierung nicht dazu beigetragen hätte, die heutigen Gesellschaften oder die Art und Weise, wie Menschen kommunizieren, zu verändern. Dies bezeichnen wir als die der ständigen Kontinuität innewohnende Entfremdung, und es ist eine Form des Determinismus, die zwei entscheidende Risiken für Medienhistoriker\*innen birgt: Anachronismus (oder das Einordnen historischer Ereignisse, in diesem Fall digitaler Medien, in eine falsche chronologische Reihenfolge, als ob sie zu vergangenen Gesellschaften gehörten) und erzwungene Genealogien (oder das Bedürfnis, Vorfahren moderner Kommunikationstechnologien zu finden und zu unterstreichen, dass sich nichts wirklich geändert hat). Dieser Determinismus betrifft oft Medienhistoriker\*innen, die versuchen, Medien der Vergangenheit und der Gegenwart zu vergleichen und Ähnlichkeiten in einem viel größeren Ausmaß zu betonen als Diskontinuitäten. Die politischen, ökonomischen und kulturellen Realitäten, in denen digitale Medien entstanden sind, unterscheiden sich völlig von denen des 19. und 20. Jahrhunderts, und in ähnlicher Weise unterscheiden sich digitale Medien von den klassischen analogen Medien: Denken wir an das Ausmaß unseres Kommunikationszugangs, das Potenzial für kontinuierlichen und ständigen Kontakt, die Menge an freien und zugänglichen Informationen, die individuelle Dimension digitaler Medien und die damit verbundenen Sorgen zum „Filter bubble“-Effekt.

Ziel muss es sein, Kontinuität und Wandel aus einer Perspektive zu betrachten, in der sie keine alternativen und sich gegenseitig ausschließenden Konzepte sind. Natürlich gibt es Spannungen zwischen ihnen, zwischen den Durchbrüchen und Sprüngen nach vorne, die mit der Verbreitung neuer digitaler Technologien häufig verbunden sind, und den tiefen und oft langfristigen Beziehungen zwischen eben jenen Medien und ihren eigenen Vergangenheiten. Die Vorstellung, dass es eine analoge *Vergangenheit* und eine digitale *Zukunft* gibt, wird durch die Anerkennung der wechselseitigen Konsolidierung und Beeinflussung ersetzt, die zwischen den analogen und digitalen Medienuniversen stattfindet: Die zahllosen Kaufoptionen, die von Seiten wie Amazon angeboten werden, regen den Verkauf von Papierbüchern an, Plattformen wie Flickr sind eine Möglichkeit, mit der analogen Vergangenheit der Fotografie zu spielen, und die erneute Popularität von Vinyl zeigt die Widerstandskraft und Neuentdeckung scheinbar antiquierter Konsumgewohnheiten.

### 3.3 Das Narrativ der siegreichen Technologien

Das dritte und letzte verbreitete Missverständnis in der Forschung zu digitalen Medien, dem die Geschichte entgegenwirken kann, ist die Vorstellung einer Einbahnstraße des technologischen Wandels, der im Falle der digitalen Medien allgemein als unaufhaltsam und unumstößlich angesehen wird. Wie STS-Wissenschaftler\*innen betont haben, ist es wichtig, einen *symmetrischen* Ansatz zu wählen, der den „siegreichen“ Medien und denjenigen, die verloren haben oder nicht vollständig integriert wurden, gleichzeitig Aufmerksamkeit widmet. Dieser Ansatz wurde in letzter Zeit durch die sogenannte *Medienarchäologie* (Huhtamo & Parikka, 2011; Parikka, 2012) gestärkt, ein heterogener Rahmen, der eine Reihe von Methoden und Theorien umfasst und sich auf die Medien der Vergangenheit konzentriert, indem er die alternativen Wurzeln der Medien, vergessene Verläufe und vernachlässigte Ideen berücksichtigt. Eine Überlegung, die Wissenschaftler\*innen, die sich mit der Medienarchäologie identifizieren, gemeinsam haben, lässt sich in einem Satz zusammenfassen, der dem Filmhistoriker Noël Burch zugeschrieben wird: „it could have been otherwise“ (zitiert in Parikka, 2012, S. 13). Das bedeutet, dass die Medienentwicklungen andere Wege hätten nehmen können als die, die wir heute kennen, und genau aus diesem Grund sollten auch kommunikationstechnologische Formen und Ideen, die sich in einem bestimmten Moment der Vergangenheit herauskristallisiert haben, untersucht werden. Diese *archäologische* Sensibilität gibt uns einen besseren Einblick in die Rolle von Technologieformen, die heute ausgestorben sind, aber zum Zeitpunkt ihrer anfänglichen Popularität spezifische Visionen von der Rolle des Digitalen in Beziehungen und sozialen Kontexten verkörperten.

Für digitale Medien bedeutet dies, eine langfristige, diachrone Perspektive einzunehmen, die in der Lage ist zu verstehen, wie zum Beispiel das Mobiltelefon – eine Idee, die auf das frühe 20. Jahrhundert zurückgeht und dann am Ende des Jahrhunderts wie eine karstige Unterströmung wiederauftauchte – von einer vergessenen Nischentechnologie zur größten Erfolgsgeschichte in der Geschichte der Kommunikationstechnologien wurde. Die Geschichte des Digitalen ist voll von „verlorenen“ Entscheidungen und Maßnahmen, und das führt uns zu einem Axiom, das auch für analoge Medien galt: Die Sterberate der neuen Medien ist hoch und Fehleinschätzungen von Regierungen und Unternehmen waren oft eher die Regel als die Ausnahme; in anderen Fällen sind bestimmte „Zukunftstechnologien“ schnell in Vergessenheit



geraten oder hinter sich gelassen worden (man denke an CD-ROMs); andere digitale Medien, die für einen bestimmten Zweck geschaffen wurden, wurden nachträglich an bestimmte politische, ökonomische und kulturelle Anforderungen angepasst (die Geschichte des Internets zeigt all dies sehr deutlich). Dies bringt uns also zu unserer letzten Überlegung zur Bedeutung des historischen Ansatzes für das Verständnis der Digitalisierung: Die Fragilität und Reversibilität der „digitalen Innovation“ – die oft als einseitiger und linearer Prozess gesehen wird – zu beleuchten, kann dazu beitragen, jene zwischenzeitlich unterbrochenen Verläufe herauszuarbeiten, die vielleicht sogar in zukünftigen Praktiken wiederauftauchen und gleichzeitig legitime vergangene Praktiken und Ideen widerspiegeln. Der Nutzen dieses spezifischen historischen Ansatzes könnte genau darin liegen: Unsere Beziehung zu den digitalen Medien zu *normalisieren*, sie von Klischees, Mythologien und oberflächlichen Schwärmereien zu befreien, und uns zu erlauben, sie auf eine distanziertere und objektivere Weise zu beobachten.

*Prof. Dr. Gabriele Balbi* ist Associate Professor in Media Studies an der USI Università della Svizzera italiana [gabriele.balbi@usi.ch](mailto:gabriele.balbi@usi.ch)

*Prof. Dr. Paolo Magaudda* ist Associate Professor in Sociology of Culture and Communication an der Universität Padua. [paolo.magaudda@unipd.it](mailto:paolo.magaudda@unipd.it)

## Quellenverzeichnis

- Akrich, M., & Latour, B. (1992). A summary of a convenient vocabulary for the semiotics of human and nonhuman assemblies. In W. Bijker & J. Law (Hrsg.), *Shaping technology/Building society: Studies in sociotechnical change* (S. 259–265). Cambridge: MIT Press.
- Allan, S. (2008). Media history. In W. Donsbach (Hrsg.), *The international encyclopedia of communication. Vol. VII* (S. 2915–2926). Malden, Oxford: Wiley-Blackwell.
- Balbi, G. (2015). Old and new media. Theorizing their relationships in media historiography. In S. Kinnebrock, C. Schwarzenegger & T. Birkner (Hrsg.), *Theorien des Medienwandels* (S. 231–249). Köln: Halem.
- Balbi, G., Delfanti, A., & Magaudda, P. (2016). Digital circulation: Media, materiality, infrastructures. An introduction. *Tecnoscienza: Italian Journal of Science & Technology Studies*, 7(1), 7–16.

- Behringer, W. (2006). Communications revolutions: A historiographical concept. *German History*, 24(3), 333–374.
- Bell, D. (1973). *The coming of post-industrial society. A venture in social forecasting*. New York: Basic Books.
- Boczkowski, P., & Lievrouw, L. (2007). Bridging STS and communication studies: Scholarship on media and information technologies. In O. Amsterdamska, E. Hackett, M. Lynch & J. Wajcman, J. (Hrsg.), *The handbook of science and technology studies* (S. 949–977). Cambridge: MIT Press.
- Bolter, J.D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: MIT Press.
- Braudel, F. (1960). History and the social sciences: The long duration. *American Behavioral Scientist*, 3(6), 3–13.
- Brügger, N., & Kolstrup, S. (2002). *Media history. Theories, methods, analysis*. Aarhus: Aarhus University Press.
- Butsch, R. (2007). *The citizen audience: Crowds, publics and individuals*. London, New York: Routledge.
- Carey, J. (1989). *Communication as culture: Essays on media and society*. Boston: Unwin Hyman.
- Chakravartty, P., & Zhao, Y. (Hrsg.) (2008). *Global communication: Toward a transcultural political economy*. Lanham: Rowman and Littlefield.
- Cubitt, S. (2017). *Finite media environmental implications of digital technologies*. Durham, London: Duke University Press.
- Dahl, H.F. (1994). The pursuit of media history. *Media, Culture & Society*, 16, 551–563.
- Dordick, H.S., & Wang, G. (1993). *The information society: A retrospective view*. Thousand Oaks: Sage.
- Eisenstein, E.L. (1979). *The printing press as an agent of change: Communications and cultural transformations in early modern Europe*. Cambridge, New York: Cambridge University Press.
- Fanon, F. (1963). *The wretched of the earth*. New York: Grove Press
- Fickers, A. (2012). The emergence of television as a conservative media revolution: Historicizing a process of remediation in the post-war western European mass media ensemble. *Journal of Modern European History*, 10(1), 49–75.
- Fuchs, C. (2014). *Digital labour and Karl Marx*. New York: Routledge.
- Gabrys, J. (2011). *Digital rubbish: A natural history of electronics*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

- Gilroy, P. (1993). *The Black Atlantic: Modernity and double consciousness*. Cambridge: Harvard University Press.
- Gitelman, L. (2006). *Always already new: Media, history and the data of culture*. Cambridge: MIT Press.
- Gitelman, L., & Pingree, G.B. (Hrsg.) (2003). *New Media, 1740-1915*. Cambridge: MIT Press.
- Goody, J. (1986). *The logic of writing and the organization of society*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hall, S. (1980). Encoding and decoding in the television discourse. In S. Hall, S. Hobson, A. Lowe & P. Willis (Hrsg.), *Culture, media, language* (S. 128–138). London: Hutchinson
- Hall, S. (1990). Cultural identity and diaspora. In J. Rutherford (Hrsg.), *Identity: Community, culture, difference* (S. 222–237). London: Lawrence & Wishart.
- Herman, E.S., & McChesney R. W. (1997). *The global media: The new missionaries of corporate capitalism*. London, Washington: Cassell.
- Hesmondhalgh, D. (2007). *The cultural industries*. London: Sage.
- Hu, T.-H. (2015). *A prehistory of the cloud*. Cambridge: MIT Press.
- Huhtamo, E., & Parikka, J. (Hrsg.). (2011). *Media archaeology: Approaches, applications, and implications*. Berkeley: University of California Press.
- Hyysalo, S., Jensen, T.E., & Oudshoorn, N. (Hrsg.). (2016). *The new production of users: Changing innovation collectives and involvement strategies*. London, New York: Routledge.
- IDATE (2017). *DigitalWorld Yearbook 2016*. Montpellier: Idate.
- Innis, H.A. (1951). *The bias of communication*. Toronto: University of Toronto Press.
- Japan Computer Usage Development Institute (1972). *The plan for an information society: A national goal towards year 2000*. Tokyo: Japan Computer Usage Development Institute.
- Jasanoff, S. (2004). *States of knowledge: The co-production of science and the social order*. London: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- John, R.R. (1994). American historians and the concept of the communications revolution. In L. Bud-Frierman (Hrsg.), *Information Acumen* (S. 98–110). London: Routledge.

- Kozak, N. (2015). ‚If you build it, they will come’: Lusk, Wyoming, and the information highway imaginaire, 1989–1999. *Information & Culture*, 50(2), 237–256.
- Latour, B. (1993). *We have never been modern*. New York: Harvester Wheatsheaf.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social*. Cambridge: Oxford University Press.
- Law, J. (1987). Technology and heterogeneous engineering: The case of Portuguese expansion. In W.E. Bijker, T.P. Hughes, & T. Pinch (Hrsg.), *The social construction of technological systems: New directions in the sociology and history of technology* (S. 111–134). Cambridge: MIT Press.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). *New media: A critical introduction*. London: Routledge.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.
- McKenzie, D., & Wajcman, J. (1986). *The social shaping of technology*. Milton Keynes: Open University Press.
- McLuhan, H.M. (1962). *The Gutenberg galaxy: The making of typographic man*. Toronto: University of Toronto Press.
- Meyrowitz, J. (1985). *No sense of place: The impact of electronic media on social behavior*. Oxford: Oxford University Press.
- Miège, B. (1989). *The capitalization of cultural production*. New York: International General Editions.
- Mirrlees, T. (2013). *Global entertainment media: Between cultural imperialism and cultural globalization*. London: Routledge.
- Moore, S. (1993). *Interpreting audiences: The ethnography of media consumption*. London: Sage.
- Morley, D. (1999). The ‘Nationwide’ audience: Structure and decoding. In D. Morley & C. Brunson, *The Nationwide Television Studies*. London: Routledge.
- Morley, D. (2006). Globalisation and cultural imperialism reconsidered: Old questions in new guises. In J. Curran, & D. Morley (Hrsg.), *Media and Cultural Theory* (S. 30–43). London: Routledge.
- Mosco, V. (1998). Mything links: Power and community on the communication highway. *The Information Society*, 14(1), 57–62.
- Mosco, V. (2009). *The political economy of communication*. London: Sage.
- Murdoch, G., & Golding, P. (2005). Culture, communications and political economy. In J. Curran, & M. Gurevitch (Hrsg.), *Mass media and society* (4. Auflage) (S. 60–83). London: Arnold.
- Natale, S. (2016). There are no old media. *Journal of Communication*, 66(4), 585–603.

- Nerone, J. (2006). The future of communication history. *Critical Studies in Media Communication*, 23(3), 254–262.
- O'Malley, T. (2002). Media history and media studies: Aspects of the development of the study of media history in the UK 1945–2000. *Media History*, 8(2), 155–173.
- Ong, W.J. (1982). *Orality and literacy: The technologizing of the word*. London: Routledge.
- Oudshoorn, N., & Pinch, T. (2003). How users matter. The co-construction of technologies and users. Cambridge: MIT Press.
- Parikka, J. (2012). *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity Press.
- Park, D.W., & Pooley, J. (2008). *The history of media and communication research. Contested memories*. New York: Peter Lang.
- Park, D.W., Jankowski, N.W., & Jones, S. (2011). *The long history of new media. Technology, historiography and contextualising newness*. New York: Peter Lang.
- Parks, L., & Starosielski, N. (2015). *Signal traffic: Critical studies of media infrastructures*. Indiana: University of Illinois Press.
- Peters, B. (2009). And lead us not into thinking the new is new: A bibliographic case for new media history. *New Media & Society*, 11(1/2), 13–30.
- Peters, B. (2016). Digital. In B. Peters (Hrsg.), *Digital keywords: A vocabulary of information society and culture* (S. 93–108). Princeton: Princeton University Press.
- Pinch, T., & Bijker, W.E. (1987). The social construction of facts and artifacts: Or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other. In W.E. Bijker, T.P. Hughes & T. Pinch (Hrsg.), *The social construction of technological systems: New directions in the sociology and history of technology* (S. 17–50). Cambridge: MIT Press.
- Poster, M. (2007). Manifesto for a history of the media. In K. Jenkins, S. Morgan & A. Munslow (Hrsg.), *Manifestos for history* (S. 39–49). London: Routledge.
- Richeri, G. (1995). Le 'autostrade dell'informazione'. Modelli e problemi. *Problemi dell'Informazione*, 1, 25–38.
- Said, E. (1978). *Orientalism*. New York: Vintage.
- Shome, R., & Hegde, R.S. (2002). Postcolonial approaches to communication theory: Chartering the terrain, engaging the intersections. *Communication Theory*, 12(3), 249–270.
- Silverstone, R., & Hirsh, E. (1992). *Consuming technologies: Media and information in domestic spaces*. London: Routledge.
- Simonson, P., & Park, D.W. (2016). *The international history of communication study*. London: Routledge.

- Spivak, G.C. (1990). *The post-colonial critic: Interviews, strategies, dialogues*. New York: Routledge.
- Sterne, J. (2012). *Mp3. The meaning of a format*. Durham: Duke University Press.
- Sterne, J. (2016). Analog. In B. Peters (Hrsg.), *Digital keywords: A vocabulary of information society and culture* (S. 31–44). Princeton: Princeton University Press.
- Stöber, R. (2004). What media evolution is: A theoretical approach to the history of new media. *European Journal of Communication*, 19(4), 483–505.
- Terranova, T. (2000). Free labor: Producing culture for the digital economy. *Social Text*, 18(2), 33–58.
- Thorburn, D., & Jenkins, H. (Hrsg.) (2003). *Rethinking media change: The aesthetics of transition*. Cambridge: MIT Press.
- Tischleder, B.B., & Wasserman, S. (2015). *Cultures of obsolescence. History, materiality, and the digital age*. London: Palgrave.
- Uricchio, W. (2004). Re-discovering the challenge of textual instability: New media's lessons for old media historians. In J. Fullerton (Hrsg.), *Screen culture: History and textuality* (S. 161–168). Eastleigh: John Libbey Publishing.
- Vial, S. (2013). *L'être e l'écran. Comment le numérique change la perception*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Wajcman, J., & Jones, P.K. (2012). Border communication: Media sociology and STS. *Media, Culture & Society*, 34(6), 673–690.
- Wiener, N. (1948). *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine*. Cambridge: MIT Press.
- Williams, R. (1974). *Television: Technology and cultural form*. London: Fontana.
- Winsek, D. (2016). Reconstructing the political economy of communication for the digital media age. *The Political Economy of Communication*, 4(2), 73–114.



**Empfohlene Zitierung:** Koenen, E., Schwarzenegger, C., Gentzel, P., Kramp, L., Pentzold, C., & Sanko, C. (2022). Angekündigte Revolutionen finden statt? Konturen, Probleme und Potentiale kommunikations- und medienhistorischer Forschung in digitalen Kontexten. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 63–89). <http://doi.org/10.48541/dcr.v10.3>

**Zusammenfassung:** Vor dem Hintergrund des digitalen Wandels erleben viele Fächer der Geistes- und Sozialwissenschaften einen einschneidenden Strukturwandel in ihren Arbeitsweisen, ihren epistemologischen und methodischen Grundlagen sowie ihren Frage- und Themenstellungen. Dieser Beitrag diskutiert die mit der Digitalisierung einhergehenden und von dieser mit initiierten disziplinären Herausforderungen und Verschiebungen für das Feld der Kommunikations- und Mediengeschichte und sondiert neue kommunikations- und medienhistorische Gegenstände, Schauplätze und Themenbereiche. Programmatisch reflektiert werden die Konturen, Probleme und Potentiale historischer Kommunikations- und Medienforschung in digitalen Kontexten in drei Dimensionen: (1.) geht es in der Dimension Erkenntnisfokus, Gegenstandsbereich und theoretische Perspektiven darum, welchen neuen Fragestellungen und Themen sich die Kommunikations- und Mediengeschichte im digitalen Zeitalter zuwenden muss. Die (2.) Dimension fokussiert das Nachdenken über Methoden historischer Kommunikations- und Medienforschung in digitalen Kontexten. Die (3.) Dimension thematisiert schließlich die Problematik digitaler Quellensituationen, vor denen historische Kommunikations- und Medienforscher\*innen in digitalen Zeiten zunehmend stehen.

**Lizenz:** Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)



*Erik Koenen, Christian Schwarzenegger, Peter Gentzel,  
Leif Kramp, Christian Pentzold & Christina Sanko*

## Angekündigte Revolutionen finden statt?

Konturen, Probleme und Potentiale kommunikations- und medienhistorischer Forschung in digitalen Kontexten

### **1 Wer redet hier von Revolution? Der digitale Wandel und die Medien- und Kommunikationsgeschichte**

Vor dem Hintergrund des digitalen Wandels erleben viele Fächer der Geistes- und Sozialwissenschaften einen einschneidenden Strukturwandel in ihren Arbeitsweisen, ihren epistemologischen und methodischen Grundlagen sowie ihren Themen und Erkenntnisinteressen. Neuen fachprogrammatischen Entwürfen wie „Digital Humanities“ oder „Computational Social Sciences“ ist in diesem Sinne gemeinsam, dass dahinter sowohl forschungspraktisch wie inhaltlich relevante Grundsatzdiskussionen um die Neuorientierung von Erkenntnisprozessen in vermehrt digitalen Forschungskontexten stehen. Verbindend sind die Fragen, wie sich im Kontext der Digitalisierung disziplinäre Erkenntnisinteressen, Methoden und Themen verändern und verschieben und welche fachspezifischen Herausforderungen, Probleme und Potentiale hieraus jeweils resultieren.

Nicht selten ist in diesen Diskussionen zu beobachten, dass die neuen digitalen Möglichkeiten zur Erforschung digitalisierter Quellenbestände sowie

Möglichkeiten der Erforschung der Geschichte des Digitalen geradezu für eine revolutionäre Aufbruchsstimmung sorgen und mit Umwälzungen von beträchtlichem Ausmaß verbunden werden. Entsprechend war schon von einer „Internetrevolution“ in den Sozial- und Geisteswissenschaften die Rede (Gross & Harman, 2016) oder davon, dass die historische Forschung am Rande eines radikalen konzeptuellen Umbruchs stünde (Weller, 2012). Zugleich gibt es Befunde, dass sich die revolutionäre Rhetorik kaum in konkreten Folgen niedergeschlagen hat (Jensen, 2016). So stellen sich die „fast hypes“ allenfalls als „slow revolutions“ dar, die sich vor allem auf kleine Gruppen von „a dedicated few“ beschränken (Schwarzenegger, 2021).

Bei diesem Beitrag, dessen Autoren der *Initiative Kommunikationsgeschichte Digitalisieren* angehören, handelt es sich um eine aktualisierte Version einer Programmatik der Initiative, die zuerst in *Medien & Zeit* erschienen ist (Koenen et al., 2018). Wir versuchen dabei, die (schwach ausgeprägten) Konturen einer kommunikations- und medienhistorischen Forschung in digitalen Kontexten und zu Digitalisierung und digitaler Kommunikation speziell im deutschsprachigen Raum nachzuzeichnen, aktuelle Problemlagen und Herausforderungen dieser Forschungsorientierung darzulegen und dennoch positiv deren Potentiale herauszuarbeiten. Gibt es ihn, diesen revolutionären Geist, der die kommunikations- und medienhistorische Forschung an das digitale Zeitalter heranführt und damit zum aktiven Faktor kommunikations- und medienhistorischer Forschung wird? Oder verpufft die Revolution einfach, sei es wegen fehlender Anreize, Digitalisierung und digitale Kommunikation in langfristigen Perspektiven zu denken, oder sei es wegen der Scheu gegenüber den mit der Forschung in digitalen Kontexten verbundenen methodischen Herausforderungen und Neuerungen?

In der deutschsprachigen Kommunikations- und Medienwissenschaft nehmen die Debatten über die disziplinären Konsequenzen der Digitalisierung gerade erst Fahrt auf und sind noch lange nicht abgeschlossen (Hepp, 2016; Strippel et al., 2018; Gentzel et al., 2021). Wir halten hier die intensive Beteiligung historisch interessierter Kommunikations- und Medienforscher\*innen für vordringlich. Nach unserer Meinung ist die Diskussion um die Digitalisierung der historischen Kommunikations- und Medienforschung einerseits fachpolitisch essentiell, um für diese Diskussionen innerhalb der Kommunikations- und Medienwissenschaft und im internationalen und interdisziplinären Zusammenhang anschlussfähig zu sein und diese zugleich mit einer kommunikations- und

medienhistorischen Perspektive zu begleiten. Andererseits ist sie relevant, um auf evidente Entwicklungen im Feld selbst zu reagieren. Schon heute verändert die Digitalisierung die Praxis historischer Kommunikations- und Medienforschung enorm und zukünftig werden mit hoher Wahrscheinlichkeit digitale Informationsinfrastrukturen und digitale Quellen den Alltag historischer Kommunikations- und Medienforscher\*innen durchgreifend mitgestalten und mitprägen – so wie es Gabriele Balbi (2011, S. 151) in seinem programmatischen Zukunftsentwurf *Doing Media History in 2050* prognostiziert hat:

Media historians, as well as all other historians, must be willing to accept significant changes in their profession: they will have to approach the digital heritage differently than the analogue one, because digital data are volatile, interconnected, unstable and abundant; they will seek new tools to manage this great mass of data; they will use technological systems [...]; they will interact with new institutions and they will learn new methods of access to sources; they will have to learn new methods to reconstruct the past from these digital sources; and, finally, they will face new difficulties, such as accessibility, ownership, fragility, originality and contextualization of digital sources.

Unserer Meinung nach profitieren umgekehrt ebenso die Diskussionen, die in der Kommunikations- und Medienwissenschaft um den Umgang mit den Herausforderungen der Digitalisierung als Forschungsgegenstand und in Forschungsmethoden, -strategien und -techniken geführt werden (Maireder et al., 2015; Stuetzer, Welker & Egger, 2018), sehr von einem Mehr an historischer Expertise und Perspektive. Hier sind es erstens die methodologisch-quellenkritischen Kompetenzen, die die historische Kommunikations- und Medienforschung in der Frage der zunehmend digitalen Medialität von Forschungsdaten einbringen kann – seien diese nun „digital born“ oder „reborn“. Archivalische Prozeduren oder das Rekonstruieren von Daten als Quellen und der forschungspraktische Umgang mit trotz allem digitalen Überfluss nach wie vor oft sehr begrenzten und schwer zugänglichen Quellenbeständen (vgl. den Beitrag von Anat Ben-David in diesem Band), gehören zur kommunikations- und medienhistorischen Grunderfahrung und -kompetenz. Zugleich ist zweitens dringend eine diachrone Sichtweise gefordert, um die Dimensionen, Folgen und Prozesse digitalen Medienwandels einzuordnen und zu kontextualisieren. Digitale Medienkommunikation verändert Gesellschaften und Formen sozialen Lebens schon seit Längerem fundamental, trotzdem sind die Phasen und Verlaufscharakteristika dieses permanenten Wandels noch nicht

hinreichend erforscht bzw. überhaupt in den Blick genommen worden. Somit liegt es nicht nur nahe, sondern ist es dezidiert an der Zeit, die historische Entwicklung, die Herausbildung und Durchsetzung von digitaler Kommunikation, von digitalen Kommunikationsmedien und digitaler Medienkommunikation auch aus der Perspektive langfristigen Medienwandels zu untersuchen. Digitale Medien sind nicht einfach aus dem Nichts entstanden, sondern innerhalb von Gesellschaften und bestehenden Medienumgebungen gewachsen und geformt worden. Es sind zudem diese Kontexte, in denen sich mit digitalen Technologien bestehende Formen nicht nur medialer Kommunikation massiv mitwandeln und neue Formen und Repertoires von Medienkommunikation hervorgebracht werden.

Um die skizzierten Herausforderungen des digitalen Zeitalters für die historische Kommunikations- und Medienforschung sowie ihre Leistungen und Potentiale für die Kommunikations- und Medienwissenschaft insgesamt zu diskutieren und Strategien für die Zukunft dieses Forschungsfeldes zu entwickeln, haben die Fachgruppe Kommunikationsgeschichte der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft und das Nachwuchsforum Kommunikationsgeschichte (NaKoge) die *Initiative Kommunikationsgeschichte digitalisieren* begründet, die insbesondere eine Workshop-Reihe „Kommunikationsgeschichte digitalisieren: Historische Kommunikationsforschung im digitalen Zeitalter“ mit dem Zweck der fachlichen und methodischen Qualifizierung für das Forschen in digitalen Kontexten institutionalisiert hat. Ziel dieser Initiative ist es, das Feld Kommunikations- und Mediengeschichte in dem weit verzweigten wissenschaftlichen Diskursen rund um Digitalisierung zu verorten, die genuine Stimme der historischen Kommunikations- und Medienforschung in diesen Diskussionen stark zu machen sowie sich den konkreten forschungspraktischen Fragestellungen, Konsequenzen und Themen digitaler und digital betriebener Kommunikations- und Mediengeschichte zuzuwenden. „Kommunikationsgeschichte digitalisieren“ ist somit eine Zielsetzung, die weit über den bloßen Einsatz von Computern und digitalen Methoden und die Einbeziehung digitaler bzw. digitalisierter Quellen hinausgeht, sondern sehr viel tiefer reicht: Sie fragt vielmehr nach dem Wandel und der Kontinuität von Erkenntnisinteressen und Problemstellungen, theoretischen Perspektiven und Themen, Methoden und Quellen historischer Kommunikations- und Medienforschung in Kontexten des Digitalen und der Digitalisierung.

In diesem Gemeinschaftsbeitrag wollen die Initiatoren gemeinsam mit Protagonisten der ersten Stunde die Schauplätze und Themenbereiche sondieren, die

eine Diskussion zur historischen Kommunikations- und Medienforschung in digitalen Zeiten zu bearbeiten und zu berücksichtigen hat. Unsere Intention ist es vor allem, erste Impulse für die Diskussion zu setzen und hierfür die Konturen, Probleme und Potentiale der Digitalisierung historischer Kommunikations- und Medienforschung und kommunikations- und medienhistorischer Erforschung der Digitalisierung programmatisch zu vermessen und systematisch zu reflektieren. In dieser Weise soll unser Kollektivbeitrag explizit zur weiteren Diskussion einladen, zum Weiterdenken ermutigen, Widerspruch herausfordern und die weitere Forschung in dieser Richtung vorantreiben und stimulieren. Diskutiert werden im Folgenden drei Dimensionen: (1.) geht es in der Dimension *Erkenntnisfokus, Gegenstandsbereich und theoretische Perspektiven* darum, welchen neuen Fragestellungen sich die Kommunikations- und Mediengeschichte im digitalen Zeitalter zuwenden muss. Perspektivisch allein im vordigitalen Zeitalter zu verharren, ist, auch wenn es hier nach wie vor viel zu entdecken und zu forschen gibt, keine Option für eine Medien- und Kommunikationsgeschichte, die anschlussfähig bleiben will und auch relevante Beiträge zum Diskurs der Digitalisierung leisten möchte. Die (2.) Dimension betrifft das Nachdenken über *Methoden historischer Kommunikations- und Medienforschung in digitalen Kontexten*. Die (3.) Dimension thematisiert schließlich die *Problematik digitaler Quellsituationen*, vor denen historische Kommunikations- und Medienforscher\*innen in digitalen Zeiten zunehmend stehen.

## **2 Erkenntnisfokus, Gegenstandsbereich und theoretische Perspektiven historischer Kommunikations- und Medienforschung im digitalen Zeitalter**

In der Dimension Erkenntnisfokus, Gegenstandsbereich und theoretische Perspektiven sind für uns vor allem zwei Aspekte besonders bedeutsam, um historische Kommunikations- und Medienforschung in digitalen Zeiten zu diskutieren. So geht es erstens um eine Beschreibung der gegenwärtig bereits absehbaren *Auswirkungen von Digitalisierungsprozessen für den kommunikations- und medienhistorischen Gegenstands- und Themenbereich*; zweitens um einen Entwurf *theoretischer Perspektiven* der damit verbundenen mehrschichtigen Herausforderungen für die *kommunikations- und medienhistorische Epistemologie und Praxis*.

Grundsätzlich erweitert sich im Zuge der Digitalisierung der Gegenstands- und Themenbereich der Kommunikations- und Mediengeschichte, verstanden als Forschungsfeld, das sich im disziplinären Zusammenhang der Kommunikations- und Medienwissenschaft mit der Erforschung der wechselseitigen Interdependenzen zwischen gesellschaftlichem, soziokulturellem und medialem Wandel befasst, um zwei Erkenntnisdimensionen: Einmal *retrospektiv* mit Blick auf die *vergangene Kommunikations- und Mediengeschichte* und einmal *prospektiv* hinsichtlich der *gegenwärtigen und zukünftigen Kommunikations- und Mediengeschichte*.

Mit Blick auf die *retrospektive zeitliche Dimension* „historisierten“ (Bösch, 2016, S. 1) die aufkommenden und sich gesellschaftlich verbreitenden Computer und digitalen Medienumgebungen durch ihre Emergenz und die mit ihnen einsetzende Epoche des digitalen Medienzeitalters das klassische massenmediale Ensemble als Forschungsgegenstand. Aus kommunikations- und mediengeschichtlicher Perspektive wurde so die Phase der Entfesselung, Pluralisierung und Plurimedialisierung der Massenkommunikation (zu den Begriffen und den damit verbundenen Entwicklungstrends Wilke, 2000, S. 155ff.) zwischen den 1870er und 1990er Jahren abschließend zu „einer gewissen Einheit“ geformt: Sie ist jetzt die „Zeit der klassischen Massenmedien“ (Bösch, 2017, S. 195). Wendet man ein Argument des Zeithistorikers Andreas Rödder (2015, S. 387), so tritt auf diese Weise vor dem besonderen Hintergrund der heutigen „Erfahrungen einer beschleunigten, globalisierten und digitalisierten Welt“ die Genese dieser ersten medialen Moderne aber zugleich als „neue Referenzzeit“ des Erklärens und Verstehens langfristiger medialer Wandelprozesse hervor. Aus der Perspektive einer ‚langen‘ Geschichte neuer Medien „können so Forschungen zu den aktuell ‚neuesten‘ Medien und die Rekonstruktion des Entstehens neuer Medien in früheren Epochen einander positiv befruchten“ (Birkner & Schwarzenegger, 2016, S. 11; weiter: Park, Jankowski & Jones, 2011). In diesem Sinne sollten Medienumbrüche sowieso generell für eine „heightened historical awareness“ sensibilisieren, so Peter Lunt und Sonia Livingstone (2016, S. 465):

pushing us to go beyond a simplistic polarization of ‘now’ and ‘before’, or ‘old’ and ‘new’ media, or twenty-first century and ‘the past’ (a challenge of particular importance as analysis of ‘the digital age’ threatens to eclipse or obscure nuanced analysis of earlier periods).

Ein solcher versichernder Blick zurück mahnt uns aber auch vor falschen Polarisierungen, etwa die zwischen sogenannten ‚alten‘ und ‚neuen‘ Medien, die verdecken können, wie und wo Phänomene der gegenwärtigen Medienkommunikation in früheren Formen wurzeln. Ebenso reichen unsere theoretischen Konzepte und Termini oftmals weit in das vordigitale Zeitalter zurück und sind hinsichtlich ihrer Passung für Medien, Phänomene und Prozesse des Digitalen (neu) zu reflektieren (Balbi et al., 2021; Katzenbach & Bächle, 2019; siehe ebenso den Beitrag von Christian Pentzold und Cornelius Puschmann in diesem Band).

Hinsichtlich der *prospektiven zeitlichen Dimension* werden wir von den rasanten Prozessen digitalen Medienwandels selbst herausgefordert, Forschungsperspektiven für eine Kommunikations- und Mediengeschichte digitaler Medienkommunikation und Medienkultur zu entwerfen. „The wave of digitalization“, schildern Nick Couldry und Andreas Hepp (2017, S. 138) die tiefgreifenden Folgen von Digitalisierung für die kommunikative und soziale Ordnung von Gesellschaften, „has created a continuous plane of interaction based in technologies of mediated communication where, in principle, any actor, wherever located, can reach, and be reached by, the communication of any other.“ Nichtsdestotrotz sind die Phänomene und Prozesse digitalen Medienwandels in ihre historischen Kontexte und intermediale Konstellationen einzuordnen. Sinnvoll lassen sich Digitalmediengeschichte oder Geschichten digitalen Medienwandels nur schreiben, wenn sie ebenso auf die Veränderungen und den Wandel der Formen, Praktiken, Prozesse und Strukturen von Kommunikation im Kontext digitaler und sich digitalisierender Medienumgebungen wie deren Verschränkungen und Überlappungen mit traditioneller massenmedialer, öffentlicher und wechselseitiger Kommunikation rekurrieren (siehe bspw. in diesem Band den Beitrag von Doreen Reifegerste und Sabrina Heike Kessler zum Self-tracking aus historischer Perspektive, den Beitrag von Ricarda Drüecke zu digitalen Medien und sozialen Protestbewegungen, den Beitrag von Jürgen Wilke zur Mediennutzungsforschung im digitalen Wandel sowie den Beitrag von Holger Lund, Burkard Michel und Oliver Zöllner zum transformativen Spannungsfeld von Digitalisierung und Vinylschallplatte).

Konzeptionell gibt die mediale Konfiguration digitaler Medienkommunikation von Speichern, Verteilen und Vernetzen erste Orientierungspunkte für die formale Perspektive einer Kommunikations- und Mediengeschichte des Digitalen. Sie weist unter anderem auf die „parallelen Pfade der Entwicklung und

Implementierung“ (Danyel, 2012, S. 202) von Computern und digitalen Techniken und Technologien hin:

Teilen spielt bei allen frühen Computernetzwerken von Beginn an eine besondere Rolle. [...] Dabei zeigt sich: Das Internet operiert nicht nur verteilt, die Erfindung des Internet ist von Beginn an selbst eine verteilte Angelegenheit. Es entsteht im Rahmen einer locker miteinander vernetzten, internationalen Gemeinschaft von Computerwissenschaftlern. (Bunz, 2008, S. 12)

Deshalb verbietet sich die narrative Zuspitzung digitaler Kommunikations- und Mediengeschichte auf reine Fortschrittserzählungen als „Weihnachtsgeschichten der digitalen Moderne“ (Danyel, 2012, S. 190). Gerade die Vielfalt der (oft schon vergessenen) „unterschiedlichen Schauplätze“ von Computerisierung und Digitalisierung, die Vielzahl der sozialen Entstehungskontexte vom Militär bis zur Wissenschaft (Danyel, 2012, S. 202), die vielen schon durchlaufenen Etappen, Episoden und Innovationssprünge digitaler und elektronischer Technologien seit der Mitte des 20. Jahrhunderts oder schließlich, dass sich „bei den digitalen Kommunikationsmedien vielfach nichtintendierte Praktiken wie SMS, E-Mail oder ‚Social Networks‘ durchsetzten“ (Bösch, 2011, S. 229), verweisen eine Kommunikations- und Mediengeschichte des Digitalen und der Digitalisierung vielmehr darauf, die räumliche, soziale und zeitliche Komplexität der Diffusion, Konjunkturen und Kontexte digitaler Medienkommunikation historisch zu fokussieren (Balbi & Magaudda, 2018; siehe ebenso den Beitrag von Gabriele Balbi und Paolo Magaudda in diesem Band) und hierfür Kategorien, Konzepte und Perspektiven zu entwickeln und durchzudeklinieren.

*Systematisch* können die Herausforderungen und Problemfelder für die Epistemologie, Praxis und Strategien historischer Kommunikations- und Medienforschung, wie sie aus den Erweiterungen und Verschiebungen des Erkenntnisfokus und Gegenstandsbereichs resultieren, *über drei Dimensionen* erfasst werden: Erstens bezogen auf die *materialen Erkenntnisgegenstände bzw. empirischen Objekte*; zweitens bezüglich der *methodischen Verfahren und Techniken*; drittens schließlich hinsichtlich der *Modi wissenschaftlicher Praxis* – erweitert um die Ebenen *Korpusbildung, Kontext, Kritik sowie Expertise und Kompetenz* ergibt sich so eine *Matrix der Dimensionen und Problemfelder von Digitalisierungsprozessen für die historische Kommunikations- und Medienforschung* (siehe Tabelle 1):



- In der *materialen Dimension* basiert Kommunikations- und Mediengeschichte nunmehr zum einen auf der ex-post erfolgenden Umwandlung der Medialität traditioneller Quellen zu „digital reborn“-Quellen durch Digitalisierung, etwa im Rahmen von *Google Books* oder retrospektiver Zeitungsdigitalisierung (Manoff, 2006; Nicholson, 2013; Koenen, 2018). Parallel entspringen der Digitalisierung „digital born“-Quellen als originäre Spuren und Resultate digitaler Medienkommunikation mit spezifisch digitaler Medialität (binär, flüchtig, multimodal und -medial), die in Punkto Form(at), Konstitution, Relevanz, Speicherung und Überlieferung die Quellenkritik und Praxis kommunikations- und medienhistorischer Forschung vor große Probleme stellen (Balbi, 2011; Patel, 2011; Rosenzweig, 2003; Föhr, 2018; Schwarzenegger, 2012, 2021).
- In solchen neuen Quellsituationen mit digitalen bzw. digitalisierten Quellen werden in der *methodischen Dimension* für die historische Kommunikations- und Medienforschung vermehrt digitale Forschungsstrategien und virtuelle Forschungsumgebungen relevant (Koenen, 2021). Dies betrifft konkret die *Einbeziehung digitaler Methodupdates*, so automatisierte oder (teil-)automatisierte Methoden der Inhalts- und Textanalyse (Scharrow, 2013; Scheu, Vogelgesang & Scharrow, 2018), sowie die *Integration speziell digitaler Methodeninnovationen* im Zusammenhang von „Digital Humanities“ und „Digital Social Research“ wie Verfahren, Techniken und Toolsets des „Distant Reading“ (Moretti, 2013) oder der „Digital Methods“ (Rogers, 2013).
- Schließlich werden in der *wissenschaftspraktischen Dimension* Modi und Praxen in der gesamten „wissenschaftlichen ‚Produktionskette‘“ (Gasteiner & Haber, 2010, S. 11; weiter: Gross & Harmon, 2016) digital moduliert bzw. transformiert. Dies meint die Herausbildung von neuen Formen der *Kommunikation* (z. B. E-Mail, Messenger Dienste, Videokonferenztools) und *Kooperation* (soziale Netzwerke, virtuelle Konferenzen, Webinare, Workspaces) mit einem starken *kollaborativen Impact* ebenso wie neue Formen des *Lehrens und Lernens* (Blended Learning, Flipped Classroom) sowie neue *Veröffentlichungsformen* (Open Access, Open Review, iteratives bzw. multimodales Publizieren) und *Vermittlungsformen* (Database und Platform Histories, Digital Storytelling, Twistory) (Gasteiner & Haber, 2010; Schmale, 2010; Bernsen & Kerber, 2017).

Tabelle 1: Matrix der Dimensionen und Problemfelder von Digitalisierungsprozessen für die historische Kommunikations- und Medienforschung

<b>Problemfelder</b>	<b>Dimensionen</b>	<b>Methoden</b>	<b>Modi</b>
<b>Korpusbildung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragen der Stabilisierung ebenso fragilen wie fluiden Quellenmaterials</li> <li>• Fragen der Zugangssicherheit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Archivieren vs. Kuratieren</li> <li>• Duplikat und Kopie vs. Urtext</li> <li>• Knappheit vs. Überfluss</li> <li>• Relevanz vs. Redundanz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• infrastruktureller und technischer Bias digitaler Forschungskontexte fundiert Erkenntnismöglichkeiten massiv</li> </ul>
<b>Kontext</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gesteigerte Heterogenität und Indexikalität von Quellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gesteigerte Flexibilität von Zugang und Nutzung</li> <li>• Probleme der De- und Re-kontextualisierung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‚doppelte‘ digitale Entbettung von Forschungsgegenstand und Forschung</li> </ul>
<b>Kritik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eigenschaften von Quellen verändern und verschieben sich</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Probleme der Einschätzung und Einordnung sowie der Verwertung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Probleme der Speicherung und Überlieferung sowie der Validität und Reliabilität von Forschungsprozessen</li> </ul>
<b>Expertise, Kompetenz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• neue strukturelle Erkenntnisdimensionen: Formen und Muster</li> <li>• Verbreiterung der Erkenntnishorizonte: komparativ und zeitlich</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Methodeninnovationen und Pluralisierung methodischer Perspektiven</li> <li>• Triangulation von digitalen und hermeneutisch-verstehenden Methoden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• digitales Setting von Forschungsprozessen</li> <li>• Strukturen kollaborativer Kommunikation und Kooperation in Forschung, Lehre und Vermittlung</li> </ul>

### 3 Methoden historischer Kommunikations- und Medienforschung im digitalen Kontext

In methodischer Hinsicht fordern für uns die Erweiterungen und Verschiebungen des Erkenntnisfokus und Gegenstandsbereichs sowie die systematisierten Dimensionen und Problemfelder historischer Kommunikations- und Medienforschung in digitalen Zeiten notwendig ein Nachdenken über historische Methoden. Einerseits wird kommunikations- und medienhistorische Forschung in ihren Modi mehr und mehr durch ein digitales Setting (Computer, Internet, Software) von Erkenntnisgewinnung und Forschungsprozessen geprägt (Koenen, 2021). Zugleich hat sie es immer öfter mit datenintensiven Quellen zu tun – sei es, dass es sich dabei um digital geborene Onlinekommunikation oder mit Metadaten und OCR digitalisiert wiedergeborene historische Zeitungen handelt (Koenen, 2018). Solche neuen Quellsituationen erfordern selbstredend angepasste Forschungsdesigns, methodische Verfahren und Strategien sowie quellenkritische Prozeduren, die der originären digitalen Granularität, Komplexität, Logik und Struktur der neuen Quellenressourcen angemessen sind (Borgman, 2015; Föhr, 2018; siehe forschungspraktisch-exemplarisch für Memes den Beitrag von Christian Schwarzenegger, Anna Wagner, Cornelia Brantner und Katharina Lobinger, für digitale Spiele den Beitrag von Arno Görgen und Eugen Pfister sowie für digitalisierte historische Zeitungen den Beitrag von Erik Koenen, Falko Kraus und Simon Sax in diesem Band).

Trotzdem vertreten wir nicht die Meinung, dass mit digitalen bzw. digitalisierten Quellen und den Potentialen und Verheißungen digitaler Methoden das etablierte, an den erkenntnistheoretischen Prinzipien verstehenden Erklärens und hermeneutischer Zirkel orientierte Methodenrepertoire (Arnold, Behmer & Semrad, 2008; Simonson et al., 2013) überhaupt zur Disposition steht. „Historische Methoden“, so Rudolf Stöber (2016, S. 304), „folgen dem Mehrmethodendesign der Triangulation“, und so sehen wir die Herausforderung für kommunikations- und medienhistorische Methoden im digitalen Kontext insbesondere in der *Entwicklung von Forschungsstrategien, die sich an der Erkenntnisinteressen und Quellen adäquaten Integration, Kombination und Triangulation von digitalen und hermeneutisch-verstehenden Methoden ausrichten* – in ebenso kreativen wie innovativen hybriden „Mixed Methods“-Designs (Kuckartz, 2014). Methodendesigns also, die erkenntnisgeleitet digital oder digitalisiert vorliegende kommunikations- und medienhistorische Quellen erschließen und ihre originäre digitale Medialität und Rahmung respektieren.

Verortet man die Diskussion kommunikations- und medienhistorischer Methoden im digitalen Kontext im breiteren interdisziplinären Diskurs von „Digital Humanities“ und „Digital History“ (Cohen & Rosenzweig, 2005; Dougherty & Nawrotzki, 2013; Weller, 2013), so lassen sich im Umgang mit diesen Herausforderungen drei Typen des „Digital Historian“ beobachten. Selbst wenn diese Typen in der Realität nicht so klar voneinander zu trennen sind, so eignen sie sich doch, um qualitativ verschiedene Dimensionen an Herausforderungen in methodischer Hinsicht zu unterscheiden und zu fokussieren. Sehr anschaulich vermittelt der erste Typus des *Everyday-Digital Historian* einen Eindruck, wie weitreichend und wie tiefgreifend inzwischen der (historische) Forschungsalltag digital gerahmt und geprägt ist: „Praktisch der gesamte Arbeitsprozess („workflow“) ist vom Wandel betroffen, wenn auch unterschiedlich stark.“ (Haber, 2012) Eine Studie des US-amerikanischen Wissenschaftsberaters *ITHAKA S+R* zum digitalen Wandel historischer Forschungspraxis konstatierte schon 2012 entsprechend, dass wir praktisch alle schon digitale Historiker\*innen sind:

„Even if the impact of computational analysis and other types of new research methods remains limited to a subset of historians, new research practices and communications mechanisms are being adopted widely, bringing with them both opportunities and challenges.“ (Rutner & Schonfeld, 2012, S. 4)

Hier liegt eine wichtige Herausforderung unserer Initiative, *Grundtechniken und Routinen von Digital Literacy* für die historische Kommunikations- und Medienforschung zu entfalten, die die technische Komplexität digitalen Recherchierens und die Medialität digitaler oder digitalisierter Quellen systematisch diskutieren (Underwood, 2014; Witten, Gori & Numerico, 2007) – nicht zuletzt weil die Logiken digitaler Archivierung und von Digitalisierung besondere Quellensituationen der Accessibility, Availability, Inequality und Usability generieren, die maßgeblich Erkenntnishorizonte und Forschungsstrategien fundieren (Birkner, Koenen & Schwarzenegger, 2018; siehe ebenso den Beitrag von Annika Keute und Thomas Birkner in diesem Band).

In Erweiterung zum ersten Typus forscht, sucht und recherchiert der „*self-declared*“-*Digital Historian* (Graham, Milligan & Weingart 2016, S. 46) nicht bloß digital, sondern nutzt digitale Methoden und Software-Werkzeuge vor dem Hintergrund, dass viele Quellen zunehmend digital oder digitalisiert vorliegen, explizit als Instrumente für die Erhebung solcher Quellenressourcen und für Prozesse

historischen Interpretierens und Verstehens. „The medium changes not only the message“, so Tony Weller (2013, S. 200) mit Bezug auf Marshall McLuhan, „but, for the historian, it can also change the interpretation.“ In diesem Sinne lässt sich digital betriebene Geschichtsschreibung nicht auf das digitale Modernisieren der historischen Werkzeugkiste reduzieren, sondern hinter dem Einsatz digitaler Methoden und Technologien steht zugleich die epistemologische Frage, welche neuen Perspektiven diese für historische Erkenntnis öffnen. Trotz viel Innovationsrhetorik, stellt Huub Wijfjes (2017, S. 9) fest, ist dieser Forscher- und Forschungstypus in der wissenschaftlichen Welt noch nicht oft vertreten:

Looking at the practical results of digital history one should say that expectations about ‘a revolution’ should not be too high. Most historians still see the digital world just as a convenient place for fast and efficient browsing in the rich information sources available and not as a vital environment for historical analysis. [...] Still scarce are historians who seriously explore the possibilities of analysing digital historical data and integrate results in a broader historical debate.

Versucht man Ursachen für diese Reserviertheit zu eruieren, dann wurzeln diese sicherlich darin, dass digitale Forschungsstrategien insgesamt noch recht jung und wenig elaboriert sind. So wirken die Beharrungskraft primärer wissenschaftlicher Methodensozialisation verbunden mit der Skepsis gegenüber den Erkenntnisleistungen digitaler Methoden, die komplexe fach- und fragespezifische, quasi-experimentelle Kalibration und Operationalisierung solcher Verfahren und die intellektuell erst einmal hohen Kosten, sich hierfür methodische Expertise und technische Kenntnisse zu erwerben, als Vorbehalte ganz praktischer und wissenschaftssozialer Natur. *Kooperation, Teilen und wechselseitiges Vermitteln digitaler Methoden und Software-Werkzeuge* sind in dieser Weise zentrale Herausforderungen unserer Initiative und – wie wir es im Rahmen unserer Workshop-Reihe ganz praktisch handhaben – wirksame Hebel, um diese Schwellen zu senken. Wichtig ist, digitale Methoden mit historischem Leben zu füllen und *sichtbare Modell- und Pionierstudien* zu unternehmen, die im wissenschaftlichen Diskurs mit ihren Erkenntnis- und Forschungsleistungen überzeugen.

Viele Schnittmengen teilt schließlich der „self-declared“-Digital Historian mit dem „*Programming Historian*“ (Graham, Miligan & Weingart, 2016, S. 58ff.). William J. Turkel und Alan MacEachern (2008) haben diesen letzten Typus, intim vertraut mit den Technologien und Prozessen hinter den Kulissen digitaler Methoden und Software-Werkzeuge, mit einer ganz praktischen Intention eingeführt:

We think that at least some historians really will need to learn how to program. [...] If you don't program, your research process will always be at the mercy of those who do. At this point you might object that some of your primary sources are not in digital form and won't be for the foreseeable future. We get this. We're not suggesting that historians no longer need to know how to use material sources in real archives. What we're suggesting is that the rest of your scholarly life has already gone digital. [...] Our goal is to introduce programming techniques that will be immediately useful in your work as a (digital) historian.

Wie umfassend und tiefgehend Historiker\*innen schon heute und zukünftig über informatorische und Programmierkenntnisse verfügen sollten, darüber gehen die Meinungen, orientiert man sich an der im *H/SOZ/KULT-Forum* (2015) geführten Diskussion um die *Historischen Grundwissenschaften und die digitale Herausforderung*, trotzdem weit auseinander. Zurecht wird dort gefordert, dass „Digitalisierung Historiker\*innen braucht, die sie beherrschen, nicht beherrscht“ (Rehbein, 2015) – zugleich wird jedoch recht deutlich, dass eine solche Expertisierung nicht nebenbei und ohne konkrete Vorstellungen vom Umfang digitaler Kompetenzen funktioniert. Unsere Initiative vertritt hier die Position, die ohnehin schon hohen Schwellen digitaler Methoden nicht mit einer weiteren Schwelle von Programmierkompetenz unnötig höher zu setzen, sondern vielmehr zu überlegen, wo im Forschungsprozess eigene informatorische Kenntnisse für die Konzeption und Operationalisierung digitaler Forschungen und Projekte erforderlich, wo neue interdisziplinäre Kooperationen in Richtung „Digital Humanities“ und „Information Science“ sinnvoll und wie diese in der Praxis umzusetzen sind. Seitens der Historiker\*innen sehen wir da die Bringschuld durchaus in Grundwissen von Datenmanagement und zu den Eigenlogiken digitaler Technologien und Prozesse. *Kenntnisse der Entstehung und Formatierung von digitalen und digitalisierten Quellen sowie ihrer technischen Kontexte sind unabdingbare Voraussetzungen für digitale Quellenkritik und -praxis*. Zudem sind es Historiker\*innen, die mit solchen Quellenressourcen Forschungsfragen verbinden und Erkenntnisse gewinnen wollen, und entsprechend sollten sie sich nicht einfach aus dem ‚nur‘ technischen Teil ausklinken, sondern *in den gesamten digitalen Forschungsprozess involviert* sein und auf der Design-, Konzeptions- und Operationalisierungsebene in *kollaborativen Szenarien* gemeinsam mit Informatiker\*innen die oft monierte „fehlende Passung“ (Wettlaufer, 2016) digitaler Methoden herstellen und mit ihnen (programmier-) technische Lösungen für ihre Erkenntnis- und Forschungsprobleme entwickeln: „Digital History“, so Jon Olsen (2015), „war von Anfang an ein Mannschaftssport

und kein individueller Leistungssport – jedes Mitglied in der Mannschaft bringt eigene Fähigkeiten aufs Spielfeld. Gemeinsam kann das Team somit neue Fragen stellen, neue Methoden ausprobieren“ – und *erkenntnisbezogen und quellenspezifisch passgerechte digitale Forschungsstrategien und Verfahren elaborieren*.

#### **4 Historische Kommunikations- und Medienforschung in digitalen Quellsituationen**

Wenn wir schließlich die schon öfter gestreiften neuen digitalen Quellsituationen vertiefen, vor denen die historische Kommunikations- und Medienforschung mit vermehrt datenintensiven, digital geborenen und digitalisiert wiedergeborenen Quellen steht, so ist generell zu sagen, dass diese als zunehmend fluid, fragil und volatil zu charakterisieren sind. Neben die analogen und immer öfter retro-digitalisiert vorliegenden medialen Quellenressourcen treten die genuin digitalen Spuren und Überlieferungen digitaler Kommunikationsmedien und Medienkommunikation und beide Quellenreservoirs generieren jeweils ganz eigene und enorm herausforderungsreiche Problemkonstellationen für die Praxis kommunikations- und medienhistorischer Forschung.

*Ein gravierendes Problem ist, dass diese neuen, digital gerahmten und kontextuierten Quellsituationen intermedial höchst heterogen und ungleich verteilt sind:* Unter den Medien des Ensembles der klassischen Massenkommunikation (eine grobe Übersicht digitaler Ressourcen für die klassischen Massenmedien findet sich in Bösch, 2018) profitieren derzeit besonders historische Zeitschriften und Zeitungen von der digitalen Edition ihrer retro-digitalisierten Inhalte in ‚online‘ zugänglichen Datenbanken und Portalen, während Film, Fernsehen und Radio deutlich hinterherhinken und sogar vor einer Kommunikations- und Mediengeschichte „ohne Bild und Ton“ (Classen, Großmann & Kramp, 2011; weiter: Kramp, 2015) gewarnt wird. Dabei haben allen voran Fernsehen und Radio seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zur verlässlichen Überlieferung ihres audiovisuellen Medienerbes beigetragen. Von öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten, privatwirtschaftlichen Sendern und Produktionsgesellschaften wurden in unterschiedlichem Maße professionelle Strukturen geschaffen, um Programminhalte und korrespondierende Kontextdokumente zu bewahren und wiederzuverwenden. Vor allem wegen der Zwischenstellung dieser Überlieferungsstrukturen, zum einen

sind sie aufgrund archivgesetzlicher Regelungen als eigenverantwortlich geführte archivalische Endstationen zuständig für das audiovisuelle Erbe, zum anderen sind sie als Produktionsarchive Dienstleister und Zulieferer des Sendebetriebs, dessen Geschäft die Produktion und Vermarktung audiovisueller Medieninhalte über unterschiedlichste und heute vielfach auch digitale Sendewege ist, hat sich über Jahrzehnte ein tiefer Konflikt zwischen der Produktionsorientierung der Sendunternehmen und der Wahrnehmung kultureller und namentlich wissenschaftlicher Zwecke herausgebildet, der nicht zuletzt Resultat eines staatlicherseits weitgehend ignorierten und unbestellten medien- und kulturpolitischen Regulierungsbedarfs ist:

Es darf sehr wohl bezweifelt werden, dass eine [...] allein ins Ermessen der jeweiligen Produzenten gestellte Archivierung auf Dauer geeignet ist, das kulturelle Erbe von Hörfunk und Fernsehen auf nationaler Ebene angemessen zu sichern. Dies gilt umso mehr, als sich der Eindruck einer uneinheitlichen, vor allem an institutionellen Binnenlogiken orientierten oder gar zufälligen Praxis auf der für Wissenschaftler zentralen Ebene des Zugangs fortsetzt.“ (Classen, Großmann & Kramp 2011, S. 136)

Zwar entsteht im Spannungsfeld einer marktconformen Distribution von Programmüberlieferungen im Wiederholungsbetrieb und über sendereigene Online-Mediatheken sowie eines eigenwilligen Publikums, das dann unter anderem auf Sharing-Plattformen im Social Web solche audiovisuellen Medieninhalte und vormals selten verfügbare Überlieferungsstücke wie Ansager, Werbespots oder Programmunterbrechungen sammelt, sichert und (ver-)teilt, so etwas wie eine originär digitale audiovisuelle Überlieferungskultur im Netz – für historische Kommunikations- und Medienforscher\*innen kann diese nach den fragilen und fluiden Logiken, Praktiken und Trends des Netzes funktionierende und zudem (Stichwort Uploadfilter) netzpolitisch höchst unsichere Überlieferung jedoch in keiner Weise ein wirklicher Ersatz für eine professionell kuratierte und weitgehend digitale Zugänglichkeit und Überlieferung des Rundfunkerbes sein.

Paradoxerweise zeichnet sich gleichermaßen für die Quellsituation der Kommunikations- und Mediengeschichte digitaler Medienkommunikation und Medienkultur ein „Digital Dark Age“ ab – so die düstere Prophezeiung von Google's „Chief Internet Evangelist“ Vint Cerf (vgl. Wikipedia, 2021). Größtes Risiko für die Überlieferung digitaler Medienkommunikation und ihrer Inhalte ist die hohe Innovationsdichte der Digitalisierung und die technische Labilität



und Obsoleszenz digitaler Medienumgebungen. Schon frühzeitig stellte Knut Hickethier (2003, S. 358) in diesem Sinne „die Frage der Weiterexistenz von Mediengeschichtsschreibung überhaupt, wenn deren Material immer flüchtiger wird.“ Selbst wenn zum Beispiel im Falle sozialer Medien ihre Inhalte als Quellen sicher nicht ausreichen und die einzige Quellenressource sein sollten, wird man doch nicht ohne sie auskommen, um diese prägende Facette der Kommunikations- und Mediengeschichte unserer Gegenwart und die mediale Originalität und Spezifik dieser digitalen Kommunikationsform und ihrer sozialen Kontexte (einmal) historisch zu rekonstruieren:

Social media as a narrativized and narrativizing form are essential to understand communication, consumerism, and globalization. [...] Social media provide a complex source of historical insight that represents many dichotomies. These sources are authored by individuals, but regulated by elites; they are used for political articulation, but are part of a larger movement; social media use a new form of communication, yet rely on standard communication practices; social media are new media, but retain old media qualities. (Myers & Hamilton, 2014, S. 440)

*Übergreifend strukturiert werden digitale Quellensituationen und die Überlieferung medialer Kommunikation in digitalen Medienumgebungen durch fünf Entwicklungstendenzen von Digitalisierung und digitalen Medienwandel (Hepp & Hasebrink, 2018; siehe Tabelle 2): Mit dem rasanten Innovationstempo der Digitalisierung, der wachsenden Relevanz von digitalen Daten, Technologien und Prozessen sowie der zunehmenden Menge und Vielfalt digitaler Kommunikationsmedien werden herkömmliche Institutionen, Infrastrukturen, Ressourcen, Routinen und Standards der Überlieferung insbesondere hinsichtlich der langfristig nutzbaren, ‚sicheren‘ Konservierung medialer Kommunikation massiv verunsichert; speziell digitale Medienkommunikation und ihre immanente Konnektivität und Kontextualität verlangen neue kooperative bzw. spezialisierte Sammlungs- und Sicherungsstrategien; schließlich steht die Omnipräsenz der Nutzung digitaler Medien immer öfter im Widerspruch zu restriktiven Zugangswegen (siehe die Beiträge von Anat Ben-David und Jakob Jünger in diesem Band). So war es zwar scheinbar niemals einfacher und komfortabler, mediale Inhalte und Ressourcen digital als Quellen zu sammeln, zu sichten, zu speichern und vorzuführen – nichtsdestotrotz setzen in der Praxis weitgehend unübersichtliche und institutionell, technisch, urheberrechtlich wie unternehmerisch vor- und immer wieder*

Tabelle 2: Implikationen von Digitalisierung und digitalem Medienwandel für die Überlieferung medialer Kommunikation in digitalen Quellsituationen

<b>Trends</b>	<b>Innovationstempo</b>	<b>Datafizierung</b>	<b>Differenzierung</b>	<b>Konnektivität</b>	<b>Omnipräsenz</b>
<b>Merkmale</b>	Einführung neuer digitaler Kommunikationsmedien in immer kürzeren Zeitabständen	wachsende Relevanz digitaler Daten im gesellschaftlichen Leben	zunehmende Vielfalt digitaler Kommunikationsmedien	digitaler Medienkommunikation mit Individuen, Kollektiven und Organisationen	digitaler Medienkommunikation
<b>Implikationen</b>	flexible und offene Gestaltung technischer Infrastrukturen und Standards	erweiterte Erfordernisse an Metadaten-Erstellung und Quellen-Katalogisierung	flexible Integration neuer Ressourcen und Spezialisierung der Überlieferung	kooperative und spezialisierte Sammlungs- und Sicherungsstrategien	offene Zugangswege

undefinierte Bedingungen und Konditionen für die historische Kommunikations- und Medienforschung ein *komplexes Bias von Überlieferung und Verfügbarkeit*.

Momentan sind unter diesen Voraussetzungen vornehmlich die Zuständigkeiten und Strategien für die Sammlung und nachhaltige Sicherung und Überlieferung der immensen Menge und medialen Vielfalt multimodaler Medieninhalte vom Podcast bis zum Tweet in Internet und WWW nicht einmal umstritten, sondern schlichtweg unklar. Statt der traditionellen Institutionen der Überlieferung medialer Kommunikation sind es sogar immer wieder stark selektive Einzelinitiativen, die sich engagieren, digitale mediale Inhalte und Ressourcen zu sammeln. Eine Konstante im Umfang des gemeinnützigen *Internet Archive*, das seit Mitte der 1990er Jahre mit der *Wayback Machine* Momentaufnahmen von Webseiten speichert, gibt es für weitere digitale Quellenressourcen nicht. Ein 2006 gestarteter Versuch seitens der US-amerikanischen *Library of Congress*, sämtliche öffentlichen Tweets des Kurznachrichtendienstes *Twitter* zu sichern, wurde Ende 2017 eingestellt (Chokshi, 2017). Umgekehrt sind die von *Twitter* selbst offerierten offenen und kommerziellen Zugriffsmöglichkeiten hoch problematisch – vor allem funktionieren die Schnittstellen weitgehend intransparent: „Wissenschaftler arbeiten streng genommen mit einer Black Box, die nach Aufforderung Daten ausgibt. Wie diese Daten ausgewählt wurden und inwieweit diese dem tatsächlichen Datenvolumen entsprechen, bleibt unbekannt.“ (Pfaffenberger, 2018, S. 61). Exemplarisch wird hier sehr deutlich, dass digitale Medienumgebungen und die Spuren und Resultate digitaler Medienkommunikation die historische Kommunikations- und Medienforschung mit ihren noch vorwiegend konventionellen Praktiken und Routinen der Interpretation und Kritik von Quellen vor die große Herausforderung stellen, korrespondierend zur *Digital Literacy spezifische Kriterien, Kompetenzen und Prozeduren von Digital Source Critics* für digitale Quellenressourcen zu entwerfen.

Schlussendlich zeigen unsere Schlaglichter, dass digitale Quellensituationen historische Kommunikations- und Medienforscher\*innen nicht nur vor *komplexe Herausforderungen im forschungspraktischen Management digitaler und digitalisierter Quellenressourcen* stellen, sondern dass sie ebenso gefordert sind, sich viel stärker *forschungspolitisch* in den Diskurs mit Initiativen und Institutionen der medialen Überlieferung einzubringen und in diesen Kontexten die dezidiert *wissenschaftlichen Interessen der kommunikations- und medienhistorischen Forschung in der Konzeption und Umsetzung digitaler Sammlungsstrategien und Zugangswege zu digitalen*

*Quellsituationen und Portalen* zu vertreten, um die vielen Schwachstellen und Probleme in der digitalen und digitalisierten Medienüberlieferung systematisch zu eruieren und wo möglich zu reduzieren.

## 5 Conclusio und Reflexion

Fast man unsere Überlegungen zusammen, so hat es die historische Kommunikations- und Medienforschung im digitalen Zeitalter, folgt man einem Gedanken von Mike Savage und Roger Burrows (2007), im Angesicht der Digitalisierung insgesamt mit den hochkomplexen und sehr vielschichtigen Herausforderungen einer doppelten Entbettung sowohl ihrer Forschungsgegenstände als Material, Phänomen und Quelle als auch der Grundlagen, Methoden und Routinen ihrer Forschungspraxis zu tun. In diesem Sinne mag so ganz und gar nicht der Eindruck entstehen, dass mit digitalen Ressourcen und Zugangswegen automatisch der Zugang zu Medien und ihren Inhalten als Quellen kommunikations- und medienhistorischer Forschung einfacher, leichter und schneller ist, und es künftig vollkommen reicht, wenn man das Steuerpult des Computers richtig bedient. Für keines der kommunikations- und medienhistorischen Forschungsfelder und keines der diskutierten Problemfelder kann gesagt werden, dass mit Digitalisierung, Internet und WWW die Infrastruktur der digitalen Zukunft der Kommunikations- und Mediengeschichte im Grunde bereits fertig ist und eigentlich nur noch auf uns historische Kommunikations- und Medienforscher\*innen wartet. Statt des Bildes des „Zeitmaschinisten“ (Haffner, 2016) beschreibt so im Moment wohl viel eher das des „Garagenbastlers“ (Loescher, 2017) die Forschungspraxis digital engagierter Kommunikations- und Medienhistoriker\*innen.

So treffend die Sozialfigur des „Garagenbastlers“ scheint, um darauf hinzuweisen, dass praktische Erfahrungen, Expertise und Kompetenzen in neuen, digital ermöglichten Forschungsumgebungen und Quellsituationen und in der Entwicklung und Integration speziell kommunikations- und medienhistorisch justierter digitaler Methoden und Software-Werkzeuge kurz- und mittelfristig noch vielfach von Fall zu Fall quasi ‚maßgeschneidert‘ operationalisiert und je nach Forschungsfrage und Quellenressource experimentell und testend gewonnen werden müssen (Koenen, 2021), so sehr offenbaren die vorliegenden Erfahrungen in den in diesen Fragen weiter fortgeschrittenen Feldern von

„Digital Humanities“ und „Digital History“, dass die „Figur des Digital Humanist“ angesichts der Komplexität und Vielfalt der Herausforderungen digitaler Forschungskontexte nicht bloß „illusorisch“ ist (Lemke & Stulpe, 2015, S. 77), sondern sogar forschungsökonomisch und -praktisch wenig sinnvoll ist. Vielmehr implizieren die verschiedenen, kursorisch diskutierten und konturierten Problemfelder neben epistemologischen und methodischen Herausforderungen im praktischen Umgang mit digitalen Infrastrukturen, Methoden und Quellensituationen zugleich eine große soziale Herausforderung für ein Forschungsfeld, das sich gemeinhin eher durch Einzelforscher\*innen und -forschung auszeichnet. In unterschiedlicher Weise verlangt historische Kommunikations- und Medienforschung in digitalen Zeiten dringend nach neuen, über die Geistes- und Sozialwissenschaften hinausgehenden interdisziplinäre Kooperationen, so in Richtung Informatik oder Linguistik, und nach vermehrt kollaborativen Szenarien des gemeinsamen Forschens, des Teilens von Expertise und Methodenkompetenz sowie gemeinschaftlichen Strategien im Management und im Umgang mit digitalen und digitalisierten Quellenressourcen, und birgt so ganz im Sinne der oben schon zitierten Wendung von Jon Olson (2015) durchaus das Potential, die stark individualisierte kommunikations- und medienhistorische Forschungskultur insgesamt zu verändern und öfter als eine „Mannschaft“ zu spielen, für die jedes Mannschaftsmitglied seine individuellen Fähigkeiten ins Spiel mitbringt. Nicht zuletzt würde ein solches Mannschaftsspiel der kommunikations- und medienhistorischen Forscher\*innengemeinschaft zukünftig im innerfachlichen wie im interdisziplinären Zusammenhang wieder mehr Gesicht, Stimme und Relevanz verleihen.

*Dr. Erik Koenen* ist Universitätslektor (in Vertretung) am Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung – ZeMKI der Universität Bremen, [ekoenen@uni-bremen.de](mailto:ekoenen@uni-bremen.de)

*Dr. Christian Schwarzenegger* ist Akademischer Rat a. Z. am Institut für Medien, Wissen und Kommunikation der Universität Augsburg, [christian.schwarzenegger@phil.uni-augsburg.de](mailto:christian.schwarzenegger@phil.uni-augsburg.de)

*Prof. Dr. Peter Gentzel* ist Juniorprofessor für Digitale Transformationen der Medienkommunikation am Institut für Buchwissenschaft der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen Nürnberg, [peter.gentzel@fau.de](mailto:peter.gentzel@fau.de)

*Dr. Leif Kramp* ist Forschungs koordin ator und Senior Researcher am Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung – ZeMKI der Universität Bremen, [kramp@uni-bremen.de](mailto:kramp@uni-bremen.de)

Prof. Dr. Christian Pentzold ist Professor für Medien- und Kommunikationswissenschaft am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft der Universität Leipzig, christian.pentzold@uni-leipzig.de

Dr. Christina Sanko ist Medienpädagogin im Projekt „Digital Empowerment – Neue Wege in der Gesundheitsförderung für alleinerziehende Frauen“ der gemeinnützigen Einrichtung „Frauengesundheit“ in Tenever.

## Quellenverzeichnis

- Arnold, K., Behmer, M., & Semrad, K. (Hrsg.) (2008). *Kommunikationsgeschichte. Positionen und Werkzeuge. Ein diskursives Hand- und Lehrbuch*. Berlin: LIT.
- Balbi, G. (2011). Doing media history in 2050. *Westminster Papers in Communication and Culture*, 8(2), 133–157.
- Balbi, G., & Magaudda, P. (2018). *A history of digital media. An intermedia and global perspective*. London: Routledge.
- Balbi, G., Ribeiro, N., Schafer, V., & Schwarzenegger, C. (2021). Digging into digital roots. Towards a conceptual media and communication history. In G. Balbi, N. Ribeiro, V. Schafer, & C. Schwarzenegger (Hrsg.), *Digital roots. Historicizing media and communication concepts of the digital age* (S. 1–16). Berlin: DeGruyter Oldenbourg.
- Bernsen, D., & Kerber, U. (Hrsg.) (2017). *Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter*. Berlin: Barbara Budrich.
- Birkner, T., & Schwarzenegger, C. (2016). Konjunkturen, Kontexte, Kontinuitäten. Eine Programmatik für die Kommunikationsgeschichte im digitalen Zeitalter. *Medien & Zeit*, 31(3), 5–16.
- Birkner, T., Koenen, E. & Schwarzenegger C. (2018). A century of journalism history as challenge. Digital archives, sources and methods. *Digital Journalism*, 6(9), 1121–1135.
- Bösch, F. (2011). *Mediengeschichte. Vom asiatischen Buchdruck zum Fernsehen*. Frankfurt/Main: Campus Verlag.
- Bösch, F. (2018). Mediengeschichte. Archive und Online-Ressourcen für die Forschung. In L. Busse, W. Enderle, R. Hohls, T. Meyer, J. Prellwitz & A. Schuhmann (Hrsg.), *Clio Guide – Ein Handbuch zu digitalen Ressourcen für die Geschichtswissenschaften* (E.4, S. 1–18). Berlin: Clio-online.

- Bösch, F. (2017). Medienumbrüche und politische Zäsuren im 20. Jahrhundert. In Sabrow, M., & Weiß, P. U. (Hrsg.), *Das 20. Jahrhundert vermessen. Signaturen eines vergangenen Zeitalters* (S. 179–198). Göttingen: Wallstein Verlag.
- Borgman, C. L. (2015). *Big data, little data, no data. Scholarship in the networked world*. Cambridge, London: MIT Press.
- Bunz, M. (2008). *Vom Speicher zum Verteiler. Die Geschichte des Internet*. Berlin: Kulturverlag Kadmos.
- Chokshi, N. (2017, 27. Dezember). The Library of Congress no longer wants all the tweets. *The New York Times Online*. Abgerufen am 31. Januar 2021 von <https://www.nytimes.com/2017/12/27/technology/library-congress-tweets.html>
- Classen, C., Großmann, T., & Kramp, L. (2011). Zeitgeschichte ohne Bild und Ton? Probleme der Rundfunk-Überlieferung und die Initiative „Audiovisuelles Erbe“. *Zeithistorische Forschungen*, 8(1), 130–140.
- Cohen, D. J., & Rosenzweig, R. (2005). *Digital history. A guide to gathering, preserving, and presenting the past on the web*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Couldry, N., & Hepp, A. (2017). *The mediated construction of reality*. Cambridge: Polity.
- Danyel, J. (2012). Zeitgeschichte der Informationsgesellschaft. *Zeithistorische Forschungen*, 9(2), 186–211.
- Dougherty, J., & Nawrotzki, K. (Hrsg.) (2013). *Writing history in the digital age*. Ann Arbor, Michigan: University of Michigan Press.
- Föhr, P. (2018). *Historische Quellenkritik im Digitalen Zeitalter*. Dissertation vorgelegt der Philosophisch-Historischen Fakultät der Universität Basel. Abgerufen am 31. Januar 2021 von [https://edoc.unibas.ch/64111/1/Föhr\\_Pascal-Historische\\_Quellenkritik\\_im\\_Digitalen\\_Zeitalter-2018.pdf](https://edoc.unibas.ch/64111/1/Föhr_Pascal-Historische_Quellenkritik_im_Digitalen_Zeitalter-2018.pdf)
- Gasteiner, M., & Haber, P. (Hrsg.) (2010). *Digitale Arbeitstechniken für Geistes- und Kulturwissenschaften*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau Verlag.
- Gentzel, P., Kannengießler, S., Wallner, C., & Wimmer, J. (2021). Kritik an, in und durch Kommunikations- und Medienwissenschaft. Editorial zum Sonderheft. *Studies in Communication and Media*, 10(2), 131–145.
- Graham, S., Milligan, I., & Weingart, S. (2015). *Exploring big historical data. The historian's macroscope*. London: Imperial College Press.
- Gross, A. G., & Harmon, J.E. (Hrsg.) (2016). *The internet revolution in the sciences and humanities*. Oxford: Oxford University Press.

- Haber, P. (2012, 24. September). Zeitgeschichte und Digital Humanities. *Docupedia-Zeitgeschichte*. Abgerufen am 31. Januar 2021 von <https://zeitgeschichte-digital.de/doks/frontdoor/index/index/docId/269>
- Haffner, U. (2016, 27. Mai). Der Irrtum der Zeitmaschinisten. *Neue Zürcher Zeitung Online*. Abgerufen am 31. Januar 2021 von <https://www.nzz.ch/feuilleton/zeitgeschehen/digital-history-historiografie-des-zeitpfeils-ld.85000>
- Hepp, A. (2016). Kommunikations- und Medienwissenschaft in datengetriebenen Zeiten. *Publizistik*, 61(3), 225–246.
- Hepp, A., & Hasebrink, U. (2018). Researching transforming communications in times of deep mediatization. A figurational approach. In Hepp, A., Breiter, A., & Hasebrink, U. (Hrsg.), *Communicative figurations. Transforming communications in times of deep mediatization* (S. 15–48). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Hickethier, K. (2003). *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart: J.B. Metzler.
- H-Soz-Kult (2015). Historische Grundwissenschaften und die digitale Herausforderung. Abgerufen am 31. Januar 2021 von <http://www.hsozkult.de/text/id/texte-2890>
- Jensen, H. S. (2016). Doing media history in a digital age. Change and continuity in historiographical practices. *Media, Culture & Society*, 38(1), 119–128.
- Katzenbach, C., & Bächle, T. C. (2019). Defining concepts of the digital society. *Internet Policy Review*, 8(4), 1–6.
- Koenen, E., Schwarzenegger, C., Bolz, L., Gentzel, P., Kramp, L., Pentzold, C., & Sanko, C. (2018). Historische Kommunikations- und Medienforschung im digitalen Zeitalter. Ein Kollektivbeitrag. *Medien & Zeit*, 33(2), 4–19.
- Koenen, E. (2018). Digitale Perspektiven in der Kommunikations- und Mediengeschichte. Erkenntnispotentiale und Forschungsszenarien für die historische Presseforschung. *Publizistik*, 63(4), 535–556.
- Koenen, E. (2021). Forschungssoftware für die Kommunikations- und Mediengeschichte. Epistemologische Herausforderungen und Perspektiven. *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 69(1), 117–135.
- Kramp, L. (2015). Zur Situation der Rundfunkarchivierung in Deutschland. *Rundfunk und Geschichte*, 41(3–4), 11–24.
- Kuckartz, U. (2014). *Mixed Methods. Methodologie, Forschungsdesigns und Analyseverfahren*. Wiesbaden: Springer VS.
- Lemke, M., & Stulpe, A. (2015). Text und soziale Wirklichkeit. *Zeitschrift für germanistische Linguistik*, 43(1), 52–83.



- Loescher, J. (2017, 1. Mai). Garagenbastler der Geisteswissenschaften. *Der Tagesspiegel Online*. Abgerufen am 31. Januar 2021 von <https://www.tagesspiegel.de/wissen/digital-humanities-garagenbastler-der-geisteswissenschaften/19721710.html>
- Lunt, P., & Livingstone, S. (2016). Is 'mediatization' the new paradigm for our field? *Media, Culture & Society*, 38(3), 462–470.
- Maireder, A., Ausserhofer, J., Schumann, C., & Taddicken, M. (Hrsg.) (2015). *Digitale Methoden in der Kommunikationswissenschaft*. Berlin: Digital Communication Research.
- Manoff, M. (2006). The materiality of digital collections. Theoretical and historical perspectives. *Portal. Libraries and the Academy*, 6(3), 311–325.
- Moretti, F. (2013). *Distant reading*. London, New York: Verso.
- Myers, C., & Hamilton, J. F. (2014). Social media as primary source. The narrativization of twenty-first-century social movements. *Media History*, 4(20), 431–444.
- Nicholson, B. (2013). The digital turn. Exploring the methodological possibilities of digital newspaper archives. *Media History*, 1(19), 59–73.
- Olsen, J. (2015). Digital History als Mannschaftssport. Abgerufen am 31. Januar 2021 von <http://www.hsozkult.de/text/id/texte-2894>
- Park, D. W., Jankowski, N. W., & Jones, S. (Hrsg.) (2011). *The long history of new media. Technology, historiography, and contextualizing newness*. New York: Peter Lang.
- Patel, K. K. (2011). Zeitgeschichte im digitalen Zeitalter. *Vierteljahrshefte für Zeitgeschichte*, 59(3), 331–335.
- Pfaffenberger, F. (2018). What you tweet is what you get? Zum wissenschaftlichen Nutzen von Twitter-Daten. *Publizistik*, 63(1), 53–72.
- Rehbein, M. (2015). Digitalisierung braucht Historiker/innen, die sie beherrschen, nicht beherrscht. Abgerufen am 31. Januar 2021 von <http://www.hsozkult.de/text/id/texte-2905>
- Rödder, A. (2015). *21.0. Eine kurze Geschichte der Gegenwart*. München: C.H. Beck.
- Rogers, R. (2013). *Digital methods*. Cambridge: MIT Press.
- Rosenzweig, R. (2003). Scarcity or abundance? Preserving the past in a digital era. *American Historical Review*, 108(3), 735–762.

- Rutner, J., & Schonfeld, R. C. (2012). Supporting the changing research practices of historians. Abgerufen am 31. Januar 2021 von <http://www.sr.ithaka.org/wp-content/uploads/2015/08/supporting-the-changing-research-practices-of-historians.pdf>
- Savage, M., & Burrows, R. (2007). The coming crisis of empirical sociology. *Sociology*, 41(5), 885–899.
- Scharkow, M. (2013). Automatische Inhaltsanalyse. In Möhring, W., & Schlütz, D. (Hrsg.), *Handbuch standardisierte Erhebungsmethoden der Kommunikationswissenschaft* (S. 289–306). Wiesbaden: Springer VS.
- Scheu, A., Vogelgesang, J., & Scharkow, M. (2018). Qualitative Textanalyse. Blaupause und Potentiale (teil-)automatisierter Verfahren. In Scheu, A. (Hrsg.), *Auswertung qualitativer Daten. Strategien, Verfahren und Methoden der Interpretation nicht-standardisierter Daten in der Kommunikationswissenschaft* (S. 309–322). Wiesbaden: Springer VS.
- Schmale, W. (2010). *Digitale Geschichtswissenschaft*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau Verlag.
- Schwarzenegger, C. (2012). Exploring digital yesterdays. Reflections on new media and the future of communication history. *Historical Social Research*, 37(4), 118–133.
- Schwarzenegger, C. (2021). The (re)construction of communicative pasts in the digital age. Changes, challenges, and chances in digital transformation. In Santi, M., & Berner, E. (Ed.), *Music - media - history. Re-thinking musicology in an age of digital media* (S. 31–50). Bielefeld: Transcript Verlag.
- Simonson, P., Peck, J., Craig, R. T., & Jackson, J. P. (Hrsg.) (2013). *The handbook of communication history*. London: Routledge.
- Stöber, R. (2016). Historische Methoden in der Kommunikationswissenschaft. Die Standards einer Triangulation. In Averbeck-Lietz, S., & Meyen, M. (Hrsg.), *Handbuch nicht standardisierte Methoden in der Kommunikationswissenschaft* (S. 303–318). Wiesbaden: Springer VS.
- Strippel, C., Bock, A., Katzenbach, C., Mahrt, M., Merten, L., Nuernbergk, C., Pentzold, C., Puschmann, C., & Waldherr, A. (2018). Die Zukunft der Kommunikationswissenschaft ist schon da, sie ist nur ungleich verteilt. Eine Kollektivreplik. *Publizistik*, 63(1), 11–27.

- Stuetzer, C. M., Welker, M., & Egger, M. (Hrsg.) (2018). *Computational social science in the age of big data. Concepts, methodologies, tools, and applications*. Köln: Herbert von Halem.
- Turkel, W. J., & MacEachern, A. (2008). The programming historian. An open-access introduction. Abgerufen am 31. Januar 2021 von <http://niche-canada.org/wp-content/uploads/2013/09/programming-historian-1.pdf>
- Underwood, T. (2014). Theorizing research practices we forgot to theorize twenty years ago. *Representations*, 127(1), 64–72.
- Weller, T. (Hrsg.) (2013). *History in the digital age*. London: Routledge.
- Wettlaufer, J. (2016). Neue Erkenntnisse durch digitalisierte Geschichtswissenschaft (en)? Zur hermeneutischen Reichweite aktueller digitaler Methoden in informationszentrierten Fächern. *Zeitschrift für digitale Geisteswissenschaften*, 2016. [https://doi.org/10.171175/2016\\_011](https://doi.org/10.171175/2016_011)
- Wijffes, H. (2017). Digital humanities and media history. A challenge for historical newspaper research. *TMG - Tijdschrift voor Mediageschiedenis*, 20(1), 4–24.
- Wikipedia (2021). *Digital dark age*. Abgerufen am 31. Januar 2021 von [https://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_dark\\_age](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_dark_age)
- Wilke, J. (2000). *Grundzüge der Kommunikations- und Mediengeschichte. Von den Anfängen bis ins 20. Jahrhundert*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau Verlag.
- Witten, I. H., Gori, M., & Numerico, T. (2006). *Web dragons. Inside the myths of search engine technology*. San Francisco: Morgan Kaufmann.

**Empfohlene Zitierung:** Pentzold, C., & Puschmann, C. (2022). Was ist das „Internet“? Zur akademischen Karriere eines Schlüsselwortes, 1994 bis 2018. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 91–129). <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.4>

**Zusammenfassung:** Das Internet war im Verlauf seiner Gestaltung stets sowohl ein technologisches wie soziales, ein praktisches wie ideologisches Vorhaben. In diesem Beitrag untersuchen wir, wie sich die Erforschung des mehrdimensionalen Internets in den letzten 25 Jahren entwickelt hat. Um die Entstehung dieses Forschungsfeldes zu untersuchen, haben wir Artikel aus den wichtigsten internationalen kommunikations- und medienwissenschaftlichen Zeitschriften erhoben und analysiert. Die Kombination aus (halb-)automatisierter Inhaltsanalyse und Zitationsanalyse erbrachte, dass Artikel, die sich auf das „Internet“ und seine vielfältigen Aspekte beziehen, häufiger zitiert werden als Forschungsarbeiten zu anderen Themen. Unser Literaturüberblick zeigt auf, wie sich Forschung zum bzw. über das Internet im Zuge der gesellschaftlichen Verankerung seiner sozio-materiellen Infrastruktur von einer Nischenbeschäftigung zum Kernbereich des Faches entwickelt hat.

**Lizenz:** Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)

*Christian Pentzold & Cornelius Puschmann*

# Was ist das „Internet“?

Zur akademischen Karriere eines Schlüsselwortes, 1994 bis 2018<sup>1</sup>

## 1 Einleitung

Der Begriff „Internet“ bezieht sich auf eine Reihe an Sachverhalten – eben nicht nur Telekommunikationsnetze, sondern auch ein Set kultureller Bedeutungen sowie sozialer Beziehungsgefüge, die untrennbar miteinander verbunden zu sein scheinen. Dieser Komplex ist in mehr als einer Hinsicht schwer komplett zu erfassen: Das Internet ist ebenso soziales wie praktisches, ideologisches wie technologisches Projekt. Das macht es notorisch schwierig, eine einfache und befriedigende Definition davon zu geben, was das Internet eigentlich genau ist.

Diese grundlegende Beobachtung ist mit der Einsicht verbunden, dass jede Innovation von Vorstellungswelten und Sinnmustern umgeben ist. Maschinelle Entwürfe gehen Hand in Hand mit ideologischen Überzeugungen, Visionen und Nutzungsszenarien (Friedman, 1997; Pinch & Bijker, 1987; Pool, 1983). In diesem

---

1 Der Aufsatz ist die deutsche Übersetzung von: Puschmann, Cornelius & Pentzold, Christian (2021): A Field Comes of Age: Tracking Research on the Internet within Communication Studies, 1994 to 2018. In: *Internet Histories*, 5(2), 135–153. <https://doi.org/10.1080/24701475.2020.1749805>

Zusammenhang verwenden Flanagin und Kollegen (2010) den Begriff eines technischen Codes des Internets, um damit die Relevanzstrukturen anzusprechen, die sich in der physischen Ausformung der Technologie manifestieren (Feenberg, 2002). Das Internet, ob mit einem großen „I“ geschrieben oder nicht, ist also von einem sich wandelnden Set an Prinzipien und Werten geprägt, die es wiederum im Zuge seiner sozio-materiellen Gestaltung propagiert und transformiert hat (Boczkowski, 1999).

Vor diesem Hintergrund untersucht der Aufsatz die Formation der akademischen Beschäftigung mit dem Internet und seine Entwicklung von einer Nischenbeschäftigung zu einem elementaren Feld innerhalb der Kommunikations- und Medienwissenschaft (Baron, 2005; Borah, 2017). Um diesen Prozess zu untersuchen, haben wir die Abstracts aller Artikel gesammelt, die in internationalen Journals mit Fokus auf neue Medien und digitale Kommunikation sowie in zentralen Journals der Disziplinen Kommunikations- und Medienwissenschaft im letzten Vierteljahrhundert veröffentlicht wurden. Dieser akademische Diskurs ist nur ein Ausschnitt aus dem größeren Spektrum gesellschaftlicher Sinngebung im und um das Internet. Er spiegelt aber, so ist anzunehmen, größere öffentliche Debatten wider: Populäre Themen in wissenschaftlichen Publikationen stehen, so gesehen, mit gesellschaftlich relevanten Themen in Verbindung (Oggolder, 2015; Rössler, 2001). Entsprechend hat die sich wandelnde Bedeutung des Internets als Untersuchungsgegenstand tiefgreifende Auswirkungen auf die Formierung von Forschungsgebieten, das Auf- und Ab wissenschaftlicher Moden und die Verteilung von Geldern und anderer Ressourcen (Meyer, Schroeder, & Cows, 2016).

Indem wir uns mit der Frage befassen, wie die Untersuchung des Internets im Speziellen die wissenschaftliche Forschung allgemein geprägt hat, trägt unsere Studie zur Rekonstruktion der Geschichte des Internets bei, in der Ideologie, Technologie und Sozialität zusammenfließen (Castells, 2001; Fuchs, 2017). Zudem erweitert unsere Analyse frühere inhaltsanalytische Untersuchungen der internationalen kommunikations- und medienwissenschaftlichen Publikationslandschaft (Kim & Weaver, 2002; Peng, Zhang, Zhong, & Zhu, 2013; Taipale & Fortunati, 2014).

## 2 Das „Internet“ als Schlüsselwort

Das Internet ist ein Schlüsselwort, um die prägenden sozialen und technologischen Veränderungen der jüngeren Vergangenheit zu erfassen. Wir leben bzw. lebten in einem Internetzeitalter, einer historischen Periode, die das Informationszeitalter fortsetzt, welches durch Fortschritte in der Berechnung, Übertragung und Nutzung von Informationen gekennzeichnet war (Castells, 1996). Als Stichwort hat das Internet viel mit dem Lexikon gemeinsam, das Raymond Williams (1976) zusammengestellt hat, um die zeitgenössische Kultur und Gesellschaft der 1970er Jahre zu charakterisieren. Sein Glossar enthält Einträge zu „Technologie“, „Kommunikation“ und „Medien“. Für ihn qualifizieren sich diese Begriffe in einem doppelten Sinnen als Schlüsselwörter: „they are significant, binding words in certain activities and their interpretation; they are significant, indicative words in certain forms of thought“ (Williams, 1976, S. 15). Zusammen mit anderen Begriffen bilden sie ein Vokabular, das über Definitionen eigentlicher Wortbedeutungen hinausgeht – die Begriffe helfen, Formen der „innovation, obsolescence, specialization, extension, overlap, transfer, or changes which are masked by a nominal continuity“ (Williams, 1976, S. 17) aufzuzeigen bzw. wahrzunehmen. In jüngerer Zeit gab es mehrere Anläufe, um die ursprüngliche Terminologie von Williams zu ergänzen, insbesondere im Hinblick auf die systemischen Auswirkungen von Innovationen im Bereich Kommunikations- und Informationstechnologien (Bennett, Grossberg, & Morris, 2005; Fuller, 2008; Mitchell & Hansen, 2010). Diese Versuche, signifikante Momente der sozialen Realität durch das Aufspüren von terminologischen Verschiebungen einzufangen, beruhen auf der Überzeugung, dass Schlüsselwörter über ihre denotative Wortbedeutung hinaus bedeutsam sind. „A keyword“, so Peters (2016, S. xx), „is a socially significant word that does socially significant work“. Der Begriff „Internet“ wurde im letzten Beitrag zu diesem immer unfertigen Projekt aufgenommen (Mitchell & Hansen, 2010).

Die Debatten um die Schaffung und Umsetzung dessen, was das Internet ist und was es sein sollte, begannen in akademischen und militärischen Zirkeln des Kalten Krieges sowie der kalifornischen Gegenkultur der 1960er Jahre (Castells, 2001; Turner, 2006). Dort evozierte der Begriff „Internet“ Vorstellungen von Interoperabilität, Offenheit und Generativität. Interessanterweise wurde er zunächst als Verb und nicht als Eigenname verwendet und 1968 als solches in

das Oxford English Dictionary aufgenommen; die Substantivform tauchte erst 1974 auf. Während der 1970er Jahre waren die Begriffe „Internet“ und „Internet-work“ austauschbar, bis zur Spezifikation des „Internet protocol“ im Jahr 1978, als sich der Begriff „Internet“ durchzusetzen begann (Cerf & Postel, 1978). Er hat seinen Ursprung in der umgangssprachlichen Rede unter Programmierern, die „ein Internet“ unter anderen Computernetzwerksystemen kannten (Streeter, 2017). Mitte der 1990er Jahre wurde „das Internet“ dann als das umfassende Netzwerk von Netzwerken mit einem transformativen Einfluss auf die Gesellschaft popularisiert. Der Aufstieg des Internets als Motor der kommerziellen Reorganisation globaler Kommunikation wurde von räumlichen Metaphern des Cyberspace und des *information superhighway* begleitet (Mosco, 2004). Diese und andere bildliche Ausdrücke liefern nicht nur ein Repertoire an Ideen, mit denen Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler die Realisierung des Internets als Kommunikationssystem fassen können. Sie erlauben es auch zu untersuchen, wie Visionen in die Suche nach technologischen Lösungen einfließen und wie sie mit konkurrierenden materiellen Entwürfen bzw. gesellschaftlichen Werten einhergehen (Mager & Katzenbach, 2020).

Unter diesen Bedingungen ist die Forschung zum Internet auf ein bewegliches Ziel ausgerichtet, da der Begriff „Internet“ eine sich dynamisch verändernde Konstellation von Technologien, Praktiken und Institutionen umfasst. Das Internet bezieht sich auf viele Dinge; genauer gesagt, sein Bezugspunkt wird oft gerade nicht spezifiziert. Als solches kann es in verschiedenen Kontexten verschiedene Dinge bedeuten. Der Begriff wird zu einer Art Metonymie, erklärt Streeter (2016, S. 184), die für einen „complex, shifting, intertwined mix of institutions, technologies, and practices“ stehe. Die Geschichte des Terminus „Internet“ spiegelt diese veränderliche Sinngebung wider. Seit seinen Anfängen ist er eine flexible Referenz, die auf eine Reihe von Praktiken und Technologien verweist, von E-Mail und Internet-Relay-Chat über Foren und Bulletin-Board-Systeme bis hin zur Virtual Reality. Im öffentlichen Diskurs wurde es auch fälschlicherweise mit dem Web oder anderen Netzwerken gleichgesetzt (für Rückblicke siehe Dutton, 2013; Herring, 2004; Jones, 2005; Walther, Gay, & Hancock, 2005).

Da Bedeutung und Bezug des metonymischen Begriffs „Internet“ im Fluss sind, kann sich die Forschung zum Internet auf viele verschiedene Dinge konzentrieren, die unter die Rubrik fallen. Zum Teil gilt dies ebenso für andere Medientechnologien, da auch sie sich weiterentwickeln und eine Vielzahl von



materiellen, institutionellen und praktischen Komponenten umfassen. Innovationen wie der Buchdruck oder die Telegrafie waren nicht nur technologische Lösungen, sondern haben eine Vielzahl von Veränderungen hervorgerufen (Winston, 1998). Verglichen mit diesen langwierigen Prozessen, die sich über Jahrzehnte erstreckten, ist das Internet jedoch eine recht junge Angelegenheit. Als solches erlaubt es uns, in nuancierter Weise zu untersuchen, wie sein sozio-materielles Design Hand in Hand mit sozialer Sinnstiftung ging.

Mit Blick auf den akademischen Diskurs versuchen wir, Veränderungen in der Erforschung des Internets auszuloten und Phasen seiner wissenschaftlichen Karriere zu erforschen. Die Untersuchung des Internets als Schlüsselwort macht es möglich, Bereiche seiner wissenschaftlichen Reflexion der letzten 25 Jahre nachzuzeichnen. Wir fragen: Wie ist das Internet untersucht worden und wie haben sich diese Forschungsinteressen im Laufe der Zeit verändert? (FF1)

Da das Internet in zahlreichen Bereichen, von Recht, Wirtschaft und Politik bis hin zum häuslichen Leben, in Bildung und Wissenschaft, eingesetzt wurde, sind Versuche, die dem Begriff innewohnende Unschärfe zu beseitigen, nutzlos und sogar kontraproduktiv. Als Diskussionsthema und Bezugsobjekt für alternative Erwartungen und Werte könnte sich das Internet so den semantischen und technischen Schließmechanismen entziehen, die Pinch und Bijker (1987) bei der sozialen Konstruktion von Artefakten angetroffen haben. In diesem Sinn verweigert die *Internet Engineering Task Force* (1993) eine einfache Definition des Internets:

A commonly asked question is 'What is the Internet?' The reason such a question gets asked so often is because there's no agreed upon answer that neatly sums up the Internet. The Internet can be thought about in relation to its common protocols, as a physical collection of routers and circuits, as a set of shared resources, or even as an attitude about interconnecting and intercommunication.

In den beständig aktualisierten Listen an signifikanten Schlüsselworten spiegeln sich auch neu hinzukommende Tools und Apps. Obwohl sie auf die eine oder andere Weise auf das Internet angewiesen sind, beschäftigen diese Technologien und Dienstleistungen unsere kulturelle Vorstellungskraft und unser praktisches Leben auf unterschiedliche Weise. Die Begriffe, die wir verwenden, um technologische Neuerungen angemessen zu klassifizieren, wie Algorithmus (Gillespie, 2016), Cloud (Peters, 2015) oder BigData (Puschmann & Burgess, 2014), sind ebenfalls performativ. Wie der Begriff des Internet helfen diese Ausdrücke, die damit bezeichneten

sozio-materielle Innovationen zu verstehen und zu bewerten. Tatsächlich könnte das Internet durch diese neuen Begriffe aus dem semantischen Blickfeld geraten, vermutet Streeter (2016), während *Facebook*, *Netflix*, *Wikipedia* oder *Amazon* nicht als zum Internet gehörend erlebt werden, sondern „as the quite distinct institutions they are, with different social, economic, technological, and political implications“ (Streeter, 2016, S. 192). Folglich finden sich Begrifflichkeiten einer „platformization“ (Helmond, 2015) oder „spotification“ (Dew, 2016). Aus diesem Grund gehen wir in der vorliegenden Untersuchung davon aus, dass der Begriff des Internets zunehmend durch andere Begriffe ergänzt wird.

Um die akademische Karriere des Internet als Untersuchungsgegenstand nachzuzeichnen, fragen wir: Wie verhält sich die Forschung zum Internet zur Forschung in anderen Teilbereichen der Kommunikations- und Medienwissenschaft? (FF2) Wie ist die Forschung zum Internet mit bestimmten wissenschaftlichen Journals verbunden und inwieweit werden Artikel, die sich auf das Internet beziehen, im Verhältnis zu anderen Themen zitiert? (FF3)

### 3 Daten und Methoden

Wir bauen auf einer Reihe früherer Arbeiten auf, die bei der Untersuchung der Entwicklung von technologiebezogenen Begriffen und der Formierung der sie untersuchenden Wissenschaftsbereiche einen ähnlichen Ansatz verfolgt haben. So legten Kim und Weaver (2002) eine Metaanalyse der Forschung über das Internet vor, die sich auf 561 Artikel stützt, welche zwischen 1996 und 2000 in der *Communication Abstracts*-Datenbank mit den Schlüsselwörtern „Internet“ und „World Wide Web“ indexiert wurden. Sie fanden verschiedene Themenbereiche sowie eine Palette quantitativer und qualitativer Methoden. Zugleich stellten sie einen Mangel an umfassenderen theoretischen Konzepten fest, die auf die Untersuchung des Internets angewandt wurden.

Ähnlich gelagert führten Tomasello, Lee und Baer (2010) eine Analyse von 14 Publikationen mit Bezug zu neuen Medien im *Communication and Mass Media Complete (CMMC) Index* über einen Zeitraum von 17 Jahren durch. Sie konnten damit die Diffusion verwandter Forschungsthemen verfolgen. Darüber hinaus studierten Peng und Kollegen (2012) das sich entwickelnde Feld der Internet-Forschung, indem sie 27.000 Abstracts aus dem *Science Citation Index* analysierten. Dabei untersuchten sie

Cluster von Begriffen, um auf diesem Weg Forschungsrichtungen in Bezug auf Gesundheit, Wirtschaft und weiterer Themenbereiche zu identifizieren. Sie stellten fest, dass in den Aufsätzen ein Register konventioneller Methoden dominierte, während die Entwicklung theoretischer Ansätze weniger ausgeprägt war. Taipale und Fortunati (2014) schließlich erfassten Veröffentlichungen im Bereich Mobilkommunikation in 5 Zeitschriften; insgesamt identifizierten sie zwischen 1999 und 2012 66 Artikel. Sie stellten fest, dass quantitative Darstellungen vorherrschen, und sie beobachteten einen relativen Rückgang der theoretischen Beiträge.

Um die Entwicklung der Forschung zum Internet nachzuvollziehen, sammelten wir Abstracts für alle Artikel in 14 englischsprachigen Zeitschriften, die sich thematisch mit Kommunikation, mit neuen Medien und digitaler Kommunikation beschäftigen und in den letzten 25 Jahren veröffentlicht wurden. Unsere Auswahl der Zeitschriften basierte auf dem Veröffentlichungsjahr, dem Impact Factor (basierend auf dem *Journal Citation Report*), der Anzahl der Ausgaben pro Jahr und der thematischen Ausrichtung auf das Internet als Forschungsthema, obwohl dies in vielen Fällen eher eine neuere als eine längerfristige Entwicklung darstellt. Beispielsweise war Forschung mit Internetbezug im *Journal of Communication* in den 1990er Jahren vergleichsweise selten, doch heute ist sie ein Schwerpunkt der Zeitschrift. Das Korpus umfasst insgesamt 9.178 Abstracts der Jahre 1994 bis 2018. Einige der Zeitschriften auf der Liste haben in den letzten Jahren zumindest teilweise aufgrund einer allgemeinen Verlagerung des Schwerpunkts innerhalb der Kommunikationsforschung von den Massenmedien zu computervermittelter, vernetzter Kommunikation hinsichtlich Zitationshäufigkeit und Auflage zugenommen, wobei ältere Titel diesen Trend ebenfalls zu reflektieren scheinen. Tabelle 1 gibt einen Überblick über die Datengrundlage.

Um alle drei Forschungsfragen anzugehen, haben wir eine Kombination von Methoden der computergestützten Inhaltsanalyse eingesetzt. Zunächst haben wir die Spezifität bestimmter Begriffe für die im Korpus der Artikelabstracts dargestellten Zeiträume bewertet, wobei wir uns auf die *keyness* der Begriffe stützten (Stubbs, 2010). Begriffe mit hoher *keyness* kommen in einer Textstichprobe deutlich häufiger vor, als aufgrund ihrer Häufigkeit in einem Referenzkorpus zu erwarten ist. Wie nutzen den Chi-Quadrat-Wert, um die Differenz zwischen einem bestimmten Zeitraum (z. B. 1994 bis 1997) und dem Rest des Korpus zu bestimmen; er fällt positiv aus, wenn der beobachtete Wert im Zielzeitraum den gemäß Referenzkorpus zu erwartenden Wert übersteigt. Im zweiten Teil der Analyse haben wir auf strukturelle

Themenmodelle zurückgegriffen (STM; Roberts, Stewart & Tingley, 2016), einer Variante der Latent Dirichlet Allocation (LDA; Blei, 2012; Blei, Ng, & Jordan, 2003), um Themen innerhalb unseres Materials zu ermitteln. Für beide Schritte haben wir das Paket *quanteda R* für die Korpuskonstruktion und *stm*-Pakete für die Modellbildung verwendet (Benoit et al., 2017). Zur Darstellung des Modelloutputs haben wir ferner auf das *stm insights R*-Paket zurückgegriffen (Schwemmer, 2018).

Tabelle 1: Zeitschriften, Zeiträume und Anzahl der für die Analyse herangezogenen Abstracts

<b>Publication</b>	<b>Years</b>	<b># Abstracts</b>
Communication Research	1994 – 2018	808
Communication Theory	1994 – 2018	406
Convergence – The International Journal of Research into New Media	2012 – 2018	207
Human Communication Research	1994 – 2018	551
Information Communication & Society	2009 – 2018	697
The Information Society	1997 – 2017	539
International Journal of Communication	2009 – 2018	1,136
International Journal of Press-Politics	2008 – 2018	245
Journal of Broadcasting & Electronic Media	1994 – 2018	826
Journal of Communication	1994 – 2018	909
Journal of Computer-Mediated Communication	2005 – 2018	520
New Media & Society	2001 – 2018	1,074
Political Communication	1994 – 2018	555
Public Opinion Quarterly	1994 – 2018	705
<b>Total</b>	<b>1994 – 2018</b>	<b>9,178</b>

LDA ist ein generatives Modell, bei dem das Auftreten einzelner Wörter in einem Dokument durch Themen erklärt wird, die die Wörter erzeugen. Laut LDA können die untersuchten Dokumente gleichzeitig mehreren Themen zugehören, eine Konzeptualisierung, die mit der Inhaltsanalyse, wie sie in den Sozialwissenschaften

gebraucht wird, nicht immer gut vereinbar ist. STM bietet eine Reihe von Vorteilen gegenüber generischer „Plain Vanilla“ LDA, nämlich die Fähigkeit, den Dirichlet-Prozess so zu initialisieren, dass die Ergebnisse reproduzierbar sind, und die Fähigkeit, Prävalenz- und Inhaltskovarianten zu modellieren, die beide für unsere komparativen Zwecke hilfreich waren. Für die Analyse wählten wir eine Themenzahl von  $k = 30$  auf der Grundlage einer vorherigen explorativen Analyse der Daten sowie manuell benannten Themen auf der Grundlage sowohl von auffälligen Begriffen als auch von exemplarischen Artikel Titeln.

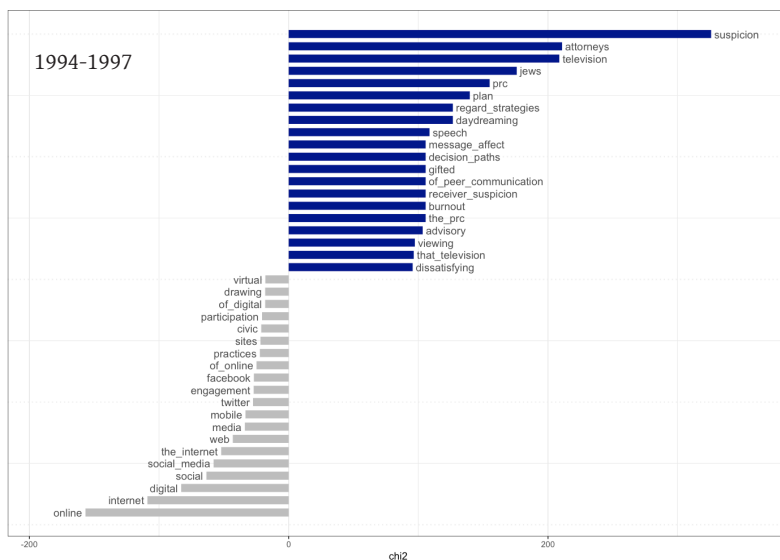
Schließlich zogen wir auch die Zitationszahlen für diejenigen Artikel heran, die einen digitalen Objekt-Identifikator (DOI) enthalten, der über *Crossref* und das *rCrossref*-Paket extrahiert wurde (Chamberlain et al., 2018). Für diese Artikel haben wir eine ordinale logistische Regression eingesetzt, um das Niveau der Zitate auf der Grundlage der Variablen Zeitschrift, Erscheinungsjahr und Thema vorherzusagen. Während es, wie zu erwarten war, Auswirkungen des Erscheinungsjahrs gibt, zeigen sich mit zunehmender Zitierhäufigkeit älterer Artikel klare Muster in Bezug auf die Themen, die in den Artikeln im Vordergrund stehen.

#### 4 Ergebnisse

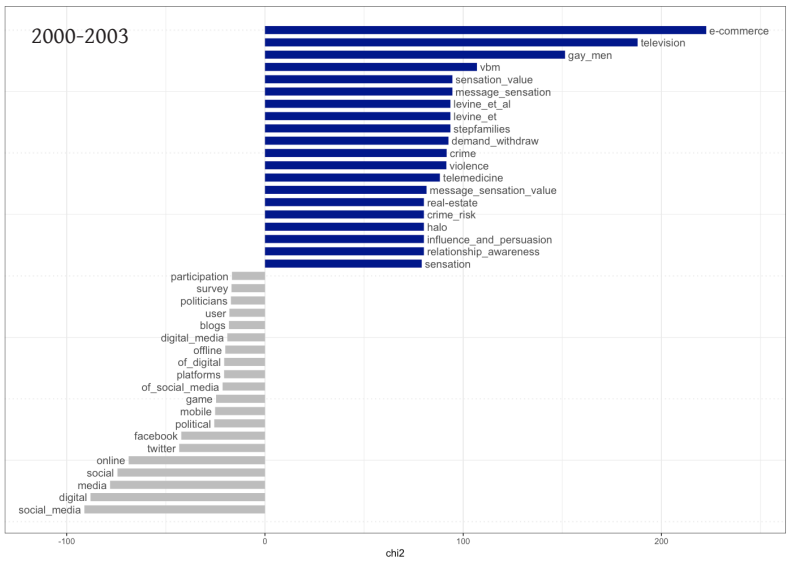
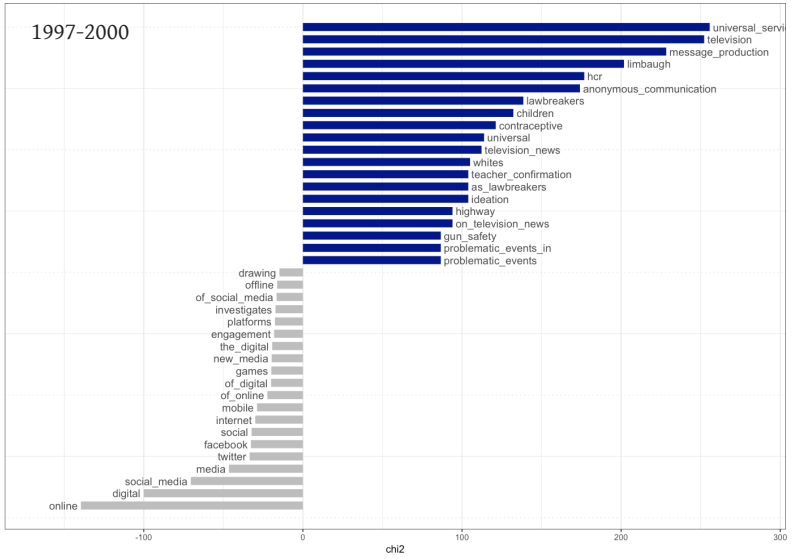
Wie spiegelt sich die Entwicklung der Internetforschung in den letzten zweieinhalb Jahrzehnten terminologisch wider? Wir haben das statistische Maß für *keyness* verwendet, um den semantischen Wandel innerhalb einer Reihe von medienbezogenen Konzepten zu untersuchen und so Phasen in der Entwicklung des Feldes abzugrenzen. Zu diesem Zweck vergleicht Abbildung 1 die kontextuelle Bedeutung und damit die *keyness* von Begriffen für ein bestimmtes Segment für acht aufeinander folgende Intervalle von jeweils vier Jahren zwischen 1994 und 2018 (Stubbs, 2010). Das Aufkommen sozialer Medien scheint das Feld in ein Vorher und ein Nachher unterteilt zu haben, mit einem Wendepunkt um das Jahr 2012. Dies wird am treffendsten durch Schlüsselwörter veranschaulicht, die für einen bestimmten Zeitraum besonders uncharakteristisch sind. Sie reichen von „online“ und „mobile“, Begriffe, die zwischen 1994 und 2000 selten verwendet wurden, über „social media“, der von 2000 bis 2012 nicht auftrat, bis hin zu „television“, einem Begriff, der zwischen 2012 und 2018 weitgehend aus den Abstracts verschwunden ist. Während also bis etwa 2003 „television“ häufiger als

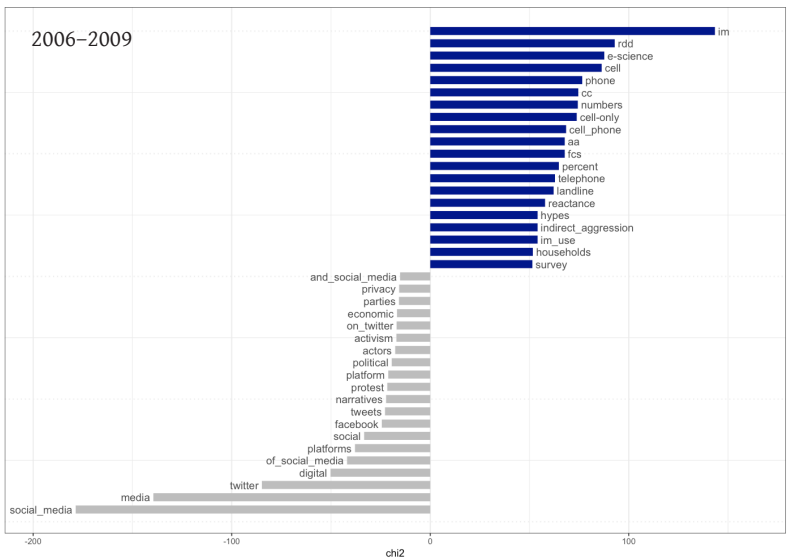
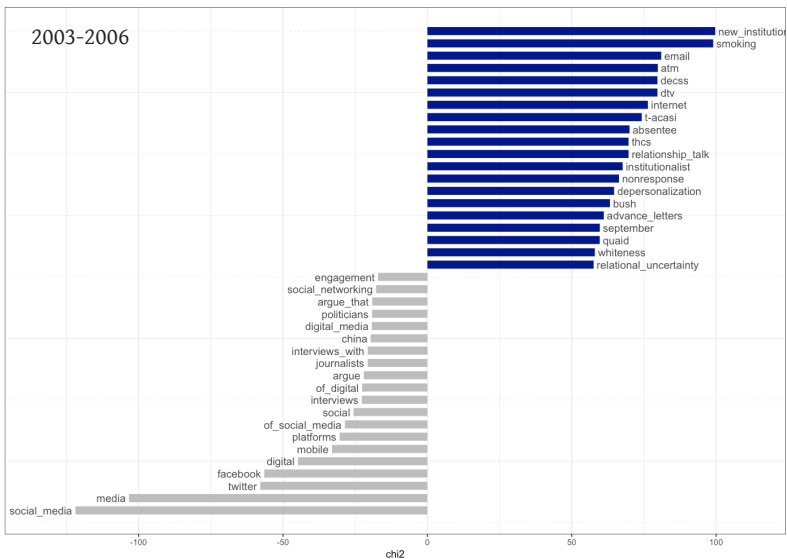
„digital communication“ verwendet wurde, zumindest in den länger bestehenden Zeitschriften, haben Begriffe wie „e-commerce“, „email“, „cell phone“ und schließlich „im“ (für Instant Messaging) in den Jahren nach der Jahrtausendwende Aufmerksamkeit erhalten.

Abbildung 1: Keynes (nach Stubbs, 2010) zeigt signifikante Begriffe nach Zeitraum. Die Daten sind eine Kombination aus Unigrammen und Bigramme, um optimale Ergebnisse zu erzielen, da dies die Erfassung von Eigennamen (wie z. B. prc – Volksrepublik China) ermöglicht, die sonst aufgelöst würden.



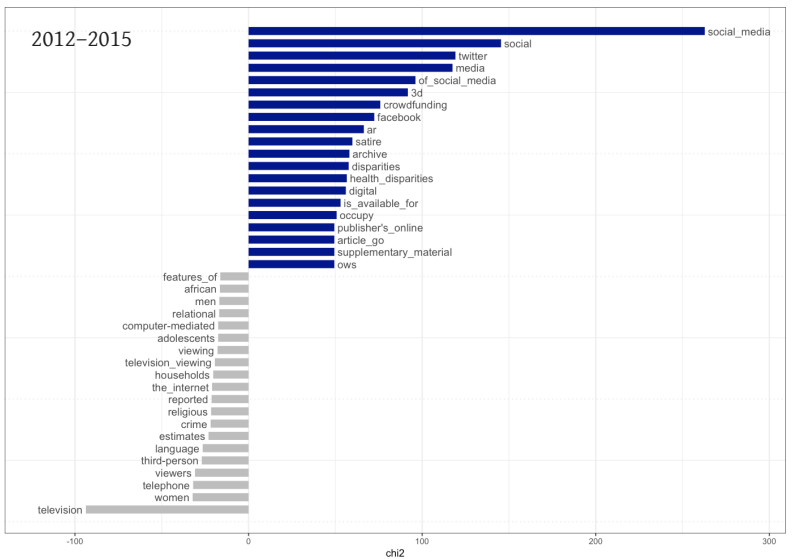
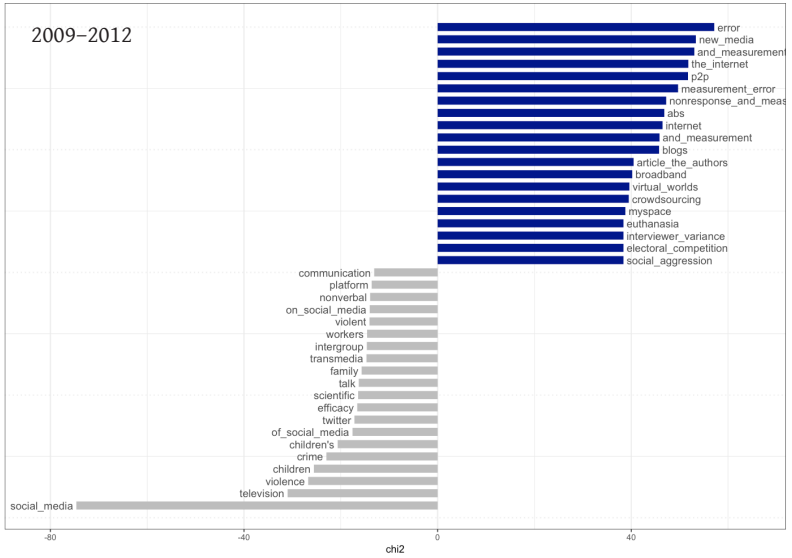
# Was ist das „Internet“?

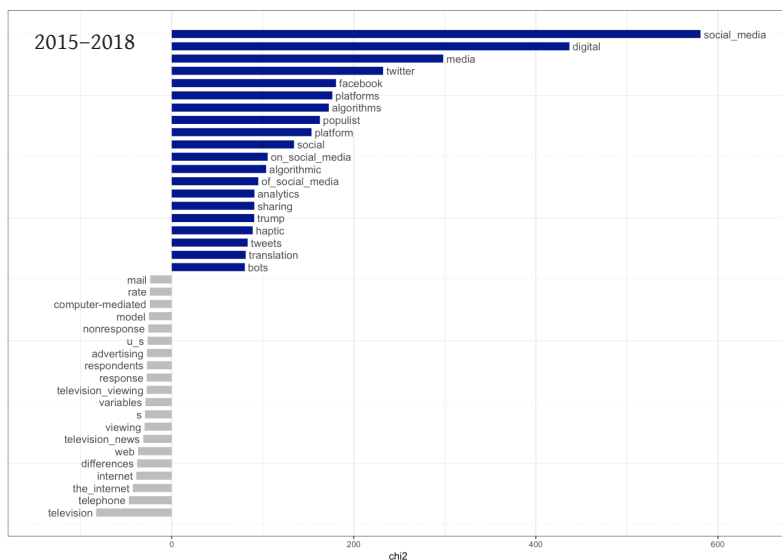






# Was ist das „Internet“?





Was das „Internet“ selbst betrifft, so war der Ausdruck vor allem bis 2012 verbreitet, danach aber aus der Mode gekommen. Im Zeitraum von 2012 bis 2015 wurde er durch „social media“, „twitter“ und „facebook“ ersetzt. In jüngster Zeit sind dann „platforms“, „algorithms“ und „bots“ in den Mittelpunkt des Interesses gerückt. Dies reflektiert sowohl Trends in der technologischen Innovation als auch den Schwerpunktsetzungen im öffentlichen Diskurs (van Dijck, Poell, & de Waal, 2018). Auf der Grundlage dieser Ergebnisse scheint es wiederum so zu sein, dass das abnehmende Interesse an bestimmten Technologien wie Instant Messaging oder Textnachrichten mit dem Rückgang verwandter Themenbereiche wie „e-science“ oder „telemedicine“ sowie mit einem Rückgang der Referenzen auf theoretische Konzepte wie „philosophy of communication“ und „interactivity“ einhergeht.

Um die Entwicklung der wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Internet weiter zu analysieren, nutzten wir ein strukturelles Themenmodell, das wir auf das Korpus abgestimmt haben (Roberts, Stewart, & Tingley, 2016). Abbildung 2 zeigt die Häufigkeit der Themen innerhalb des Korpus, während Abbildung 3 ihre Beziehung zueinander veranschaulicht. Wir können drei allgemeine Cluster bestimmen, die sich grob auf Medienpsychologie (unten links), Politik (oben Mitte) sowie Kommunikationstheorie und Öffentlichkeitsforschung (unten rechts) beziehen. Es überrascht

nicht, dass bei der in Abbildung 2 dargestellten Verbreitung grundlegende Themen der Kommunikationsforschung wie Kampagnen, Effekte oder Persuasion dominieren. Solche Themen haben sich in den letzten Jahrzehnten deutlich weiterentwickelt (FF2), aber sie sind nicht verschwunden.

Abbildung 2: Gesamthäufigkeit von 30 STM-Themen im Abstract-Korpus

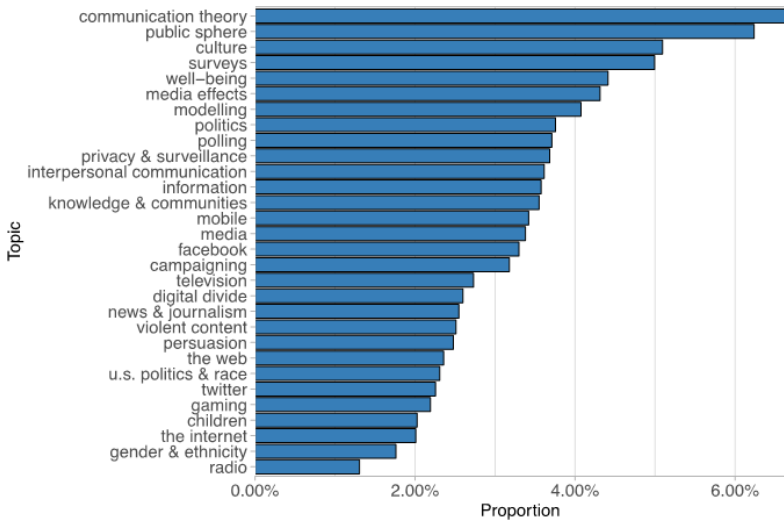
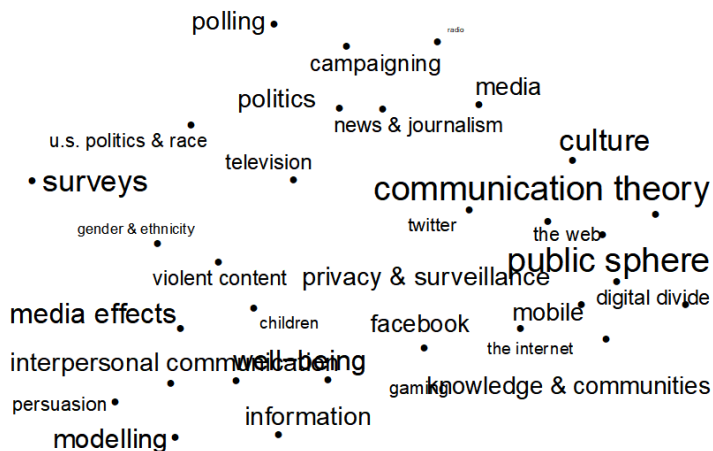
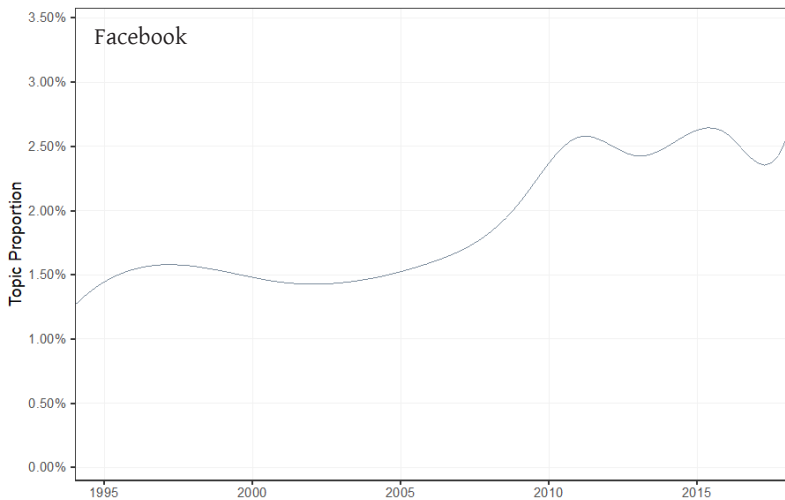
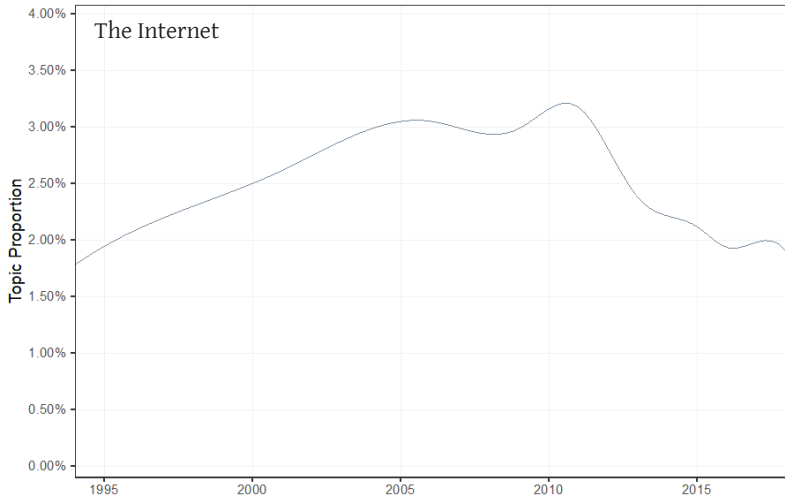


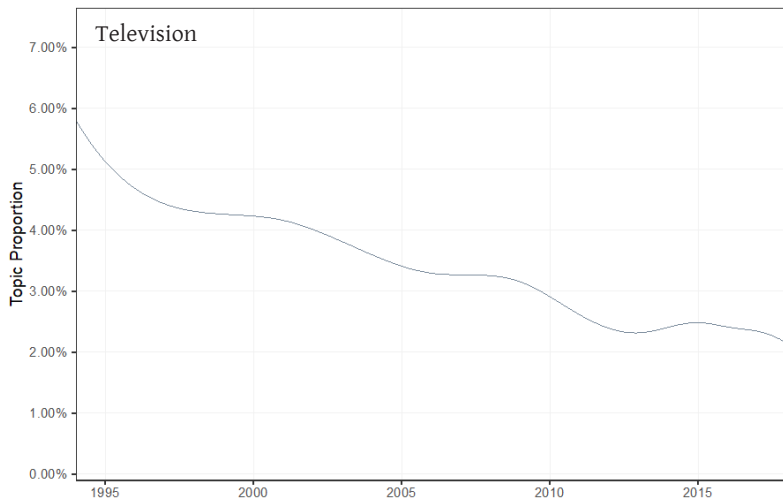
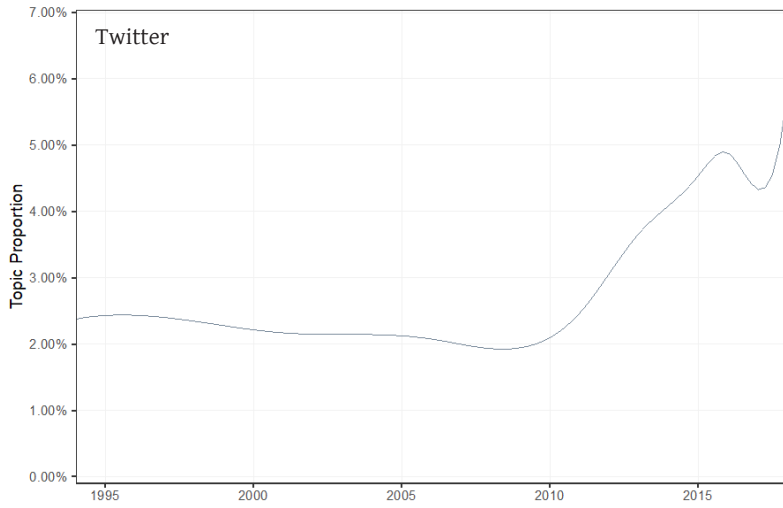
Abbildung 3: Netzwerk von STM-Themen auf der Grundlage von Korrelationen zwischen den Themen. Die Knotenbeschriftungen werden nach den Themenanteilen skaliert. Die Breite der Kanten wird durch paarweise Themenkorrelationen bestimmt.

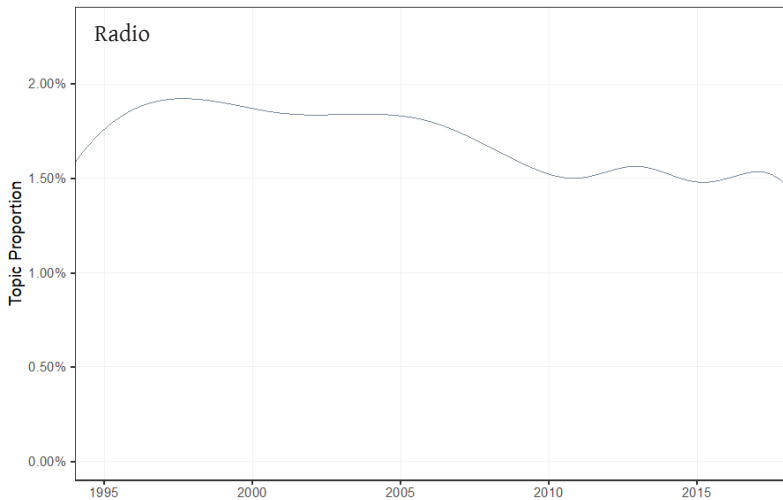


Anhand der am stärksten assoziierten Schlagworte sowie der Validierung durch eine manuelle Überprüfung der Artikeltitel kann das „Internet“ als ein vergleichsweise zusammenhängendes Thema im Sinne des STM-Themenmodells beschrieben werden. Dieser Grad an Kohärenz wird durch Artikelüberschriften wie z. B. Gendered internet use across generations and life stages, Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: The role of online skills and internet self-efficacy oder Predictors of Internet use verdeutlicht. Es ist bemerkenswert, dass die Assoziation von Begriffen wie „Zugang“, „Nutzung“ und „Fähigkeiten“ im Laufe der Zeit immer stärker wurde, was möglicherweise darauf hindeutet, dass das Internet zunehmend in Kontexten erwähnt wurde, die sich um konkretere (und engere) Forschungsthemen wie digitale Fähigkeiten und Technologieübernahme drehten, und nicht in Bezug auf inhaltsfreie Raum- oder Genrevorstellungen, die beide in den 1990er Jahren stärker mit dem Internet in Verbindung gebracht wurden. Abbildung 4 veranschaulicht die Entwicklung einer Reihe von Unterthemen innerhalb der Kommunikations- und Medienforschung im Zeitverlauf.

Abbildung 4: Prävalenz der sechs STM-Themen Internet, Facebook, Twitter, Fernsehen und Radio im Zeitverlauf



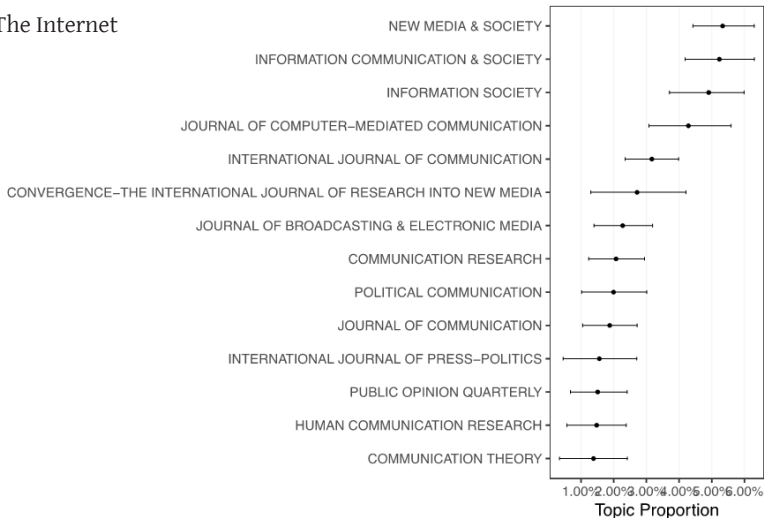




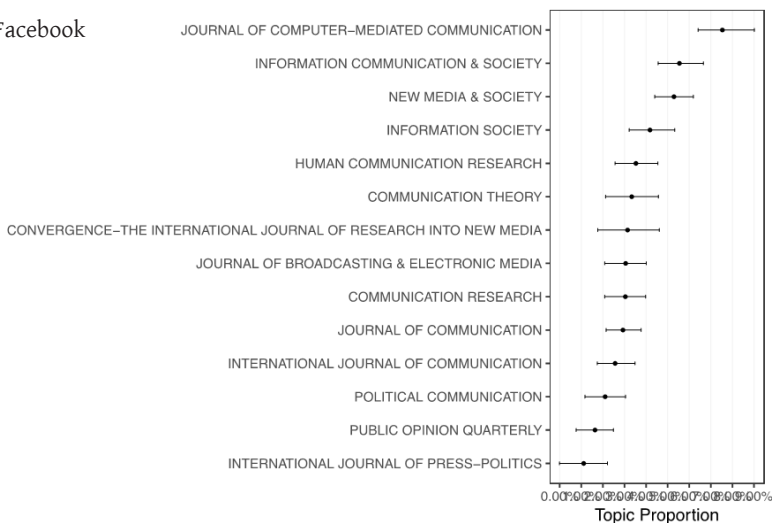
In einem weiteren Schritt untersuchten wir, wie sich die einzelnen Themen auf die Stichprobe der Zeitschriften (FF3) verteilen. Dabei ergibt sich ein Bild von recht deutlichen Unterschieden je nach Spezialisierung der Zeitschrift, wie in Abbildung 5 gezeigt. Es überrascht nicht, dass die spezialisierteren Journals, die mit dem Aufkommen des Internets eingeführt wurden und in den 1980er und 1990er Jahren an Bedeutung gewannen, das Feld anführen. Innerhalb dieser Reihe von Zeitschriften zeichnen sich nuanciertere Profile ab. So sind spezifische Internet-bezogene Themen stark mit *New Media & Society* bzw. dem *Journal of Computer-Mediated Communication* (JCMC) verbunden; auch Facebook-Forschung ist mit letzterem verbunden, während Twitter-Studien besonders häufig im *Journal Information, Communication and Society* vorkommen. Fragen von Privatsphäre und Überwachung sowie bezüglich digitaler Klüfte sind wiederum typische Themen für die Publikation *Information Society*. Diese Zuschreibungen basieren auf dem Themenkontrast durch eine punktuelle Schätzung des Effekts der Variable (hier die Zeitschrift) auf die Prävalenz des Themas, wobei der Unterschied in der Anzahl der Abstracts für jede Zeitschrift kontrolliert wird.

Abbildung 5: Prävalenz nach Zeitschrift von oben nach unten bei den Themen Internet, Facebook, Twitter, digitale Kluft sowie Privatsphäre und Überwachung

The Internet

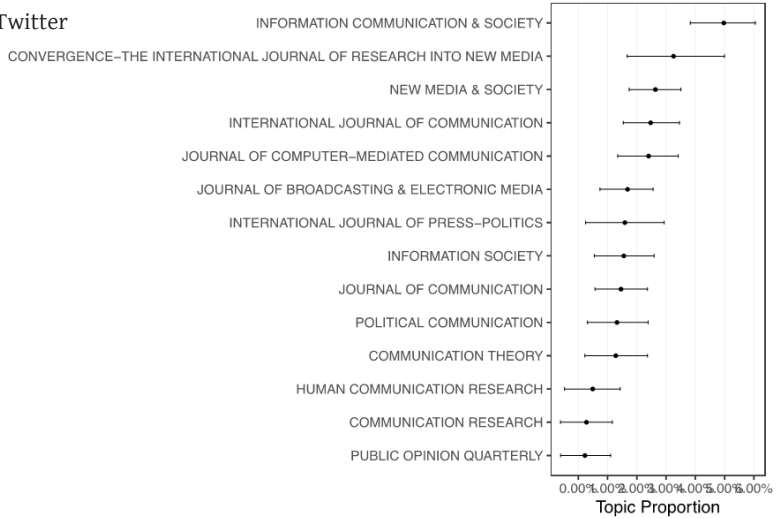


Facebook

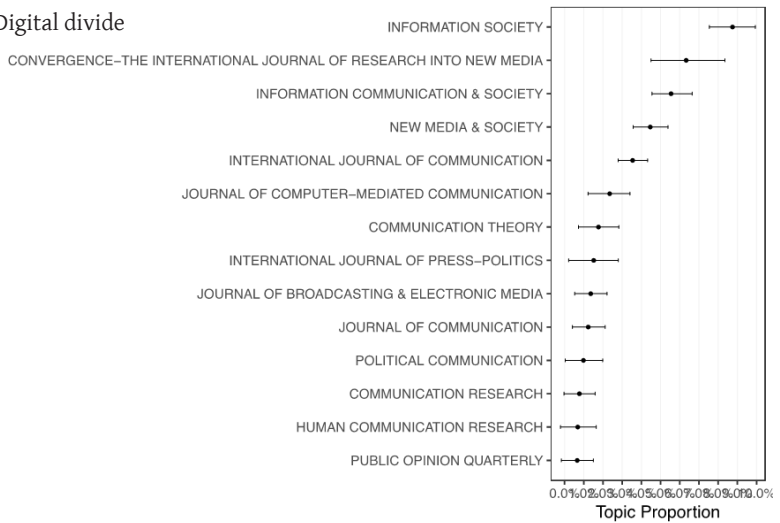


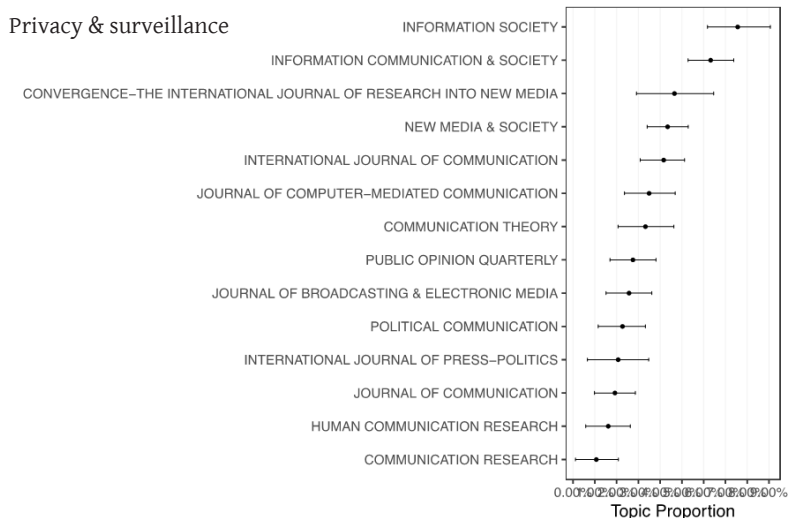


Twitter



Digital divide





Schließlich untersuchten wir auch die Beziehung zwischen Thema und Zitationszahl. Dazu extrahierten wir für jeden Artikel mit einem DOI die Zitationszahlen über *Crossref* ([crossref.org](https://crossref.org)) und das *rCrossref*-Paket (Chamberlain et al., 2018). Die deskriptive Übersicht ergab, dass bestimmte Themenbereiche mehr Zitate anziehen als andere. Tabelle 2 zeigt die 30 STM-Themen, ihren Anteil am Gesamtthemenanteil (in Prozent), die Anzahl der Artikel, für die ein bestimmtes Thema den höchsten Anteil innerhalb eines Dokuments hat, und die mittlere Zitierhäufigkeit dieser Artikel. Es ist zu beachten, dass traditionelle Bereiche wie Persuasions-, Framing- und Umfrageforschung mehr Zitate anziehen als neuere Felder, die weniger Zeit hatten, Zitate zu akkumulieren. Die Forschung zu *Facebook* zeichnet sich jedoch durch eine hohe Zitierhäufigkeit aus, obwohl es sich um einen recht jungen Bereich handelt; auch die Arbeiten im übergreifenden Themencluster Internet erreichen überdurchschnittlich viele Zitate. Dagegen werden Studien zu den Themen Privatsphäre und Überwachung sowie zum Thema digitale Kluft seltener zitiert als der Durchschnitt.

Um diesen Zusammenhang systematischer zu untersuchen, haben wir eine ordinale logistische Regression mit der abhängigen Variable Zitationszahl (normiert auf eine Fünf-Punkt-Skala von sehr niedrigen bis sehr hohen Zitationszahlen) und den unabhängigen Variablen STM-Thema, Zeitschrift und Publikationsjahr

durchgeführt. Die Transformation auf eine Ordinalskala wurde aufgrund der extrem schiefen Verteilungscharakteristika für die Zitationszahlen von Zeitschriftenartikeln durchgeführt ( $M = 9$ ,  $\bar{x} = 24,8$ ,  $s = 74,3$ ,  $Sk2 = 0,88$ ). Einige der Ergebnisse bestätigen unsere Annahmen, z. B. korreliert Publikationsjahr negativ mit der Zitationszahl, da ältere Artikel stärker zitiert werden (genauer gesagt, sehr junge Artikel wurden noch nicht zitiert). Unter den Zeitschriften scheint nur JCMC einen (leichten) zitierungsverstärkenden Effekt auf Artikel zu haben, während *Convergence* und das *Journal of Broadcasting and Electronic Media* die Zitationszahl senken. Thematische Unterschiede scheinen sich ebenfalls stärker auf die Zitierungshäufigkeit auszuwirken, wobei sich vor allem für die Forschungsgegenstände *Facebook* und *Twitter* positive Effekte zeigen. Schwächere Auswirkungen finden sich auch bei Framing, Politik und *well being*, während Themen rund um den Forschungsgegenstand Radio und in geringerem Maße auch eine terminologische Orientierung an *culture* die Zitierhäufigkeit dämpfen.

Tabelle 2: STM-Themen, Themenanteile (%), Anzahl der Artikel und Median der Zitationszahl

Topic	Label	Area	STM topic proportion (%)	# of articles for which this is the top topic	Median citation count
1	persuasion	theory	2.5	170	20
2	modelling	method	4.1	282	19
3	children	domain	2	142	17
4	well-being	domain	4.4	399	17
5	facebook	media type	3.3	244	16
6	surveys	method	5	468	16
7	the internet	media type	2	196	16
8	violent content	domain	2.5	186	16
9	information	domain	3.6	274	15
10	media effects	theory	4.3	424	14

Topic	Label	Area	STM topic proportion (%)	# of articles for which this is the top topic	Median citation count
11	news & journalism	domain	2.5	269	14
12	u.s. politics & race	domain	2.3	211	14
13	interpersonal communication	domain	3.6	292	13
14	politics	domain	3.8	430	13
15	gender & ethnicity	theory	1.8	133	12
16	campaigning	domain	3.2	422	11
17	twitter	media type	2.3	240	11
18	media	domain	3.4	240	10
19	television	media type	2.7	232	10
20	the web	media type	2.4	212	10
21	communication theory	theory	6.6	662	9
22	gaming	media type	2.2	168	9
23	knowledge & communities	domain	3.6	275	9
24	mobile	media type	3.4	356	9
25	polling	method	3.7	354	9
26	privacy & surveillance	domain	3.7	316	8
27	culture	domain	5.1	520	7
28	digital divide	theory	2.6	254	7
29	public sphere	theory	6.2	762	7
30	radio	media type	1.3	44	2

Tabelle 3: Ordinale logistische Regression mit DV-Zitationszählung (Fünf-Punkte-Skala von den am wenigsten bis zu den am meisten zitierten) und IVs Thema, Zeitschrift und Publikationsjahr

Term	Estimate	Std.error	z value	p value
(Intercept)	271.88	10.07	26.99	<0.001 ***
stm_label:children	0.41	0.24	1.68	0.094 .
stm_label:communication theory	-0.06	0.16	-0.34	0.736
stm_label:culture	-0.54	0.18	-2.98	0.003 **
stm_label:digital divide	-0.05	0.21	-0.23	0.818
stm_label:facebook	0.85	0.2	4.14	<0.001 ***
stm_label:framing	0.69	0.23	3.02	0.003 **
stm_label:gaming	0.22	0.22	1.01	0.312
stm_label:gender & ethnicity	0.03	0.24	0.13	0.9
stm_label:information	0.29	0.2	1.47	0.142
stm_label:interpersonal communication	-0.08	0.19	-0.43	0.668
stm_label:knowledge & communities	0.08	0.2	0.39	0.697
stm_label:media	0.17	0.21	0.82	0.412
stm_label:media effects	0.42	0.17	2.41	0.016 *
stm_label:mobile	-0.03	0.18	-0.16	0.876
stm_label:modelling	0.37	0.2	1.86	0.062 .
stm_label:news & journalism	0.41	0.19	2.16	0.031 *
stm_label:politics	0.55	0.17	3.31	0.001 ***
stm_label:polling	-0.35	0.18	-1.95	0.052 .
stm_label:privacy & surveillance	0.08	0.19	0.4	0.69
stm_label:public sphere	-0.31	0.16	-1.94	0.053 .

Term	Estimate	Std.error	z value	p value
stm_label:radio	-1.77	0.5	-3.55	<0.001 ***
stm_label:surveys	0.06	0.19	0.33	0.745
stm_label:television	-0.21	0.21	-1.03	0.305
stm_label:the internet	0.55	0.22	2.53	0.011 *
stm_label:the web	0.07	0.21	0.33	0.743
stm_label:twitter	0.82	0.2	4.06	<0.001 ***
stm_label:u.s. politics & race	0.04	0.21	0.18	0.855
stm_label:violent content	0.56	0.23	2.4	0.016 *
stm_label:well-being	0.59	0.18	3.3	0.001 ***
pub:COMMUNICATION THEORY	-0.57	0.15	-3.71	<0.001 ***
pub:CONVERGENCE	-1.61	0.23	-7.05	<0.001 ***
pub:HUMAN COMMUNICATION RESEARCH	-0.3	0.13	-2.27	0.023 *
pub:INFORMATION COMMUNICATION & SOC.	-0.46	0.13	-3.52	<0.001 ***
pub:INFORMATION SOCIETY	-0.63	0.14	-4.39	<0.001 ***
pub:INTL. JOURNAL OF PRESS-POLITICS	-0.13	0.17	-0.78	0.433
pub:J OF BROADCASTING & ELECTR. MEDIA	-0.86	0.12	-6.93	<0.001 ***
pub:JOURNAL OF COMMUNICATION	-0.19	0.12	-1.6	0.109
pub:J OF COMPUTER-MEDIATED COMM.	0.41	0.15	2.74	0.006 **
pub:NEW MEDIA & SOCIETY	0.09	0.12	0.8	0.426
pub:POLITICAL COMMUNICATION	-0.5	0.14	-3.6	<0.001 ***
pub:PUBLIC OPINION QUARTERLY	0.16	0.15	1.07	0.284
pubyear	-0.14	0.01	-26.93	<0.001 ***

## 5 Diskussion

Unsere Metaanalyse hat die Kontextualisierung des Begriffs „Internet“ in kommunikations- und medienwissenschaftlichen Journals im Vergleich zu anderen medienbezogenen Begriffen untersucht, die von „radio“ und „television“ bis hin zu „facebook“ und „cloud“ reichen. Im Wesentlichen zeigt sich, dass die Häufigkeit des Begriffs „Internet“ mit der Zeit abgenommen hat. Im Gegenzug haben Bezüge auf „soziale Medien“ in Verbindung mit den Namen von Plattformen deutlich an Popularität gewonnen. Die Analyse der Schlüsselworte zeigt, dass insbesondere der Begriff „social media“ nach 2012 an Aufmerksamkeit gewinnt, während das „Internet“ aus der Mode kommt. Dies ist nicht verwunderlich, da Social Media-Plattformen in dieser Zeit immer mehr Nutzende gewinnen und auch in der Öffentlichkeit intensiv diskutiert werden.

Darüber hinaus zeigen unsere Ergebnisse, dass die Forschung über das Internet und verwandte Technologien innerhalb der Kommunikations- und Medienwissenschaft deutlich zugenommen und Massenmedien als Untersuchungsgegenstand überholt hat, sowohl was den Anteil der veröffentlichten Artikel als auch was die Aufmerksamkeit betrifft, die diese Forschung durch Zitationen erhält. Neben dem quantitativen Aufstieg bzw. Rückgang Internet-bezogener Themen zeigt unsere Metaanalyse, wie die Forschung über Social Media-Dienste allmählich für das gesamte disziplinäre Feld relevant geworden ist, indem sie verschiedene Forschungsbereiche miteinander verknüpft. Unabhängig von der Stichhaltigkeit einer bestimmten wissenschaftlichen Arbeit erzeugt Forschung zu Plattformen wie *Facebook*, gemessen an der Anzahl der Zitationen, für einzelne Publikationen, für Autor\*innen sowie für ganze Zeitschriften ein höheres Maß an Aufmerksamkeit als für Artikel zu anderen Gegenständen.

Eine naheliegende Erklärung für diese terminologischen Verschiebungen ist, dass sie mit technologischen Veränderungen und dem wachsenden gesellschaftlichen Bewusstsein für die Auswirkungen und Folgen neuer Mediendienste und -geräte zusammenhängen. So ist zum Beispiel auch zu erwarten, dass die neueren Datenskandale um Bots und soziale Medien eine zunehmende Anzahl von Untersuchungen zu diesen Themen anstoßen. Anders herum steht das geringer werdende Interesse an Instant Messaging wahrscheinlich im Zusammenhang mit dem Aufstieg sozialer Medien und dem Aufkommen von Angeboten wie *WhatsApp* und andere Messenger.

Zugleich wird deutlich, dass keine vollständige Ersetzung von Begriffen stattfindet, sondern eher Verschiebungen bei der Benennung. So wurde zum Beispiel das Fernsehen, gemessen an der Häufigkeit der Begriffsverwendung, als Untersuchungsgegenstand zwar durch eine wachsende Aufmerksamkeit für neue Medienanwendungen und -dienste an den Rand gedrängt, doch wurde das Fernsehen noch in den 1990er Jahren ebenfalls als Teil der neuen Medienlandschaft wahrgenommen. Parallel zum Aufkommen des Internets war das digitale Fernsehen selbst ein Teil interaktiver und vernetzter Dienste. Während also das Internet teilweise durch Namen von Plattformen wie *Facebook* und *Twitter* ersetzt wurde, hätte das Fernsehen auch durch Unterhaltungsmedien wie *Netflix* oder *Amazon Prime* abgelöst werden können (Bennett, 2011).

Was ist also mit der Feststellung anzufangen, dass der Begriff „Internet“ weniger häufig erwähnt wird? Wir argumentieren, dass er im akademischen Diskurs an Signifikanz verloren hat, was nicht bedeutet, dass das Internet selbst nicht mehr wichtig ist – es könnte sogar auf das Gegenteil hindeuten: Mit der Entwicklung des Internets vom Neuen zum Gewohnten hat sich die Kluft zwischen seiner unhinterfragten Selbstverständlichkeit und seiner fundamentalen Bedeutung vergrößert. Diese Feststellung läuft der ebenso plausiblen Vorstellung zuwider, dass das Internet zu einem immer beliebteren Forschungsgegenstand wird, weil es eine prominente Rolle im Alltag der Menschen einnimmt. Stattdessen legt die abnehmende Bedeutung des Begriffs nahe, dass das Internet eine implizite Voraussetzung heutiger Gesellschaften bildet, oder, wie Chun (2016, S. 1) argumentiert: „our media matter most when they seem not to matter at all“.

Die bekannte Nomenklatura sozialer Medien hat, so eine Lesart der Befunde, explizite Verweise auf das Internet unnötig gemacht, gerade weil es allgegenwärtig ist (Baym, 2009; Herring, 2004; Park, 2009). Doch die sich wandelnde Aufmerksamkeit ist nicht allein auf die Unkenntnis der Konstitution des Internets und seiner Protokolle zurückzuführen. Vielmehr prägen die gebrauchten Begrifflichkeiten die Art und Weise, wie Menschen weltweit ihre digital vernetzte Umwelt verstehen und mit ihr interagieren. So ergab eine Umfrage unter Mobiltelefonnutzerinnen und -nutzern in Nigeria und Indonesien im Jahr 2015, dass mehr Befragte angaben, Facebook zu benutzen als das Internet (Mirani, 2015). Facebook und andere soziale Netzwerke, so Gillespie (2018), haben das Internet sowohl in der Wahrnehmung der Nutzenden als auch in seiner materiellen Form unter Kuratel genommen.



Die Verschiebung des Vokabulars, bei der das Internet namentlich weniger Aufmerksamkeit erhält, deutet darauf hin, dass sich der Schwerpunkt der wissenschaftlichen Aufmerksamkeit in diesem Bereich und seinen zentralen Publikationen verändert. Gleichzeitig ist es wichtig zu beachten, dass der Fokus auf Plattformen, Bots oder Algorithmen auch ein Zeichen für das wissenschaftliche Interesse an den vielfältigen Dimensionen des Internets sein kann, ohne dass damit die Absicht verfolgt wäre, seine Bedeutung zu verschleiern oder in Abrede zu stellen. Das heißt, die modischen Begriffe selbst werden zu Brennpunkten kritischer Auseinandersetzung, der die von Begriffen wie Plattform (Gillespie, 2010) oder Cloud (Peters, 2015) suggerierten Vorstellungen in Frage stellt. Für andere stellen sie eine Gelegenheit dar, die Geschichte gescheiterter oder erfolgreicher Alternativen zum Internet nachzuverfolgen (Mailland & Driscoll, 2017; Medina, 2011). Während unsere quantitative Analyse zunächst zeigt, dass der Begriff nicht mehr im Mittelpunkt steht, wäre ergänzend dazu ein stärker interpretativer Ansatz erforderlich, um zu prüfen, inwiefern die Kommunikations- und Medienwissenschaft tatsächlich die Relevanz des Internets aus den Augen verliert. Vorerst ist es schwierig festzustellen, ob die untersuchten Artikel die technologischen Bedingungen und institutionellen Verbindungen im Internet nicht berücksichtigen, auch wenn sie, wie wir gezeigt haben, nicht mehr mit dem Begriff „Internet“ operieren.

Festzuhalten ist, dass sich der technologische und terminologische Wandel in der Verbreitung neuer Zeitschriften und den sich wandelnden Profilen etablierter Titel abzeichnet. In dieser Hinsicht hat es die Auswahl allgemeiner Journals und spezialisierterer Periodika ermöglicht, bestehende und neu entstehende Forschungsbereiche zu überblicken und Forschungsbereiche, einschließlich der Forschung zum Internet und zu sozialen Medien, auf konkrete Zeitschriften zu beziehen. Dadurch kann eine vielfältige Publikationslandschaft erfasst werden, die sich parallel zu immer vielfältigeren Kommunikationsformen ausdifferenziert hat. Diese medialen Innovationen haben unsere kommunikativen Umgebungen tiefgreifend verändert, und diese Transformation ist Gegenstand neu gegründeter Zeitschriften wie *Social Media + Society* oder *Big Data & Society*. Bestrebungen, diesen wachsenden Bereich vollständig zu überblicken, sind zum Scheitern verurteilt, zumal vernetzte Informations- und Kommunikationstechnologien in sehr verschiedenen Forschungsrichtungen studiert werden.

Zudem müssen wir bei der Analyse akademischer Zeitschriften berücksichtigen, dass diese nicht einfach nur Vermittler von Forschung sind. Sie gründen

vielmehr auf redaktionellen Bemühungen, den wissenschaftlichen Diskurs und seine Agenden aktiv zu gestalten. In dieser Hinsicht befasst sich unsere Studie mit einer epistemischen Gemeinschaft von Wissenschaftler\*innen, die durch gemeinsame Annahmen, Probleme und, wie wir argumentieren, auch durch eine gemeinsame Begrifflichkeit verbunden bzw. getrennt sind (Haas, 1992). Die wissenschaftlichen Publikationen, die wir untersucht haben, sind nicht allein Ergebnis rationaler Entscheidungen, sondern zeugen auch von akademischen Trends, die gelegentlich ephemeren Modeerscheinungen ähneln (Czarniawska, 2004). Ein Beispiel dafür ist das Aufkommen von Wörtern wie „bots“ oder „platforms“, die wir in einigen Abstracts gefunden haben, oder die Aufmerksamkeit, die eine Studie erhält, wenn sie sich mit *Facebook* oder *Twitter* statt mit dem Radio beschäftigt. Diese Tendenzen bilden technologische Trends ab und spiegeln zugleich Innovationszyklen in der Industrie wider (Abbildung 2).

Neben diesen vorübergehenden Moden weist die diachrone Entwicklung der Studien zum Internet auf eine Reihe von Kerntheorien und Anliegen der Kommunikations- und Medienforschung hin, ohne dass konzeptionelle Innovationen erkennbar waren, abgesehen von paradigmatischen Bezugsrahmen wie Öffentlichkeit, Persuasion und gewalttätige Inhalte. Anders ausgedrückt: Die in kommunikations- und medienwissenschaftlichen Fachzeitschriften veröffentlichte Forschung beschäftigt sich, es mag nicht überraschen, mit kommunikations- und medienwissenschaftlichen Dauerfragen, so etwa wie digitale und vernetzte Medien die Unterscheidung zwischen Privatsphäre und Öffentlichkeit bzw. zwischen Medienproduktion und -rezeption verändern.

## 6 Fazit

Unsere Metaanalyse ging von der Prämisse aus, dass es notorisch schwierig ist, eine vollständige und zufriedenstellende Definition des Internets als soziales, materielles und konzeptuelles Projekt zu liefern. Um seine Produktivität als Schlüsselwort zu verstehen, haben wir die Relevanz des „Internets“ für die akademische Forschung in der Kommunikations- und Medienwissenschaft nachgezeichnet. Anhand von wissenschaftlichen Zeitschriften verfolgten wir, wie das Internet untersucht wurde und wie sich dies damit verbundenen Forschungsinteressen im Laufe der Zeit verändert haben. Wir analysierten auch, wie die

Forschung, die sich auf das Internet konzentriert, mit der Forschung in anderen Teilgebieten innerhalb der Kommunikations- und Medienwissenschaft zusammenhängt, und fragten, wie die Forschung, die sich mit dem Internet befasst, mit bestimmten akademischen Zeitschriften in Verbindung steht und wie intensiv solche Forschung im Verhältnis zu anderen Themen zitiert wird.

Insgesamt betrachtet bildete das Internet einen Brennpunkt kultureller Phantasien und Ambitionen; dies galt schon Jahrzehnte vor seiner materiellen Konstruktion. Seine konkrete Ausgestaltung stand daher immer in einem Wechselspiel mit moralischen Wertvorstellungen, kulturellen Dispositionen und politischen Ordnungsmodellen. So wurden beispielsweise miteinander verbundene Netzwerke zur Informationsspeicherung und -abfrage von Visionären wie Paul Otlet und Vannevar Bush erdacht, während einige Elemente der Plattformökonomie aus dem *Whole Earth Catalogue* der kalifornischen Gegenkultur hervorgingen (Turner, 2006; Wright, 2014). Wie andere wissenschaftliche und technologische Projekte wurde das Internet von dem angetrieben, was Jasanoff (2016, S. 6) *social imaginations* nennt. Sie sind „collectively held, institutionally stabilized, and publicly performed visions of desirable futures, animated by shared understandings of forms of social life and social order attainable through, and supportive of, advances in science and technology“. Doch ebenso wie der Aufbau des Internets auf progressiven Visionen von offener Information, interoperablen Netzwerken, Freiwilligkeit, Kommunalismus und Meinungsfreiheit beruhte, ist seine sozio-materielle Ausgestaltung auch mit Vorhaben der Überwachung, Kontrolle und Abschottung verknüpft. So oszillieren das Internet und die verbundenen kulturellen Wissensordnungen zwischen Utopie und Dystopie.

Einige dieser Imaginationen gerinnen zu Metaphern. So wurde das Internet in den 1990er Jahren zum Beispiel mit einer Agora, einer *electronic frontier*, einem globalen Dorf oder einem *information superhighway* verglichen (Johnston, 2009). Nach dem Ende der Dot-Com-Blase – die selbst eine metaphorische Darstellung war – wandelten sich diese Bezüge in eine Rhetorik von Netzen, Flutwellen, Bibliotheken oder Einkaufszentren (Wyatt, 2004). Über den westlichen Rahmen der Sinneswahrnehmung hinaus scheinen andernorts abweichende Ideen zu zirkulieren. In China beispielsweise wird das Internet auch als *walled space* begriffen (Naughton, 2013).

In unserer Studie ist das Internet mit einem weniger offensichtlichen symbolischen Sinn aufgeladen. Die Untersuchung der langfristigen Entwicklung dieses schnelllebigen Bereichs durch eine (halb-)automatisierte quantitative

Inhaltsanalyse half, die Verbreitung und Kontextualisierung des Begriffs, die Konfiguration der Forschungsbereiche und die Ausweitung seines wissenschaftlichen Publikationssektors zu verfolgen. In diesem sich entwickelnden akademischen Diskurs fand der Begriff selbst abnehmendes Interesse, was umgekehrt, so unsere Deutung, mit der wachsenden unhinterfragten Selbstverständlichkeit der Prinzipien und alltäglichen Gewohnheit der Anwendungen des Internets zusammenhängt.

In seiner Banalität, die paradoxerweise zu terminologischer Obsolenz führt, ist das Internet die Basis für Kommunikation, Wertschöpfung, Informationskontrolle und Echtzeit-Massenüberwachung. Folglich ist seine Gestaltung eine Kernaufgabe für Unternehmen, politische Aktivisten oder staatliche Behörden. So sind die abnehmenden Verweise auf das Internet kein Beweis für die Unwichtigkeit seiner Protokolle und Dienste, sondern eher Belege ihrer allgegenwärtigen Umsetzung. Das Internet zieht sich durch alle Lebensbereiche; es liefert die materiellen Bedingungen und ideologischen Vorgaben der „mediation of everything“ (Livingstone, 2009, S. 1). So entwickelte es sich, wie Couldry und Hepp (2017, S. 50) schreiben, „from a closed, publicly funded and publicly oriented network for specialist communication into a deeply commercialized, increasingly banal space for the conduct of social life itself“.

Weil es allgegenwärtig ist, ist das Internet zumindest in westlichen Teilen der Welt eine nahezu allgegenwärtige Infrastruktur und als solche „the background for other kinds of work“, schreibt Star (1999, S. 380). Als Infrastruktur ist es paradoxerweise gleichzeitig schwer fassbar und wesentlich, unsichtbar und wichtig. Die kritische Beschäftigung mit diesem Umstand kommt dem nahe, was Bowker und Star (1999, S. 34) als *infrastructure inversion* beschrieben haben: „the struggle against the tendency of infrastructure to disappear (except when breaking down)“. Als Infrastruktur neigt das Internet dazu, als Forschungsgegenstand aus den Zeitschriften zu verschwinden, obwohl auf ihm die populären Social Media-Sites und Apps laufen. Die Protokolle, die Routing- und Service-Ebenen des Internets konfigurieren die grundlegenden Kapazitäten von Plattformen und ihre Verbindungen über das Netzwerk. Da diese kommerziellen Bemühungen das Internet zum Sammeln und Transportieren von Daten nutzen, nicht aber auf Web-Technologien angewiesen sind, riefen Anderson und Wolff (2010) aus: „The Web is Dead. Long live the Internet.“ Tatsächlich versuchen die Plattformunternehmen sogar, in einige der grundlegenden Funktionen und

Prinzipien des Internets einzugreifen. So wurden beispielsweise Initiativen wie *Facebook Zero* und *Google Free Zone*, die vor allem in Entwicklungsländern angeboten werden und auf Gebühren für den Zugang zu ausgewählten Produkten verzichten, wegen der Aushöhlung der Netzneutralität kritisiert. Inzwischen haben andere Begriffe mit spezifischen Konnotationen, wie Plattformen und Wolken, die Rolle des Internets bei der Anregung wissenschaftlicher Untersuchungen und Ergebnisse ausgefüllt. In dieser Hinsicht hat unsere Analyse auch versucht, die Normalisierung des Internets in Frage zu stellen. Dieses Vorhaben erfordert, dass wir die Allgegenwärtigkeit des Internets als ein Bündel soziotechnischer Einrichtungen, Praktiken und Denkweisen akzeptieren und gleichzeitig seine Entstehung hinterfragen.

*Prof. Dr. Christian Pentzold* ist Professor für Medien- und Kommunikationswissenschaft an der Universität Leipzig und Ko-Direktor des Center for Digital Participation, christian.pentzold@uni-leipzig.de

*Prof. Dr. Cornelius Puschmann* ist Professor für Kommunikations- und Medienwissenschaft mit dem Schwerpunkt Digitale Kommunikation am Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung (ZeMKI) der Universität Bremen, puschnann@uni-bremen.de

## Quellenverzeichnis

- Anderson, A., & Wolff, M. (2010). The Internet is Dead, Long Live the Internet. *Wired*, 17 Aug 2010. Abgerufen: <https://www.wired.com/2010/08/ff-webrip/>
- Baron, N.S. (2005). Who wants to be a discipline? *The Information Society*, 21(4), 269–271. <https://doi.org/10.1080/01972240591007580>
- Baym, N.K. (2009). A call for grounding in the face of blurred boundaries. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(3), 720–723. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2009.01461.x>
- Bennett, J. (2011). Television as Digital Media. In Bennett, J., & Strange, N. (Hrsg.), *Television as Digital Media* (pp. 1–30). Durham/NC: Duke University Press.
- Bennett, T., Grossberg, L., & Morris, M. (Hrsg.) (2005). *New Keywords: A Revised Vocabulary of Culture and Society*. Malden, MA: Wiley.
- Benoit, K., Watanabe, K., Nulty, P., Obeng, A., Wang, H., Lauderdale, B., & Lowe, W. (2017). *quanteda: Quantitative analysis of textual data*. Abgerufen: <http://quanteda.io>

- Blei, D. M., Ng, A. Y., & Jordan, M. I. (2003). Latent dirichlet allocation. *The Journal of Machine Learning Research*, 3, 993–1022.
- Blei, D. M. (2012). Probabilistic topic models. *Communications of the ACM*, 55(4), 77–84. <https://doi.org/10.1145/2133806.2133826>
- Boczkowski, P. (1999). Mutual shaping of users and technologies in a national virtual community. *Journal of Communication*, 49(2), 86–108. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1999.tb02795.x>
- Borah, P. (2017). Emerging communication technology research: Theoretical and methodological variables in the last 16 years and future directions. *New Media & Society*, 19(4), 616–636. <https://doi.org/10.1177/1461444815621512>
- Bowker, G. C., & Star, S. L. (1999). *Sorting Things Out*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Castells, M. (1996). *The Network Society*. Oxford: Oxford University Press.
- Castells, M. (2001). *The Internet Galaxy*. Oxford: Oxford University Press.
- Cerf, V., & Postel, J. (1978) Specification of Internetwork Transmission Control Program: TCP, Version 3. Abgerufen: [https://archive.org/stream/SpecificationOnInternetworkVersion3/SpecificationOnInternetworkVersion3\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/SpecificationOnInternetworkVersion3/SpecificationOnInternetworkVersion3_djvu.txt)
- Chamberlain, S., Boettiger, C., Hart, T., & Ram, K. (2018). *Rcrossref: Client for various 'Crossref' 'Apis'*. Abgerufen: <https://github.com/ropensci/rcrossref>.
- Chun, W. (2016). *Updating the Remain the Same*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Couldry, N., & Hepp, A. (2017). *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge: Polity.
- Curran, J., Fenton, N., & Freedman, D. (2016). *Misunderstanding the Internet*. London: Routledge.
- Czarniawska, B. (2004). *Narratives in Social Science Research*. London: Sage.
- Dew, K. (2016, October 20). The coming “spotification” of futures markets. *Reuters Marketview News*. Abgerufen: <https://www.reuters.com/article/idUSSeekingAlpha401348020161020>
- Dutton, W. H. (2013). Internet Studies: The foundations of a transformative field. In W. H. Dutton (Hrsg.), *The Oxford Handbook of Internet Studies* (pp. 1–27). Oxford University Press.
- Feenberg, A. (2002): *Transforming Technology*. Oxford: Oxford University Press.
- Flanagin, A., Flanagin, C., & Flanagin, J. (2010). Technical code and the social construction of the Internet. *New Media & Society*, 12(2), 179–196. <https://doi.org/10.1177/1461444809341391>

- Friedman, B. (1997). *Human Values and the Design of Computer Technologies*. New York: Cambridge University Press.
- Fuchs, C. (2017). From digital positivism and administrative big data analytics towards critical digital and social media research! *European Journal of Communication*, 32(1), 37–49. <https://doi.org/10.1177/0267323116682804>
- Fuller, M. (2008). *Software Studies. A Lexicon*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Gillespie, T. (2010). The Politics of “Platforms.” *New Media & Society*, 12(3), 347–364. <https://doi.org/10.1177/1461444809342738>
- Gillespie, T. (2016). Algorithm. In B. Peters (Hrsg.), *Digital Keywords* (pp. 18–30). Princeton: Princeton University Press.
- Gillespie, T. (2018). *Custodians of the Internet*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Haas, P. M. (1992). Epistemic communities and international policy coordination. *International Organization*, 46(1), 1–35.
- Helmond, A. (2015). The platformization of the web. *Social Media + Society*. <https://doi.org/10.1177/2056305115603080>
- Herring, S. C. (2004). Slouching toward the ordinary: Current trends in computer-mediated communication. *New Media & Society*, 6(1), 26–36. <https://doi.org/10.1177/1461444804039906>
- Internet Engineering Task Force (1993). *What is the Internet*. Abgerufen: <http://tools.ietf.org/pdf/rfc1462.pdf>
- Jasanoff, S. (2016). Future imperfect: Science, technology, and the imaginations of modernity. In S. Jasanoff & S.-H. Kim (Hrsg.), *Dreamscapes of Modernity* (pp. 1–34). Chicago: University of Chicago Press.
- Johnston, R. (2009). Salvation or destruction: Metaphors of the Internet. *First Monday*, 14(4). Abgerufen: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2370/2158>
- Jones, S. (2005). Fizz in the field: Toward a basis for an emergent Internet studies. *The Information Society*, 21(4), 233–237. <https://doi.org/10.1080/01972240591007544>
- Kim, S. T., & Weaver, D. (2002). Communication research about the internet: A thematic meta-analysis. *New Media & Society*, 4(4), 518–538. <https://doi.org/10.1177/146144402321466796>
- Lanier, J. (2013). *Who Owns the Future*. New York: Simon & Schuster.
- Livingstone, S. (2009). On the mediation of everything. *Journal of Communication*, 59(1), 1–18. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2008.01401.x>

- Mager, A. & Katzenbach, C. (2020). Future imaginaries in the making and governing of digital technology: Multiple, Contested, Commodified. *New Media & Society*. Online First. <https://doi.org/10.1177/1461444820929321>
- Mansell, R. (2012). *Imagining the Internet*. Oxford: Oxford University Press.
- Mailland, J., & Driscoll, K. (2017). *Minitel*. Cambridge/MA: MIT Press.
- Medina, E. (2011). *Cybernetic Revolutionaries*. Cambridge/MA: MIT Press.
- Meyer, E. T., Schroeder, R., & Cowls, J. (2016). The net as a knowledge machine: How the Internet became embedded in research. *New Media & Society*, 18(7), 1159–1189. <https://doi.org/10.1177/1461444816643793>
- Mirani, L. (2015, February 9). Millions of Facebook users have no idea they're using the internet. *Quartz Magazine*. Abgerufen: <https://qz.com/333313/millions-of-facebook-users-have-no-idea-theyre-using-the-internet/>
- Mitchell, W. J. T., & Hansen, M. (2010). *Critical Terms for Media Studies*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mosco, V. (2004). *The Digital Sublime*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Naughton, J. (2013, July 14). The great firewall of China gets metaphorical. *The Guardian*. Abgerufen: <https://www.theguardian.com/technology/2013/jul/14/china-great-firewall-put-out>
- Oggolder, C. (2015). From virtual to social: Transforming concepts and images of the internet. *Information & Culture: A Journal of History*, 50, 181–196.
- Parks, M. (2009). What will we study when the internet disappears? *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(3), 724–729. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2009.01462.x>
- Peng, T.-Q., Zhang, L., Zhong, Z.-J., & Zhu, J. J. (2013). Mapping the landscape of Internet Studies: Text mining of social science journal articles 2000–2009. *New Media & Society*, 15(5), 644–664. <https://doi.org/10.1177/1461444812462846>
- Peters, J.D. (2015). *The Marvelous Clouds*. Chicago: University of Chicago Press.
- Peters, B. (2016). Introduction. In B. Peters (Hrsg.), *Digital Keywords* (pp. xiii–xiv). Princeton: Princeton University Press.
- Pinch, T., & Bijker, W. (1987). The social construction of facts and artifacts. In: W. Bijker, T. Hughes, & T. Pinch (Hrsg.), *The Social Construction of Technological Systems* (pp. 17–59). Cambridge, MA: MIT Press.
- Pool, I. de Sola (1983). *Technologies of Freedom*. Cambridge, MA: Harvard University Press.



- Puschmann, C., & Burgess, J. (2014). Metaphors of Big Data. *International Journal of Communication*, 8, 1690–1709.
- Roberts, M., Stewart, B., & Tingley, D. (2016). Navigating the local modes of Big Data: The case of topic models. In R. M. Alvarez (Hrsg.), *Computational Social Science: Discovery and Prediction* (pp. 51–97). New York: Cambridge University Press
- Rössler, P. (2001). Between online heaven and cyberhell: The framing of “The Internet” in traditional media coverage in Germany. *New Media & Society*, 3(1), 49–66. <https://doi.org/10.1177/14614440122225985>
- Schwemmer, C. (2018). *stminsights: A shiny application for inspecting structural topic models (R package version 0.1.0)*. Abgerufen: <https://github.com/methods/stminsights>
- Star, S. L. (1999). The ethnography of infrastructure. *American Behavioral Scientist*, 43(3), 377–391. <https://doi.org/10.1177/00027649921955326>
- Streeter, T. (2016). Internet. In B. Peters (Hrsg.), *Digital Keywords* (pp. 184–196). Princeton: Princeton University Press.
- Streeter, T. (2017). The Internet as a structure of feeling: 1992–1996. *Internet Histories*, 1(1–2), 79–89. <https://doi.org/10.1080/24701475.2017.1306963>
- Stubbs, M. (2010). Three concepts of keywords. In M. Bondi & M. Scott (Hrsg.), *Keyness in Texts* (pp. 21–42). Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins.
- Taipale, S., & Fortunati, L. (2014). Capturing methodological trends in mobile communication studies. *Information Communication and Society*, 17(5), 627–642. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2013.862562>
- Tomasello, T. K., Lee, Y., & Baer, A. P. (2010). “New media” research publication trends and outlets in communication, 1990–2006. *New Media & Society*, 12(4), 531–548. <https://doi.org/10.1177/1461444809342762>
- Turner, T. (2006). *From Counterculture to Cyberculture*. Chicago: University of Chicago Press.
- Van Dijck, J., Poell, T., & de Waal, M. (2018). *The Platform Society*. Oxford: Oxford University Press.
- Walther, J. B., Gay, G., & Hancock, J. T. (2005). How do communication and technology researchers study the internet? *Journal of Communication*, 55(3), 632–657. <https://doi.org/10.1093/joc/55.3.632>
- Williams, R. (1976). *Keywords*. London: Croom Helm.
- Wright, A. (2014). *Cataloguing the World*. Oxford: Oxford University Press.

Wyatt, S. (2004). Danger! Metaphors at work in economics, geophysiology, and the Internet. *Science, Technology & Human Values*, 29(2), 242–261. <https://doi.org/10.1177/0162243903261947>

Zittrain, J. (2009). *The Future of the Internet, and How to Stop it*. New Haven: Yale University Press.





II. METHODISCHE  
HERAUSFORDERUNGEN  
UND QUELLEN FÜR  
EINE DIACHRONE UND  
RETROSPEKTIVE ANALYSE  
VON (DIGITALER)  
KOMMUNIKATION

**Empfohlene Zitierung:** Ben-David, A. (2022). Gegenarchivierung von Facebook. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 133–155). <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.5>

**Zusammenfassung:** Im Artikel wird das archivarische Denken als ein Analyse-rahmen zur Untersuchung von Facebook vorgeschlagen. In Anlehnung an die jüngsten Debatten zum Datenkolonialismus wird argumentiert, dass Facebook dialektisch die Rolle eines neuen „Archons“ öffentlicher Aufzeichnungen einnimmt, während es selbst absichtlich unarchivierbar ist. Es wird dann die Gegenarchivierung – eine Praxis, die ursprünglich dafür entwickelt wurde, sich der epistemischen Hegemonie kolonialer Archive zu widersetzen – als eine Methode vorgestellt, die eine kritische Untersuchung der Social Media-Plattform erlaubt, nachdem diese den Zugang von Forscher\*innen zu öffentlichen Daten über ihre API Schnittstelle gesperrt hatte. Nachdem die Gegenarchivierung als Methode, um datafizierte Plattformen zu beforschen, definiert und begründet worden ist, werden zwei Gegenarchive als Beleg für das Konzept vorgestellt. Der Artikel schließt mit einer Diskussion der sich verschiebenden Grenzen zwischen Archivar\*in, Aktivist\*in und Wissenschaftler\*in als ein unerlässliches Gebot der Methodendiskussion nach der Datafizierung.

**Lizenz:** Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)

Anat Ben-David

# Gegenarchivierung von Facebook<sup>1</sup>

## 1 Einleitung

In den letzten Jahren war die Datenextraktion ein gängiger Modus Operandi in der Social Media-Forschung. Die Programmierschnittstellen für externe Anwendungen (Application Programming Interfaces, APIs) der Plattformen erlaubten die Extraktion großer Datenmengen, welche dann mit verschiedenen computerbasierten, quantitativen und qualitativen Methoden analysiert wurden, um eine breite Palette unterschiedlicher Forschungsfragen zu politischen, gesellschaftlichen, ökonomischen und technologischen Aspekten der Datafizierung zu beantworten (Rieder, 2013). Im Jahr 2018 musste sich dieser Modus Operandi ändern, nachdem Facebook – als Reaktion auf den Missbrauch von Userdaten als Teil des Cambridge Analytica Skandals – hunderttausende Anwendungen abgeschaltet hatte, die die API zur Extraktion von öffentlichen und persönlichen Daten nutzten, darunter auch die Mehrzahl der von der Forschungsgemeinschaft verwendeten Tools. Der entzogene Zugang hatte unmittelbare Konsequenzen für Medien- und Kommunikationswissenschaftler\*innen, die nicht länger

---

1 Dieser Beitrag ist ursprünglich im *European Journal of Communication* erschienen. Wir danken dem Journal und der Autorin für die Lizenzierung der Übersetzung. Übersetzung: Hanna Rueß, Anna Wagner & Christian Schwarzenegger.

unabhängige, ethische und im öffentlichen Interesse liegende Forschung zu den gesellschaftlichen Auswirkungen Sozialer Medien wie beispielsweise der Formierung von Online Communities, Informationsstörungen, politischer Mobilisierung oder diskriminierenden Praktiken betreiben konnten. Ohne den Zugang zu den Daten können Forscher\*innen auch keine unabhängige Prüfung oder Überwachung der Rolle mehr durchführen, die die Plattformen selbst bei der Gestaltung sozialer und politischer Prozesse spielen, wie der Einsatz politischer Werbung im Rahmen von Wahlkampfkampagnen. Der entzogene Zugang zur Datenextraktion löste methodologische Debatten aus, da die Forscher\*innen nach Alternativen für die Untersuchung von massiv datenbasierten, algorithmischen und computerbasierten Plattformen ohne den von APIs gebotenen Komfort und deren Absolutheit suchten. Zu den Methoden, die vorgeschlagen wurden, um das zu adressieren, was heute als ‚Post-API‘-Forschung bezeichnet wird, gehören die Kollaboration mit externen Unternehmen (Puschmann, 2019), Web-Scraping (wenn auch die Nutzungsbedingungen der Plattformen verletzend; Bruns, 2019; Freelon, 2018) oder auch die Rückkehr zur digitalen Feldforschung, um neue Methoden zu erdenken (Venturini & Rogers, 2019). Dieser Artikel trägt zu dieser Debatte bei, indem er die Archivtheorie als Rahmen für das Verständnis von Facebook als zeitgenössische „Archone“ vorschlägt, und indem er die Gegenarchivierung als eine Methode Dissens, gegen die Aneignung öffentlicher Daten durch private Plattformen im Zuge der Datafizierung, zu zeigen, einführt.

Auf den ersten Blick scheint das archivarisches Denken für die Untersuchung algorithmischer Medien ungeeignet. Darüber hinaus beinhalteten Erklärungen zum ‚Ende der Theorie‘, die unkritische Einstellungen zu Big Data gekennzeichnet haben, auch ein Todesurteil für das Archiv (Bowker, 2014). Im späten 20. Jahrhundert wurden die Geistes- und Sozialwissenschaften mit dem ‚Archivfieber‘ (Derrida, 1996) infiziert, welches sich in einem neuerlichen Interesse an Archiven, Archivierung und Materialitäten als Grundlagen der postmodernen Kritik ausdrückte. Zwanzig Jahre später wurde dieses ‚Archivfieber‘ durch ein unkritisches ‚Datenfieber‘ (Agostinho, 2016) abgelöst. Die Datafizierung von allem macht alles zu einem Archiv. Warum sich die Mühe machen, etwas zu bewerten, zu beschreiben und zu ordnen, wenn die Daten jede Frage beantworten können?

Die Legitimation für die Anwendung des archivarisches Denkens als Rahmenkonzept für die Untersuchung von Facebook (und anderer datengetriebener Unternehmen) ist, dass diese Unternehmen akribisch Nutzer\*innendaten in noch nie



dagewesenem Ausmaß sammeln und dadurch neue Formen kommerzieller Archive bilden, die jeden Aspekt des menschlichen Lebens dokumentieren (Gehl, 2011).

Couldry und Mejias (2019) schlagen den Begriff des „Datenkolonialismus“ vor, um die Monopolisierung der Datensammlung als neue Form des Kapitalismus zu beschreiben. Sie ziehen Parallelen zwischen der Inbesitznahme natürlicher Ressourcen durch westliche Kolonialmächte in den vergangenen Jahrhunderten und der gegenwärtigen Datafizierung und Kommodifizierung des Alltagslebens durch digitale Plattformen. Couldry und Mejias folgend argumentiert dieser Artikel, dass sich Datenkolonialismus nicht nur in der Datafizierung des persönlichen und gesellschaftlichen Verhaltens manifestiert, sondern auch in der Monopolisierung öffentlicher Aufzeichnungen. Auch wenn dieses Argument auch für andere Social Media-Plattformen gelten mag, fokussiert der Artikel Facebook und zieht Parallelen zwischen kolonialen Archiven und der Social Media-Plattform, um zu argumentieren, dass Facebook dialektisch als ein neuer ‚Archon‘ fungiert, indem es unterschiedliche Zugriffsebenen auf seine Daten aushandelt und seine Macht, zwischen privaten und öffentlichen Aufzeichnungen zu unterscheiden, monopolisiert, während es gleichzeitig selbst absichtlich unarchivierbar ist. Im Folgenden schlage ich die Gegenarchivierung als eine ‚Post-API‘-Methode zur Untersuchung von Facebook vor. Die Gegenarchivierung wurde vormals als eine Form des epistemischen Widerstands konzipiert, die die hegemoniale Ordnung kolonialer Archive in Frage stellt und dazu aufruft, sie eher als Orte der Wissensproduktion und nicht als Orte der Wissensbeschaffung zu sehen (Stoler, 2002). Deshalb wird im Kontext des Datenkolonialismus vorgeschlagen, Facebook gegenzuarchivieren, um Alternativen zur Aneignung öffentlicher Aufzeichnungen durch die Plattform zu bieten und die epistemischen Affordanzen der Daten zu kritisieren, die sie öffentlich verfügbar macht.

Um die Gegenarchivierung als Methode zu begründen, beginne ich damit, den potentiellen Beitrag des archivarischen Denkens zur Untersuchung Sozialer Medien zu skizzieren und das Argument der Aneignung öffentlicher Aufzeichnungen durch Facebook in den breiteren Diskussionen zur Web-Archivierung zu kontextualisieren. Anschließend stelle ich die Gegenarchivierung als eine Methode des Dissenses vor, die Anleihen bei epistemischen Reaktionen auf koloniale Archive macht, und definiere, wie sie als Post-API Methode zur Untersuchung von Facebook angewandt werden kann. Nachdem ich Beispiele für Gegenarchive von Facebook

als Nachweis des Konzepts angeführt habe, schließe ich mit einer Diskussion der Grenzen von Gegenarchiven als Methoden, die von Natur aus agonistisch sind.

## 2 Facebook als Archon

Derrida (1996) verfolgt die Ursprünge des Archivs im *Arkeion* der griechischen Antike und bezeichnet es in erster Linie als einen Raum des Privilegs, der von *Archonten* – höheren Magistraten, die als Hüter von Dokumenten fungierten – beherrscht wurde. Diese Archive gewannen ihre Befähigung, das Gesetz zu repräsentieren, da sie sich an der Schnittstelle zwischen privaten und öffentlichen Räumen befanden: Die Dokumente wurden basierend auf der öffentlichen Anerkennung ihrer Autorität in den privaten Haushalten der Archonten unterzeichnet und aufbewahrt. In ihrer postkolonialen Kritik am Konzept des Archivs argumentiert Ariela Azoulay (2011), dass Derridas Hervorhebung des Archivs als Ort die Macht der Archonten herunterspiele. Für Azoulay (2011) wird die Rolle des Archons nicht nur als Hüter der Dokumente in seinem Domizil realisiert, sondern auch dadurch, dass er dafür verantwortlich ist, „die, die das Archiv zu früh betreten wollen, fernzuhalten, bevor die darin gelagerten Materialien Geschichte, tote Materie, Vergangenheit werden“ (o.S.).

Sowohl Derridas Etymologie des Archivs als öffentlicher/privater Raum als auch Azoulays Verständnis der Rolle des Archons beim Fernhalten der Bürger\*innen von Informationen, die in der Gegenwart von politischer Relevanz sein könnten, sind nützliche Rahmenkonzepte, um Facebook als selbsternannten Archon im Kontext von Datenkolonialismus und Post-API-Forschung zu verstehen. In diesem Abschnitt versuche ich die Aneignung des Begriffs des öffentlichen Archivs durch Facebook im Kontext der Geschichte der Web-Archivierung und der jüngsten Versuche des Unternehmens zu verorten, den zeitweilig gewährten Zugang zu Datensätzen mit politischer Werbung als ‚Archive und Bibliotheken der Transparenz‘ zu vermarkten.

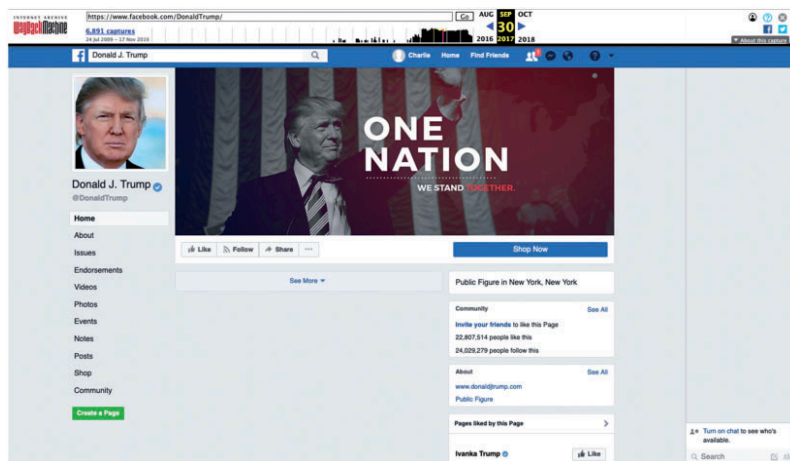
Für Web-Archivar\*innen und Internet-Historiker\*innen sind die Post-API-Debatten nicht neu. Nach beinahe zwei Jahrzehnten der Archivierung großer Teile des offenen Webs haben diese Praktiker\*innen und Wissenschaftler\*innen früh bemerkt, dass Social-Media-Plattformen und insbesondere Facebook unarchivierbar sind. Die Web-Archivierung unterscheidet sich von der Datenextraktion in

dem Sinne, dass sie sich weniger damit beschäftigt, wie die Daten im Jetzt genutzt werden, sondern eher damit, wie man die Daten für den Zugriff und die Nutzung in der Zukunft bewahrt (Brügger, 2012). Expert\*innen für digitale Datenerhaltung argumentieren, dass das digitale Kulturerbe unserer Zeit in Gefahr sei, da digitale Medien anfällig für Verfall und Löschung sind (UNESCO, 2003). Web-Archivierungsmethoden wurden entwickelt, um den Verfall des Webs zu bekämpfen, und zwar unter der Prämisse, dass das Web einen wichtigen Teil der öffentlichen Aufzeichnungen der Menschheit darstelle und dass es von eminenter Wichtigkeit sei, es für die Nachwelt zu bewahren (Brügger & Milligan, 2018). Schon seit 1996 haben das Internetarchiv und Nationalbibliotheken auf der ganzen Welt Petabytes an archivierten Websites gespeichert und tun dies auch weiterhin tagtäglich (Costa et al., 2017). Eine wachsende Gemeinschaft von Forscher\*innen ist auf Webarchive als rare und verlässliche originär-digitale Primärquellen angewiesen, die die historische Internetforschung unterstützen, denn ohne Webarchive wäre es nahezu unmöglich, Online-Belege für die Vergangenheit des Webs zu finden (Ben-David, 2016).

Doch sowohl die Logik der Web-Archivierung als auch die Fähigkeit, historisches Denken in der Web-Forschung anzuwenden, brachen zusammen, als der Großteil der Web-Inhalte zu kommerziellen Social-Media-Plattformen migrierte. Aufgrund der in den Nutzungsbedingungen der Plattformen festgelegten Bedingungen sind Social-Media-Daten nicht mehr öffentlich zugänglich, und während der API-Zugang Datenextraktion bis zu einem gewissen Grad ermöglicht, ist die Archivierung von Facebook rechtlich unmöglich. Um der Unarchivierbarkeit Sozialer Medien zu begegnen, haben Web-Archivar\*innen schon Jahre vor der API-Sperre von Facebook nach ‚Post-API‘-Workarounds gesucht. Die vorgeschlagenen Lösungen ähneln den oben beschriebenen methodischen Lösungen für die Post-API-Forschung und umfassen Versuche, eine kollaborative Vereinbarung zwischen der Plattform und der Kulturerbe-Institution zu erreichen, die Nutzung von Drittanbieter-Diensten sowie Crowd-Sourcing (Hockx-Yu, 2014). Die meisten dieser Lösungen haben Teilerfolge zu verzeichnen. Die bekannteste davon ist das Twitter-Archiv der Library of Congress. Im Jahr 2010 schloss die Bibliothek mit dem Social-Media-Unternehmen eine Vereinbarung, alle öffentlichen Tweets seit 2006 zu archivieren. Die gesammelten Tweets sollten nach einem zweijährigen Embargo zur Einsichtnahme zur Verfügung gestellt werden. Nach mehreren Jahren der Datensammlung trug die Initiative jedoch keine Früchte, vor allem weil die Bibliothek keine Lösungen für die urheberrechtlichen und datenschutzrechtlichen Herausforderungen bei der

Wiederveröffentlichung der Daten finden konnte (Zimmer, 2015). Andere kreative Beispiele umfassen die Initiative der neuseeländischen Nationalbibliothek, eine Crowdsourcing-„Zeitkapsel“ von Facebook zu erstellen, indem sie die Bürger\*innen bittet, ihre Daten zu spenden (Deguara, 2019), sowie die Verwendung des fiktiven Facebook-Kontos ‚Charlie Archivist‘ durch das Internet Archive, um eingeloggt Facebook-Seiten von Personen des öffentlichen Lebens zu archivieren. Dieses Konto hat null Freunde, wodurch sichergestellt wird, dass die privaten Daten der Nutzer\*innen bei der Erfassung nicht kompromittiert werden. Da aktuelle Web-Archivierungs-Crawler den dynamischen Inhalt Sozialer Medien jedoch nicht vollständig erfassen können, ist die letztendliche Erfassung der eingeloggten Seiten eher unvollständig (siehe Abbildung 1).

Abbildung 1: Ein archivierter Screenshot von Donald Trumps Facebook-Seite vom 30. September 2017, erfasst durch das Internet Archive als eine eingeloggte Seite durch die Nutzung des fiktiven Nutzers ‚Charlie Archivist‘



Quelle: <https://web.archive.org/web/20170930232640> und <https://www.facebook.com/DonaldTrump/>

Solche kreativen ‚Workarounds‘ spiegeln die Versuche institutioneller Archive wider, angesichts der zunehmenden Kommerzialisierung von Daten, die bis dahin als öffentlich galten, ihre Rolle als ‚Archonten‘ zurückzuerobern. Doch während

Institutionen des kulturellen Erbes den Zugriff auf öffentliche Daten verloren, begann Facebook, neuen Arten von Archiven Zugang zu gewähren. Parallel zur API-Sperre im Jahr 2018 führte Facebook die sogenannte ‚Ad Archive API‘ ein, ein Such-Interface und eine API für den Zugriff auf eine Sammlung politischer Werbeanzeigen in den USA, und bewarb sie als Transparenz-Tool, das der Manipulationsforschung dienen würde (Facebook Newsroom, 2018). Die Forscher\*innen wiesen jedoch schnell darauf hin, dass diese Sammlungen „stark bearbeitet und für das Reputationsmanagement ausgewertet“ (Acker & Donovan, 2019, S. 1597) seien und Informationen über die Targeting-Kategorien ausschlossen, mit denen individuelle Facebook-Nutzer\*innen erreicht werden. Einige Monate später wurde das Anzeigenarchiv (Ad Archive) in die ‚Anzeigenbibliothek‘ (Ad Library) umbenannt (Facebook.com, o. J.). Die Sammlung wurde um weitere Länder erweitert und der Zugriff auf die Anzeigen wurde auf 7 Jahre begrenzt. Parallel zum Start des Anzeigenarchivs und der -bibliothek blockierte Facebook im Stillen Browser-Add-ons, die von zivilgesellschaftlichen Initiativen wie der amerikanischen Nachrichtenorganisation Propublica und der britischen NGO ‚Who Targets Me‘ entwickelt worden waren (Merrill & Tobin, 2019).

Facebook-Nutzer\*innen, die die Add-ons installierten, gaben diesen Initiativen die Erlaubnis, die politischen Anzeigen automatisch und anonym zu sammeln, die ihnen auf der Plattform angezeigt wurden, zusammen mit den Targeting-Informationen, die mit der ‚Warum sehe ich diese Anzeige‘-Funktion jeder Werbeanzeige verbunden sind. Die gesammelten Daten wurden dann der Öffentlichkeit über ein Such-Interface zugänglich gemacht (Waterson, 2019). Während Facebook sich also als wohlwollender ‚Archon‘ inszeniert, der im Namen der Transparenz unmittelbaren Zugang zu aktuellen Daten gewährt, hält es Bürger\*innen gleichzeitig davon ab, auf Informationen zuzugreifen, die einen politischen Skandal auslösen könnten (d. h. Ausschluss von Targeting-Informationen, Sperrung des Zugangs von Forscher\*innen zu seiner API), setzt ein Zeitlimit für die Verfügbarkeit von Datensätzen und sichert sein Monopol auf die Datenspeicherung.

Wenn wir akzeptieren, dass Facebook als einer der Archonten des Datenkolonialismus fungiert, dann können Post-API-Forschungsmethoden auch Anleihen bei Methoden des Widerstands gegen die Kolonialmächte wie jene der ‚Gegenkartierung‘ und ‚Gegenarchivierung‘ nehmen. Die epistemische Prämisse, die hinter diesen Methoden steht, bekräftigt die Macht kolonialer Instrumente wie Karten, Archive und Museen bei der Erzeugung von Wissen, Subjekten, Nationen

und geopolitischen und ethnischen Grenzen gemäß der kolonialen Interessen (Anderson, 1983), verwendet jedoch dieselben Techniken, um Ungerechtigkeit aufzudecken, Rechte zurückzufordern oder epistemische Alternativen zu solchen hegemonialen Strukturen vorzuschlagen (Peluso, 1995). Ann Stoler (2018) Arbeit zur Archivierung als Dissens ist ein Beispiel für diesen Punkt. Bei der Vorstellung, was ein palästinensisches Archiv sein sollte, argumentiert Stoler (2018), dass

at issue is an archival assembly that is not constrained by the command – in form and content – that is dictated by colonial state priorities or even by Palestinian authorities. It is rather one that is authored and authorized by a constituent as yet unspecified Palestinian public. (S. 43)

Stoler (2018) konzeptualisiert das Gegenarchiv darüber hinaus als Antizipation möglicher Verwendungsweisen und möglicher Verbindungen und als eine Einladung, es zu ermöglichen, „Verbindungen zu aktualisieren, die nur schwach sichtbar sind oder am Horizont erscheinen“ (S. 46). Ebenfalls im Kontext der palästinensischen Archivierung, argumentiert Ariela Azoulay, dass das ‚Archivfieber‘ – Derridas oben beschriebene Bezeichnung für die Obsession für Archive und Archivierung – selbst eine Methode des Dissenses ist. Für sie ist das ‚Archivfieber‘

partaking in the practice of the archive through founding archives of new sorts, such that do not enable the dominant type of archive, founded by the State, to go on determining what the archive is. Archive fever challenges traditional protocol by which official archives have functioned and continue to do so. It proposes new models of sharing the documents stored therein in ways that requires one to think the public’s right to the archive not as external to the archive but rather as an essential part of it, of its character, of its *raison d’être*. (Azoulay, 2011, o.S.)

In Anlehnung an Stoler und Azoulay schlage ich vor, Archive zu Facebook aufzubauen, die den Protokollen der Plattform, die den Wissenszugang regeln, entgegenwirken, und die es erlauben, mögliche unsichtbare Verbindungen zu antizipieren, und die das Recht der Öffentlichkeit auf das Archiv der Sozialen Medien hinterfragen. Die Gegenarchivierung von Facebook ist ein Handlungsappell im gleichen Maße wie es eine methodische Lösung für die Blockade durch die Plattform ist. Sie verwischt die Grenzen zwischen der Archivierung als Handlung und einer wissenschaftlichen Methode; zwischen dem Archiv als Quelle bzw. Ressource und Forschungsobjekt; und zwischen der Forscher\*in als Archivar\*in, Wissenschaftler\*in

und Aktivist\*in. Obwohl diese unscharfen Grenzen beabsichtigt sind, bedürfen sie der Begründung. Im folgenden Abschnitt dieses Artikels versuche ich für die Gegenarchivierung von Facebook als eine Post-API-Methode zu argumentieren.

### 3 Gegenarchivierung als Methode

Wie unterscheidet man zwischen der Archivierung als Profession, als aktivistische Gegen-Praxis und als wissenschaftliche Methode? Laut der Society of American Archivists (o. J.) ist ein\*e Archivar\*in eine Person, welche dafür verantwortlich ist, „Aufzeichnungen von bleibendem Wert zu bewerten, zu erwerben, zu ordnen, zu beschreiben, zu bewahren und den Zugang zu ihnen zu ermöglichen, nach den Prinzipien der Provenienz, der ursprünglichen Ordnung und der kollektiven Kontrolle um die Authentizität und den Kontext der Materialien zu schützen“ [...] – und für das „Management und die Aufsicht über ein archivarisches Repositorium oder über Aufzeichnungen von bleibendem Wert“. Forscher\*innen sind sicherlich keine Archivar\*innen. Ihre wissenschaftliche Arbeit mag die Einsichtnahme in Archive oder das Betreiben von Quellenkritik beinhalten, aber es wird nicht von ihnen erwartet, dass sie Daten erwerben, bewerten, ordnen, beschreiben und den Zugang zu ihnen gewähren. Warum sollte man also die Gegenarchivierung von Facebook als eine wissenschaftliche Methode betrachten?

Tatsächlich hat der API-Zugang zu Social-Media-Daten wohl das Konzept der Datenextraktion und -sammlung mit jenem der Archivierung und Bewahrung vermengt. API-basierte Forschung bietet methodischen Komfort, indem sie Forscher\*innen strukturierte Daten, eine klare Abgrenzung der Datenarten, die extrahiert werden können, ihren Umfang und die Beschränkungen für ihre Nutzung, die in den Nutzungsbedingungen der Plattform festgelegt sind, zur Verfügung stellen (Venturini & Rogers, 2019). Obwohl frühere Forschungsarbeiten vorgeschlagen haben, APIs für die Archivierung Sozialer Medien zu nutzen (Acker & Kreisberg, 2019; Littman et al., 2018; Lomborg, 2012), hat die Mehrheit der Social-Media-Forscher\*innen API-Daten zur unmittelbaren Analyse und nicht zur langfristigen Bewahrung, zur Bewertung von Quellen oder zum Gewähren des Zugangs für andere verwendet.

Kritiker\*innen der API-basierten Forschung haben auf die Risiken hingewiesen, Wahrheitsansprüche mit Hilfe von Social-Media-Daten zu erheben, ohne zu

berücksichtigen, dass diese Daten, anstatt soziale oder politische Phänomene zu vermitteln, ursprünglich generiert werden, um bestimmte Unternehmensziele und Ideologien zu erfüllen (John & Nissenbaum, 2019; Marres & Gerlitz, 2016). Die weitere Blockade des Zugangs von Forscher\*innen zu API-Daten macht es daher notwendig, über neue Wege der Datenkritik nachzudenken.

Ein solcher Weg kommt in Crawfords (2016) Verwendung von Chantal Mouffes Begriff des ‚agonistischen Pluralismus‘ zum Ausdruck, der sowohl ein Designideal als auch eine Provokation für die Forschung zu Algorithmen in breiten sozialen Kontexten darstellt. Die politische Theorie des Agonismus erkennt die Bedeutung des Konflikts für die Politik an. Im Gegensatz zum Antagonismus, bei dem eine Seite den Sieg über die andere anstrebt, respektiert der Agonismus die Existenzberechtigung des Gegners, aber die Seiten verbleiben in ständiger Uneinigkeit. In Crawfords Arbeit wird der Agonismus herangezogen, um die Auseinandersetzungen zu untersuchen, die den öffentlichen Diskurs und die Logik kalkulierter Öffentlichkeiten in verschiedenen algorithmischen Plattformen prägen. In ähnlicher Weise ist der Aufruf zur Gegenarchivierung von Facebook von vornherein agonistisch in dem Sinne, dass er die fortwährende Behauptung von „Facebook als Archiv“ durch seine epistemischen Alternativen bekräftigt. Deshalb schlägt die Methode der Gegen-Archivierung von Facebook explizit vor, Facebook-Daten zu sammeln, zu reorganisieren und neu zu veröffentlichen, um gegen Facebooks archivarische Ordnung vorzugehen. Sie unterscheidet sich von anderen Methoden des Data Mining und des öffentlichen Daten-Sharings oder -Dumpings, in der Weise, dass sie nicht einfach Datensätze zur Verfügung stellt (Weller & Kinder-Kurlanda, 2016), sondern vielmehr bewusst Bewertungen beinhaltet, die Nutzung erleichtert und transparent bezüglich ihrer Definition von ‚Öffentlichkeit‘ und Herkunft ist. Ich unterscheidet sie auch von anderen kritischen Social-Media-Forschungsmethoden wie Scraping, Monitoring, Repurposing und Tinkering (Marres & Weltevrede, 2013; Venturini et al., 2018). Die Gegenarchivierung kann Anleihen bei all den oben genannten Methoden nehmen, doch statt eines unmittelbaren Nutzens liegt ihr analytischer Wert in der Wiedergewinnung jener Teile sozialer Daten, die als öffentlich angesehen werden können, und für die Facebook als Archon entschieden hat, sie von der öffentlichen Einsichtnahme fernzuhalten. Aus diesem Grund ist die Gegenarchivierung, im Gegensatz zu digitalen Methoden, die unauffällig dem Medium folgen (Rogers, 2013), auffällig, da sie öffentliche Facebook-Daten auf eine



Art und Weise wiederherstellt und neuveröffentlicht, die deren epistemische Kapazitäten erweitert und mehr enthüllt, als es die Plattform beabsichtigt. Die Gegenarchivierung von Facebook ist nicht grundsätzlich eine Post-API-Methode, da es theoretisch (und wie weiter unten gezeigt wird) möglich ist, Gegenarchive unter Verwendung von API-Daten zu erstellen. Jedoch ist die Implikation des Sammelns von Post-API-Zugriffsdaten, dass zukünftige Gegenarchive weder strukturiert noch vollständig sein werden. Die Datensammlung dürfte mühsam werden und manuell passieren. Es wird Fehler geben. Diese Gegenarchive werden unweigerlich unvollständig sein. Forscher\*innen wird die Fähigkeit fehlen, Wahrheitsansprüche über den Umfang oder die Repräsentativität dessen, was sie gesammelt haben, zu begründen. Gegenarchive von Facebook sind auch anspruchsvoll, da sie nicht kreiert werden, um einen vordefinierten analytischen Zweck zu erfüllen. Wie Stoler (2018) feststellte:

It matters less what we do than how we do it. For in the end we task ourselves to thicken the present with such alternatives. It is those who contribute to this archive in the making who have it in their collective hands to forge an archive not of the past but of the vibrant present studded with possibilities for the future. (S. 55)

Entsprechend könnte der analytische Wert der Gegenarchive von Facebook also weniger in ihrem Inhalt als vielmehr in den epistemischen Alternativen liegen, die sie vorschlagen: die Möglichkeit, andere Fragen zu stellen als die, die die Plattform beabsichtigt hatte; die Fähigkeit, sich alternative Geschichten und alternative analytische Möglichkeiten vorzustellen, die der Vermittlung öffentlicher Debatten und öffentlicher Fakten vielleicht einen besseren Dienst erweisen könnten. Die Gegenarchive von Facebook sollten ethisch und verantwortungsbewusst aufgebaut werden. Die Wiederveröffentlichung von Facebook-Daten sollte sich nur auf Materialien konzentrieren, die von öffentlichem Interesse sind (z.B. öffentlich finanzierte Facebook-Seiten von Politiker\*innen, gesponserte Anzeigen medizinischer Einrichtungen oder die offizielle Seite der Facebook-App) und strenge Maßnahmen ergreifen, um Informationen auszuschließen, die als privat angesehen werden können. Stattdessen sollten die Grenzen und Leitbilder der einzelnen Sammlungen transparent und begründet abgesteckt werden. Als öffentlich zugängliche Sammlungen sollten verantwortungsvolle Gegenarchive von Facebook rechtmäßig sein und nicht gegen die Nutzungsbedingungen der Plattform verstoßen.

#### 4 Beleg des Konzepts zu Gegenarchiven

Um die vielfältigen Formen zu veranschaulichen, die Gegenarchive von Facebook annehmen *könnten*, umreißt dieser Abschnitt zwei Beispiele für öffentliche Archive von Facebook-Daten, die ich vor und nach der API-Sperrung der Plattform erstellt habe. Das erste Beispiel ist *Polibook* (Polibook.online, o. J.), ein öffentliches Archiv des israelischen Parlaments auf Facebook aus den Jahren 2015 bis 2019, abgegrenzt als längsschnittlicher Themenraum. Das zweite Beispiel ist *Meturgatim* (hebräisch für ‚Gezielt‘), ein Crowd-sourced-Archiv von Screenshots politischer Werbeanzeigen, die während der beiden Runden der israelischen Parlamentswahlen im Jahr 2019 gesammelt wurden. Polibook ist ein Archiv, das jeden Facebook-Post eines jeden israelischen Parlamentsmitglieds während der 20. Knesset (15. März 2015–15; März 2019) beinhaltet. Während dieser Jahre wurden die Daten täglich mithilfe der Facebooks Graph API extrahiert ( $N = 71.250$ ). Neue Beiträge wurden zu einem kumulativen Index hinzugefügt. Das öffentliche Such-Interface des Archivs verwendet einen Term-Frequency-Inverse Document Frequency (TF-IDF) Ranking-Algorithmus (Ramos, 2003), um jede\*r Politiker\*in eine relative und vergleichende ‚Relevanz‘-Bewertung zuzuweisen. Das heißt, anstatt Häufigkeiten zu berechnen, gewichtet der Algorithmus die Relevanz der Schlüsselwörter sowohl in Bezug auf die vergangenen Beiträge der Politiker\*in als auch im Vergleich mit allen anderen Beiträgen der Politiker\*in. Nachdem die Nutzer\*in den gewünschten Zeitraum und die Suchanfrage ausgewählt hat, werden die Ergebnisse in Form eines Stern-Hub-Netzwerks visualisiert, bei dem Politiker\*innen mit höheren Relevanzwerten näher am Suchbegriff angezeigt werden als andere (siehe Abbildung 2). Mitglieder der Koalition und der Opposition sind jeweils blau bzw. grün markiert. Nach einem Klick auf ihre Profilbilder werden die Texte der Beiträge gemeinsam mit ihren Relevanzwerten angezeigt.

Indem es die Facebook-Seiten von Parlamentsmitgliedern in einen öffentlichen Themenraum stellt, der von Akteur\*innen aus allen politischen Lagern bevölkert wird, löst sich Polibook von Facebooks Beschränkungen auf personalisierte Newsfeed-Algorithmen, personalisierter Suche und von den Affordanzen der API, die die Datenextraktion auf einzelne Seiten beschränken. Die de-personalisierte Suche erlaubt es, neue Verbindungen zu imaginieren, die die Affordanzen von Facebook nicht sichtbar machen: Sie ermöglicht vergleichende und längsschnittliche Analysen des Framings politischer Debatten und der Bildung von Koalitionen

von Akteur\*innen um spezifische Themen herum. Zum Beispiel zeigen die Daten von Polibook, dass mit Ausnahme von drei Männern nur Frauen über genderbezogene Themen wie sexuelle Belästigung oder Erziehungsurlaub diskutieren. Politiker\*innen sowohl von links als auch von rechts vermeiden es, den Begriff der ‚Besatzung‘ im Zusammenhang mit Palästinenser\*innen zu verwenden, und rechte Politiker\*innen bezeichnen Asylbewerber\*innen konsequent als ‚Infiltratoren‘ (siehe Abbildung 3). Als ein Archiv ist es vielleicht der vollständigste öffentliche Beleg für die Rolle, die Facebook bei der Vermittlung israelischer Politik in den untersuchten Jahren gespielt hat. Doch die Vollständigkeit von Polibook ergab sich aus dem Zugang zu Facebooks Graph API, die im Juni 2019 eingestellt wurde.

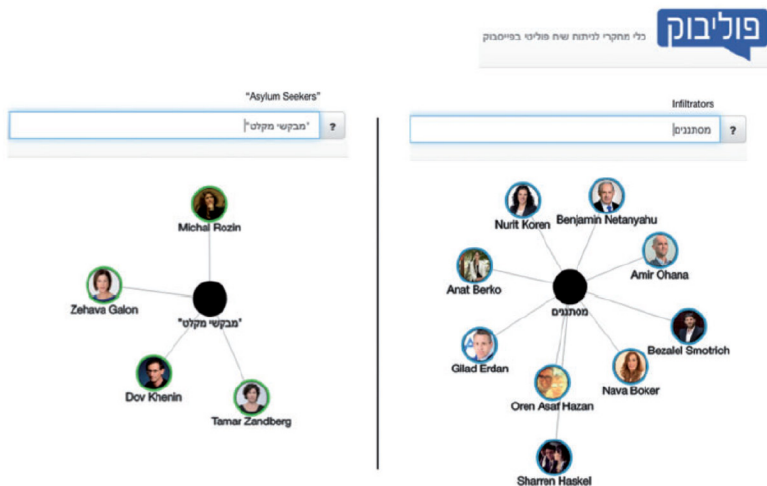
Das zweite Beispiel ist Meturgatim (was auf Hebräisch ‚gezielt‘ bedeutet), ein Screenshot-Archiv von politischen Werbeanzeigen während der beiden Wahlrunden 2019 in Israel. Dieses Archiv ist eine Antwort auf das Framing der Transparenz durch die Plattform bei der politischen Werbung im Wahlkampf.

*Abbildung 2: Ein Screenshot von Polibook.online, der das relationale Ranking der Suchbegriffe abbildet.*



Im Vorfeld der israelischen Wahlen im Jahr 2019 kündigte Facebook den Launch der lokalen Version seiner Werbeanzeigen-Bibliothek in dem Land an und framtete sie als Tool der Transparenz (Surkes, 2019). Jedoch zeigt die Bibliothek nur aggregierte demografische Daten und geschätzte Kosten für die Reichweite der

Abbildung 3: Screenshots von Polibook.online, die die Suchergebnisse für ‚Infiltratoren‘ (rechts) und ‚Asylsuchende‘ (links) abbilden



Source: Polibook.online Data: June-December 2017

Anzeigen an und enthält keine Informationen über die Kategorien, die für das Targeting der Zielgruppen oder Nutzer\*innen verwendet werden. Da der Zugang zur automatisierten Datenextraktion verboten ist, haben wir uns dazu entschieden, ein Crowd-sourced Archiv von Screenshots zu politischen Anzeigen zu erstellen, die von anonymen Nutzer\*innen zugesendet wurden. Im Vergleich zu anderen Methoden der Datenextraktion bietet der eher ‚primitive‘ Screenshot nur begrenzte Analysemöglichkeiten und ist schwer zu sammeln. Das Archiv ist jedoch auf dem Screenshot aufgebaut aufgrund seiner agonistischen Qualitäten ein Objekt der ‚fotografischen Zeugenschaft‘ und eine digitale Geste des kulturellen Widerstands (Frosh, 2018). Der Screenshot repräsentiert die Handlungsfähigkeit der Nutzer\*innen, Daten öffentlich (und legal) zu teilen, die nur für sie selbst sichtbar sind, und zwar auf eine Weise, die Facebook noch nicht kontrollieren kann. In diesem Fall werden die Daten manuell von Facebook als Bilder extrahiert, aber die

Informationen, die die Bilder enthalten, werden dann wieder in durchsuchbare, textuelle Daten umgewandelt.

Im Februar 2019, zwei Monate vor der ersten Runde der israelischen Wahlen, streuten wir über verschiedene Nachrichtenkanäle öffentliche Aufrufe und baten Facebook-Nutzer\*innen, uns Screenshots von politischen Werbeanzeigen zu schicken, die ihnen angezeigt werden, zusammen mit einem zweiten Screenshot der Funktion ‚Warum sehe ich diese Anzeige?‘, die jedem Nutzenden individuell angezeigt wird. Die Screenshots wurden dann mit Hilfe eines zweistufigen Prozesses in ein durchsuchbares Archiv umgewandelt: (1) De-Plattformisierung: Die Bilder wurden manuell beschnitten, um jegliche Nutzer\*innendaten zu entfernen. Jedes Screenshot-Paar wurde in Echtzeit vom Projekt-Account (Meturgatim, o. J.) getweetet, zusammen mit einer verbalen Transkription des Inhalts des ‚Warum sehe ich

Abbildung 4: Das Interface des Meturgatim Screenshot-Archivs, welches das erste Ergebnis der Suche ‚Anzeigen von Benjamin Netanyahu‘, welches User auf Basis ihrer Aktivität bei Facebook Familienapps und -diensten abbildet. Der abgebildete Text wurde durch die Autorin vom Hebräischen ins Englische übersetzt.

**Meturgatim**  
A screenshots archive of Israeli political ads on Facebook

Targeted age range: min. [ ] max. [ ]

Targeter name: [ ]

Target type: select target type [ ]

Target variable: [ ]

GEO type: select geo type [ ]

Target location: [ ]

User info was provided by page:  yes  no  both

Marked as political ad:  yes  no  both

**Results**

Your search returned 24 hits

@meturgatim: The page Benjamin Netanyahu targets people who live in Israel aged 18 and older based on their activity on the Facebook family of apps and services. The ad is marked as political. The ad is sponsored by the Likud Party. #targeted #elections2019 <https://Leo.rzGalln4U1>

**The page Benjamin Netanyahu targets people who live in Israel aged 18 and older based on their activity on the Facebook family of apps and services. The ad is marked as political. The ad is sponsored by the Likud Party. #targeted #elections2019**

**This is Barz's leftist government. Only a vote for the Likud will prevent this disaster**

**Why am I seeing this ad?**

One reason you're seeing this ad is that **@Benjamin Netanyahu** wants to reach people based on their activity on the Facebook family of apps and services. This includes sharing links to their website, interacting with their content (such as clicking ads, watching videos or saving content) or directly interacting (such as messaging) with them.

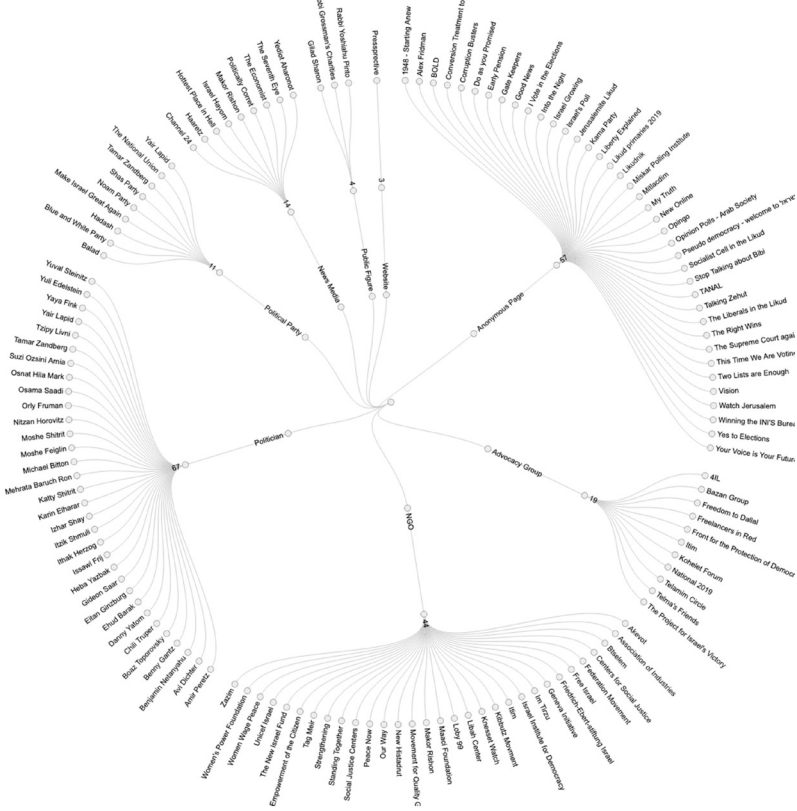
There may be other reasons you're seeing this ad.

10:47 AM - 29 Aug 2019

diese Anzeige?'-Screenshots. Die Wiederveröffentlichung der von Facebook entnommenen Screenshots auf einer anderen Social-Media-Plattform erfolgte, um sie sofort für die Öffentlichkeit zugänglich zu machen und um sie auch außerhalb von Facebook zu sichern. (2) Re-Datifizierung: Jeder Tweet wurde anschließend automatisch in einer Suchmaschine indiziert, was das Auffinden der Anzeigen anhand der transkribierten Targeting-Informationen ermöglicht (siehe Abbildung 4).

Insgesamt haben wir über 3000 politische Anzeigen gesammelt, die von über 100 Nutzer\*innen beigesteuert wurden. Die Daten sind auf alle Fälle unvollständig, nicht repräsentativ und daher von begrenztem quantitativen analytischen Wert. Jedoch könnte das Archiv durch die Bereitstellung zusätzlicher Daten, die nicht aus der offiziellen Anzeigenbibliothek abgeleitet werden können, verschiedenen analytischen Zwecken dienen, wie z.B. der Untersuchung der imaginären Zielgruppen und Kampagnenstrategien politischer Werbetreibender, und der Arten von Werbekategorien, die Facebook für die politische Nutzung zur Verfügung stellt, oder der Schlussfolgerung zu den Gründen, warum bestimmte Themenanzeigen als politisch gekennzeichnet werden und andere nicht. Beispielsweise zeigt eine erste Analyse der Anzeigen, die vor der Wahl im September geschaltet wurden, dass über 35 % der gesammelten Anzeigen von der Plattform nicht als politisch gekennzeichnet wurden. Diese nicht markierten Anzeigen wurden vor allem von Politiker\*innen, anonymen Seiten und NGOs geschaltet. Anzeigen, die von Seiten geschaltet wurden, deren Administrator\*innen anonym sind, sind von besonderer Bedeutung für die Untersuchung von Manipulation oder Desinformation im Rahmen von Kampagnen. Da sie jedoch nicht als politisch gekennzeichnet sind, erscheinen sie nicht in der offiziellen Anzeigenbibliothek von Facebook, was die Nützlichkeit von Wahrheitsbehauptungen zur Vollständigkeit der offiziellen Sammlung von Facebook in Frage stellt (siehe Abbildung 5). Aus historischer Perspektive zielt dieses Gegenarchiv darauf ab, die von Facebook zugestandenen sieben Jahre zu überdauern und gleichzeitig die Entwicklung von Facebooks Transparenz-Funktionen (die sich bereits unmittelbar nach der Wahl geändert haben) zu belegen. Das Screenshot-Archiv bietet eine Dokumentation dessen, was zuvor gewährt wurde, auf eine Art und Weise, die sonst für eine umfassende Forschung nicht zugänglich wäre.

Abbildung 5: Die Verteilung der von Meturgatim gesammelten politischen Anzeigen, die von Facebook nicht als politisch markiert wurden und die nicht in der offiziellen Anzeigenbibliothek erscheinen werden. Die Seitennamen wurden von der Autorin aus dem Hebräischen und Arabischen ins Englische übersetzt.



## 5 Fazit

In den vorangegangenen Abschnitten habe ich einerseits die Unarchivierbarkeit von Facebook, andererseits seine strenge Kontrolle über die Arten von Daten, die es öffentlich macht, in den größeren Diskussionen über die kritische Bedeutung der Web-Archivierung für die historische Forschung kontextualisiert. Nach der Datafizierung hängt der Zugang zu Informationen, die sich bis vor kurzem noch in der Öffentlichkeit befanden und von Erinnerungsinstitutionen aufbewahrt werden sollten, nun stark vom Wohlwollen der Plattformen ab. In Anlehnung an Couldrys und Mejias' (2019) Begriff des Datenkolonialismus argumentiere ich, dass die Kontrolle der Plattformen über den Zugang zu öffentlichen Daten der Macht kolonialer Archive ähnelt, die Bürger von Informationen fernzuhalten, bis ihre Inhalte zum Reich der entpolitisierten Vergangenheit werden. Da Erinnerungsinstitutionen nicht in der Lage sind, ihre Rolle als Archonten der öffentlichen digitalen Medien nach der Datafizierung zurückzuerobern, ist es die Aufgabe von Social-Media-Forscher\*innen, die sich ohnehin bereits der Forschungsethik und dem Respekt vor der Privatsphäre der Nutzer\*innen verpflichtet fühlen, die disziplinären Grenzen zu überschreiten und sich an der Archivarbeit zu beteiligen, indem sie Gegenarchive aufbauen und diese zur öffentlichen Einsichtnahme zur Verfügung zu stellen. Denn ohne eine solche wissenschaftliche Intervention könnte die Auswirkung der Blockade die Enthistorisierung (und in der Folge die Entpolitisierung) der Social-Media-Forschung und eine wachsende Abhängigkeit von Facebooks selbst angemaßter Rolle als zeitgenössischem Archon der öffentlichen Daten bedeuten.

Kritiker\*innen des Ansatzes mögen argumentieren, dass es sich hierbei statt um eine Methode, die vorgeschlagen wird, um eine Form von bürgerschaftlichem Engagement und politischer Handlung handelt (Milan & van der Velden, 2016). In der Tat stellt sich die Frage der Legitimität, wenn Sammlungen angelegt werden, die nicht nur für den individuellen Gebrauch bestimmt sind. Im Vergleich zu API-basierter Forschung stellt die Notwendigkeit, Sammlungen zu erstellen, die für die Öffentlichkeit bestimmt sind, eine zusätzliche zu schulternde Belastung für die Forscher\*innen dar. Da institutionelle Archive keine agonistischen Archive aufbauen können, sind die einzelnen Forscher\*innen nun sowohl mit den Aufgaben des Archivars als auch mit denen des Aktivisten belastet. Es ist die Aufgabe von Wissenschaftler\*innen, nicht nur die Verantwortung für die Ethik der Datenextraktion und -weitergabe zu übernehmen, sondern auch für die Zugänglichkeit,



Transparenz und Nachhaltigkeit ihrer Sammlungen. Forscher\*innen könnten abgeschreckt sein von der rechtlichen Verantwortung, die mit der Wiederveröffentlichung von Facebook-Daten verbunden ist, und davon, die Pflichten der Archivar\*innen zu übernehmen, ihre Archive zu beschreiben, zu ordnen und langfristig zugänglich zu machen. Zukünftige Forschungsinfrastrukturen zur Pflege und zum Teilen wissenschaftlicher Archive von Sozialen Medien könnten beispielsweise diese Last von den Schultern der einzelnen Forscher\*innen nehmen, indem neue Standards für die Indexierung, Beschreibung und Lizenzierung des Zugangs zu Gegenarchivierungs-Projekten entwickelt werden.

*Prof. Dr. Anat Ben David* ist Associate Professor of Communication an der Open University of Israel.

## **Finanzielle Förderung**

Die Autorin hat keine finanzielle Förderung für die Forschung, Autorenschaft und/oder die Publikation dieses Artikels erhalten.

## **Quellenverzeichnis**

- Acker, A., & Donovan, J. (2019). Data craft: A theory/methods package for critical internet studies. *Information, Communication & Society*, 22(11), 1590–1609.
- Acker, A., & Kreisberg, A. (2019). Social media data archives in an API-driven world. *Archival Science*, 20(2), 105–123. <https://doi.org/10.1007/s10502-019-09325-9>
- Agostinho, D. (2016). Big data, time and the archive. *Symptome*, 24(1–2), 435–445.
- Anderson, B. (1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Verso.
- Azoulay, A. (2011). Archive. *Political Concepts: A Critical Lexicon*. Abgerufen am 20. Februar 2020 von [www.politicalconcepts.org/issue1/archive/](http://www.politicalconcepts.org/issue1/archive/)
- Ben-David, A. (2016). What does the web remember of its deleted past? An archival reconstruction of the top-level Yugoslav web domain. *New Media & Society*, 18(7), 1103–1119.

- Bowker, G.C. (2014). Big data, big questions: The theory/data thing. *International Journal of Communication*, 8(5). Abgerufen am 20. Februar 2020 von <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2190/1156>
- Brügger, N. (2012). When the present web is later the past: Web historiography, digital history and Internet studies. *Historical Social Research*, 37(4). 102–117.
- Brügger, N., & Milligan, I. (2018). *The SAGE Handbook of Web History*. SAGE.
- Bruns, A. (2019). After the ‘APocalypse’: Social media platforms and their fight against critical scholarly research. *Information, Communication & Society*, 22(11). 1544–1566.
- Costa, M., Gomes, D., & Silva, M.J. (2017). The evolution of web archiving. *International Journal on Digital Libraries*, 18(3). 191–205.
- Couldry, N., & Mejias, U.A. (2019). Data colonialism: Rethinking big data’s relation to the contemporary subject. *Television & New Media*, 20(4). 336–349.
- Crawford, K. (2016). Can an algorithm be agonistic? Ten scenes from life in calculated publics. *Science, Technology, & Human Values*, 41(1). 77–92.
- Deguara, B. (5. September 2019). National Library creates Facebook time capsule to document New Zealand’s history. *Stuff*. Abgerufen am 20. Februar 2020 von <https://www.stuff.co.nz/national/115494638/national-library-creates-facebook-time-capsule-to-document-new-zealands-history>
- Derrida, J. (1996). *Archive Fever: A Freudian Impression*. University of Chicago Press.
- Facebook Newsroom (22. August 2018) *Introducing the ad archive API*. Abgerufen am 20. Februar 2020 von <https://newsroom.fb.com/news/2018/08/introducing-the-ad-archive-api/>
- Facebook.com (o. J.) Ad Library. Abgerufen am 20. Februar von <https://www.facebook.com/ads/library>
- Freelon, D. (2018). Computational research in the Post-API Age. *Political Communication*, 35(4). 665–668.
- Frosh, P. (2018). *The Poetics of Digital Media*. Polity Press.
- Gehl, R.W. (2011). The archive and the processor: The internal logic of Web 2.0. *New Media & Society*, 13(8). 1228–1244.
- Hockx-Yu, H. (16–22 August 2014). Archiving social media in the context of non-print Legal Deposit. In *The International Federation of Library Associations and Institutions World Library and Information Congress*, Lyon. Abgerufen am 20. Februar 2020 von <http://library.ifla.org/id/eprint/999>

- John, N.A., & Nissenbaum, A. (2019). An agnotological analysis of APIs: Or, disconnectivity and the ideological limits of our knowledge of social media. *The Information Society*, 35(1). 1–12.
- Littman, J., Chudnov, D., Kerchner, D., Peterson, C., Tan, Y., Trent, R., Vij, R., & Wrubel, L. (2018). API-based social media collecting as a form of web archiving. *International Journal on Digital Libraries*, 19(1). 21–38.
- Lomborg, S. (2012). Researching communicative practice: Web archiving in qualitative social media research. *Journal of Technology in Human Services*, 30(3–4). 219–231.
- Marres, N., & Gerlitz, C. (2016). Interface methods: Renegotiating relations between digital social research, STS and sociology. *The Sociological Review*, 64(1). 21–46.
- Marres, N., & Weltevrede, E. (2013). Scraping the social? Issues in live social research. *Journal of Cultural Economy*, 6(3). 313–335.
- Merrill, J.B., & Tobin, A. (30. Januar 2019). Facebook quietly blocked tools that let people see how ist ads are targeted. *Quartz*. Abgerufen am 20. Februar 2020 von <https://qz.com/1537686/facebookblocks-propublica-and-mozillas-ad-transparency-tools/>
- Meturgatim [@meturgatim]. (o. J.) Abgerufen am 20. Februar 2020 von [https://twitter.com/search?q=meturgatim&src=typed\\_query](https://twitter.com/search?q=meturgatim&src=typed_query)
- Milan, S., & van der Velden, L. (2016). The alternative epistemologies of data activism. *Digital Culture & Society*, 2(2). 57–74.
- Peluso, N.L. (1995). Whose woods are these? Counter-mapping forest territories in Kalimantan, Indonesia. *Antipode*, 27(4). 383–406.
- Polibook.online (o. J.). *A research tool for studying political discourse on Facebook*. Abgerufen am 20. Februar 2020 von <http://www.polibook.online/>
- Puschmann, C. (2019). An end to the wild west of social media research: A response to Axel Bruns. *Information, Communication & Society*, 22(11). 1582–1589.
- Ramos, J. (3–8. Dezember 2003). Using TF-IDF to determine word relevance in document queries. In *Proceedings of the first instructional conference on machine learning* (S. 133–142). Abgerufen am 20. Februar von <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.121.1424&rep=rep1&type=pdf>
- Ramos, J.E. (2003). Using TF-IDF to Determine Word Relevance in Document Queries.
- Rieder, B. (2013). Studying Facebook via data extraction: The Netvizz application. In Davis, H. (Hrsg.) *Proceedings of the 5th Annual ACM Web Science Conference* (S. 346–355). ACM. <https://doi.org/10.1145/2464464.2464475>

- Rogers, R. (2013). *Digital Methods*. The MIT Press.
- Society of American Archivists (o. J.). *A glossary of archival and records terminology: Archivist*. Abgerufen am 20. Februar 2020 von <https://www2.archivists.org/glossary/terms/a/archivist>
- Stoler, A.L. (2002). Colonial archives and the arts of governance. *Archival Science*, 2(1–2). 87–109.
- Stoler, A.L. (2018). On archiving as dissensus. *Comparative Studies of South Asia, Africa and the Middle East*, 38(1). 43–56.
- Surkes, S. (14. März 2019). Facebook rolls out political ad transparency less than a month before polls. *The Times of Israel*. Abgerufen am 20. Februar 2020 von <https://www.timesofisrael.com/facebookrolls-out-political-ad-transparency-less-than-a-month-before-polls/>
- UNESCO (2003). *Charter on the Preservation of Digital Heritage. Adopted by General Conference on 15 October 2003*. UNESCO.
- Venturini, T., & Rogers, R. (2019). ‘API-Based Research’ or how can digital sociology and journalism studies learn from the Facebook and Cambridge Analytica data breach. *Digital Journalism*, 7(4). 532–540.
- Venturini, T., Bounegru, L., Gray, J., & Rogers, R. (2018). A reality check(list) for digital methods. *New Media & Society*, 20(11), 4195–4217. <https://doi.org/10.1177/1461444818769236>
- Waterson, J. (27. Januar 2019). Facebook restricts campaigners’ ability to check ads for political transparency. *The Guardian*. Abgerufen am 20. Februar 2020 von <https://www.theguardian.com/technology/2019/jan/27/facebook-restricts-campaigners-ability-to-check-ads-for-politicaltransparency>
- Weller, K., & Kinder-Kurlanda, K.E. (2016). A manifesto for data sharing in social media research. In Nejdil, W. (Hrsg.) *Proceedings of the 8th ACM Conference on Web Science* (S. 166–172). ACM.
- Zimmer, M. (2015). The Twitter Archive at the Library of Congress: Challenges for information practice and information policy. *First Monday*, 20(7). <https://doi.org/10.5210/fm.v20i7.5619>



**Empfohlene Zitierung:** Jünger, J. (2022). Verhaltens-, Forschungs- oder Datenschnittstellen? Application Programming Interfaces (APIs) aus diachron und synchron vergleichender Perspektive. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 157–185). <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.6>

**Zusammenfassung:** Betrachtet man APIs aus repräsentativer Perspektive, werden darüber erhobene Daten als Spuren von Verhalten bzw. Handeln und damit als Indikatoren für eine zugrunde liegende Wirklichkeit aufgefasst. Aus einer interaktionalen Perspektive sind Daten und Verhalten dagegen miteinander verflochten, die Organisationsweise von APIs kann Verhalten fördern und behindern. Daten werden nicht vorgefunden, sondern interaktiv erzeugt. Schließlich sind APIs in ein Ökosystem aus Plattformbetreibenden, Nutzenden und Drittanbietenden eingebunden, sodass Plattformen aus einer ökologischen Perspektive als kuratierende Datenintermediäre zu betrachten sind. Der Beitrag differenziert diese Perspektiven, indem aus der Analyse von Dokumentationen, Berichterstattung und Literatur die Konsequenzen für wissenschaftliche Forschung abgeleitet werden.

**Lizenz:** Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)

*Jakob Jünger*

# Verhaltens-, Forschungs- oder Datenschnittstellen?

Application Programming Interfaces (APIs) aus diachron  
und synchron vergleichender Perspektive

## **1 Einleitung**

In den Sozialwissenschaften haben sich Application Programming Interfaces (APIs) als ein Weg der Datenerhebung etabliert. Diese Schnittstellen erlauben es insbesondere auf Social-Media-Plattformen, automatisiert auf strukturierte Daten zuzugreifen, die Auskunft über gesellschaftliche Diskurse, Gemeinschaftsbildung und Nutzungsverhalten geben können. Zahlreiche Studien bauen auf dieser Form der Datenerhebung auf – etwa bei der Analyse von ‚Titterspheres‘ in Ländern wie Australien (Bruns & Moon, 2019), Deutschland (Münch et al., 2021), Japan (Kobayashi et al., 2019), Norwegen (Bruns & Enli, 2018) oder der Türkei (Dogu & Mat, 2019). Dabei wird in solchen Studien immer wieder von spezifischen Herausforderungen bei der Datenerhebung berichtet. Da die Datenzugänge durch die entsprechenden Plattformen kontrolliert werden, stellt sich etwa die Frage, inwiefern damit gewonnene Erkenntnisse valide und nachvollziehbar sind. Zudem wirken Daten auf die Nutzenden zurück. So werden Nutzungsdaten von den Plattformbetreibern ausgewertet, beispielsweise um auf YouTube zu den aufgerufenen

Videos weitere Inhalte zu empfehlen. Auch Drittanbietende nutzen die über APIs bereitgestellten Daten, etwa um Werbekampagnen auszuwerten und über die Sichtbarkeit von Beiträgen Kommunikationsverhalten zu beeinflussen. Damit ist die sozialwissenschaftliche Datenerhebung in ein Ökosystem eingebunden, die in den Datensätzen versammelten Daten verweisen gleichzeitig auf das Verhalten der Nutzenden, auf die Mechanismen der Plattformen und auf die Erhebungsprozesse von Wissenschaftler:innen. Die verschiedenen Einflussfaktoren lassen sich allerdings kaum voneinander trennen, solange die Funktionsweise der Plattformen nicht ausreichend verstanden wird. Für die Interpretation von Befunden ist relevant, inwiefern sich etwa die Zuschreibung von Popularität zu einzelnen Inhalten aus dem Sampling der Forschenden, der strategischen Steuerung durch Plattformen oder den individuellen Präferenzen von Nutzenden ergibt. Sichtbar werden die unterschiedlichen Funktionsweisen, das ist der Ausgangspunkt dieses Beitrags, vor allem im Vergleich verschiedener Plattformen und wenn man sich die Entwicklungsgeschichte von APIs verdeutlicht.

Die Betrachtung von APIs erscheint für ein Verständnis von Onlineplattformen aus zwei Gründen besonders geeignet zu sein. Erstens werden hierüber alle drei Akteurstypen miteinander verbunden, das Verhalten von Nutzenden wird vermittelt über die Plattformbetreibenden sichtbar für Wissenschaftler:innen. Zweitens sind APIs nicht nur für alle Plattformen ähnlich dokumentiert, sondern auch versioniert, sodass sich die Entwicklungsgeschichte nachvollziehen lässt. Im Beitrag wird deshalb ausgelotet, inwiefern eine historisch-vergleichende Perspektive auf APIs Erkenntnisse über die drei miteinander verwobenen, datengenerierenden Prozesse hervorbringt.

## 2 Made Data, Found Data und Curated Data

Klassischerweise dominiert in sozialwissenschaftlichen Studien eine *repräsentative Perspektive* auf Daten, “focused on the capacity of digital data analyses to represent adequately given social phenomena and patterns” (Marres, 2018, S. 10). Das heißt, Daten werden messtheoretisch als Indikatoren für latente Konstrukte wie beispielsweise Inzivilität oder Rationalität von Diskussionen angesehen. In der methodologisch ausgerichteten Literatur werden dementsprechend vor allem Datenausfälle oder Verzerrungen bzw. Validitätsprobleme bei der Datenerhebung



thematisiert (z. B. Hargittai, 2020; Gerlitz & Rieder, 2013; Ruths & Pfeffer, 2014). Aus dieser Perspektive erscheinen Daten als Hinterlassenschaften von Verhalten, die gesammelt und ausgewertet werden können. Die wissenschaftliche Datenerhebung, -aufbereitung und -analyse von *trace data* oder *tracking data* ist ein Prozess der Datenkonstruktion, der unter der idealisierten Annahme stattfindet, dass Inhalte und Verhalten unabhängig von der wissenschaftlichen Analyse vorgefunden werden (Jensen, 2013; Vis, 2013).

Dagegen setzt sich eine *interaktionale Perspektive* mit der Datafizierung von Verhalten auseinander (z. B. Cukier & Mayer-Schoenberger, 2013; siehe auch Marres, 2018, S. 33). Der Begriff Datafizierung verweist nicht nur darauf, dass Verhalten durch Daten sichtbar gemacht wird, sondern vielmehr darauf, dass Daten eine Grundlage für Verhalten sind: „data can be understood either as representations of reality or as resources for acting in and on reality“ (Jensen, 2014). Besonders offensichtlich wird diese Verwendung von Daten, wenn sie in Empfehlungssysteme eingespielt werden. Das sogenannte kollaborative Filtern führt dann dazu, dass Nutzenden solche Inhalte angezeigt werden, die von anderen Nutzenden mit einer ähnlichen Nutzungshistorie rezipiert wurden (Ricci, Rokach & Shapira, 2015, S. 12). In Bezug auf APIs wird diese Perspektive einer datengetriebenen Verhaltensbeeinflussung auch in den Dokumentationen der Plattformen sichtbar, beispielsweise wenn Facebook eigene APIs als Treiber von Nutzungsverhalten anpreist: „The New Page Experience API allows your app to manage the New Page Experience for Pages to drive public content, engagement, and discourse on your Facebook Page“ (Facebook, 2021).

Nicht nur die Betreibenden von Online-Plattformen basieren Entscheidungen auf Verhaltensdaten, sondern auch die Nutzenden selbst. So dienen die aggregierten Angaben der Views, Comments oder Likes eines Inhalts als Indikator für Popularität (siehe z. B. Haim, Kümpel & Brosius, 2018; Porten-Cheé et al., 2018). Sie können damit als Orientierung dafür dienen, ob sich die Rezeption lohnt („Social Navigation“; Hautzner, Lünich & Rössler, 2012). In der Folge entstehen Daten aus Daten. Ein wesentlicher Unterschied zwischen repräsentativer und interaktionaler Perspektive besteht somit darin, ob Daten als Zeugnisse von Verhalten (*found data*) oder Erzeugnisse einer reflexiven Konstruktion verschiedener Akteure (*made data*) aufgefasst werden (Jensen, 2014, S. 224).

In Bezug auf APIs wird eine weitere Herausforderung für die Interpretation darauf aufbauender Analysen deutlich: über eine API sichtbare Daten müssen nicht mit der Anzeige auf der Webseite oder in einer App übereinstimmen. Das betrifft etwa die

Sortierung von Kommentaren, die mal chronologisch, mal nach plattforminternen Algorithmen bestimmt wird. Führt man sich verschiedene Nutzungsszenarien vor Augen, verkompliziert sich die Lage weiter. Denkbar ist zwar, dass Nutzende sich beispielsweise die Tweets auf einem Twitterprofil nacheinander durchlesen, vermutlich realistischer ist aber, dass sie häufig nur kurze Benachrichtigungen auf dem Smartphone oder die personalisierten Zusammenstellungen neuer Tweets wahrnehmen. Diese Personalisierung ist über APIs nicht abzubilden, da nur sehr eingeschränkt Rezeptionsindikatoren ausgegeben werden. Es handelt sich bei über APIs erhobenen Daten also lediglich um eine mögliche Repräsentation von Verhalten. Die Perspektive der Nutzenden unterscheidet sich von der Perspektive der Wissenschaftler:innen, ohne dass die genauen Unterschiede bekannt sind.

Für die Betreibenden von Online-Plattformen stellen Daten darüber hinaus eine Geschäftsgrundlage dar. Für den Datenzugriff durch Dritte werden häufig Programmierschnittstellen bereitgestellt, weshalb auch von einer „API economy“ (Doerrfeld et al., 2016) gesprochen wird. Indem sie den Zugang kontrollieren, kuratieren Plattformen die für andere Akteure verfügbaren Daten. Dementsprechend stellen Online-Plattformen nicht einfach neutrale Datenzugänge zur Verfügung, sondern gestalten diesen Zugang als Datenintermediäre (Dorfer, 2016), das heißt vorrangig ausgerichtet an den eigenen ökonomischen Interessen. Ausgehend von der Mediatisierungsforschung kann diese Sicht als *ökologische Perspektive* bezeichnet werden. Der Mediatisierungsbegriff verweist in diesem Zusammenhang darauf, dass die Entstehung, Formatierung und Verwendung von Informationstechnologien sozial vermittelt ist und eben kein rein technischer und erst recht kein objektiver, von Akteuren entkoppelter, Vorgang ist (Altheide, 1994, S. 670; Couldry & Hepp, 2017, S. 15; Livingstone, 2009, S. 5). Diese Sichtweise fordert dazu auf, eine Technologie wie APIs nicht einfach als Schnittstelle zwischen Daten und Analyse, sondern als Mittler mit eigenwilligen Verhaltensweisen aufzufassen.<sup>1</sup> Die Produktion, Aufbereitung und Nutzung von Daten ist in ein Ökosystem eingebettet, in dem das Verhalten von Nutzenden, Betreibenden und aber auch Wissenschaftler:innen vielfältig miteinander verwoben ist.

Alle drei Perspektiven haben ihre Berechtigung, denn Online-Daten sind in dreifacher Hinsicht prozessgeneriert: einmal durch die Nutzenden von Online-

---

1 In der Akteur-Netzwerk-Theorie wird dafür die Unterscheidung zwischen Zwischengliedern (intermediators) und Mittlern (mediators) eingeführt (siehe Latour, 2017, S. 71).

Diensten, einmal durch die Anbietenden der Datenzugänge und einmal durch die Wissenschaftler:innen im Zuge ihrer Datenerhebung. Wie auch in anderen Fällen prozessgenerierter Daten (Johnson & Turner, 2003) – man denke hier an Gerichtsakten, die als Verwaltungsvorgänge auf die verwalteten Subjekte und aber auch auf die Verwaltung zurückzuführen sind (Bick & Müller, 1984) – wird damit eine kritische Auseinandersetzung mit der Datenentstehung notwendig. Die Einteilung der Perspektiven stellt jeweils unterschiedliche Herausforderungen für wissenschaftliche Analysen heraus: erstens, sind die Daten repräsentativ, zweitens, inwiefern unterliegen die Daten reaktiven Prozessen, und drittens, welche Interessen verfolgen die Plattformen selbst, wenn sie Datenschnittstellen anbieten? Im Folgenden wird in Bezug auf Programmierschnittstellen diskutiert, welche Hinweise auf die Datenentstehung sich aus einem Vergleich von APIs ergeben, wenn man jeweils eine der drei in Tabelle 1 zusammengefassten Perspektiven einnimmt.

### **3 Application Programming Interfaces**

Programmierschnittstellen legen fest, wie zwei verschiedene Programme miteinander interagieren können (Jacobson, Brail & Woods, 2012, S. 5). Online-Plattformen stellen dazu so genannte Endpunkte bereit, das sind URLs wie „<https://api.twitter.com/1.1/followers/list>“, über die auf Daten und Funktionen der Plattform zugegriffen werden kann. Die Entwickler:innen von Apps benutzen diese Endpunkte, um darauf eigene Software aufzubauen und für Endkund:innen bereitzustellen. Die App „Unfollow For Twitter Free“ (HowdyApps, 2020) ermöglicht beispielsweise über den genannten Endpunkt das Auslesen der eigenen Twitter-Follower, um all denjenigen Nutzenden zu ‚entfolgen‘, die einem selbst nicht folgen. Es lassen sich damit aus technischer Sicht grundlegend drei Rollen unterscheiden: API-Betreiber ist in diesem Fall Twitter, API-Konsument ist der Drittanbieter HowdyApps. Hinzu treten als weitere Akteure die Nutzenden der App.

Eine API ist damit nicht nur eine Software oder die Beschreibung einer Software, sondern letztendlich ein Vertrag zwischen Betreiber:in und Konsument:in (Jacobson, Brail & Woods, 2012, S. 4). Dieser Vertrag sichert zu, dass die Schnittstelle in Zukunft auf die immer gleiche Weise funktionieren wird. Denn erst auf dieser Grundlage lohnt sich die Investition von Drittanbietenden. Nicht immer

Tabelle 1: Sozialwissenschaftliche Perspektiven auf APIs<sup>2</sup>

<b>Perspektive</b>	<b>Repräsentative Perspektive</b>	<b>Interaktionale Perspektive</b>	<b>Ökologische Perspektive</b>
Zentrale Akteure	Wissenschaftler:innen (vermessen Wirklichkeit)	Nutzende (erzeugen Wirklichkeit)	Betreibende (gestalten Wirklichkeit)
Datenentstehung	Found data: Daten resultieren aus Handeln	Made data: Daten sind Grundlage für Handeln	Curated data: Daten als Geschäftsgrundlage
Rolle von APIs	Datenerhebung: Zugriff auf Daten	Datafizierung: Anregung von Aktivitäten	Datenintermediation: Partnerschaften zwischen Akteuren
Wissenschaftliches Hauptproblem	Datenausfälle, Verzerrungen & Validität	Reaktivität & Multiple Kontexte	Organisationsinteressen und Entstehungskontexte
Zeugnisse <sup>2</sup>	Zugangsbeschränkungen in den API-Dokumentationen	Nutzungsszenarien der Anbieter	Berichterstattung und Sekundärliteratur

ist der Zeitraum explizit festgelegt, für den eine Funktionsgarantie gegeben wird, doch insbesondere die größeren Unternehmen veröffentlichen hierzu langfristige Entwicklungspläne (für ein Beispiel siehe weiter unten Abbildung 1). Im Gegenzug verpflichten sich die API-Konsument:innen zur Einhaltung der vom Anbieter vorgegebenen Nutzungsbedingungen. Hier wird häufig vorgeschrieben, dass die Drittangebote nicht in Konkurrenz zur Plattform stehen dürfen, sondern diese nur um neue Funktionen erweitern sollen.<sup>2</sup>

Im Kontext wissenschaftlicher Datenerhebung operieren Wissenschaftler:innen entweder direkt als API-Konsument:innen oder nachgelagert als Endnutzer:innen. Im einfachsten Fall erfolgt der Zugriff über selbst geschriebene Skripte, zum

<sup>2</sup> Siehe Kapitel 4.

Beispiel mit Python oder R, wobei Wissenschaftler:innen die API-Konsument:innen sind. Einige Programme erlauben die Arbeit mit APIs ohne eigene Programmierung, beispielsweise Facepager (Jünger & Keyling, 2020) oder Rapidminer (RapidMiner, 2020). Weitere Angebote lassen die API hinter einer auf das Wesentliche reduzierten Oberfläche verschwinden (z. B. DMI Tools, 2020). In allen diesen Fällen erfolgt der Zugriff auf eine API in der Regel durch die Anwendungsentwickler:innen, die als API-Konsument:innen im Namen der Wissenschaftler:innen agieren. Insbesondere wenn kommerzielle Dienstleistungen in Anspruch genommen werden, sind also immer mehrere Akteure beteiligt.

Der Datenzugang über APIs erlaubt genauso wenig wie eine Weboberfläche oder eine App ungefilterten oder direkten Zugang zur Datenbank einer Plattform, sondern erzeugt lediglich Repräsentationen von Datenbankauszügen. Genau genommen stellt das Web selbst bereits eine API dar, bei der ein Browser als API-Konsument über URLs wie „[https://twitter.com/DGPuK\\_DigiKomm](https://twitter.com/DGPuK_DigiKomm)“ auf die Daten einer Plattform zugreift. Die Daten werden als HTML-Dokumente an den Browser ausgeliefert und dort mit Formatierungsregeln optisch gestaltet. Dezierte APIs, wie sie für die wissenschaftliche Datenerhebung genutzt werden, liefern dagegen in der Regel JSON-Dokumente aus, in denen die Daten nicht an der optischen Darstellung orientiert, sondern inhaltlich vorstrukturiert sind (siehe dazu Jünger, 2018). Diese Vorstrukturierung verspricht eine effizientere Datenerhebung, erfordert aber eine Auseinandersetzung mit der Funktionsweise der jeweiligen API. Bereits hiermit wird deutlich, dass APIs anders als häufig dargestellt keinen privilegierten Hintereingang (z. B. Courtois & Mechant, 2014, S. 212) bereitstellen. Auch die Metapher des „wilden Westens“ (Puschmann, 2019) für eine zu wenig restringierte Verwendung von APIs durch Wissenschaftler:innen greift zu kurz, da APIs wie alle Vermittlungsmechanismen immer reguliert sind.

#### **4 Dokumentationen, Berichterstattung und Literatur als Zeugnisse der Bedeutung von APIs**

Das Ineinandergreifen der drei datengenerierenden Prozesse bei der Analyse von Onlinekommunikation – Erzeugung durch Nutzende, Vermittlung durch Plattformen, Erhebung durch Wissenschaftler:innen – wird sichtbar, wenn man sich die Unterschiede zwischen verschiedenen Plattformen und die

Entwicklungsschritte jeweils einer Plattform vor Augen führt. Dazu wurden für diesen Beitrag einschlägige Dokumente zu den drei Social-Media-Plattformen Facebook, YouTube und Twitter miteinander verglichen. Die APIs dieser drei Anbietenden werden seit vielen Jahren für sozialwissenschaftliche Analysen verwendet, sodass eine eingehende Untersuchung hier besonders wichtig erscheint. Die Analyse umfasst dabei den Zeitraum seit der Gründung von Facebook im Jahr 2004 bis in das Jahr 2018. Verschiedene Datenquellen wurden für den Vergleich herangezogen: Dokumentationen der APIs, Berichterstattungen über APIs und Sekundärliteratur über APIs (siehe Tabelle 2).

Jede dieser Quellensorten macht andere Aspekte sichtbar. Die Sichtung der API-Dokumentationen erlaubt einen Einblick in die technischen und organisatorischen Rahmenbedingungen, denen sich Wissenschaftler:innen vor allem aus einer repräsentativen Perspektive gegenübergestellt sehen. In den Dokumentationen sind die Parameter des Aufrufs, Zugangsbedingungen und das Format der Ergebnisse verbindlich festgehalten (Janetzko, 2017). Auf den Entwicklerseiten der Plattformen ist mindestens die Dokumentation zum aktuellen Stand der API verfügbar. Für die Rekonstruktion des Zeitverlaufs ist jedoch zusätzlich der Vergleich mit älteren Versionen nötig, Facebook verzeichnet etwa für die Jahre 2010 bis 2017 allein dreizehn Versionen (siehe Abbildung 1). Die älteren Dokumentationen sind nicht immer auf der Seite verfügbar, in diesen Fällen wurden sie über archive.org eingesehen. Mitunter ändern sich in den Dokumentationen nur Details, die dennoch aufschlussreich sein können, da sie Zeugnis über organisationsinterne Entscheidungsprozesse ablegen. Um diese Details sichtbar zu machen, wurde WinMerge (2020) eingesetzt – dieses Programm vergleicht zwei Texte und hebt Änderungen hervor. So lässt sich etwa bei Facebook feststellen, dass im Jahr 2018 die Entwicklung von Bots als Anwendungsszenario in die Richtlinien aufgenommen wird (siehe Abbildung 2: WinMerge macht Änderungen zwischen zwei Versionen eines Dokuments nachvollziehbar, hier am Beispiel der Entwicklerrichtlinien von Facebook).

Ergänzend zu den technischen Dokumentationen treten Entwicklerrichtlinien, in denen die Nutzungsbedingungen festgehalten sind. Aus den darin beschriebenen Nutzungsszenarien lassen sich Hinweise gewinnen, welche Interaktionszusammenhänge die Plattformen für Anwendungen, die auf APIs aufbauen, vorsehen.

Während die Dokumentationen im geschichtswissenschaftlichen Sinne als „Überreste“ der untersuchten sozialen Zusammenhänge gelten, werden Ereignisse

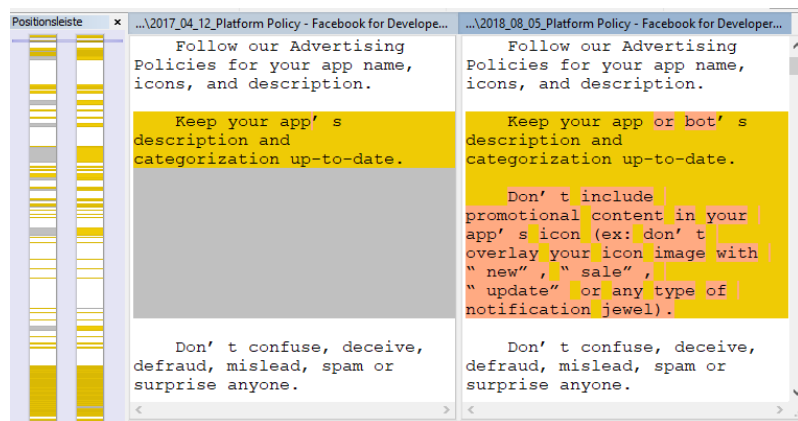
Abbildung 1: Changelog-Archiv für die ersten Jahre der Facebook-API

API Version	Graph API Availability	Marketing API Availability
v2.11	November 7, 2017 - January 30, 2020	November 7, 2017 - Aug 7, 2018
v2.10	July 18, 2017 - November 7, 2019	July 18, 2017 - May 8, 2018
v2.9	April 18, 2017 - July 22, 2019	April 18, 2017 - November 6, 2017
v2.8	October 5, 2016 - April 18, 2019	October 5, 2016 - July 26, 2017
v2.7	July 13, 2016 - October 5, 2018	July 13, 2016 - April 25, 2017
v2.6	April 12, 2016 - July 13, 2018	April 12, 2016 - October 5, 2016
v2.5	October 7, 2015 - April 12, 2018	October 7, 2015 - July 13, 2016
v2.4	July 8, 2015 - October 7, 2017	July 8, 2015 - April 11, 2016
v2.3	March 25, 2015 - July 8, 2017	March 25, 2015 - October 8, 2015
v2.2	October 30, 2014 - March 25, 2017	October 30, 2014 - July 8, 2015
v2.1	August 7, 2014 - October 30, 2016	October 1, 2014 - March 11, 2015
v2.0	October 1, 2014 - August 7, 2016	October 1, 2014 - March 11, 2015
v1.0	April 21, 2010 - April 30, 2015	October 1, 2014 - March 11, 2015

Quelle: <https://developers.facebook.com/docs/graph-api/changelog/archive> (21.03.2020).

im Zusammenhang mit APIs in der journalistischen Berichterstattung und der Sekundärliteratur metakommunikativ eingeordnet. Diese Dokumente können also (im geschichtswissenschaftlichen Sinn) als überlieferte „Tradition“ gelten (Bernheim, 1889, S. 155), die vor allem auch die ökonomischen Zusammenhänge der APIs reflektieren. Die Berichterstattung der zwei größten deutschen IT-Nachrichten anbietenden Heise und Golem wurde deshalb systematisch nach einschlägigen Veröffentlichungen durchsucht. Dazu wurden die Namen der Plattformen mit dem Stichwort API kombiniert (z. B. „facebook api“) und die Teasertexte automatisiert heruntergeladen. Der älteste Eintrag datiert in das Jahr 2005. Die insgesamt 731 Meldungen wurden manuell gesichtet, um alle Ereignisse im Zusammenhang mit Datenzugängen und Programmierschnittstellen zu verschlagworten.

Abbildung 2: WinMerge macht Änderungen zwischen zwei Versionen eines Dokuments nachvollziehbar, hier am Beispiel der Entwicklerrichtlinien von Facebook



Auch die Sekundärliteratur enthält wertvolle Hinweise zur Entwicklung der Schnittstellen. Hier lassen sich wissenschaftliche von außerwissenschaftlichen Quellen unterscheiden, die jeweils über eine Literaturrecherche zum Stichwort „Application Programming Interface“ identifiziert wurden. Die ausgewählten wissenschaftlichen Quellen – hier wurden auch nach 2018 veröffentlichte Quellen berücksichtigt, sofern sie die Bedingungen innerhalb des Untersuchungszeitraums reflektieren – beschäftigen sich vor allem mit den Limitationen automatisierter Datenerhebung und mit den Einschränkungen der APIs, die sich aus der Einführung von Begutachtungsverfahren durch die Online-Plattformen ergeben (siehe Kapitel 5). Außerwissenschaftliche Quellen wurden für die Rekonstruktion der Chronologie von API-Entwicklungen herangezogen. Als Anlaufstelle für aktuelle Entwicklungen gilt beispielsweise ProgrammableWeb, das sich selbst als „the world’s leading source of news and information about Internet-based application programming interfaces“ beschreibt (Programmable Web, 2020). Zudem fließen eigene Erfahrungen bei der Entwicklung und Anwendung von Facepager – eine Software zur automatisierten Datenerhebung über APIs (Jünger & Keyling, 2020) – in die Analyse ein.

Alle Quellen insbesondere im zeitlichen Umfeld dieser Ereignisse wurden gesichtet und verglichen. Damit folgt die Analyse dem Selbstverständnis der



komparativen Methode der qualitativen Analyse (Glaser, 2008). Die Textstellen wurden schließlich zu drei Kategorien verdichtet, die sich auf die drei verschiedenen Perspektiven – repräsentative, interaktionale und ökologische – beziehen.

## 5 Zugangsverfahren, Nutzungsszenarien und Organisationsweisen

Je nach Perspektive geraten nicht nur unterschiedliche Aspekte, sondern auch unterschiedliche Quellen über APIs stärker in den Blick. Geht es um die Frage, inwiefern sich über APIs reliable und valide Messungen bewerkstelligen lassen, so sind die in den Dokumentationen beschriebenen Zugangsbeschränkungen besonders relevant. Um sich dagegen vor Augen zu führen, welche Rolle APIs für die Interaktion zwischen Nutzenden spielen, sind die von den API-Betreibern angepriesenen Nutzungsszenarien aufschlussreich. Die Einbettung in das Ökosystem wird dagegen vorrangig über Berichterstattung und Sekundärliteratur sichtbar, wenn die Partnerschaften und Konkurrenzbeziehungen zwischen verschiedenen Akteuren thematisiert werden. Im Folgenden werden die untersuchten Dokumente entlang dieser drei Perspektiven zusammengefasst, um die sich jeweils daraus ergebenden Rahmenbedingungen für wissenschaftliche Analysen einzuordnen.

### 5.1 APIs aus repräsentativer Perspektive

Typischerweise werden APIs im wissenschaftlichen Kontext als Werkzeuge zur Datenerhebung eingesetzt. Aus dieser Sicht geht es darum, die Inhalte der Kommunikation und das Verhalten von Nutzenden strukturiert, standardisiert und effizient zu erfassen.<sup>3</sup> Vorausgesetzt werden muss deshalb, dass die über eine Programmierschnittstelle erhobenen Daten ausreichend vollständig oder zumindest repräsentativ für die Aktivitäten auf der Plattform sind. Eine Reihe von Eigenarten spricht zunächst gegen diese Annahme, denn sowohl die Anzahl der

---

3 Strukturiert: Im Gegensatz dazu stehen etwa Interviews, die zunächst transkribiert und dann kodiert werden müssen. API-Daten enthalten bereits schriftlichen Text und formale Merkmale wie die Anzahl der Likes. Standardisiert: Für alle Untersuchungsobjekte wird das gleiche Erhebungsverfahren angewendet. Effizient: Es werden mehr Daten in kürzerer Zeit erhoben als über eine manuelle Erhebung möglich.

Tabelle 2: Quellen für die Analyse von APIs

Dokumentationen	Ältester berücksichtigter Eintrag
Twitter	20.09.2006
<a href="https://developer.twitter.com/">https://developer.twitter.com/</a> <a href="https://blog.twitter.com/developer/">https://blog.twitter.com/developer/</a> <a href="https://twitter.com/twitterapi">https://twitter.com/twitterapi</a> <a href="https://twitter.com/t/help/api">https://twitter.com/t/help/api</a> <a href="https://help.twitter.com/en/rules-and-policies">https://help.twitter.com/en/rules-and-policies</a> <a href="https://developer.twitter.com/en/developer-terms/agreement-and-policy">https://developer.twitter.com/en/developer-terms/agreement-and-policy</a>	
YouTube	04.06.2007
<a href="http://code.google.com/apis/youtube/reference.html">http://code.google.com/apis/youtube/reference.html</a> <a href="https://developers.google.com/youtube/">https://developers.google.com/youtube/</a> <a href="https://www.youtube.com/intl/de/yt/dev/api-resources/">https://www.youtube.com/intl/de/yt/dev/api-resources/</a> <a href="https://developers.google.com/youtube/terms/api-services-terms-of-service">https://developers.google.com/youtube/terms/api-services-terms-of-service</a> <a href="https://www.youtube.com/t/terms">https://www.youtube.com/t/terms</a>	
Facebook	21.08.2006
<a href="https://developers.facebook.com/docs">https://developers.facebook.com/docs</a> <a href="https://developers.facebook.com/blog">https://developers.facebook.com/blog</a> <a href="https://developers.facebook.com/policy/">https://developers.facebook.com/policy/</a> <a href="https://www.facebook.com/apps/site_scraping_tos_terms.php">https://www.facebook.com/apps/site_scraping_tos_terms.php</a>	

<b>Berichterstattung</b>		
Twitter	115 Artikel bei Golem 118 Artikel bei Heise	18.07.2007
YouTube	66 Artikel bei Golem 79 Artikel bei Heise	15.08.2005
Facebook	156 Artikel bei Golem 197 Artikel bei Heise	27.05.2007
<b>Sekundärliteratur</b>		
Wissenschaftlich	Bruns, 2019; Burgess & Bruns, 2012; Courtois & Mechant, 2014; Cukier & Mayer-Schoenberger, 2013; Freelon, 2018; Gerlitz & Rieder, 2013; Gerlitz & Rieder, 2018; Hargittai, 2020; Janetzko, 2017; Jünger, 2018; Puschmann, 2019; Vis, 2013; Ruths & Pfeffer, 2014	2012
Außerwissenschaftlich	Cater, 2013; Doerrfeld, 2016; Jacobson, Brail & Woods, 2012; Lane, 2012; Pro-grammable Web, 2020	2012

---

Datensätze als auch die Inhalte sind beim Zugriff über APIs in der Regel trunziert, das heißt auf einen bestimmten Umfang beschnitten.

- *Trunkierungen der Zugänge:* Zunächst ist festzustellen, dass einige Inhalte und Funktionen überhaupt nicht über APIs zugänglich sind, weil dafür keine Endpunkte zur Verfügung stehen. So lassen sich auf Twitter die Antworten auf Tweets nicht ohne Weiteres abfragen: „you can not request a list of replies to another user whether public or protected“ (Twitter, 2007). Diese Daten sind lediglich auf der Webseite oder über die Smartphone-App zugänglich. Bei Facebook sind vor allem Zugänge über Suchbegriffe im Lauf der Zeit restriktiver geworden, sodass zum Beispiel über die API nicht mehr gezielt nach Veranstaltungen, Gruppen oder Nutzenden gesucht werden kann (Facebook, 2020a). Ohnehin war ein Zugriff auf die erweiterten Suchfunktionen (Facebook Graph Search, z. B. „Socialists who work nearby Greifswald and like McDonalds“) soweit ersichtlich nie über die API möglich und wurde mittlerweile auch außerhalb der API deutlich abgebaut (Cox, 2019). Einige Daten sind zudem an persönliche Zugänge gebunden, das betrifft zum Beispiel Messenger-Dienste bzw. Privatnachrichten. Ein Zugriff ist nur bei Autorisierung im Einzelfall vorgesehen. Die Anbietenden unterscheiden dafür in der Regel verschiedene Zugriffsbereiche („scopes“), die zunehmend restriktiver gehandhabt und nur nach einer Prüfung freigeschaltet werden (z. B. YouTube, 2019). Darüber hinaus ist davon auszugehen, dass in den Datenbanken der Betreibenden viele weitere Daten ohne Anbindung an eine externe API und auch ohne eine Darstellung in der Weboberfläche liegen. Vor allem nichttaggregierte Daten zu aufgerufenen (views) oder gemeldeten (flagged) Beiträgen, das heißt vor allem Daten über die Rezeption von Beiträgen, sind nicht allgemein zugänglich.
- *Trunkierungen des Datenumfangs:* Die Anzahl der Datensätze ist, abhängig vom Endpunkt der API, nicht immer vollständig. Die Tweets von Nutzenden sind beispielsweise auf die letzten 3.200 beschränkt (Twitter, 2020b). In der kostenlosen Version der Twitter-API ist die Suche zudem auf die letzten sieben Tage beschränkt (Twitter, 2020c). Bei Facebook-Seiten lassen sich für eine Seite pro Jahr maximal 600 Posts erheben, anders als bei Twitter sind aber die Auswahlkriterien nicht ausreichend nachvollziehbar dokumentiert („in einer Rangfolge sortierte veröffentlichte Beiträge“; Facebook, 2020c). Bei

YouTube sind die Suchergebnisse für nicht-eigene Channels auf 500 Treffer beschränkt (YouTube, 2020). In den APIs wirkt eine Vielzahl weiterer Beschränkungen, deren Konsequenzen für die Vollständigkeit von Fall zu Fall unterschiedlich ausfallen. Beispielsweise hängen die abrufbaren Daten von den Privatsphäreinstellungen der Nutzenden und damit von der Beziehung zwischen den Nutzenden der Plattform und den Nutzenden der API ab.

- *Trunkierung der Inhalte:* Eng verbunden mit der Trunkierung der Zugänge sind schließlich die Einschränkungen, welche Datenfelder zugänglich sind. Während Twitter auf einigen Endpunkten vollständige Tweets mit allen dazugehörigen Feldern und eingebetteten Datenfeldern für Nutzerinformationen, Hashtags und URLs zurückgibt („fully hydrated“), hat Facebook das Verfahren mittlerweile so umgestellt, dass jedes gewünschte Feld bereits bei der Abfrage spezifiziert werden muss („fields“-Parameter). YouTube beschreitet schon lange einen Zwischenweg: Hier wird über einen Parameter („parts“) immer ein ganzes Bündel von Feldern gesteuert, sofern die entsprechenden Zugriffsrechte erteilt wurden. Im Fall von Facebook haben die jüngsten Änderungen der API unter anderem dazu geführt, dass die Autor:innennamen der Nutzerkommentare auf öffentlichen Seiten nur noch von den Seiteninhabenden erfasst werden können. Bemerkenswert an dieser Änderung ist, dass sie als so genannte funktionsgefährdende Änderung gekennzeichnet wurde. Diese Änderungen brechen den Vertrag zwischen API-Konsument:innen und API-Betreibenden („breaking changes“), da sie auch ohne langfristige Ankündigung rückwirkend für alle Versionen einer API greifen und so die Anpassung bereits bestehender Anwendungen notwendig machen (Facebook, 2017 & 2020a). Insgesamt greifen bei allen Anbietenden drei Mechanismen ineinander, die zu einer Trunkierung von Inhalt führen: Inhalte können mehr oder weniger vorstrukturiert, mehr oder weniger aggregiert sowie mehr oder weniger anonymisiert sein.

Diese Einschränkungen müssen allerdings nicht zwangsläufig als Verzerrung oder Datenausfall bewertet werden. Denn wenn die erhobenen Daten repräsentativ für die Aktivität von Nutzenden sein sollen, müsste zunächst ein entsprechender Maßstab definiert werden. Das allerdings ist kaum möglich, denn aus Sicht einzelner Nutzenden sind in der konkreten Nutzungssituation nur ausgewählte Inhalte auf dem Bildschirm sichtbar. Benachrichtigungen auf dem

Startbildschirm des Smartphones sehen anders aus als die Ergebnisse einer gezielten Suche über die Weboberfläche. Zudem scheint die Nutzung von Plattformen stark an der Gegenwart ausgerichtet zu sein. Der systematische Zugriff auf alte Facebook-Posts stößt schnell an die Grenzen des Scrollbalkens, sofern Nutzenden diese Möglichkeit überhaupt verwenden. Gleichzeitig wird Aufmerksamkeit durch die Empfehlungssysteme („Algorithmen“) der Betreibenden gelenkt. Über die APIs ist nicht nachvollziehbar, ob und welche Inhalte wie prominent in wessen News Feeds eingespielt wurden. Facebook und andere Anbietende spielen zudem regelmäßig auch ältere Posts ein und zeigen so auf, welche Aktivitäten man selbst vor einem Jahr auf der Plattform vollzogen hat. Indem diese Bedingungen auf das Mitteilungsverhalten von Nutzenden zurückwirken, lässt sich nicht feststellen, wofür die zu einem bestimmten Zeitpunkt für Nutzende auf einer Plattform sichtbaren oder durch Nutzende produzierten Inhalte stehen – Mechanismen der Plattform, Intentionen von Nutzenden oder vielleicht sogar Sinnsetzungen von Wissenschaftler:innen?

Insbesondere der Faktor Zeit stellt die Definition von Untersuchungszeiträumen vor nicht zu lösende Herausforderungen. Die im ersten Moment naheliegende Idee, einen Untersuchungszeitraum oder einen Zeitpunkt (Schnappschuss) abzubilden, muss bereits an der Erhebungstechnik scheitern. Denn während der Datenerhebung verstreicht zwangsläufig Zeit, innerhalb derer Nutzenden auf der Plattform weiter aktiv sind. Deutlich wird dies beispielweise an den Kommentar-, Like- oder Followerzahlen. Erhebt man, sofern über die API möglich, zunächst die aggregierte Anzahl von Kommentaren und anschließend die einzelnen Kommentare, können in der Zwischenzeit Kommentare gelöscht, überarbeitet oder hinzugekommen sein. Insbesondere umfangreiche Erhebungen, wie sie aus einer repräsentativen Perspektive zur Abbildung der Gesamtstruktur nötig werden, laufen schnell in die Begrenzung der Zugriffe pro Zeitfenster („rate limits“) und müssen ggf. über Tage gestreckt werden. Besonders restriktiv ist mit 15 Anfragen je 15 Minuten und einer Maximalzahl von 200 Datensätzen je Anfrage der direkte Zugriff auf die Followerlisten von Twitter-Nutzenden, sodass pro Minute Daten über maximal 200 Follower erhoben werden können (Twitter, 2020d).

Letztendlich bieten APIs also nur eine von vielen möglichen Repräsentationen der Nutzeraktivität. Eine repräsentative Analyse im engeren Sinn ist nicht möglich, denn die Rede von Datenausfällen oder Verzerrungen idealisiert zwangsläufig den datengenerierenden Prozess. Zu diesem Prozess gehören das

Löschen von Inhalten, Einschränkungen der Privatsphäre und die heterogenen Nutzungskontexte von Nutzenden genauso dazu wie die sich stets ändernden technischen und organisatorischen Zugangsbedingungen und die Empfehlungssysteme der Plattformen.

## 5.2 APIs aus interaktionaler Perspektive

Bei der Sichtung der Dokumentationen wird deutlich, dass APIs die Nutzung der Dienste ermöglichen und vor allem aber auch fördern sollen. APIs haben damit Konsequenzen für die Interaktion zwischen Nutzenden der Plattform. Die Nutzungsszenarien der drei Plattformen umfassen im Wesentlichen drei Kategorien:

- *Inhalte verwalten*: Twitter nennt als Ziele der API unter anderem „publish“, „curate“ und „engage“ (Twitter, 2019). Mit der API lassen sich Inhalte von Twitter in andere Anwendungen einbetten, gleichzeitig aber auch neue Inhalte erstellen und moderieren. Auch YouTube legt von Anfang an den Fokus auf die Verbreitung von Inhalten über Webseiten und Anwendungen von Dritten: „Do you wish to integrate online videos into your application? With the set of YouTube XML APIs, developers can integrate applications directly into YouTube’s growing repository of videos“ (YouTube, 2005). Ein wichtiges Anwendungsfeld ist zudem die Verhinderung von Urheberrechtsverletzungen. Rechteinhaber:innen können über die Content-ID-API Videos hochladen, die dann automatisch mit den Inhalten der Plattform abgeglichen werden. Die Besonderheit bei Facebook wiederum ist, dass Spiele und andere Anwendungen direkt auf der Plattform im Kontext der Facebook-Seite ausgeführt werden. Während die API zu Beginn lediglich Lesezugriff erlaubte, ist mittlerweile selbst das automatisierte Posten mit Bots ein Teil der Nutzungsszenarien. Auch die Einbindung von Buttons zum „Liken“ und „Teilen“ wird über APIs umgesetzt.
- *Marketing und Analyse*: Ein weiteres Feld ist die Analyse des Nutzerverhaltens und die Analyse von Werbekampagnen. Auffallend ist hierbei die direkte Adressierung von Unternehmen mit spezifischen Marketing-APIs (z. B. Facebook, 2015 und YouTube, 2013). Unternehmen können darüber die eigenen Inhalte analysieren und aggregierte Zielgruppenanalysen durchführen.

Hier wird deutlich, dass neben Individuen auch korporative Akteure zu den Nutzenden der Plattformen zu zählen sind. Für wissenschaftliche Fragestellungen erscheinen die spezifischen Marketingzugänge weniger geeignet zu sein, da Wissenschaftler:innen vermutlich eher selten eigene Inhalte analysieren wollen und die angebotsübergreifenden Daten stark aggregiert sind. Wissenschaftliche Datenerhebungen nutzen vielmehr den Nebeneffekt des oben beschriebenen Szenarios aus: um Plattforminhalte wie etwa YouTube-Videos in Webangebote außerhalb der Plattformen einbinden zu können, ist eine Schnittstelle notwendig. Allerdings sind hier in jüngster Zeit Veränderungen zu verzeichnen, im Januar 2020 ist etwa bei Twitter auf der Webseite der Anwendungsfall „Twitter data for academic research“ (Twitter, 2020a) hinzugetreten.

- *Authentifizierung und Infrastruktur:* Alle drei Plattformen agieren als *identity provider*, indem sie anderen Diensten Login-Möglichkeiten bereitstellen. Die als „Facebook Login“ (Facebook, 2013) und ähnlich betitelten Funktionen ersparen es Nutzenden, sich bei vielen einzelnen Webseiten zu registrieren. Durch Dritte betriebene Webangebote – beispielsweise Online-Shops – erhalten vermittels der APIs Zugriff auf das Konto der Nutzenden. Auch für die Plattformen selbst zahlt sich diese Dienstleistung aus; durch die Logins können sie das Nutzungsverhalten außerhalb der eigenen Plattform erfassen. Während dies bei Twitter die im engeren Sinn einzige vom Kerngeschäft unabhängige Infrastrukturdienstleistung ist, bietet Facebook beispielsweise Softwarebibliotheken für Künstliche Intelligenz an. Google (als Betreiber von YouTube) ist ohnehin aktuell einer der größten Infrastrukturdienstleister und bietet eine Vielzahl an APIs beispielsweise zur Spracherkennung oder für das Hosting von Daten an.

Über die Zeit haben sich die Dienstleistungen der Plattformen und damit auch die Programmierschnittstellen immer weiter ausdifferenziert. Lediglich die Schnittstellen von Twitter sind über lange Zeiträume weitgehend unverändert und stabil geblieben. Für die wissenschaftliche Datenanalyse ist aus diesen Beobachtungen vor allem die Konsequenz zu ziehen, dass Nutzenden- und Plattformverhalten vielfältig miteinander verwoben sind. Programmierschnittstellen tragen ihren Teil dazu bei, Nutzende zu Kommunikation und Interaktion anzuregen, indem sie von Unternehmen zur Moderation von Inhalten, für Marketingkampagnen und

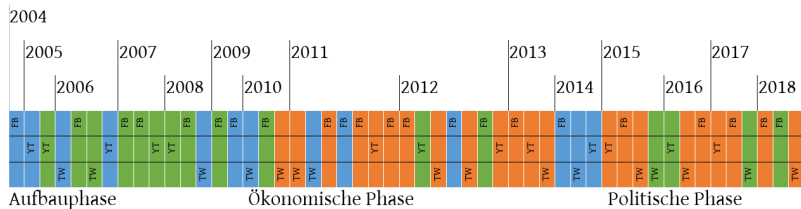


zur Vereinfachung beim Anlegen von Nutzerkonten eingesetzt werden. Über APIs lassen sich etwa Inhalte von Nachrichtenseiten automatisiert in Social-Media-Kanäle einspielen oder es können in die Onlineplattformen eingebettete Chat-Bots realisiert werden. APIs erscheinen aus dieser Perspektive weniger als Mittel der Datenerhebung und -analyse, vielmehr werden sie zur Gestaltung von Kommunikation und damit als ein Mittel der Datifizierung von Verhalten eingesetzt.

### 5.3 APIs aus ökologischer Perspektive

Die zeitliche Entwicklung der APIs verdeutlicht, wie sich um Programmierschnittstellen ein Ökosystem aus Nutzenden, Plattformen und Drittanbietenden herausgebildet hat. Bereits kurz nach ihrer Gründung etablierten Facebook, YouTube und Twitter Schnittstellen und profitieren in der Zeit des „Web 2.0“ (O'Reilly, 2005) davon, dass andere Webangebote ihre Dienste einbinden und so deren Bekanntheit steigern. Während zu Beginn vor allem Erweiterungen der Schnittstellen zu verzeichnen sind, kommt es ungefähr um das Jahr 2010 vermehrt zu Einschränkungen (siehe Abbildung 3: Abfolge von Schlüsselereignissen der Entwicklung von APIs bei Facebook (FB), YouTube (YT) und Twitter (TW)). Nachdem unzählige Drittanbietende eigene Dienste auf den Schnittstellen aufgebaut hatten, erobern sich die Anbietenden ihren Einfluss zurück (ausführlich siehe Jünger, 2021). Besonders deutlich wird diese Vorgehensweise bei Twitter. Bereits im Jahr 2008 akquiriert Twitter den Dienst Summize und integriert dessen Suchfunktionalität in die API (Arrington, 2008; Ihlenfeld, 2008). Im gleichen Jahr wird Tweetie, die erste Twitter-App für das iPhone, aufgekauft und später unter eigener Marke wiederveröffentlicht (Barczok, 2010). Damit einher gehen Begrenzungen der maximalen Zugriffe auf die API, sodass die Entwicklung und Verbreitung weiterer Clients durch Drittanbietende effektiv beschnitten wird. Neben Clients wurden viele Funktionalitäten wie URL-Kürzung (TinyURL) oder Analysedienste (Gnip) zunächst von Drittanbietenden entwickelt und dann integriert oder nachgebaut und verdrängt. Auch über die Nutzungsbedingungen der Dienste wird mittlerweile Konkurrenz direkt oder indirekt untersagt, wenn es zum Beispiel bei Facebook heißt: „Don't use the Ads API if you're an ad network or data broker“ (Facebook, 2019).

Abbildung 3: Abfolge von Schlüsselereignissen der Entwicklung von APIs bei Facebook (FB), YouTube (YT) und Twitter (TW)



Blau: Gründungen, Akquisitionen, Produkte; Grün: Erweiterungen der APIs; Orange: Einschränkungen der APIs. Quelle: eigene Dokumentenanalyse.

Auch die Plattformanbietenden stehen untereinander in komplexen Beziehungen. So blockierte Twitter zeitweise im Juli 2012 für Instagram den API-Zugang, nachdem es von Facebook übernommen wurde (Hedemann, 2012). Instagram wiederum blockierte die Anzeige seiner Bilder im Twitter-Feed. Wenig später implementierte Twitter in die eigene App die von Instagram bekannten Bildfilter, was auf heise.de mit der Überschrift „Twitter baut Instagram nach“ kommentiert wurde (Kuri, 2012). Doch nicht nur Konkurrenz prägt das Ökosystem, sondern auch Partnerschaften und Allianzen: „Finally, Twitter signed partnership deals with Google, Yahoo, and Microsoft to include tweets in the results of their respective search products” (van der Mersch, 2016). Auch bei Facebook wird der Zugang zur Public Feed API nur privilegierten Partner:innen gewährt: „Access to the Public Feed API is restricted to a limited set of media publishers and usage requires prior approval by Facebook. You cannot apply to use the API at this time” (Facebook, 2014).

Auf die Phase der ökonomischen Eroberung folgt eine Phase, in der bis heute die politische Bedeutung der Plattformen diskutiert wird. Besonders disruptiv waren hier die Vorgänge um Cambridge Analytica. Das Unternehmen hatte auf Grundlage von Daten, die insbesondere über die API von Facebook erhoben wurden, im US-amerikanischen Wahlkampf psychometrische Wahlkampfunterstützung angeboten. Erste Artikel darüber wurden bereits 2015 im Guardian veröffentlicht (Davies, 2015). Darauf reagierte Facebook schnell mit Zugriffsbeschränkungen, sodass etwa der Zugriff auf Daten von Freunden und Gruppen

nicht mehr möglich war, eine ausführliche Berichterstattung blieb allerdings zunächst aus. Erst drei Jahre später, im Jahr 2018, gelang es den Medien erneut, Cambridge Analytica in den Fokus der Berichterstattung und der Politik zu rücken. Dieses Mal war der politische Druck größer und die Konsequenzen auf Seiten der Plattformen fielen schärfer aus (Cadwalladr & Graham-Harrison, 2018; Rosenberg, Confessore & Cadwalladr, 2018). Alle drei Plattformen haben mittlerweile präventive App Reviews eingeführt, sodass bereits vor dem ersten Zugriff auf APIs ein Begutachtungsprozess durchlaufen werden muss.

Um die Bedeutung von APIs als Mittel der Datenintermediation zu erfassen, ist ein Vergleich mit Webscraping hilfreich. Als Webscraping wird eine Technik bezeichnet, bei der Daten direkt aus den Webseiten der Plattformen extrahiert, anstatt über dezidierte APIs erhoben werden. Allerdings wird diese Vorgehensweise von den Anbietenden geächtet. Das ist vor allem vor dem Hintergrund der offenen Architektur des Web bemerkenswert. Die automatische Erschließung von Webseiten durch Suchmaschinen kann als ein wesentlicher Bestandteil des Web begriffen werden, ohne den die aktuelle Bedeutung des Internet kaum vorstellbar wäre. Webseitenbetreibende können jedoch in der Datei robots.txt Regeln formulieren, deren Einhaltung sie von anderen Organisationen und deren Bots erwarten, wenn auch technisch kaum durchsetzen können. Facebook schließt Crawling darüber komplett aus: „Notice: Crawling Facebook is prohibited unless you have express written permission“ (Facebook, 2020b). Es folgt eine Liste von Bots, mit deren Urhebern anscheinend Vereinbarungen getroffen wurden (Applebot, baiduspider, Bingbot etc.). Die Liste endet damit, dass alle anderen Bots ausgeschlossen werden: „User-agent: \* Disallow: /“ (Facebook, 2020b).

APIs können vor diesem Hintergrund als ein Mittel der Einflussicherung verstanden werden, da Zugänge individuell kontrollierbar sind. Auch Wissenschaftler:innen sind in diesem Feld nur (wenig privilegierte) Akteure. Die Folgen von Cambridge Analytica sind in der Wissenschaft als „APIcalypse“ (Bruns, 2019) bezeichnet worden, weil der wissenschaftliche Zugang vor allem bei Facebook nahezu verunmöglicht wurde. Gleichzeitig wurden von den Plattformen verschiedene kuratierte Datenzugänge für wissenschaftliche Zwecke eingerichtet. Besonders prominent ist die von einem wissenschaftlichen Board geleitete Initiative Social Science One. Dass es hier dennoch nicht uneingeschränkt um unabhängige Forschung geht, wird am Modus der Datenzugänge deutlich: Für verschiedene Datensätze (z. B. geteilte URLs) werden Ausschreibungen veröffent-

licht, auf die sich Wissenschaftler:innen bewerben können. Der inhaltliche Fokus ist zwar breit, aber durchaus festgelegt, etwa für den Zugang zu Facebook-Daten: „effect of social media on elections and democracy“ (Social Science One, 2020). Ausschreibungen sind in der Wissenschaft durchaus üblich, in jedem Fall ist aber ein Steuerungseffekt anzunehmen. Damit begeben sich Plattformen in die Rolle von Datenintermediatoren für Wissenschaftler:innen. Das daraus hervorgehende soziale System darf deshalb nicht nur als Forschungsmittel verstanden, sondern muss auch als Forschungsgegenstand untersucht werden.

## 6 Fazit – Die Mediatisierung der Wissenschaft

Ausgangspunkt des Beitrags war die Unterscheidung von drei Perspektiven, aus denen Programmierschnittstellen (APIs) von Online-Plattformen betrachtet werden können. Während APIs aus repräsentativer Perspektive Nutzerverhalten abbilden und aus interaktionaler Perspektive Verhalten ermöglichen, sind sie aus ökologischer Perspektive ein Mittel der Einflussicherung. In den für wissenschaftliche Zwecke über APIs erhobenen Daten spiegeln sich dementsprechend drei miteinander verwobene Prozesse wieder, die Aktivitäten der Nutzenden, die Vermittlung der Plattformen und die Erhebungsbemühungen von Wissenschaftler:innen. Daran anschließend wurde die Frage gestellt, inwiefern eine historisch-vergleichende Perspektive auf APIs Erkenntnisse über diese drei miteinander verwobenen, datengenerierenden Prozesse hervorbringt.

Die Beschäftigung mit den Unterschieden und Gemeinsamkeiten zwischen verschiedenen Programmierschnittstellen zeigt auf, dass vollständige oder repräsentative Datenerhebungen aufgrund der Zugangsmechanismen der Plattformen kaum realisierbar sind. Das liegt zum einen daran, dass wissenschaftliche Analysen bislang nicht zu den zentralen Nutzungsszenarien der Onlineplattformen gehören, ist aber auch dadurch verkompliziert, dass die Definition von Grundgesamtheiten an Grenzen stößt. Dagegen wird bei einer Betrachtung im Zeitverlauf besonders deutlich, dass APIs Teil einer dynamischen sozialen Wirklichkeit sind – sie bilden nicht ab, sondern sind Schnittstellen sowohl für die Kommunikation zwischen Nutzenden als auch für strategische Partnerschaften zwischen Unternehmen.

Die besondere Bedeutung der Vermittlungsebene ist in der Kommunikationswissenschaft in der Tradition der Mediatisierungsforschung schon lange erkannt

worden: “the format of the ITs [information technologies; JJ] [...] structure the connections of people to one another and to the activity” (Altheide, 1994, S. 670). Auch in Bezug auf Programmierschnittstellen bedeutet dies eine unauflösbare Verwobenheit von Nutzenden und Plattformen. Nun gibt es keinen Grund davon auszugehen, dass Wissenschaftler:innen im Vergleich zu anderen Akteuren in einer erkenntnistheoretisch oder handlungspraktisch überlegenen Position stehen. Dementsprechend ist davon auszugehen, dass sich der Entstehungsprozess der Daten in den Daten widerspiegelt: „the message reflects the process by which it was constituted“ (Altheide, 1994, S. 665). Das hat starke erkenntnistheoretische Konsequenzen, denn es betrifft die Frage, was eigentlich bei der Verwendung von APIs erforscht wird. Je nach Perspektive wird die Antwort anders ausfallen: Verhalten auf Plattformen, Verhalten von Plattformen und gleichzeitig auch das Verhalten von Wissenschaftler:innen. Man muss also davon ausgehen, dass nicht nur die Nutzung von Plattformen einer Mediatisierung unterliegt, vielmehr ist spätestens bei der Datenerhebung über APIs auch die Wissenschaft mediatisiert.

*Jun.-Prof. Dr. Jakob Jünger* ist Juniorprofessor für Kommunikationswissenschaft mit dem Schwerpunkt Digital Media and Computational Methods an der Universität Münster, jakob.juenger@uni-muenster.de

## Quellenverzeichnis

- Altheide, D. L. (1994). An Ecology of Communication: Toward a Mapping of the Effective Environment. *The Sociological Quarterly*, 35(4), 665–683. <https://doi.org/10.1111/j.1533-8525.1994.tb00422.x>
- Arrington, M. (15.7.2008). Interview With Evan Williams: Summize Acquisition, API Issues And Their Revenue Model. *TechCrunch*. Abgerufen von <https://techcrunch.com/2008/07/15/interview-with-evan-william-summize-acquisition-api-issues-and-their-revenue-model/>
- Barczok, A. (10.4.2010). Twitter will kostenlosen iPhone-Client anbieten. *Heise*. Abgerufen von <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Twitter-will-kostenlosen-iPhone-Client-anbieten-974768.html>
- Bernheim, E. (1889). *Lehrbuch der historischen Methode: Mit Nachweis der wichtigsten Quellen und Hilfsmittel zum Studium der Geschichte*. Leipzig: Duncker & Humblot.

- Bick, W., & Müller, P. J. (1984). Sozialwissenschaftliche Datenkunde für prozeßproduzierte Daten: Entstehungsbedingungen und Indikatorenqualität. In W. Bick, R. Mann, & P. J. Müller (Hrsg.), *Sozialforschung und Verwaltungsdaten* (S. 123–159). Stuttgart: Klett-Cotta.
- Bruns, A. (2019). After the ‘APICalypse’: social media platforms and their fight against critical scholarly research. *Information, Communication & Society*, 22(11), 1544–1566. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1637447>
- Bruns, A., & Enli, G. (2018). The Norwegian Twittersphere. *Nordicom Review*, 39(1), 129–148. <https://doi.org/10.2478/nor-2018-0006>
- Bruns, A., & Moon, B. (2019). One Day in the Life of a National Twittersphere. *Nordicom Review*, 40(s1), 11–30. <https://doi.org/10.2478/nor-2019-0011>
- Burgess, J., & Bruns, A. (2012). Twitter Archives and the Challenges of “Big Social Data” for Media and Communication Research. *Journal of Media and Culture*, 15(5). <http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/viewArticle/561>
- Cadwalladr, C. & Graham-Harrison, E. (17.3.2018). Revealed: 50 million Facebook profiles harvested for Cambridge Analytica in major data breach. *The Guardian*. Abgerufen von <https://www.theguardian.com/news/2018/mar/17/cambridge-analytica-facebook-influence-us-election>
- Cater, M. (2016). A Brief History of API-Based Web Applications. Abgerufen von <https://smartbear.de/blog/test-and-monitor/a-brief-history-of-api-based-web-applications/>
- Couldry, N., & Hepp, A. (2017). *The mediated construction of reality*. Cambridge: Polity.
- Courtois, C., & Mechant, P. (2014). An evaluation of the potential of Web 2.0 APIs for social research. In G. Patriarche, H. Bilandzic, J. L. Jensen, & J. Jurišić (Hrsg.), *Audience research methodologies: Between innovation and consolidation* (pp. 212–224). New York, London: Routledge.
- Cox, J. (10.6.2019). Facebook Quietly Changes Search Tool Used by Investigators, Abused By Companies. *Vice*. Abgerufen von [https://www.vice.com/en\\_us/article/zmpgmx/facebook-stops-graph-search](https://www.vice.com/en_us/article/zmpgmx/facebook-stops-graph-search)
- Cukier, K., & Mayer-Schoenberger, V. (2013). The Rise of Big Data: How It’s Changing the Way We Think About the World. *Foreign Affairs*, 92(3), 28–40.

- Davies, H. (11.12.2015). Ted Cruz using firm that harvested data on millions of unwitting Facebook users. *The Guardian*. Abgerufen von <https://www.theguardian.com/us-news/2015/dec/11/senator-ted-cruz-president-campaign-facebook-user-data>
- DMI Tools (2020). <https://wiki.digitalmethods.net/Dmi/ToolDatabase> (21.03.2020).
- Dogu, B., & Mat, H. O. (2019). Who Sets the Agenda? Polarization and Issue Ownership in Turkey's Political Twittersphere. *International Journal of Communication*, 13, 229–250.
- Doerrfeld, B., Sandoval, K., Wood, C., Lauret, A., & Anthony, A. (2016). The API economy: Disruption and the Business of APIs: Nordic APIs. <https://nordicapis.com/api-ebooks/the-api-economy/>
- Dorfer, L. (2016). Datenzentrische Geschäftsmodelle als neuer Geschäftsmodelltypus in der Electronic-Business-Forschung: Konzeptionelle Bezugspunkte, Klassifikation und Geschäftsmodellarchitektur. *Schmalenbachs Zeitschrift Für Betriebswirtschaftliche Forschung*, 68(3), 307–369. <https://doi.org/10.1007/s41471-016-0014-9>
- Facebook (2013). Facebook Login Overview. *Internet Archive*. <https://web.archive.org/web/20130624010259/https://developers.facebook.com/docs/facebook-login/overview/>
- Facebook (2014). Public Feed API. *Internet Archive*. [https://web.archive.org/web/20140406172840/https://developers.facebook.com/docs/public\\_feed/\[archive.org\]](https://web.archive.org/web/20140406172840/https://developers.facebook.com/docs/public_feed/[archive.org])
- Facebook (2015) Marketing API. *Internet Archive*. <https://web.archive.org/web/20150316002553/http://developers.facebook.com/docs/marketing-apis>
- Facebook (2017). Version 2.11. Funktionsgefährdende Änderungen nach 90 Tagen. <https://developers.facebook.com/docs/graph-api/changelog/version2.11#gapi-90-pages>
- Facebook (2019). Facebook Platform Policy. *Internet Archive*. [https://web.archive.org/web/20190801212325/https://developers.facebook.com/policy/\[archive.org\]](https://web.archive.org/web/20190801212325/https://developers.facebook.com/policy/[archive.org])
- Facebook (2020a). Breaking Changes. <https://developers.facebook.com/docs/graph-api/changelog/breaking-changes>
- Facebook (2020b). Robots.txt. <https://facebook.com/robots.txt> (20.03.2020).
- Facebook (2020c). Page Feed. <https://developers.facebook.com/docs/graph-api/reference/v6.0/page/feed>

- Facebook (2021). Pages API. <https://developers.facebook.com/docs/pages/> (20.1.2021).
- Freelon, D. (2018). Computational Research in the Post-API Age. *Political Communication*, 35(4), 665–668. <https://doi.org/10.1080/10584609.2018.1477506>
- Gerlitz, C., & Rieder, B. (2013). Mining one percent of Twitter: collections, baselines, sampling. *M/C Journal*, 2(16), 1–18.
- Gerlitz, C., & Rieder, B. (2018). Tweets Are Not Created Equal: Investigating Twitter's Client Ecosystem. *International Journal of Communication*, 12, 528–547.
- Glaser, B. G. (2008). The Constant Comparative Method of Qualitative Analysis. *Grounded Theory Review*, 7(3). Abgerufen von <http://groundedtheoryreview.com/2008/11/29/the-constant-comparative-method-of-qualitative-analysis-1>
- Haim, M., Kümpel, A. S., & Brosius, H.-B. (2018). Popularity cues in online media: A review of conceptualizations, operationalizations, and general effects. *Studies in Communication | Media*, 7(2), 186–207. <https://doi.org/10.5771/2192-4007-2018-2-58>
- Hargittai, E. (2020). Potential Biases in Big Data: Omitted Voices on Social Media. *Social Science Computer Review*, 38(1), 10–24. <https://doi.org/10.1177/0894439318788322>
- Hautzner, L., Lünich, M., & Rössler, P. (2012). *Social Navigation: Neue Orientierungsmuster bei der Mediennutzung im Internet*. Baden-Baden: Nomos.
- Hedemann, F. (27.07.2012). Twitter auf Isolationskurs: Nach LinkedIn folgt jetzt Instagram. *t3n*. Abgerufen von <https://t3n.de/news/twitter-isolationskurs-linkedin-404538/>.
- HowdyApps (2020). Unfollow For Twitter Free [Software]. <https://play.google.com/store/apps/details?id=follow.unfollow.tool> (22.01.2021)
- Ihlenfeld, J. (16.7.2008). Twitter kauft Summize. *Golem*. Abgerufen von <https://www.golem.de/0807/61084.html>
- Jacobson, D., Brail, G., & Woods, D. (2012). APIs: A strategy guide: Creating channels with application programming interfaces. Beijing: O'Reilly.
- Janetzko, D. (2017). The role of APIs in data sampling from Social Media. In L. Sloan & A. Quan-Haase (Hrsg.), *The SAGE handbook of social media research methods* (S. 146–160). Los Angeles: SAGE reference. <https://doi.org/10.4135/9781473983847.n10>



- Jensen, K. B. (2013). How to do things with data: Meta-data, meta-media, and meta-communication. *First Monday*, 18(10). <https://doi.org/10.5210/fm.v18i10.4870>
- Jensen, K. B. (2014). Audiences, Audiences Everywhere: Measured, Interpreted, and Imagined. In G. Patriarche, H. Bilandzic, J. L. Jensen, & J. Jurišić (Hrsg.), *Audience research methodologies: Between innovation and consolidation* (S. 227–239). New York: Routledge.
- Johnson, B., & Turner, L. A. (2003). Data collection strategies in mixed methods research. In A. Tashakkori & C. Teddlie (Hrsg.), *Handbook of mixed methods in social & behavioral research* (S. 297–319). Thousand Oaks: SAGE.
- Jünger, J. (2018). Mapping the field of automated data collection on the web. Data types, collection approaches and their research logic. In C. Stützer, M. Welker & M. Egger (Hrsg.), *Computational social science in the Age of big data. Concepts, methodologies, tools, and applications* (S. 104–130). Köln: Halem.
- Jünger, J., & Keyling, T. (2020). Facepager. An application for automated data retrieval on the web [software]. <https://github.com/strohne/Facepager/>
- Jünger, J. (2021; im Erscheinen). A brief history of APIs. How social media providers shape the opportunities and limitations of online research. In: U. Engel, A. Quan-Haase, S. Liu & L. Lyberg (Hrsg.). *Handbook of Computational Social Science*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003025245-3>
- Kobayashi, T., Ogawa, Y., Suzuki, T., & Yamamoto, H. (2019). News audience fragmentation in the Japanese Twittersphere. *Asian Journal of Communication*, 29(3), 274–290. <https://doi.org/10.1080/01292986.2018.1458326>
- Kuri, J. (2012). Twitter baut Instagram nach. *heise online*. Abgerufen von <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Twitter-baut-Instagram-nach-1766114.html>
- Lane, K. (2016). API Evangelist History of APIs. Abgerufen von <https://history.apievangelist.com/>
- Latour, B. (2017). *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*. (4. Aufl.). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Livingstone, S. (2009). On the Mediation of Everything. ICA Presidential Address 2008. *Journal of Communication*, 59(1), 1–18. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2008.01401.x>
- Marres, N. (2018). *Digital sociology: The reinvention of social research*. Cambridge: Polity.

- Münch, F. V., Thies, B., Puschmann, C., & Bruns, A. (2021). Walking Through Twitter: Sampling a Language-Based Follow Network of Influential Twitter Accounts. *Social Media + Society*, 7(1), 1–17. <https://doi.org/10.1177/2056305120984475>
- O'Reilly, T. (2005). What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>
- Porten-Cheé, P., Haßler, J., Jost, P., Eilders, C., & Maurer, M. (2018). Popularity cues in online media: Theoretical and methodological perspectives. *Studies in Communication / Media*, 7(2), 208–230. <https://doi.org/10.5771/2192-4007-2018-2-80>
- Programmable Web (2020). About ProgrammableWeb. <https://www.programmableweb.com/about> (4.3.2020).
- Puschmann, C. (2019). An end to the wild west of social media research: a response to Axel Bruns. *Information, Communication & Society*, 22(11), 1582–1589. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1646300>
- RapidMiner (2020). RapidMiner Studio. Visual workflow designer for the entire analytics team [software]. <https://rapidminer.com/products/studio/> (20.03.2020)
- Ricci, F., Rokach, L., & Shapira, B. (2015). Recommender Systems: Introduction and Challenges. In F. Ricci, L. Rokach, & B. Shapira (Hrsg.), *Recommender systems handbook* (2. Auflage, S. 1–34). New York: Springer.
- Rosenberg, M., Confessore, N., & Cadwalladr, C. (17.3.2018). How Trump Consultants Exploited the Facebook Data of Millions. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2018/03/17/us/politics/cambridge-analytica-trump-campaign.html>
- Ruths, D., & Pfeffer, J. (2014). Social sciences. Social media for large studies of behavior. *Science*, 346(6213), 1063–1064. <https://doi.org/10.1126/science.346.6213.1063>
- Social Science One (2020). CrowdTangle Data at Facebook. <https://socialscience.one/rfp-crowdtangle>
- Twitter (2007). Twitter Development Talk. *Internet Archive*. <https://web.archive.org/web/20071011034812/http://groups.google.com:80/group/twitter-development-talk/web/api-documentation>

- Twitter (2019). Developers. Tap into what's happening. Publish and analyze Tweets, optimize ads, and create unique customer experiences. *Internet Archive*. <https://web.archive.org/web/20190801135712/https://developer.twitter.com/>
- Twitter (2020a). Twitter data for academic research. *Internet Archive*. <https://web.archive.org/web/20200109004518/https://developer.twitter.com/en/use-cases/academic-researchers>
- Twitter (2020b). Get Tweet timelines. [https://developer.twitter.com/en/docs/tweets/timelines/api-reference/get-statuses-user\\_timeline](https://developer.twitter.com/en/docs/tweets/timelines/api-reference/get-statuses-user_timeline)
- Twitter (2020c). Search Tweets. <https://developer.twitter.com/en/docs/tweets/search/overview>
- Twitter (2020d). Follow, search, and get users. <https://developer.twitter.com/en/docs/accounts-and-users/follow-search-get-users/api-reference/get-followers-list>
- van der Mersch, V. (2016). Twitter's 10 Year Struggle with Developer Relations. <https://nordicapis.com/twitter-10-year-struggle-with-developer-relations/>
- Vis, F. (2013). A critical reflection on Big Data: Considering APIs, researchers and tools as data makers. *First Monday*, 18(10). <https://doi.org/10.5210/fm.v18i10.4878>
- WinMerge (2020). Ein Open-Source-Programm zum Unterscheiden und Zusammenführen von Dateien [software]. <https://winmerge.org/> (21.030.2020).
- YouTube (2005). Developers. *Internet Archive*. [https://web.archive.org/web/20050813012849/https://www.youtube.com/developers\\_intro.php](https://web.archive.org/web/20050813012849/https://www.youtube.com/developers_intro.php)
- YouTube (2013). YouTube Analytics API. *Internet Archive*. <https://web.archive.org/web/20130115212038/https://developers.google.com/youtube/analytics/v1/>
- YouTube (2019). OAuth Application Verification FAQ. *Internet Archive*. <https://web.archive.org/web/20190211221256/https://support.google.com/cloud/answer/9110914>
- YouTube (2020). Search: list. <https://developers.google.com/youtube/v3/docs/search/list>

**Empfohlene Zitierung:** Koenen, E., Krause, F., & Sax S. (2022). Die Berliner Volkszeitung digital erforschen. Digitales Kuratieren, Metadaten, Text Mining: Praktiken und Potentiale historischer Presseforschung in digitalen Kontexten. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 187–223). <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.7>

**Zusammenfassung:** Mit digitalisierten Zeitungen und digitalen Zeitungsportalen hat sich im Laufe der letzten zwei Jahrzehnte für die historische Presseforschung eine grundlegend neue Forschungs- und Quellensituation herausgebildet. Trotzdem fallen digitale Methoden und Werkzeuge in der pressehistorischen Methodenpraxis bislang kaum ins Gewicht und ebenso wird die Quellenpraxis mit digitalisierten Zeitungen selten thematisiert. In diesem Sinne stellt der Beitrag die Fragen, welche spezifischen epistemischen und quellenkritischen Praktiken für den Umgang mit Zeitungen vonnöten sind, wenn sie als digitale Objekte bzw. Ressourcen vorliegen, und wie pressehistorische Forschungsprozesse in digitalen Kontexten modelliert und operationalisiert werden können. Als Beispiel dient hierfür die digitalisierte Ausgabe der *Berliner Volkszeitung* (1890–1930), die das Zeitungsinformationssystem ZEFYS der Staatsbibliothek zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz zum europäischen Zeitungportal *Europeana Newspapers* metadaten- und volltexterschlossen beigesteuert hat. Neben einer medien- und zeithistorischen Einordnung werden entlang der praktischen digitalen Forschung mit dem Zeitungskorpus drei Forschungsdimensionen systematisch diskutiert und mit Beispielen illustriert: (1.) Digitales Kuratieren, (2.) Metadaten und (3.) Text Mining.

**Lizenz:** Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)

Erik Koenen, Falko Krause & Simon Sax

# Die *Berliner Volkszeitung* digital erforschen

Digitales Kuratieren, Metadaten, Text Mining: Praktiken und Potentiale historischer Presseforschung in digitalen Kontexten

## 1 Einleitung

Angesichts der grundlegend neuen Forschungs- und Quellensituation, die sich mit digitalisierten Zeitungen und digitalen Zeitungsportalen herausgebildet hat, steht die historische Presseforschung vor der Aufgabe, sich intensiv mit den Möglichkeiten von Forschung in digitalen Kontexten auseinanderzusetzen und die Potentiale digitaler Methoden und Werkzeuge für die Forschungspraxis auszuloten (vgl. Koenen, 2018). Damit sind konkret zwei Fragen aufgerufen: *Erstens* ist zu diskutieren, welche Forschungsfragen und -interessen sich mit Zeitungen verfolgen lassen, wenn diese digitalisiert als Images, Metadaten und Volltexte vorliegen. *Zweitens* geht es um die Konzeption, Modellierung und Operationalisierung konkreter Forschungsprozesse für den praktischen Umgang mit digitalisierten Zeitungsressourcen.

Digitale Methoden und Werkzeuge fallen in der pressehistorischen Methodenpraxis bislang kaum ins Gewicht und sind wenig elaboriert. Mit vereinzelten Methodenversuchen befindet sich die historische Presseforschung in Punkto digitaler Methodenpraxis noch immer in einem Pionierstadium des Ausprobierens und

Testens. Gründe hierfür sind: (1.) die neuartigen methodischen Herausforderungen digitaler Methoden verbunden mit (2.) einer verbreiteten Skepsis gegenüber deren Leistungen im Vergleich zur herkömmlichen lesend-verstehenden Hermeneutik sowie (3.) nicht zuletzt die Verfügbarkeit entsprechender Quellenressourcen. „Gemessen an der Gesamtzahl der seit 1605 erschienenen Zeitungen“, so Astrid Blome (2018, S. 1), „liegt der digital verfügbare Anteil deutschsprachiger Titel bei wenigen Prozent.“ In der Tat täuschen die Millionen digitalisierter Zeitungsseiten sehr, mit denen Zeitungsportale wie zum Beispiel *digiPress* oder *ZEFYS* werben. Insgesamt sind von der vier Jahrhunderte umfassenden reichen deutschsprachigen Zeitungstradition bloß einige wenige Zeitungen digitalisiert. Hinzu kommt, dass Zeitungen kaum über ihren gesamten Erscheinungsverlauf hinweg digitalisiert werden. Und schließlich werden digitalisierte Zeitungen selten als digitale Ressourcen für Forschungszwecke frei zugänglich gemacht bzw. zur Verfügung gestellt.

Im Mittelpunkt des Beitrags steht die digitalisierte Ausgabe der *Berliner Volkszeitung* – eine von vier Zeitungen, die das Zeitungsinformationssystem *ZEFYS* der Staatsbibliothek zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz zum europäischen Zeitungsportal *Europeana Newspapers* metadaten- und volltexterschlossen beigesteuert hat. Angesichts der neun Jahrzehnte umspannenden Erscheinungsgeschichte der bereits 1853 aus der kurz zuvor verbotenen *Urwähler-Zeitung* hervorgegangenen und 1944 mit der *Berliner Morgenpost* fusionierten *Berliner Volkszeitung* liegt mit der für den Zeitraum 1890 bis 1930 digitalisierten Ausgabe allerdings nur ein kleiner Ausschnitt als digitale Ressource vor, die im Rahmen des Kultur-Hackatons *Coding da Vinci Berlin* 2017 unter CCO-Lizenz bereitgestellt wurde. Die (undokumentierten, für die Quellenkritik digitalisierter Zeitungen jedoch nicht unwesentlichen) Gründe für die Digitalisierung gerade dieses Zeitraums (bei der zudem Bestandslücken nicht virtuell ergänzt und geschlossen wurden) liegen wohl vor allem in „praktischen Erwägungen“ (Blome, 2018, S. 11), die dem oftmals nur als Projekt zu realisierenden aufwendigen und kostenintensiven Prozess der Zeitungsdigitalisierung immer wieder enge Grenzen setzen: zu geringe Drittmittel, zu kurze Projektlaufzeiten, zu wenig Personal. „Entsprechend heterogen sind die realisierten Projekte“, so Blome (2018, S. 11), und „umfassen in der Mehrzahl regional, thematisch oder forschungspraktisch selektierte Quellenkorpora sowie Rara.“

Im Prozess von Retrodigitalisierung und Retroedition werden Zeitungen generell als Quelle neu formatiert und „remediated‘ and not just reproduced“ (Nicholson, 2013, S. 64), sie werden zu Einsen und Nullen verdatet, werden zu Dateien,

Dokumenten und digitalen Korpora, zu „in Form gebrachter Information“ (Fickers, 2016) als Grundlage für eine nun auch mögliche maschinelle Lesbarkeit und Verarbeitung. Um mit diesen neuartigen Datenquellen umzugehen, bildet auch in der digitalen Methodendiskussion der historischen Presseforschung vor allem ein Ansatz den zentralen Bezugspunkt: Franco Morretis Konzept des „Distant Reading“ (Moretti, 2000, 2016; vgl. Koenen, 2018, S. 448–550). Im Gegensatz zum hermeneutisch-verstehenden textnahen „Close Reading“ werden beim „Distant Reading“ die Lese-prozesse an den Computer delegiert, was Forschenden einerseits erlaubt, immens große Mengen Text sehr schnell ‚zu lesen‘, und andererseits eine neue „spezifische Form von Erkenntnis“ (Moretti, 2009, S. 7) ermöglicht: „Weniger einzelne Elemente bedeuten eine bessere Übersicht über ihr Abhängigkeiten untereinander. Umrisse, Beziehungen und Strukturen werden so deutlich, Formen, letztlich Modelle.“

Morettis Forderung, „we know how to read texts, now let’s learn how not to read them“ (Moretti, 2000, S. 57), war und ist für viele in den Geistes- und historischen Wissenschaften eine gehörige Provokation. In den vergangenen Jahren hat sich die anfangs sehr aufgeregte und scharfe Diskussion um das „Für und Wider“ und die erkenntnispraktischen Leistungen und Vorteile von „Close“ vs. „Distant Reading“ beruhigt und in Richtung einer beide Seiten vermittelnden Kombination verschoben, wie sie u.a. unter Stichworten wie „Blended Reading“, „Scalable Reading“ oder „zooming in und zooming out“ ausprobiert und erörtert wird (vgl. Stulpe & Lemke, 2016; Weitin, 2017; Schruhl, 2018; Schwandt, 2018). Dahinter steht nicht zuletzt die Einsicht, dass es sich bei „Close“ und „Distant Reading“ ja eher um methodische Perspektiven und noch nicht „um konkrete Methoden oder klar umrissene Analyseprogramme“ handelt (Schruhl, 2018, S. 10). Sie verweisen zunächst einmal nur auf methodische Optionen und klären mitnichten die ganz forschungspraktische Frage, „wie Objekte konstituiert, befragt und behandelt werden“, müssen also erst einmal erkenntnistheoretisch, methodisch und technologisch als Praktiken der „Ausweitung von Aufmerksamkeit“ und spezifische „Objektumgangsweisen“ operationalisiert werden (Schruhl, 2018, S. 4, 6). Hybride Ansätze wie „Blended Reading“, „Scalable Reading“ oder „Zooming“ stehen hierbei für ein „integriertes Verständnis aller Akte des Lesens und der Analyse“ und resultieren aus der evidenten Erfahrung, dass sich Forschung in digitalen Kontexten eigentlich immer „innerhalb einer weiten *scale* medialer Formen und analytischer Aufbereitungen“ abspielt und konstituiert (Weitin, Gilli & Kunkel, 2016, S. 115). Was eine solche hybride Methodenpraxis für die historische Presseforschung bedeutet

und welche spezifischen „Objektumgangsweisen“ (Schruhl, 2018, S. 4) Zeitungen ebenso erfordern wie ermöglichen, wenn sie als digitale Objekte vorliegen, ist am konkreten Beispiel der *Berliner Volkszeitung* Thema dieses Beitrags. Auch digitale Quellen brauchen historische Einordnung und so wird im folgenden Abschnitt die *Berliner Volkszeitung* erst einmal ganz klassisch analog medien- und zeithistorisch kontextuiert. Danach werden entlang von (1.) digitalem Kuratieren, (2.) Metadaten und (3.) Text Mining unterschiedliche Praktiken im Umgang mit der *Berliner Volkszeitung* als digitaler Ressource vorgestellt. Zuletzt werden im Resümee Probleme und Potentiale dieser Methodenpraxis reflektiert.

## 2 Die Berliner Volkszeitung analog: medien- und zeithistorische Einordnung

Dass digitales Forschen im Kern „hybrides“ Forschen ist, das „in vielfacher Hinsicht von Praktiken der *analogen* Zeit geprägt“ wird (Föhr, 2018, S. 92), d.h. auf diesen aufbaut und eng mit diesen verschränkt ist, offenbart sich unmittelbar beim Begleitwissen, das Zeitungsportale zu den von ihnen vorgehaltenen digitalisierten Zeitungen anbieten und welches notwendig ist, um mit diesen komplexen digitalen Quellen überhaupt zu arbeiten und sie daten- und quellenkritisch zu reflektieren. Ebenso wie die „Auswahlkriterien“ für die Digitalisierung von Zeitungen und der Prozess der Zeitungsdigitalisierung selbst (Metadaten schemata, verwendete Software, Vorlagen etc.) selten dargelegt bzw. dokumentiert werden, fehlt in den Portalen in der Regel eine quellenkritische Einordnung der digital präsentierten Zeitungstitel in die „historische Medienlandschaft“ (Blome, 2018, S. 1, 11) – das gilt genauso für die Digitalausgabe der *Berliner Volkszeitung*, zu der man leider weder bei *Europeana Newspapers* noch *ZEFYS* Näheres erfährt.

Ohne dieses Vorwissen bleibt digitale Forschung jedoch nur ein Fischen im trüben Datenmeer. Recherchiert man deshalb ganz konventionell *analog* nach solchem Kontextwissen, so wird zugleich deutlich, dass die mangelhafte fachwissenschaftliche Unterfütterung der Zeitungsportale mit einem gravierenden Defizit an pressehistorischer Grundlagenforschung korrespondiert. Hochgradig selektiv, punktuell, unkoordiniert sind sicherlich berechtigte Kritikpunkte an der bisherigen deutschen Zeitungsdigitalisierungsstrategie, wenn man erwartet, damit die von der Entfesselung der Massenpresse hervorgebrachte



ungeheure Menge an Zeitungstiteln in den Griff zu bekommen und als kulturelles Erbe zu sichern – umgekehrt hat sich die historische Presseforschung hierzulande bislang selbst recht wenig um eine verlässliche und systematische Dokumentation der Presselandschaft des 19. und 20. Jahrhunderts gekümmert. So ist die Fortführung der von Holger Böning (vgl. Böning & Moepps, 1996) initiierten, wegweisenden biobibliographischen Handbücher zur Geschichte der deutschsprachigen periodischen Presse für die Zeit nach 1815 ein gewichtiges Desiderat. Damit fehlt der pressehistorischen Forschung nicht bloß ein zentrales Informations- und Nachweisinstrument, sondern ebenso ein valides Steuerungsinstrument für eine Zeitungsdigitalisierungsstrategie nach wissenschaftlichen Entscheidungskriterien, die sich langfristig am Ziel der „digitalen Verfügbarkeit eines umfangreichen, repräsentativen historischen Pressekorpus“ (Hagenah, 2010, S. 183) orientiert. Stattdessen gehen derzeit schon der Rekonstruktion einfachster Basisdaten und der oftmals wechselhaften Erscheinungsgeschichte (mit Angaben und Hinweisen zu Herausgebern und Redakteuren, zu Auflagen, Erscheinungsweise, Format, Umfang, Preis, vorliegender Forschung usw. usf.) für den Großteil der Zeitungen immer noch sehr mühselige Recherchen diversester und oft weit verstreuter Daten, Literatur und Quellen und nicht zu vergessen intensives Zeitungslernen voraus – dies trifft gleichermaßen für die *Berliner Volkszeitung* zu.

## 2.1 *Eine unter Tausenden: Die Berliner Volkszeitung in der historischen Medienlandschaft*

Als eine unter tausenden von Zeitungen des Deutschen Kaiserreichs und der Weimarer Republik, die die in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts einsetzende Entfesselung der Massenkommunikation hervorgebracht hat (vgl. Wilke, 2000, S. 155, 252–291), muss die *Berliner Volkszeitung* zuallererst in diese historische Medienlandschaft eingeordnet werden. Um einen ersten Eindruck von den Dimensionen der deutschen Zeitungslandschaft in diesem Zeitraum zu bekommen, für den die *Berliner Volkszeitung* digitalisiert vorliegt, kann man sich zunächst die Anzahl der Zeitungstitel zu einigen Stichjahren anschauen. Demnach erschienen 1891 bereits 3.005 Zeitungen, 1914 gab es 4.221 Zeitungen, 1928 waren es 3.356 und 1932 schließlich 3.723 Zeitungen (siehe Abb. 1;

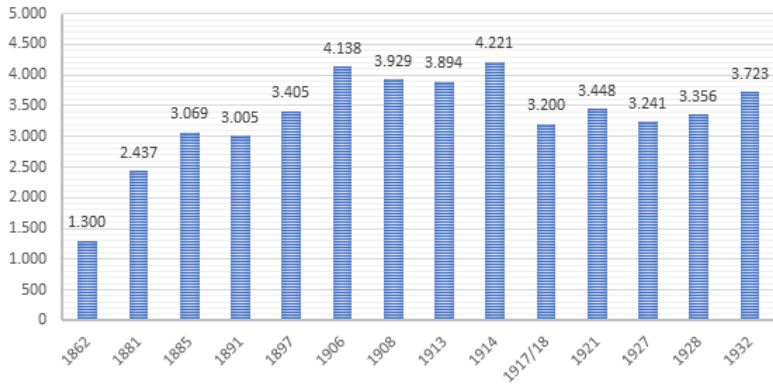
Wilke, 2000, S. 260, 345). Der Zeitungskundler Robert Brunhuber gibt aus zeitgenössischer Sicht mit dem Faktor Reichweite noch einen wichtigen Hinweis zur Einschätzung dieser Zahlen:

Wie die Ziffer auch genau lauten mag – von Belang ist ihre exakte Höhe ja nicht –, sicher ist, daß ungefähr 4.000 Zeitungen gegenwärtig in Deutschland erscheinen, von denen man allerdings gut 90 Prozent als Zwerg- und Mittelblätter bezeichnen kann, während von den verbleibenden 400 größeren Zeitungsunternehmen etwa 300 lokaler Natur sind und nur etwa 100 Zeitungen Anspruch auf allgemeine politische, wirtschaftliche oder kulturelle Bedeutung machen können. (Brunhuber, 1908, S. 10)

Als engerer medienhistorischer Kontext ist deshalb der Berliner Zeitungsmarkt relevant, der nicht allein die unmittelbare lokale Konkurrenz für die *Berliner Volkszeitung* darstellte. Zur Kaiserzeit war Berlin vielmehr das „Epizentrum der größten Zeitungsvielfalt Deutschlands“ (Schilling, 2011, S. 33). Um 1900 versammelte Berlin einen Großteil jener seinerzeitigen „Avantgarde der journalistischen Medien“ (Birkner, 2012, S. 267), die laut Brunhuber (1908, S. 10) überhaupt „Anspruch auf allgemeine politische, wirtschaftliche oder kulturelle Bedeutung“ erheben konnten: „Die journalistischen Institutionen, die hier investierten und am Puls der Zeit agierten, waren am besten auf die nun folgenden Entwicklungen vorbereitet.“ (Birkner, 2012, S. 216) Zeitungsverlage wie *Mosse*, der 1904 die *Berliner Volkszeitung* übernahm, *Scherl* oder *Ullstein* waren die Innovatoren moderner Tageszeitungsproduktion und entwickelten die „Blaupause der modernen Presse“ (Stöber, 2008, S. 410): formal und inhaltlich in Aufmachung und Gestaltung, technisch, organisatorisch, wirtschaftlich, im Tempo und nicht zuletzt im Ressourceneinsatz, um die „einmal entfesselte Nachrichtenflut“ (Wilke, 2012, S. 70) zu bändigen und zu bewältigen. Zugleich bedeutete die „außerordentliche mediale Dichte“ des Berliner Zeitungsmarkts eine „politische und wirtschaftliche Konkurrenzlage“, die sich „auf dem relativ engen städtischen Raum als außerordentlich scharf erwies“ (Söseman, 1992, S. 146, 147). Für das Jahr 1928 gibt eine von dem Zeitungskundler Günter Ost (vgl. Ost, 1929) unternommene statistische Untersuchung interessante Einblicke in diese besondere Konkurrenzsituation. Ost verzeichnete insgesamt 86 parallel in Berlin erscheinende Zeitungen. Pro Tag wurden dort nach Ost rund 3,75 Millionen Zeitungsexemplare gedruckt: „eine erstaunlich hohe Zahl, an jedem Tag für jeden Leserkundigen eine Zeitungsnummer; auch dann noch, wenn man bedenkt,

daß ein großer Teil der Auflage für die Provinz, für das Reich bestimmt ist“ (Ost, 1929, Sp. 532).

Abbildung 1: Entwicklung der Zeitungslandschaft in Deutschland 1862–1932



Quelle: Wilke, 2000, S. 260, 345

Diese Zeitungen mit überregionaler Reichweite waren wiederum vor allem politische Zeitungen. Bereits 1896 erschienen in Berlin 36 politische Zeitungen „aller möglichen Schattierungen“, die die „Vormachtstellung“ der Pressemetropole auch auf dem deutschen politischen Meinungsmarkt behaupteten (Wilke, 2000, S. 269). Trotz der in der Weimarer Republik grundlegend veränderten politischen Kultur ermittelte Ost noch für 1928 37 politische Zeitungen. Von den 24 vor 1918 gegründeten Zeitungen waren dabei nur zehn Zeitungen sogar schon vor 1874 gegründet worden (Ost, 1929, Sp. 531) – und selbst wenn Ost leider keine konkreten Zeitungstitel nennt, gehörte die *Berliner Volkszeitung* mit Sicherheit zu diesem kleinen Kreis besonders einfluss- und traditionsreicher politischer Zeitungen.

## 2.2 Ein „Organ für Jedermann aus dem Volke“: Kurze Charakteristik und Geschichte der Berliner Volkszeitung

In der Tat war die 1853 von Aaron Bernstein und Franz Duncker als Nachfolgerin der kurz zuvor verbotenen *Urwähler-Zeitung* ins Leben gerufene *Berliner Volkszeitung* jahrzehntelang auf dem politischen Meinungsmarkt eine feste Größe und speichert so in ihren Seiten und Spalten „ein bemerkenswertes Kapitel“ (Mendelssohn, 1959, S. 116) deutscher Zeit- und Zeitungsgeschichte. Entsprechend heißt es schon 1916 in einer Firmen-Festschrift für die Annoncen-Expedition Rudolf Mosses, der die Zeitung seit 1904 verlegte:

Die Geschichte der Berliner Volkszeitung darstellen, hieße die Historie Preußen-Deutschlands, die innenpolitische und die auswärtige, vom Jahre 1848 bis auf unsere Tage erörtern. Hieße zeigen, wie Zeit und Zeitung in wechselndem Wandel politischer und sozialer Entwicklung sich bedingen und beeinflussen, hieße erweisen, welch außerordentliches politisches Erziehungs- und Machtmittel eine Zeitung in der Hand politisch charaktervoller und mit gefesteter Weltanschauung ausgerüsteter Verleger ist, denen die Herausgabe einer Zeitung nicht nur wirtschaftliche Betätigung, sondern zugleich sittliche Mission ist. (Annoncen-Expedition Rudolf Mosse, 1916, S. 127)

Ihren guten Ruf verdankte das Blatt allerdings (auch wenn Lokalgeschehen und -politik immer einen großen Raum einnahmen) neben den Berliner Lesern und Leserinnen einer ebenso treuen wie zahlreichen Leserschaft in ganz Deutschland. Während sogar „viele Berliner gar nicht wussten, dass es sie gab“, so Peter de Mendelssohn (1959, S. 115), hatte die *Berliner Volkszeitung* „fern vom großen weltstädtischen Verkehr eine sehr ansehnliche Verbreitung, um die sie manche namhaftere Zeitung beneidet hätte.“ Seit den 1850er Jahren war sie als „bedeutendes linksliberales Blatt“ (Koszyk, 1966, S. 113) bekannt, das sich beständig durch seine freisinnig-demokratische Grundhaltung und „couragierte Sprache“ (Mendelssohn, 1959, S. 115) auszeichnete, wie sich Franz Mehring, zeitweise einer der leitenden Redakteure, erinnert:

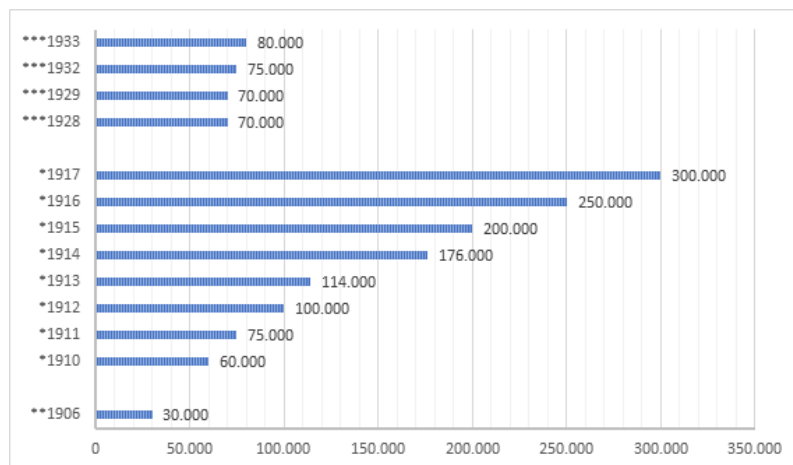
Entschieden demokratisch, aber keineswegs republikanisch, war sie am wenigsten Parteiorgan im Sinne des politischen Tageskampfes, sondern, wie es schon an der Spitze des Blattes hieß, ‚Organ für Jedermann aus dem Volke‘. Das kam auch schon an der äußerlichen Ausgestaltung zum Ausdruck. Der täglich an der Spitze des Blattes stehende ‚Leitartikel‘ war eine Neuerung, die bahnbrechend für die junge politi-

sche Tagesschriftstellerei in Deutschland wurde. Bis in sein hohes Alter hinein hat Bernstein mit äußerst seltenen, nur durch Krankheit veranlassten Unterbrechungen seinen Leitartikel tagaus, tagein geschrieben. (Mendelssohn, 1959, S. 116–117)

1885 kam die *Berliner Volkszeitung* in den Besitz des Verlegers Emil Cohn (Schwager von Rudolf Mosse), 1904 wurde schließlich Rudolf Mosse selbst Verleger der Zeitung. Journalistisch oder politisch standen für die *Berliner Volkszeitung* mit diesem Übergang ins Zeitungshaus Mosse keine großen Veränderungen auf der Tagesordnung – eher im Gegenteil. Sie wurde, „ohne ihren Charakter aufzugeben, zu einer Art kleinen Bruders des großmächtigen *Berliner Tageblatts*“, blieb, „trotz ihres unscheinbaren Auftretens, bei aller Volkstümlichkeit eine Zeitung von bemerkenswertem Niveau“ (Mendelssohn, 1959, S. 117) und profitierte zudem nachhaltig vom verlegerischen Geschick Mosses und der Kapitalkraft und den Ressourcen seines Unternehmens (vgl. Koszyk, 1966, S. 279–283; Scharf 1975). Nicht zuletzt die „technischen Vorzüge eines großen, glänzend durchorganisierten Verlages ermöglichten ihr den Aufstieg, den sie genommen hat“ (BVZ, Nr. 424, 9.9.1920). Wie das ursprüngliche Gründerduo der Zeitung Bernstein und Duncker fühlte sich auch Mosse den „Ideen von 1848 verpflichtet“ (Scharf, 1975, S. 204) und kümmerte sich seit 1906 sogar höchstpersönlich um die *Berliner Volkszeitung*. Mit der in der Folge eindrucksvoll steigenden Auflage, die sich binnen zehn Jahren nahezu „verzehnfacht“ hatte (siehe Abb. 2), machte er sich dabei einmal mehr einen Namen als erfolgreicher Zeitungsverleger und zeigte, „dass konkurrierende Blätter durch systematische Pflege des Marktes auf der Grundlage technischer und redaktioneller Verbesserungen zu gleichmäßigem Erfolg entwickelt werden können“ (Koszyk, 1966, S. 282).

Gerade weil *Berliner Tageblatt* und *Berliner Volkszeitung* für eine liberale Politik standen, spielte die Art und Weise der Aufbereitung und Darstellung der journalistischen Inhalte im Zusammenspiel mit dem Gesicht der Zeitung eine entscheidende Rolle, um trotzdem unterschiedliche Leserkreise anzusprechen und beide auf dem Markt zu behaupten. Und während so das *Berliner Tageblatt* in Aufmachung und Schriftbild geradezu zeitlos auf der Titelseite mit viel Text, arrangiert und verteilt auf drei Spalten verlässlich und seriös „nüchterne Klarheit“ (Schilling, 2011, S. 216) ausstrahlte und an diesem „journalistischen Kompositionsprinzip“ (vgl. Vicari, 2014) über die Jahrzehnte weitgehend festhielt, probierte man bei der *Berliner Volkszeitung* immer wieder Neues aus, um „einfallsreich und vielfältig [...] der Monotonie des Alltags eine kurzweilige Darstellung vom Tage entgegensetzen“

Abbildung 2: Auflagenentwicklung der Berliner Volkszeitung 1906–1933



Quellen: \*Berliner Volkszeitung, 1890–1930; \*\*Scharf, 1975, S. 211; \*\*\*OEAW, 1996

(Schilling, 2011, S. 251). Mit klar aufgeräumten, leicht lesbaren, übersichtlichen Zeitungsseiten konnten sich die Leser der *Berliner Volkszeitung* „also allein rein äußerlich betrachtet auf eine sehr abwechslungsreiche, geradezu unkonventionelle Lektüre einstellen“ (Schilling, 2011, S. 236). Ganz praktisch hieß dies: Anders als das *Berliner Tageblatt*, das noch in den 1920er Jahren auf der „Titelseite so gut wie nie eine graphische Abbildung enthielt“ (Schilling, 2011, S. 217), war die *Berliner Volkszeitung* schon sehr früh eine Bildzeitung. Das erste Bildelement auf einer Titelseite war eine Übersichtskarte des Nord-Ostsee-Kanals in der *Berliner Volkszeitung* vom 12. Juni 1895 (BVZ, Nr. 270, 12.6.1895). Und ebenso früh nutzte man Schlagzeilen – die ersten finden sich im Zusammenhang der Erdbebenkatastrophe in Italien Ende Dezember 1908 (vgl. BVZ, Nr. 609, 30.12.1908; BVZ, Nr. 611, 31.12.1908; BVZ, Nr. 612, 31.12.1908).

Die Überschrift „Neue Form – aber: Wir bleiben die Alten!“ (BVZ, Nr. 559, 27.11.1930), unter der die Macher der *Berliner Volkszeitung* Ende November 1930 wieder einmal ein neues Gewand und Gesicht der Zeitung ankündigten, bringt es sehr gut auf den Punkt, dass die im Laufe der Zeitungsgeschichte erfolgten zahlreichen Relaunches in Layout und Schriftbild keineswegs wahllos passierten

oder einen Wandel in politischer Haltung, Gesinnung und Tendenz signalisierten – ganz im Gegenteil:

Im Laufe der Jahrzehnte hat die *Berliner Volkszeitung* verschiedentlich Aussehen und Ausdrucksform geändert, nie aber ist der Boden des Volksblattes geistig verlassen worden. [...] Zeitung ist immer Spiegel der Zeit, darum muss auch die *Berliner Volkszeitung* in Tagen, die, wie die unsrigen, voll von Wandlung und Entwicklung sind, [...], Ausdruck des Zeitgeistes sein. (BVZ, Nr. 559, 27.11.1930)

Entsprechend blieb die Zeitung kontinuierlich ihren „liberaldemokratischen“ (Mendelssohn, 1959, S. 307) Positionen treu und trat in der Weimarer Republik offen als eine jener Zeitungen hervor, „die für die Erhaltung und Stärkung der parlamentarischen Demokratie, der Republik, eintraten“ (Mendelssohn, 1959, S. 308), und zeigte sich sogar als „glühende Verfechterin republikanischer Ziele“ (Schilling, 2011, S. 248). In den Zeitungsspalten fand diese „demokratisch-republikanische“ (OEAW, 1996) Gesinnung u.a. Niederschlag in einer exklusiven Sparte für den republikanischen Schutzbund „Reichsbanner Schwarz-Rot-Gold“ (Schilling, 2011, S. 249; vgl. weiter: Elsbach, 2019), die den Verteidigern der Weimarer Republik regelmäßig einen prominenten Platz einräumte.

Wenig verwunderlich ist somit, dass sich unmittelbar nach der vollzogenen Machtergreifung im Frühjahr 1933 das NS-Regime des renommierten liberalen *Mosse-Verlags* und seiner Zeitungen „bemächtigt“ (Scharf, 1975, S. 213) hat. Wie andere liberale Zeitungen wurde auch die *Berliner Volkszeitung* jedoch nicht gleich eingestellt, sondern vorerst ‚nur‘ gleichgeschaltet und inhaltlich und redaktionell in Fesseln gelegt (vgl. Hale, 1965; Koszyk, 1972, S. 346–443). Ihr traditionsreicher Name, an dem sich in der verödenen NS-Zeitungslandschaft immer noch viele Leser festhielten und so der *Berliner Volkszeitung* weiter eine gewisse Reichweite sicherten, „stellte noch ein gewisses Kapital dar“, das man nicht „verschleudern“ wollte (Mendelssohn, 1959, S. 398). Nichtsdestotrotz ist über das letzte Jahrzehnt der Zeitung kaum etwas bekannt und erforscht. In der Wikipedia (2020) findet man noch den Hinweis, dass sie laut der Monatsberichte des Geschäftsführers des *Deutschen Verlags* Max Wießner an den NS-Zentralverlag *Franz Eher Nachfolger* 1937 zu Berlins meistgelesener Boulevard- und Straßenverkaufszeitung umfunktioniert wurde (vgl. Oels, 2014, 2015). Schließlich wurde sie 1944 mit der *Berliner Morgenpost* zusammengelegt, was dem endgültigen Aus für die *Berliner Volkszeitung* gleichkam.

### 3 Die Berliner Volkszeitung digital erforschen

Digitalisierte Zeitungen sind hochkomplexe digitale Objekte bzw. Quellen, die auf ein weites Spektrum digitaler Formatierung und Datenniveaus verweisen. Zeitungen werden im Prozess der Zeitungsdigitalisierung nicht einfach digitalisiert, sondern sie werden als digitale Objekte konstruiert und als solche wiederum für unterschiedlichste Zwecke bereitgestellt und modelliert. Entsprechend finden sich die Daten der *Berliner Volkszeitung* als Metadaten in Bibliothekskatalogen und bibliographischen Indizes wie der ZDB<sup>1</sup> oder als Images und Volltexte in den Zeitungsportalen *Europeana Newspapers* und *ZEFYS*. Im Rahmen unserer Forschungen haben wir direkt mit dem unaufbereiteten Datensatz der *Berliner Volkszeitung* gearbeitet, weil die genannten Portale eben doch vor allem als digitale Lesesäle funktionieren und weniger als virtuelle Forschungsumgebungen konzipiert sind (vgl. Birkner, Koenen & Schwarzenegger, 2018). Hierfür waren spezifische Praktiken für den Umgang mit der *Berliner Volkszeitung* als digitaler Ressource zu entwickeln, die wir im Weiteren entlang unseres Forschungsprozesses näher vorstellen möchten.

#### 3.1 Digitales Kuratieren

Andreas Fickers hat darauf hingewiesen, dass „der Prozess der Digitalisierung die klassische ‚Kontrollzone‘ der Archive verändert und ein neues Handlungsfeld erzeugt, in dem Datenproduzenten, Datenhüter und Datennutzer auf je eigene Weise in die Konstruktion des epistemischen Objekts ‚Quelle‘ eingebunden sind“ (Fickers, 2016; vgl. weiter: Lagoze, 2014). Die Ausformung von solchen neuen Kontrollzonen für die epistemische Aneignung von und den praktischen Umgang mit digitalen Objekten als Quellen lässt sich bspw. auf dem deutschen Kultur-Hackathon *Coding da Vinci* beobachten, zu dem mittlerweile mehrmals im Jahr Datengeber\*innen, Designer\*innen, Entwickler\*innen und Fachwissenschaftler\*innen zusammenkommen, um „gemeinsam aus offenen Daten mit eigenen Ideen neue digitale Anwendungen wie Apps, Dienste und

---

1 Vgl. für die *Berliner Volkszeitung* die Angaben unter <https://zdb-katalog.de/title.xhtml?idn=014054299>, 31. Januar 2021.



Visualisierungen zu skizzieren und umzusetzen“ (Fischer, 2019, S. 419). Sehr deutlich offenbart sich in der Praxis eines solchen Hackathons, dass es bei der epistemischen Konstruktion von Daten, digitalen Objekten und Ressourcen als Quellen „neben dem Coden, dem Programmieren“ immer um viele weitere fachwissenschaftlich-informativ-hybride „Praktiken wie das Evaluieren des Daten-Outputs oder dessen statistische Weiterverarbeitung, [...] das Kopieren und Parsen von Dateien, um die Konfiguration der Datenhaltungsinfrastruktur und dergleichen mehr“ geht (Trilcke & Fischer, 2018, S. 4).

Unsere digitalen Forschungen mit der Digitalausgabe der *Berliner Volkszeitung*, die auf dem *Coding da Vinci Berlin 2017* angelaufen sind, in dessen Rahmen diese Ressource bereitgestellt wurde, haben konkret gezeigt, dass solche Projekte nicht in einer klaren Arbeitsteilung zwischen Fachwissenschaftler\*innen, die allein analysieren und interpretieren, und Informatiker\*innen, die nur coden und programmieren, aufgehen. Das beginnt schon beim Kennenlernen und Verstehen der digitalen Objekte. Trotzdem die *Berliner Volkszeitung* eine der wenigen Zeitungen des ZEFYS-Portals ist, deren komplette Rohdaten frei für Forschungszwecke zur Verfügung stehen, stößt man auch hier wieder auf das Problem vieler Zeitungsportale, dass man als Anwender\*in und Nutzer\*in über diese Daten, ihre Generierung, ihre Formatierung, ihre Qualität und Tiefe, so gut wie nichts erfährt. Häufig entspringen ja „Digitalisierungsaktivitäten [...] nicht einem spezifischen Forschungsinteresse, sondern [...] der jeweiligen digitalisierenden Institution“ (Schöch, 2017, S. 227) – und so haben die damit verbundenen komplexen „data assemblages“ (vgl. Kitchin, 2014, S. 24–26) nicht nur einen wesentlichen Einfluss auf die Datengenese, sondern sind ebenso ein wichtiger Hintergrund für den weiteren Umgang mit den so produzierten Daten. Wie bei vielen Digitalisierungsprojekten, so war aber leider auch im Falle der *Berliner Volkszeitung* mit der Datenaufbereitung, -bereitstellung und -haltung für die Datenproduzent\*innen die Arbeit getan und damit kam uns als Datennutzern gleichsam gezwungenermaßen als erste Aufgabe zu, mit viel Unterstützung vom verantwortlichen Datengeber und -hüter Clemens Neudecker (vgl. Neudecker, 2017) erst einmal Kenntnisse über die Datenkonstruktion und somit nach und nach Kontrolle über diese Daten zu gewinnen.<sup>2</sup> Entscheidend war zunächst die Anlage, Formatierung, Organisation und

---

2 Vgl. die knappe Datenbeschreibung sowie den Zugang zum Zeitungsdatenset unter <https://codingdavinci.de/daten/digitalisierte-historische-zeitungen>, 31. Januar 2021.



Zeitungssseite in einer Datei als digitales Objekte beschreiben und modellieren (siehe Abb. 3). Dies war die Voraussetzung, um mittels eines eigens für dieses Projekt von Falko Krause entwickelten XML-Parsers die Metadaten aus weit über hundertvierzigtausend Dateien abzufragen, auszulesen, anzureichern und in einem eigenen Metadaten-set zu erfassen.<sup>3</sup> Idee und Funktionsweise des Parsers orientieren sich an dem Verfahren, das Jean-Philippe Moreux entworfen hat, um für die französischen Zeitungen in *Europeana Newspapers* spezielle Metadaten-sets zu generieren (vgl. Moreux, 2015).

Praktiken der Aufbereitung und Anreicherung digitaler Objekte werden im Forschungsdatenmanagement unter dem Konzept des „Digitalen Kuratierens (*digital curation*)“ zusammengefasst (vgl. Mauer & Recker, 2019, S. 117–118). Kuratierung wird dabei „als Oberbegriff für alle Aktivitäten im Lebenszyklus von digitalen Objekten verstanden, die nicht nur darauf abzielen, diese zu erhalten und nutzbar zu machen, sondern insbesondere auch, die digitalen Objekte mit einem Mehrwert (*added value*) zu versehen“ (Mauer & Recker, 2019, S. 118). Der entscheidende Unterschied zu einem allein datentechnischen Preprocessing liegt also darin, dass es beim digitalen Kuratieren nicht bloß um die „Arbeit an den Daten selbst“ (Auslesen, Bereinigen, Normalisieren) geht, sondern ebenso und im Wechselspiel mit Praktiken des Preprocessings um die „inhaltliche Einordnung“ bzw. vielmehr inhaltliche Validierung der Daten (Mauer & Recker, 2019, S. 118). Digitales Kuratieren wird somit zu einem wesentlichen Element digitaler Quellenkritik: Es hilft erst einmal, „Ungenauigkeiten und Unschärfen“ (Jannidis, 2017, S. 107) in den verdateten Quellen zu erkennen und ggf. zu bereinigen; im Weiteren ist es wichtig, um den Gehalt, die Qualität und Tiefe der Daten zu beurteilen und auf dieser Grundlage dann ganz konkret die Grenzen, Potentiale und Praxis digitaler Forschung *mit* diesen Datenquellen zu diskutieren.

Mit der Datenanalyse und -visualisierungs-Software Tableau 2020.4, in die wir unser Metadaten-set der Berliner Volkszeitung eingespeist haben, konnten wir unser mehrdimensionales Datenkorpus erkunden und prüfen. Im Folgenden wollen wir das quellenkritische Potential digitalen Kuratierens anhand der praktischen Arbeit mit unseren Daten beispielhaft illustrieren:

---

3 Die Scripte finden sich unter <https://github.com/shoutrlabs/berliner-schlagzeilen/tree/master/metadataStatistics>, 31. Januar 2021.

- *Konsistenz des Datenkorpus.* Visualisiert man die Anzahl der Datensätze (= Ausgaben) im Zeitverlauf, so lassen sich sehr rasch Auffälligkeiten, Fehler oder Lücken im Datenkorpus identifizieren. Wenn man weiß, dass es ab 1894 von der *Berliner Volkszeitung* in der Regel Montags und Sonntags eine Ausgabe und an allen anderen Wochentagen zwei Ausgaben pro Tag gab, dann erfordern die Ausreißer mit drei Ausgaben pro Tag zumindest eine Nachprüfung, ob es sich dabei um Fehler oder ggf. um Sondernummern handelt (siehe Abb. 4). In unserem Falle hat die manuelle Überprüfung aller betreffenden Datensätze ergeben, dass es sich bei den Ausreißern durchweg um technisch produzierte Fehler in den Metadaten handelt, die wir dann bereinigt haben. Weiter lassen sich durch solche Visualisierungen der Anzahl der Datensätze im Zeitverlauf leicht Lücken im Korpus entdecken. In der Gesamtübersicht findet man fehlende Jahrgänge und Monate und mit einer Kalenderansicht, lassen sich sogar ausgaben- und taggenau Lücken identifizieren (siehe Abb. 5).

Abbildung 4: Datenrohkorpus der Digitalausgabe der Berliner Volkszeitung: Ausgaben pro Tag

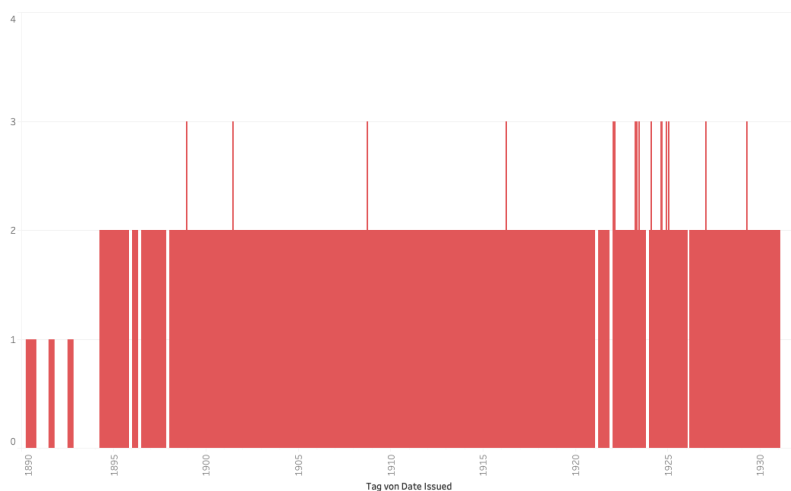
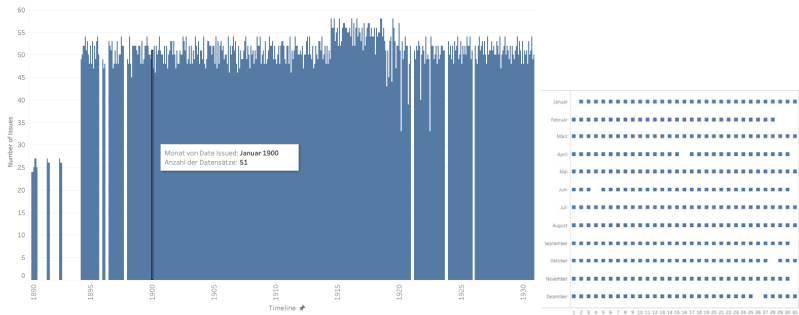
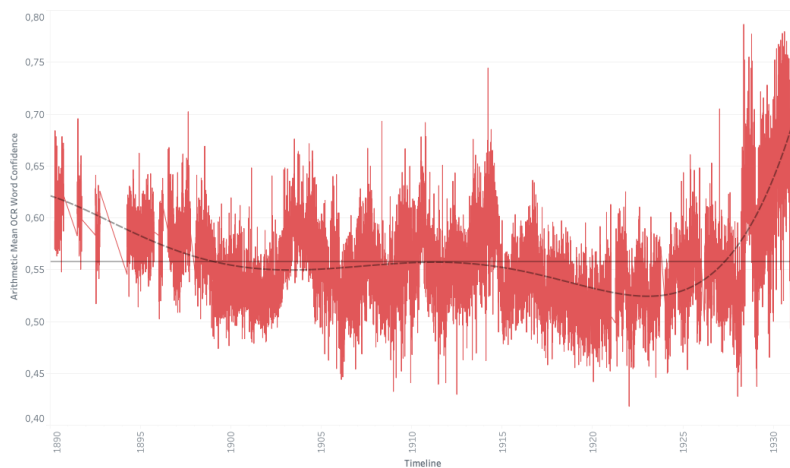


Abbildung 5: Kuratierter Datenkorpus der Digitalausgabe der Berliner Volkszeitung: Ausgaben pro Monat – Ausgaben pro Monat und Tag für 1900



- *Qualität der Texterkennung.* Was die Qualität der Texterkennung betrifft, so haben digitalisierte Zeitungen gemeinhin einen eher schlechten Ruf. Die Gründe dafür sind vielfältig und reichen von der Beschaffenheit und technischen Einrichtung der Digitalisierungsvorlagen, der verwendeten Software und ihrer objektspezifischen Konfiguration bis zur „komplexen Materialität“ (Müller & Hermes, 2014, S. 274), die Zeitungen eigen ist (vgl. Holley, 2009; Strange, Wodak & Wood, 2011; weiter speziell für deutschsprachige Zeitungen u.a.: Mühlberger, 2011; Kugler, 2018). Orientiert man sich an den Metadaten für die Word Confidence (WC), mit der die für die Texterkennung eingesetzte Software sich selbst überprüft hat, so muss unser Volltext entsprechend der DFG-Praxisregeln, nach denen „erst Texte ab einer Genauigkeit von 99,5 Prozent als wissenschaftlich zuverlässig gelten können“ und alles darunter eher „fragwürdig“ ist (DFG, 2013, S. 13), als sehr unzuverlässig eingestuft werden. Mit vielen Schwankungen liegt das Worterkennungsvertrauen, das auf einer Skala von 0 (sehr schlecht) bis 1 (sehr gut) gemessen wird, für die Seite Eins im Mittel bei lediglich 0,5573 (siehe Abb. 6).

Abbildung 6: OCR-Qualität: Durchschnittliche Word Confidence pro Tag für Seite Eins



### 3.2 Metadaten

Metadaten helfen nicht bloß beim digitalen Kuratieren eines Zeitungskorpus, sondern sie eröffnen der historischen Presseforschung sogar eine ganz neue Forschungsdimension. Die meisten pressehistorischen Forscher\*innen sehen die Vorteile digitalisierter Zeitungen und Zeitungsportale vor allem in der Möglichkeit, große Mengen an Zeitungen und Zeitungstext „broadly, deeply and quickly“ (Blome 2018, S. 12) zu durchsuchen. Dagegen werden die im Digitalisierungsprozess anfallenden, über den eigentlichen Inhalt hinausgehenden Metadaten bzw. „information in the form of numbers“ (Liddle, 2012, S. 230) weitgehend ignoriert und sind somit hinsichtlich ihres Erkenntnispotentials noch recht wenig ergründet. Übersehen wird dabei insbesondere, „that the advent of electronic newspaper databases [...] has created and continues to create volumes of metadata that must necessarily reflect important qualities of the textual data“ (Liddle, 2012, S. 236–237). Metadaten modellieren das äußerst sperrige und zudem massenhaft vorliegende Materialobjekt Zeitung als genuines „physical, typographical, and information artifact“ (Liddle, 2012, S. 231) und versetzen uns so in die Lage, die charakteristische „semantisch-materiell-visuelle Mehrdimensionalität“ (Podewski,

2018, S. 9) von Zeitungen zu erforschen. Das können dann u.a. „Aufbereitungsrou-tinen für die wechselnden Inhalte“ (Bucher, 2016, S. 285) in Aufmachung und Rub-rifizierung oder verschiedene Elemente periodischer und visueller „mediumspezifi-scher Ordnung“ (Podewski, 2018, S. 6) wie Erscheinungsrhythmus, Format, Layout und Umfang sein – also Aspekte, die Kevin G. Barnhurst und John Nerone in der Frage nach der Geschichte der „Form“ von Zeitungen zusammengefasst haben:

Form includes the things that are traditionally labelled layout and design and typo-graphy; but it also includes habits of illustration, genres of reportage, and schemes of departmentalization. *Form* is everything a newspaper does to present the look of the News. [...] Put another way, the form includes the way the medium imagines its-elf to be and to act. In its physical arrangement, structure, and format, a newspaper reiterates an ideal for itself. (Barnhurst & Nerone, 2001, S. 3)

Mit Metadaten lässt sich demnach endlich auf einer ebenso breiten wie „ge-nauen *rechnerischen* Grundlage“ (Weber, 2001, S. 322) das einlösen, was schon Max Weber in seinem Programm zu einer Soziologie des Zeitungswesens angeregt hat:

zu messen, mit der Schere und mit dem Zirkel, wie sich denn der Inhalt der Zeitungen in quantitativer Hinsicht verschoben hat [...], [...] im Inseratenteil, im Feuilleton, zwischen Feuilleton und Leitartikel, zwischen Leitartikel und Nachricht, zwischen dem, was überhaupt an Nachrichten gebracht wird und was heute nicht mehr gebracht wird (Weber, 1988, S. 441).

So kann bereits ein recht einfaches, bislang aber sehr schwer im großen Maßstab ermittelbares Metadatum wie die Wortanzahl der Artikel, das von ei-nigen Zeitungsportalen automatisiert generiert wird, Einblicke in die formale Entwicklung journalistischer Genres geben. Dallas Liddle ist in einem kleinen Experiment mit solchen Metadaten der Entwicklung des Aufmachers in der *Times* nachgegangen und konnte sichtbar machen, dass sich ab den 1850er Jahren die Form des Leitartikels (gemessen am Umfang) mit durchschnittlich 1.500 Wörtern stabilisierte (vgl. Liddle, 2012, S. 234–236). Ferner sind in diesem Zusammenhang die Experimente von Jean-Philippe Moreux mit dem franzö-sischen Zeitungskorpus in *Europeana Newspapers* interessant, die weitere Mög-lichkeiten presserhistorischer Forschung mit Metadaten demonstrieren (vgl. Moreux, 2016). Ein großer Vorzug der von Moreux verwendeten Metadaten ist es, dass sie auch den Aufbau, die Aufmachung und das Layout der einzelnen

Zeitungsausgaben und -seiten betreffen. Dank Artikelsegmentierung und automatisierter Klassifikation von Inhalten verfügt Moreux über ein komplexes Set an Metadaten, um dem vielschichtigen Formwandel von Zeitungen nachzuspüren. So gibt die langfristig-vergleichende Entwicklung der durchschnittlichen Anzahl der Artikel pro Ausgabe (siehe Abb. 7) nicht bloß Hinweise auf die Informationsdichte und den unterschiedlichen Stellenwert textlicher Informationen in den Aufbereitungsroutinen der einzelnen Zeitungen, sondern stößt einen ebenso auf das Wechselspiel von Informationsgehalt und Zeitgeschehen. Deutlich erkennbar ist bspw. nach 1914 „the impact of the Great War on the activity of the press“ (vgl. Moreux, 2016, S. 5), woraus sich wiederum Anschlussfragen nach den Ursachen ergeben: Was für eine Rolle spielte Papierknappheit für die Reduktion von Inhalten und Umfang und welche die Zensur?

Wenn man noch tiefer in diese Metadaten geht, lässt sich sogar der innere Formwandel einzelner Zeitungen anhand automatisiert klassifizierter Inhaltssegmente im langfristigen Trend verfolgen (siehe Abb. 8): Wann und in welchem Umfang haben sich neue Formen herausgebildet und sind Formelemente wie Anzeigen, Illustrationen oder Tabellen neben dem reinen Text genuiner inhaltlicher Teil von Zeitungen geworden?

Abbildung 7: Entwicklung der durchschnittlichen Anzahl der Artikel pro Ausgabe für die französischen Zeitungen in Europeana Newspapers (Quelle: Moreux, 2016, S. 3)

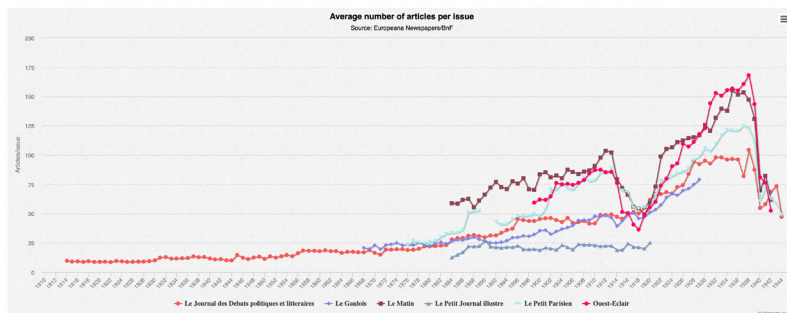
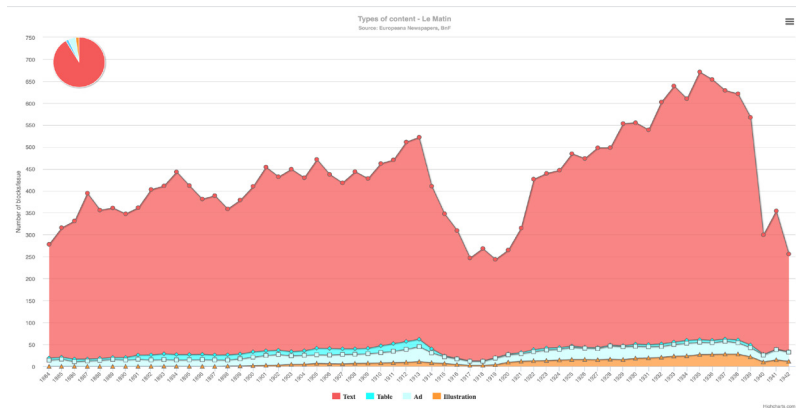




Abbildung 8: Entwicklung unterschiedlicher Inhaltssegmente (Illustrationen, Tabellen, Text, Werbung) im *Le Matin* (Quelle: Moreux, 2016, S. 5)



Trotz der innovativen Forschungsperspektiven, die Metadaten prinzipiell für die Form- und Publikationsgeschichte von Zeitungen ermöglichen, sind solche Forschungen momentan noch sehr anspruchsvoll und schwierig zu operationalisieren. Neben den mangelnden Erfahrungen und Vorarbeiten der pressehistorischen Forschung in dieser Richtung (vgl. Wilke 2000, S. 272–273; Wilke 2008) bilden die Metadaten selbst dabei das größte forschungspraktische Hindernis. Weder für die Aufnahme und Formatierung noch für den Umfang dieser Metadaten gibt es bislang einheitliche, portalübergreifende Standards. So halten die Autorinnen des *Atlas of Digitised Newspapers and Metadata* M.H. Beals und Emily Bell fest:

Each database instantiation that we have surveyed uses different language to describe physical objects (for example a newspaper issue, edition or volume), layout terminology (article or advertisement, title or heading), and more abstract concepts (genre, document type). Moreover, each database organizes these terms into different hierarchies of classification. Layers of nested items, containers, and technical metadata unique to different standards (and often unique to specific repositories) raise challenging questions about what data matters and what data can be dismissed as too technical to be of interest to the digital humanities researcher. (Beals & Bell, 2020, S. 2)

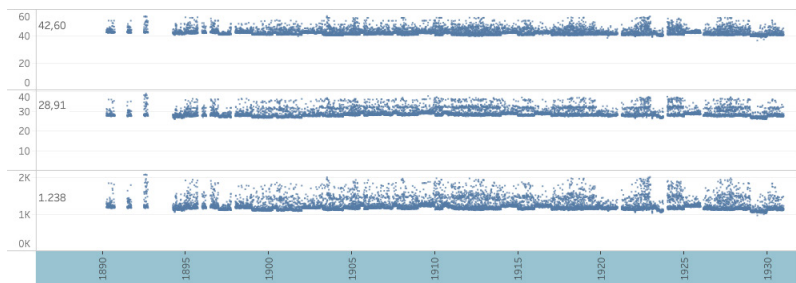
Noch sind also viel Experimentiergeist und Kreativität gefragt und „researchers must solve several technical and philosophical challenges“ (Beals & Bell, 2020, S. 2), um solche Metadaten auszulesen und weiter für speziell pressehistorische Fragestellungen aufzubereiten und zu verarbeiten.

Ein Beispiel aus unseren Analysen des Metadatensets der *Berliner Volkszeitung* soll die Praxis, Probleme und Potentiale des Metadata Reading für die pressehistorische Forschung veranschaulichen:

- *Format*. Eine Formatgeschichte von Zeitungen gibt es bislang nicht. Erst in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhundert hat sich die Bandbreite an Zeitungsformaten herausgebildet, wie wir sie heute kennen (vgl. Groth 1928–1930, Bd. 1, S. 327–331). Ausschlaggebend waren hier u.a. technische Fortschritte in Druck sowie Papierherstellung und damit verbunden der Rückgang der Preise für Zeitungspapier, was gemeinsam mit wachsender Stoffmenge vor allem einen Trend zur Vergrößerung des Formats auslöste. Auf einem Zeitungsmarkt mit großer Konkurrenz war das Format aber auch ein wichtiges Moment der Lesersprache und -bindung, weil es Individualität und Unterscheidbarkeit von Zeitungen gewissermaßen materialisierte. Daten zum Format von Zeitungen gibt es nun jedoch nur in Ausnahmefällen und eine retrospektive Rekonstruktion ist sehr schwierig. Das beginnt schon beim Eintragen und Verzeichnen von Zeitungen in Bibliothekskatalogen und bibliographischen Nachweisinstrumenten, wo das Format in der Regel nicht erfasst wurde und wird. Selbst bei den unterschiedlichen bibliothekarischen Konservierungsstrategien von Zeitungen spielt das Format keine Rolle: Beim Binden werden Zeitungen beschnitten und ein weiteres Mal geht das Format bei der Mikroverfilmung verloren. Zeitungsbände und -mikrofilme sind beliebte Ausgangsformate für die Retrodigitalisierung von Zeitungen, in deren Prozess das Zeitungsformat wiederum nun als Metadatum des digitalen Objekts nicht registriert wird. So gibt es auch von der *Berliner Volkszeitung* (trotz „layoutgetreuer Digitalisierung“, so der Katalogeintrag im ZEFYS), keine entsprechenden Informationen. Abhilfe bot im ersten Schritt nur der antiquarische Kauf eines Exemplars der Morgenausgabe der *Berliner Volkszeitung* vom 6. Januar 1917 und das nun quasi empirische Wissen, dass dieses Exemplar im Format (Breite/Höhe) 32 x 47 cm erschienen ist, was dem damals noch nicht standardisierten Berliner

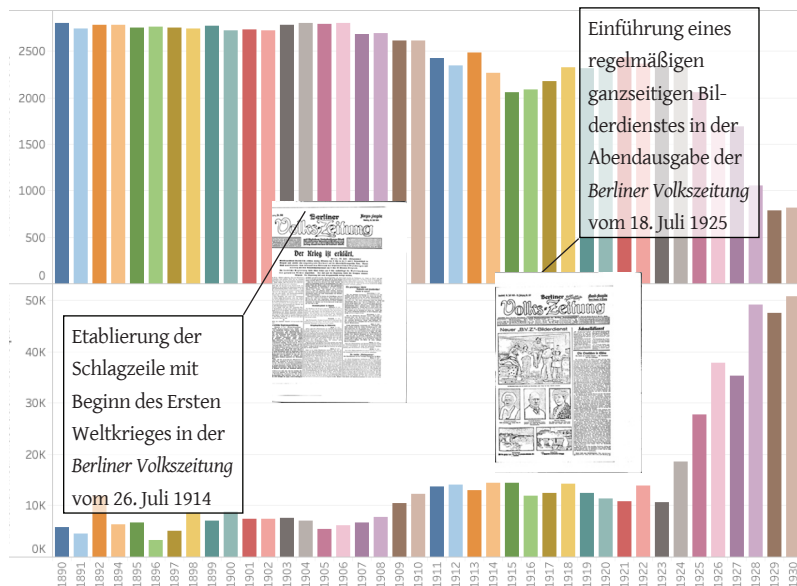
Format entsprechen dürfte. Weiter finden sich versteckt in den (undokumentierten) Metadaten verschiedene Maße über die Größe des digitalen Objekts in Pixel, mit denen sich dann wenigstens behelfsweise die Druckfläche (im Durchschnitt 1.238 cm<sup>2</sup>) und der Druckspiegel (28,91 x 42,60 cm) berechnen lassen (siehe Abb. 9) – Maße, die mit dem gekauften Exemplar übereinstimmen.

Abbildung 9: Entwicklung von Druckfläche und Druckspiegel (Breite, Höhe) für Seite Eins



- Was sagen uns nun diese Metadaten und sind sie mehr als nur eine Spielerei? Sieht man einmal von den vielen Streuungen ab, die auf eine Vielzahl druckextrinsischer (u.a. enge Bindung, Flecken oder Risse im Druckbild) und -intrinsischer (unsauberer Druck, verrutschter Druckspiegel usw.) Faktoren zurückgehen (vgl. Federbusch & Polzin 2013, S. 26–30; & Kugler, 2018, S. 36–40), die die maschinelle Erfassung der Größe permanent verzerren, so lässt die Visualisierung immerhin keine Sprünge erkennen – ein Indiz, dass Druckfläche und Format der *Berliner Volkszeitung* zumindest für den digitalisierten Zeitraum gleich geblieben sind. Somit hat man mit der Druckfläche zugleich eine Referenzgröße, um der Frage nachzugehen, wie dieser Raum für Bild und Text genutzt wurde, und kann so bspw. markante Wechsel in Aufmachung, innerer Form und Layout identifizieren (siehe Abb. 10).

Abbildung 10: Entwicklung der Anzahl der Wörter (oben) und der Fläche für Fotos, Grafiken und Illustrationen (unten) für Seite Eins



### 3.3 Text Mining

Wie Metadaten erschließen die Volltexte eines Zeitungskorpus der historischen Presseforschung über die „practical revolution“ (Nicholson, 2013, S. 61) einer einfacheren und effektiveren inhaltlichen Recherche von Zeitungen hinaus originär neue Forschungsperspektiven. Schon die mittlerweile in vielen Zeitungsportalen als Standard implementierte Durchsuchbarkeit digitalisierter Zeitungen nach Stichworten macht es möglich, „to trace the development and movement of ideas and discursive formations in ways that were once impossible“ (Nicholson, 2013, S. 63). Insbesondere durch diese Möglichkeit der Volltextdurchsuchbarkeit sind Zeitungen mehr und mehr für unterschiedlichste Fragestellungen und Forschungen von unmittelbarem Interesse geworden, die sich

dabei zunutze machen, dass in Zeitungen über lange Zeiträume die ganze Breite und Vielfalt gesellschaftlicher und soziokultureller Entwicklungen und Diskurse Ausgabe für Ausgabe, Jahrgang für Jahrgang abgelagert und überliefert werden. Durch die Volltexterschließung werden Zeitungen, so Bob Nicholson (2013, S. 70–71), quasi zu einem digitalen „living dictionary, one which allowed me to access the minutiae of everyday cultural discourse and track the complex ways in which words and phrases circulated, how their meanings evolved and how their usage changed on an almost daily basis.“

Komplexere Forschungen in dieser Richtung nutzen freilich digitale Methoden und Techniken des Text Mining (vgl. Ignatow & Mihalcea, 2018; Tonkin & Tourte, 2016), um in den Zeitungskorpora langfristige Trends sozialen Wandels und Strukturen öffentlicher Diskurse zu untersuchen (vgl. u.a. Dzogang et al., 2016; Lansdall-Welfare et al., 2017). Prinzipiell verarbeiten die verschiedenen Verfahren des Text Mining Texte nicht bloß maschinell, sondern stellen verschiedene Techniken der Textextraktion bereit und erzeugen unterschiedliche Textsichten. Grob gesagt geben sie (1.) korpusstatistische Zusammenfassungen; helfen (2.) spezifische Informationen zu extrahieren, etwa geographische Angaben, Konzepte oder vorkommende Personen; sind nützlich, um (3.) Verwendungsmuster von einzelnen Worten oder Kombinationsmuster mehrerer Worte zu erkennen oder (4.) Themen und (5.) Stimmungen in Texten zu identifizieren.

Um jedem die Möglichkeit zu geben, selbst einen ersten Eindruck von gut vierzig Jahrgängen Volltext der *Berliner Volkszeitung* zu gewinnen, hat Falko Krause ein Tool für eine browserbasierte „Automatic Digital Discourse“-Analyse entwickelt, das für jeden Monat eine Wordcloud basierend auf den fünfzig häufigsten Wörtern auf Seite Eins der *Berliner Volkszeitung* errechnet und visualisiert.<sup>4</sup> Wordclouds als „Bag of Words“-Ansatz sind sicherlich die einfachste und simpelste Form der Aufbereitung und Visualisierung von Textdaten via Text Mining, wobei ihr größter Nachteil ist, dass die einzelnen Wörter aus dem Kontext von Satz und Text gerissen werden (Graham, Milligan & Weingart, 2016, S. 74–77):

However, historians can find utility in word clouds. If we are concerned with change over time, we can trace how words evolved in historical documents. While this is fraught with issues – words change meaning over time, different terms are

---

4 Online unter <https://bs.rockdapus.org/word-cloud.html>, 31. Januar 2021.

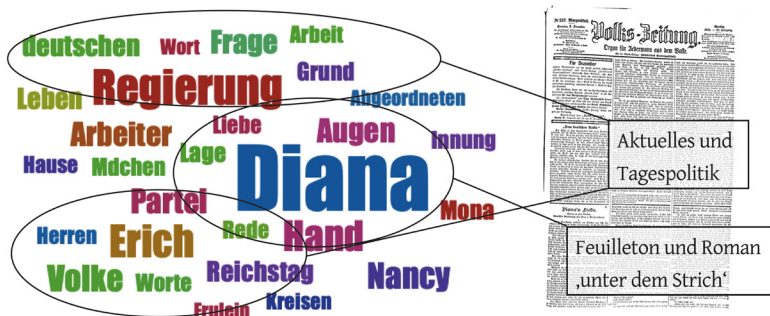
used to describe similar concepts [...] – we can arguably still learn something from this.“ (Graham, Milligan & Weingart, 2016, S. 76)

Wordclouds sind also vor allem eine einsteigerfreundliche Visualisierungsform, deren wichtigste heuristische Erkenntnisleistung darin liegt, ganz intuitiv und naiv das Entdecken von großen Textmengen zu ermöglichen und eingefahrene Perspektiven auf Texte herauszufordern und zu verschieben. Sie geben einen Gesamtüberblick, markieren durch den Fokus und die Reduktion auf häufig vorkommende Worte und die Visualisierung des Wortvorkommens Schlag- und Schlüsselwörter in Diskursen oder machen auf zeitgenössische öffentlichkeitswirksame Ereignisse und Geschehnisse aufmerksam. Neben der gleichzeitig explorativen wie komplexitätsreduzierenden Leistung wohnt diesen Visualisierungen ein starkes erkenntnisproduktives Irritationspotential inne, weil sie gewohnte Leseerwartungen enttäuschen bzw. stören, den Blick auf Texte verändern und mit neuen Textsichten überraschen. Sie sind so „Provokationen im eigentlichen Wortsinn: Sie rufen einen Eindruck hervor, der zum Interpretieren anregt“ (Schwandt, 2018, S. 124). Wir wollen diese Erkenntnis- und Interpretationspraxis im Folgenden mit Beispielen weiter verdeutlichen:

- *Liebe und Politik*. Unser erstes Beispiel illustriert recht anschaulich das Irritationspotential, das Wordclouds auszeichnet und verweist auf die Notwendigkeit, solche Visualisierungen stets im Kontext des konkreten Publikationszusammenhangs zu interpretieren, d.h. „Distant Reading“ und „Close Reading“ miteinander zu kombinieren und zu vermitteln. Zumindest waren wir selbst beim Durchsehen der Wortwolken sehr überrascht, als im Dezember 1894 auf einmal das Wort „Liebe“ auftauchte (siehe Abb. 11) – Grund genug für uns, den Erkenntnisfokus von Ferne auf Nähe zu wechseln und im ursprünglichen Veröffentlichungszusammenhang eine Erklärung zu suchen. Dabei wurde sehr deutlich, dass Computer und digitale Textmethoden Forschende eben keineswegs von der Interpretation entlasten. Vielmehr fordern sie permanent zum Interpretieren heraus, um den mithilfe von Computer und Software entdeckten Textmustern überhaupt einen Sinn zu verleihen. Entsprechend beschreiben Pim Huijnen und Melvin Wevers den Interpretationsprozess in digitalen Kontexten treffend als „a constant to and fro between distant reading and close reading – the interpretation of data visualizations and the zooming in on potentially interesting texts“ (Huijnen & Wevers, 2015). In der Praxis eines solchen

hin- und hergehenden „zooming in und zooming out“ (Schwandt, 2018), das sich auf unterschiedliche „mediale Formen und analytische Aufbereitungen“ (Weitin, Gilli & Kunkel, 2016, S. 115) bezieht und in unserem Beispiel zwischen dem Imagedigitalisat und der Wordcloud als Textextrakt vermittelt, entfaltet sich eine vermehrt experimentell-kreative Interpretations- und Textpraxis, die digital delegiertes Lesen und konventionelles hermeneutisch-verstehendes Lesen miteinander trianguliert.

Abbildung 11: Wortwolke Seite Eins Dezember 1894



- In dieser Weise erklärt erst die Interpretation im Kontext des ursprünglichen Veröffentlichungszusammenhang diese Wortwolke und offenbart, dass sich in dieser verschiedene Textdimensionen vermischen, womit vor dem Hintergrund der eigentümlichen „semantisch-materiell-visuellen Mehrdimensionalität“ (Podewski, 2018, S. 9) von Zeitungen immer zu rechnen ist. Seit den 1890er Jahren teilten sich so Aktuelles, Feuilleton, Kultur und Politik die erste Seite der *Berliner Volkszeitung*. Dazu gehörte in der Morgenausgabe lange Zeit regelmäßig ein Roman, der in diesem Falle ganz einfach „Dianas Liebe“ hieß. Erst mit der *Berliner Volkszeitung* vom 16. September 1907 (BVZ, Nr. 434, 16.9.1907) nutzte die Redaktion die Titelseite fortan exklusiv für tagesaktuellen Journalismus.





#### 4 Reflexion

Die Folgen der neuen digitalen Forschungs- und Quellensituation erschöpfen sich für die historische Presseforschung nicht in einem einfachen Transfer von analogen in nun digitale Kontexte, sondern machen vielmehr eine konsequente Reflexion der bisherigen Methodenpraxis erforderlich. Bislang eher unerhebliche informatorisch-technische Aspekte wie Datenformate, Recherche- und Suchinterfaces oder Programmierschnittstellen werden für die pressehistorische Forschung nicht allein relevant, weil sie für den Zugang zu Zeitungen als digitalen Ressourcen entscheidend sind. Informatorische Herausforderungen erstrecken sich über den gesamten Forschungsprozess und bilden zum Beispiel beim digitalen Kuratieren oder den Umgang mit Meta- und Textdaten genuin neue Epistemologien digitaler pressehistorischer Praktiken heraus, die konkrete Erkenntnisinteressen und die spezifischen Eigenschaften bzw. die Konstitution der jeweils zugrundeliegenden Daten miteinander vermitteln. Bemerkenswert ist, dass sich alle hier beschriebenen „Objektumgangsweisen“ (Schruhl, 2018, S. 4), die wir für den praktischen Umgang mit der *Berliner Volkszeitung* als digitaler Ressource entwickelt und genutzt haben, im Zuge eines sehr quellennahen Ausprobierens, Vorantastens und Testens herausgebildet haben. Ein gründliches Kennenlernen digitaler Ressourcen und ihrer zunächst experimentell-praktischen Handhabung als digitale Quellen ist unseres Erachtens die Voraussetzung, um digitale Forschungen produktiv auf das Niveau des „Distant Reading“ zu skalieren. Das liegt nun nicht nur unbedingt daran, dass zur Aneignung, Anwendung und dem Einsatz digitaler Methoden kaum Erfahrungswerte vorliegen. Als eine entscheidende Problemstelle digitaler Forschung haben sich in unserem Projekt die Grundlagen herausgestellt, auf denen solche Forschung fußt. Das betrifft die mehrfach kritisierte mangelhafte Dokumentation von Datengenesen und -konstruktion sowie des Prozesses der Zeitungsdigitalisierung und meint zudem das disparate und mangelhafte Kontext- und Vorwissen, das seitens der pressehistorischen Forschung selbst hierfür bereitsteht. Der Erfolg digitaler Methoden zum Beispiel in der Literaturwissenschaft als einem Kernfeld der Digital Humanities beruht nicht zuletzt auf einer traditionsreichen Interpretations-, Text- und Quellenpraxis, die als Vorwissen steuernd in den digitalen Erkenntnisprozess einfließt. „So irreführend diese Vorstellung ist“, betont der Literaturwissenschaftler Thomas Weitin

(2017, S. 2) in diesem Zusammenhang, „so deutlich zeigen gerade diejenigen Arbeiten, die bestimmten quantitativen Verfahren zur literaturwissenschaftlichen Korpusanalyse zum Durchbruch verholfen haben, dass die AutorInnen ihr Korpus jeweils sehr gut kannten.“ In diesem Sinne muss mit dem Einsatz digitaler Methoden für die pressehistorische Forschung eine engagierte methodologische Debatte über die Eigenart, Kritik und Nutzung von Zeitungen als Quellen überhaupt einhergehen, die deren spezifische „semantisch-materiell-visuelle Mehrdimensionalität“ (Podewski, 2018, S. 9) herausarbeitet – eine Debatte, die bis heute noch stark deskriptiv und fokussiert auf „singularisierende Quellenarbeit“ (Wilke, 1987, S. 49) und die Inhalte der Zeitung (vgl. zuletzt Opgenoorth, 1997, S. 106–109; Ackermann, 1992; Kraus 2002) geführt wird und somit wenig hilfreich für eine ebenso forschungspraktische wie profunde Quellenkritik ist, die sich gleichermaßen für Form, Inhalt, Materialität der Massenquelle Zeitung wie die hinter der Gestalt und den Inhalten einer Zeitung liegenden redaktionellen und verlegerischen Strukturen interessiert (vgl. Murphy, 2014). Unter dieser Maßgabe können digitale Methoden und Zeitungen als digitale Objekte und Ressourcen für eine innovative Methoden- und Quellenpraxis historischer Presseforschung ein enormes Potential entfalten, weil sie im Spannungsfeld zwischen Gesamtkorpus, unterschiedlichen Quellendimensionen und exemplarischen Text originelle und ebenso kombinierbare wie skalierbare Forschungsperspektiven für Zeitungen als komplexe Forschungsobjekte markieren und möglich machen.

*Dr. Erik Koenen* ist Universitätslektor (in Vertretung) am Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung – ZeMKI der Universität Bremen, [ekoenen@uni-bremen.de](mailto:ekoenen@uni-bremen.de)

*Simon Sax* ist Doktorand und Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung – ZeMKI der Universität Bremen, [sax@uni-bremen.de](mailto:sax@uni-bremen.de)

*Falko Krause* ist Informatiker und lebt in Berlin.

## Quellenverzeichnis

- Ackermann, V. (1992). Presseartikel. In B.-A. Rusinek, V. Ackermann & J. Engelbrecht (Hrsg.), *Einführung in die Interpretation historischer Quellen. Schwerpunkt: Neuzeit* (S. 233–252). Paderborn: Ferdinand Schöningh.

- Annoncen-Expedition Rudolf Mosse (1916). *Fest-Schrift zur Feier des fünfzigjährigen Bestehens der Annoncen-Expedition Rudolf Mosse*. Berlin: Rudolf Mosse.
- Barnhurst, K.G., & Nerone, J. (2001). *The Form of News. A History*. New York, London: The Guilford Press.
- Beals, M.H., & Bell, E. (2020). *The Atlas of Digitised Newspapers and Metadata. Reports from Oceanic Exchanges*. Loughborough University. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.11560059>
- Birkner, T. (2012). *Das Selbstgespräch der Zeit. Die Geschichte des Journalismus in Deutschland 1605-1914*. Köln: Herbert von Halem.
- Birkner, T., Koenen, E. & Schwarzenegger C. (2018). A Century of Journalism History as Challenge: Digital Archives, Sources and Methods. *Digital Journalism*, 6(9), 1121–1135.
- Blome, A. (2018). Zeitungen. In L. Busse, W. Enderle, R. Hohls, T. Meyer, J. Prellwitz & A. Schuhmann (Hrsg.), *Clio Guide – Ein Handbuch zu digitalen Ressourcen für die Geschichtswissenschaften* (B.6, S. 1–36). Berlin: Clio-online.
- Böning, H., & Moepps, E. (1996). *Hamburg. Kommentierte Bibliographie der Zeitungen, Zeitschriften, Intelligenzblätter, Kalender und Almanache sowie biographische Hinweise zu Herausgebern, Verlegern und Druckern periodischer Schriften*. Stuttgart, Bad Cannstatt: Frommann-Holzboog.
- Brunhuber, R. (1908). *Das deutsche Zeitungswesen*. Leipzig: G.J. Göschen.
- Bucher, H.-J. (2016). Ein „Pictorial Turn“ im 19. Jahrhundert. Überlegungen zu einer multimodalen Mediengeschichte am Beispiel der Illustrierten Zeitungen. In S. Geise, T. Birkner, K. Arnold, M. Löblich & K. Lobinger (Hrsg.), *Historische Perspektiven auf den Iconic Turn. Die Entwicklung der öffentlichen visuellen Kommunikation* (S. 280–317). Köln: Herbert von Halem.
- DFG – Deutsche Forschungsgemeinschaft (2013). DFG-Praxisregeln „Digitalisierung“, [https://www.dfg.de/download/pdf/foerderung/programme/lis/praxisregeln\\_digitalisierung\\_2013.pdf](https://www.dfg.de/download/pdf/foerderung/programme/lis/praxisregeln_digitalisierung_2013.pdf), 31. Januar 2021.
- Dzongang, F., Lansdall-Welfare, T., & Cristianini, N. (2016). Discovering periodic patterns in historical news. *PLoS One*, 11(11), <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0165736>, 31. Januar 2021.
- Elsbach, S. (2019). *Das Reichsbanner Schwarz-Rot-Gold. Republikschutz und politische Gewalt in der Weimarer Republik*. Stuttgart: Franz Steiner.

- Europeana Collections – Newspapers (2020). *Berliner Volkszeitung / Volkszeitung – digital 1890–1930*, <https://www.europeana.eu/de/collections/topic/18-newspapers>, 31. Januar 2021.
- Federbusch, M., & Polzin, C. (2013). *Volltext via OCR. Möglichkeiten und Grenzen Testszenarien zu den Funeralschriften der Staatsbibliothek zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz*. Berlin: Staatsbibliothek zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz
- Fickers, A. (2016). Digitale Metaquellen und doppelte Reflexivität, <https://www.hsozkult.de/debate/id/diskussionen-2954>, 31. Januar 2021.
- Fischer, B. (2019). Coding da Vinci oder für eine Renaissance der Allmendekultur mit digitalen Mitteln. In L. Pöllmann & C. Herrmann (Hrsg.), *Der digitale Kulturbetrieb. Strategien, Handlungsfelder und Best Practices des digitalen Kulturmanagements* (S. 415–430). Wiesbaden: Springer Gabler.
- Föhr, P. (2018). *Historische Quellenkritik im Digitalen Zeitalter*. Dissertation vorgelegt der Philosophisch-Historischen Fakultät der Universität Basel, [https://edoc.unibas.ch/64111/1/Föhr\\_Pascal-Historische\\_Quellenkritik\\_im\\_Digitalen\\_Zeitalter-2018.pdf](https://edoc.unibas.ch/64111/1/Föhr_Pascal-Historische_Quellenkritik_im_Digitalen_Zeitalter-2018.pdf), 31. Januar 2021.
- Graham, S., Milligan, I., & Weingart, S. (2016). *Exploring big historical data. The historian's macroscope*. London: Imperial College Press.
- Groth, O. (1928–1930). *Die Zeitung. Ein System der Zeitungskunde (Journalistik)*. 4 Bde. Mannheim, Leipzig, Berlin: J. Bensheimer.
- Hagenah, U. (2010). Retrodigitalisierung von Zeitungen durch Regionalbibliotheken. Gedanken zu einer Momentaufnahme vom März 2010. *Zeitschrift für Bibliothekswesen und Bibliographie*, 57(3/4), 183–189.
- Hale, O.J. (1965). *Presse in der Zwangsjacke 1933–1945*. Düsseldorf: Droste Verlag.
- Holley, R. (2009). How good can it get? Analysing and improving OCR accuracy in large scale historic newspaper digitisation programs. *D-lib Magazin*, 15(3/4), <http://www.dlib.org/dlib/march09/holley/03holley.html>, 31. Januar 2021.
- Huijnen, P., & Wevers, M. (2015). Digital Deconstruction. The digital turn and the use of news media as sources for historical research. *Officina della Storia*, 13, <https://www.officinadellastoria.eu/it/2015/09/14/digital-deconstruction-the-digital-turn-and-the-use-of-news-media-as-sources-for-historical-research/>, 31. Januar 2021.
- Ignatow, G., & Mihalcea, Rada F. (2018). *An introduction to text mining. Research design, data collection, and analysis*. Thousand Oaks: Sage.

- Jannidis, F. (2017). Grundlagen der Datenmodellierung. In F. Jannidis, H. Kohle & M. Rehbein (Hrsg.), *Digital Humanities. Eine Einführung* (S. 99–108). Stuttgart: J.B. Metzler Verlag.
- Kitchin, R. (2014). *The data revolution. Big data, open data, data infrastructures and their consequences*. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington: Sage.
- Koenen, E. (2018). Digitale Perspektiven in der Kommunikations- und Mediengeschichte. Erkenntnispotentiale und Forschungsszenarien für die historische Presseforschung. *Publizistik*, 63(4), 535–556.
- Koszyk, K. (1966). *Deutsche Presse im 19. Jahrhundert*. Berlin: Colloquium Verlag.
- Koszyk, K. (1972). *Deutsche Presse 1914–1945*. Berlin: Colloquium Verlag.
- Kraus, H.-C. (2002). Zeitungen, Zeitschriften, Flugblätter, Pamphlete. In M. Maurer (Hrsg.), *Aufriss der Historischen Wissenschaften. Bd. 4: Quellen* (S. 373–401). Stuttgart: Philipp Reclam jun.
- Kugler, A. (2018). Automatisierte Volltexterschließung von Retrodigitalisaten am Beispiel historischer Zeitungen. *Perspektive Bibliothek*, 7(1), 33–54, <https://doi.org/10.11588/pb.2018.1.48394>
- Lagoze, C. (2014). Big data, data integrity, and the fracturing of the control zone. *Big Data & Society*, 1(2), 1–11.
- Lansdall-Welfare, T., Sudhahar, S., Thompson, J., Lewis, J., & Cristianini, N. (2017). Analysis of 150 years of British periodicals. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 114(4), <https://www.pnas.org/content/114/4/E457>, 31. Januar 2021.
- Liddle, D. (2012). Reflections on 20,000 victorian newspapers. „distant reading“ the times using the times digital archive. *Journal of Victorian Culture*, 17(2), 230–237.
- Mauer, R., & Recker, J. (2019). Data Sharing. Von der Sicherung zur langfristigen Nutzung der Forschungsdaten. In U. Jensen, S. Netscher & K. Weller (Hrsg.), *Forschungsdatenmanagement sozialwissenschaftlicher Umfragedaten. Grundlagen und praktische Lösungen für den Umgang mit quantitativen Forschungsdaten* (S. 115–133). Opladen, Berlin, Toronto: Verlag Barbara Budrich.
- Mendelssohn, P. de (1959). *Zeitungsstadt Berlin. Menschen und Mächte in der Geschichte der deutschen Presse*. Berlin: Ullstein Verlag.
- Moretti, F. (2000). Conjectures in world literatures. *New Left Review*, 1, 54–68.
- Moretti, F. (2009). *Kurven, Karten, Stammbäume. Abstrakte Modelle für die Literaturgeschichte*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Moretti, F. (2016). *Distant Reading*. Konstanz: University Press.

- Moreux, J.-P. (2015). *Data mining historical newspaper metadata. Old news teaches history*, [http://altomotor.github.io/EN-data\\_mining/](http://altomotor.github.io/EN-data_mining/), 31. Januar 2021.
- Moreux, J.-P. (2016). *Innovative approaches of historical newspapers. Data Mining, data visualization, semantic enrichment. Paper, IFLA News Media Section, Lexington 2016*, [http://www.euklides.fr/blog/altomotor/EN-DM/article\\_en2.pdf](http://www.euklides.fr/blog/altomotor/EN-DM/article_en2.pdf), 31. Januar 2021.
- Mühlberger, G. (2011). Digitalisierung historischer Zeitungen aus dem Blickwinkel der automatisierten Text- und Strukturerkennung (OCR). *Zeitschrift für Bibliothekswesen und Bibliographie*, 58(1), 10–18.
- Müller, M.E., & Hermes, M. (2014). Digitalisierung der vollständigen deutschsprachigen Zeitungen des 17. Jahrhunderts in der SuUB Bremen. Ein Werkstattbericht. *o-bib*, 1(1), 265–279, <https://doi.org/10.5282/o-bib/2014H1S265-279>
- Murphy, J.S. (2014). Introduction to the Special Issue: Visualizing Periodical Networks. *The Journal of Modern Periodical Studies*, 5(1), III–XV.
- Neudecker, C. (2017). *Digitalisierte historische Zeitungen der Staatsbibliothek zu Berlin. Präsentation, Coding da Vinci, Berlin 2017*, [https://codingdavinci.de/sites/default/files/2020-08/1515\\_BO2\\_SBB\\_Zeitungen.pdf](https://codingdavinci.de/sites/default/files/2020-08/1515_BO2_SBB_Zeitungen.pdf), 31. Januar 2021.
- Nicholson, B. (2013). The digital turn. Exploring the methodological possibilities of digital newspaper archives. *Media History*, 19(1), 59–73.
- OEAW – Österreichische Akademie der Wissenschaften (1996). *Hypress – Datenbank Berliner Tageszeitungen 1918–1933*, [www.oeaw.ac.at/cmc/hypress/bz.htm](http://www.oeaw.ac.at/cmc/hypress/bz.htm), 31. Januar 2021.
- Oels, D. (2014) Die Monatsberichte Max Wießners an den Zentralpartei-Verlag der NSDAP Franz Eher Nachf. über wichtige Geschäftsvorfälle im Deutschen Verlag 1940–1945. Teil 1: 1940–1941. In: *Archiv für Geschichte des Buchwesens*, 69, 153–234.
- Oels, D. (2015) Die Monatsberichte Max Wießners an den Zentralpartei-Verlag der NSDAP Franz Eher Nachf. über wichtige Geschäftsvorfälle im Deutschen Verlag 1940–1945. Teil 2: 1942–1945. Mit einem kommentierten Register von Carolin Antes. In: *Archiv für Geschichte des Buchwesens*, 70, 107–239.
- Opgenoorth, E. (1997). *Einführung in das Studium der neueren Geschichte*. Paderborn: Ferdinand Schöningh.
- Ost, G. (1929). Die Berliner Zeitungen am Jahresschluß 1928. *Zeitungs-Verlag*, 30(10), 531–532.

- Podewski, M. (2018). „Kleine Archive“ in den Digital Humanities. Überlegungen zum Forschungsobjekt „Zeitschrift“. *Zeitschrift für digitale Geisteswissenschaften*, Sonderbd. 3, Beitrag 11, 1–19, [https://doi.org/10.17175/sb003\\_010](https://doi.org/10.17175/sb003_010)
- Scharf, W. (1975). Rudolf Mosse (1843–1920). In H.-D. Fischer (Hrsg.), *Deutsche Presseverleger des 18. bis 20. Jahrhunderts* (S. 204–213). Pullach b. München: Verlag Dokumentation.
- Schilling, K. (2011). *Das zerstörte Erbe. Berliner Zeitungen der Weimarer Republik im Porträt*. Norderstedt: Books on Demand.
- Schöch, C. (2017). Aufbau von Datensammlungen. In F. Jannidis, H. Kohle & M. Rehbein (Hrsg.), *Digital Humanities. Eine Einführung* (S. 223–233). Stuttgart: J.B. Metzler Verlag.
- Schruhl, F. (2018). Objektumgangsnormen in der Literaturwissenschaft. *Zeitschrift für digitale Geisteswissenschaften*, Sonderbd. 3, Beitrag 12, 1–16, [https://doi.org/10.17175/sb003\\_012](https://doi.org/10.17175/sb003_012)
- Schwandt, S. (2018). Digitale Methoden für die Historische Semantik. Auf den Spuren von Begriffen in digitalen Korpora. *Geschichte und Gesellschaft*, 44(1), 107–134.
- Söseman, B. (1992). Momentaufnahmen – Epochensignaturen. Hauptstädtische Kultur und Zeitungen in den zwanziger Jahren. In K. Siebenhaar (Hrsg.), *Das poetische Berlin. Metropolenkultur zwischen Gründerzeit und Nationalsozialismus* (S. 139–161). Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag.
- Staatsbibliothek zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz Zeitungsinformationssystem Zefys (2020). *Berliner Volkszeitung / Volkszeitung – digital 1890–1930*, <http://zefys.staatsbibliothek-berlin.de/index.php?id=start>, 31. Januar 2021.
- Stöber, R. (2008). Modernisierungszwang und Massenpresse. Ein Beitrag zur Cultural-Lag-Theorie (nebst Hinweisen zur Frühgeschichte der Pressefotografie). In M. Welke, J. Wilke (Hrsg.), *400 Jahre Zeitung. Die Entwicklung der Tagespresse im internationalen Kontext* (S. 409–430). Bremen: Edition Lumière.
- Strange, C., Wodak, J., & Wood, I. (2014). Mining for the meanings of a murder. The impact of OCR quality on the use of digitized historical newspapers. *Digital Humanities Quarterly*, 8, <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/8/1/000168/000168.html>, 31. Januar 2021.

- Stulpe, A., & Lemke, M. (2016). Blended Reading. Theoretische und praktische Dimensionen der Analyse von Text und sozialer Wirklichkeit im Zeitalter der Digitalisierung. In M. & G. Wiedemann (Hrsg.), *Text Mining in den Sozialwissenschaften. Grundlagen und Anwendungen zwischen qualitativer und quantitativer Diskursanalyse* (S. 17–61). Wiesbaden: Springer VS.
- Tonkin, E. L., & Tourte, G. J. L. (2016). *Working with text. Tools, techniques and approaches for text mining*. Cambridge: Chandos Publishing, Elsevier.
- Trilcke, P., & Fischer, F. (2018). Literaturwissenschaft als Hackathon. Zur Praxeologie der Digital Literary Studies und ihren epistemischen Dingen. In: *Zeitschrift für digitale Geisteswissenschaften*, Sonderbd. 3, Beitrag 4, 1–16, [https://doi.org/10.17175/sb003\\_009](https://doi.org/10.17175/sb003_009)
- Vicari, J. (2014). *Blätter machen. Bausteine zu einer Theorie journalistischer Komposition*. Köln: Herbert von Halem.
- Weber, M. (1988). Soziologie des Zeitungswesens (1910). In M. Weber (Hrsg.), *Gesammelte Aufsätze zur Soziologie und Sozialpolitik* (S. 434–441). Tübingen: J. C. B. Mohr (Paul Siebeck).
- Weber, M. (2001). Vorbericht über eine vorgeschlagene Erhebung über die Soziologie des Zeitungswesens (1908). In H. Pöttker (Hrsg.), *Öffentlichkeit als gesellschaftlicher Auftrag. Klassiker der Sozialwissenschaften über Journalismus und Medien* (S. 316–326). Konstanz: UVK.
- Weitin, T. (2017). Scalable Reading. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, 47(1), 1–6.
- Weitin, T., Gilli, T., & Kunkel, N. (2016). Auslegen und Ausrechnen. Zum Verhältnis hermeneutischer und quantitativer Verfahren in den Literaturwissenschaften. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, 46(1), 103–115.
- Wikipedia (2020). *Berliner Volkszeitung*, [https://de.wikipedia.org/wiki/Berliner\\_Volks-Zeitung](https://de.wikipedia.org/wiki/Berliner_Volks-Zeitung), 31. Januar 2021.
- Wilke, J. (1987). Quantitative Methoden in der Kommunikationsgeschichte. In M. Bobrowsky & W. R. Langenbucher (Hrsg.), *Wege zur Kommunikationsgeschichte* (S. 49–57). München: Verlag Ölschläger.
- Wilke, J. (2000). *Grundzüge der Medien- und Kommunikationsgeschichte. Von den Anfängen bis ins 20. Jahrhundert*. Köln; Weimar; Wien: Böhlau Verlag.
- Wilke, J. (2008). Inhalt und Form der Zeitung im Wandel. In M. Welke & J. Wilke (Hrsg.), *400 Jahre Zeitung. Die Entwicklung der Tagespresse im internationalen Kontext* (S. 355–378). Bremen: Edition Lumière.



Wilke, J. (2012). Nachrichtenflut. In K. Beyrer, H. Gold (Hrsg.), *Das Zeitsparbuch* (S. 67–71). Mainz: Hermann Schmidt Verlag.

**Empfohlene Zitierung:** Keute, A., & Birkner, T. (2022). Digital wiedergeboren: Die Bedeutung von digitalen Archiven für die Journalismusforschung. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 225–245). <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.8>

**Zusammenfassung:** Die Journalismusforschung wird durch die Digitalisierung insgesamt herausgefordert. Dies betrifft auch die methodische und forschungspraktische Herangehensweise an journalismushistorische Fragestellungen. Der Zugang zu verfügbaren Quellen wird verändert und die Relevanz von digitalen Quellen nimmt stetig zu, wodurch sich jedoch auch Herausforderungen ergeben. So werden die Möglichkeiten, journalismushistorische Fragestellungen auf Grundlage digitaler Quellen zu erforschen, gegenwärtig insbesondere durch Quellendesiderate, eine nur langsam voranschreitende Digitalisierung verfügbarer Bestände und die Abwesenheit allgemeingültiger Digitalisierungsstandards in Deutschland limitiert. Ziel des Beitrags ist es, die Bedeutung von digitalen Archiven für die Journalismusforschung vor dem Hintergrund eines konkreten Forschungsprojektes zur Journalismusgeschichte in Deutschland zu veranschaulichen und zu verdeutlichen.

**Lizenz:** Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)

*Annika Keute & Thomas Birkner*

# Digital wiedergeboren

## Die Bedeutung von digitalen Archiven für die Journalismusforschung

### 1 Einführung

Die voranschreitende Digitalisierung stellt ein kulturelles Phänomen mediatisierter Gegenwart dar und durchdringt immer weitere Teile der Gesellschaft. So entstehen durch die Digitalisierung weitreichende soziale und kulturelle Veränderungen, die nicht isoliert voneinander betrachtet werden können. Auch Forschungsprozesse werden in erheblichem Maße verändert. Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler haben in Zeiten von Social Media und auch erzwungen durch die Corona-Pandemie vielfältige neue Wege des Austauschs über Forschungsprozesse und Veröffentlichungen gefunden und etablieren diese. Übertragen auf die Medien-, Presse- und Journalismusgeschichtsschreibung bedeutet dies, dass durch die Digitalisierung sowohl die Quellen, der Zugang zu selbigen als auch das Forschungsdesign sowie die anzuwendenden bzw. die anwendbaren Methoden strukturell verändert werden. In der jüngeren Vergangenheit haben etwa viele Archivierungsinstitutionen – wie beispielsweise Bibliotheken, Museen und Galerien – auf die Nachfrage der Nutzerinnen und Nutzer reagiert und Projekte zur Digitalisierung ihrer Bestände realisiert. Die Materialien sind nicht mehr nur in ihrer

physischen Form vor Ort innerhalb der jeweiligen Institution verfügbar, sondern auch in einer digitalen bzw. digitalisierten Form, welche nicht länger an einen konkreten Anschauungsort gebunden ist. Diese Veränderungsprozesse gehen mit Chancen, aber auch mit Herausforderungen einher, denen sich die Journalismusgeschichtsschreibung stellen muss, da der Anteil an digitalen Quellen und die forschungspraktische Relevanz entsprechender Methoden in den nächsten Jahren fortwährend ansteigen werden. Für historisch arbeitende und forschende Disziplinen ist dies jedoch ein besonders komplexer Prozess, da die Methoden und Techniken, die durch die Digitalisierung ermöglicht werden, nicht genuin in der Geschichtswissenschaft beheimatet sind. So sind empirische, vor allem quantitative und computergestützte Methoden in der „klassischen“ Geschichtswissenschaft gegenwärtig noch unterrepräsentiert, auch wenn sich im Zuge der Digital Humanities neue Forschungswege auftun (Gooding, 2017; Huijnen, 2019). In der Kommunikationswissenschaft sind in den letzten Jahren massiv *Computational Methods* entwickelt und ausgebaut worden. Das umfasst insbesondere auch computergestützte Verfahren der quantitativen (teil-)automatisierten Inhaltsanalyse (Burggraaff & Trilling, 2017; Pilny, McAninch, Slone & Moore, 2019).

Die besondere Bedeutung von digitalen Archiven für die Medien-, Presse- und Journalismusgeschichtsschreibung (siehe hierzu vor allem Koenen, 2018) soll im vorliegenden Beitrag auf einer allgemeinen Ebene, aber auch anhand des konkreten Beispiels des aktuellen, durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) geförderten Forschungsprojektes *Das Jahrhundert des Journalismus: Die Geschichte des Journalismus in Deutschland vom Ersten Weltkrieg bis ins Zeitalter der Digitalisierung (1914-2014)* erläutert werden (Birkner, Koenen & Schwarzenegger, 2018). Wir fokussieren in diesem Beitrag öffentlich zugängliche Zeitungsarchive und ihre Bedeutung für die Journalismusforschung.

## 2 Journalismusforschung im digitalen Zeitalter

Durch die Digitalisierung eröffnen sich für die Journalismusforschung nicht nur neue Möglichkeiten, sondern es werden auch forschungspraktische und methodische Fragen bezüglich des Umgangs mit digitalen bzw. digitalisierten Quellen aufgeworfen. So muss zunächst nach Brügger (2018) zwischen *digital reborn sources* und *digital born sources* unterschieden werden. *Digital reborn sources* sind

diejenigen Quellen, welche in einer analogen Form entstanden sind und schließlich digitalisiert wurden (Brügger, 2018, S. 21). Das nicht-digitale Original kann mitunter bestehen bleiben und so als Referenzobjekt dienen. Außerdem fallen unter diesen Begriff diejenigen Quellen, welche in einer digitalen Form entstanden sind, anschließend jedoch gesammelt und archiviert wurden, sodass durch diese Prozesse Veränderungen am Material entstanden sind. Demzufolge sind die Bestände in den digitalen Archiven, die den beschriebenen Prozessen notwendigerweise unterworfen werden müssen, um Eingang in jene Archive zu finden, stets als *digital reborn sources* zu bezeichnen. Denn auch wenn die digitalisierte Version eines Zeitungsartikels zunächst vertraut erscheinen mag, ist es unerlässlich zu betonen, dass es sich nicht mehr um dieselbe Quelle handelt. Das Material wird durch die Digitalisierung saniert und verändert, statt lediglich reproduziert und konserviert. Die transformative Wirkung der Digitalisierung beschränkt sich dementsprechend nicht nur auf die materielle Überführung von Quellen in eine digitalisierte Version ihrer selbst – vielmehr entstehen neue (digitale) Quellen, was dazu führt, dass das Material auf eine vollkommen andere Weise gelesen und analysiert werden kann (Nicholson, 2013, S. 64; Koenen, 2018, S. 540).

Unter *digital born sources* sind Quellen zu verstehen, welche niemals in einer analogen Form existiert haben, was bedeutet, dass es auch kein nicht-digitales Original gibt. Aufgrund des volatilen Charakters von *digital born sources* ist jedoch auch das digitale Original häufig nur noch in einer veränderten Form oder gar nicht mehr verfügbar (Brügger, 2018, S. 21–23; Birkner, Koenen & Schwarzenegger, 2018, S. 1121–1122).

Die Digitalisierung von Zeitungen im Speziellen ermöglicht nun der (historischen) Journalismusforschung die Anwendung neuer Forschungsansätze, speziell für Längsschnittstudien zur Entwicklung des Journalismus über längere Zeiträume. Dies umfasst neben der redaktionellen Möglichkeit der digitalen Reproduktion und der automatischen Indexierung von Inhalten über Texterkennung (OCR; optical character recognition) auch die (automatisierte) Strukturierung von Beständen über die jeweiligen Metadaten (Mussell, 2017, S. 17–18). Über entsprechende Suchmasken in den digitalen Archiven können Forschende so schnell feststellen, ob Zeitungen Material enthalten, welches für ihre jeweilige Forschungsfrage relevant ist. Hierdurch können kostenintensive Archivreisen vermieden werden. Die Forschung an und zu redaktionellen Inhalten wird vereinfacht und effizienter (Bingham, 2010, S. 227).

Ein genauerer Blick auf die beschriebene neue Forschungssituation verrät jedoch, dass es sich um ein sehr heterogenes Feld handelt, welches von großen nationalen Unterschieden geprägt ist. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt gibt es – das gilt nicht nur für Deutschland – keine standardisierten Vorgaben, wie und auf welche Weise historische Zeitungsinhalte digitalisiert werden sollen. Bereits 2010 kam Birgit Seiderer zu dem Ergebnis, „die Zeitungsdigitalisierung in Deutschland [stecke] noch in den Kinderschuhen“ (Seiderer, 2010, S. 166). Dass Astrid Blome (2018) den „digital verfügbaren Anteil deutschsprachiger Titel“ mit „wenigen Prozent“ (S. 1) beziffert, macht deutlich, dass der oben genannte Befund aus dem Jahr 2010 auch gegenwärtig noch Gültigkeit besitzt. Im internationalen Vergleich fällt die Zeitungsdigitalisierung in Deutschland weit hinter Vorreiter wie bspw. Frankreich, Finnland, Luxemburg, Österreich, Australien, Großbritannien oder USA zurück. Dies kann zum einen durch die dezentrale Medienstruktur der Nachkriegszeit und die regional besonders zerklüftete Zeitungslandschaft in Deutschland und zum anderen durch das föderale Bibliothekswesen erklärt werden (Birkner et al., 2018, S. 1125; Seiderer, 2010, S. 166).

Die meisten der in Deutschland betriebenen Portale sind gegenwärtig eher als Ausstellungsräume und weniger als Forschungs- und Leseräume konzipiert. So arbeiten einige Zeitungsportale lediglich mit Imagedigitalisaten und dazugehörigen Metadaten. Da sie nicht via OCR vorverarbeitet wurden und eine Exportierung der Quellen über entsprechende Schnittstellen häufig nicht vorgesehen ist, sind die Potentiale der Digitalisierung an dieser Stelle nur sehr eingeschränkt nutzbar. Die langfristige Bestandserhaltung durch Digitalisate scheint das primäre Ziel vieler Archivierungsinstitutionen zu sein, wohingegen die Bereitstellung ihrer Bestände in Form von umfassend digital erschlossenen Forschungsmaterialien nur eine untergeordnete Rolle spielt. Die methodischen und forschungspraktischen Potenziale der digitalen Zeitungsforschung können unter dieser Prämisse nicht vollständig ausgeschöpft werden.

Als problematisch muss in diesem Zusammenhang insbesondere die nicht-standardisierte Vorgehensweise der Archivierungsinstitutionen bezeichnet werden. Da Keyword-Suche, OCR-Indexierung, Meta- und Volltextdaten sowie entsprechende Exportierungsmöglichkeiten der jeweiligen Quellen keine all-gemeingültigen Standards sind, müssen die digitalisierten Zeitungen durch die Forschenden in der Regel zunächst weiter bearbeitet werden, bevor Analysemethoden wie die automatisierte Inhaltsanalyse oder das Text-Mining überhaupt

angewendet werden können. Selbst wenn OCR-indexierte Volltexte zur Verfügung stehen, sind diese häufig sehr unsauber vorverarbeitet, was zur Folge hat, dass eine manuelle Überprüfung und Nachbereitung der indexierten Texte notwendig werden. Dies gilt insbesondere für ältere Zeitungsbestände bis mindestens zur ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Die dort verwendeten Schriftarten, wie beispielsweise die Frakturschrift, können nur mithilfe von spezieller – mitunter sehr kostenintensiver – OCR-Software adäquat aufbereitet werden (Birkner et al., 2018, S. 1126).

Aufgrund des bereits erwähnten föderalen Bibliothekswesens weisen die meisten Digitalisierungsprojekte einen regionalen Fokus auf, wie beispielsweise das Zeitungsportal *digiPress* der Bayerischen Staatsbibliothek oder das Massendigitalisierungsprojekt *zeit.punktNRW*, welches seit Juni 2018 online ist. Eine Abkehr von diesem Prinzip wird seit Januar 2019 in Form des *DDB-Zeitungsportals* forciert. Ziel dieses DFG-geförderten Projektes, an welchem die SLUB Dresden, die Deutsche Nationalbibliothek Frankfurt/Main und Leipzig, das FIZ Karlsruhe und die Staatsbibliothek zu Berlin als Kooperationspartner beteiligt sind, ist der Aufbau eines nationalen Portals für digitalisierte historische Zeitungen innerhalb der Deutschen Digitalen Bibliothek (DDB). Das Deutsche Zeitungsportal, welches im Oktober 2021 freigeschaltet wurde, soll Nutzerinnen und Nutzern langfristig unter Verwendung der International Image Interoperability Framework (IIIF)-Technologie und den dort implementierten Application Programming Interfaces (APIs) die Möglichkeiten einer Volltextsuche in den Beständen sowie einer Exportierung der Objekte mitsamt ihrer bibliographischen und strukturellen Metadaten zur Verfügung stellen. Weiterhin wurde eine Navigierung zu den gewünschten Inhalten über verschiedene Einstiegspunkte wie konkrete Zeitungstitel oder Kalenderblätter in das Portal integriert. Das *DDB-Zeitungsportal* schließt an das ebenfalls DFG-geförderte Projekt *Zeitungsportal DDR-Press* an, in dessen Rahmen drei Tageszeitungen der DDR digitalisiert und im Volltext erschlossen wurden. Als weitere bedeutende digitale Archive für historische Zeitungen sind das *ZEitungsinFormationssYStem* (ZEFYS) der Staatsbibliothek zu Berlin und das Projekt *Europeana Newspapers* zu nennen (Birkner et al., 2018, S. 1127).

Die Verfügbarkeit von digitalisierten Zeitungsbeständen in den Archiven wird jedoch auch durch Urheberrechtsfragen und der damit verbundenen Gesetzesgrundlagen flankiert. Insbesondere das am 1. März 2018 in Kraft getretene Gesetz zur Angleichung des Urheberrechts an die aktuellen Erfordernisse der Wissensgesellschaft

(UrhWissG) beeinflusst die Forschung mit Tageszeitungen und vergleichbaren Presseerzeugnissen erheblich. So ist es Archiven und Bibliotheken nicht mehr gestattet, urheberrechtlich geschützte Zeitungskopien für Forschungs- bzw. Lehrzwecke zur Verfügung zu stellen, wodurch auch die Reproduktion analoger Zeitungsbestände als wissenschaftliche Dienstleistung eingeschränkt wird (Blome, 2018, S. 2).

### 3 Der moderne Nachrichtenaufbau

Das DFG-Projekt „Das Jahrhundert des Journalismus“, welches den zentralen Ausgangspunkt unserer konkreten methodischen und forschungspraktischen Überlegungen darstellt, schließt an eine Studie an, deren Untersuchungsgegenstand die Geschichte des Journalismus in Deutschland vom Erscheinen der ersten Zeitung im Jahr 1605 bis zur Etablierung des modernen Journalismus vor dem Ausbruch des Ersten Weltkrieges im Jahr 1914 ist (Birkner, 2012, 2016). Sowohl diese Studie als auch das aktuell laufende Forschungsprojekt verfolgen das Ziel, Medien-, Presse- und Journalismusgeschichte mit Sozialgeschichte zu verknüpfen. Möchte man den Journalismus einerseits als integrierten und andererseits als integrierenden Bestandteil moderner Gesellschaften betrachten, ist eine Analyse seines sozialen Umfelds im zeitlichen Verlauf essenziell. So betont Jeffrey A. Smith, Journalismus sei nicht nur das Produkt endogener, sondern auch exogener Faktoren, zu welchen er unter anderem Regierungsentscheidungen, persönliche und berufliche Netzwerke sowie Wirtschaftssysteme zählt (Smith, 2008, S. 263). Schließlich sind Journalistinnen und Journalisten stets auch ein inhärenter Bestandteil des sie umgebenden Sozialsystems. Die sich daraus entwickelnde Reziprozität zwischen Journalistinnen und Journalisten auf der einen und den Rezipierenden auf der anderen Seite kann wiederum nur unter Berücksichtigung der Genese des historisch-politischen Gesamtkontextes verstanden werden. Die deutsche Geschichte des 20. Jahrhunderts hält mit zwei Weltkriegen und zwei Diktaturen damit für die Journalismusgeschichtsschreibung ebenso besondere wie komplexe Herausforderungen bereit.

Der Journalismus am Ende des 19. und zu Beginn des 20. Jahrhunderts muss in eine Phase eingeordnet werden, die durch Fortschritte und Veränderungen in zentralen Bereichen des sozialen Lebens wie Bildung, Religion, Wissenschaft und Technologie gekennzeichnet war (Stensaas, 2005, S. 49). Diese Veränderungen führten zu



neuen Möglichkeiten der gesellschaftlichen Teilhabe. Das „Selbstgespräch der Zeit“ wurde zunehmend lauter und aktiver und benötigte eines Moderators. Der Journalismus übernahm diese Rolle, was sich folglich auch in der Struktur seiner Texte, insbesondere der Nachrichtenformate widerspiegelte. Die übliche Art und Weise, Geschichten chronologisch von Anfang bis Ende zu erzählen, wurde in der journalistischen Nachrichtenübermittlung in gewisser Weise „auf den Kopf“ gestellt.

Im modernen Journalismus sind standardisierte Nachrichtenartikel durch eine prioritäre Darstellung von Fakten gekennzeichnet. Sie beginnen mit einem zusammenfassenden *Lead*-Satz, welcher die wichtigsten Fakten wiedergibt, indem die wegweisendsten „W-Fragen“ beantwortet werden: Wer hat was, wann, wo, warum und wie getan? Anders als beim zuvor vorherrschenden narrativen Erzählstil schließen sich daran in abnehmender Relevanzfolge weitere Informationen zum jeweiligen Sachverhalt an. Dieses Prinzip wird auch als „umgekehrte Pyramide“ oder auch als das „inverted pyramid model“ bezeichnet (Weischenberg & Birkner, 2015, S. 409). Die Darstellungsform ermöglicht den Leserinnen und Lesern einerseits eine schnelle Rezipierbarkeit der zentralen Informationen, andererseits bringt sie jedoch auch berufspraktische Vorteile mit sich, indem Zeitungsartikel, in welchen zum Schluss vergleichsweise irrelevante Informationen übermittelt werden, bei Bedarf schneller eingekürzt und modifiziert werden können. Dies verdeutlicht erneut die Relevanz einer engeren Verbindung zwischen Sozial- und Journalismusgeschichte (Pöttker, 2003, S. 415).

Dieser Nachrichtenstil als „Form of News“ (Barnhurst & Nerone, 2001) entstand zunächst im amerikanischen Journalismus des 19. Jahrhunderts (Errico, 1997, S. 6; Pöttker, 2005, S. 52). In der Literatur werden verschiedene Theorien zur Entstehung des Pyramidenprinzips diskutiert. Eine besonders viel rezipierte Erklärung besagt, dass die Notwendigkeit, die wichtigsten Fakten zu Beginn zu nennen, ihren Ursprung in der Übermittlung von Nachrichten mittels Telegraf hat: Da die Verwendung von Telegrafen teuer und oft unzuverlässig war, war es geboten, zuerst den Kern der Botschaft zu übermitteln, um Informationsverlust vorzubeugen (Hamilton & Tworek, 2017, S. 395; Schudson, 1982, S. 109). Ein weiterer Erkläransatz kombiniert das Prinzip der umgekehrten Pyramide und das Paradigma der Objektivität als Markenzeichen des modernen Journalismus. Mindich unterstreicht, dass eine neutrale Berichterstattung und das Pyramidenprinzip zentrale Merkmale der Objektivität seien, da sie sich auf die Vermittlung nachprüfbarer Fakten und nicht auf die Narration von Ereignissen konzentrieren

(Mindich, 1998, S. 65). Horst Pöttker (2005) hat die Entstehung des Pyramidenprinzips vor allem aus dem Journalismus heraus als neue kommunikative Möglichkeit erklärt. Tatsächlich verweist die moderne Nachricht, zu deren Beginn eine Journalistin oder ein Journalist erklärt, was das Wichtigste sei, eben dadurch auf die bedeutende Rolle des Journalismus in der Gesellschaft: Auszuwählen und anzuordnen, was die wichtigsten Informationen für die Menschen sind, die wiederum ihre Lesegewohnheiten veränderten und schneller die zentralen Informationen erfassen wollten. Darauf hat Emil Löbl die Journalisten seiner Zeit bereits hingewiesen (Löbl, 1903). Insofern kennzeichnet „die inverted pyramid auch die neue Souveränität des journalistischen Selbst- und Fremdbildes, welche es dem Journalisten ermöglichen und zuweisen, er möge entscheiden, was denn das Wichtigste sei“ (Birkner, 2012, S. 63).

Obwohl mitunter in Frage gestellt wird, ob die umgekehrte Pyramide noch zeitgemäß ist, stellt sie immer noch die vorherrschende Nachrichtenstruktur dar und kann als ein Schlüsselfaktor des modernen Journalismus angesehen werden (Johnston, 2007, S. 7; Thomson, White & Kitley, 2008, S. 212). Barnhurst und Nerone (2001) kommen zu dem Ergebnis, dass dieser Schreibstil vergleichsweise stabil sei und sich diese Form der Nachrichtenübermittlung als vollkommen funktional erwiesen habe (Barnhurst & Nerone, 2001, S. 21). Bislang gibt es jedoch keine empirischen Belege dafür, wie sich dieser Darstellungsstil – vor allem im 20. Jahrhundert – entwickelt hat. Das Projekt will also erforschen, wie sich die Nachrichtenstruktur von der Weimarer Republik über die Zeit des Nationalsozialismus und den Zweiten Weltkrieg hin entwickelt hat, welche strukturellen Unterschiede es in den Nachrichten der DDR und der BRD gab und wie sich der Digitalisierungsschub seit den 1990er Jahren ausgewirkt hat.

#### **4 Die Forschungssituation in verschiedenen Phasen des 20. Jahrhunderts**

Die bereits angedeuteten forschungspraktischen Herausforderungen für die Journalismus- und Mediengeschichtsschreibung hinsichtlich der Archivlage von digitalen Quellen und digitalem Archivmaterial konturieren für das 20. Jahrhundert unterschiedliche Forschungssituationen, sodass zwischen drei Phasen unterschieden werden kann, welche im Folgenden näher zu erläutern sind.

#### 4.1 Die Phase der Weltkriege (1914–1945)

Betrachtet man den Fortschritt der Digitalisierung von Zeitungen des 20. Jahrhunderts in den genannten Portalen, wird deutlich, dass insbesondere die Zeit bis 1945 von großen Lücken geprägt ist, sodass der Status der Zeitungsdigitalisierung für diesen Zeitraum als unbefriedigend bezeichnet werden muss. Für diese Zeit ist auch die Rekonstruktion der Berufs- und Sozialgeschichte von Journalistinnen und Journalisten nur eingeschränkt möglich, da viele Medienunternehmen als solche und auch ihre Archive im Zweiten Weltkrieg zerstört wurden, sodass kaum entsprechende Quellen überliefert sind. Die Zeitungen sind demzufolge die beständigste und zuverlässigste Quelle der Journalismusforschung für diesen Zeitraum.

Vor dem Hintergrund der sozialen und politischen Gegebenheiten innerhalb dieses Zeitraums ist zunächst zu beleuchten, inwieweit der Erste Weltkrieg die etablierte Medienkultur verändert hat und welche Folgen sich daraus für die Journalismusgeschichtsschreibung sowie die Arbeit mit digitalen Archiven ergeben. Insbesondere zu Beginn des Krieges kam es zu einer gesteigerten Nachfrage an nachrichtlich aufbereiteten Informationen, welche durch eine bemerkenswerte Anzahl an Extrablättern bewältigt wurde. Doch nur wenig später musste die Zeitungslandschaft in Deutschland herbe Verluste hinnehmen. Faktoren wie Papierknappheit, fehlende Mitarbeiter und Anzeigenrückgang führten dazu, dass sowohl die Zahl der Zeitungen als auch die Auflage der einzelnen Zeitungen in Deutschland um ein Fünftel zurückgingen (Bösch, 2019, S. 151).

Der Kriegsausbruch und die Einführung des Notstandsparagrafen markierten aber auch das Ende der im 19. Jahrhundert erarbeiteten Pressefreiheit. So betont Kurt Koszyk, dass „militärische und zivile Behörden dafür sorgen [sollten], „Volksstimmung“ so zu gestalten, dass sie militärische Planung und Aktion nicht gefährdete“ (Koszyk, 2010, S. 455). Die Durchsetzung von Zensurbestimmungen in Verbindung mit einer aktiven Staatspropaganda war die Folge; und umfangreiche Berichtsverbote – nicht nur bezogen auf militärische Informationen wie Truppenbewegungen, sondern auch auf wirtschaftliche Aspekte wie die allgemeine Versorgungslage – wurden eingeführt (Bösch, 2019, S. 153–155).

Obwohl die Zensur nach dem Ende des Ersten Weltkrieges am 12. November 1918 wieder abgeschafft wurde, waren staatliche Eingriffe in das Zeitungswesen bis zur Konsolidierung der Verhältnisse, aber auch im weiteren Verlauf der Weimarer

Republik keine Seltenheit (Altendorfer, 2004, S. 239). Die wirtschaftliche Situation der deutschen Presse verbesserte sich trotzdem nach dem Kriegsende, was sich einerseits in einem Anstieg der aufgegebenen Anzeigen und andererseits in einem vermehrten Rückzug ins Privatleben in Verbindung mit einer vermehrten Lesezeit der Rezipierenden ausdrückt.

Die massiven politischen Umbrüche der 1930er- und 1940er Jahre infolge der NS-Machtergreifung 1933 führten abermals zu einer Umwälzung der Medien- und Presselandschaft. Umfassende Propagandaschlachten und die nationalsozialistische Diktatur formten die Medienberichterstattung mit. Die Reglementierung von Zeitungen und Instrumentalisierungsbemühungen sind zentrale Bestandteile von Diktaturen. „Propagandisten bedürfen der Journale“ (Sösemann, 2008, S. 447), um den Rezipierenden fortlaufend die Legitimierung der bestehenden Machtverhältnisse zu verdeutlichen. Durch Zensur, Medienlenkung und gezielte Presseanweisungen wurde während des Nationalsozialismus umfassend Einfluss auf das Pressewesen ausgeübt. Für die Journalistinnen und Journalisten bedeutete dies, dass sie zunehmend in die Sphäre der Politik hineingezogen wurden. Horst Pöttker stellt in diesem Zusammenhang heraus, dass bereits in den Presseanweisungen der Vorkriegszeit – herausgegeben vom *Reichsministerium für Volksaufklärung und Propaganda* (RMVP) – „explizit an die politische Verantwortung der Journalisten“ appelliert wurde, sodass Journalismus im Nationalsozialismus als „Fortsetzung des Staates mit anderen Mitteln“ und die Journalistinnen und Journalisten „als eine besondere, mit publizistischen Mitteln Herrschaft ausübende Sorte von Politikern“ (Pöttker, 2006, S. 177) zu definieren sind.

In Bezug auf die Ausgestaltung der Strukturen der Presselandschaft führte insbesondere die Zentralisierung der Medien zu tiefgreifenden Einschnitten. So verfügte der Eher-Verlag der NSDAP gegen Kriegsende über einen Marktanteil von 82,5 Prozent. Den 350 Parteizeitungen standen zu dieser Zeit noch 625 private Zeitungen – vorwiegend kleine, lokale Blätter – gegenüber, die jedoch nur 17,5 Prozent der Gesamtauflage produzierten (Frei & Schmitz, 2014, S. 37–38). Die erzwungene nationalsozialistische Berichterstattung war nicht mehr die journalistische Berichterstattung einer freien Presse und verspricht, bei entsprechendem Zugang, erhellende Erkenntnisse für diese Zeit.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass der Einsatz von digitalen Archiven im Bereich der Journalismusforschung für den Zeitraum bis einschließlich 1945 nur sehr fragmentiert und nicht repräsentativ möglich ist. Dies ist einerseits durch massive

Quellenverluste und andererseits durch eine nur langsam voranschreitende Digitalisierung des überlieferten Quellenbestandes verursacht. Daraus folgt, dass der Einsatz der digitalen Quellen und Ressourcen begrenzt wird, was dazu führt, dass einige – leicht zugängliche und schnell verfügbare – Quellen in der Erforschung der Mediengeschichte zu stark vertreten sind, sodass es zu Überinterpretationen hinsichtlich ihrer tatsächlichen Relevanz in der Gesellschaft kommen kann (Fickers, 2013; Schwarzenegger, 2012). Vor allem führende Medien und Qualitätszeitungen sind in der Forschung häufig überrepräsentiert, wohingegen kleine, lokale Presseorgane unbeachtet bleiben, was vor dem Hintergrund der enormen strukturellen Vielfalt der deutschen Zeitungslandschaft ein essenzielles Problem darstellt und Forschung und Forschungsergebnisse verzerrt. Besonders gravierend ist dies für die Jahre von 1933 bis 1945, da für diesen Zeitraum bisher nur sehr wenige digitalisierte Quellen zur Verfügung stehen. Übertragen auf das konkrete Forschungsbeispiel des vorliegenden Beitrags bedeutet dies, dass die Entwicklung des Pyramidenprinzips in der Zeit des Nationalsozialismus nur anhand von rudimentären digitalen Quellenbeständen analysiert werden kann, sodass vermehrt hier auf analoge Bestände in regulären Archiven zurückgegriffen werden muss.

#### 4.2 *Die Phase des Eisernen Vorhangs (1945–1994)*

Die zweite Phase umfasst die Jahre zwischen dem Ende des Zweiten Weltkrieges und dem Aufkommen der Digitalisierung, welche in politischer Hinsicht in besonderer Weise durch den Eisernen Vorhang und den Kalten Krieg geprägt wurden. Sozialgeschichtlich betrachtet ist diese Zeit durch einen zunehmenden wirtschaftlichen Aufschwung charakterisiert, was sich auch in einem wachsenden Mediensektor niedergeschlagen hat. Sowohl das Radio als auch das Fernsehen wurden zu festen Institutionen des gesellschaftlichen Zusammenlebens. Da Speichermedien – insbesondere im Bereich der Fernsehproduktion – extrem teuer waren, wurden diese häufig wiederverwendet, sodass viele Beiträge nicht archiviert wurden und verloren gingen. Darüber, welche Beiträge letztendlich doch archiviert wurden, entschied häufig der Zufall (Kramp, 2010).

Übertragen auf Zeitungen und deren Digitalisierung zeichnet sich kein derart düsteres Bild ab und verglichen mit der vorhergehenden Phase kann eine Verbesserung der Ausgangslage attestiert werden. Zwar ist der Digitalisierungsfortschritt

auch für diese Phase zum gegenwärtigen Zeitpunkt als ungenügend zu bezeichnen, im Gegensatz zu den Jahren bis 1945 stellt der unwiederbringliche Quellenverlust jedoch kein Problem mehr dar. Die Bestände, die nicht digitalisiert vorliegen, können meist in ihrer analogen Form eingesehen werden.

Ein bedeutendes digitales Archiv für diesen Zeitraum stellt das *Zeitungsportal DDR-Presse* dar, in welchem die Volltexte folgender drei Zeitungen erschlossen wurden: *Neues Deutschland* (23. April 1946 – 03. Oktober 1990), *Berliner Zeitung* (21. Mai 1945 – 31. Dezember 1993) und *Neue Zeit* (22. Juli 1945 – 05. Juli 1994). Eine medien- und sozialgeschichtliche Einbettung der in der DDR erschienenen Zeitungen ist unerlässlich, um die medienpolitischen Umbrüche in der Phase des Eisernen Vorhangs zu verstehen. Bereits ab 1945 forcierte die KPD bzw. ab 1946 die SED entscheidende Umwälzungen im Mediensektor, um ihre Vorherrschaft abzusichern: Enteignungen der Verleger, Stilllegungen von Zeitungen – insbesondere von kleineren Lokalzeitungen – sowie die Wiederbelebung einer parteinahen Pressestruktur waren die zentralen Mittel zur Erreichung ihrer medienpolitischen Ziele. Doch auch Presseanweisungen, wie sie bereits während des Ersten Weltkrieges und im Nationalsozialismus als journalistisches Steuerungselement eingesetzt wurden, prägten das Pressewesen der DDR maßgeblich (Wilke, 2007). Im Gegensatz zur vorherigen Phase setzte die SED aber weniger auf eine rigide Zensur als auf eine weit ausgebaute Form der Vorzensur, indem die ideologische Auswahl und Ausbildung der Journalisten und Journalistinnen in die politische Sphäre hinein verlagert wurde. Mit viel Druck wurde darauf hingewirkt, dass Journalisten und Journalistinnen den ideologisch und politisch vorgegebenen Kurs nicht verließen und systemtreu arbeiteten, wobei sich viele durchaus zu Ideologie und System bekannten (Fiedler & Meyen, 2011; Meyen & Fiedler, 2011a, 2011b). Charakteristisch für das Pressewesen der DDR war die hohe Auflagenstärke der Tageszeitungen, welche von vier Millionen verkauften Tageszeitungen in den 1950er Jahren auf 9,7 Millionen im Jahr 1988 anstieg, was durch staatliche Subventionen und niedrige Verkaufspreise erklärt werden kann (Bösch, 2019, S. 189–194). Nach 1989 kam es zu einem vergleichsweise schnellen Zusammenbruch des bestehenden Mediensystems, auch durch massives Wirken der sogenannten Westverlage (Tröger, 2019), sodass viele Tageszeitungen eingestellt oder übernommen wurden.

Doch auch für die Pressegeschichte der Bundesrepublik Deutschland markiert das Jahr 1945 eine fundamentale Zäsur, die retrospektiv betrachtet zum Aufbau und zur Etablierung der gegenwärtigen deutschen Zeitungsstruktur geführt hat.

So handelte es sich um einen „publizistische[n] Neubeginn mit alliierten Lizenzen“ (Schütz, 2008, S. 467) unter einer rigiden Militärzensur. Dies hatte zur Folge, dass Zeitungstitel, die vor 1945 genutzt wurden, nicht wiederverwendet werden durften, und dass Verleger, die ab 1933 und bis 1945 Zeitungen herausgegeben haben, keine neuen Lizenzen erhielten. Große Regionalzeitungen ersetzten im weiteren Verlauf zunehmend kleinere lokale Presseorgane (Schütz, 2008). Für das Forschungsprojekt zur Geschichte des Journalismus in Deutschland im 20. Jahrhundert ergibt sich daraus die Herausforderung, mit den publizistischen Zäsuren und Brüchen während dieses Untersuchungszeitraum adäquat umzugehen.

Ein weiteres zentrales digitales Archiv für diese Zeit ist das Portal der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung* (<https://www.faz-biblionet.de>). Innerhalb dieses Archivs können Zeitungsartikel seit der Erstausgabe vom 01. November 1949 als reiner Text im HTML-Format, als Artikel-PDF und als Digitalisat der originalen Zeitungsseite betrachtet und gespeichert werden. Für rechnergestützte und softwarebasierte Analyseverfahren, wie beispielsweise der (teil-)automatisierten Inhaltsanalyse, ist insbesondere die HTML-Version von enormer Relevanz. Auf diese Weise kann analysiert werden, wie die FAZ über die Finalbegegnungen der Fußballweltmeisterschaften 1954 und 1974 berichtete:

---

*F.A.Z. Frankfurt, 4. Juli [1954].*

In einem dramatischen Endkampf ist am Sonntag in Bern die Weltmeisterschaft im Fußball entschieden worden. Die große Überraschungsmannschaft Deutschland, die Jugoslawien und Oesterreich geschlagen hat, sicherte sich den begehrten Titel durch einen 3:2 Sieg über die hochfavorisierten Ungarn.

---

*F.A.Z. Frankfurt, 7. Juli [1974].*

Durch ein 2:1 im Finale gegen die Niederlande hat die Mannschaft der Bundesrepublik Deutschland am Sonntag in München zum zweitenmal nach 1954 den Titel des Fußballweltmeisters gewonnen. Alle Tore in diesem dramatischen Endspiel fielen vor 80.000 Zuschauern im Olympiastadion bereits in der ersten Halbzeit.

---

Während in der Meldung von 1954 erst am Ende des zweiten Satzes das genaue Spielergebnis offenbart wird, wodurch ein eher narrativ orientierter Nachrichtenaufbau ebenso erkennbar wird wie eine durchaus martialische Sprache „Endkampf“, folgt der Artikel von 1974 dem bereits beschriebenen Pyramidenprinzip in deutlicherem Maße, sodass die wichtigsten Fakten direkt zu Beginn der Meldung geliefert werden. Der Blick gen Osten verrät im Übrigen, dass auch dort 1974

in der Berliner Zeitung (BZ) ganz nachrichtlich über den Gewinn der Fußballweltmeisterschaft durch den „Klassenfeind“ aus dem Westen berichtet wurde (Birkner et al., 2018, S. 1126). Außerdem lässt sich mit einem Ausblick in die nächste Phase der beschriebene Nachrichtenaufbau in der FAZ auch für den dritten deutschen WM-Titel 2014 in Brasilien zeigen:

---

München. BZ [8. Juli 1974].

Mit einem 2:1-Sieg der BRD-Auswahl gegen die Vertretung der Niederlande endete gestern nachmittag vor 80 000 Zuschauern im Olympiastadion von München das Finalspiel der X. Fußball-Weltmeisterschaft.

---

F.A.Z. Frankfurt, 14. Juli [2014].

Deutschland ist Fußball-Weltmeister. Ein brillantes Tor von Mario Götze in der 113. Minute hat der deutschen Nationalmannschaft den vierten Weltmeistertitel gebracht.

---

#### 4.3 Die Phase der Digitalisierung (1994-2014)

Im Herbst 1994 ging mit *Spiegel Online* das erste Nachrichtenmagazin weltweit online, viele weitere folgten unmittelbar oder im Verlauf der nächsten Jahre. Die Herausforderungen, mit denen Forschende in der dritten Phase konfrontiert werden, unterscheiden sich grundlegend von den beiden bereits beschriebenen Phasen. So ist dieser dritte zeitliche Abschnitt dadurch charakterisiert, dass *digital born sources* zum Standard geworden sind und fortwährend mit steigender Intensität – bis hin zu einem Überangebot an potenziell relevanten Quellen – produziert werden. Dieses reichhaltige Quellenangebot ist jedoch auch kritisch zu betrachten. Die Zugänglichkeit wird häufig durch private Anbieter ermöglicht, aber auch begrenzt, was dazu führt, dass sich die Verfügbarkeit des Materials zu einem gewissen Grad der (öffentlichen) Kontrolle entzieht.

Aufgrund vielschichtiger Rechercheangebote in den Webarchiven kann die archivierte HTML-Version einer gedruckten Zeitungssseite – als *digital reborn source* – in der Phase der Digitalisierung einer Nachrichtenmeldung aus dem Bereich des Onlinejournalismus – als *digital born source* – direkt gegenübergestellt und mit selbiger verglichen werden. Während der Onlinejournalismus zu Beginn häufig nur ein Duplikat der analogen Zeitungen oder eine Aktualisierung der gedruckten Texte darstellte, entwickelte dieser zunehmend eine Eigenlogik, wodurch Produktion



und Rezeption der Nachrichten verändert wurden. Doch auch die Verbreitung journalistischer Inhalte unterliegt aufgrund des umfassenden technologischen Wandels massiven strukturellen Modifikationen (Scott, 2005, S. 93). Verglichen mit dem klassischen Printjournalismus werden die Zugriffsmöglichkeiten der Leserinnen und Leser vervielfacht. Die Relevanz dieser vielfältigen Verteilungswege tritt auch bei der Analyse der Nachrichtenstruktur zutage: Wenn beim Modell der umgekehrten Pyramide eine prioritäre Übermittlung der wichtigsten Fakten im Mittelpunkt steht, wird die Frage, wo und wie der erste Kontakt des Rezipierenden mit den Nachrichteninhalten stattgefunden hat, immer wichtiger. Wenn Aggregatoren wie *Google News* oder *Twitter*, die zum eigentlichen Nachrichteninhalt führen, als Teil des journalistischen Storytellings betrachtet werden, sind andere Archivierungsstrategien notwendig, die über die Konservierung der Nachrichten selbst hinausgehen und sich enger an der Infrastruktur der Nachrichtenverbreitung in digitalen Medienumgebungen orientieren.

Hinsichtlich der forschungspraktischen Herausforderungen im Umgang mit *digital born sources* in der Phase der Digitalisierung können insbesondere drei spezifische Charakteristika herausgestellt werden:

1. Die Spezifität und Transmedialität des Untersuchungsgegenstandes
2. Der interaktive, partizipative und fluide Charakter des digitalen Journalismus
3. Die Vielzahl von digitalen Bereitstellungssystemen für Nachrichteninhalte

Während in den beiden vorhergehenden Phasen die Printausgabe und die darin enthaltenen Artikel oder eine Nachrichtensendung im Fernsehen oder Radio als klar abgrenzbare Untersuchungseinheiten herangezogen werden können, werden die Zielvorstellungen von der Abgeschlossenheit der Forschungseinheit im Onlinejournalismus in Frage gestellt. Dynamische Nachrichtenupdates, losgelöst von einem Redaktionsschluss, sowie neue Formate wie Live-Berichterstattungen und Newsticker erschweren die Beurteilungen des aktuellen Erhaltungszustandes und die Konservierung des Materials in den digitalen Archiven. Darüber hinaus beeinflussen diese Faktoren die Art und Weise, wie Geschichten präsentiert werden und wie ein Dialog mit den Nutzerinnen und Nutzern zustande kommt. Die Berichterstattung beginnt oft unmittelbar nach Bekanntwerden des Ereignisses und somit mitunter bevor alle Fakten, die das Modell der umgekehrten Pyramide charakterisieren, bekannt oder vollständig verifiziert sind.

Der Onlinejournalismus wird regelmäßig mit zusätzlichen Inhalten, früheren Geschichten oder Quellen an anderer Stelle verknüpft. Weiterhin werden audiovisuelle Formate jenseits von Text und Foto in die Berichterstattung eingebettet, sodass neue dynamische Formen des journalistischen Storytellings hervortreten (Brügger & Schroeder, 2017; Cows & Bright, 2017; Weber, 2017). Vor diesem Hintergrund ist zu fragen, ob solche Netzstrukturen des Journalismus die umgekehrte Pyramide wiederum auf den Kopf stellen (Birkner, 2012, S. 374).

All dies stellt die Archivierung und historische Rekonstruktion der Medieninhalte vor Herausforderungen (Maeyer & Le Cam, 2015). Die hier skizzierten Änderungsprozesse haben Auswirkungen darauf, wie journalistische Inhalte für Forschungszwecke abgerufen werden können. Der Umgang mit *digital born sources* geht damit über die Herausforderungen der digitalen Archivierung und Materialsammlung alleine hinaus und erfordert eine grundsätzliche Reformulierung des Verhältnisses zwischen Journalismusgeschichtsschreibung auf der einen und ihren Forschungsmaterialien und -objekten auf der anderen Seite (Balbi, 2015; Cows & Bright, 2017; Weber, 2017). Die Frage, welche privaten oder öffentlichen Anbieter digitale Inhalte sammeln und Zugänge gewähren, wird für die Forschung insbesondere vor dem Hintergrund gesetzlicher Bestimmungen wie Urheberrechtsfragen immer dringlicher. Das Fehlen einer öffentlichen, flächendeckenden Archivierung von Webinhalten ist jedoch nicht das einzige ungelöste Problem in diesem Bereich. Eine weitere Herausforderung besteht in der theoretischen Adaption grundsätzlicher methodischer Herangehensweisen. So ist zu klären, welche Referenzeinheit zu *digital born sources* und deren Infrastruktur im diachronen Vergleich von Nachrichten heranzuziehen ist. Setzt sich der Untersuchungsgegenstand aus den Inhalten des Stammmediums zusammen oder bilden die Darstellungsformen, die für mobile Endgeräte und die verschiedenen (sozialen) Plattformen optimiert und adaptiert wurden, ebenfalls einen oder gar den zentralen Referenzpunkt?

## 5 Diskussion

Im vorliegenden Beitrag wurde die besondere Bedeutung digitaler Archive für die Medien- und Journalismusgeschichtsschreibung mit besonderem Augenmerk auf digitale Pressearchive, einschließlich ihrer Chancen und Herausforderungen, anhand eines konkreten Forschungsprojektes diskutiert. Dabei wurde

deutlich, dass insbesondere die Erstellung eines geeigneten Quellenkorpus und die Nutzung computergestützter Verfahren einen Weg in die Zukunft weisen. Die Journalismusforschung im Allgemeinen und das skizzierte Forschungsprojekt im Speziellen profitieren trotz der genannten Probleme enorm von den Möglichkeiten digitaler Archive und digitaler Methoden. Die Sammlung und Bereitstellung von digitalen Quellen und Daten eröffnet neue zukunftsfähige Forschungswege, da der Zugang zu den Nachrichten – unabhängig davon, ob es sich um *digital re-born sources* oder *digital born sources* handelt – fortwährend verbessert wird. Die Bereitstellung von digital abrufbaren Volltexten ermöglicht einen breiteren und diachronen Vergleich von journalistischen Produkten. Dies wird zu einem Wandel nicht nur der historischen, sondern der Journalismusforschung insgesamt führen. Ohne den Einsatz von digitalen Analysemethoden können die Möglichkeiten, die digitalisierte Quellen den Forschenden bieten, jedoch nur in sehr geringem Umfang effektiv genutzt werden. Zu diesen Analysemethoden sind insbesondere jene computerlinguistischen Verfahren zu nennen, die unter dem Obergriff „Distant Reading“ zusammengefasst werden und dazu dienen, große Textmengen gewissermaßen „aus der Distanz“ und ohne persönliche Auseinandersetzung des Forschenden mit jedem einzelnen Text automatisiert erfassen zu können (Moretti, 2013). So können enorme Daten- und Textmengen in nur wenigen Minuten analysiert und auf ihre Gemeinsamkeiten, Unterschiede und strukturellen Merkmale hin untersucht werden (Koenen, 2018, S. 548–549). Übertragen auf die journalismushistorische Forschungspraxis bedeutet dies, dass insbesondere diachrone Forschungsdesigns, wie das hier vorgestellte DFG-Projekt, enorm von computergestützten Verfahren profitieren, da durch die effizientere zeitliche Ausgestaltung der Quellenerhebung zum einen die Abdeckung eines größeren Untersuchungszeitraums und zum anderen eine größere Stichprobe der zu analysierenden Quellen ermöglicht wird.

Dennoch muss hervorgehoben werden, dass die umfassende Implementierung von einheitlichen Digitalisierungsstandards in Deutschland unerlässlich ist, wenn es darum geht, die forschungspraktischen Möglichkeiten auf diesem Gebiet weiter nutzbar zu machen. Insbesondere die adäquate Indexierung von Quellen, die Exportierung selbiger mit entsprechenden Metadaten und die Möglichkeit einer Volltextsuche sind wesentliche Elemente, die als allgemeingültiger Standard flächendeckend Anwendung finden sollten. Wenn international anschlussfähig und interdisziplinär gearbeitet werden soll, werden Kompetenzen, die sich auf den

Umgang mit großen Datenmengen in digitalen Archiven beziehen, immer essenzieller, da der softwaregestützte Einsatz von Analysemethoden stetig an Bedeutung gewinnen wird (Lazer et al., 2009). Damit treten Methoden wie qualitative Analysen und Quelleninterpretationen, Textverständnis und kritische Quellenanalysen keineswegs in den Hintergrund, sondern sind ebenfalls im Sinne einer Methoden-triangulation zu den softwarebasierten Analysestrategien heranzuziehen.

*Annika Keute* ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kommunikationswissenschaft der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster im DFG-Projekt Das Jahrhundert des Journalismus, [annika.keute@uni-muenster.de](mailto:annika.keute@uni-muenster.de)

*Dr. Thomas Birkner* ist Privatdozent am Institut für Kommunikationswissenschaft der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster und Leiter des DFG-Projekts Das Jahrhundert des Journalismus, [thomas.birkner@uni-muenster.de](mailto:thomas.birkner@uni-muenster.de)

## Quellenverzeichnis

- Altendorfer, O. (2004). *Das Mediensystem der Bundesrepublik Deutschland. Band 2*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-322-80372-6>
- Balbi, G. (2015). Doing Media History in 2050. *Westminster Papers in Communication and Culture*, 8(2), 133–157.
- Barnhurst, K. G., & Nerone, J. (2001). *The Form of News. A History*. New York: The Guilford Press.
- Bingham, A. (2010). The Digitization of Newspaper Archives: Opportunities and Challenges for Historians. *Twentieth Century British History*, 21(2), 225–231.
- Birkner, T. (2012). *Das Selbstgespräch der Zeit. Die Geschichte des Journalismus in Deutschland 1605-1914*. Köln: Halem.
- Birkner, T. (2016). Journalism 1914. The Birth of Modern Journalism in Germany a Century Ago. *Journalism History*, 42(3), 153–163.
- Birkner, T., Koenen, E., & Schwarzenegger, C. (2018). A Century of Journalism History as Challenge. *Digital Journalism*, 6(9), 1121–1135.
- Blome, A. (2018). Zeitungen. In L. Busse, W. Enderle, R. Hohls, T. Meyer, J. Prellwitz & A. Schuhmann (Hrsg.), *Clio Guide - Ein Handbuch zu digitalen Ressourcen für die Geschichtswissenschaften* (S. 1–36). Berlin: Clio-online.

- Bösch, F. (2019). *Mediengeschichte. Vom asiatischen Buchdruck zum Computer* (2. Aufl.). Frankfurt: Campus.
- Brügger, N. (2018). *The Archived Web. Doing History in the Digital Age*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Brügger, N., & Schroeder, R. (Hrsg.). (2017). *The Web as History. Using Web Archives to Understand the Past and the Present*. London: UCL Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1mtz55k>
- Burggraaff, C., & Trilling, D. (2017). Through a Different Gate: An Automated Content Analysis of How Online News and Print News Differ. *Journalism*, 40(1), 146488491771669.
- Deutsche Forschungsgemeinschaft. (2019). *Förderprogramm „Erschließung und Digitalisierung“*. Zugriff am 07.11.2019. Verfügbar unter [https://www.dfg.de/foerderung/programme/infrastruktur/lis/lis\\_foerderangebote/erschliessung\\_digitalisierung/index.html](https://www.dfg.de/foerderung/programme/infrastruktur/lis/lis_foerderangebote/erschliessung_digitalisierung/index.html)
- Errico, M. (1997). The Evolution of the Summary News Lead. *Media History Monographs*, 1(1), 1–18.
- Fickers, A. (2013). Veins Filled with the Diluted Sap of Rationality: A Critical Reply to Rens Bod. *BMGN - Low Countries Historical Review*, 128(4), 155.
- Fiedler, A., & Meyen, M. (Hrsg.). (2011). *Fiktionen für das Volk: DDR-Zeitungen als PR-Instrument. Fallstudien zu den Zentralorganen Neues Deutschland, Junge Welt, Neue Zeit und Der Morgen*. Berlin: LIT.
- Frei, N., & Schmitz, J. (2014). *Journalismus im Dritten Reich* (5. Aufl.). München: Beck.
- Gooding, P. (2017). *Historic Newspapers in the Digital Age. „Search All About It!“*. New York: Routledge.
- Hamilton, J. M., & Tworek, H. J. S. (2017). The Natural History of the News: An Epigenetic Study. *Journalism*, 18(4), 391–407.
- Huijnen, P. (2019). Digital History and the Study of Modernity. *International Journal for History, Culture and Modernity*, 7, 991–1007.
- Johnston, J. (2007). Turning the Inverted Pyramid Upside Down: How Australian Print Media Is Learning to Love the Narrative. *Asia Pacific Media Educator*, 18, 1–15.
- Koenen, E. (2018). Digitale Perspektiven in der Kommunikations- und Mediengeschichte. Erkenntnispotentiale und Forschungsszenarien für die historische Presseforschung. *Publizistik*, 63(4), 535–556.

- Koszyk, K. (2010). Journalismus und „Volksstimmung“ im Ersten Weltkrieg. In T. Eberwein & D. Müller (Hrsg.), *Journalismus und Öffentlichkeit. Eine Profession und ihr gesellschaftlicher Auftrag* (S. 455–466). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage.
- Kramp, L. (2010). *Gedächtnismaschine Fernsehen*. 2 Bände. Berlin: Akademie Verlag.
- Lazer, D., Pentland, A., Adamic, L., Aral, S., Barabasi, A.-L., Brewer, D. et al. (2009). Computational Social Science. *Science*, 323, 721–723.
- Löbl, E. (1903). *Kultur und Presse*. Leipzig: Duncker & Humboldt.
- Maeyer, J. de, & Le Cam, F. (2015). The Material Traces of Journalism. *Digital Journalism*, 3(1), 85–100.
- Meyen, M., & Fiedler, A. (Hrsg.). (2011a). *Die Grenze im Kopf. Journalisten in der DDR*. Berlin: Panama.
- Meyen, M., & Fiedler, A. (2011b). Journalisten in der DDR. Eine Kollektivbiographie. *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 59(1), 23–39.
- Mindich, D. T. Z. (1998). *Just the Facts. How «Objectivity» Came to Define American Journalism*. New York: New York University Press.
- Moretti, F. (2013). *Distant Reading*. London: Verso.
- Mussell, J. (2017). Beyond the ‘Great Index’. Digital Resources and Actual Copies. In J. Shattock (Hrsg.), *Journalism and the Periodical Press in Nineteenth-Century Britain* (S. 17–30). Cambridge: Cambridge University Press.
- Nicholson, B. (2013). The Digital Turn. Exploring the Methodological Possibilities of Digital Newspaper Archives. *Media History*, 19(1), 59–73.
- Pilny, A., McAninch, K., Slone, A., & Moore, K. (2019). Using Supervised Machine Learning in Automated Content Analysis: An Example Using Relational Uncertainty. *Communication Methods and Measures*, 13(4), 287–304.
- Pöttker, H. (2003). Nachrichten und ihre kommunikative Qualität. Die «Umgekehrte Pyramide» – Ursprung und Durchsetzung eines journalistischen Standards. *Publizistik*, 48(4), 414–426.
- Pöttker, H. (2005). The News Pyramid and its Origin from the American Journalism in the 19th Century. A Professional Approach and an Empirical Inquiry. In S. Høyer & H. Pöttker (Hrsg.), *Diffusion of the News Paradigm 1850 – 2000* (S. 51–64). Göteborg: Nordicom.
- Pöttker, H. (2006). Journalismus als Politik. *Publizistik*, 51(2), 168–182. Verfügbar unter <https://doi.org/10.1007/s11616-006-0055-x>

- Schudson, M. (1982). The Politics of Narrative Form: The Emergence of News Conventions in Print and Television. *Daedalus*, 111(4), 97–112.
- Schütz, W. J. (2008). Die Zeitungen in der Bundesrepublik Deutschland und in der DDR 1945–2005. In M. Welke & J. Wilke (Hrsg.), *400 Jahre Zeitung. Die Entwicklung der Tagespresse im internationalen Kontext* (S. 467–482). Bremen: edition lumière.
- Schwarzenegger, C. (2012). Exploring Digital Yesterdays – Reflections on New Media and the Future of Communication History. *Historical Social Research*, 37(4), 118–133.
- Scott, B. (2005). A Contemporary History of Digital Journalism. *Television & New Media*, 6(1), 89–126.
- Seiderer, B. (2010). Die Digitalisierung von Zeitungen im deutschsprachigen Raum – ein Zustandsbericht. *Zeitschrift für Bibliothekswesen und Bibliographie*, 57(3–4), 165–171.
- Smith, J. A. (2008). Early Newspaper Survival and Autonomy in British North America. In M. Welke & J. Wilke (Hrsg.), *400 Jahre Zeitung. Die Entwicklung der Tagespresse im internationalen Kontext* (S. 263–274). Bremen: edition lumière.
- Sösemann, B. (2008). Perspektiven einer „Neuen Zeitgeschichte“. Eine exemplarische Skizze zur Erforschung von Zeitungen und öffentlicher Kommunikation in der NS-Diktatur. In M. Welke & J. Wilke (Hrsg.), *400 Jahre Zeitung. Die Entwicklung der Tagespresse im internationalen Kontext* (S. 447–466). Bremen: edition lumière.
- Stensaas, H. S. (2005). The Rise of the News Paradigm. In S. Høyer & H. Pöttker (Hrsg.), *Diffusion of the News Paradigm 1850 – 2000* (S. 37–49). Göteborg: Nordicom.
- Thomson, E. A., White, P. R. R., & Kitley, P. (2008). «Objectivity» and «Hard News» Reporting across Cultures. *Journalism Studies*, 9(2), 212–228.
- Weber, M. S. (2017). The Tumultuous History of News on the Web. In N. Brügger & R. Schroeder (Hrsg.), *The Web as History. Using Web Archives to Understand the Past and the Present* (S. 83–100). London: UCL Press.
- Weischenberg, S., & Birkner, T. (2015). News Story. In W. Donsbach (Hrsg.), *The Concise Encyclopedia of Communication* (S. 408–409). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Wilke, J. (2007). *Presseanweisungen im zwanzigsten Jahrhundert. Erster Weltkrieg – Drittes Reich – DDR*. Köln: Böhlau.





### III. DIGITALE KOMMUNIKATION IN DER GESCHICHTE

**Empfohlene Zitierung:** Reifegerste, D., & Kessler, S. H. (2022). Digitales Self-Tracking aus historischer Perspektive. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 249–273). <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.9>

**Zusammenfassung:** Digitale Selbstvermessung (Self-Tracking) ist integraler Bestandteil vieler digitaler gesundheitsbezogener Kommunikationstechnologien und wird intensiv genutzt. Während sich die GesundheitswissenschaftlerInnen auf die Chancen dieser Anwendungen für die Gesundheitsförderung und -versorgung konzentrieren, warnen bspw. die KulturwissenschaftlerInnen vor den Risiken der technisierten Selbstbeobachtung. Anhand der historischen Vorläufer der digitalen Selbstvermessung wird aufgezeigt, mit welchen Chancen (z. B. für die Gesundheitserziehung) und Risiken (z. B. politische Instrumentalisierung) diese in verschiedenen politischen Kontexten verbunden waren. Die historische Reflexion wird dann zur normativen Diskussion aktueller digitaler Selbstmessungsentwicklungen herangezogen, um zu betrachten, welche Chancen und Risiken das digitale Self-Tracking für Individuen und Gesellschaft haben kann.

**Lizenz:** Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)

*Doreen Reifegerste & Sabrina Heike Kessler*

# Digitales Self-Tracking aus historischer Perspektive

## 1 Einleitung

Anwendungen zur digitalen Selbstvermessung (Self-Tracking) sind integraler Bestandteil vieler digitaler Kommunikationstechnologien (wie Smartphones, Wearables, Ambient Living Systeme) und werden intensiv genutzt. Dabei beinhalten die Anwendungen nicht nur Funktionen der reinen Protokollierung des Verhaltens (wie Schrittzählung), sondern ermöglichen auch eine Bewertung und Veränderung der protokollierten Daten mittels (algorithmusbasiertem) Feedback sowie den Ergebnisaustausch mit anderen NutzerInnen (Lomborg, Thylstrup & Schwartz, 2018).

Public-Health-Akteure hoffen, dass die Nutzung von Trackinganwendungen zu besserer Gesundheit führt (Rossmann & Krömer, 2016). Gleichzeitig wird aber vor den Risiken der technisierten Selbstbeobachtung (wie Zwang zur Perfektion und Diskriminierung) gewarnt (Selke, 2017). Bislang überwiegen zur Untersuchung der Folgen der digitalen Selbstvermessung Interventions- und Befragungsstudien, die meist nur eine Anwendung sowie einen kurzen Zeitraum von wenigen Wochen betrachten. Dabei lassen sich auf Fragen nach Chancen und Risiken schon in den frühen Anfängen der Selbstvermessung wichtige Antworten finden. Wir möchten daher mittels historischer Betrachtung auf-

zeigen, welche Vorläufer die digitale Selbstvermessung hatte und mit welchen Chancen (z. B. für die Gesundheitserziehung) und Risiken (z. B. politische Instrumentalisierung) diese in verschiedenen politischen Kontexten verbunden waren (Kapitel 2). Die historische Reflexion soll dann im zweiten Schritt zur normativen Diskussion aktueller digitaler Selbstmessungsentwicklungen herangezogen werden, um zu betrachten, welche Chancen und Risiken das digitale Self-Tracking für Individuen und Gesellschaft haben kann (Kapitel 3). Ziel des Beitrages ist es zum einen die historischen Vorgänger des Self-Trackings und deren politische (Aus-)Nutzung zu erkennen, sowie darauf beziehend die heutigen Chancen und Risiken für Individuen und Gesellschaft zu reflektieren. Denn auch wenn die Verbreitung und die technischen Möglichkeiten der digitalen Selbstvermessung zur Datenerfassung, algorithmenbasierten Bewertung und der Datenweitergabe neu erscheinen, finden sich die Praktiken bereits als Alltagsphänomene in der vordigitalen Moderne (Wolff, 2018).

## 2 Historische Perspektive der gesundheitsbezogenen Selbstvermessung

### 2.1 Formen und Nutzung

Praktiken der Selbstvermessung und deren Aufzeichnung reichen bis in die Antike zurück und beziehen sich seit jeher auf ganz unterschiedliche gesundheitsbezogene Verhaltensweisen oder Körperzustände wie Bewegung, Körpergewicht oder Ernährung. Die Praktiken haben das Ziel, diese Verhaltensweisen zu überwachen, zu bewerten und im Sinne einer Gesundheitsförderung zu optimieren (Zilien, Fröhlich & Kofahl, 2016). So empfahl etwa Sokrates: „Jeder beobachte sich selbst und notiere, welche Nahrung, welches Getränk, welche Übung, ihm guttun und wie er sie nehmen muss, um die Gesundheit am besten zu erhalten“ (zit. nach Foucault, 1989, S. 140). Für die Selbstbeobachtung und Selbstkontrolle verwendete Dokumentations- und Vergleichsmedien waren bis ins Mittelalter vor allem Tagebücher, Briefe und Tabellen in medizinischen oder klösterlichen Schriften (Fröhlich, 2018).

Bereits im 17. Jahrhundert entwickelte der italienische Mediziner Sanctorius (1561–1636) Instrumente wie eine Stuhlwaage (d. h. einen hängenden Stuhl, auf dem man sitzt und dabei mittels Gegengewichten gewogen wird). Damit konnte

er physiologische Prozesse (wie die Gewichtsveränderung in Abhängigkeit von der Nahrungsaufnahme und der Ausscheidung) messen und quantifizieren. Er erschuf mit seinen Instrumenten die Grundlagen für unterschiedlichste vorerst analoge Technologien der Selbstquantifizierung wie Maßband, Thermometer, Pedometer (Schrittzähler) und Blutdruckmessgerät.

Gabriel Fahrenheit entwickelte 1714 ein Thermometer mit Quecksilber, bei dem es möglich war die Temperatur innerhalb einer angemessenen Zeit (ca. 20 min) abzulesen, so dass es zunehmend auch in der Medizin eingesetzt wurde. Für den Hausgebrauch war es allerdings erst ab 1866 geeignet, als Thomas Clifford Albutt eine tragbare Variante erfand, bei der man nach fünf Minuten die Temperatur ablesen konnte und nachdem der Mediziner Carl Wunderlich eine Studie zum gesunden Körpertemperaturbereich des Menschen veröffentlicht hatte (Grodzinsky & Lewander, 2020).

Die Messung der verschiedenen Gesundheitsparameter geht von der rein ärztlichen Praktik zur eigenständigen Selbstmessung über (Wolff, 2018). Der mechanische Schrittzähler wurde 1780 von Abraham Louis Perrelet erfunden und wird bereits seit 1960 in Chronikerprogrammen (strukturierte Behandlungsprogramme) eingesetzt (Meidert et al., 2018). Personenwaagen fanden sich in der Zeit ab 1880 zunehmend auch in Arztpraxen und im öffentlichen Raum (z. B. als Münzautomaten in Bahnhöfen) und gehören inzwischen zur Ausstattung in der Mehrheit deutscher Haushalte (Frommeld, 2019). Das Blutdruckmessen wurde im 19. Jahrhundert technisch so weiterentwickelt (bspw. durch die Verwendung einer aufblasbaren Armmanschette zur Blutstauung), dass es nicht nur in Kliniken, sondern schließlich ab 1930 auch von Privatpersonen zu Hause regelmäßig durchgeführt werden konnte (Wolff, 2018). Martin und Fangerau (2015) sprechen daher am Beispiel der Blutdruckmessung von einer zunehmenden *Technikalisierung*. Sie verstehen dies als Prozess, der sich durch eine verstärkte Technisierung des (medizinischen) Alltags auszeichnet.

Im 20. Jahrhundert finden sich dann in Gesundheitsausstellungen Apparate an denen die BesucherInnen u. a. die Arbeitsleistung des Herzens und den Tastsinn an sich selbst prüfen konnten. Solche Apparate erfreuten sich großer Beliebtheit und kamen zunehmend zum Einsatz (Nikolow, 2015). Die Gesundheitsausstellungen (wie die I. Internationale Hygieneausstellung in Dresden 1911) nahmen in der Vermittlung gesundheitsbezogener Einstellungen eine besondere Stellung ein, da sie mit jeweils mehreren Millionen BesucherInnen als „das populärste Massenmedium

in den ersten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts“ (Osten, 2005, S. 3085) gelten können. In späteren Ausstellungen wurden weitere Prüfapparate aufgestellt, die den BesucherInnen Informationen zum Atemvermögen oder zur Muskelkraft sichtbar machten (Nikolow, 2015). In Berlin fand 1938 die NS-Propaganda-Ausstellung „Gesundes Leben – frohes Schaffen“ statt, die vom Reichsarbeitskreis für Gesundheitsführung in der NSDAP, der NS-Organisation Kraft durch Freude und dem Berliner Messeamt veranstaltet wurde. Der Titel macht bereits deutlich, dass die Leistungen der Gesunden im Vordergrund standen, während Krankheit sowie Krankenbehandlung nicht enthalten waren (Weinert, 2017). In der Abteilung „Erkenne dich selbst“ in der sogenannten Halle der Selbsterkenntnis aus der Werkstatt des Deutschen Hygiene-Museums fanden sich verschiedene Apparaturen, um die Leistungsfähigkeit des eigenen Körpers anhand von Blutdruck, Körpergewicht oder Körperkraft zu überprüfen. Die Prüfergebnisse der Stationen wurden auf einer Leistungskarte unter der Überschrift „Was leistet Dein Körper?“ eingetragen (Nikolow, 2015).

Man kann davon ausgehen, dass auch das Teilen der Messdaten mit anderen Personen bereits in der vordigitalen Zeit in Gesprächen oder Briefen intensiv erfolgt ist (Wolff, 2018). Zahlreiche Beispiele für diese Interaktionen im Sanatoriumsalltag, die beim Essen, während der Liegekur, oder auf Spaziergängen stattfanden, gibt Mann (1924) in seinem Roman *Der Zauberberg*.

## 2.2 Chancen und Risiken

### *Individuelle Folgen*

Schon die frühen Praktiken zur Messung von Körper- und Gesundheitsdaten boten verschiedene Chancen für die NutzerInnen: Zum einen die Schaffung von Motivation für ein gesundheitsförderliches Verhalten und in Folge eine positive Verhaltensänderung und zum anderen auch die Förderung der Selbstwahrnehmung, was auch ein Gefühl von Kontrolle und Erkenntnis schafft. Ersteres wird bspw. am Tagebuch von Benjamin Franklin deutlich, der seine Selbstbeobachtungen zum moralischen Verhalten um 1770 in tabellarischer Form festhielt und dabei auch eine Verbesserung feststellte. Seine Selbstanalyse war religiös motiviert und sollte ihm dabei helfen seine Sünden zu protokollieren und zunehmend zu vermeiden (Fröhlich, 2018).

Im Sinne des Empowerments oder der Selbstermächtigung wurde auch der Einsatz der Selbstmesspraktiken für das Gewicht und den Blutdruck positiv bewertet, als gesundheitsdidaktisches Instrument zur Gesundheitsförderung und PatientInnenstärkung. Etwa ab 1913 wurde bspw. der Blutdruck als aussagekräftiger medizinischer Vitalparameter eingeführt und von Ärzten sowie Versicherungen als Indikator für Leistungsfähigkeit bzw. Gesundheit überprüft (Wolff, 2018). So dürfte auch den Messungen auf der NS-Propaganda-Ausstellung „Gesundes Leben – frohes Schaffen“ Berlin 1938 die Idee der Hypertonie als Krankheit zugrunde gelegen haben. Mit den Möglichkeiten der Selbstmessung beginnen sich letztendlich auch die hierarchischen ÄrztInnen-PatientInnenverhältnisse zu demokratisieren (Wolff, 2018).

Neben den frühen Chancen werden auch bereits die Risiken diskutiert. Zu hohe persönliche Zielsetzungen, bspw. in Bezug auf Gewichtshaltung, könnten zu Überforderung führen. Wenn sich die NutzerInnen zu sehr an den Messwerten orientieren, könnte dies auch zu einem Verlust des messunabhängigen Körpergefühls führen (bspw. in Bezug auf ein ideales Körpergewicht). Die gemessenen Werte und Zahlen bieten des Weiteren eine Scheinobjektivität. Im Extremfall könne jemand glauben, dass es ihr/ihm schlecht geht, weil ein Gerät irgendetwas gemessen hat – auch wenn diejenige/derjenige sich eigentlich gut fühlt (Meidert et al., 2018). Auch hierfür findet sich ein literarisches Beispiel im Roman *Der Zauberberg*, wo der Betroffene Hans Castorp erst aufgrund der Angaben des Fieberthermometers zu der Erkenntnis gelangt, dass er *objektiv* erkrankt ist (Mann, 1924).

In Extremfällen können übertrieben häufige Messungen zu einem Messzwang oder zu einer Messsucht führen. Ein Leser der englischen Zeitschrift *The Spectator* schrieb 1711 über seine Verwendung der Sanctorianischen Stuhlwage, dass er aufgrund der regelmäßigen Messungen quasi mehrere Jahre in dem Stuhl lebte, um sein Idealgewicht zu halten (Hollerbach, 2018).

Nachdem ich mir diesen Stuhl bereitgestellt hatte, studierte, aß, trank und schlief ich darin; so sehr, dass gesagt werden kann, dass ich in diesen letzten drei Jahren in einer Waage gelebt habe. [...] Sobald ich mich nach dem Abendessen angemessen im Gleichgewicht befinde, laufe ich, bis ich fünf Unzen und vier Skrupel transpiert habe; und wenn ich durch meinen Stuhl entdecke, dass ich verringert wurde, dann stürze ich mich in meine Bücher und studiere weitere drei Unzen fort. (Bond, 1987, S. 106; Erstveröffentlichung 1711)

Martin und Fangerau (2015) gehen davon aus, dass die Messenden durch die quantitativen Normwerte der Selbstvermessung unter *Handlungsdruck* geraten, sich zu verbessern. Die Selbstvermessung erscheint als *moralische Verpflichtung*, die auch die Eigenverantwortung für die Gesundheit impliziert. Es kann in Folge von Messungen zudem zu Versagungsängsten und Selbsthass kommen, was sich auch in den Aufzeichnungen von Franklin zeigte, der offenbar durch die Aufzeichnungen auch erkannte, wie viele *Fehler* er hatte (Fröhlich, 2018). Ähnlich frustrierend beschreiben viele Menschen auch ihre Erfahrungen mit den Messergebnissen der Personenwaage (Frommeld, 2019).

### *Gesellschaftliche Folgen*

Neben diesen individuellen Effekten der Selbstvermessung finden sich aber auch gesellschaftliche Folgen. Die Messgeräte und Prüfapparate dienen zum einen der Wissensvermittlung an die Bevölkerung, zum anderen sollte aber auch das gesundheitsbezogene Verhalten verändert werden (Vogel, 2003). Die Selbsterkenntnis über den eigenen Körper sollte bspw. die BesucherInnen der Gesundheitsausstellungen dazu motivieren, ihre Lebensweise gesundheitsförderlich auszurichten (Gold, 1998).

Ein gesellschaftliches Risiko ergibt sich aus der politischen Instrumentalisierung der Messdaten. Der Einsatz von öffentlichen Gesundheits- und Körperprüfapparaten erfolgte bspw. in verschiedenen politischen Systemen häufig mit dem Ziel der Kontrolle und politischen Vereinnahmung der BesucherInnen (d. h. die Persuasion zu Gesundheitszwecken wird mit politischen Zielen verbunden) (Wünsche, 1998). Die *Halle der Selbsterkenntnis* in der Reichsausstellung 1938 wurde als Gesundheitsprüfung („Der Mensch am Prüfstand“) angepriesen, diente aber auch zur statistischen Erhebung der Bevölkerungsmaße und hatte starke Ähnlichkeiten mit einer Eignungsprüfung für den Militärdienst. Nachdem der Vierjahresplan der gesamten Wirtschaft auf militärische Ziele umgestellt worden war, beschränkten sich die Gesundheitsmaßnahmen darauf, möglichst viele leistungsfähige und qualifizierte Arbeiter für die Kriegsmobilisierung zu haben. Auf Ergebniskarten wurden die individuellen Resultate der BesucherInnen der Ausstellungen anhand von Durchschnittswerten der Bevölkerung bzw. den Werten eines fiktiven 30-jährigen Mannes eingeordnet und beinhalteten somit auch eine Form der normierten Rückmeldung (Nikolow, 2015). Es galt durch die Leistungsvermessung die *rassisch Erwünschten* zu erkennen. Somit ging mit den Prüfungen auch eine Pflicht zur Ge-



sundheit (und eine Instrumentalisierung für rassenhygienische Ideologien) einher (Nikolow, 2015). Dies lässt sich auch an den Parametern erkennen, die für die Selbstvermessung ausgewählt wurden. Während in den Ausstellungen davor noch Selbstversuche für alle fünf Sinne (u. a. mit einem Riechtisch) angeboten wurden, testete man in der Halle der Selbsterkenntnis von 1938 nur noch die visuelle Wahrnehmung, die im Rahmen der nationalsozialistischen Gesundheitsführung als zentraler Sinn für die Rekrutierung galt (Nikolow, 2015).

Darum auch „Erkenne Dich selbst“, lerne Dich selbst beobachten, ehe du es mit anderen tust. Da hast Du an Dir selbst vollauf genug zu arbeiten und auf Mängel zu achten. [...]. Der Mensch muss mitarbeiten an der Erhaltung seiner Gesundheit. Es ist dieses also eine Pflicht, die jedem Menschen obliegt, [...] zum Wohl der Nation, der er ja als Glied angehört. (Gemeinnützige Berliner Ausstellungs-Messe- und Fremden Fremdenverkehrs-GmbH, 1938, S. 114)

Ein solcher biopolitischer Mechanismus (Foucault, 1989) hat sich erschreckend an den Meldebögen bzw. Krankenakten der T4-Aktion gezeigt (Graf & Schiefeneder, 2020), bei dem die Daten allerdings nicht mehr freiwillig durch die Personen preisgegeben wurden, sondern von behandelnden ÄrztInnen dokumentiert wurden. Im Rahmen dieser Aktion wurden Kriterien (z. B. wie Arbeitsunfähigkeit) angelegt, um PatientInnen in lebenswerte und lebensunwerte Subjekte einzuteilen, um damit letztlich ihre Vernichtung zu rechtfertigen (Offermann, 2013). Die Vorbedingungen für diese Vernichtungsstrategien bildeten die vielfach aus wissenschaftlichen Erkenntnissen (wie der Evolutionsbiologie) abgeleiteten Prinzipien der Rassenhygiene (Baader, 2018). Aufgrund einer großen Wissenschaftsgläubigkeit wurden demnach wissenschaftliche Grundlagen und Sozialstatistiken verwendet, um Argumente für die Euthanasie zu finden (Weingart, 2018).

Die staatlich fundierte Gesunderhaltung des Volkes war auch zu DDR-Zeiten das Ziel; so war das Hygiene Museum Dresden eher zuständig für die Gesundheitserziehung in der DDR mit dem Kredo: Volksgesundheit zur Leistungssteigerung (Sywottek, 2016). Das Ideal der DDR war eine sozialistische Persönlichkeit, die aus Sicht der Regierung durch eine einheitliche top-down Gesundheitserziehung erzielt werden konnte (Sammer, 2015). In der BRD wurden hingegen die Paradoxie zwischen einer Erziehung der mündigen BürgerInnen und der Emanzipation individuellen Verhaltens stärker thematisiert

(Sammer, 2015). Die medizinischen Gesundheitsprüfungen lassen sich auch in der DDR mit einer militärischen Musterung oder Reihenuntersuchungen vergleichen, welche auch bei der Bundeswehr mit ähnlichen Parametern erhoben werden (Bundeswehr, 2019).

Neben diesen politischen Interessen sind auch ökonomische Interessen mit den gesellschaftlichen Risiken der Selbstvermessung verbunden. So wird bspw. die Einführung der flächendeckenden Blutdruckmessung auch mit einer Umsatzsteigerung von blutdrucksenkenden Pharmazeutika in Zusammenhang gebracht (Wolff, 2018). Ähnliches gilt für die Personenwaage, ein über 150 Jahre altes Messinstrument, das noch heute wesentlich mitbestimmt, wie sich Menschen in ihrem Körper fühlen, wie viel und was sie essen, ob sie sich bewegen, welche Diätpillen sie nutzen u. a. (Frommeld, 2019). Die Personenwaage, welche heute in fast jedem deutschen Haushalt zu finden ist, ist ein Paradebeispiel für die komplexen Zusammenhänge von Technisierung, Individualisierung, Normalisierung, Medikalisierung, Ästhetisierung und der Rolle wirtschaftlicher Interessen bei Gesundheitsthemen und der gesundheitsbezogenen Selbstvermessung (Frommeld, 2019).

### **3 Digitale Health-Wearables und Apps**

#### *3.1 Formen und Nutzung*

Im Jahr 2019 nutzten etwa 24 Prozent der deutschen Bevölkerung eine Smartwatch oder einen Fitnesstracker, wobei es bei den unter 30jährigen sogar ein Drittel ist. Weitere 26 Prozent haben Interesse an einem solchen Wearable zur Selbstvermessung (Splendid Research, 2019). Es existieren zahlreiche mobile Health-Care-Apps, die vor allem der Kontrolle und des Monitorings der eigenen Gesundheit dienen, der Rückmeldung über den eigenen Gesundheitszustand sowie der Orientierung und Information (Knöppler et al., 2016). Die Apps teilen sich auf verschiedene Anwendungsbereiche auf: Apps für Krankheitsmanagement und -behandlung (25%), Fitnessbereich (39%), Stressmanagement (17%) und Apps für Ernährung (12%) (Meidert et al., 2018). Vor allem Menschen mit chronischen Erkrankungen, wie Diabetes, nutzen entsprechende Apps täglich und langfristig, da sie ihnen dauerhafte Dokumentation des eigenen Verhaltens (z. B. Blutzuckerwerte),

eine Integration interaktiver Kommunikation mit der ÄrztIn oder anderen Betroffenen sowie personalisierte Angebote bieten (Kramer, 2017).

Die große Hoffnung der Akteure im Gesundheitsbereich (wie MedizinerInnen, Krankenversicherungen und GesundheitswissenschaftlerInnen) dahinter ist, dass die Nutzung von Trackinganwendungen zu besserer Gesundheit führt (Rossmann & Krömer, 2016). Die Apps werden dabei nur selten von Apotheken, Selbsthilfegruppen oder Fachgesellschaften, etwas häufiger Krankenkassen oder Pharmaunternehmen angeboten. Meist stammen sie von anderen kommerziellen Anbietern (HealthOn, 2019). Die Prognose zum Absatz von Wearables zur Selbstvermessung (wie Smartwatches und Fitnesstrackern) liegt 2019 weltweit bei 222 Millionen Stück und für 2023 bei 300 Mio Stück (Statista, 2019). Der rasante Aufstieg zeigt die Bedeutung von quantitativen Selbstbeobachtungen für unsere Gesellschaft, insbesondere in Hinblick auf gesundheitliche Fragen offenbart wie tief diese in unseren Alltag integriert sind. Eine Vielzahl der Deutschen ist auch bereit diese Daten mit dem medizinischen Personal (58%), einer Krankenversicherung (51%), kommerziellen Anbietern (25%) oder dem/der eigenen ArbeitgeberIn (19%) zu teilen (Splendid Research, 2019).

### 3.2 *Chancen und Risiken*

Nutzen und Chancen der digitalen Selbstvermessung sind in vieler Hinsicht vergleichbar mit denen der analogen Selbstvermessung. Zum Teil ergeben sich aber aus den spezifischen Charakteristika der digitalen Technik zusätzliche Chancen und Risiken gegenüber den analogen Technologien, welche bis zum Ende des 19. Jahrhunderts verfügbar waren (vgl. Tabelle 1). Auch heute misst eine Person sich aktiv mit Geräten und Applikationen, um aufgrund der Analyseresultate Wissen zu generieren, um den eigenen Lebensstil zu optimieren (Meidert et al., 2018). Wie bei den vielen technischen Innovationen zur Selbstvermessung vor dem Digitalen entstehen wieder viele optimistische Vorstellungen, dass das Wissen über unseren Körper, welches wir durch die Daten erhalten, zur Gesundheitsmotivation beiträgt (Rettberg, 2014). Dieser Optimismus bei NutzerInnen sowie der Gesundheitspolitik ist mit der Hoffnung verbunden, dass die quantifizierende Vermessung mit digitaler Technik eine objektive und umfassende Sicht auf den Körper der vermessenen Personen ermöglicht und dass

sich dieses Wissen auch in individuelles und gesellschaftliches gesundheitsförderliches Verhalten niederschlägt. Diesen Optimismus zeigen nicht zuletzt die zahlreichen AnhängerInnen der Quantified Self Bewegung, einem Netzwerk aus Enthusiasten der Selbstvermessung, die sich vor allem über Erkenntnismöglichkeiten durch die digitalen Datenerfassungstechnologien austauschen (Lupton, 2016). Der damit verbundene *Dataism* verspricht dabei implizit, dass aufgrund der Analyse dieser Daten das Verhalten oder der zukünftige Gesundheitszustand vorhersagbar wird (van Dijck & Poell, 2016). Gleichzeitig ermöglicht die umfangreiche Datensammlung aus medizinischer Sicht individualisierte Therapien, die sich an den personenbezogenen Werten ausrichten kann, statt von standardisierten Durchschnittswerten auszugehen (Wolff, 2018).

### *Individuelle Folgen*

Individuelle Vorteile digitaler Selbstvermessung sind u. a. die Unterstützung für SportlerInnen bei der Ermittlung von Körperwerten zur Leistungsoptimierung; für chronisch Kranke beim Selbstmanagement in Bezug auf die Krankheit, oder für Suchtkranke bei der Kontrolle des Substanzkonsums (Rossmann & Krömer, 2016). Wie schon in den Jahrhunderten zuvor, ist damit auch die Hoffnung verbunden, dass die Selbstbeobachtung zur Stärkung der Gesundheitskompetenz und damit auch zur Verbesserung des individuellen Verhaltens beiträgt (Roediger, 2015). Dies basiert auf der Annahme, dass die „Verfügbarkeit und Sichtbarkeit der eigenen Gesundheit in Zahlen, Grafiken und Bildern eine wichtige Komponente dafür [sind], das Verhalten tatsächlich zu verändern.“ (Meidert et al., 2018, S. 40–41).

Trotz bester Absichten der Gesundheitsakteure die Gesundheit mit der Selbstvermessung zu steigern, besteht gleichzeitig das Risiko der bewussten und unbewussten negativen Verhaltensänderungen; bspw. um im Wettstreit mit anderen Communitymitgliedern bessere Ergebnisse zu erzielen (verstärkter Druck durch Konkurrenzgedanken) und vielleicht ohne Blick auf die möglichen Nachteile eines immer weiter gesteigerten Trainings (Lupton, 2016; Meidert et al., 2018).

Medienforschende der Universität Amsterdam (van Dijck & Poell, 2016) machen zudem darauf aufmerksam, dass es wichtig ist, nicht nur auf die dekontextualisierten Daten zu fokussieren, sondern die individuellen Kontexte zu berücksichtigen, in denen die Daten erhoben wurden. Gesundheits-Apps, die bspw. ohne Berücksichtigung weiterer Parameter Suchtkranke ohne ärztliche Aufsicht auf

kalten Entzug setzen, können gar lebensgefährlich sein. Menschen, die bspw. aufgrund einer Depression an einem Tag ihr Fitnessziel nicht erreichen auch noch mit Punktabzügen zu strafen, ist eher kontraproduktiv. Menschen mit Essstörungen zu immer mehr Sport oder immer höheren Abnehmzielen zu motivieren, ist ebenfalls nicht gesundheitsförderlich. Es gilt zudem zu realisieren, dass die Interpretation der dekontextualisierten Daten und Handlungsempfehlungen letztlich oftmals von einheitlichen, zugrundeliegenden Algorithmen mit bestimmten Normen abhängen. Dabei haben die Interessen der interpretierenden Akteure bspw. App-EntwicklerInnen Einfluss auf diese Normen, auf die Bewertung der Daten und die Handlungsempfehlungen (van Dijck & Poell, 2016). Handlungserwartungen und -aufforderungen sind in den Selbstvermessungstechnologien als Normwerte willkürlich hinterlegt z. B. gesunder Body-Mass-Index (BMI), maximale Kalorienzahl pro Tag, gutes Aktivitätslevel oder Ernährungsregeln (Meidert et al., 2018). So ist bspw. die Zielvorgabe von "10.000 Schritten pro Tag" in zahlreichen Tracking-Apps voreingestellt, obwohl sie nicht auf wissenschaftlichen Empfehlungen beruht, sondern dem Werbematerial eines Schrittzählerherstellers aus Japan entstammt (Lee et al., 2019). Die Normen sind von den EntwicklerInnen der Gesundheits-Apps im besten Falle mit Betrachtung medizinischer Evidenzen und im schlechtesten Falle mit Bezug auf reine Profitmaximierung willkürlich festgelegt. Eine Gesundheits-App, die darauf angelegt ist mit Werbung Geld zu verdienen, möchte die NutzerInnen natürlich solange es geht halten, auch wenn bspw. das individuelle Abnehmziel erreicht wurde. Meist fehlen Informationen über die wissenschaftlichen Grundlagen der Messung und den daraus abgeleiteten Angaben und Empfehlungen in Apps. In einer Inhaltsanalyse von Fitness- und Gesundheits-Apps (Reifegerste & Karnowski, 2020) zeigte sich, dass die Mehrheit (90%) der untersuchten Apps die Möglichkeit beinhaltet, das eigene Verhalten aufzuzeichnen und dreiviertel der Apps (73%) darüber hinaus auch darauf basierendes Feedback geben. Allerdings wird überhaupt nur in einem Drittel der Apps ganz allgemein auf wissenschaftliche Quellen oder ExpertInnen verwiesen. Nur in fünf Prozent dieser werden konkrete Verbände oder Institutionen wie Kliniken oder wissenschaftliche Publikationen genannt.

Festzuhalten ist, die implizite und eventuell interessensgeleitete Normsetzung durch die App-Algorithmen kann unterschiedliche mitunter auch nicht beabsichtigten Folgen für Individuen und Gesellschaft haben. Was als «gesund» oder krank gilt, als fit, muskulös oder sportlich, als schlank oder zu dick, als guter

Taillenumfang oder schlechter, als sehr männlich oder weiblich, als gesunde Ernährung oder ungesunde, als guter Blutdruck oder Puls oder schlechter usw. wird entsprechend willkürlich (interessens- und/oder evidenzgeleitet) als Norm definiert. Die Apps tragen mit ihrer positiven oder negativen Bewertung der aufgezeichneten Daten zur Gesundheitssozialisation bei (Reifegerste & Karowski, 2020). Dies kann dann dazu führen, dass Menschen, die nicht genau dieser Norm entsprechen, Minderwertigkeitsgefühle bekommen. Das zeigt sich bspw. in der Kultivierungsforschung in Bezug auf die mediale, einseitige (unrealistische) Darstellung von Frauen, welche mitunter zu einer Verinnerlichung von spezifischen Körperbildern und -idealen führt (Holmstrom, 2004). Dies kann dann negative Auswirkungen in Bezug auf Selbstbewusstsein und -bild haben; es kommt mitunter zu Depressionen, Versagensängsten und Essstörungen (u. a. Prokop & Stach, 2018).

### *Gesellschaftliche Folgen*

Eine Chance für die Gesellschaft bietet die leichte Verfügbarkeit bzw. Zugänglichkeit für jedefrau und jedermann. Der niedrigschwellige Einstieg (im Gegensatz zu hohen Gerätekosten) führt im optimalen Fall zu einer weitverbreiteten Nutzung in der Bevölkerung, die wiederum im Idealfall zu geringeren Gesundheitskosten für die Solidaritätsgemeinschaft führt (Meidert et al., 2018). Gleichzeitig steigt mit dem großen Umfang und der Vielfalt an Geräten und Anwendungen ein Mangel an verbindlichen nationalen und internationalen Standards und Gesetzen, um die Qualität und Vertrauenswürdigkeit von Diensten und Dienstleistungen zur Selbstvermessung einzuschätzen (Scherenberg, 2015). Dazu zählen bspw. die Qualifikation der Anbieter, die Belegbarkeit der verwendeten Quellen, die Transparenz der Anbieter auch im Hinblick auf die Offenlegung der Finanzierung und damit etwaiger Interessenkonflikte etc. (Scherenberg, 2015). Ein Großteil der Anwendungen wird von privaten Unternehmen entwickelt und angeboten, so dass neben Gemeinwohlabsichten zur Gesundheitserhaltung der Bevölkerung auch ökonomische Interessen zugrunde liegen dürften (Buijink, Visser & Marshall, 2013). Insbesondere weil das Volumen für entsprechende Anwendungen im zweiten Gesundheitsmarkt als stetig wachsend prognostiziert wird (Halber, 2017). Allerdings ist diese doppelte Zielstellung, die freilich auch in vielen anderen Gesundheitsmärkten zu finden ist, bislang nur wenig wissenschaftlich beleuchtet (van Dijk & Poell, 2016).

Ähnlich wie in historischen Diskursen birgt der quantifizierte Vergleich bestimmter Körper- und Leistungswerte (vor allem bei individuell und strukturell sehr unterschiedlichen Voraussetzungen) die Gefahr der *Diskriminierung* und *Entsolidarisierung*. Dies gilt auch in der digitalen Quantified Self Bewegung (Selke, 2016). So kann die Selbstvermessung den falschen Eindruck erwecken, dass jedes Individuum seinen Gesundheitszustand vollständig selbst bestimmen und kontrollieren könnte und es kann ein gewisser Zwang zur Perfektion entstehen. Daraus kann eine Diskriminierung derjenigen entstehen, die krank sind oder deren Körper nicht den Normen entspricht (Lupton, 2016). Das kann (wie die Entwicklung im Nationalsozialismus gezeigt hat) nicht nur zu einer Verschiebung von Werten und zur Diskriminierung von Menschen mit Krankheit und Behinderung führen, sondern auch Solidaritätsprinzipien in der Gesellschaft infrage stellen (Meidert et al., 2018). Dementsprechend kritisch kommentiert der deutsche Ethikrat die technisch-strukturellen Bedingungen für soziale Abwertung:

Wenn durch Quantifizierung die persönlichen Umrisse von Menschen verschwinden, bedeutet das auf lange Sicht die Ausschaltung einer differenzierten Persönlichkeit, einer pluralen Gesellschaft, und es etabliert sich ein Menschenbild, das funktionalistisch ist. (Deutscher Ethikrat, 2015, S. 59)

Es wird befürchtet, dass sich Individuen unabhängig von einer tatsächlich stattfindenden Überwachung selbst disziplinieren, indem sie ihr Verhalten an die normativen Erwartungen der ökonomischen, pädagogischen und sportlichen Effizienz und Effektivität anpassen (Gugutzer, 2015). KritikerInnen warnen dementsprechend, dass ein Individuum nicht darin unterstützt wird, sich gegen einen Trend zu verhalten, sondern die Self-Tracking-Praktiken im Gegenteil dabei helfen die sozialen Werte und Normen zu Parametervergleichen zu verankern (Meidert et al., 2018). Mau (2017) spricht in diesem Zusammenhang von einem universalisierten Wettbewerb durch Metriken und dauerhaften quantifiziertem Vergleich. Anders als früher die moralische Verpflichtung, ist es hier eine generalisierte Verpflichtung zur Effizienz und Leistungsfähigkeit, die er befürchtet. Dementsprechend wird bspw. die gesellschaftliche Norm unbegrenzter Steigerungsfähigkeit von Leistungsfähigkeit, Gesundheit und Fitness am eigenen Körper reproduziert (Brunner, 2015).

Und freilich sind auch die digitalen Selbstvermessungspraktiken mit wirtschaftlichen Interessen verbunden. Ein Beispiel sind Schrittzahl- oder Aktivitätslevelmessungen von Mitarbeitenden, die von Arbeitgebenden überwacht werden

(Lupton, 2016). Zeh (2012) bringt die ökonomische Zielstellung in einem Beitrag über den *vermessenen Mann* sehr kritisch zum Ausdruck:

Es sind nicht nur die Selbstvermesser, es ist unsere ganze Gesellschaft, die zunehmend dem Glauben verfällt, physische Perfektion sei das «höchste Gut». Gedüngt wird dieser blühende Irrtum von einer gigantomanen Pharma-, Kosmetik- und Ernährungsindustrie, die ihre Selbstverbesserungspräparate an Mann und Frau bringen will. [...] Unser Wirtschaftssystem ist nun mal darauf angewiesen, dass wir permanent durch eine Mischung aus Leistung und Konsum nach Glück zu streben suchen. (Zeh, 2012)

Die Autorin, die in ihrem Roman *Corpus Delicti* die gesellschaftlichen Folgen einer totalitären Gesundheitsüberwachung verdeutlicht, verweist auch darauf, dass die Mündigkeit des Menschen nicht aufgrund der Vermessung seiner körperlichen Daten (wie dem Kopfumfang), sondern durch die Aufklärung seines Geistes entstehe. Ein berechtigter Hinweis, denn mit den neuen technologischen Möglichkeiten wachsen auch die Möglichkeiten und Formen der Überwachung.

Die Sicherheit, der Schutz und die Weiterverwendung, der im Zuge der Tracking-Prozesse erhobenen persönlichen Daten, sind oft intransparent (Kramer, 2017). Datenschutzrechtliche Bedenken haben allerdings die wenigsten NutzerInnen: Trackingdaten werden vielfach frei im Web verfügbar gemacht und freiwillig an Großunternehmen abgetreten (Altendorfer, 2017). Oft überwiegen für die Nutzenden die wahrgenommenen gesundheitlichen oder sozialen Vorteile, die die Selbstvermessung mit sich bringt gegenüber den Risiken durch die Datenveröffentlichung (Joeckel & Dogruel, 2020). Dass die umfangreiche Verfügbarkeit der Daten auch ein erhebliches Risiko darstellen kann, wurde historisch an den Auswirkungen der Datenverwendung in der NS-Zeit deutlich. Auch aktuelle Beispiele, wie dass Fitnesstracker Militärbasen und Soldaten-Infos in aller Welt offenlegen (Kühl, 2018) zeigen, dass ein Datenmissbrauch gefährlich werden kann. Immer mehr Unternehmen werden Opfer von Cyber-Attacken, mit den Daten aus Fitness-Apps kann dann mitunter lukrativer Handel betrieben werden (dpa, 2018). Zudem belegen auch die aktuelle Diskussion um die Datensicherheit der COVID-19-App sowie deren strenge Prüfung die Sensibilität des Themas (Bock et al., 2020; TÜV Nord, 2020). Für die freiwillige App-Nutzung sollen zur Pandemiebekämpfung so viele NutzerInnen wie möglich motiviert werden. Die Bundesregierung verstand, dass es auf das Vertrauen der NutzerInnen ankommt – und das ist eher mit Datensicherheit und -sparsamkeit als mit Tracken und Sammeln zu gewinnen (Bundesministerium für Gesundheit, 2020).



In anderen politischen Systemen und Ländern sieht das mitunter anders aus: China kontrolliert in der Corona-Pandemie seine BürgerInnen per Smartphone-App, welche belegt, dass ihr/e NutzerIn weder Covid-19 hat, noch aufgrund der Bewegungsabläufe der letzten 14 Tage ein Verdachtsfall ist. Nun wächst die Angst in der chinesischen Bevölkerung, dass die Überwachung Dauerzustand oder die Erfassung der Gesundheitsdaten ausgeweitet werden und in Zukunft bspw. auch bei Bewerbungsgesprächen eine Rolle spielen könnten (Kretschmer, 2020).

#### 4 Resümee und Ausblick

Zusammenfassend lässt sich erkennen, dass technische Innovationen immer wieder auch von einer kritischen Bewertung begleitet werden (Bartsch, 2010), die zum Teil auch ihre historische Berechtigung haben. Hochproblematische Folgen der Selbstvermessung im Rahmen einer *Gesundheitsführung* lassen sich besonders eindrücklich in der Zeit des Nationalsozialismus aufzeigen. Es ist also nicht verwunderlich, dass Praktiken der digitalen Selbstvermessung auch aus einer kritischen Perspektive betrachtet werden (Wolff, 2018). So benennen etwa Duttweiler und Passoth (2016) sowie Selke (2017) Überwachung, Fremdsteuerung und Zwang zur Perfektion als wesentliche Risiken der digitalen Selbstvermessung. GesundheitswissenschaftlerInnen bewerten dagegen die Selbstvermessung deutlich positiver als die soziologisch und kulturwissenschaftlich Forschenden. Sie verstehen sie als wichtigen Bestandteil der Präventionsmaßnahmen, der die PatientInnen ermächtigt, selbst Verantwortung für ihre Gesundheit zu übernehmen (Wolff, 2018).

Es gilt daher Chancen und Risiken differenziert abzuwägen und dabei die historischen Entwicklungen kritisch in den Blick zu nehmen. Denn wir können einiges aus der historischen Betrachtung für den zukünftigen Umgang mit diesen Technologien lernen. So sehen wir, dass weder naiver Optimismus, der die gesundheitlichen Möglichkeiten der Technologie überschätzt, noch eine radikale Ablehnung, die den NutzerInnen jegliche Eigenreflektion abspricht, den Entwicklungen gerecht wird. Denn was die/der eine als komplette Datenabhängigkeit bzw. Technikdeterminismus interpretiert, kann für die/den Anderen auch Empowerment (d. h. eine Stärkung der Unabhängigkeit) bedeuten (Sharon & Zandbergen, 2017). Somit braucht es eine kritische und zugleich zuversichtliche Haltung, die entsprechende technologische und gesetzliche Rahmenbedingungen schafft.

Tabelle 1: Analoge und Digitale Selbstvermessung im Vergleich

Bereich	Analoge Selbstvermessung bis Ende des 19. Jahrhunderts	Digitale Selbstvermessung
Erhebungsinstrumente (Beispiele)	Stuhlwaage, Maßband, Thermometer, Pedometer (Schrittzähler) und Instrumente, welche der Messung der Pulsfrequenz und des Blutdruckes dienten	Healthapps bspw. fürs Smartphone, Wearables bspw. Fitnessarm- und Brustbänder und Biosensoren
Erfasste Gesundheits- und Körperparameter	Körpertemperatur, Körpergewicht, Puls, Blutdruck, vergangene Schritte, Schlafdauer, aufgenommene Nahrungsmittel, eingenommene Medikamente	Neben den bereits für die analoge Messung genannten: zurückgelegte Strecke, Kalorienverbrauch, Schlafphasen, Atemfrequenz, Stresslevel, Aktivitätslevel, psychologischer und kognitiver Status, Emotionen, Kontakte mit COVID-19-infizierten Personen
Dokumentationsmethoden und -funktionen der Selbstbeobachtung und -kontrolle	Tagebücher, Briefe, Tafeln und Tabellen in medizinischen oder klösterlichen Schriften; später zunehmend analoge Schreibutensilien bspw. papierene Dokumentation in Textblättern, Notizblättern und Schriftprotokollen	Healthapps und Wearables mit verschiedenen Dokumentations- und Unterstützungsfunktionen, Bereitstellung allgemeiner und nutzerInnenbezogener Gesundheitsinformationen innerhalb der Anwendung, automatisierte und zentrale Datenspeicherung, algorithmusbasierte Erinnerungshilfen und Feedback (im Vergleich mit Normwerten, (Durchschnitts-) Werteberechnung, personalisierte Zielsetzung und Pläne, Visualisierungen der Ergebnisse)

Anschlusskommunikation	Briefe und Gespräche in Kliniken und Sanatorien, um sich über Werte auszutauschen	Möglichkeit Daten öffentlich zu teilen, Community-Kontakte und Kommunikation innerhalb einer Anwendung
Chancen für NutzerInnen und Gesellschaft	<ul style="list-style-type: none"> <li>• regelmäßige Überwachung der eigenen Gesundheits- und Körperparameter möglich</li> <li>• Motivation zu gesundheitsförderlichem Verhalten</li> <li>• Förderung der Selbstwahrnehmung</li> <li>• positive Verhaltensänderung</li> <li>• Gefühl von Kontrolle und Erkenntnis</li> <li>• steigende Gesundheitskompetenz des Individuums</li> </ul>	<p>Neben den bereits für die analoge Messung dargestellten Chancen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivation und Unterstützung durch die Community</li> <li>• personalisierte Zielsetzung und Pläne verfügbar</li> <li>• Selbstwertsteigerung durch soziale Vergleichsprozesse</li> <li>• Erinnerungshilfe, (visuelles) Feedback und Alarmfunktion</li> <li>• steigende Gesundheitskompetenz der Gesellschaft und daraus folgend geringere Gesundheitskosten</li> <li>• Pandemiebekämpfung durch Kontaktracing</li> </ul>

Bereich	Analoge Selbstvermessung bis Ende des 19. Jahrhunderts	Digitale Selbstvermessung
Risiken für NutzerInnen und Gesellschaft	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überforderung (z. B. durch zu hohe persönliche Zielsetzungen)</li> <li>• Verlust des messunabhängigen Körpergefühls (bspw. für ein ideales Körpergewicht)</li> <li>• Zwang- oder Sucht-Entstehung in Bezug auf die Messungen; Versängungsängste und Selbsthass</li> <li>• politische Instrumentalisierung</li> <li>• Ausnutzung durch wirtschaftliche Interessen</li> <li>• Gefahr der Diskriminierung und problematischen Normsetzung</li> </ul>	<p>Neben den bereits für die analoge Messung dargestellten Risiken:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überforderung auch durch zu hohen Konkurrenzdruck in den Communities</li> <li>• Datensicherheits- und Datenschutzprobleme</li> <li>• intensivere Formen der (politischen) Überwachung</li> <li>• Selbstwertschwächung durch soziale Vergleichsprozesse</li> </ul>

So ist es etwa notwendig, dass die Tracking-Apps auch Möglichkeiten der individuellen Zielveränderung integrieren, die NutzerInnen über die Relativität und Dekontextualität der Werte und Empfehlungen, sowie über die (wissenschaftliche) Basis dieser, informieren und Datenschutz gewährleisten.

Geräte und Anwendungen zur Selbstbeobachtung werden sich auch zukünftig (technisch) weiterentwickeln, bspw. sind neue Analysemethoden und -instrumente zu erwarten, wie das Nanosampling mit dem genauere Blutanalysen durchgeführt werden können. Zudem ist eine stärkere Vernetzung der Geräte, schickere Designs und besserer Tragekomfort zu erwarten, d. h. es wird mehr Anpassung an das Verhalten und den Lifestyle der Nutzenden angestrebt (Meidert et al., 2018). Die Messungen erfolgen im Sinne von *Disappearing Computing* (Streitz & Nixon, 2005) zunehmend passiv durch Sensoren in der Kleidung, in Alltagsgegenständen, als Implantate oder in der Umgebung. Kleine und portable Analysegeräte, die sich an Smartphones anschließen lassen, z. B. für die Herzfrequenzvariabilität, Blutgerinnungswerte, Blutzucker, Blutalkohol oder Fruchtbarkeit. Zudem werden die Selbstmessungsgeräte und -anwendungen immer personalisierter und daraus folgend auch den Bedürfnissen von unterschiedlichen NutzerInnengruppen besser gerecht werden. So „benötigen ältere Menschen andere Auslöser, um ihr Gesundheitsverhalten langfristig zu verändern, als jüngere“ (Meidert et al., 2018, S. 148).

Auf der individuellen Ebene ergibt sich daraus die Forderung, die Maßnahmen zur Stärkung digitaler Gesundheitskompetenz auch auf den Umgang mit algorithmusbasiertem Feedback, öffentlicher Datenverbreitung sowie -vergleichen und deren soziale Folgen auszuweiten (Reifegerste & Karnowski, 2020; Roediger, 2015). Zukünftige Forschung sollte dementsprechend nicht nur die Effekte der Selbstmessungsanwendungen auf des Gesundheitsverhalten untersuchen, sondern auch die Prozesse impliziter Normsetzung und deren Folgen. Es bleibt zu hoffen, dass sich die Quantified Self-Bewegung so wandelt, dass es neben den Zahlen auch persönliches, qualitatives und individuell zugeschnittenes Feedback für die NutzerInnen gibt (Swan, 2013).

Auf struktureller Ebene wäre daran anschließend zu diskutieren, inwieweit diese Elemente auch technisch berücksichtigt werden können, aber auch welche wirtschaftlichen oder gar politischen Interessen ggf. mit der Normsetzung verbunden sind (van Dijck & Poell, 2016). Das scheint umso wichtiger, weil das Marktvolumen für mobile Medien stetig wächst (Halber, 2017) und somit Aspekte der Qualität, Datensicherheit und ethisch-sozialer Folgen weniger relevant erscheinen könnten als NutzerInnen- oder Aktivitätszahlen (Scherenberg, 2015).

Prof. Dr. Doreen Reifegerste ist Professorin für Gesundheitskommunikation an der Fakultät für Gesundheitswissenschaften an der Universität Bielefeld, doreen.reifegerste@uni-bielefeld.de

Dr. Sabrina Heike Kessler ist Senior Research and Teaching Associate in der Abteilung Wissenschafts-, Krisen- und Risikokommunikation am Institut für Kommunikationswissenschaft und Medienforschung an der Universität Zürich (Schweiz), s.kessler@ikmz.uzh.ch

## Quellenverzeichnis

- Altendorfer, L.-M. (2017). *Neue Formate der digitalen Gesundheitskommunikation*. Baden-Baden: Nomos.
- Baader, G. (2018). Rassenhygiene und Eugenik. Vorbedingungen für die Vernichtungsstrategien gegen sogenannte „Minderwertige“ im Nationalsozialismus. In G. Baader & J. Peter (Hrsg.), *Public Health, Eugenik und Rassenhygiene in der Weimarer Republik und im Nationalsozialismus. Gesundheit und Krankheit als Vision der Volksgemeinschaft* (S. 119–128). Frankfurt am Main: Mabuse-Verlag.
- Bartsch, A. (2010). Zeitungs-Sucht, Lesewut und Fernsehieber. In M. Buck & M. Kammer (Hrsg.), *Randgänge der Mediengeschichte* (S. 109–122). Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-91957-7\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-531-91957-7_7)
- Bock, K., Kühne, C. R., Mühlhoff, R., Ost, M., Pohle, J., & Rehak, R. (Netzpolitik.org, Hrsg.). (2020). *Kritik an Datenschutzfolgenabschätzung für die Corona-Warn-App*. Zugriff am 16.11.2020. Verfügbar unter <https://netzpolitik.org/2020/contact-tracing-apps-kritik-an-datenschutzfolgenabschaetzung-fuer-die-corona-warn-app/>
- Bond, D. F. (1987). *The Spectator. Erstveröffentlichung 1711*. Oxford: Oxford University Press.
- Brunner, H. (2015). *Mit dem Wandel leben. Eine kritische Betrachtung aktueller Themen unserer Zeit*. Marburg: Tectum Wissenschaftsverlag.
- Buijink, A. W. G., Visser, B. J., & Marshall, L. (2013). Medical apps for smartphones: lack of evidence undermines quality and safety. *Evidence-Based Medicine*, 18(3), 90–92. <https://doi.org/10.1136/eb-2012-100885>

- Bundesministerium für Gesundheit (Hrsg.). (2020). *Corona-Warn-App und Prävention*. Zugriff am 16.11.2020. Verfügbar unter <https://www.zusammengegencorona.de/informieren/praevention/#faqitem=e6ca66f6b-e7a3-5c1a-9e22-066074726eeb>
- Bundeswehr. (2019). *Musterung: Ablauf, Fragen und Vorbereitung im Detail*. Zugriff am 10.12.2019. Verfügbar unter <https://bundeswehr-einstellungstest.de/bundeswehr-musterung/#arztliche-untersuchung>
- Deutscher Ethikrat (Hrsg.). (2015). *Die Vermessung des Menschen – Big Data und Gesundheit*. Zugriff am 11.12.2019. Verfügbar unter <https://www.ethikrat.org/fileadmin/PDF-Dateien/Veranstaltungen/jt-21-05-2015-simultanmitschrift.pdf>
- Dpa. (2018). *Fitness-App von Under Armour gehackt*. Verfügbar unter [https://www.welt.de/newsticker/dpa\\_nt/infoline\\_nt/wirtschaft\\_nt/article175018120/Fitness-App-von-Under-Armour-gehackt.html](https://www.welt.de/newsticker/dpa_nt/infoline_nt/wirtschaft_nt/article175018120/Fitness-App-von-Under-Armour-gehackt.html)
- Duttweiler, S., & Passoth, J.-H. (2016). Self-Tracking als Optimierungsprojekt? In S. Duttweiler, R. Gugutzer, J.-H. Passoth & J. Strübing (Hrsg.), *Leben nach Zahlen. Self-Tracking als Optimierungsprojekt?* (S. 9–42). Bielefeld: Transcript.
- Foucault, M. (1989). *Der Gebrauch der Lüste. Sexualität und Wahrheit*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Fröhlich, G. (2018). *Medienbasierte Selbsttechnologien 1800, 1900, 2000. Vom narrativen Tagebuch zur digitalen Selbstvermessung*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Frommeld, D. (2019). *Die Personenwaage: Ein Beitrag zur Geschichte und Soziologie der Selbstvermessung*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Gemeinnützige Berliner Ausstellungs-Messe- und Fremden Fremdenverkehrs-GmbH (Hrsg.). (1938). *Ausstellung Gesundes Leben – Frohes Schaffen Berlin Funkturm 24. Sept. – 6. Nov.1938*.
- Gold, H. (1998). Der ausgestellte Mensch. Ausstellungen als Medium der Gesundheitsaufklärung. In S. Roessiger & H. Merk (Hrsg.), *Hauptsache gesund! Gesundheitsaufklärung zwischen Disziplinierung und Emanzipation* (S. 142–153). Marburg: Jonas.
- Graf, E. T., & Schiefeneder, F. (2020). Propaganda für einen „gesunden Volkskörper“ im Nationalsozialismus. In D. Reifegerste & C. Sammer (Hrsg.), *Gesundheitskommunikation und Geschichte: Interdisziplinäre Perspektiven*. Stuttgart: DGPK. <https://doi.org/10.21241/ssaoar.70274>
- Grodzinsky, E., & Lewander, M. S. (2020). *Understanding Fever and Body Temperature*. Berlin: Springer.

- Gugutzer, R. (2015). Die Selbstquantifizierung als Ritual virtualisierter Körperlichkeit. In R. Gugutzer & M. Staack (Hrsg.), *Körper und Ritual* (S. 389–404). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Halber, M. (2017). Digitalisierung im zweiten Gesundheitsmarkt. In S. R.H. Fernhochschule (Hrsg.), *Digitalisierung in Wirtschaft und Wissenschaft* (S. 37–48). Wiesbaden: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-17405-7\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-658-17405-7_4)
- HealthOn. (2019). *HealthOn Statistiken*. Zugriff am 10.12.2019. Verfügbar unter <https://www.healthon.de/healthon-statistiken>
- Hollerbach, T. (2018). The weighing chair of Sanctorius Sanctorius: a replica. *NTM*, 26(2), 121–149.
- Holmstrom, A. J. (2004). The effects of the media on body image: A meta-analysis. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 48(2), 196–217.
- Joeckel, S., & Dogruel, L. (2020). Das geht nicht jeden etwas an, oder doch? Privatheit in digitalen, mobilen Medien im Lebensverlauf. In M. Seifert & S. Joeckel (Hrsg.), *Bildung, Wissen und Kompetenz(en) in digitalen Medien*. *Digital Communication Research*. Verfügbar unter <https://doi.org/10.17174/dcr.v8.11>
- Kramer, U. (2017). Wie gut sind Gesundheits-Apps? *Aktuelle Ernährungsmedizin*, 42(03), 193–205.
- Kretschmer, F. (2020). Furcht vor bleibender Überwachung, TAZ. Zugriff am 16.11.2020. Verfügbar unter <https://taz.de/Corona-App-in-China/!5688707/>
- Lee, I.-M., Shiroma, E. J., Kamada, M., Bassett, D. R., Matthews, C. E., & Buring, J. E. (2019). Association of step volume and intensity with all-cause mortality in older women. *JAMA internal medicine*, 179(8), 1105–1112.
- Lomborg, S., Thylstrup, N. B., & Schwartz, J. (2018). The temporal flows of self-tracking. Checking in, moving on, staying hooked. *New Media & Society*, 20(12), 4590–4607. <https://doi.org/10.1177/1461444818778542>
- Lupton, D. (2016). *The quantified self*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Mann, T. (1924). *Der Zauberberg*. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag.
- Martin, M., & Fangerau, H. (2015). Technische Medikalisierung in einer alternden Gesellschaft: Instrumentelle Rahmen und normative Folgen am Beispiel präventivmedizinischer Ansätze. In K. Weber, D. Frommeld, A. Manzeschke & H. Fangerau (Hrsg.), *Technisierung des Alltags. Beitrag für ein gutes Leben?* (S. 19–46). Stuttgart: Franz Steiner Verlag.



- Mau, S. (2017). *Das metrische Wir. Über die Quantifizierung des Sozialen*. Berlin, Frankfurt am Main: Suhrkamp. Verfügbar unter [http://www.content-select.com/index.php?id=bib\\_view&ean=9783518751732](http://www.content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783518751732)
- Meidert, U., Scheermesser, M., Prieur, Y., Hegyi, S., Stockinger, K., Eyyi, G. et al. (Hrsg.). (2018). *Quantified Self - Schnittstelle zwischen Lifestyle und Medizin (TA-Swiss, 67/2018)*. Zürich: vdf. Zugriff am 03.12.2019.
- Nikolow, S. (2015). „Erkenne und prüfe Dich selbst!“ in einer Ausstellung 1938 in Berlin. Körperleistungsmessungen als objektbezogene Vermittlungspraxis und biopolitische Kontrollmaßnahme. In S. Nikolow (Hrsg.), *Erkenne Dich selbst! Strategien der Sichtbarmachung des Körpers im 20. Jahrhundert* (S. 227–268). Köln: Böhlau.
- Offermann, S. (2013). Die biopolitische Produktion „lebensunwerter“ Subjekte im Rahmen der „Aktion T4“. Eine Re-Lektüre von Ich klage an. *Sudhoffs Archiv - Zeitschrift für Wissenschaftsgeschichte*, 97(1), 57–80.
- Osten, P. (2005). Hygieneausstellungen: Zwischen Volksbelehrung und Vergnügungspark. Die Geschichte medizinischer Publikumsausstellungen dokumentiert den Aufstieg der Eugenik und offenbart eine wechselhafte Sensibilität in der Darstellung von Krankheit und Tod. *Deutsches Ärzteblatt*, 102(45), 3085–3088.
- Prokop, U., & Stach A. (2018). Neucodierung von Weiblichkeit in den Sendungen. »Germany's next Topmodel« und »Die Super Nanny«. In D. Hajok, O. Selg & A. Hackenberg (Hrsg.), *Auf Augenhöhe? Rezeption von Castingshows und Coachingsendungen* (S. 193–208). BoD–Books on Demand.
- Reifegerste, D., & Karnowski, V. (2020). Lifestyle, Präventionserfolg oder Optimierungszwang? Chancen und Risiken der Gesundheitssozialisation Jugendlicher durch Selftracking-Apps. In A. Wagner & A. Kalch (Hrsg.), *Aktuelle Handlungsfelder der Gesundheitskommunikation zwischen Lifestyle und Digitalisierung* (S. 103–116). Baden-Baden: Nomos.
- Rettberg, J. W. (2014). *Seeing Ourselves Through Technology*. London: Palgrave Macmillan UK. <https://doi.org/10.1057/9781137476661>
- Roediger, A. (2015). mHealth – unterwegs zu Gesundheitskompetenz 2.0. Gesundheitskompetenz in der Schweiz – Stand und Perspektiven. *Swiss Academics Report*, 10(4), 72–74.

- Rossmann, C., & Krömer, N. (2016). mHealth in der medizinischen Versorgung, Prävention und Gesundheitsförderung. In F. Fischer & A. Krämer (Hrsg.), *eHealth in Deutschland. Anforderungen und Potenziale innovativer Versorgungsstrukturen* (S. 441–456). Wiesbaden: Springer.
- Sammer, C. (2015). Die „Modernisierung der Gesundheitsaufklärung in beiden deutschen Staaten zwischen 1949 und 1975. *Medizinhistorisches Journal*, 50(3), 249–294.
- Scherenberg, V. (2015). Qualitätsaspekte von Gesundheits-Apps. Wie lässt sich Qualität erkennen? *Public Health Forum*, 23(3), 144–146. <https://doi.org/10.1515/pubhef-2015-0053>
- Selke, S. (2016). *Lifelogging: Digital self-tracking and Lifelogging-between disruptive technology and cultural transformation*. Wiesbaden: Springer.
- Selke, S. (2017). Digitale Alchemie. Von der Sehnsucht nach Effizienz mittels digitaler Selbstvermessung. *merz. medien + erziehung*, (5), 12–20.
- Sharon, T. & Zandbergen, D. (2017). From data fetishism to quantifying selves: Self-tracking practices and the other values of data. *New Media & Society*, 19(11), 1695–1709.
- Splendid Research (Hrsg.). (2019). *Optimized Self Monitor*. Verfügbar unter <https://www.splendid-research.com/de/studie-optimized-self.html>
- Statista. (2019). *Prognose zum Absatz von Wearables weltweit von 2014 bis 2023*. Zugriff am 10.12.2019. Verfügbar unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/417580/umfrage/prognose-zum-absatz-von-wearables/>
- Streitz, N., & Nixon, P. (2005). The disappearing computer. *Communications-ACM*, 48(3), 32–35.
- Swan, M. (2013). The Quantified Self: Fundamental Disruption in Big Data Science and Biological Discovery. *Big Data*, 1(2), 85–99. <https://doi.org/10.1089/big.2012.0002>
- Sywottek, C. (2016). Der Mensch im Mittelpunkt. *brand eins, Sachsen machen!*, S. 76–83. Zugriff am 10.12.2019. Verfügbar unter <https://www.brandeins.de/corporate-publishing/sachsen-machen/der-mensch-im-mittelpunkt>
- TÜV Nord (Hrsg.). (2020). *IT-Sicherheit & Datenschutz der Corona-Warn-App*. Zugriff am 16.11.2020. Verfügbar unter <https://www.tuvit.de/de/tuevit/corona-warn-app/>
- Van Dijck, J., & Poell, T. (2016). Understanding the promises and premises of online health platforms. *Big Data & Society*, 3(1), 2053951716654173.
- Vogel, K. (2003). *Das Deutsche Hygiene-Museum Dresden. 1911 – 1990*. Dresden: Sandstein.

- Weinert, S. (2017). *Der Körper im Blick: Gesundheitsausstellungen vom späten Kaiserreich bis zum Nationalsozialismus*. Berlin: De Gruyter.
- Weingart, P. (2018). Eugenics and race-hygiene in the German context. A legacy of science turned bad? In G. Baader & J. Peter (Hrsg.), *Public Health, Eugenik und Rassenhygiene in der Weimarer Republik und im Nationalsozialismus. Gesundheit und Krankheit als Vision der Volksgemeinschaft* (S. 24–51). Frankfurt am Main: Mabuse-Verlag.
- Wolff, E. (2018). Das „Quantified Self“ als historischer Prozess. Die Blutdruck-Selbstmessung seit dem frühen 20. Jahrhundert zwischen Fremdführung und Selbstverortung. *Medizin, Gesellschaft und Geschichte*, 36, 43–84.
- Zeh, J. (2012, 11. Juli). Der vermessene Mann. *Der Tagesanzeiger* (Zürich). Zugriff am 10.12.2019. Verfügbar unter <https://www.tagesanzeiger.ch/leben/gesellschaft/Der-vermessenene-Mann/story/14508375>
- Zilien, N., Fröhlich, G., & Kofahl, D. (2016). Ernährungsbezogene Selbstvermessung. In S. Duttweiler, R. Gugutzer, J.-H. Passoth & J. Strübing (Hrsg.), *Leben nach Zahlen. Self-Tracking als Optimierungsprojekt?* (S. 123–140). Bielefeld: Transcript.

**Empfohlene Zitierung:** Drüeke R. (2022). Widerstand per Click und Hashtag: Protestbewegungen im Wandel. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 275–295). <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.10>

**Zusammenfassung:** Orte und Räume des Protests wandeln sich mit veränderten technologischen Möglichkeiten, und Protestartikulationen finden verschiedene mediale Ausdrucksformen. Zugleich verändern sich die Medienrepertoires von Protestbewegungen und Aktivist\*innen. Um nun einen Blick auf die Veränderungen in den Medienrepertoires von Aktivist\*innen zu werfen und Entwicklungslinien aufzuzeigen, sind drei Bereiche entscheidend: Erstens ist mit Mediatisierung und Digitalisierung ein Medienwandel verbunden, zweitens verändern sich soziale Bewegungen, Protest und Aktivismus fortwährend und drittens bestimmt der gesellschaftliche Kontext mit über die Praktiken von Protest. So sind es zwar einerseits die durch digitale Medien bereitgestellten Möglichkeiten der Vernetzung und Mobilisierung, die von Protestbewegungen genutzt werden, gleichzeitig sind diese nicht ohne den gesellschaftlichen Kontext denkbar, also Entwicklungen, die etwa unter Globalisierung, Ökonomisierung und Individualisierung gefasst werden. Ziel des Beitrags ist es, einen systematisierenden Blick auf soziale Bewegungen und verschiedene Formen von Aktivismus, mit Schwerpunkt auf feministischen Aktivismus, unter Berücksichtigung der Veränderungen durch digital vernetzte Medien zu werfen. Damit sollen verschiedene Aspekte der Veränderungen in den Protestformen sozialer Bewegungen unter den Bedingungen von Digitalisierungsprozessen aufgezeigt werden.

**Lizenz:** Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)

Ricarda Drüeke

# Widerstand per Click und Hashtag

## Protestbewegungen im Wandel

### 1 Einleitung: Medienaktivismus im Wandel

Das „Punk-Gebet“ der russischen Aktivist\*innen der Gruppe Pussy Riot in der Erlöser-Kathedrale in Moskau 2012 verbreitete sich über YouTube. Die Proteste im Gezi Park des Jahres 2013 in Istanbul sind zwar lokal verortet, wurden aber durch Facebook und Twitter zum Teil eines transnationalen politischen Protests. Auch die rechte Organisation *Die Identitären* verbindet online und offline Aktivitäten sowie kulturelle Interventionen, um Aufmerksamkeit auf ihre rassistische Ausgrenzungspolitik zu lenken. #aufschrei war einer der prominentesten Hashtags in Deutschland im Jahr 2013 und sorgte für eine breite öffentliche Debatte über sexualisierter Gewalt. Im Jahr 2017 wurde mit #metoo ebenfalls eine globale Debatte um Gewalt an Frauen\* fortgeführt. Auch die Bewegungen BlackLivesMatter und Fridays for Future nutzen vielfältige Protestformen mittels digital vernetzter Medien. Diese Aufzählung ließe sich noch weiter fortführen. Deutlich wird, dass sich vergangene und gegenwärtige Protestbewegungen vielfältiger Kommunikationsformen und Medien bedienen. Orte und Räume des Protests wandeln sich mit veränderten technologischen Möglichkeiten und Protestartikulationen finden so verschiedene mediale Ausdrucksformen. Zugleich verändern

sich die Medienrepertoires von Protestbewegungen und Aktivist\*innen; Medien werden dementsprechend unterschiedlich als Mittel des Protests eingesetzt.

Zugrunde gelegt wird in diesem Beitrag ein weiter Begriff von Aktivismus, der sowohl soziale Bewegungen, Protestbewegungen, Protestartikulationen in einem progressiven Kontext inkludiert, aber auch antiemanzipatorische Bewegungen einbezieht. Davon ausgehend werden die Medienpraktiken, die alternative Medien sowie digitale Medien umfassen, in Beziehung zu Protestbewegungen und -artikulationen gesetzt. Um nun einen Blick auf die Veränderungen in den Medienrepertoires von Aktivist\*innen zu werfen und Entwicklungslinien aufzuzeigen, sind drei Bereiche entscheidend: Erstens ist mit Mediatisierung und Digitalisierung ein Medienwandel verbunden, zweitens verändern sich soziale Bewegungen, Protest und Aktivismus fortwährend und drittens bestimmt der gesellschaftliche Kontext mit über die Praktiken von Protest. So sind es zwar einerseits die durch digitale Medien bereitgestellten Möglichkeiten der Vernetzung und Mobilisierung, die von Protestbewegungen genutzt werden, gleichzeitig sind diese nicht ohne den gesellschaftlichen Kontext denkbar, also Entwicklungen, die etwa unter Globalisierung, Ökonomisierung und Individualisierung gefasst werden. Medienrepertoires von sozialen Bewegungen und Protestbewegungen sind eingebettet in gesellschaftliche und kulturelle Kontexte sowie Nutzungsmuster und Medienumgebungen. Ziel des Beitrags ist es, einen systematisierenden Blick auf soziale Bewegungen und verschiedene Formen von Aktivismus unter Berücksichtigung der Veränderungen durch digital vernetzte Medien zu werfen. Damit sollen verschiedene Aspekte der Veränderungen in den Protestformen sozialer Bewegungen unter den Bedingungen von Digitalisierungsprozessen aufgezeigt werden, diese Veränderungen zeigen sich bereits in den Begriffen unter denen verschiedene Formen von Aktivismus diskutiert wurden wie etwa Cyber-Aktivismus, Netz-Aktivismus oder der Fokus auf sogenannte soziale Medien wie Twitter oder Facebook. Dazu werden diese Veränderung anhand von vier Dimensionen herausgearbeitet: So wird erstens den Veränderungen in den Herstellungsmodi von Öffentlichkeit durch digitalen Aktivismus und soziale Bewegungen nachgegangen, zweitens wird die Bedeutung kollektiver Identitäten für soziale Bewegungen und Protestbewegungen diskutiert, drittens werden aktivistische Praktiken und Protestformen als Teil kultureller Bedeutungsproduktion herausgestrichen und abschließend werden viertens die veränderten Kommunikationslogiken und technischen Affordanzen aufgezeigt.

## 2 Soziale Bewegungen, digitaler Aktivismus und die Herstellung von Öffentlichkeit

Soziale Bewegungen setzen sich für einen sozialen und gesellschaftlichen Wandel ein, der aufgrund als ungerecht empfundener gesellschaftlichen Missstände angestrebt wird (Schedler, 2016; Ullrich, 2017). Ziele können etwa die Verbesserung der Lebensbedingungen sowie Gleichstellung und Gerechtigkeit (etwa bei Arbeiter\*innen- und Frauen\*bewegungen) sein. Der Wunsch nach Wandel kann sich jedoch auch rückwärts richten und die Wiederherstellung von früheren, angeblich besseren, Verhältnissen fokussieren (etwa bei religiösen und rechten Bewegungen). Solche reaktionären und antidemokratischen Bewegungen wurden in der sozialen Bewegungsforschung lange Zeit seltener untersucht. Es wurde kritisch diskutiert, ob rechte Bewegungen überhaupt als soziale Bewegungen zu charakterisieren seien, da Vorbehalte bestanden, rassistische Mobilisierung mit emanzipatorischen Protestbewegungen gleichzusetzen (Butterwegge, 1996, S. 89; Leggewie, 1994; Schedler, 2016). Die Orientierung an normativen Aspekten und damit dem Ausblenden bestimmter Partizipationsformen kann dazu führen, dass über solche Phänomene und Bewegungen zu wenig aus Sicht der sozialen Bewegungsforschung geforscht wird.

Im Zentrum der sozialen Bewegungsforschung standen vor allem große und organisierte soziale Bewegungen, die einen gemeinsamen Inhalt und ein erkennbares und über Jahre verfolgtes Ziel haben, wie etwa die Frauen-, Umwelt- und die Arbeiter\*innenbewegungen (Roth & Rucht, 2008; Warner, 2002; Wischermann, 2017). Solche Bewegungen verfügen über eine Kontinuität der beteiligten Akteur\*innen und entwickeln gemeinsame Vorstellungen über Inhalte und Ziele. Kennzeichnend für diese traditionellen sozialen Bewegungen ist, dass sich deren Proteste mit dem Laufe der Zeit stabilisieren, die Protestbewegung also nicht nur spontan und temporär ist. Innerhalb der Bewegung besteht des Weiteren ein bestimmter Grad an sozialer Organisation der Aktivitäten und eine interne Ausdifferenzierung der Rollen der Akteur\*innen (Dolata 2018, S. 42). Darüber hinaus wird ein beständiges Netzwerk aus verschiedenen Akteur\*innen und Gruppen aufgebaut (Ullrich 2017, S. 221).

Die Hoffnungen auf ein Mehr an Demokratie durch das Internet wurden für Protestbewegungen vor allem in der Interaktivität, den vielfältigen Kommunikationsformen und in einer Egalisierung der Zugangsvoraussetzungen gesehen.

Hervorgehoben wird, dass soziale Bewegungen im Internet verstärkt sichtbar gemacht und geschützte Räume für Diskussionen bereitgestellt werden können sowie Kontakte und Informationssuche einfacher sind. Auch Twitter, Instagram oder Facebook eröffneten weitere Nutzungsmöglichkeiten. Im Vergleich zur früheren, eher statischen Nutzung des Internets durch Homepages und Kommunikationsformen wie Mailinglisten zeigen sich hier neue Formen des Austauschs, der Mobilisierung und der Partizipation.

So rief die zunehmende Nutzung des Internets in den 1990er und 2000er Jahren euphorische Sichtweisen auf das emanzipatorische Potenzial für soziale Bewegungen hervor. Sadie Plant (2000) und Donna Haraway (1991) entwarfen Utopien eines feministischen Cyberspace. Dieser schien Räume für Frauen\* zu eröffnen und die Dichotomie zwischen Technik und Geschlecht in Frage zu stellen. Damit einher ging auch eine Debatte um die Konzeption von Öffentlichkeit(en), die gerade mit dem Internet eine Revitalisierung erfuhr. Insbesondere wurde die schon lange in feministischen Theoriezusammenhängen kritisierte Konzeption einer dominierenden bürgerlichen Öffentlichkeit grundlegend in Frage gestellt. Herausgearbeitet wurde die Rolle von Gegenöffentlichkeiten, wie sie etwa Nancy Fraser (2001) in Auseinandersetzung mit Jürgen Habermas ausformuliert hat. Das Internet schien für marginalisierte Gruppen wie frauen\*politische Akteur\*innen eine Plattform bereitzustellen, um Öffentlichkeiten herzustellen, die einerseits einen geschützten Raum des Austauschs und zum Netzwerken bilden als auch gleichzeitig die Chance eröffneten, über diesen internen Austausch hinaus Forderungen an die hegemoniale Öffentlichkeit zu formulieren und einen Platz in der öffentlichen Debatte einzufordern. Die feministische Forschung konzeptualisierte dabei das Internet als Gegenöffentlichkeit, die als Gegenpol zur hegemonialen Öffentlichkeit verstanden wurde und in denen es möglich ist, marginalisierte Positionen öffentlich zu artikulieren (Drüeke & Winker, 2005). Frühe Studien zu frauen\*politischen Netzwerken im Internet kamen zu dem Schluss, dass diese zwar das Potenzial haben Gegenöffentlichkeiten herauszubilden, aber die einzelnen Initiativen und Gruppierungen häufig unverbunden nebeneinander existieren und das Internet hauptsächlich zur Information nutzen (Sude, 2005).

Gegenwärtig wird vor allem darauf verwiesen, dass die Vielzahl und Vielfalt an Öffentlichkeiten, die sich in und über digitale Medien formieren, einer theoretischen Konzeption bedürfen, die Öffentlichkeit als Aushandlungsprozess der Gesellschaft fasst und prinzipiell von einer Unabgeschlossenheit der Zahl der



Öffentlichkeiten und Teilöffentlichkeiten ausgehen (Klaus & Drüeke, 2017). Um Protest und Öffentlichkeiten in und durch digitale Medien zu erfassen, sind damit einhergehend auch Öffentlichkeitskonzepte entwickelt worden, die die Temporalität und Fluidität dieser Öffentlichkeiten erfassen wollen. danah boyd (2010, S. 39) bezeichnet solche Öffentlichkeiten als „networked publics“, gebildet aus „spaces and audiences that are bound together through technological networks.“ Damit wird der Netzwerkcharakter herausgestrichen, da verschiedene Anwendungen nicht getrennt voneinander, sondern in ihrer Verwobenheit untersucht werden müssen. Um die Temporalität und Flüchtigkeit zu berücksichtigen, werden digitale Öffentlichkeiten als „mini-publics“ (Thimm, 2017) bezeichnet; auch Klaus (2001, 2017) hat dies bereits in ihrer Konzeption von „einfachen Öffentlichkeiten“ berücksichtigt, die in spontaner (Alltags-)Kommunikation entstehen und keine formalen Strukturen aufweisen sowie flüchtig sein können. Caja Thimm (2017, S.106) unterscheidet weitergehend auf digitaler Ebene zwischen „event-driven mini-publics“ und „user-initiated mini-publics“, die unterschiedliche Entstehungskontexte berücksichtigen, die sich auf einzelne Ereignisse, die Protestbewegungen auslösen können, oder von Nutzer\*innen initiierte Aktionen beziehen. Mit dem Begriff der „polymedia-publics“ (Thimm, 2017, S.106) verweisen Thimm und Anastasiadis auf die technischen Affordanzen, die über die Ausgestaltung der Öffentlichkeiten mitbestimmen und damit vor allem den unterschiedlichen Netzwerkcharakter herausstreichen (Thimm & Anastasiadis, 2017, S. 235). Bruns und Burgess (2015, S. 25) sprechen mit Bezug auf Gillespie (2014) unter Berücksichtigung der technologischen Rahmenbedingungen von „calculated publics“, um auf die Personalisierung dieser Öffentlichkeiten hinzuweisen. Algorithmen, so führt Gillespie (2014) aus, entscheiden mit über die Themen bei Twitter, die vorgeschlagenen Seiten von Facebook und suggerieren eine Form einer gemeinsamen Öffentlichkeit. Gerade neuere Protestbewegungen und Formen von digitalen Aktivismus beruhen häufig auf losen Verbindungen und auf sich ad-hoc bildenden Netzwerken. Sie bedienen sich variierenden Aktionsformen, ein gemeinsames Ziel gibt es oft nur temporär (Rucht & Teune, 2017, S. 24). Dies zeigt sich etwa bei Solidaritätsbekundungen mittels Regenbogenflaggen oder Bannern wie „leave no one behind“ auf Facebook-Profilen, wo die Akteur\*innen zwar Teil der jeweiligen Protestbewegung sein können aber eben auch größtenteils nur temporär Unterstützung ausdrücken. Damit sind Öffentlichkeiten, die sich über Protesthandeln formieren, weniger beständig da sie zwar einer Verständigung

über gemeinsame Inhalte dienen, diese jedoch nicht über einen längeren Zeitraum verfolgt werden müssen. Dies führt über zu der Frage, inwieweit ein bewegungsinterner Zusammenhalt und gemeinsame Ziele notwendig sind, um eine Art kollektiver Identität herzustellen.

### **3 Zu kollektiven Identitäten als Konstrukt innerhalb sozialer Bewegungen und Protestbewegungen**

Gemeinsame Ziele einer sozialen Bewegung führen auch zu Konstruktionen einer kollektiven Identität, die auf einer gemeinsamen Idee bzw. Ideologie gründen kann, wobei die Vorstellungen darüber, wie beständig diese Identitätskonstruktionen sein müssen, variieren. Eine kollektive Identität schien lange Zeit wichtiger Bestandteil von Bewegungen zu sein, wie auch eine eigene Bewegungskultur und bewegungseigene Medien (für die Frauenbewegungen Wischermann, 2003; für die Riot Grrl-Bewegung Fotopoulou, 2019; allgemein dazu Roth, 2018; Kavada, 2015). Mit der durch digital vernetzte Medien einhergehende Ausdifferenzierung der Aktionsformen wird auch das Konstrukt einer kollektiven Identität zunehmend fragiler (Treré, 2015, 2019). In gegenwärtigen Medienkonstellationen kann auch eine eher schwach ausgeprägte gemeinsame Identität zu einer breiten Mobilisierung führen, da dadurch die Beteiligung an Protesten niedrigschwelliger ist (Rucht, 2011). Donatella della Porta (2005) spricht in diesem Zusammenhang von „tolerant identities“, derer sich Aktivist\*innen bedienen, die sich in eher losen Zusammenhängen versammeln, und die über keine homogene Ideologie verfügen. Der Zusammenhalt zwischen den Akteur\*innen für gemeinsames Protesthandeln kennzeichnet sich dann weniger durch „collective action“ als vielmehr durch „connective action“ (Bennett & Segerberg, 2012). Verbindende Handlungen („connective action“) Einzelner oder durch Unterstützung von Organisationen sind nach Lance Bennett und Alexandra Segerberg (2012, S. 743) im Unterschied zu kollektiven Handlungen („collective action“) zu sehen, da sie zwei unterschiedliche Logiken von Handlungen bilden, die gerade bei einer Analyse digital vernetztem Aktivismus zu unterscheiden sind. Der Wandel kennzeichnet sich dadurch, dass früher Bewegungen zumeist durch ein gemeinsames Thema, wie etwa Umweltverschmutzung oder Benachteiligung von Frauen\*, verbunden waren, während heutzutage die Beweggründe individualisierter sind. Diese begriffliche Verschiebung

macht deutlich, dass weniger eine kollektive Identität zentrale Bedeutung hat, sondern vielmehr die jeweiligen Beweggründe und die Mechanismen gemeinsamer Proteste entscheidend sind. Die Gemeinsamkeiten beruhen dann auf flexiblen politischen Positionierungen und weniger auf Gruppenidentitäten und ideologischen Identifikationen. Verschiedene Themen bilden den Ausgangspunkt für die Nutzung digital vernetzter Medien und deren Plattformen für Protestartikulationen. Bennett und Segerberg bezeichnen dies als „personal action frames“ (2012, S. 745). Konstruktionen einer kollektiven Identität sowie dauerhafte gemeinsame Ziele in Bewegungszusammenhängen werden also durch flexible Nutzungs- und Aneignungsweisen von Protestzusammenhängen ersetzt, was wiederum auch dazu führen kann, dass Protestbewegungen an Attraktivität verlieren, wenn durch diese Offenheit weniger verbindliche Ziele einer Bewegung im Mittelpunkt stehen (vgl. für das Beispiel #unibrennt Maireder & Schwarzenegger, 2012).

Gerade in den vergangenen Jahren haben sich über Hashtags solche temporären und ereignisbezogenen Öffentlichkeiten formiert, die Protesthandeln unterstützen. Zugleich verzahnen sich verschiedene Formen von Öffentlichkeiten sowohl auf digitaler als auch massenmedialer Ebene, was die Sichtbarkeit für marginalisierte Anliegen erhöhen kann. Beispielhaft wird dies anhand von feministischen Bewegungen und Protestformen sowie der Protestbewegung Black Lives Matter nachgezeichnet. Frauen\*bewegungen und feministische Protestbewegungen kennzeichnen sich traditionell durch eine gemeinsame Identitätskonstruktion und den Fokus auf die Kategorie Geschlecht, um auf Ungleichheiten und Diskriminierungen hinzuweisen. Ein „Digital Feminism“ (Scharff et al., 2016) kann ebenfalls eine wirkungsvolle Protestartikulation und gleichzeitig Ausdruck einer gemeinsamen Identitätskonstruktion, die allerdings eher auf einem strategischen Essentialismus in Bezug auf die Kategorie Geschlecht beruht, darstellen. In den vergangenen Jahren waren es insbesondere Hashtags gegen (sexualisierte) Gewalt und Diskriminierung an Frauen\*, die als wirkungsvoller Protest wahrgenommen wurden (Drüeke & Zobl, 2016). Neben #aufschrei im deutschsprachigen Raum gibt es weltweit zahlreiche Hashtags, die auf Frauen\*diskriminierung und (sexualisierte) Gewalt aufmerksam machen, wie etwa #YesAllWomen als Reaktion auf einen rassistisch und misogyn motivierten Amoklauf in Santa Barbara/USA und #YesAllWhiteWomen, um die bisher zumeist ausgeblendeten Gewalterfahrungen von Women of Colour und Trans\*personen zu thematisieren (Rodino-Colocino, 2014). Diese feministischen Hashtags dienen dabei als eine Plattform

kollektiven Protests (Barker-Plummer & Barker-Plummer, 2018). Auch auf weiteren Plattformen, wie Facebook, finden sich feministische Zusammenschlüsse, die feministische Netzwerke erweitern und Online-Gemeinschaften herstellen können (Crossley, 2015) und eine Art „digital sisterhood“ (Fotopoulou, 2017) entstehen lassen. Neben feministischen Hashtags erfuhren Hashtags, die im Kontext von Diskriminierungserfahrungen von People of Colour entstanden sind, breite mediale Aufmerksamkeit. Im deutschsprachigen Raum war dies etwa der Hashtag #schauhin, der auf rassistisch motivierte Gewalt aufmerksam macht. #BlackLivesMatter löste eine breite politische Bewegung aus, die in fast allen US-amerikanischen Großstädten zu Demonstrationen führte und auf Polizeigewalt aufmerksam machte, von der insbesondere Schwarze US-Amerikaner\*innen betroffen sind, sowie auf die Nachsicht der Justiz mit den Polizist\*innen, die Unschuldige getötet hatten, zu kritisieren. Gerade dieser Hashtag und die daraus resultierende Bewegung sorgte für eine breite öffentliche Debatte und machte das Anliegen über Twitter hinaus sichtbar. Collins (2017, S. 34) arbeitet heraus, wie #BlackLivesMatter aufgrund einer flexiblen Solidarität und Identitätskonstruktion intersektionale Praxis nutzt, um auf verschränkte Diskriminierungsformen hinzuweisen. Dennoch wurde im Laufe der Bewegung Kritik daran laut, dass die spezifischen Gewalterfahrungen Schwarzer Frauen in diesem Hashtag weniger Berücksichtigung finden und der Fokus auf Schwarzen Männern liegt (Garza, 2014). So meldeten sich Schwarze Frauen\* mit Aktionen und weiteren Hashtags zu Wort, um ihre Positionen sichtbar zu machen, wie etwa mit den Hashtags #SayHerName und #BlackWomenMatter, in denen durch eine intersektionale Mobilisierung die vielfältigen Gewalterfahrungen Schwarzer Frauen\* deutlich werden (Brown et al., 2017). Eine solche intersektionale Praxis wird dann dazu genutzt, um Ausschlüsse der Bewegung zu thematisieren. Dies führt gleichzeitig dazu, dass die Perspektiven der Bewegung erweitert und weitreichendere Forderungen artikuliert werden können. Auch wenn die Sichtbarmachung unterdrückter Positionen bei dieser Bewegung zunächst mit einer Ausblendung anderer Identitäten und weiterer Diskriminierungsformen einherging, ist es dennoch möglich, dagegen zu intervenieren, indem Privilegien und Ausschlüsse auch innerhalb marginalisierter sozialer Gruppen thematisiert werden.

Anhand dieser Beispiele zeigt sich die zunehmende Brüchigkeit in Identitätskonstruktionen. Das gemeinsame „Wir“ einer Bewegung wird zunehmend hinterfragt und Ein- vor allem aber Ausschlüsse thematisiert. Dies ist einerseits

Ausdruck einer Ausdifferenzierung von Gesellschaften, aber auch digital vernetzte Medien ermöglichen temporäre Solidaritätsbekundungen, ohne sich als dauerhafter Teil einer Protestbewegung zu verstehen. Über Hashtags sind fluidere Zusammenschlüsse möglich. Deutlich wird also, dass konsistente Identitäten wie bei der Schwarzen Bürgerrechtsbewegung formiert werden, die durch digital vernetzte Medien unterstützt werden. Neu hinzugekommen sind fluidere und temporäre Zusammenschlüsse und Solidaritätsbekundungen, die durch Teilen und Klicken möglich sind. Diese sind nicht dauerhaft, da sie lediglich temporär eine kollektive Aktionsform darstellen, aber eben keinen Bewegungskarakter entfalten können. Mittels digital vernetzter Medien kann. Lisa Steiner und Stine Eckert (2017, S. 214) benennen solche Bündnisse als „fluid public clusters“, um die Dynamik der Räume und Akteur\*innen zu betonen. Solche Proteste verdichten sich häufig um ein bestimmtes Thema oder Ereignis, womit für dieses Sichtbarkeit und Aufmerksamkeit hergestellt wird (Bennett & Segerberg, 2012; Daubs, 2017). Darin zeigen sich temporäre Allianzen und Bündnisse, die ein gemeinsames Anliegen vor allem über digital vernetzte Medien verfolgen.

#### **4 Zu den aktivistischen Praktiken und Protestformen**

Interessant ist es nun, den Blick auf die dahinterliegenden Praktiken der Akteur\*innen zu werfen und die Frage zu stellen, welche theoretischen Perspektiven Handlungen und deren Formen in den Mittelpunkt rücken und inwieweit sich aktivistische Praktiken verändert haben. Zunächst einmal grundlegend: Der Begriff „participatory culture“ bezeichnet eine aktive Beteiligung von Menschen an kulturellen und medialen Produktionen, die sie selbstbestimmt gestalten, veröffentlichen und verbreiten (Jenkins, 2006). Durch dieses zivilgesellschaftliche Engagement werden dezentrale Netzwerke und Gemeinschaften geschaffen. Dies löste vielfältige Diskussionen rund um eine aktive Zuhörer\*innenschaft, Peer-to-peer-Produktion sowie Prosumers aus. Ein besonderer Schwerpunkt wurde dabei auf Fan-Kultur („Fandom“), Populär- und DIY (Do-It-Yourself)-Kultur sowie alternativer Medienproduktion gelegt. Dies zeigt, dass solche Praktiken heterogen in Ausprägungen, Inhalten, Formen und in deren Kontexten sowie den produzierenden Menschen und deren Motivationen und Ziele sind. Sie stehen in vielen Bezügen zu sozialen, künstlerischen und politischen Bewegungen. Eine

Skizzierung theoretischer Entwicklungslinien partizipativer Kulturen im Kontext digitaler Entwicklungen erfolgte 2013 in „The Participatory Cultures Handbook“. Die Herausgeber\*innen Aaron Delwiche und Jennifer J. Henderson arbeiten dabei vier Phasen heraus. Diese erstrecken sich von der frühen Nutzung von Computern und der Entstehung virtueller Communities, zweitens der dezentralen Netzwerke, drittens der Vereinfachung der Veröffentlichung von Inhalten durch Online-Plattformen und viertens einer Phase der „ubiquitous connections“ durch die weitere Formen möglich wurden. Im Fokus stehen die Praktiken der Nutzer\*innen und die daraus resultierenden kommunikativen Handlungen (Jenkins et al., 2012). Durch mediale und kulturelle Produktionen, die in kollektiven Zusammenschlüssen entstehen können, findet Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen statt.

In den letzten Jahren haben sich durch digital vernetzte Medien und die daraus resultierenden Netzwerke partizipative Praktiken weiter verändert und ausdifferenziert (Jenkins/Ito/boyd, 2016). In diesem Zusammenhang relevant ist auch das Konzept des Cultural Citizenship, mit dem die Ausübung kultureller Praktiken der Teilhabe erfasst wird, die durch digital vernetzte Medien weitere Plattformen erhalten. Elisabeth Klaus und Margreth Lünenborg (2012, S. 204) definieren Cultural Citizenship als „cultural practices that allow competent participation in society and includes the right to be represented and to speak actively“. Das bedeutet nicht, die technologischen Möglichkeiten und Limitationen zu vernachlässigen, legt aber den Fokus auf aktivistische Praktiken und Teilhabe und stellt die Herausbildung von Öffentlichkeiten in den Fokus. Nicht jede Beteiligung über technologische Plattformen ist dabei per se widerständig, partizipative Prozesse können auch nicht-emanzipatorische und undemokratische Praktiken umfassen (Janissary Collective, 2013).

Die Konzepte von Participatory Cultures und Cultural Citizenship erweitern die Perspektive auf soziale Bewegungen, da kulturelle Formen der Teilhabe einbezogen werden und zeigen auch auf, wie diese durch digitale Medien eine größere Bedeutung erlangen. Um die vielfältigen partizipativen Praktiken von sozialen Bewegungen zu erfassen, sind in Folge dessen verschiedene Modelle, die mit weitem Partizipationsbegriff operieren, vorgeschlagen worden. Ella Taylor-Smith und Colin Smith (2018) sprechen von „Participatory Spaces“, um Online- und Offline-Aktivismus zu verbinden. Den Ausgangspunkt nimmt das Konzept bei den Praktiken und Aktivitäten der Nutzer\*innen, die in einem bestimmten Raum stattfinden, der als Verbindung verschiedener kommunikativer

Praktiken verstanden werden kann (ebd.: 2). Dabei werden verschiedene Formen kollektiven Aktivismus deutlich und die Rolle digitaler Medien aus Sicht der Akteur\*innen konzeptualisiert – Simin Michelle Chen (2020) macht dies am Beispiel des Women’s March Minnesota deutlich, wo unter einem gemeinsamen Aktivismus verschiedene Formen des Protests miteinander verbunden werden: Demonstrationen auf der Straße mit Mobilisierung über Facebook und der Aufrechterhaltung von Bindungen. Die Handlungen der Akteur\*innen werden so betont und damit die Verwobenheit von sozialen Bewegungen, Teilhabe und Kommunikation herausgestrichen (della Porta, 2011). Ansätze, die die Handlungspraktiken in und durch soziale Bewegungen in den Fokus rücken, sind mit digital vernetzten Medien stärker in den Vordergrund getreten. In Erweiterung der traditionellen Protestformen werden die vielfältigen medialen Praktiken politisch aktiver Akteur\*innen in verschiedenen Kontexten und Situationen thematisiert (Mattoni, 2017, S. 496). Aktivist\*innen bedienen sich dabei eines „repertoire of communication“ (Mattoni, 2013), das etwa Demonstrationen und Blockaden als öffentliche Proteste auf der Straße ebenso umfasst wie auch bewegungseigene Medien oder die Nutzung digital vernetzter Plattformen, wobei zeitliche Dimensionen unterschiedliche Medienrepertoires bedingen können (Hepp & Couldry, 2017). Solche Protestformen können direkt in einen politischen Prozess, den es zu befördern oder verhindern gilt, eingreifen oder für ein bestimmtes Anliegen Öffentlichkeit schaffen (Ullrich, 2017, S. 220–221). Mit Partizipation und dem Wunsch nach Veränderung bestehender gesellschaftlicher Verhältnisse ist ebenfalls das Konzept der Agency verbunden. Darunter wird im sozialwissenschaftlichen Kontext politische Handlungsfähigkeit oder Handlungsmächtigkeit verstanden und zwar im Zusammenhang mit kollektiven Handlungen (Kavada, 2016). Anne Kaun, Maria Kyriakidou und Julie Uldam (2016, S. 2) sehen im Konzept einer „Political Agency“ die Verbindung von medialen Praktiken, die in politische Prozesse eingreifen und diese verändern können, mit den strukturellen, ökonomischen, politischen und sozialen Rahmenbedingungen (auch Mattoni, 2017). Agency in diesem Verständnis ist mit emanzipatorischer Teilhabe verbunden, denn der Fokus auf „political agency (...) requires an understanding of empowerment, participation and social change as contextual and as processes that are constantly negotiated“ (Kaun, Kyriakidou & Uldam, 2016, S. 2). Möglichkeiten, Handlungsmächtigkeit zu erreichen, sind mit digital vernetzten Medien spontaner und fluid geworden (Kavada, 2016, S. 9).

Partizipative Praktiken und kulturelle Formen der Teilhabe sind eng mit der Nutzung alternativer Medien verbunden, etwa bewegungsinterne Medien oder Flugblätter. Ein Beispiel sind feministische Zines (Kurzform für Magazin), die insbesondere in queer-feministischen und antirassistischen Kontexten entstanden sind. Sie zeichnen sich durch Praktiken der Kollaboration und der Zusammenarbeit aus, die eingebettet in DIY-Kontexte sind. Gleichzeitig sind sie eigenbietet in ein transnationales Netzwerk von Zine-Produzent\*innen und Teil von Grassroots-Projekten (Schilt & Zobl, 2009). Sie stellen auf einer alltagspraktischen sowie auf einer vernetzten, aktivistischen Ebene Öffentlichkeiten her. In diesen findet eine Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Normen statt, Handlungsweisen werden bestärkt oder verworfen und weitere Positionen in der kulturellen Bedeutungsproduktion angeboten. Diese sind sowohl lokal, können sich aber auch durch digitale Vernetzungen und den Austausch transnational formieren. Durch die Möglichkeit, die eigene Stimme zu erheben, sich auszutauschen und Verbindungen rund um feministischen Aktivismus einzugehen, werden vielfältige Perspektiven und marginalisierte, gesellschaftliche Positionen sichtbar. Mit digitalen Medien sind weitere Formen hinzugekommen, wie etwa feministische Blogs, die ebenfalls Teil feministischer Medienproduktion sind. In Blogs, wie im deutschsprachigen Raum Mädchenmannschaft oder im englischsprachigen Raum the Fbomb, arbeiten die Autor\*innen als Kollektiv in wechselnder Zusammensetzung, die Beiträge werden individuell oder gemeinsam geschrieben. Dabei entsprechen die Texte der erwähnten Blogs keinem bestimmten Genre und sind nicht auf bestimmte Themen reduziert. Diese scheinbare Unsortiertheit, so Christina Scharff, Carrie Smith-Prei und Maria Stehle (2016, S. 12), ist eine Stärke, um „Unruhe stiftend“ zu sein. Einen kritischen Anspruch erheben auch die Blogger\*innen von the fbomb. Die Einträge sind „created by and for teen and college-aged individuals who care about their rights and want to be heard“ (the fbomb o.J.). Meinungsbildung, so machen diese Praktiken des Schreibens deutlich, ist zumeist Ergebnis eines Prozesses (Keller, 2013). Durch den Prozess des gemeinsamen Schreibens und den Austausch mit anderen Blogger\*innen stellen diese Blogs auch ein Übungsfeld dar, um Feminismen zu erproben und feministische Ideen weiter zu entwickeln, wie die Interviews mit Blogger\*innen von the Fbomb zeigen (Keller, 2013). Das jeweilige zugrunde gelegte Verständnis von Feminismus stellt dabei ein Ergebnis dieser Prozesse dar. Dadurch gelingt es den Blogger\*innen feministische Identitäten aufzubauen und



in ihren Texten auszudrücken, wie etwa Gunnarson Payne (2012, S. 69) am Beispiel des Blogs *Faces of Feminism* zeigt. Diese feministischen Identitäten behalten ihren Konstruktionscharakter, da sie als „feminist identities in flux“ (Keller, 2012, S. X) fortwährend modifiziert und weiterentwickelt werden.

Feministische Blogs und Zines dienen darüber hinaus dem Austausch sowie der Zirkulation von Ideen und sind ein Teil feministischer Diskurse (Keller, 2013, S. 166). Die Deutung aktueller Ereignisse schafft ein gemeinsames feministisches Verständnis. Gegenseitige Bezugnahmen verstärken dieses. Diese Produktion feministischen Wissens und seine Bereitstellung und Sichtbarmachung für Andere ist ein zentrales Kennzeichen partizipativer Kulturen. Solche Formen wie Blogs und Zines können damit eine wichtige Funktion in öffentlichen Diskursen einnehmen, insofern sie Positionen bereitstellen und Themen kontextualisieren und bündeln. Durch die kulturellen Produktionen wird deutlich, dass diese zunehmend für soziale Bewegungen von Bedeutung sind und digital Medien der Unterstützung von Vernetzung und einem Erfahrungsaustausch dienen.

## 5 Technik, Medien und Protest

Der Fokus von Forschungen zu sozialen Bewegungen liegt zumeist auf der Bewegung selbst und deren Aktionsformen. Medien gehören dann zu einem Mittel unter vielen, das von Bewegungen genutzt wird, um ihre Ziele zu verfolgen. Dementsprechend wird Medien innerhalb der sozialen Bewegungsforschung eine unterschiedlich akzentuierte Rolle zugeschrieben. In der frühen sozialen Bewegungsforschung wurden Medien häufig als ein technisches Artefakt aufgefasst und der Fokus auf die Bewegung gelegt. Zu Beginn der Forschung zu digitalem Aktivismus stand demgegenüber häufig die jeweilige Plattform im Mittelpunkt und teilweise wurde gleichsam technikdeterministisch argumentiert, wenn etwa im Kontext der Proteste im Iran von einer „Twitter-Revolution“ die Rede war (Klopp, 2009, o.S.). Die Vielfalt von Medien und deren unterschiedliche Nutzung zur internen und externen Kommunikation wurde somit nicht ausreichend thematisiert (Treré und Mattoni, 2016) und das komplexe und dynamische Wechselspiel zwischen technischen und medialen Möglichkeiten sowie sozialem Aktivismus geriet aus dem Blick (Dolata, 2018, S. 47). Aus einer kommunikationswissenschaftlichen Perspektive sind Medien zentral

für die Herstellung von Öffentlichkeit für und durch soziale Bewegungen und Proteste. Dieter Rucht (2003) unterscheidet zwischen bewegungeigenen Medien (wie etwa Flugblätter und Zines), medialen Plattformen, die Öffentlichkeiten für eigene Anliegen herstellen können, und der Resonanz in massenmedialen Öffentlichkeiten. Das Erreichen einer massenmedialen Öffentlichkeit gilt als ein Mittel, um Aufmerksamkeit zu erhalten und in die breitere politische Debatte eingreifen zu können. Angesichts der Komplexität des Zusammenhangs zwischen Protestartikulationen und Medienpraktiken schlagen Emiliano Treré und Alice Mattoni (2016) vor, umfassendere Konzepte zu erarbeiten. Sie machen das Konzept der „Media ecologies“ stark, das das Verhältnis und die Verschränkungen von durch Medien gebildeten Ökologien und sozialen Bewegungen beschreiben soll. Damit wird, so Mattoni (2017, S. 497), „the existence of multiple forms of media technologies, channels and contents with which activists interact in mobilizations settings“ anerkannt. In diesem Konzept werden sowohl „neue“ als auch „alte“ Medien(technologien) beachtet und in ihrer Relevanz für soziale Bewegungen gesehen. Wichtig sei es, so Treré und Mattoni (2016, S. 300), vor allem Dichotomien zu überwinden, wie etwa zwischen online/offline, neu/alt und global/lokal. Dazu müssen die vielfältigen und variierenden Medienpraktiken einbezogen werden und dabei auch die Fluidität medialer Praktiken aus einer diachronen Perspektive berücksichtigt sowie die kommunikative Komplexität angesichts ihrer Verwobenheit in Macht- und Dominanzverhältnisse in den Blick genommen werden. Allerdings, so merken Treré und Mattoni (2016) an, sei dies analytisch schwierig umzusetzen, da zumeist bei Studien die Nutzung einer medialen Plattform im Vordergrund steht, während die medialen Praktiken sozialer Bewegungen durchaus vielfältiger sind. Innerhalb sozialer Bewegungen, sowohl von Organisationen als auch Kollektiven, bestehen vielfältige Kommunikationsbeziehungen (auch Treré, 2018), zudem läuft gerade die interne Mobilisierung nicht über häufig untersuchte Plattformen wie Facebook und Twitter, sondern auch über Email oder Messenger-Dienste, wie Whatsapp oder Telegram, und nur eine Berücksichtigung dieser Kommunikationsformen ermöglicht Aussagen über die inneren Dynamiken von Bewegungen (Treré & Mattoni 2016, S. 146).

In dieser Diskussion verschiedener medialer Plattformen und Medienangebote für die interne Mobilisierung, aber auch für externe Mobilisierung wird offensichtlich, dass auch die technischen Rahmenbedingungen mit über die Form

der Kommunikation und der Aktionsform bestimmen. Ulrich Dolata (2018, S. 48) spricht von einer „soziotechnischen Konstitution von Kollektivität“, in der digital vernetzte Medien sowohl als technische als auch als mediale Infrastrukturen zu begreifen sind. Die handlungsstrukturierende Rolle, die Technik dabei zugewiesen wird, wird unterschiedlich bewertet. Technologische Entwicklungen sind beständige Referenzpunkte gegenwärtiger Wandlungsdebatten im Allgemeinen und Regulierungsdebatten im Speziellen (vgl. ausführlich dazu Katzenbach, 2017, S. 141–253). Dolata (2018, S. 52) streicht eine regelsetzende und handlungsstrukturierende Funktion von Technik heraus, indem er davon ausgeht, dass technische Infrastrukturen über technische Spezifikationen, Funktionalitäten und Algorithmen zugleich Formen von individuellem und kollektivem Handeln prägen. Im vorgestellten Konzept der Participatory Cultures wird hingegen der Ausgangspunkt bei den Handlungen der Aktivist\*innen genommen sowie Partizipation und Agency in den Fokus gestellt. Um das dynamische Gefüge zu betonen, greifen Taylor-Smith und Smith (2018) den Begriff der „Sociotechnical Assemblages“ auf, um die enge Verknüpfung zwischen den sozialen Praktiken und technischen Strukturen herauszustreichen. Digitaler Aktivismus ist zudem eingebettet in ein Set von institutionellen Regelungen, kapitalistischen und ökonomische Rahmenbedingungen (Lievrouw, 2011; Kaun und Uldam, 2018) und die medial unterstützten Handlungen lassen sich in verschiedenen Räumlichkeiten und Zeitlichkeiten verorten (Kavada, 2016).

Unbestritten ist in der neueren Bewegungsforschung, dass mediale Plattformen und die technischen Bedingungen berücksichtigt werden müssen und zwar in ihren unterschiedlichen Funktionen wie einerseits der Ermöglichung von Teilhabe, aber auch in den Restriktionen, die sich aufgrund der technischen Funktionen und der politisch-ökonomischen Rahmenbedingungen zeigen.

## 6 Fazit

In diesem Beitrag habe ich versucht, die Entwicklung von sozialen Bewegungen und Protestbewegungen anhand von vier Dimensionen unter Berücksichtigung einer kommunikationswissenschaftlichen Perspektive nachzuzeichnen. Für die Herstellung von kritischen Öffentlichkeiten sind alternative Medien und eben auch digital vernetzte Medien sowie verschiedene kulturelle (Medien-)Praktiken

bedeutsam. Anhand der dargestellten Dimensionen die theoretische und empirische Erkenntnisse aus sozialer Bewegungsforschung, alternativer Medienproduktionen und digital vernetzter Medien berücksichtigen, können sowohl verschiedene Protestformen als auch deren Verwobenheit mit Machtverhältnisse und Alltagspraktiken in den Blick genommen werden. Die Überlegungen machen deutlich, dass die soziale Bewegungsforschung und die Kommunikationswissenschaft die Entwicklungen durch digital vernetzte Medien intensiv rezipiert hat und für viele kommunikationswissenschaftliche Felder wichtige Impulse liefern konnte. Grundlegende Analysen zu den Dynamiken und Wirkungen von Protest und Medien sind weiterhin notwendig, um das Potenzial von Teilhabe und Partizipation sichtbar zu machen. In gleichem Maße müssen aber die mit den bestehenden Macht- und Herrschaftsverhältnissen in Zusammenhang stehenden Risiken und Gefahren erforscht werden, um Kritik zu üben, öffentliche Anerkennungsstrukturen in Frage zu stellen und letztlich gesellschaftliche Praxen zu verändern. Ein In-Frage-Stellen gesellschaftlicher Verhältnisse, ihre Umdeutung und gleichzeitig durch die Aneignung digitaler Medien und die Einmischung in Technik neue Möglichkeitsräume zu eröffnen, ist dabei zentral.

Ass.-Prof. Dr. Ricarda Drüeke ist Assistenzprofessorin am Fachbereich Kommunikationswissenschaft der Universität Salzburg/Österreich, ricarda.drueeke@sbg.ac.at

## Quellenverzeichnis

- Barker-Plummer, B., & Barker-Plummer, D. (2018). Twitter as a feminist resource: #YesAllWoman, digital platforms, and discursive social change. In J. S. Earl & D. Rohlinger (Hg.). *Social movements and media*. Bingley: Emerald, 91–118.
- Bennett, L. W., & Segerberg, A. (2012). The Logic of Connective Action. *Information, Communication & Society*, 15(5), 739–768. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2012.670661>
- boyd, d. (2010). Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications. In Z. Papacharissi (Hg.). *Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*. New York: Routledge, 39–58.
- Butterwegge, C. (1996). *Rechtsextremismus, Rassismus und Gewalt. Erklärungsmodelle in der Diskussion*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

- Brown, M., Ray, R., Summers, E., & Fraistat, N. (2017). #SayHerName: a case study of intersectional social media activism. *Ethnic and Racial Studies*, 40(11), 1831–1846.
- Collins, P. (2017). The Difference That Power Makes: Intersectionality and Participatory Democracy. *Investigaciones Feministas*, 8(1), 19–39.
- Couldry, N., & Hepp, A. (2017). *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge: Polity Press.
- Crossley, A. D. (2015). Facebook Feminism: Social media, blogs, and new technologies of contemporary U.S. feminism. *Mobilization: An International Quarterly*, 20(2), 253–268.
- Daubs, M. S. (2017). Integration durch Diversifikation. Die Mediatisierung sozialer Bewegungen vom „Kampf von Seattle“ bis Occupy. In O. Jandura, M. Wendelin & M. Adolf (Hg.). *Zwischen Integration und Diversifikation. Medien und gesellschaftlicher Zusammenhalt im digitalen Zeitalter*. Wiesbaden: VS, 121–138.
- della Porta, D. (2005). *Multiple belongings, tolerant identities and the construction of Another Politics*. Rowman & Littlefield: Lanham.
- della Porta, D. (2011). Communication in Movement. *Information, Communication & Society*, 14(6), 800–819.
- Dolata, U. (2018). Soziale Bewegungen: Die soziotechnische Konstitution kollektiven Handelns. In U. Dolata & J.-F. Schrape (Hg.). *Kollektivität und Macht im Internet*. Wiesbaden: Springer, 39–69.
- Drüeke, R., & Winker, G. (2005). Neue Öffentlichkeiten durch frauenpolitische Internetauftritte. In C., Schachtner & G. Winker (Hg.), *Virtuelle Räume - neue Öffentlichkeiten. Frauennetze im Internet*. Frankfurt a. M./New York: Campus, 31–49.
- Drüeke, R., & Zobl, E. (2016). Online feminist protest against sexism: the German-language hashtag #aufschrei. *Feminist Media Studies*, 16(1), 35–54.
- Fotopoulou, A. (2019). *Citizen Media and Gender*. In L. Pérez-González, B. Blaagaard & M. Baker (Hg.). *Routledge Encyclopaedia of Citizen Media*. London: Routledge (in Druck).
- Fotopoulou, A. (2017). *Feminist activism and digital networks: Between empowerment and vulnerability*. London: Palgrave.
- Fraser, N. (2001). *Die halbierte Gerechtigkeit*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Garza, A. (2014). A Herstory of the #BlackLivesMatter Movement. *The Feminist Wire*. [https://collectiveliberation.org/wp-content/uploads/2015/01/Garza\\_Herstory\\_of\\_the\\_BlackLivesMatter\\_Movement.pdf](https://collectiveliberation.org/wp-content/uploads/2015/01/Garza_Herstory_of_the_BlackLivesMatter_Movement.pdf)

- Gillespie, T. (2014). The relevance of algorithms. In T. Gillespie, P. J. Boczkowski, & K. A. Foot (Hg.), *Media technologies: Essays on communication, materiality, and society*. Cambridge: MIT Press. 176–194.
- Haraway, D. (1995). Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften. In dsb.: *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Frankfurt a. M./New York: Campus, 33–72.
- Janissary Collective (2013). Participatory Culture and Media Life: Approaching Freedom. In A. Delwiche & J. J. Henderson (Hg.), *The Participatory Cultures Handbook*. New York and Oxon: Routledge, 257–266.
- Jenkins, H. (2006). Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture, New York and London: New York University Press.
- Jenkins, H., Ito, M. & boyd, d. (2016). Participatory culture in a networked era. Cambridge/UK, Malden/USA: Polity Press.
- Kaun, A., & Uldam, J. (2017). Digital activism: After the hype. *New Media & Society*, 20(6), 2099–2106.
- Kaun, A., Kyriakidou, M., & Uldam, J. (2016). Political Agency at the Digital Crossroads?, *Media and Communication*, 4(4), 1–7.
- Katzenbach, C. (2017): *Die Regeln digitaler Kommunikation: Governance zwischen Norm, Diskurs und Technik*. Springer: VS.
- Kavada, A. (2015). Creating the collective: Social media, the Occupy Movement and its constitution as a collective actor. *Information, Communication & Society*, 18(8), 872–886.
- Kavada, A. (2016). Social Movements and Political Agency in the Digital Age: A Communication Approach. *Media and Communication*, 4(4), 8–12.
- Keller, J. (2013). ‘Still alive and kickin’. Girl bloggers and feminist politics in a postfeminist age. <https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/21560>
- Klaus, E., & Lünenborg, M (2012). Cultural Citizenship. Participation by and through Media. In E. Zobl & R. Drüeke (Hg.), *Feminist Media. Participatory Spaces, Networks and Cultural Citizenship*. Bielefeld: transcript, 197–212.
- Klaus, E. (2001). Das Öffentliche im Privaten – Das Private im Öffentlichen. Ein kommunikationstheoretischer Ansatz. In F. Hermann & M. Lünenborg (Hg.). *Tabubruch als Programm. Privatheit und Intimität in den Medien*. Opladen: Leske + Budrich, 15–35.

- Klaus, E., & Drüeke, R. (Hg.) (2017). *Öffentlichkeiten und gesellschaftliche Aushandlungsprozesse. Theoretische Perspektiven und empirische Befunde*. Bielefeld: transcript.
- Klopp, T. (2009). Twitter kann gefährlich werden. In *Zeit Online vom 31. Dezember 2009*. Abgerufen unter: <https://www.zeit.de/digital/internet/2009-12/iran-proteste-twitter>
- Leggewie, C. (1994). Rechtsextremismus – eine soziale Bewegung ? In W. Kowalsky & W., Schroeder (Hg.). *Rechtsextremismus. Einführung und Forschungsbilanz*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 325–328.
- Maireder, A., & Schwarzenegger, C. (2012). A Movement of Connected Individuals. *Information, Communication & Society*, 15(2), 171–195.
- Mattoni, A. (2013). Repertoires of communication in social movement processes. In B. Cammaerts, A. Mattoni & P. McCurdy (Hg.). *Mediation and protest movements*. Bristol: Intellect, 39–56.
- Mattoni, A. (2017). A situated understanding of digital technologies in social movements. *Media ecology and media practice approaches, Social Movement Studies*, 16(4), 494–505.
- Plant, S. (1998). *Nullen und Einsen. Digitale Frauen und die Kultur der neuen Technologien*. Berlin: Berlin Verlag.
- Rodino-Colocino, M. (2014). #YesAllWomen: Intersectional Mobilization against Sexual Assault is Radical (Again), *Feminist Media Studies*, 14(6), 1113–1115.
- Roth, R., & Rucht, D. (2008) (Hg.). *Die sozialen Bewegungen in Deutschland seit 1945. Ein Handbuch*. Frankfurt a. M.: Campus Verlag.
- Roth, R. (2018). Eine neue Generation von Protesten? Ein Literaturbericht. *Zeitschrift Vergleichende Politikwissenschaft*, 12(1), 429–452.
- Rucht, D. (2011). The Strength of Weak Identities. *Forschungsjournal Soziale Bewegungen*, 4, 73–84.
- Rucht, D. (2003). Medienstrategien sozialer Bewegungen. *Forschungsjournal Soziale Bewegungen*, 1, 7–13.
- Rucht, D., & Teune, S. (2017). Einleitung: Das Protestgeschehen in der Bundesrepublik seit den 1980er Jahren zwischen Kontinuität und Wandel. In P. Daphi, N. Deitelhoff, D. Rucht & S. Teune (Hg.). *Protest in Bewegung? Zum Wandel von Bedingungen, Formen und Effekten politischen Protests*. Baden-Baden: Nomos, 9–33.

- Scharff, C., Smith-Prei, C., & Stehle, M. (2016). Digital feminism. Transnational activism in German protest cultures, *Feminist Media Studies*, 16(1), 1–16.
- Schedler, J. (2016). Die extreme Rechte als soziale Bewegung. Theoretische Verortung, methodologische Anmerkungen und empirische Erkenntnisse. In F. Virchow, M. Langebach & A. Häusler (Hg.), *Handbuch Rechtsextremismus*. Wiesbaden: Springer VS, 285–323.
- Schilt, K., & Zobl, E. (2008). Connecting the Dots: Riot Grrrls, Ladyfests, and the International Grrrl Zine Network. In A. Harris (Hg.), *Next Wave Cultures: Feminism, Subcultures, Activism*. New York: Routledge, 171–92.
- Steiner, L., & Eckert, S (2017). The democratic potential of feminist Twitter. In R. A. Lind (Hg.), *Race and Gender in Electronic Media: Content, Context, Culture*. New York: Routledge, 213–230.
- Sude, K. (2005). Internet-Präsenz frauenpolitischer Netzwerke. In C. Schachtner & G. Winker (Hg.), *Virtuelle Räume - neue Öffentlichkeiten. Frauennetze im Internet*. Frankfurt a. M./New York: Campus, 51–70.
- Taylor-Smith, E., & Smith, C. F. (2018). Investigating the online and offline contexts of day-to-day democracy as participation spaces. *Information, Communication & Society*. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2018.1469656> [Online first]
- Thimm, C. (2017). Media convergence and the network society: Media logic(s), polymedia and the transition of the public sphere. In S. Sparvierio & C. Peil (Hg.), *Media Convergence and Deconvergence. Global Transformations in Media and Communication Research*. Palgrave: Basingstoke, 93–112.
- Thimm, C., & Anastasiadis, M. (2017). Kernkonzepte der Kommunikationswissenschaft im Wandel – Digitale Öffentlichkeit zwischen Fragmentierung, Polymedia und „Mini-Publics“ In M. Beiler & B. Bigl (Hg.), *100 Jahre Kommunikationswissenschaft, Kommunikationswissenschaft als Integrationsdisziplin sowie Kommunikation im Wandel – Aktuelle Befunde*. Konstanz: UVK, 231–246.
- Treré, E. (2015). Reclaiming, proclaiming, and maintaining collective identity in the #YoSoy132 movement in Mexico: An examination of digital frontstage and backstage activism through social media and instant messaging platforms. *Information, Communication & Society*, 18(8), 901–915.
- Treré, E. (2018). The Sublime of Digital Activism: Hybrid Media Ecologies and the New Grammar of Protest. *Journalism & Communication Monographs*, 20(2), 137–148.



- Treré, E. (2019). *Hybrid Media Activism. Ecologies, imaginaries, algorithms*. Routledge: London.
- Treré, E., & Mattoni, A. (2016). Media ecologies and protest movements: main perspectives and key lessons. *Information, Communication & Society*, 19(3), 290–306.
- Ullrich, P. (2017). Postdemokratische Empörung. Ein Versuch über Demokratie, soziale Bewegungen und gegenwärtige Protestforschung. In T. Heim (Hg.), *Pegida als Spiegel und Projektionsfläche. Wechselwirkungen und Abgrenzungen zwischen Pegida, Politik, Medien, Zivilgesellschaft und Sozialwissenschaften*. Wiesbaden: VS. 217–251.
- Wischermann, U. (2003). *Frauenbewegungen und Öffentlichkeiten um 1900. Netzwerke-Gegenöffentlichkeiten-Protestinszenierungen*. Königstein/Taunus: Ulrike Helmer.
- Wischermann, U. (2017). Zur öffentlichen Wirksamkeit der deutschen historischen Frauenbewegungen um 1900 – Die Interaktion von Öffentlichkeiten. In E. Klaus & R. Drüeke (Hg.), *Öffentlichkeiten und gesellschaftliche Aushandlungsprozesse. Theoretische Perspektiven und empirische Befunde*. Bielefeld: transcript, 63–78.

**Empfohlene Zitierung:** Wilke, J. (2022). Zwischen Tradition und Innovation: Die Überführung der Mediennutzungsforschung in die Online-Welt und die Folgen für die Kommunikationsgeschichte. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 297–313). <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.11>

**Zusammenfassung:** Der Beitrag besteht aus zwei Teilen. Im ersten Teil wird zunächst die Mediennutzungsforschung in der Kommunikationswissenschaft vertortet. Anschließend wird geschildert, wie die Mediennutzungsforschung auf das Internet und die Online-Medien übertragen wurde. Welche Traditionen waren vorhanden und wo lagen ihre Anfänge? Wer waren ihre ersten Träger und welche Methoden wurden implementiert? Wie wurden in den neuen Studien die Grundgesamtheiten definiert und die Stichproben gebildet? Auf die Fragestellungen und Ergebnisse der Online-Nutzungsforschung wird nur kurz eingegangen. Im zweiten Teil des Beitrags wird die Mediennutzungsforschung in die kommunikationsgeschichtliche Forschung eingeordnet. Wegen fehlender Daten boten sich bei den älteren Medien wenig Möglichkeiten, ihre Geschichte von Seiten der Rezipienten zu schreiben. Das ist bei den Online-Medien ganz anders: Hier herrscht eine Überfülle und Redundanz von Daten, die den Historiker vor Probleme der Auswahl und Bewertung konkurrierender Daten stellen.

**Lizenz:** Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)

*Jürgen Wilke*

## Zwischen Tradition und Innovation

Die Überführung der Mediennutzungsforschung in die Online-Welt und die Folgen für die Kommunikationsgeschichte

### **1 Einordnung**

Die Formulierung meines Themas ist etwas lang ausgefallen. Das hat damit zu tun, dass es einen doppelten Bezug zum Gegenstand der Jahrestagung der zwei Fachgruppen der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft (DGPK) 2019 hatte. Zunächst ist es mein Ziel, historisch einen Teilaspekt der Entstehung und Verbreitung digitaler Medien in Deutschland darzustellen. Zum zweiten soll es darum gehen, welche Folgen dieser Aspekt für die historische Kommunikationsforschung hat. Theoretische Bezüge bestehen zur Rezeptionsforschung (insbesondere ihrer Methodologie) und zur Wissenschaftsforschung. Methodisch basiert die Darstellung auf der hermeneutischen Auswertung von (Daten-)Quellen analoger und digitaler Art. Beginnen möchte ich mit einem Klassiker der Kommunikationswissenschaft. Und zwar mit der bekannten Lasswell-Formel, also jener aus einfachen Pronomen bestehenden Aufzählung der Elemente, die einen Massenkommunikationsprozess ausmachen (Lasswell, 1948), siehe Tabelle 1.

Tabelle 1: Lasswell-Formel

Wer...	Kommunikatorforschung
sagt was...	Inhalts-, Produktforschung
über welchen Kanal...	Medienforschung
zu wem...	Rezeptionsforschung Rezipientenforschung Publikumsforschung Mediennutzungsforschung
mit welcher Wirkung?	Wirkungsforschung

Die Formel, deren Simplizität gern kritisiert wird (vgl. z. B. Merten, 1974), hat ihre Funktion aber nicht nur darin, diese Elemente zu separieren und in eine einfache Ablaufstruktur zu gliedern. Mit ihrer Hilfe lassen sich vielmehr auch die wesentlichen Forschungsbereiche der Kommunikationswissenschaft ordnen. Die hier genannten Forschungsbereiche haben sich im Zuge der Entwicklung der analogen Medien ausdifferenziert und dementsprechend spezifiziert. Als in den 1990er Jahren die digitalen Medien entstanden, konnte die Lasswell-Formel unschwer auch auf diese Anwendung finden. Und entsprechend lassen sich den Online-Medien auch die verschiedenen Forschungsbereiche zuweisen.

Hier soll es um jenen Forschungsbereich gehen, dem oben gleich vier Begriffe zugeordnet sind, die sich alle auf das „zu wem“ der Lasswell-Formel beziehen, die aber doch nicht deckungsgleich sind:

- Rezeptionsforschung bezieht sich eigentlich auf den Akt des Medienempfangs;
- Rezipientenforschung impliziert einen Bezug vor allem zu den individuellen Empfängern (Personen);
- Publikumsforschung impliziert eine Perspektive auf das soziale Aggregat der Medienempfänger;
- Mediennutzungsforschung stellt hingegen eher auf den funktionalen Aspekt des Medienempfangs ab.

## 2 Die Überführung der Mediennutzungsforschung in die Online-Welt

### 2.1 Tradition der Mediennutzungsforschung

Als Mitte der 1990er Jahre die Digitalisierung und die Online-Anwendungen einen tiefgreifenden Umbruch auch im deutschen Mediensystem auslösten, war die Mediennutzungsforschung hierzulande fest etabliert (vgl. Scherer & Brosius, 1997; Hasebrink, 2003; Schweiger, 2007, S. 59–63; Schulz & Schneller, 2009). Sie bildet jenen Teil der Kommunikationswissenschaft, die der Zuwendung zu und dem Empfang von Medien und Medieninhalten (und deren Erklärung) gewidmet ist. Außer aus Einzelfallstudien besteht die Mediennutzungsforschung aus übergreifenden standardisierten Instrumenten. Sie wurden seit den 1950er Jahren zunächst für die Presse entwickelt (sog. Leserschaftsforschung) und dann für Hörfunk und Fernsehen adaptiert (sog. Hörer- und Zuschauerforschung). Soweit die Werbefunktion im Fokus des Interesses steht, spricht man auch von Werbeträgerforschung oder Mediaforschung. Seit 1954 wurden auch telemetrische Messverfahren (früher Infratam, Teleskopie, dann GfK) eingesetzt.

Selbstverständlich stellte sich die Nutzungsfrage auch bei den neuen Medien. Wie sich die Überführung der Mediennutzungsforschung in die Welt der Online-Medien gestaltet hat und welche Folgen sich daraus für die Kommunikationsgeschichte ergeben, ist im Folgenden mein Thema.

### 2.2 Anfänge der Mediennutzungsforschung im Online-Zeitalter

Sieht man von der technischen, militärischen und wissenschaftlichen Vorgeschichte ab, so begann das Zeitalter des öffentlichen Internet und der digitalen Medien in Deutschland Mitte der 1990er Jahre. 1994 ging der *Spiegel* als erstes Presseorgan ins Netz, erste Tageszeitungen wie die *Schweriner Volkszeitung* und *Die Welt* folgten im Jahr darauf (vgl. Riefler, 1995). Die Mediennutzungsforschung dazu begann ebenfalls 1995 mit zwei Untersuchungen: die vom *Spiegel* selbst in Auftrag gegebene Studie *Online - Offline* und die erste *W3B-Benutzeranalyse*, die von Fittkau & Maaß (Hamburg) durchgeführt wurde. Während die letztere von da an bereits halbjährlich veranstaltet wurde (und wird, vgl. Fittkau & Maaß Consulting GmbH & Internet Consulting & Research Services, 2021) wurde

die *Spiegel*-Studie 1999 einmalig wiederholt (Spiegel Verlag, 1995, 1999). 1997 veranstaltete das Institut für Demoskopie Allensbach erstmals (und dann jährlich) seine Allensbacher Computer- und Telekommunikationsanalyse (ACTA) (Institut für Demoskopie Allensbach, 1997; o. J.). Im gleichen Jahr gab die ARD ebenfalls erstmals eine Studie zur Online-Nutzung in Deutschland in Auftrag, die im Jahr darauf gemeinsam mit dem ZDF und seitdem ebenfalls jedes Jahr wiederholt wurde (vgl. van Eimeren, Oehmichen & Schröter, 1997; fortlaufend jährlich in *Media-Perspektiven*). Die andere große Standardstudie zur Mediennutzung in Deutschland, die Media-Analyse (der Arbeitsgemeinschaft Media-Analyse/Ag.ma) ließ sich etwas Zeit. Im Jahr 2004 integrierte die MA *internet facts*, Erhebungen der Arbeitsgemeinschaft Online-Forschung (AGOF). Erst seit 2009 gibt es eine eigene *ma internet* (Arbeitsgemeinschaft Media-Analyse e.V. (agma), o. J.). Die seit 1964 in fünfjährigen Abständen durchgeführte Massenkommunikationsstudie von ARD und ZDF zu den Mediennutzungsgewohnheiten der Bundesbürgerinnen und Bundesbürger im Intermedia-Vergleich schloss 2000 erstmals das Internet ein („Nullnummer“) (vgl. Berg & Ridder, 2001). Die Massenkommunikationsstudie 2010 untersuchte erstmals die Plattform- und Medienfunktion des Internets differenziert und erfasste die Nutzung klassischer medialer Inhalte über das Internet (vgl. Reitze & Ridder, 2011). Dies wurde 2015 wiederholt. Die hier genannten Erhebungen haben die Online-Nutzungsforschung theoretisch, begrifflich und methodisch geprägt.

### 3 Träger der Online-Nutzungsforschung

#### 3.1 Studien etablierter Träger

Die Träger der etablierten Mediennutzungsforschung waren und sind auch an deren Überführung auf die Online-Medien beteiligt: Das Institut für Demoskopie Allensbach (IfD), die Arbeitsgemeinschaft Media-Analyse (ag.ma) und die von ihr beauftragten Institute (wie GfK), bei den öffentlich-rechtlichen Anstalten die ARD/ZDF-Medienkommission und die dortigen Forschungsabteilungen; ferner gaben Großverlage Studien in Auftrag, da sie hier neue Geschäftsfelder entstehen sahen:

- Institut für Demoskopie Allensbach (IfD): ACTA (Allensbacher Computer- und Telekommunikationsanalyse (später: Technik-Analyse) (2016 eingestellt)
- Arbeitsgemeinschaft Media-Analyse: ag.ma Internet (GfK, IFAK, INRA, Ipsos, Marplan, MMA)
- ARD/ZDF: Online-Studie (ENIGMA)
- ARD/ZDF: „Massenkommunikations“-Studie (ENIGMA, MMA)
- Spiegel-Verlag: Online – Offline (sinus-Institut, Basisresearch, Infratest Burke, ISBA)
- Focus/Burda: Communication Networks 4.0
- Stern/Grüner & Jahr: Markenprofile
- ARD-Werbung/ZDF Werbefernsehen: VuMA Touchpoints
- NFO Infratest Burke: N-VIZ

### 3.2 Studien neuer Träger

Hinzu kamen neue Dienstleister in der Mediennutzungsforschung:

- Fittkau & Maaß: WWW-Benutzer-Analyse W3B
- Media Gruppe Digital / ab 2007: SevenOne: @facts
- Arbeitsgemeinschaft Online-Forschung (AGOF): internet facts

Susanne Fittkau und Holger Maaß waren hierbei Pioniere. Sie riefen 1995 ihre Consulting-Firma ins Leben und veranstalten seitdem ihre *WWW-Benutzer-Analyse W3B*. Im Jahre 2002 gründeten zehn führende deutsche Online-Vermarkter und Werbeträger die Arbeitsgemeinschaft Onlineforschung (AGOF), um verlässliche Parameter für den Online-Werbemarkt zur Verfügung zu stellen. Das waren zunächst die *internet facts* und, nachdem diese zur ag.ma abgewandert waren, traten die „digital facts“ an ihre Stelle, die 2015 in *internet facts* (für das stationäre, „klassische Internet) und *mobile facts* (für das mobile Internet) aufgespalten wurden. Den zuvor schon etablierten Namen @facts übernahm 2007 SevenOne, eine Agentur der ProSiebenSat1.Media SE. Sie legt damit nach eigenen Worten ihr Hauptaugenmerk weniger auf Reichweitendaten als auf inhaltliche und qualitative Gesichtspunkte der Mediennutzung.

## 4 Methoden in der Erforschung der Online-Nutzung

Da es in der Mediennutzungsforschung darum geht, die Zuwendung der Rezipienten zu den Medien zu untersuchen, sind primär Befragungsmethoden einzusetzen. Gerade hier gab es bei der Überführung in die Online-Welt neben Kontinuitäten auch Innovationen.

### 4.1 Etablierte Erhebungsmethoden

Folgende etablierte Erhebungsmethoden werden in den Studien genutzt:

- Persönlich-mündliche Befragung: ACTA
- Computer assisted Personal Interview (CAPI): Online – Offline
- Computer Assisted Telephone Interview (CATI): Media-Analyse, ARD/ZDF-Online-Studie, ARD/ZDF „Massenkommunikations“-Studie, @facts
- Fragebogen/Haushaltsbuch zum Selbstausfüllen: VuMA, Markenprofile, Online – Offline 2

Die klassische Methode der Mediennutzungsforschung ist die Befragung. Dabei werden die Untersuchungspersonen nach ihrer persönlichen Mediennutzung, ihren demografischen Merkmalen und ihren Konsumgewohnheiten befragt. Der ursprünglich persönlich-mündlichen Befragung kommt gerade in Bezug auf die Online-Medien nur noch geringe oder nur ergänzende Bedeutung zu. Persönliche Interviews per Computer (CAPI) oder mündlich per Telefon (CATI) sind üblich geworden. Die Antworten der Befragten werden von den Interviewern über ein entsprechendes Computerprogramm erfasst. Um zusätzliche Merkmale der Lebensführung zu ermitteln, werden in einzelnen Studien auch Haushaltsbücher ausgefüllt.

### 4.2 Neue Erhebungsmethoden

Neben den traditionellen Ergebnismethoden ist die Online-Befragung bzw. Online-Umfrage zu nennen, die in der *WWW-Benutzer-Analyse W3B* eingesetzt wird.



Fittkau und Maaß waren in dieser Hinsicht Vorreiter. Das Internet ist bekanntlich nicht nur ein Gegenstand, sondern auch ein Mittel der Forschung. Sei es für technische Messungen, sei es als Kanal für die Übermittlung von Fragebögen. Online-Umfragen erforderten jedoch neue Verfahrensweisen, neue Begriffe und Messgrößen (User, Visits etc.) und bereiteten neue Messprobleme (vgl. Theobald, 2000; Petersen, 2010). Mitunter werden die Interviews inzwischen als InSite- oder InApp-Befragungen durchgeführt, also direkt in die Online-Angebote eingebunden. Zugleich wurde der Zeitabstand zwischen Erhebung und Verfügbarkeit der Daten zunehmend verkürzt und diese damit aktualisiert, von jährlich, über vierteljährlich, monatlich bis zu jüngst täglich (*daily digital facts* der AGOF). Online-Umfragen boten sich aus Praktikabilitäts- und Kostengründen gerade für die kommunikationswissenschaftliche Mediennutzungs- und -wirkungsforschung an, die sich mit repräsentativen Samples früher schwer taten (vgl. z. B. Trepte & Baumann, 2004).

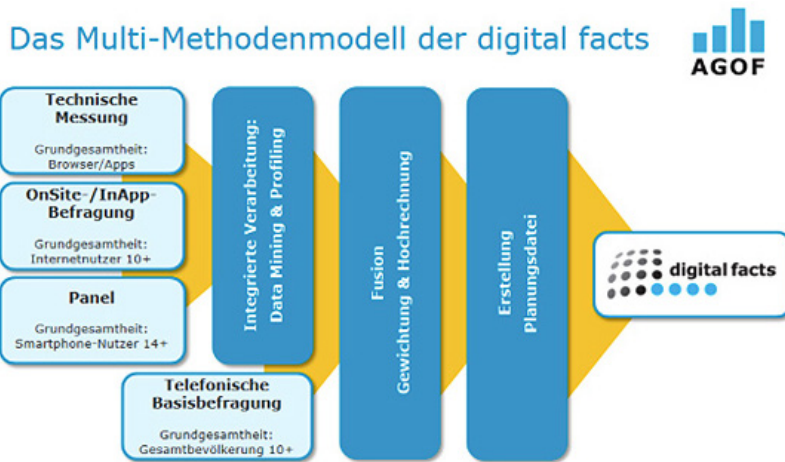
#### 4.3 Mehr-Methoden-Designs

Üblich geworden sind Mehrmethoden-Designs. Als Beispiel dafür sei hier das Methoden-Design der *daily digital facts* der AGOF angeführt. Darin werden tagesaktuelle technische Messungen mit InSite/InApp-Befragungen und einer telefonischen Basisbefragung zusammengeführt und in mehreren Stufen verdichtet und ausgewertet (siehe Abb. 1).

#### 4.4 Grundgesamtheiten und Stichproben

Die Grundgesamtheit der meisten Online-Nutzungsstudien bildet die deutsche Gesamtbevölkerung, und zwar ab 14 Jahren. Während in den klassischen Standard-Nutzungsstudien (AWA, MA) keine Altersgrenze nach oben vorgesehen ist, war dies schon in den ersten Online-Studien anders. Die *Online - Offline*-Studie des Spiegel-Verlags bezog sich auf die deutsche Wohnbevölkerung von 14 bis 64 Jahren. Hier interessierte man sich für die anfangs altersmäßig im Durchschnitt eher jüngere Hauptnutzergruppe des Internet. Ein gleiches tat man bei der ACTA. Für die ARD/ZDF-Online-Studie wurden zunächst nur Online-Nutzer telefonisch befragt. Diese Altersgrenzen wurden mit der Ausbreitung des Internet aufgegeben.

Abb. 1: Methodenmodell der daily digital facts (Arbeitsgemeinschaft Onlineforschung e.V., 2021)



Nach den Regeln der Statistik müssen für die repräsentativen Erhebungen Stichproben gebildet werden. Zuständig sind dafür die mit den Erhebungen beauftragten Umfrageinstitute, die jeweils ganz bestimmte Verfahren dafür anwenden. Das Institut für Demoskopie Allensbach nutzt beispielsweise das Quotenverfahren, wobei bestimmte demografische Kontingente vorgegeben werden. Die Institute, die die Media-Analyse durchführen (GfK, IFAK, INRA, Ipsos, Marplan, MMA) verwenden das Randomverfahren. Hilfsmittel ist für sie häufig das von der Arbeitsgemeinschaft ADM-Stichproben erstellte System F2F für Flächenstichproben, die das gesamte Gebiet der Bundesrepublik Deutschland abdecken (vgl. Heckel & Hofmann, 2017). Untersuchungen per Telefonumfragen basieren in der Regel auf Haushaltsstichproben.

Ein besonderes Problem stellen die Stichprobenbildung bzw. deren Justierung bei Online-Umfragen dar. Hier liegt technisch bedingt prinzipiell eine Selbstselektion der Probanden vor, die eine Verallgemeinerbarkeit der Befunde, wenn überhaupt, nur begrenzt erlaubt. Hierbei ist zunächst von Bedeutung, wie der Zugang zu den Befragten hergestellt wird. Die *WWW-Benutzer-Analyse W3B* beschreibt ihr Vorgehen wie folgt: 200 registrierte und

kontrollierte Websites verweisen in den fünf Wochen Erhebungszeit auf den Fragebogen, Hinweis auf die Umfrage aktiv durch pop-up-Fenster bei jedem n-ten Besucher. Bei N-VIZ von NFO Infratest Burke gelangt jeder n-te-Besucher der trigger-page in die Stichprobe. In beiden Fällen wird auf eine Hochrechnung auf die Gesamtbevölkerung verzichtet bzw. man intendiert eine Nutzerstrukturanalyse.

## 5 Fragestellungen und Ergebnisse der Online-Nutzungsforschung

Am Ausgangspunkt der Online-Nutzungsforschung standen die traditionellen Fragen der Mediennutzungsforschung: Ausstattung mit Hardware, Reichweiten, Zeitaufwand und Demografie. Mit den technischen Veränderungen entstanden neue Fragen, bspw. der Wandel von der „rezeptiven“ zur „partizipativen“ Rezeption:

- Ausstattung mit Geräten, Anschaffungspläne
- Computernutzung
- Nutzungsort
- Medien-, Internetnutzung, Reichweiten
- Zeitaufwand, Zeitbudget
- Nutzungsabsicht
- Konsum-, Freizeitverhalten, Einstellungen
- Präferierte Angebote
- Soziodemografie

Die Nutzungsstudien waren getrieben von den technischen Innovationen und deren Funktionsdifferenzierung sowie von der inhaltlichen Expansion der digitalen Angebote. Einen wesentlichen Innovationsschritt bedeutete der Übergang von der statischen zur mobilen Internetnutzung. Daraus wurden Konsequenzen für Erhebung und Dokumentation der Nutzung gezogen:

- PC
- Laptop
- Handy

- Tablet
- Smartphone

## 6 Ergebnisse der Online-Nutzungsforschung

Aufgrund der zahlreichen, zum Teil periodisch angelegten Erhebungen ist seit 1995 eine Fülle von Daten zur Online-Nutzung produziert worden. Sie können hier nicht im Einzelnen referiert werden. Auf ihrer Grundlage lässt sich aber verfolgen, wie rasch sich die Internetnutzung in Deutschland durchgesetzt hat, gerade hinsichtlich der gesellschaftlichen Durchdringung. Sie vollzog sich schneller als bei allen früheren Medien in der Geschichte – und dies nicht nur bei den verschiedenen technischen Modalitäten, sondern auch bei der gewachsenen Zahl von Onlineangeboten und Websites. Im Grunde sind die verfügbaren Daten in der Kommunikationswissenschaft nicht ihrem Potential entsprechend herangezogen oder gar sekundäranalytisch ausgewertet worden. Auch die Träger der neuen Studien haben selbst nur vereinzelt zu kommunikationswissenschaftlichen Veröffentlichungen beigetragen (vgl. z. B. Fittkau, 2002).

Ich verzichte hier aus Platzgründen darauf, Einzelergebnisse der (frühen) Online-Nutzungsforschung detailliert zu referieren und verweise auf eine im Jahr 2001 von der AG:MA vorgelegte Synopse der seinerzeit existierenden Studien. Die Vergleichbarkeit der Einzelergebnisse ist, wie sich dort zeigt, dadurch beeinträchtigt, dass die Grundgesamtheiten unterschiedlich definiert waren und weiterhin sind. Auch wurde die Nutzung in verschiedenen Zeiträumen erhoben („letzte vier Wochen“, „weitester Nutzerkreis“, „regelmäßig/gelegentlich“). Während die *@facts* und die ACTA 15,30 bzw. 14,65 durchschnittliche Visits pro Monat ermittelten, waren es bei *Online - Offline 2* nur 6,50 (AG:MA, 2000, S. 43) Auch die Nutzungszahlen für einzelne Webangebote variierten erheblich. Die *@facts* bezifferten das Nutzerpotential der Webangebote durchweg niedriger als die ACTA.

Von Beginn an hat man auch schon versuchsweise das analytische Potential der durchgeführten Befragungen genutzt. Bereits in der 1995 veranstalteten Pionierstudie des Spiegel-Verlags wurde beispielsweise eine erste Nutzer-Typologie für das Internet anhand der bekannten Sinus-Milieus vorgenommen:

- Der Versierte (20%)

- Der Pragmatiker (22%)
- Der Begeisterte (15%)
- Der Ängstliche (27%)
- Der Desinteressierte (16%)

Anhand der ARD/ZDF-Online-Studie 2002 hat Ekkehardt Oehmichen (2004) den Anteil bestimmter Online-Nutzertypen an den Mediennutzer-Typen insgesamt ausgewiesen und zwei Online-Nutzer-Hauptgruppen unterschieden, die verschiedenen Umgang mit dem Internet pflegten, und zwar aktiv-dynamische und selektiv-zurückhaltende User:

- Junge Wilde (56%)
- Erlebnisorientierte (55%)
- Leistungsorientierte (55%)
- Neue Kulturorientierte (51%)
- Unauffällige (42%)
- Aufgeschlossene (43%)
- Häusliche/Zurückgezogene (14%)
- Klassisch Kulturorientierte (34%)

Von anderen Veranstaltern wie SevenOne wurden noch andere Typologien vorgelegt und fortgeschrieben, um sie der zunehmenden und veränderten Internet-Nutzung anzupassen (SevenOne Interactive, 2007).

## **7 Folgen der Online-Nutzungsforschung für die Kommunikationsgeschichte**

Im restlichen Teil dieses Beitrags möchte ich darauf eingehen, welche Folgen die Digitalisierung der Mediennutzungsforschung für die kommunikationshistorische Forschung hat. Durch die Digitalisierung hat sich das Feld der Kommunikationsgeschichte stark erweitert, auch weil die neuen Online-Medien selbstverständlich ihre eigene Geschichte haben (vgl. Brügger, 2010; Balbi & Magaudda, 2018). Zugleich haben sich durch die Online-Nutzungsforschung die Quellen für die kommunikationsgeschichtliche Arbeit und Forschung vermehrt.

Ein grundlegendes Problem bleibt allerdings die Archivierung, nicht nur der Forschungsobjekte, sondern auch der Online-Forschungsdaten (vgl. Brügger, 2018).

Ich komme an dieser Stelle zunächst noch einmal auf die Lasswell-Formel zurück. Sie kann nämlich nicht nur dazu dienen, die wesentlichen Forschungsbereiche der Kommunikationswissenschaft als ganzer zu strukturieren. Sondern sie ist auch für deren Teilsektoren als Systematik geeignet, also auch die Kommunikationsgeschichte, siehe Tabelle 2.

*Tabelle 2: Lasswell-Formel in Bezug auf Kommunikationsgeschichte*

---

Wer...	Historische Kommunikatorforschung
sagt was...	Historische Inhalts-, Produktforschung
über welchen Kanal...	Historische Medienforschung
zu wem...	Historische Rezeptionsforschung Historische Rezipientenforschung Historische Publikumsforschung Historische Mediennutzungsforschung
mit welcher Wirkung?	Historische Wirkungsforschung

---

Nicht alle diese Bereiche lassen sich aber historisch gleich intensiv bearbeiten. Das ist vor allem der unterschiedlichen Quellenlage geschuldet. In langfristiger Perspektive ist die Medien- und Kommunikationsgeschichte primär anhand der Produkte und Inhalte untersucht und dargestellt worden. Denn die Medien als materielles Substrat liegen zumindest in großen Teilen heute noch vor. Sie sind als Bibliotheks- und Archivgut mehr oder weniger lückenhaft erhalten geblieben. Das gilt insbesondere für Speichermedien wie Zeitungen und Zeitschriften, weniger schon für die elektronische Medien, zumindest deren Anfänge. Deutlich schlechter ist die Quellenlage für die anderen Faktoren im Massenkommunikationsprozess. Das betrifft etwa die Kommunikatoren, also vor allem die Journalistinnen und Journalisten. Lange war die Anonymität in der Tagespresse üblich, und über diejenigen, die in ihr arbeiteten, wurde wenig Material gesichert. Dennoch gibt es einiges an

Quellen, mit denen man so etwas wie historische Kommunikatorforschung betreiben kann (vgl. Requate, 1995; Birkner, 2012).

Weniger noch als über die Journalistinnen und Journalisten wissen wir aber über die Leserinnen und Leser (Rezipierenden) der Zeitung. Auch dafür fehlen in der Geschichte lange Zeit quantitativ ergiebige Quellen. Hier hat man sich mit Daten von begrenzter Aussagekraft und Repräsentativität behelfen müssen: Auflagenzahlen beispielsweise, aber auch Abonnementverzeichnisse sowie (eher für Zeitschriften) Subskriptions- oder Präskriptions- und Pränumerationslisten. Hinzu kommen verstreute Belege über individuelles Leseverhalten in Briefen und anderen biographischen Zeugnissen. Auf deren Grundlage hat sich seit den 1970er Jahren in Deutschland immerhin eine historische Leserforschung entwickelt, wofür die Studien des leider früh verstorbenen, mit der Deutschen Presseforschung in Bremen verbundenen Rolf Engelsing (1973; 1974) genannt seien.

Trotz begrenzter empirischer Quellen ist eine historische Rezipientenforschung nicht unmöglich (vgl. Wagner et al., 2017). So sind bereits für den Beginn des 20. Jahrhunderts einige empirische Lese(r)studien entdeckt worden (vgl. Kutsch 2008). Ebenso prägt sich in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts eine mit empirischen Methoden arbeitende Mediennutzungsforschung in Deutschland ansatzweise aus (vgl. Koenen, 2012; 2015). Aber grundlegend hat sich die Situation unter amerikanischem Einfluss erst in der zweiten Jahrhunderthälfte zu ändern begonnen. Zu diesem Einfluss gehörte, dass Rezipientenforschung großenteils im Interesse der werbungstreibenden Wirtschaft erfolgte. Insgesamt war damit die Situation bei den Funkmedien (Radio, Fernsehen) anders, mit der Konsequenz, dass deren Geschichte viel stärker von der Rezipientenseite beleuchtet werden kann, als dies noch bei der Zeitung der Fall war. Als 1980 bei dtv eine fünfbändige Geschichte des Rundfunks in Deutschland erschien, war der letzte Band der Hörer- und Zuschauerforschung gewidmet. Verfasser war der seinerzeitige kommunikationswissenschaftlich versierte Leiter der Hauptabteilung Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Medienforschung beim Süddeutschen Rundfunk, Hansjörg Bessler (1980). Er konnte sich auf das reiche Datenmaterial stützen, das seit den 1950er Jahren zur Nutzung der Funkmedien in Deutschland erhoben worden war. Grundlegend war dafür die Zusammenarbeit des Süddeutschen Rundfunks mit dem Institut für Demoskopie Allensbach gewesen. Sie fand ihren Niederschlag in einem Buch des ehemaligen SDR-Intendanten und späteren Berliner Publizistik-Professors Fritz Eberhard (1962). Besslers Band bot allerdings eher eine Darstellung der Entwicklung

der Hörer- und Zuschauerforschung und weniger eine in die Rundfunkgeschichte eingewebte Nutzungsgeschichte des Rundfunks.

Wie wir festgestellt haben, ist seit Mitte der 1990er Jahre über die zahlreichen Erhebungen eine Fülle von Daten zur Nutzung des Internets und der Online-Medien ermittelt worden. Der Forscher ist hier heute mit einer Redundanz an Daten konfrontiert. Und das stellt ihn vor das Problem einer angemessenen Auswahl. Die Redundanz steht in einem Kontrast zum Datenmangel zur Nutzung von Medien (in erster Linie: der Presse) in früheren Zeiten. Angesichts der Datenfülle konkurrierender Erhebungen sind Entscheidungen notwendig, welche man davon für historische Zwecke verwenden will. Auch das Problem der Zugänglichkeit und der Archivierung kann hier nicht unerwähnt bleiben. Die Ergebnisse der Online-Nutzungsforschung standen anfangs und teilweise auch noch heute offline zur Verfügung. Zugleich und zunehmend exklusiv sind die erhobenen Daten aber auch (oder nur noch) online präsentiert worden. Nicht immer scheinen sie jedoch im Internet zugänglich zu sein. Ob bei den Trägern selbst digitale Archive vorhanden sind, steht dahin und müsste eigens geklärt werden. Doch wie auch immer – ein Buch zur Rezeptionsgeschichte des Internet zu schreiben, wie Hansjörg Bessler es für die Funkmedien getan hat, dürfte jedenfalls nicht an Datenmangel scheitern. Freilich gilt für die Sekundärverwendung von Daten auch hier das bereits Gesagte: Sie wurden in der Regel unter wirtschaftlichen Interessen der Mediaplanung erhoben und nicht unter theoretisch fundierten analytischen Zielsetzungen. Und überwiegend handelt es sich um Befragungsergebnisse. Zu deren Interpretation muss man die Theorien der Mediennutzung heranziehen bzw. implementieren (vgl. Schweiger 2007).

*Prof. (em.) Dr. Jürgen Wilke* ist Professor für Allgemeine Publizistik am Institut für Publizistik der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, [juergen.wilke@uni-mainz.de](mailto:juergen.wilke@uni-mainz.de)

## Quellenverzeichnis

Arbeitsgemeinschaft Media-Analyse e.V. (agma). (o. J.). *ma Internet*. <https://www.agma-mmc.de/media-analyse/ma-internet>

Arbeitsgemeinschaft Media-Analyse e.V., & Media-Micro-Census GmbH (2001). *Gegenüberstellung von Internet-Studien und Panels in Deutschland anhand methodischer Kriterien*. [https://www.agma-mmc.de/Publikationen/Broschueren/Broschuere\\_Internet-Studien.pdf](https://www.agma-mmc.de/Publikationen/Broschueren/Broschuere_Internet-Studien.pdf)



- Arbeitsgemeinschaft Onlineforschung e.V. (2021). *Technische Messung*. <https://www.agof.de/tag/methodenmodell/>
- Balbi, G., & Magaudda, P. (2018). *A history of digital media. An intermedia and global perspective*. London, England: Routledge.
- Berg, K., & Ridder, C. M. (2001). *Massenkommunikation 2000. Images und Funktionen der Massenmedien im Vergleich. Eine Studie der ARD/ZDF-Medienkommission*. Frankfurt am Main, Deutschland: Metzner Verlag.
- Bessler, H. (1980). *Hörer- und Zuschauerforschung*. München, Deutschland: dtv.
- Birkner, T. (2012). *Das Selbstgespräch der Zeit. Die Geschichte des Journalismus in Deutschland 1605-1914*. Köln, Deutschland: Herbert von Halem.
- Brügger, N. (2010). *Web history*. New York, Vereinigte Staaten: Peter Lang.
- Brügger, N. (2018). *The archived web. Doing history in the digital age*. Cambridge, England: The MIT Press.
- Eberhard, F. (1962). *Der Rundfunkhörer und sein Programm*. Berlin, Deutschland: Colloquium-Verlag.
- Engelsing, R. (1973). *Analphabetentum und Lektüre. Zur Sozialgeschichte des Lesens in Deutschland zwischen feudaler und industrieller Gesellschaft*. Stuttgart, Deutschland: Metzler.
- Engelsing, R. (1974). *Der Bürger als Leser. Lesegeschichte in Deutschland 1500-1800*. Stuttgart, Deutschland: Metzler.
- Fittkau, S. (2002). Internet-Zielgruppen. Nutzer und Nutzung redaktioneller Online-Angebote. In Fantapíe Autobelli, C. (Hrsg.), *Print contra Online? Verlage im Internetzeitalter* (S. 89-100), München, Deutschland: Reinhard Fischer.
- Fittkau & Maaß Consulting GmbH, & Internet Consulting & Research Services. (2021). *Fittkau & Maaß Consulting*. <https://www.fittkaumaass.de>
- Goertz, L. (1997). Perspektiven der Rezeptionsforschung. In Scherer, H., & Brosius, H. (Hrsg.), *Zielgruppen, Publikumssegmente, Nutzergruppen. Beiträge zur Rezeptionsforschung* (S. 9-28). München, Deutschland: Reinhard Fischer.
- Hasebrink, U. (2003). Nutzungsforschung. In Bentele, G., Brosius, H., & Jarren, O. (Hrsg.), *Öffentliche Kommunikation: Handbuch Kommunikations- und Medienwissenschaft* (S. 101-127). Wiesbaden, Deutschland: Westdeutscher Verlag.
- Hasebrink, U., Mikos, L., & Prommer, E. (2004). *Mediennutzung in konvergierenden Medienumgebungen*. München, Deutschland: Reinhard Fischer.

- Heckel, C., & Hofmann, O. (2017). Das ADM-Stichprobensystem F2F. In Heckel C. (Hrsg.), *Stichprobenverfahren in der Umfrageforschung. Eine Darstellung für die Praxis* (S. 85–116). Wiesbaden, Deutschland: Springer VS.
- Institut für Demoskopie Allensbach (1997). *Acta '97. Allensbacher Computer- und Telekommunikations-Analyse*. Allensbach, Deutschland.
- Institut für Demoskopie Allensbach. (o. J.). *Die Allensbacher Computer- und Technik-Analyse*. <https://www.ifd-allensbach.de/acta/startseite.html>
- Jacob, N., Zerback, T., Jandura, O., & Maurer, M. (2010). *Das Internet als Forschungsinstrument und -gegenstand in der Kommunikationswissenschaft*. Köln, Deutschland: Herbert von Halem.
- Koenen, E. (2012). „Wie und nach welcher Richtung entwickelte sich das Lesebedürfnis der Arbeiterschaft?“ Eine historisch-empirische Fallstudie zur „Entfesselung“ der Mediennutzung im 19. Jahrhundert. *Publizistik*, 57(1), 27–54. <https://doi.org/10.1007/s11616-012-0139-8>
- Koenen, E. (2015). Mediennutzung im Medienwandel: Von der Entfesselung der Massenpresse bis zum ersten Plurimedialisierungsschub der Medienkommunikation in den 1920er-Jahren. Erkundung eines kommunikationshistorischen Forschungsfeldes. In Kinnebrock, S., Schwarzenegger, C., & Birkner, T. (Hrsg.), *Theorien des Medienwandels* (S. 189–210). Köln, Deutschland: Herbert von Halem.
- Kutsch, A. (2008). *Leseinteresse und Lektüre. Die Anfänge der empirischen Lese(r) forschung in Deutschland und den USA am Beginn des 20. Jahrhunderts*. Bremen, Deutschland: edition lumière.
- Lasswell, H. D. (1948). The structure and function of communication in society. *The communication of ideas*, 37(1), 136–139.
- Merten, K. (1974). Vom Nutzen der Lasswell-Formel – oder Ideologie in der Kommunikationswissenschaft. *Rundfunk und Fernsehen*, 22(2), 143–165.
- Oehmichen, E. (2004). Mediennutzungsmuster bei ausgewählten Nutzertypen. Empirische Erkenntnisse zur Online-Nutzung. In Hasebrink, U., Mikos, L., & Prommer, E. (Hrsg.), *Mediennutzung in konvergierenden Medienumgebungen* (S. 115–145). München, Deutschland: Reinhard Fischer.
- Petersen, T. (2010). Online-Umfragen und die Zukunft der empirischen Sozialforschung. In Jacob, N., Zerback, T., Jandura, O., & Maurer, M. (Hrsg.), *Das Internet als Forschungsinstrument und -gegenstand in der Kommunikationswissenschaft* (S. 14–30). Köln, Deutschland: Herbert von Halem.

- Riefler, K. (1995). *Zeitung Online. Neue Wege zu Lesern und Anzeigenkunden*. Bonn, Deutschland: ZV Zeitungs-Verlag Service.
- Reitze, H., & Ridder, C.-M. (2011). *Massenkommunikation VIII. Eine Langzeitstudie zur Mediennutzung und Medienbewertung*. Frankfurt am Main, Deutschland: Metzner.
- Requate, J. (1995). *Journalismus als Beruf. Entstehung und Entwicklung des Journalistenberufs im 19. Jahrhundert. Deutschland im internationalen Vergleich*. Göttingen, Deutschland: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Rosenstock, R., Schubert, C., & Beck, K. (2007). *Medien im Lebenslauf. Demographischer Wandel und Mediennutzung*. München, Deutschland: Kopaed.
- Scherer, H., & Brosius, H. (Hrsg.) (1997). *Zielgruppen, Publikumssegmente, Nutzergruppen. Beiträge zur Rezeptionsforschung*. München: Reinhard Fischer
- Schulz, R., & Schneller, J. (2009). Mediaforschung. In Noelle-Neumann, E., Schulz, W., & Wilke, J. (Hrsg.), *Fischer Lexikon Publizistik Massenkommunikation (4. Auflage)* (S. 201–234). Frankfurt am Main, Deutschland: Fischer Taschenbuch.
- SevenOne Interactive. (2007). *@facts extra: Online-Nutzertypen 2007*. [https://blog.podcast.de/files/070723\\_Final\\_at-facts-extra\\_NEU-ges.pdf](https://blog.podcast.de/files/070723_Final_at-facts-extra_NEU-ges.pdf)
- Spiegel-Verlag (1995). *Online-Offline*. Hamburg, Deutschland.
- Spiegel-Verlag (1999). *Online-Offline (2. Auflage)*. Hamburg, Deutschland.
- Theobald, A. (2002). *Das World Wide Web als Befragungsinstrument (Interaktives Marketing)*. Wiesbaden, Deutschland: Deutscher Universitäts-Verlag.
- Trepte, S., & Baumann, E. (2004). „More and More“ oder Kannibalisierung? Eine empirische Analyse der Nutzungskonvergenz von Nachrichten und Unterhaltungsangeboten in TV und WWW. In Hasebrink, U., Mikos, L., & Prommer E. (Hrsg.), *Mediennutzung in konvergierenden Medienumgebungen* (S. 173–194). München, Deutschland: Reinhard Fischer.
- Wagner, H.-U., Fischer, J.-U., Frey-Vor, G., Hagenah, J., Hilgert, C., & Koenen, E. (2017). Perspektiven: Historische Rezipient\_innenforschung. *MEDIENwissenschaft*, 2, 173–191.



## IV. VERGANGENHEIT IN DER DIGITALEN KOMMUNIKATION

**Empfohlene Zitierung:** Schwarzenegger, C., Wagner, A., Brantner, C., & Lobinger, K. (2022). Hitler, Stalin, LOL? Geschichte als Ressource „grenzwertiger Komik“ in Memes linker und rechter Aktivist\*innen in Social Media. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 317–341). <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.12>

**Zusammenfassung:** Der Beitrag beschäftigt sich damit, wie historische Persönlichkeiten und Ereignisse als Ressource für das populärkulturelle Genre der Memes in digitalen Medienumgebungen genutzt und für politische Zwecke instrumentalisiert werden. Auf Basis einer qualitativen Inhaltsanalyse von über 150 Memes von vier sich als Satiregruppen bezeichnenden weit links- und weit rechtsstehenden Gruppierungen in Sozialen Medien identifizieren wir fünf Strategien des Einsatzes historischer Referenzen in Memes. Diese dienen 1) dem Revisionismus bzw. der (Neu-)Interpretation historischer Ereignisse, 2) der (Neu-)Bewertung historischer Persönlichkeiten, 3) der Verharmlosung historischer Ereignisse durch deren Bezug zu aktuellen Ereignissen oder umgekehrt 4) der Dramatisierung aktueller Ereignisse durch deren Bezug zu vergangenen Ereignissen und schließlich 5) der Artikulation radikaler politischer Argumente und deren Legitimation.

**Lizenz:** Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)

*Christian Schwarzenegger, Anna Wagner,  
Cornelia Brantner & Katharina Lobinger*

## Hitler, Stalin, LOL?

Geschichte als Ressource „grenzwertiger Komik“ in Memes  
linker und rechter Aktivist\*innen in Social Media

### 1 Einleitung

Soziale Medien sind in der kommunikations- und medienwissenschaftlichen Erinnerungs- und Kommunikationsgeschichtsforschung bisher vergleichsweise selten untersucht worden (Birkner & Donk, 2020). Dies ist unter anderem darauf zurückzuführen, dass der wissenschaftliche Fokus auch in diesem Themenfeld lange auf traditionellen Massenmedien als wichtigen Trägern, Vermittlern und Verhandlern gesellschaftlicher wie kultureller Erinnerung und historischer Narrative lag (Arnold, Hömberg & Kinnebrock, 2010; Meyen, 2019): „Media were seen as mnemonic repositories and agents that garner, assemble, canonize and disseminate messages so as to form commemorative publics“ (Lohmeier & Pentzold, 2014, S. 777).

Für die deutschsprachige Kommunikationsgeschichte lässt sich dieser Befund noch unterstreichen. Noch 2010 werden Auseinandersetzungen mit historischen Medieninhalten im Geschichtsjournalismus auf das Spannungsfeld zwischen „Information und Inszenierung“ konzentriert und verbleiben im Fokus der Untersuchungen vollständig auf Massenmedien und professionelle Akteure gerichtet und

komplett „offline“ (Arnold, Hömberg & Kinnebrock, 2010). Mit der Emergenz und Verbreitung digitaler und insbesondere Sozialer Medien hat sich die Zahl der potenziell am Erinnerungsdiskurs beteiligten Akteure jedoch multipliziert (Schwarzenegger & Lohmeier, 2020) und während vor kurzem noch zu gelten schien, dass Journalismus „the first draft of history“ bereitstelle, wird diese Rolle heute oftmals schon den digitalen Medien zugeschrieben. Die *participatory culture*, die mit den Affordanzen digitaler Medien im Allgemeinen und Sozialer Medien im Besonderen einhergeht, hat den Zugang für ‚Normalbürger\*innen‘ und zuvor marginalisierte Stimmen zur Beteiligung an Erinnerungs- und Geschichtsdiskursen, also an der Aushandlung historischer Narrative und kollektiver Erinnerung, erleichtert. Das gilt im gleichen Maß auch für Aktivist\*innen und ihre jeweiligen politischen Perspektiven auf historische Ereignisse und Erinnerungsanlässe, wie auch für die Möglichkeiten, auf geschichtliche Erfahrungen im Kontext aktueller Kampagnen und Kommunikationsanlässe zu verweisen. Es bestehen niedrigere Hürden für den Zugang zu (digitalen) Öffentlichkeit(en) und niederschwellige Angebote zur öffentlichen Artikulation, sodass sich Nutzer\*innen Sozialer Medien mit historischen Erzählungen öffentlich auseinandersetzen, an der medialen Vermittlung, Darstellung und Überlieferung der Vergangenheit beteiligen und somit zur Reproduktion oder Infragestellung kultureller und auch historischer Narrative beitragen können. Wie Bartoletti festhält, sind Aushandlungsprozesse zu Geschichte und Erinnerung entsprechend auf verschiedenen Social Media-Plattformen und unter Beteiligung unterschiedlichster User und Gruppierungen zu finden: „The creation of memory occurs on blogs and social networks and in general in every platform open to grassroots participation and sharing of contents that are generated by users, or at least selected because they view them as significant“ (Bartoletti, 2011, S. 82). Bartoletti selbst bezeichnet diese Form der gemeinschaftlichen Aushandlung und Konstruktion von Erinnerung in Sozialen Medien auch als „networked production of memory online“ (Bartoletti, 2011, S. 82).

Die Möglichkeiten, sich in Sozialen Medien zu historischen Diskursen zu äußern, sind also vielfältig. Beispielhaft lassen sich etwa Unterfangen benennen, in denen im Zuge von Twitter-Reinszenierungen (sog. Reenactments) von historischen Ereignissen Geschichte kommentiert und kommuniziert wird und bei denen „tweet as if it was happening today“ gilt (Schwarzenegger & Lohmeier, 2020). Auch die Rolle von YouTube für die Repräsentation historischer Thematiken ist in diesem Zusammenhang relevant (Schwarzenegger & Lohmeier, 2020), ebenso



wie die Inszenierung historischer Persönlichkeiten und erinnerungsträchtiger Ereignisse auf Instagram (Lohmeier, Schwarzenegger & Schreiber, 2020).

Darüber hinaus sind insbesondere Memes als eine spezifische Artikulationsform in digitalen Medienumgebungen zugleich ein beliebtes, weil leicht zugängliches (Leiser, 2019) Mittel der Meinungsartikulation und politischen Positionierung in digitalen Medienumgebungen. Memes verkörpern das Potenzial zur Vielstimmigkeit bzw. ‚polyvocality‘ (Milner, 2016) digitaler und insbesondere Sozialer Medien in besonderem Maße. Dennoch sind Memes bislang kaum hinsichtlich ihres Potenzials für die Beteiligung an der Konstruktion von Geschichte und Erinnerung untersucht worden (Makhortykh, 2015); ebenso haben historische Referenzen in Memes als Mittel des politischen Aktivismus kaum gesonderte Aufmerksamkeit erfahren, sondern sind eher vereinzelt in großflächigeren Memeanalysen als ein Reservoir, aus dem sich Memes speisen, hervorgetreten (Schmitt, Harles & Rieger, 2020).

Der vorliegende Beitrag diskutiert, warum sich gerade geschichtliche Referenzen und Bezüge zu historischen Persönlichkeiten, Ereignissen und Erfahrungen – Traumata und Sehnsüchte gleichermaßen – als Rohstoff zur Memeifizierung eignen, um auf bestehende Wissensbestände zu rekurrieren und Affekte hervorrufen bzw. diese bedienen zu können. Illustriert wird dies im vorliegenden Aufsatz anhand einer Studie zum Gebrauch von Memes mit ‚grenzwertiger Komik‘ durch weit rechts- und weit linksstehende Gruppen in Sozialen Medien und wie diese dabei historische Referenzen in Memes zur aktivistischen Kommunikation einsetzen. Unter Memes mit grenzwertiger Komik werden dabei jene gefasst, die an oder über die (ihrerseits uneindeutigen) Grenzen des als sagbar Akzeptierten gehen, diese extremen Positionierungen jedoch hinter Stilmitteln der Komik verbergen und die Grenzen damit noch stärker verschwimmen lassen. Ausgehend von der Untersuchung typisieren wir Strategien des Geschichtsbezugs in Memes und diskutieren die Bedeutung historisierender Bezüge im digitalen Aktivismus sowie die besondere Bedeutung des populärkulturellen Genres der Memes für die De- und Rekontextualisierung historischer Ereignisse in digitalen Medienumgebungen.

## 2 Historische Bezüge und grenzwertige Komik in Memes

Memes sind nach der Definition von Shifman (2013; 2014) als eine Gruppe digitaler Elemente im weitesten Sinne zu verstehen, die ähnliche Formen, Inhalte

oder Aussagen aufweisen, im Bewusstsein ihrer gegenseitigen Existenz erstellt werden, von einer Vielzahl an Internetnutzer\*innen verbreitet, imitiert bzw. verändert werden und dadurch eine gemeinsame kulturelle Erfahrung schaffen (Shifman, 2013). Es handelt sich bei ihnen meist um *Bild-Sprach-Kombinationen*, welche auf „images of pop culture, politics, or everyday life“ (Johann & Bülow, 2019, S. 1723) zurückgreifen. Umgangssprachlich, mitunter aber auch in der kommunikations- und medienwissenschaftlichen Forschung, werden Memes mit sogenannten *Bildmakros* oder *Sharepics* (Schmitt et al., 2020) gleichgesetzt bzw. darauf reduziert untersucht. Diese vereinen Text und statisches Bild (meist Fotos oder Fotomontagen) miteinander und sind dadurch charakterisiert, dass dasselbe Bild durch einen immer neuen Text absichtsvoll in neue Kontexte gesetzt wird (Johann & Bülow, 2019; Pfurtscheller, 2016).

Obgleich sie mitunter auch als Internet-Spielereien und Nonsens-Vergnügungs-Phänomene abgetan werden (Katz & Shifman, 2017), können die vergleichsweise einfach produzier- und zirkulierbaren Memes auch als Mittel der politischen Partizipation, Artikulation und Persuasion betrachtet werden (Lobinger et al., 2020; Shifman, 2014): „In democratic and nondemocratic societies, citizens use memes to react, critique, protest, and speak truth to power“ (Huntington, 2015, Abs. 1). Hierfür gibt es mehrere Gründe: Einerseits rekurrieren Memes häufig auf geteilte Symbole bzw. ein geteiltes Bedeutungsreservoir und weisen damit einen gemeinschaftsstiftenden Charakter auf. Zu den typischen Quellen, aus denen sich solche Bedeutungsreservoirs speisen, gehören neben der Populärkultur sowie Ereignissen und Persönlichkeiten des Zeitgeschehens, genuinen Mustern und vertrauten Elementen digitaler Kommunikationskultur eben auch Geschichte und kollektive Erinnerung. Historische Ereignisse und Persönlichkeiten, zumindest einige der berühmtesten oder berüchtigtsten, sind als ‚vertraute Unbekannte‘ leicht als kollektiver Wissensbestand anzusprechen und eignen sich dazu, Assoziationen und mit ihnen verbundene spezifische Vorstellungen zu wecken. Diese Vorstellungen beruhen nicht selten weniger auf historischer Faktizität, sondern sind insbesondere durch populäre Darstellungen und Deutungen geprägt. Andererseits sind Memes durch eine besondere ‚Shareability‘ gekennzeichnet und bergen ein stark affektives Potenzial, indem sie verschiedene emotionale Reaktionen beim Publikum hervorrufen können (Rieger & Klimmt, 2019). Dies macht sie für Bestrebungen der politischen Artikulation und Mobilisierung besonders attraktiv. Schließlich ist die den Memes meist inhärente Komik ein gewichtiges Argument für deren Popularität

bei politisch-aktivistischen Handlungen. Gerade die erwähnte grenzwertige Komik kann trotz gewisser Polarisierungen auch extremere politische Positionen unterhaltsam und/oder harmlos erscheinen lassen. So konnten Wagner und Schwarzenegger (2020) zeigen, dass die populistische Instrumentalisierung von Komik (und ihrer Spielarten von Ironie bis Zynismus) im Allgemeinen und Satire im Besonderen in Online-Umgebungen hauptsächlich in Form von vier verschiedenen Funktionsmodi erfolgt: Hierzu gehört erstens der Modus der *Amplifikation* (im Original: *amplification*) von Aufmerksamkeit, im Zuge derer Komik als Mittel eingesetzt wird, um die Reichweite für populistische Ansichten und politische Aussagen zu erhöhen. Zweitens gibt es den Modus der Anpassung bzw. *Adaption* politischer Aussagen an die Erfordernisse und Gegebenheiten der digitalen Kultur (im Original: *adaption*), indem politische Aussagen humoristisch aufbereitet und unter dem Deckmantel der Komik verbreitet werden. Die vermeintlich primär unterhaltend gemeinten Inhalte können dann Verbreitung bei gleichzeitiger Distanzierung ermöglichen und politische Botschaften oder verletzend bis verhetzende Inhalte als humoristisch tarnen, um sie möglichst gegen Kritik zu immunisieren (siehe Lobinger et al., 2020). Darauf hat auch Milner (2013, S. 89) mit dem Begriff der *logic of lulz* verwiesen. Der „hyper-humorous, hyper-ironic, hyper-distanced mode of discourse“ in Memes ermögliche den Rückzug auf das Argument, alles sei ohnehin nur ein Scherz gewesen. Als drittes benennen Wagner und Schwarzenegger (2020) den Modus der *Aneignung* kultureller Artefakte und Objekte (im Original: *appropriation*), im Zuge dessen aktivistische Gruppen bekannte Symbole und kulturelles Gemeingut humoristisch bearbeiten und für ihre Zwecke instrumentalisieren (beispielhaft für Pepe den Frosch siehe Lobinger et al., 2019, 2020). Schließlich existiert viertens die Funktion der *Attraktion* (*attraction*), bei der Nutzer\*innen Sozialer Medien durch unterhaltsamen Content „angelockt“ und schließlich an extremere politische Inhalte herangeführt werden sollen (Wagner & Schwarzenegger, 2020). Memes als elementarer Bestandteil digitaler Kommunikationskultur können somit gleichermaßen herangezogen werden, um in einem für sie gewissermaßen ‚natürlichen Kommunikationsumfeld‘ (radikale) politische Botschaften in Umlauf zu bringen und in den Diskurs einsickern zu lassen, wie auch um über den Weg der Attraktion, Nutzer\*innen an propagandistische Medienuniversen heranzuführen.

## 2.1 *Memes als Mittel des politischen Aktivismus*

Dass insbesondere aktivistische Gruppierungen und besonders auch solche aus dem rechten bis rechtsextremen Spektrum ihre politischen Positionen durch Komik verschleiern bzw. Komik verwenden, um ihre radikalen politischen Ansichten zu transportieren, ist gut belegt (Doerr, 2017; Topinka, 2018). Memes können dabei als ein besonders beliebtes Mittel der Artikulation extremer Positionen betrachtet werden: So ist der niederschwellige Zugang zur Produktion, Verbreitung und Rezeption von Memes und die ihnen inhärente, meist komische Brechung in besonderem Maße dazu geeignet, auch polarisierende Meinungen kundzutun und zu verbreiten (Leiser, 2019). Visuelle Inhalte, die Komik enthalten, können diskriminierende und aggressive Angriffe nämlich zum einen abschwächen und damit verharmlosen (Turton-Turner, 2013). Zum anderen bleiben visuelle Inhalte wie Cartoons, Memes oder Karikaturen in ihren Aussagen häufig vage, ambig und polysem (Hawhee & Messaris, 2009) und lassen damit Spiel- und Interpretationsraum offen. Dies bedeutet auch, dass diskriminierende, extreme und menschenverachtende Aussagen gleichzeitig sichtbar und unsichtbar werden können: sichtbar, weil die jeweiligen Ideen auf humoristische Art und Weise in die Welt gesetzt werden; unsichtbar, weil gleichzeitig die Option besteht, sich auf die Komik und Polysemie des Bildes zurückzuziehen und die inhaltliche Aussage damit (vermeintlich) ad absurdum zu führen (Lobinger et al., 2020; Schwarzenegger & Wagner, 2018). Auch eignen sich die oftmals stark reduktiven und schematischen Darstellungen in Memes für generalisierende und stereotypisierende Aussagen sowie pauschalisierende Herabwürdigungen ganzer Gruppen aufgrund von bspw. Geschlecht, Ethnie oder Religionszugehörigkeit.

Während der Einsatz von Memes durch extreme rechte Gruppierungen auf Social Media-Plattformen zum Zwecke der politischen Mobilisierung, Kondensierung und Normalisierung von Diskurspositionen und Weltbildern in den letzten Jahren wissenschaftlich zunehmend Aufmerksamkeit erfahren hat (z. B. Bogerts & Fielitz, 2019; Doerr, 2017; Fielitz, 2020; Lobinger et al., 2020; Schwarzenegger & Wagner, 2018), sind Memes der extremen Linken bzw. weit linksstehender Gruppierungen bislang kaum untersucht worden. Der Einsatz von Memes zur politischen Aktivierung scheint im rechten politischen Spektrum nicht nur weiter verbreitet zu sein, sondern auch mehr Resonanz zu finden. Phillips und Milner (2017) sehen dies unter anderem darin begründet, dass beleidigend-diskriminierende und rassistische

Angriffe, die einer argumentativen Grundlage entbehren, derart abstrakt bleiben, dass sie gleichzeitig Interpretationsräume mitliefern, an die mit eigenen Vorurteilen, Abstraktionen und Vereinfachungen angekoppelt werden kann. „Memes need to be abstract, disconnected from specific experiences so that more people can latch on and do their thing with it. Far-right wing expression is just a little bit easier to memeify“, so Phillips in einem Interview (Bish, 2017).

Eine der wenigen Studien, die sich mit Memes der extremen Linken in Sozialen Medien befasst hat, ist jene von Bowen (2020). Ihre Analyse fokussiert auf die Rolle der Meme-Seite *Sassy Socialist Memes* im größeren Zusammenhang des politisch links geprägten Konglomerats aus Gruppen und Seiten auf Facebook, die mitunter auch als *Leftbook* (kurz für Left Facebook, auch ein Left Twitter und Left Instagram wird besonders in den USA identifiziert) bezeichnet werden. Die lose organisierten, dem *Leftbook* zugerechneten Gruppierungen, stellen sich selbst als linksorientierte Plätze des Austauschs über Themen wie Sozialismus, Marxismus, Arbeiterbewegung und Arbeiterrevolutionen sowie dazugehöriger Philosophien dar. Tatsächlich sind viele der zugerechneten Gruppen dafür kritisiert worden, dass sie sich insbesondere durch das Teilen von Memes als Bastionen des komischen Austausches mit einer sozialistischen oder marxistischen Prägung entwickelt haben und dabei Grenzüberschreitungen bewusst in Kauf nahmen und propagierten – speziell gilt das neben fragwürdigen Stalin-Huldigungen und Gewaltglorifizierungen für eine Art Gulag-Humor, der sich etwa über die angedrohte Verbringung in rechtsfreie Arbeitslager als scherzhafte Sanktionierungsform, die nahezu universell eingesetzt verbalisiert wird, amüsiert („Lol, you go to Gulag“). Bisher wurde die Rolle des *Leftbook* etwa dahingehend diskutiert, wie sehr sich solche Gruppen und Seiten für die politische Identitätsbildung und politisches Engagement einer abstrakten „Linken“ eignen oder dazu beitragen (z. B. Bowen, 2020; Milliean, 2021). Anders als bei vergleichbaren rechten Gruppen und Seiten, ist eine mögliche Rolle in Radikalisierungsprozessen hingegen allerdings weniger als bisheriger Forschungsfokus auszumachen. Das mag auch dem Umstand geschuldet sein, dass das *Leftbook* in Teilen – bezogen auf Gruppen und Nutzer\*innenschaft – Überlappungen mit dem sogenannten *Weird Facebook* aufweist. Damit werden Facebook-Seiten und Gruppen bezeichnet, die Memes und humoristische Absurditäten zu Kerninhalten erkoren haben, ohne aber konzipiert einer politischen Strömung zugerechnet zu werden (bspw. *Sad and useless humor, Jesus of the Day, Nihilist Memes* u.a.) und

die somit insgesamt harmloser wirken (Bowen, 2020). Nicht zuletzt tritt das *Left-book* insgesamt weniger zielgerichtet und weniger organisiert auf, als sich das beim Einsatz von Memes durch rechtsstehende Gruppen beobachten lässt.

Generell lässt sich feststellen, dass sowohl weit links- als auch weit rechtsstehende Gruppierungen in digitalen Medienumgebungen gleichermaßen auf die Attraktivität und die Eigenschaften von Memes zum Zwecke der Diskursbeeinflussung, der Informationsverbreitung sowie der Rekrutierung und Mobilisierung setzen – wenn auch durchaus mit unterschiedlicher Resonanz. In beiden Fällen ist auch der Bezug auf Geschichte und die Instrumentalisierung des Historischen zu beobachten. Warum scheint Geschichte als Inhalt von links- oder rechtsaktivistischen Memes attraktiv?

## 2.2 Historische Bezüge in Memes der extremen Linken und Rechten

Auf eine Verquickung von Rechts- bzw. Linksextremismus mit geschichtlichen Narrativen ist in der wissenschaftlichen Literatur verschiedentlich hingewiesen worden: mitunter gilt ein solcher Bezug sogar als definierendes Kriterium für die jeweiligen Gruppierungen (beispielsweise zwischen ‚klassischem‘ Neonazismus und dem historischen Nationalsozialismus) (Forchtner & Kølvrå, 2017). Wodak und Forchtner (2014, S. 232) beschreiben entsprechend auch, dass anti-muslimische, rechte Ressentiments unter Rückgriff auf „selectively constructed narratives of the past“ verbreitet werden. Makhortykh bezeichnet Memes mit historischen Bezügen als *historische Memes*, und meint damit solche, die sich explizit auf bestimmte historische Ereignisse oder Persönlichkeiten beziehen und „often refer to existing memory practices by satirising, strengthening or propagating them online“ (Makhortykh, 2015, S. 64). Memes im Allgemeinen und historische Memes im Besonderen seien, so argumentiert Silvestri (2018, S. 3998), selbst „vernacular memory actants“, da sie dominante (historische bzw. Erinnerungs-) Narrative erzeugen, verbreiten, reproduzieren oder herausfordern können. Auch Boudana et al. (2017) weisen darauf hin, dass Memes sich aufgrund ihres subversiven und oft polarisierenden Charakters besonders gut dazu eignen, historische Erzählungen nicht nur zu perpetuieren, sondern auch zu unterminieren. Silvestri (2018) schreibt Memes zudem eine *rhetorische Funktion* zu und zielt damit auf deren Potenzial ab, sich zu historischen Ereignissen und kollektiver

Erinnerung zu positionieren bzw. eine politische Position unter Verwendung komischer Stilmittel zu artikulieren. Nicht zuletzt seien insbesondere Memes, die mit Komik arbeiten, auch dazu geeignet, Geschichte zu verarbeiten, da sie eine „affective comic blanket“ (Silvestri, 2018, S. 3998) bieten können, um mit vermeintlichem oder tatsächlichem Leiden an der Vergangenheit umzugehen.

Die Verbindung zwischen Memes auf der einen Seite und Geschichte auf der anderen Seite ist dabei eine doppelte: Einerseits eignen sich Memes zur Teilhabe an der Aushandlung historischer Diskurse sowie einer entsprechenden Positionierung zu dominierenden geschichtlichen Narrativen. Andererseits halten Geschichte und Erinnerung ein reichhaltiges Reservoir an Bedeutungen und Konnotationen parat, die in der verdichteten Form eines Memes leicht aktiviert werden können und es ermöglichen, durch den historischen Bezug aktuelle Ereignisse einzuordnen. Beide Aspekte müssen sich dabei nicht zwingend ausschließen, sondern können im Gegenteil gekoppelt vorkommen.

In seiner Analyse historischer Memes, die sich aus russischer Perspektive mit dem Zweiten Weltkrieg befassten, konnte Makhortkykh (2015, S. 69) zeigen, dass populärkulturelle Inhalte in den Memes sehr prominent sind und diese aus „historical films, jokes, and urban legends“ generiert werden. Er konnte zudem nachvollziehen, dass viele der verwendeten historischen Memes bereits prä-digitale Vorläufer haben bzw. auf ‚Offline-Medienprodukten‘ (z. B. alten Fotografien) basieren. So identifizierte er in seiner Untersuchung drei Formen historischer Memes: (1) Replikationen (*replications*), (2) Transformationen (*transformations*) und (3) Erfindungen (*inventions*). Während *Replikationen* auf bereits bestehenden historischen Memes aus prä-digitalen Kontexten basieren und diese weitgehend unverändert abbilden, gehen *Transformationen* ebenfalls auf existierende Memes zurück, sind in ihrer Bedeutung, zum Beispiel durch komische Überhöhung oder Ironisierung, aber dramatisch verändert. *Erfindungen* schließlich sind jene Memes, die nicht auf Vorgängerversionen rekurren, sondern – wie der Name schon sagt – neu kreiert bzw. erfunden werden. Vereinzelt haben Studien zu Memes zudem bereits zeigen können, dass historische Referenzen in Memes von extremen Gruppierungen eine Rolle spielen. Beispielsweise untersuchten Schmitt et al. (2020) inhaltsanalytisch als rechtsextrem eingestufte – und aufgrund ihres Inhalts gemeldete – Memes. Zwar war die Untersuchung mehrheitlich gegenwartsbezogen fokussiert, dennoch wurden in den Memes immer wieder Bezüge zum historischen Nationalsozialismus und historische Referenzen gefunden. Insbesondere zentrale Akteure des

Nationalsozialismus wie Adolf Hitler wurden häufig als memetische Motive herangezogen und als Signal der Zugehörigkeit an Gleichgesinnte eingesetzt.

Gerade wenn historische Referenzen in Memes dazu verwendet werden, politische Positionen zu verbreiten, die geschichtlichen Bezüge also mit einer aktivistischen Agenda in Zusammenhang stehen, scheint die historische Akkuratess und Faktentreue dabei eher sekundär. Dies illustriert beispielsweise eine Studie von Foust und Weathers (2020). Sie analysierten Memes, die im Jahr 2014 als Gegenreaktion auf den Vorschlag des Jefferson County School Boards, die amerikanische Geschichte aus einer patriotischen Perspektive heraus zu lehren, entstanden sind und unter dem Hashtag #JeffCoSchoolBoardHistory verbreitet wurden. Die Memes waren als ironische Positionierungen gegen die Agenda des Boards zu verstehen und enthielten mehrheitlich Vorschläge, welche falschen bzw. erfundenen historischen Fakten im Unterricht ebenfalls vermittelt werden sollten. Identifiziert wurden dabei zwei Formen des Umgangs mit historischen Fakten: zum einen wurden in den Memes offensichtlich falsche Fakten transportiert, um ironische Kommentierungen deutlich zu machen und Parallelitäten zum aktuellen Fall hervorzuheben; zum anderen wurden historische Tatsachen übersteigert, übertrieben und verzerrt dargestellt.

Diese Form des ironischen historischen Remix, wie Foust und Weathers (2020) es bezeichnen, deutet darauf hin, dass Bezüge zu historischen Themen durchaus auch instrumentell und als Mittel der Ridikülisierung bzw. der Verächtlichmachung verwendet werden können. Obgleich einige wenige Hinweise aus bestehenden Studien existieren, dass historische Bezüge in Memes von (extremen) politischen Gruppierungen eine Rolle spielen können, so sind diese bislang eher Zufallsprodukt einer gegenwartsbezogenen Analyse, denn eigener Forschungsfokus. Bislang ist nur in Ansätzen untersucht worden, *wie* diese geschichtlichen Referenzen genau eingesetzt werden, und inwieweit sich Gruppierungen des unterschiedlichen politischen Spektrums hinsichtlich ihres memetischen Umgangs mit Geschichte unterscheiden.



### 3 Historische Bezüge in Memes linker und rechter Gruppierungen: Eine qualitative Inhaltsanalyse

Um erste Hinweise auf den Einsatz historischer Bezüge in Memes von linken und rechten Gruppen zu erhalten, führten wir eine qualitative Inhaltsanalyse von Memes von insgesamt vier extremen Social Media-Gruppierungen auf den Plattformen Facebook und Twitter durch, die sich in ihrer Selbstbeschreibung in Deutschland, Österreich bzw. den USA verortet haben. Wir analysierten die Memes dahingehend, wie die in Sozialen Medien aktiven Gruppen, die an der verschwimmenden Grenze von Satire und politischem Extremismus einzuordnen sind, historische Inhalte visuell und verbal einsetzen und wie die historischen Bezüge in Memes typologisiert werden können.

Zunächst identifizierten wir mittels der Suchfunktion von Facebook und Twitter Social Media-Seiten, die in ihren Beschreibungen satirische Memes als Hauptfokus angaben, und gleichzeitig (extreme) rechte oder linke politische Positionen vertraten. Analysiert wurden zwei linke bzw. links-außen Seiten (die deutsche Seite *Wir hatten ja nichts*, die US-amerikanische Seite *Sassy Socialist Memes*) und zwei rechte bzw. rechts-außen Seiten (die österreichische Seite *Verein Freunde der Tagespolitik*, sowie die US-amerikanische Seite *AltLibertarian*). Die rechten Seiten waren bereits in einer Vorgängerstudie als solche identifiziert worden (Schwarzenegger & Wagner, 2018). Die politische Ausrichtung der linken Seiten wurde auf Basis ihrer politischen Positionen in den Selbstbeschreibungen der Social Media-Seiten festgemacht.

Die Seiten der vier Social Media-Gruppierungen wurden vollständig gesichtet; in die Analyse aufgenommen wurden schließlich all jene memetischen Posts, bei denen ein expliziter Gebrauch von historischen Figuren, Ereignissen und anderen historischen Referenzen erkennbar war. Das finale Sample umfasste schließlich insgesamt 154 historische Meme-Realisierungen der vier verschiedenen Gruppen, die zum Zeitpunkt der Analyse auf Facebook und Twitter aktiv waren. Da die geposteten Inhalte mitunter gegen die Richtlinien der Plattformen verstießen, wurden und werden die Accounts immer wieder temporär gesperrt oder gelöscht. Ziel der inhaltsanalytischen Auswertung war es, eine Typologie der in den Memes verwendeten historischen Bezüge zu generieren und die Verwendung geschichtlicher Referenzen beschreiben zu können. Auf die Reproduktion von Bildbeiträgen haben wir in diesem Beitrag bewusst verzichtet, um die Sichtbarkeit

des Materials nicht weiter zu befördern. Wir sind uns dabei der forschungsethischen Herausforderungen des Umgangs mit solchem Material, aber auch der Herausforderungen methodischer Transparenz gewahr (siehe auch Lobinger et al., 2019, für eine Diskussion dieses Dilemmas).

Im Zuge unserer Analyse kristallisierte sich heraus, dass Geschichte in Form von Bezügen zu historischen Ereignissen und Persönlichkeiten sowie zu historischen Narrativen vorkommt. Die historischen Referenzen rekurren dabei mehrheitlich auf historisches Allgemeinwissen und basieren auf einem transnational etablierten Repertoire an historischen Figuren und Ereignissen bzw. deren populären Repräsentationen, die im Falle politischer Kommentierung national spezifisch eingesetzt werden. Dies wird insbesondere an Memes deutlich, die (politische) Persönlichkeiten der Gegenwart, wie zum Beispiel die deutsche Bundeskanzlerin Angela Merkel, wahlweise als Hitler oder Stalin inszenieren.

Im Rahmen unserer typologischen Analyse konnten wir insgesamt fünf Strategien des Umgangs mit Geschichte in den Memes der extremen Gruppen differenzieren. Zwei davon basieren auf der Umdeutung historischer Fakten (Strategie 1 und 2), zwei weitere Strategien basieren auf einem historischen Vergleich und setzen historische Ereignisse in Bezug zu (gesellschafts-)politischen aktuellen Ereignissen (Strategien 3 und 4). Zuletzt – und am prominentesten vertreten – lässt sich eine mehrheitlich gegenwartsbezogene Strategie identifizieren (Strategie 5). Alle Strategien lassen sich sowohl für die extremen linken als auch für die extremen rechten Gruppen identifizieren, sind also über die politischen Positionierungen hinweg existent.

### *Revisionismus bzw. die (Neu-)Interpretation historischer Ereignisse*

Zu den Strategien im Umgang mit Geschichte gehört *der Revisionismus bzw. die (Neu-)Interpretation historischer Ereignisse*. In den Memes, welche historische Bezüge in dieser Weise verwenden, werden geschichtliche Fakten und Ereignisse bzw. deren Bewertung infrage gestellt oder geleugnet und stattdessen alternative Narrative forciert. Den durch den Kolonialismus unterworfenen Völkern wird beispielsweise trotzig entgegengerufen: „Wir schulden euch nichts und wir werden uns nicht entschuldigen“; nicht dafür, lediglich als „explorer“, „conquestors“ und generell besser und *tougher* gewesen zu sein als die Unterworfenen. Stattdessen fordert das entsprechende Meme: „deal with it“ (*AltLibertarian*). Auch gibt es

Memes, die beispielsweise legitimen Forderungen nach Wiedergutmachung von durch die Sklaverei erlittenen Schädigungen mit der Umkehrung von Täterrollen, problematischer Gleichmacherei und exkulpierender Relativierung begegnen. Ein beliebtes Stilelement in dieser Kategorie ist die Amalgamisierung von historischem Ereignis und populärkulturellen Motiven, etwa aus erfolgreichen Franchises wie den Star Wars- (die russische Revolution als Tsar Wars) oder Marvel-Filmen. In dieser Variante ist einerseits eindeutig, dass das herangezogene historische Ereignis nicht faktenbasiert und geschichtswissenschaftlich fundiert dargestellt ist, andererseits werden historische Persönlichkeiten dadurch tendenziell verharmlost, überhöht oder mit einer ‚Badass-Attitüde‘ – primär auch für ein junges Publikum – als positive Figuren gezeichnet. Die Neuinterpretation historischer Ereignisse stellt sich dabei oft offen und direkt gegen gängige und etablierte Deutungsweisen, um nicht nur den Widerspruch deutlich zu machen, sondern auch durch die widerständige Haltung zu beeindrucken.

#### *(Neu)Bewertung historischer Persönlichkeiten*

In der zweiten Strategie werden historische Bezüge in Memes inkorporiert, um eine *(Neu)Bewertung historischer Persönlichkeiten* vorzunehmen. Hier können wir solche Memes festmachen, die historische Persönlichkeiten in neuen und für sie fremden Themenzusammenhängen präsentieren und daraus einen comicartigen Moment oder eine kalkulierte Brechung erzeugen, die zugleich eine politische Dimension oder eine spezifische Deutung transportieren sollen. In einem Meme von *Wir hatten ja nichts* wird etwa Hermann Göring als die Bildersuchmaschine der 1940er Jahre bezeichnet, ein mit heutigen digitalen Medienpraktiken gegenüberbrochene kritisch-komische Kommentierung zur Nazi-Raubkunst. Auch finden sich Memes, die kontroverse historische Persönlichkeiten zum Beispiel als kumpelhaft, ‚gechillte Partypeople‘ (Lenin, Marx, Engels) oder als sexy Partisan und Herzensbrecher (Stalin) inszenieren (*Sassy Socialist Memes*). Neben dieser positiven Verklärung auf der einen Seite, stehen dann etwa Herabwürdigungen historischer Verdienste auf der anderen Seite. So wird in einem Meme zum Beispiel Winston Churchill in seiner berühmten V-Pose gezeigt, welche aber durch den Text konterkariert wird. Hier wird Churchill zum Deutschenhasser umgedeutet, der Deutschland so dringend zerstören wollte, dass er dafür billigend in Kauf nahm, dass er den globalen Kommunismus päppelte, das eigene Empire zerstörte

und die Enkelgeneration nun von „mud refugees“ vergewaltigt würden (*AltLibertarian*). Ausgehend von der verklärenden oder verunglimpfenden Umdeutung von Persönlichkeiten werden in solchen Memes häufig auch alternative oder unzulässige historische Verlaufsgeschichten skizziert, die wiederum zu einem im Heute kritisierten oder propagandistisch aufbereiteten Umstand oder Sachverhalt kommentierend angelegt sind.

*Verharmlosung historischer Ereignisse durch deren Bezug zu aktuellen Ereignissen und Dramatisierung aktueller Ereignisse durch deren Bezug zu vergangenen Ereignissen.*

Neben den ersten beiden Strategien haben historische Referenzen in den Memes das Ziel der *Verharmlosung historischer Ereignisse durch deren Bezug zu aktuellen Ereignissen* sowie der *Dramatisierung aktueller Ereignisse durch deren Bezug zu vergangenen Ereignissen*. Beide Strategietypen haben ein sehr ähnliches Strickmuster, wenn auch in gegenläufige Richtungen strebend und werden vorrangig von den beiden extremen rechten Gruppen eingesetzt. Während Dramatisierung und Verharmlosung getrennt voneinander auftreten können, sind in einigen Fällen durch unzulässige Gleichnisse sowohl Verharmlosung als auch Dramatisierung durch dasselbe Meme verwirklicht. Die Dramatisierung von aktuellen Ereignissen durch historische Vorbilder ist exemplarisch in Memes sichtbar, in denen aktuelle Migrations- und Fluchtbewegungen mit den historischen Türkenbelagerungen und anderen „Invasionen“ von Außenfeinden in Europa verglichen werden. Besonders weitgehende Varianten setzen auf gezielte Paradoxien und Widersprüchlichkeiten, indem sie ausgerechnet rassistisch diskriminierte Opfergruppen für die Legitimierung eigener rassistischer Positionen instrumentalisieren. Sie ziehen das Beispiel der amerikanischen Ureinwohner heran, um dramatisch zu zeigen, was eine „unkontrollierte Zuwanderung“ für die autochthone Bevölkerung vermeintlich in letzter Konsequenz bedeuten würde – nämlich Verdrängung bis Auslöschung. Kritik an der Verbringung der Kinder von Geflüchteten in den USA in Internierungscamps wird in rechten Memes perfide gewendet und zur Banalisierung des Holocaust genutzt. Hier wird behauptet, die jüdischen Opfer wären froh gewesen über Lager, in denen man ihnen lediglich gesagt hätte: Wir wollen euch hier nicht (*AltLibertarian*). Perfide ist dieses Meme besonders deshalb, weil es sich auch als Kritik an einem überschießenden Vergleich der Trump'schen Internierungslager mit Konzentrationslagern lesen oder verteidigen lässt. Der

diskursive Verbund aus Meme und Nutzerkommentaren auf der Seite zeigt aber hingegen, dass das Meme einen Ausgangspunkt lieferte, den Holocaust an sich in Zweifel zu ziehen und vom „biggest hoax in history“ zu sprechen. Eine Dramatisierung der Gegenwart und Verharmlosung der Vergangenheit lässt sich auch und besonders in solchen Memes festmachen, in denen zeitgenössische Politiker\*innen oder Persönlichkeiten des gesellschaftlichen Lebens mit historischen Personen gleichgesetzt oder in historische Themenkontexte eingefügt werden. Angela Merkel wird dann als Schreckbild zu Hitler – bezeichnenderweise durch die Rechte (z. B. *Verein Freunde der Tagespolitik*) so dargestellt – und linke bis eher linke Politiker\*innen werden mit Fidel Castro, Mao oder sowjetischen Offizieren vermengt bzw. als diese inszeniert dargestellt. Öffentlich-rechtliche Medien werden mit historischen Vorbildern von staatlichen Propagandamedien verglichen und Mark Zuckerberg für gelöschte Facebook Kommentare memehaft in den Kontext stalinistischen Massenmords gerückt.

In diesen beiden Meme-Typen zeigt sich, dass bei der Indienstnahme historischer Figuren nicht zwingend eine historische Kontinuität der Lager erhalten bleiben muss oder eine an klassischen Neonazismus anschließende positive Haltung zu Persönlichkeiten des Dritten Reichs bestehen muss. Merkel als Hitler in rechten Memes eingesetzt, soll die Kanzlerin abwerten und in die Nähe des Totalitarismus rücken und keinesfalls ein Lob transportieren – Bezugnahmen auf historische Personen zur Auf- oder Abwertung sind ambivalent zu lesen.

#### *Artikulation radikaler politischer Argumente und deren Legitimation*

In der fünften Strategievvariante schließlich wird Geschichte politisch instrumentalisiert, indem historische Bezüge als lose Grundlage für die *Artikulation radikaler politischer Argumente und deren Legitimation* herangezogen werden. Ein typisches Meme zeigt alliierte Soldaten bei der Landung in der Normandie, klar als Helden gerahmt. Der Text des Memes ist dann eine abstruse Auflistung von nahezu allem, was in ultrakonservativen und rechtspopulistischen Kreisen abgelehnt wird. Von Zuwanderung und Diversität, über Abtreibung, Waffenkontrolle bis hin zu „Child drag queens“ (sic!), um dies den historischen Helden gegenüberzustellen und zu resümieren: Wenn sie unsere heutige Welt sehen könnten, dann hätten sie dafür nicht gekämpft und geblutet (*AltLibertarian*). Die interpretativ herausforderndsten Memes bot die Seite *Wir hatten ja nichts*, denn hier wurden histo-

rische Fotografien, überwiegend aus der Nazizeit, teilweise auch aus Zeiten der DDR herangezogen, um durch Kommentierungen wie „Schädelvermessung war unser Facebook. Wir hatten ja nichts“ sowohl einen verharmlosenden Umgang mit der Vergangenheit anzuprangern, als auch gegenwärtige gesellschaftliche Entwicklungen – bei Weitem nicht immer gelungen oder gar geschmackvoll – kritisch zu kontextualisieren. Ein Beispiel hierfür ist ein Meme, dessen Text lautet: „Airbnb, Leerstand, Luxussanierungen? Zu unserer Zeit wurde Wohnungsnot noch durch Flächenbombardements verursacht.“ Das wird im Jahr 2020 und nach Ablauf einer längerfristigen Accountsperre auch an aktuellen Thematiken wieder aufgegriffen, zum Beispiel „Infektionsketten? Wir haben damals nur Mitmenschen verfolgt, wir hatten ja nichts“ oder ebenso als Kommentierung zum Corona-Infektionsgeschehen „Freiwillige Quarantäne? Rückkehrer kamen bei uns in den Gulag“.

Damit greifen derartige Memes zwar aktuelle Themen auf, eignen sich allerdings weniger gut zur viralen Zirkulation und weiterreichenden Propaganda, da keine Lösungen oder aktuelle Schuldzuweisungen und Handlungskonsequenzen transportiert werden.

Die beiden erstgenannten Strategien, die einen eindeutigen Vergangenheitsbezug aufweisen, sind in unserem Untersuchungskorpus weniger prominent vertreten. Geschichte und die Erinnerung an historische Ereignisse, so zeigt unsere Analyse, wird in den Memes insgesamt insbesondere und zuvorderst als Mittel der politischen Propaganda und Aktivierung genutzt – und nicht etwa, um geschichtliche Diskurse zu prägen oder historische Fakten infrage zu stellen. Historische Bezüge dienen in den Memes vielmehr als Ressource für zeitgenössische Agitation und politische Kommentierung, wobei es selten um erinnerungspolitische Themen oder die Bewertung der Geschichte selbst geht. Stattdessen wird Geschichte als Vorlage, Analogie oder als Kontrast zu gegenwärtigen Geschehnissen verwendet und mit populärkulturellen Symbolen verknüpft.

Dies geschieht in Form von visuellen und verbalen Bezügen auf historische Persönlichkeiten, Ereignisse und Themen, die auf unterschiedliche Art und Weise eingesetzt werden. Gleichwohl die jeweiligen linken wie rechten politischen Positionen mit bestimmten historischen Narrativen und Perspektiven auf Geschichte verknüpft sind, geht es in der Verwendung der Memes weniger um die Verklärung oder Klitterung des tatsächlichen Geschichtsbildes, sondern primär um den Verweis auf ein populärkulturell ausgedeutetes Bedeutungsreservoir. Damit ist

dann auch erklärbar, dass anders als etwa im ‚klassischen‘ Geschichtsrevisionismus, in dem historische Fakten verneint und geleugnet werden, es bei den von uns untersuchten Memes mitunter auf eine Reduktion auf simplifizierende Gut-Böse-Antagonismen hinausläuft.

Dies würde, so ist anzunehmen, anders aussehen, wenn wir in der Untersuchung stärker auf das Material traditionellerer Neonazigruppen und ihrer Bildsprache eingegangen wären, die sich natürlich auch im digitalen Raum bewegen, anders als die hier analysierten Gruppen aber oft nicht in offenen Online-Räumen agieren, sondern ihre Hass-Propaganda in geschlossenen Gruppen, auf anderen Social Media-Plattformen (etwa dem russischen VK) bzw. in Messengergruppen verbreiten. Bestehende Gesetze gegen Wiederbetätigung und Volksverhetzung wirken zumindest für die deutschsprachigen Gruppen als Hemmer sich allzu offen rechtsextremistisch in offenen Foren zu äußern. Wie es in diesen abgeschlossenen Zirkeln zugeht, wo rechtsextreme (visuelle) Codes auch internalisiert und gegenseitig verstanden werden (ohne noch zumindest potentiell auf ein Publikum zu stoßen, das die Inhalte nicht encodieren kann oder gar oppositioneller Ansicht ist), ist außerdem mit forschungsethischen Herausforderungen verbunden.

Auch dienen Memes, wie die hier untersuchten, anderen Funktionen und Zielsetzungen. Damit ist es auch für die weit Rechtsstehenden problemlos möglich, in den Memes den Hitlervergleich nicht als Huldigung, sondern als memetischen Angriff einzusetzen. Auch der Vorwurf, die anderen würden faschistisch agieren, kann memetisch von „Rechten“ in Stellung gebracht werden. Gerade der Verweis auf die Alliierten, die gegen die Nationalsozialisten gekämpft haben, wird genutzt, um rechtspopulistische bis rechtsextreme zumeist islamophobe Klischees zu bedienen und sich mit den in den Memes unterstellten gesellschaftlichen Idealen, für diese gekämpft hätten, zu solidarisieren. Es ist also kein stabiles und direkt an historische Vorläufer der Rechten (bzw. Linken) anknüpfendes Geschichtsverständnis, kein klassischer Geschichtsrevisionismus, der sich bemüht, die ‚deutsche Schuld‘ zu verneinen und die Epigonen des Nationalsozialismus zu exkulpien. ‚Geschichte‘ wird ein Instrument auf den Kampfplätzen der Gegenwart und weniger Debattengegenstand an sich.

Eine Huldigung und explizitere Verehrung historischer Persönlichkeiten und deren (vermeintlicher) Leistungen ist sogar eher noch bei den weit linksstehenden Gruppierungen zu beobachten. Ein Beispiel hierfür sind Memes mit comicartig überzeichneten Versionen von Lenin oder Stalin, Marx oder Engels. Auch hier geht

es wiederum aber nicht um die akkurate Porträtierung oder historische Repräsentation der Personen, vielmehr werden vom historischen Vorbild weitgehend entkoppelte Kultfiguren dargestellt, die aus ihrem historischen Kontext herausgeschnitten und in die Gegenwart versetzt worden sind (sichtbar insbesondere an modischen Accessoires oder medientechnischen Gadgets, die den Persönlichkeiten beigegeben werden). Dabei werden Gegenwart und Geschichte auch wieder durcheinandergewürfelt und komisch aufeinander bezogen. Ein Foto des damaligen Chefs der britischen Labor-Party Jeremy Corbyn mit Handy wird memetisch zum angeblich nachkolorierten Schnappschuss von Lenin aus 1918, der gerade dabei ist, die Ermordung der Romanovs in Auftrag zu geben (*Sassy Socialist Memes*). Ein Akteur aus dem Heute wird in ein historisches Setting eingefügt und damit für seine Rezeption im Heute in einen historisch geladenen Kontext gerückt.

#### 4 Diskussion

Die Ergebnisse unserer Studie illustrieren insgesamt die Funktionalität der historischen Referenzen in den von uns analysierten Memes: Geschichte steht in ihrer memetischen Verwendung nicht isoliert, sondern ist vielmehr *ein* Themenrepository neben anderen, aus dem sich die Memeproduktion speist, um bestimmte affektive oder politische Inhalte zu verbreiten. Dabei sind die Ebenen des Geschichtlichen, des Populärkulturellen und damit der Memekultur insgesamt nicht trennscharf, sondern vermengen sich miteinander – es gibt Verbindungen in den jeweiligen memetischen Kommunikationsstrategien als Ganzes, aber auch innerhalb einzelner Memes (wenn zum Beispiel Stalin als Marvel-Schurke Thanos dargestellt wird).

Ähnlich also, wie das auch Görgens und Pfister in diesem Band für die Darstellung und Aufbereitung von Geschichte im Medium Computerspiel konstatieren, geht es in den Memes der untersuchten Social Media-Gruppen nicht um eine authentische Darstellung von historischen Fakten oder deren Vermittlung oder Interpretation. Vielmehr werden hier historische Persönlichkeiten und geschichtsträchtige Ereignisse als ein Verweissystem herangezogen, mit dem tatsächlich kollektiv aktivierbare Wissens- oder Erfahrungsbestände, vor allem aber positive wie negative Mythologisierungen und Popularisierungen, aktiviert und emotiv-affektiv angesprochen werden können.



Historische Akkuratessse spielt dabei, ähnlich wie in der Studie von Foust und Weathers (2020) gezeigt, nicht einmal zwingend durch die Negation von Faktizität eine Rolle – statt faktisch oder kontrafaktisch zu argumentieren, wird Geschichte als ein „Schmiermittel“ zum Transport von emotionalen Reaktionen und affektpolitischer Positionierung herangezogen. Dies wohl auch durchaus potentiell mit Erfolg. Unter dem Begriff der aktivierten Geschichte (Activated History) versuchen Ochsner und Roesel (2017) etwa zu zeigen, dass historische Erfahrungen der Türkenbelagerung vor Jahrhunderten heute noch aktiviert werden können und sich übereinstimmend mit der historischen Verteilung der Erfahrung auch Divergenzen im Wahlzuspruch für rechtspopulistische Parteien finden lassen, die sich negativ auf diese Geschichte beziehen. Auch wenn dieser mit Big Data-Korrelationen ausgemachte Zusammenhang sicher nur teilweise komplexe Motivlagen und politische Orientierungen abbilden kann, wird damit doch deutlich, dass der Verweis auf Geschichte im Guten wie im Bösen nicht unbedingt ein gegenwärtiges Faktensubstrat braucht, um zu gedeihen. Ebenso wird aber auch deutlich, dass faktischer Widerspruch gegen das so affektiv abgerufene und historisch munitionierte Bild nicht erfolgversprechend ist, um eine diffuse Furchtprojektion aufzubrechen und zu entkräften.

Schließlich ist es wichtig festzuhalten, dass die historisierenden Bezüge und geschichtlichen Verweise in den Memes inhaltliche wie formale Parallelitäten zu weiteren aufgegriffenen Themen aufweisen. Die Art, wie mit den historischen Thematiken verfahren wird, die Logik der Memeifizierung, funktioniert weitgehend analog zu anderen Themeneinflüssen aus der Populärkultur, dem aktuellen Zeitgeschehen oder auch unter Verweis auf typische Elemente und Ausprägungen digitaler Kommunikationskultur (z.B. die Aneignung bestimmter aus Social Media oder Foren bekannter Phänomene, Figuren etc.). Gleichzeitig sind historische Verweise in Memes nicht den politisch weit rechts- oder weit linksstehenden Gruppen vorbehalten, sondern Geschichte kann insgesamt ein wichtiges, wenn vielleicht auch kein zentrales thematisches Register bereitstellen. Generell stehen die Memes der linken und rechten Gruppierungen, die wir untersucht haben, nicht isoliert, weder durch die Geschichte noch was ihre sonstigen thematischen Setzungen und Referenzen betrifft. Zu groß sind dafür die Überschneidungen mit dem, was man sonst das WeirdWeb nennen kann, zu deutliche Überlappungen gibt es mit Facetten von Forenkulturen oder der Gaming-Kultur. Die Grenzen zwischen ‚normalen‘ Partizipationsweisen an

digitaler Kommunikation und ‚dunklen‘ Formen der Teilhabe, sinisternen Intentionen und Absichten für maliziöse Zwecke sind fließend (Quandt, 2018).

In diesem Zusammenhang sei darauf verwiesen, dass die vorliegende Studie sich auf eine Typologisierung der Memes anhand ihrer Inhalte konzentrierte. Für Aussagen zu den tatsächlichen Intentionen hinter der Meme-Verwendung, die ja durchaus vielschichtig sein können (von Provokation über Fandom, siehe u.a. Wagner & Schwarzenegger, 2020; Milner, 2013, Lobinger et. al., 2020), müssten weitere Studien durchgeführt werden, in denen die User\*innen – sowohl Urheber\*innen als auch Verbreitende – und ihre Praktiken im Fokus stehen. Memes spielen als politisches Ausdrucksmittel mit der kalkulierten Ambivalenz, Mehrdeutigkeit und Polysemie ihrer Inhalte – es ist zwar naheliegend, dass bestimmte Inhalte so gemeint sind, wie sie sich darbieten, wenn man mit den dargestellten Akteuren oder Ereignissen vertraut ist, aber es ist noch hinreichend ambig, um eine alternative Bedeutung zumindest als Möglichkeit darzustellen oder sich auf den Standpunkt, es habe sich schließlich nur um Humor gehandelt, zurückzuziehen. Historische Thematiken und Persönlichkeiten sind ihrerseits ebenfalls meist ambivalent, vieldeutig und können nicht nur in einem Kontext auf eine spezifische Weise verstehend aufgelöst werden. Hinzu kommt, dass die historische Referenz als Kommentar zu aktuellem Geschehen immer der Interpretation und kontextuellen Übertragung bedarf, allfällige Verletzungen oder Normverstöße können somit immer als „Übersetzungsfehler“ der Nutzenden umgedeutet werden. Wie Bowen (2020) dargelegt hat, werden dem *Leftbook* zurechenbare Seiten und Gruppen vorrangig mit einer Spaß- und Vernetzungsintention betrieben und sind sich ihrer Rolle in einem möglichen Normalisierungspotenzial (Wodak, 2018) bzw. Mainstreaming (Schmitt, Harles & Rieger, 2020; Schwarzenegger & Wagner, 2018) möglicherweise selbst nicht bewusst. Zugleich kann das aber als Bestandteil von Exkulpierungsstrategien begriffen werden. Die Erfahrung empfundener Zugehörigkeit zu einer Community ist zugleich auch ein mögliches Nutzungsmotiv und eine Bleibemotivation, die kennzeichnend für digitale Gruppen und Communities sein kann und „Kuhstallwärme“ (Hitzler, 2009) und Geborgenheit vermittelt, wenn auch nicht mit allen Inhalten (aus politischen, frauenfeindlichen, xenophoben oder sonstwie hasserfüllten Dimensionen) d'accord gegangen wird. Und gerade Memes eignen sich zum Aufbau eines gemeinsamen sozialen oder kulturellen Erfahrungsraums (Brantner et al., 2020; Shifman, 2013).

Geschichte als Ressource der Meme-Kommunikation zeigt sich in unserer Studie weder als besonders vielschichtig noch als sonderlich nuanciert. Stattdessen

finden wir ein recht enges Ensemble an historischen Persönlichkeiten, wenigen thematischen Feldern und sehr grobschlächtigen, statt feingepinselten Bezugnahmen. Memes sind in diesem Sinne eben keine Instrumente einer diversifizierten Auseinandersetzung, sondern komplexitätsreduzierte, verkürzte Bedeutungsbestände und Motivlieferanten für schnell zu rezipierende Affekterzielung und Zirkulation von Inhalten.

Der Umgang mit Geschichte steht meist nicht im Vordergrund bei der Verwendung historischer Bezüge, vielmehr wird der populärkulturelle Fundus ausgeschöpft und in Verbindung mit historischen Persönlichkeiten und Ereignissen gesetzt, um gegenwartspolitisch zu mobilisieren. Obgleich die Absicht der affektiven Aktivierung und Rekrutierung potentieller Unterstützer\*innen das primäre Ziel zu sein scheint, so bedeutet dies nicht, dass die historische Referenz als Quelle nicht relevant werden kann. Denn durch die politisch-affektive Indienstnahme von Personen, Narrativen und Ereignissen werden Perspektiven darauf eröffnet, wie Vergangenheit und Geschichte im jeweiligen Jetzt salient sind, genutzt und öffentlich verhandelt werden.

*Dr. Christian Schwarzenegger* ist Akademischer Rat a.Z. am Institut für Medien, Wissen und Kommunikation an der Universität Augsburg, christian.schwarzenegger@phil.uni-augsburg.de

*Dr. Anna Wagner* ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Fakultät für Gesundheitswissenschaften an der Universität Bielefeld, anna.wagner@uni-bielefeld.de

*Dr. Cornelia Brantner* ist Associate Professorin am Department of Geography, Media and Communication an der Karlstad University, Schweden, cornelia.brantner@kau.se

*Prof. Dr. Katharina Lobinger* ist Professorin am Institute of Digital Technologies for Communication (ITDxC) an der Università della Svizzera italiana (USI), Schweiz, katharina.lobinger@usi.ch

## Quellenverzeichnis

- Bartoletti, R. (2011). Memory and social media: New forms of remembering and forgetting. In B. M. Pirani (Hg.), *Learning from Memory: Body, Memory and Technology in a Globalizing World* (S. 82–111). Cambridge Scholars Publishing.
- Birkner, T., & Donk, A. (2020). Collective memory and social media: Fostering a new historical consciousness in the digital age? *Memory Studies*, 13(4), 367–383. <https://doi.org/10.1177/1750698017750012>

- Bish, J. (26. April 2017). The Reason Right-Wing Memes Are the Most Popular Memes. *Vice*. [https://www.vice.com/en\\_uk/article/mgypdn/the-reason-right-wing-memes-are-the-most-popular-memes?fbclid=IwAR2fDExVPqv6N5Nv2fuCW1j5fjtwhaMqljpnPeoHLXkRvQvgTzIYzzq9Ncc](https://www.vice.com/en_uk/article/mgypdn/the-reason-right-wing-memes-are-the-most-popular-memes?fbclid=IwAR2fDExVPqv6N5Nv2fuCW1j5fjtwhaMqljpnPeoHLXkRvQvgTzIYzzq9Ncc)
- Bogerts, L., & Fielitz, M. (2019). "Do You Want Meme War?" Understanding the Visual Memes of the German Far Right. In M. Fielitz & N. Thurston (Hg.), *Political science: Volume 71. Post-digital cultures of the far right: Online actions and offline consequences in Europe and the US* (S. 137–154). transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839446706-010>
- Boudana, S., Frosh, P., & Cohen, A. A. (2017). Reviving icons to death: when historic photographs become digital memes. *Media, Culture & Society*, 39(8), 1210–1230. <https://doi.org/10.1177/0163443717690818>
- Bowen, B. (2020). 'Lol you go to gulag': The role of Sassy Socialist Memes in Leftbook 1. *Explorations in Media Ecology*, 19(1), 23–36. [https://doi.org/10.1386/eme\\_00022\\_1](https://doi.org/10.1386/eme_00022_1)
- Brantner, C., Lobinger, K., & Stehling, M. (2020). Memes against sexism? A multi-method analysis of the feminist protest hashtag #distractinglysexy and its resonance in the mainstream news media. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 26(3), 674–696. <https://doi.org/10.1177/1354856519827804>
- Doerr, N. (2017). Bridging language barriers, bonding against immigrants: A visual case study of transnational network publics created by far-right activists in Europe. *Discourse & Society*, 28(1), 3–23. <https://doi.org/10.1177/0957926516676689>
- Fielitz, M. (2020). Ironie, bis es ernst wird. Humor, digitale Kulturen und rechte Affektpolitik. In L. Koch, T. König & J. Ahrens (Hg.), *Zwischen Feindsetzung und Selbstviktimitisierung: Gefühlspolitik und Ästhetik populistischer Kommunikation* (S. 227–248). Campus.
- Forchtner, B. & Kølvråa, C. (2017). Extreme right images of radical authenticity: Multimodal aesthetics of history, nature, and gender roles in social media. *European Journal of Cultural and Political Sociology*, 4(3), 252–281. <https://doi.org/10.1080/23254823.2017.1322910>
- Foust, C., & Weathers, C. (2020). Memes in Social Movement 2.0. In N. Crick (Hg.), *The rhetoric of social movements: Networks, power, and new media* (S. 135–155). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429436291-11>

- Hawhee, D., & Messaris, P. (2009). Review Essay: What's Visual about "Visual Rhetoric"? *Quarterly Journal of Speech*, 95(2), 210–223. <https://doi.org/10.1080/00335630902842095>
- Hitzler, R. (2009). Brutstätten posttraditionaler Vergemeinschaftung. In R. Hitzler, A. Honer & M. Pfadenhauer (Hg.), *Erlebniswelten: Bd. 14. Posttraditionale Gemeinschaften: Theoretische und ethnografische Erkundungen* (S. 55–72). VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden.
- Huntington, H. (2015, 21.-24 Oktober). *Menacing memes? Affect and effects of political internet memes*. 16<sup>th</sup> Annual Meeting of the Association of Internet Researchers, Phoenix, USA. <https://doi.org/10.5210/spir.v5i0.8728>
- Johann, M., & Bülow, L. (2019). One does not simply create a meme: Conditions for the diffusion of internet memes. *International Journal of Communication*(13), 1720–1742.
- Katz, Y., & Shifman, L. (2017). Making sense? The structure and meanings of digital memetic nonsense. *Information, Communication & Society*, 20(6), 825–842. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1291702>
- Leiser, A. (2019). Erkenntnisse der empirischen Meme-Forschung: Nutzen und Wirkung von politischen Internet-Memes aus Nutzerperspektive. In L. Bülow & M. Johann (Hg.), *Texte und Diskurse. Politische Internet-Memes: Theoretische Herausforderungen und empirische Befunde* (S. 229–248). Frank & Timme.
- Lobinger, K., Krämer, B., Venema, R., & Benecchi, E. (2020). Pepe – Just a funny frog? A visual meme caught between innocent humor, far-right ideology, and fandom. In B. Krämer & C. Holtz-Bacha (Hg.), *Perspectives on Populism and the Media* (S. 333–351). Nomos.
- Lobinger, K., Venema, R., Krämer, B., & Benecchi, E. (2019). Pepe the Frog – lustiges Internet-Meme, Nazi-Symbol und Herausforderung für die Visuelle Kommunikationsforschung. In C. Schwender, C. Brantner, C. Graubner & J. von Gottberg (Hg.), *zeigen | andeuten | verstecken. Bilder zwischen Verantwortung und Provokation* (S. 79–98). Herbert von Halem Verlag.
- Lohmeier, C., & Pentzold, C. (2014). Making mediated memory work: Cuban-Americans, Miami media and the doings of diaspora memories. *Media, Culture & Society*, 36, 776–789. <https://doi.org/10.1177/0163443713518574>

- Lohmeier, C., Schwarzenegger, C., & Schreiber, M. (2020). Instamemories – Geschichte in digitalen Medien als lebendige Erinnerungskultur jenseits formaler Bildungskontexte. Themenheft: „Erinnern in und mit digitalen Medien“. *merz | medien + erziehung Wissenschaft*, 64, 48–61.
- Makhortykh, M. (2015). Everything for the lulz: Historical memes and World War II Memory on Lurkomor'e. *Digital Icons: Studies in Russian, Eurasian and Central European New Media*, 13, 63–90.
- Milliean, K. (2021). *Facebook's alternate dimension*. University of Michigan. <https://socialmedia.umich.edu/blog/facebooks-alternate-dimension/?fbclid=IwAR2AatCM-HEH7RGf6Yk6PiPvVZN34ZXAqdXMYeV9iawdD03Gkugl7WkX2ck>
- Milner, R. M. (2013). FCJ-156 hacking the social: Internet memes, identity antagonism, and the logic of lulz. *The Fibreculture Journal*, 22, 62–92.
- Milner, R. M. (2016). *The world made meme: Public conversations and participatory media. The information society series*. The MIT Press.
- Ochsner, C., & Roesel, F. (2017). Activated history – The case of the Turkish sieges of Vienna. *CESifo Working Paper Series* (6586). <https://ssrn.com/abstract=3023816>
- Pfurtscheller, D. (2016). Scherzen mit Bild und Text. Medienbilder und Mediendesign in komischen Verwendungszusammenhängen. In K. Amann & W. Hackl (Hg.), *Satire – Ironie – Parodie: Aspekte des Komischen in der deutschen Sprache und Literatur* (S. 187–210). Innsbruck University Press.
- Phillips, W., & Milner, R. M. (2017). *The ambivalent internet: Mischief, oddity, and antagonism online*. John Wiley & Sons.
- Rieger, D., & Klimmt, C. (2019). The daily dose of digital inspiration 2: Themes and affective user responses to meaningful memes in social media. *New Media & Society*, 21, 2201–2221. <https://doi.org/10.1177/1461444819842875>
- Schmitt, J. B., Harles, D. & Rieger, D. (2020). Themen, Motive und Mainstreaming in rechtsextremen Online-Memes. *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 68(1–2), 73–93. <https://doi.org/10.5771/1615-634X-2020-1-2-73>
- Schwarzenegger, C., & Lohmeier, C. (2020). Reimagining Memory. Digital Media and a New Polyphony of Memory. In M. Filimowicz & V. Tzankova (Hg.), *Reimagining Communication: Experience* (S. 132–146). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351015356-8>

- Schwarzenegger, C., & Wagner, A. (2018). Can it be hate if it is fun? Discursive ensembles of hatred and laughter in extreme right satire on Facebook. *Studies in Communication and Media*, 7(4), 473–498. <https://doi.org/10.5771/2192-4007-2018-4-473>
- Shifman, L. (2013). Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), 362–377. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12013>
- Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. MIT press essential knowledge series. The MIT Press.
- Silvestri, L. E. (2018). Memeingful memories and the art of resistance. *New Media & Society*, 20(11), 3997–4016. <https://doi.org/10.1177/1461444818766092>
- Topinka, R. J. (2018). Politically incorrect participatory media: Racist nationalism on r/ImGoingToHellForThis. *New Media & Society*, 20(5), 2050–2069. <https://doi.org/10.1177/1461444817712516>
- Turton-Turner, P. (2013). Villainous avatars: the visual semiotics of misogyny and free speech in cyberspace. *Forum on Public Policy*(1), 1–18.
- Wagner, A., & Schwarzenegger, C. (2020). A populism of lulz: The proliferation of humor, satire and memes as populist communication in digital culture. In B. Krämer & C. Holtz-Bacha (Hg.), *Perspectives on Populism and the Media* (S. 313–332). Nomos.
- Wodak, R. (2018). Vom Rand in die Mitte – „Schamlose Normalisierung“. *Politische Vierteljahresschrift*, 59(2), 323–335. <https://doi.org/10.1007/s11615-018-0079-7>
- Wodak, R., & Forchtner, B. (2014). Embattled Vienna 1683/2010: right-wing populism, collective memory and the fictionalisation of politics. *Visual Communication*, 13(2), 231–255. <https://doi.org/10.1177/1470357213516720>

**Empfohlene Zitierung:** Lund, H., Michel, B., & Zöllner, O. (2022). Die Vinylschallplatte als Zeichen- und Handlungsträger gesellschaftlicher Transformationen in der Digitalisierung. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 343–373). <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.13>

**Zusammenfassung:** Im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung ist seit etwa Mitte der 2000er-Jahre die analoge Vinylschallplatte in einem robusten Nischenmarkt zu neuer Popularität gelangt. Der Beitrag analysiert dieses Warenobjekt aus einer kapitalismuskritischen Perspektive und ordnet es vier Warenformen der post-industriellen Ökonomie zu. Darauf aufbauend werden die der Vinylschallplatte inhärente Logik der Besonderung und damit zusammenhängende Singularisierungspraktiken aufgezeigt. Mit Blick auf unterschiedliche technische Ausstattungen mit Abspielgeräten und unterschiedliche Rezeptionsdispositive im Umgang mit Musik folgern die Autoren, dass mit der aktuellen Vinylkultur eine Spaltung der Gesellschaft zum Ausdruck kommt. Die Kulturalität des Tonträgers verweist auf spezifische Verwobenheiten mit seinen Nutzern, was sich in vielschichtigen Praktiken, Narrativen und Mythen äußert. Der Beitrag argumentiert abschließend, dass die Vinylschallplatte ein Kristallisationspunkt für einen umfassenden, teils paradoxen gesellschaftlichen Diskurs über Modernisierungsprozesse ist, insbesondere über den Metaprozess der Digitalisierung.

**Lizenz:** Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)



*Holger Lund, Burkard Michel & Oliver Zöllner*

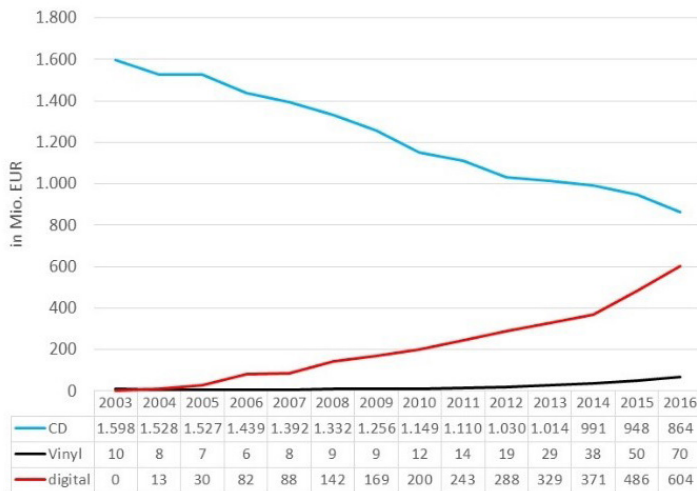
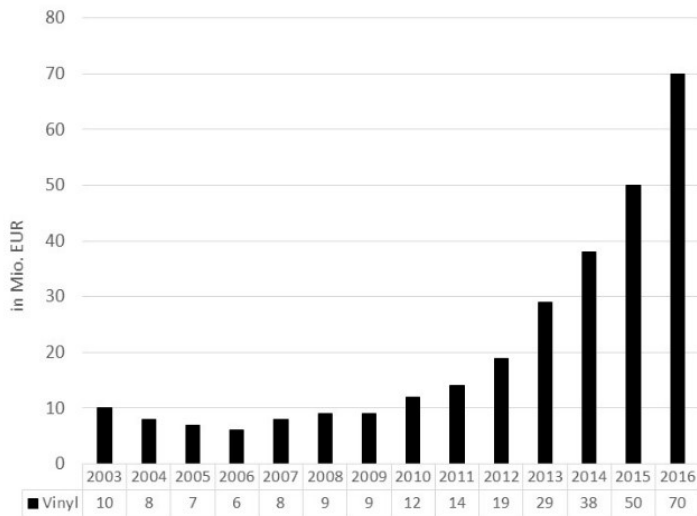
# Die Vinylschallplatte als Zeichen- und Handlungsträger gesellschaftlicher Transformationen in der Digitalisierung

## 1 Entdeckungszusammenhang: Ökonomische Resilienz des Analoges

Seit 2006 kennt der Markt für Vinylschallplatten in Deutschland – aber auch in vielen anderen westlichen Ländern – nur eine Richtung: stetig steigende Absatzzahlen (Discogs.com, 2019). Die Abbildungen 1a und 1b zeigen diesen Trend für den Tonträgermarkt in Deutschland für die Jahre 2003 bis 2016, wobei sich der starke Anstieg in Abb. 1a in der relationierten Gesamtschau (Abb. 1b) erkennbar relativiert (Bundesverband Musikindustrie, 2018, S. 15–16). Denn es handelt sich, der hohen Steigerungsrate für Vinylverkäufe von fast 700 Prozent im Zeitraum von 2007 bis 2016 zum Trotz, in der Gesamtschau des Tonträgermarktes um einen Nischenmarkt, wenngleich um einen dynamisch wachsenden.

2017 wurden in Deutschland 3,3 Millionen Vinylschallplatten verkauft. Es ist also eine gewisse Renaissance dieses analogen Tonträgers zu beobachten. „Es fällt bei der Analyse der internationalen Marktdaten insgesamt auf, dass es eine hohe Korrelation zwischen steigenden Streamingumsätzen und Zuwächsen im Vinyl-Segment bei gleichzeitigen Verkaufsrückgängen bei CDs gibt“ (Tschmuck, 2017). Je höher der Streaminganteil ausfällt, desto höher fällt zugleich der Zuwachs im Vinylsegment aus. „Die digitale Revolution hat also nicht nur zum Siegeszug des

Abbildungen 1a/1b: Tonträgermarkt in Deutschland 2003 bis 2016



Quelle: Bundesverband Musikindustrie, 2018, S. 15–16

zugangsbasierten Musikvertriebsmodells geführt, sondern gleichzeitig auch ihre Antithese in Form des Vinyl-Booms hervorgebracht“ (Tschmuck, 2017).

Offensichtlich befördert die Digitalisierung zugleich eine Reanalogisierung, wie sie die Renaissance von Vinyl darstellt (Kreye, 18./19.03.2017). Dieser liegen zentrale mediale Bedürfnisse zugrunde. Im Zuge der Dematerialisierung von Musik entlang der medialen Kette von der analogen Schallplatte über die digitale Compact Disc (CD) hin zum Kodierformat MPEG-1 Audio Layer III (MP3) und zum internetbasierten Streaming, die eine weitgehende Lösung vom physischen Tonträger mit sich bringen (Elster, 2015; Halkier et al., 2011), benennen viele Vinylfreunde neben dem klanglichen Erlebnis gerade das Haptische und Visuelle von Musik im analogen Vinylformat als Kaufgrund. Im Kontext des Streaming, das als technischer Distributionsweg in weiten Teilen der Welt die Musikrezeption am deutlichsten prägt, tauchen nun neue Fragen auf, wie sie die New Yorker Autorin Liz Pelly unlängst gestellt hat: „Will our digitally connected music world result in a globally informed pop monoculture, created at the whim of Western streaming companies?“ (Pelly, 2018). Sie verweist auf die Tatsache, dass Streamingdienste einen Mangel oder sogar das Fehlen von jeglichem Kontext herstellen, indem sie historische und gegenwärtige Musik unterschiedslos auf einem Niveau präsentieren und zudem geographische Unterschiede auslöschen. Es werde Musik aus dem Nirgendwo und aus einer Nullzeit geboten. Ein Gespür für historische und kulturelle Differenzen sei hierbei nicht zu entwickeln. Nicht zuletzt auch klanglich – aufgrund restriktiv standardisierter Anforderungen an das Mastering – entstehe so eine Monokultur aus 50 Millionen oder mehr Songs, wie sie etwa von der Plattform Spotify abrufbar sind (Spotify.com, 2020).

Die Historizität der Musiktitel und ihre Kontexte, ihre raumzeitliche Bestimmbarkeit und ihre Kontextualisierung als Album – mithin also die klassischen Fragen nach dem Wann und Woher – entfallen zunehmend. Dies wird als Defizit seitens der (jüngeren) Hörenden durchaus wahrgenommen (Pelly, 2018). Jede Vinylschallplatte hat hingegen eine raumzeitliche Verortung: Nicht nur aufgrund der gedruckten Urheber-Credits, Labelangaben, Jahreszahlen etc. auf dem Etikett und auf der Hülle, sondern, sollte letztere verloren gegangen sein, auch im sogenannten „Dead Wax“, dem Bereich zwischen Laufendrinne und Etikett, der Angaben zur Herstellung eingraviert enthält, mittels derer eine raumzeitliche Verortung erfolgen kann.

Zur raumzeitlichen Verortung kommt ein Anachronismus des Analoges im digitalen Zeitalter hinzu, denn anders als beim Streaming muss die einzelne Schallplatte dinglich besorgt werden, recht aufwändige Abspielgeräte müssen vorhanden sein und der Abspielvorgang muss sorgfältig händisch gesteuert werden. Der Zugang ist also erschwert, voller Aufwand und erfordert sogar eine gewisse Geschicklichkeit. Warum nehmen immer noch und immer mehr Nutzerinnen und Nutzer diese Erschwernisse auf sich? An dieser Stelle erscheint es sinnvoll, Richard Sennetts Überlegungen zur Widerständigkeit des Analoges hinzuzuziehen. „Ich behaupte“, schreibt Sennett in *Der Tastsinn* (1998), „dass die Verminderung der Widerstände in der alltäglichen Umgebung unsere Verbindung mit der Wirklichkeit schwächt. Leichte Handhabung zersetzt unser Engagement, eine physische Welt ohne Widerstände reduziert die angespannte Aufmerksamkeit“ (Sennett, 1998, S. 484). Die Widerständigkeit des Analoges fördert somit die geistige Fokussiertheit. Menschen geraten auf diese Weise „mit der Welt in Berührung, erfassen sie buchstäblich in all ihrer Rauheit, Härte und Schwierigkeit. Dieses unwegsame Feld ist der Ort, an dem Ausdruck entsteht“ (Sennett, 1998, S. 483). Dieser Ausdruck, so ließe sich ergänzen, steht für tieferes Erleben (Herwig, 2014).

Gegen die fehlende örtliche und historische Bindung von Streaming, gegen fehlende Haptik und Visualität der Musik erfolgt also mit der Wiederentdeckung des Vinyls eine Rematerialisierung in ein bewährtes mediales Format, das alles Fehlende enthält. Damit steht die Vinylschallplatte paradigmatisch für Phänomene des Medienwandels im Rahmen der Digitalisierung von Kommunikation. Der analoge Tonträger zeigt Defizite der Digitalität auf und ist darin deutlich mehr als nur ein nostalgischer Trend oder ein retromanischer, wenn auch „enjoyably perverse act of swimming against the tide of history“ (Reynolds, 2011, S. 125). Vielmehr steht die Vinylplatte für eine post-digitale Haltung (Lund, 2017), die auf bewusste Reanalogisierung setzt. Diese Haltung gliedert sich ein in einen größeren Mega-Trend der Post-Digitalität, dessen ästhetisch-mediale Aspekte mittlerweile auch viele lebenspraktische Bereiche umfassen, nicht zuletzt Bildproduktion, Design, Film und Publishing (vgl. Kulle, Lund, Schmidt et al., 2015-ongoing).

## 2 Ökonomisierung, Warencharakter und Singularität

Mit ihrer sozio-ökonomischen Theorie des *enrichissement* (dt.: Be- oder Anreicherung) haben Boltanski & Esquerre (2018) eine Kapitalismustheorie entwickelt, die sich passgenau auf die Renaissance von Vinyl anwenden lässt. Im Sinne dieses Ansatzes steht die Vinylschallplatte nicht nur paradigmatisch für eine Entwicklung, die der digitalen Ökonomie entgegenläuft, sondern erscheint in ihren unterschiedlichen Ausformungen zugleich als Teil einer analog-dinglich orientierten Bereicherungsökonomie. Dieser als *Kritik der Ware* untertitelte Ansatz der Kapitalismustheorie nimmt seinen Ausgangspunkt von der Gegenwartsdiagnose, dass es ab dem letzten Viertel des 20. Jahrhunderts in den durch Deindustrialisierung geprägten Ländern Westeuropas zu einer tiefgreifenden Veränderung gekommen sei, wie Werte geschaffen werden (Boltanski & Esquerre, 2018, S. 15). Nicht mehr die industrielle Massenproduktion sei das herrschende ökonomische Paradigma, sondern die „Ausbeutung einer einzigen Quelle“, nämlich der Quelle der „Vergangenheit“ (Boltanski & Esquerre, 2018, S. 16). Damit ist gemeint, dass mehr oder weniger jedes Ding einem Prozess der Anreicherung unterworfen werden kann, indem es in ein „narratives Dispositiv“ eingebunden wird, das seine „Substanz aus der Vergangenheit“ (Boltanski & Esquerre, 2018, S. 97, 99) bezieht.

Eine solche Ökonomie der Vergangenheit beruht also nicht vorrangig auf der industriellen und serienmäßigen Produktion von Standardprodukten, die im Neuzustand vermarktet werden, sondern auf der Aufwertung bereits vorhandener Dinge, wie etwa Antiquitäten oder – wie man heute sagt – Vintage-Objekten. (Boltanski & Esquerre, 2018, S. 99)

Boltanski & Esquerre (2018) definieren *enrichissement* als post-industrielle Ökonomie und als Zusammenspiel von (1) Standard-, (2) Trend-, (3) Sammler- und (4) Anlageform, vor allem in den Bereichen Luxus, Tourismus, Kunst, Kultur und Immobilien – und in deren Querbeziehungen. Die Bereicherungsökonomie verfüge dabei

nicht über dieselbe Sichtbarkeit wie die digitale Ökonomie, die häufig als radikale Wende präsentiert wird, wodurch allerdings leicht in Vergessenheit gerät, dass es in dieser digitalen Ökonomie teilweise um Dinge geht und dass der Akzent, der dabei auf die Diskontinuitäten gelegt wird, die Kontinuitäten zurücktreten lässt, denen sie [die digitale Ökonomie] ihre Entwicklung ebenfalls verdankt. (Boltanski & Esquerre, 2018, S. 417)

In der Digitalisierung verflüchtigen sich die Dinge also, gehen aber mitnichten vollständig verloren, sondern bleiben vielmehr im Hintergrund weiterhin existent und ökonomisch wie auch kulturell bedeutsam. Eines dieser Dinge, eine dieser Kontinuitäten im Zeitalter der Diskontinuitäten, ist die Vinylschallplatte. Ihre vier einzelnen Warenformen stellen sich unterschiedlich dar.

- (1) *Industrielle Standardform*: Vinyl ist eine neue industrielle Standardform für Veröffentlichungen (gewichtigerer) Pop Acts geworden, für Dance- und Clubmusik ebenso wie für Jazz, Avantgarde oder Wiederveröffentlichungen von Aufnahmen jeglicher Stile aus dem Bestandskatalog. Davon künden nicht zuletzt weltweit neu errichtete Vinylpresswerke (Harris, 07.01.2015; Gin, 2019) – neben Europa und den USA auch in nicht-westlichen Ländern, wie etwa Vinil Brasil in Brasilien (2017) oder Nora Istanbul in der Türkei (2018). Pikanterweise hat selbst Sony 2018 in Japan eine neue Schallplattenfabrik in Betrieb genommen, also jene Firma, die einst die CD erfolgreich als angeblich medial-qualitativ überlegene Standardform gegen die vormalige industrielle Standardform Vinyl in Stellung gebracht hatte (Sax, 2016, S. 9). Als eine erneute Standardform konnte sich Vinyl in der Gegenwart jedoch nur deshalb bewähren, weil es als Trendform entsprechend Aufmerksamkeit gewinnen konnte.
- (2) *Trendform*: Zu den zentralen modischen ‚Hipsterutensilien‘ gehören neben zur Schau gestellten Bärten und Truckercaps (Greif, 2010; 2016, S. 211–221) seit den 2010er-Jahren weltweit auch Schallplatten. So sehr, dass nicht einmal unbedingt ein Plattenspieler vorhanden sein muss: Die Platten werden oftmals nicht angehört, sondern sind Dekorationsobjekte eines bestimmten Lifestyles oder dienen als Souvenirs und Fandevotionalien. Geschätzt ca. 15 bis 30 Prozent der weltweit produzierten Schallplatten erleiden das Schicksal dauerhaften Ungehörtseins – weil sie als Remittenden zerstört bzw. recycelt werden, vor allem jedoch, weil sie nicht fürs Anhören erworben worden sind, sondern um des Besitzen-Wollens an sich (Devine, 2019, S. 30; Oliphint, 28.07.2014; Peltsch, 2020). Im November 2018 wurde von einem der Autoren ein junges Paar in einem Kasseler Second-Hand-Plattenladen gesichtet, das nach eigener Aussage zum ersten Mal überhaupt in einen Plattenladen ging, und zwar mit dem Ziel, eine Platte aufzulegen und davon ein Instagram-Foto zu machen. Die analoge Trendform wird in digitale Verwertungslogiken eingebunden, wenn hier auch

auf der Metaebene der Selbstdarstellung (Suler, 2016, S. 78–79).

Vom „Hipsterutensil“ hat es die Schallplatte in den letzten zehn Jahren, zusammen mit der Mainstreamwerdung des Hipsters (Touboul, 21.02.2019), selbst in den Mainstream geschafft: Die Unternehmen Postbank (12.10.2016) und Ferrero (29.10.2017) werben in ihren Werbespots gleichermaßen mit Vinyl- und entsprechender Audiokultur (Abb. 2a und 2b), deren empfundene Wertigkeit wohl auf ihre Finanz- bzw. Süßwarenprodukte übergehen soll. Andere Unternehmen, etwa Teppichhändler, tun es ihnen gleich und verweisen auf die Trendform Schallplatte.

- (3) *Anlageform*: Der Newsletter des weltgrößten Online-Marktplatzes Discogs.com titelte im November 2018 mit der Überschrift: „Sound Investment: What We Know About The High-End Vinyl Market“ und stellt einige exemplarische Vinylschallplatten vor, deren Preise in letzter Zeit explodiert sind (Cannon, 2018). Einzelne Schallplatten konnten bei Auktionen bereits bemerkenswerte Spitzenwerte erzielen, etwa 2015 das sog. White Album der Beatles mit der in das Cover geprägten Zählnummer 000001, ein Exemplar aus dem Besitz des Schlagzeugers Ringo Starr, das für 790.000 US-Dollar versteigert worden ist (Kreps, 05.12.2015). Dabei handelt es sich, typisch für die Bereicherungsökonomie, um eine rein narrative Wertbildung, denn das Exemplar weist außer der Nummer und der beinahe mythisch aufgeladenen Aura des Vorbesitzers keinerlei Besonderheiten auf: Es entspringt der industriellen Standardform, in der es hunderttausendfach identisch gepresst worden ist. Aussagekräftiger als solche exzeptionellen Spitzenwerte sind die Langzeitentwicklungen im oberen Preissegment, die stark aufwärts weisen (Cannon, 2018). 2018 sind über Discogs.com erstmals fünf Platten in einem Monat für über 10.000 US-Dollar verkauft worden. Vinyl entwickelt sich also zur Anlageform, ist dabei jedoch nicht nur Rarität und Wertspeicher, sondern wird auch Spekulationsobjekt – alles in allem ein solider Investitionsgegenstand. Der Discogs.com-Newsletter prägt hierfür das schöne doppeldeutige Wortspiel „sound investment“ (Cannon, 2018).
- (4) *Sammlerform*: Die Vinylschallplatte konnte sich nur zu einer Anlageform entwickeln, weil sie sich im Lauf der Zeit und speziell seit den 2010er-Jahren zunehmend zu einem Sammelobjekt entwickelt hat (Shuker, 2010). Ein Beleg

Abbildung 2a: Standbild aus dem Werbefilm „Postbank Privatkredit“, 2016



Quelle: Postbank (2016), eigener Screenshot

Abbildung 2b: Standbild aus dem Werbefilm „Ferrero Küsschen“, 2017



Quelle: Idents Austria (2017), eigener Screenshot



dafür ist die am deutschen Zeitschriftenmarkt sehr erfolgreiche Sammlerzeitschrift *Mint: Magazin für Vinyl-Kultur* ([mintmag.de](http://mintmag.de), 2019). Sie erscheint seit 2016 und wächst stetig in Auflage und Umfang, was in Zeiten der Printkrise und des Niedergangs des Musikjournalismus bemerkenswert ist. Allein 2018/2019 sind vier ehemals sehr bedeutende Musikzeitschriften eingestellt worden: *Intro*, *Groove*, *Spex* und *Juice*. Kurz zuvor waren im deutschsprachigen Raum bereits die Magazine *electronic beats*, *skug* und *de-bug* vom Markt genommen worden. Der Musikjournalismus verschwindet, der Sammlerjournalismus hingegen erblüht, so lässt sich schlussfolgern – wiewohl *Mint* vor diesem Hintergrund zunehmend auch an Aktualität orientierte Branchen- und Musikberichterstattung übernimmt.

Interessanterweise ereilt die Vinylschallplatte als Sammelobjekt hier narrativ erneut das Schicksal des Ungehörtseins, denn gesammelt wird oftmals, wie bereits angemerkt, nicht primär zum Abspielen, wie schon der Titel der Zeitschrift *Mint* zum Ausdruck bringt: Er nimmt auf die klassische Sammlerform und -klassifizierung „mint“ („ungespielt“) Bezug. Man kommt nicht umhin, an Sammler ungestempelter Briefmarken („postfrisch“) und prägefrischer Münzen ohne Umlaufspuren (also der Erhaltungskategorie „mint“ im eigentlichen Sinne) zu denken. Sammeln erfolgt in dieser Logik, ohne das ersammelte Objekt seiner eigentlichen Bestimmung entsprechend zu nutzen: Die gespeicherte Musik als performative Kategorie steht in einem Gegensatz zu nichtmusikalischen Praktiken der Dinglichkeit (Devine, 2019, S. 20–22). Diese Sammelhaltung von Objekten dient dem Beseitigen von Leerstellen im Besitz – und eben nicht dem Hören (Boltanski & Esquerre, 2018, S. 317; 340–341).

Die musikalische Rezeption, sofern gewünscht, erfolgt bei neueren Veröffentlichungen oft über beigelegte CD-Versionen oder herunterladbare MP3-Dateien. Nicht zu vergessen ist dabei der hohe Schauwert von Vinylschallplatten und insbesondere ihrer oft kunstvollen Covergestaltungen (Behrens, 2001; Düllo, 2005b), der mit dem Trend zu sammlerfreundlichen exklusiven Luxuseditionen (farbiges Vinyl, Printbeigaben) intensiviert wird. Konsequenterweise erscheint es in diesem Zusammenhang, dass die Zeitschrift *Mint* selbst längst Objekt der Sammelpassion wird. Das Magazin hat ausverkaufte Ausgaben, die ihrerseits schon hoch gehandelt werden: Für frühe vergriffene Nummern wurden 2018 auf der

Auktionsplattform eBay.com bis zu 40 Euro pro Heft (statt ca. 5 Euro) erfolgreich geboten (Abb. 3).

Abbildung 3: Angebot für Heft 1 der Zeitschrift *Mint: Magazin für Vinyl-Kultur* auf der Auktionsplattform eBay, Dezember 2018



Quelle: *Mint-Magazin Heft 1 (2018)* (eigener Screenshot)

Wie solide die Vinylschallplatte als Sammlerform ist, zeigt auch der Markt für Wiederveröffentlichungen. Während sonst bei der Sammlerform nur das Original, also die Erstpressung zählt (Burgess, 2016, S. 151) und selten die Kopie, also die Nachpressungen bzw. Folgeauflagen, können bestimmte Wiederveröffentlichungen, Bootlegs (illegale Ausgaben bzw. Konzertmitschnitte) oder sogar Counterfeits (Fälschungen) selbst sehr rasch Gegenstand des Sammelns und entsprechender Wertsteigerung werden, sofern eine ausreichend starke Rarifizierung gegeben ist (Bartmański & Woodward, 2015, S. 109–117). Wie gesund die Vinylschallplatte als Sammlerform ist, zeigt nicht zuletzt die Sektion für Künstlerschallplatten (seit ca. 15 Jahren) auf der Kunstmesse Art Basel innerhalb der Sektion „Editionen“. „Vinyl Goes Art“ könnte man als Slogan für die Entwicklung der (Künstler-)Schallplatte formulieren: Kunst ist nach wie vor die am stärksten nobilitierte Sammlerform (Hauser, 1974, S. 540–551; Thornton, 2008, S. 1–40) – und die Schallplatte passt sich hier ein.

Das Warenobjekt Vinyl gewinnt also in allen kategorialen ökonomischen Formen – Standardform, Trendform, Sammlerform, Anlageform – an Bedeutung. Die emergente Vinylkultur erscheint dabei als Teil einer analog-dinglich orientierten Bereicherungsökonomie und damit als Teil einer nicht zu unterschätzenden Gegenbewegung zur digitalen Ökonomie. Das besondere Potential von Schallplatten, ökonomisch und ästhetisch, ist zugleich eine aufschlussreiche Kritik an der Digitalisierung, ihrer Ökonomie und Ästhetik. Es lässt sich schließen, dass die durch Standardisierung, Massenproduktion und Funktionalität geprägte Ökonomie der industriellen Moderne im Begriff ist, abgelöst oder zumindest herausgefordert zu werden – so lautet denn auch die Ausgangsthese von Andreas Reckwitz' Überlegungen zur *Gesellschaft der Singularitäten* (2017).

Die spätmoderne Ökonomie ist mehr und mehr an singulären Dingen, Diensten und Ereignissen ausgerichtet, und die Güter, die sie produziert, sind zunehmend solche, die nicht mehr rein funktional, sondern auch oder allein kulturell konnotiert sind und affektive Anziehungskraft ausüben. Wir leben nicht mehr im industriellen, sondern im *kulturellen Kapitalismus*. (Reckwitz, 2017, S. 7–8; Hervorh. i. Orig.)

Wie Boltanski & Esquerre (2018) konstatiert auch Reckwitz die neue Ökonomie nicht lediglich bei der Zirkulation materieller Güter, sondern auch bei Verhaltensweisen, Orten, ja dem Selbst (Reckwitz, 2017, S. 290–291). Anders als die beiden Franzosen legt Andreas Reckwitz jedoch die Tiefenlogik hinter bzw. unter den in ähnlicher Weise festgestellten Oberflächenphänomenen frei: Es sei dies die Logik der Singularisierung, der Besonderung. Sie markiere einen „gesellschaftlichen Strukturwandel“, der „darin besteht, dass die soziale Logik des Allgemeinen ihre Vorherrschaft verliert an die *soziale Logik des Besonderen* (...), also das, was als nichtaustauschbar und nichtvergleichbar erscheint“ (Reckwitz, 2017, S. 11; Hervorh. i. Orig.). Dabei erstreckt sich die Logik der Singularität auf die gesamte Lebensführung: „wie man wohnt, was man isst, wohin und wie man reist, wie man den eigenen Körper oder den Freundeskreis gestaltet. Im Modus der Singularisierung wird das Leben nicht einfach gelebt, es wird *kuratiert*“ (Reckwitz, 2017: 9; Hervorh. im Orig.).

Mit der Logik des Strebens nach Singularitäten lässt sich auch das Wiederaufleben der Vinylkultur plausibel erklären und differenziert beschreiben: Obwohl Schallplatten vor ihrem Revival massenindustriell hergestellte Standardprodukte waren, erfahren sie nun im Zuge ihrer Renaissance unterschiedliche Singularisierungspraktiken: Die Wiederentdeckung der eigenen Plattenbestände aus Kind-

heit und Jugend kann als ein Akt der biographischen Singularisierung verstanden werden, als Verknüpfung von bestimmten Platten mit einzigartigen Erlebnissen oder Phasen der eigenen Vergangenheit. Aber auch der Kauf einer Schallplatte kann durch den besonderen Modus des Erwerbs – bspw. auf dem Flohmarkt oder im Second-Hand-Laden – einen Akt der Singularisierung darstellen, wenn nämlich die Gebrauchsspuren auf dem Cover als authentische Spuren des Vorbesitzers und seiner Geschichte gelesen werden oder der Fund auf dem Flohmarkt als besondere Entdeckung einer *Trouvaille* verklärt und zu einer wiedererzählbaren – singulären – Geschichte geformt wird. Charakteristisch für Singularitätspraktiken – also für Praktiken, die Singularität hervorbringen oder für den Umgang mit singulären Gütern – ist nach Reckwitz somit ihre Performativität: „Singuläre Entitäten werden nicht primär instrumentell ge- und vernutzt (zweckrationales Handeln) (...), sondern *bieten* sich im Modus der Performativität *dar*“ (Reckwitz, 2017, S. 72; Hervorh. im Orig.). Unter zweckrationalen Gesichtspunkten ist das Auflegen einer Schallplatte – v.a. im Vergleich mit der CD und dem Anklicken einer Playlist – umständlich. Unter Singularitätsgesichtspunkten wird diese Praktik zur Performance.

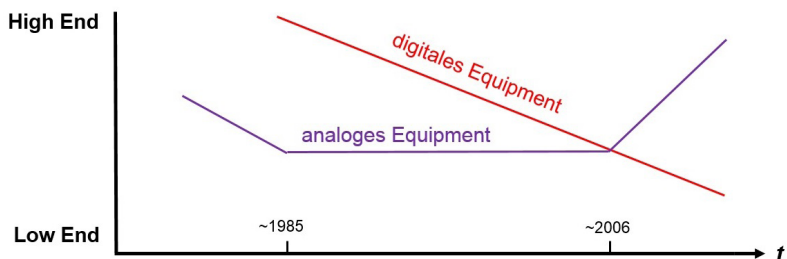
Obwohl es sich bei der Singularisierung um eine „tiefgreifende Transformation“ (Reckwitz, 2017, S. 15) der bisherigen Logik der industriellen Moderne handelt und sie „*sämtliche* Dimensionen des Sozialen“ umfasst (Reckwitz, 2017, S. 12, Hervorh. i. Orig.), betrifft sie (noch) nicht alle Teile der Gesellschaft in gleicher Weise (Reckwitz, 2017, S. 274). Sie setzt vielmehr besondere Ressourcen voraus und verschafft ihren sozialen Trägergruppen Distinktionsgewinne (Reckwitz, 2017, S. 283, 351), wodurch es zur Herausbildung von Klassenschranken entlang der unterschiedlich verteilten Singularisierungschancen und -kompetenzen (Reckwitz, 2017, S. 350–351) kommt. In diesem Sinne wäre somit eine kulturelle Spaltung der Gesellschaft in Singularisierungsgewinner und -verlierer zu konstatieren.

### 3 High- vs. Low-End und die technisch-soziale Spaltung der Gesellschaft

Die zu sehende kulturelle Spaltung der Gesellschaft schlägt sich auch in einer technischen Spaltung nieder: in der Art, wie und mit was für Geräten Musik gehört wird. Das Schema in Abb. 4 stellt die High- vs. Low-End-Orientierung der Soundwiedergabequalität im Zeitverlauf seit Beginn der 1980er-Jahre dar. Auffällig ist, dass der mittelpreisige Sektor verschwindet. Stattdessen erfolgt eine

stärkere Orientierung entweder zu High- oder zu Low-End hin. Die einen Konsumentinnen und Konsumenten hören ihre Musik in zunehmend schlechterer Wiedergabequalität (etwa klangreduzierte MP3-Dateien über billige Ohrstöpsel-Kopfhörer, Smartphones und Minianlagen), die anderen mit zunehmend ausgefeilter und teurer Technik (über Hi-Fi-Anlagen und -Komponenten für teils mehrere zehntausend Euro, bei denen Goldkabel noch die aller kleinste Klangnuancierung sicherstellen sollen). Vor diesem Hintergrund ist das hier dargelegte technikbasierte Modell zugleich eines der sozio-ökonomischen Spaltung.

Abbildung 4: High- vs. Low-End-Orientierung der Soundwiedergabequalität im Zeitverlauf



Quelle: eigene Darstellung

Nachdem die analoge High-Fidelity mitsamt der Schallplatte als Medium in den 1970er-Jahren immer weiter verfeinert und perfektioniert worden ist, stiegen Anfang der 1980er-Jahre die Konzerne Sony und Philips mit der CD und den mit ihr verbundenen Produktversprechen überlegener Klangqualität (High End) und Unzerstörbarkeit (ewige Haltbarkeit) in den Markt ein (Schrey, 2017, S. 173). Digitale Medien und digitales Equipment galten in dieser Frühphase der Digitalisierung analogen Medien und ihrem Equipment quasi prinzipiell als überlegen. Ab Anfang der 2000er-Jahre prägte das neue Digitalformat MP3 zunehmend die Hörgewohnheiten und Klangerwartungen vieler Konsumentinnen, worauf sich die Klangqualität vieler CDs erheblich verschlechterte, da für den breiten Markt weniger Wert auf adäquate Abmischung und qualitatives Mastering gelegt wurde, woraufhin sich digitale Speichermedien mitsamt ihrem Peripherie-Equipment in einer stetigen qualitativen Abwärtslinie bewegten (Krukowski, 2017, S. 125–160). Bisheriger qualitativer Tiefpunkt dieser

Entwicklung der Wiedergabe auditiver Quellen dürfte das Streaming sein mit einer neuen, stark nachgefragten Hörstruktur mit einem Mono-Lautsprecher pro Zimmer (Lohrmann, 2019, S. 125; Dettweiler, 10.12.2019), oft gekoppelt an Chatbots-Speaker (wie Amazons Echo/Alexa) oder gar der oft stark von digitalen Aussetzern geplagten Bluetooth-Übertragung per Smartphone. Der neue, die kommenden Jahre gültige Bluetooth LE Audio-Standard senkt nochmals die Bitrate. Musik wird so auf der technisch-medialen Ebene immer mehr zerlegt (in den Datencode von Nullen und Einsen), vereinfacht, komprimiert und reduziert (insbesondere in der MP3-Kodierung), bis sie in einem datenskelettösen Format erscheint (Lund, 2018). Diese Entwicklung informationeller Entleerung kann als regressiv bezeichnet werden. Die Regression geht mit einem eher distraktiven Hörverhalten breiter Konsumentengruppen einher. Am deutlichsten wird dieses Hörverhalten mit der neuen interruptiven Gewohnheit, kaum ein Musikstück je zu Ende zu hören.

Umgekehrt verhält es sich auf dem Markt der analogen Tonträger und seines Equipments. In den 1980er-Jahren, speziell seit der Marktreife der CD, wurde die Hi-Fi-Technik kaum mehr weiterentwickelt; qualitativ stagnierte der analoge Sektor daher mehr oder weniger über Jahrzehnte. Erst um 2006 wendet sich das Blatt mit der Renaissance der Vinylschallplatte. Audiophilie im Medium und im Equipment wird die Devise und soll eine möglichst hochqualitative analoge Wiedergabe von Musik sicherstellen (Bosse, 2019; Crone, 03.01.2020). Diese Tendenz zur neuerlichen Klangliebhaberei wird (in ihren Marktnischen) durchaus ins Extreme getrieben, wenn es etwa Geräte zum privaten Stromtuning für 5.000 Euro zu kaufen gibt, die lediglich eine möglichst gleichbleibende Stromfrequenz sicherstellen sollen, um solcherart kleinere Schwankungen an der Steckdose auszugleichen und „dynamischen Strom“ zu ermöglichen (Mint, 2019, Beiheft). Diese Entwicklung audiophiler Qualitätsoptimierung lässt sich als progressiv bezeichnen; sie ist mit einem eher konzentrierten Hörverhalten assoziiert.

Die Kritik an der Digitalisierung fußt auf der erwähnten Widerständigkeit des Analoges. Doch keineswegs ist diese ältere technische Produktions- und Speicherform nur in seiner Vergangenheit festgeschrieben, sondern wird weiterentwickelt. Deutlich ablesbar ist dies nicht nur an der Varianz neuer Abspielgeräte bzw. deren Re- oder Neuproduktion, sondern auch klanglich: Zum einen an einem neuen High-Fidelity-Boom mit zahlreichen Peripheriegeräten, von dem die Münchener und Zürcher „High End“-Messen zeugen (highendsociety.de, 2019), zum anderen an

den Bereichen des Masterings und des Vinylschnittes, also den letzten Stufen der Klangbearbeitung im Produktionsprozess von Schallplatten (Bartmański & Woodward, 2015, S. 75–82; Ketterer, 2014a; 2014b). Mit der Entstehung von *signature mastering* als einer Kunstform, die den *mastering engineer* in einen (auch namentlich identifizierbaren) *mastering artist* transformiert, entwickelt sich die Herstellung einer Schallplatte selbst immer mehr zu einer künstlerischen Disziplin (Lund, 2018). Dasselbe gilt für den Bereich des Vinylschnittes. Auch hier vollzieht sich ein Wandel zum *signature cut*, dem signierten Kunstwerk im traditionellen Sinne nicht unähnlich. Diese Prozesse auf der Materialebene der Schallplatte und ihrer Peripheriegeräte loten die Potenz und Potentialitäten des Analoges aus.

Die Gesamtentwicklung der High- vs. Low-End-Orientierung haben wir als eine technisch-soziale Spaltung der Gesellschaft bezeichnet. Dies insofern, als ein qualitativ mittleres Hörverhalten wegbriecht und die Gesellschaft auseinanderdriftet in Menschen, die – weniger anspruchsvoll und aufwändig – Musik im günstigen oder kostenlosen Flat-Abo eines Streamingdienstes eher distraktiv hören (die große Mehrheit), und solche, die dies konzentriert tun (eine kleine Minderheit), die jedoch eine audiophile Elite darstellen, die oft auch über größere ökonomische und/oder kulturelle/subkulturelle Kapitalressourcen verfügen (Bourdieu, 2014; 2015, S. 49–80; Thornton, 2008). Das immer wieder benannte Verschwinden der Mittelschicht, die Spaltung der Gesellschaft in eine große Masse und eine kleine, privilegierte und qualitätsorientierte Elite: auch in der Produktion, Aneignung und Konsumtion von Musik-Tonträgern wird sie technisch-medial und ökonomisch-sozial greifbar.

#### 4 Vinylschallplatte und Vinylkultur

Die Vinylschallplatte ist Ausdruck vielfältiger Narrative, die auf zentrale Themen und Praxen (in) der Gesellschaft verweisen. Ein Narrativ, das rund um den Tonträger und seine Renaissance eine regelrechte „Kultur“ postuliert, also ein System von Praxen der Bedeutungsproduktion, ist das der Vinylkultur. Es findet sich prominent im Untertitel der bereits vorgestellten deutschen Zeitschrift *Mint* und ist das Sujet der bis dato umfassendsten Studie zur Kulturalität der Vinylschallplatte (Bartmański & Woodward, 2015). Diese auf ethnografischen Feldbeobachtungen und qualitativen Interviews mit Musikern, Disc-Jockeys,

Labelbetreibern und Sammlern basierende Monografie kann im Folgenden als Strukturierung der emergenten Vinylkultur dienen.

Zentral für die Verortung der Vinylschallplatte in alltagskulturellen Prozessen und Praktiken erscheinen fünf Aspekte: in historischer Perspektive (1) die Evolution der Vinylschallplatte als Medienformat; in medienwissenschaftlicher Sichtweise (2) die lebensweltlichen Praktiken des Umgangs mit und des Hörens von Platten (Orte, Situationen, Vergesellschaftungen); in einem genuin kulturwissenschaftlichen Ansatz (3) die besonderen Eigenschaften und erfahrungsbasierten Verwobenheiten des analogen Tonträgers und seiner Dinglichkeit mit seinen Nutzern; in einer semiotischen Perspektive (4) Vinyl als Totem und positiver Fetisch für Sinnkonstruktionen; und (5) seine Mythisierung. Aus diesen Aspekten resultiert insgesamt der Objekt-Raum-Nutzungs-Nexus einer „Vinylscape“, also einer umfassenderen kulturellen „Landschaft“ rund um die Vinylschallplatte.

Mit deren Exploration gehen Bartmański & Woodward (2015) auf den „Scape“-Ansatz von Appadurai (1990) zurück, sehen die „Vinylscape“ allerdings relativ oberflächlich als einen Raum, in dem analoge Schallplatten „communicative and aesthetic roles in urban contexts“ vollführen (Bartmański & Woodward, 2015, S. 140). Denkt man diesen Ansatz weiter, wäre die Vinylschallplatte noch konkreter sowohl der von Appadurai (1990) entworfenen „mediascape“ (der Landschaft des Medialen) als auch der „technoscape“ (der Landschaft der Technologien) zuzuordnen und, wie wir mit Blick auf ökonomische Bedingungen weiter oben dargelegt haben, ebenso der „financescape“ (der Landschaft der globalen Kapitalströme und Investitionen). Die analoge Schallplatte ist gerade in der Phase ihrer Renaissance in der Digitalität ein komplexes Bedeutungs Bündel.

- (1) *Evolution des Medienformats*: Durch ihre raumzeitliche Verortbarkeit mit Datierungen und den beschriebenen vielfältigen Urheberangaben kann jede einzelne Vinylschallplatte als Dokument (*record*) gelesen werden – eine Lesart, die im Englischen begrifflich-konnotativ offensichtlicher angelegt ist (Bartmański & Woodward, 2015, S. 1–15). In einem umfassenderen Sinne, der das Speicherformat Vinylschallplatte an sich als Dokument begreift, ist in sie eine Entwicklungsgeschichte der Medialität eingeschrieben, mit der sich Gesellschafts- und Kulturwandel verstehen lassen: von der Walzenmatritze über die Schellack-, Vinyl- und digitale Kompaktschallplatte (CD) hin zum Download und zum Streaming und (teilweise) wieder zurück. Der widerstän-



dige Dokumentsinn des analogen Vinylformats und seiner Renaissance im Zeitalter der Digitalität ist oben bereits ausgeführt worden. Er bringt eine gegenläufige Haltung zur semimateriellen Pixeldigitalität von Nullen und Einsen zum Ausdruck, auch wenn diese Widerständigkeit eher auf einem robusten Nischenmarkt verortet ist. Dies ist aber auch als Kritik an der sich rapide digitalisierenden Gegenwart lesbar: als Sehnsucht nach einer stärker auf materieller Haptik basierten und vielleicht auch langsamer verstreichenden Zeit. Aus den Zumutungen durch digitale Institutionen – etwa der Geschwindigkeit und Überwachungslogik von sozialen Online-Netzwerken – resultiert in der „Metamoderne“ (van den Akker & Vermeulen, 2017) ein Unbehagen vieler Menschen der Gegenwart gegenüber. Es handelt sich beim Dokument Vinylschallplatte also um eine Auseinandersetzung mit dem Narrativ der permanenten technischen Innovation bzw. der Vektor-Ideologie des scheinbar stets nur nach vorne und nach oben weisenden Fortschritts. „Turning cultural products into files is a convenient reduction, but a reduction nonetheless, one curiously compatible with the hyper-accelerated culture of ‘progress’” (Bartmański & Woodward, 2015, S. 31).

Übersehen werden beim Blick auf das solchermaßen zum Kritiknarrativ überhöhten industriellen Warenobjekt Vinylschallplatte allerdings meist seine materiellen Produktionsbedingungen, die stark von der Gewinnung, Beschaffung, Verarbeitung und Distribution extrem umweltschädlichen Polyvinylchlorids und vieler Zusatzstoffe abhängig sind. Bei der CD oder den vorgeblich entmaterialisierten, aber dennoch letztlich speicherbasierten digitalen Formaten verhält es sich ähnlich; hinzu kommt bei allen technischen Plattformen ein Stromverbrauch mit allen seinen Folgekosten, der beim Streaming besonders hoch ausfällt (Devine, 2019). Die Vinylschallplatte setzt also traditionelle kapitalistische Produktions-, Zirkulations- und Konsumtionsprozesse fort, die zudem auf einer weltweit verortbaren Ausbeutung von Ressourcen (Rohstoffen und Arbeit) fußen. Die Kritik an einer unhinterfragten Modernisierungsideologie, die bei manchen Vinylnutzern in ihrem bewussten Rückgriff auf ein älteres, zwischenzeitlich obsolet geglaubtes Medienformat impliziert wird, hat also den Preis einer partiellen Ausblendung relevanter ökologischer Faktoren und (post-)kolonialer Kritiken. Im Sinne eines „technologischen Nihilismus“ (Gertz, 2018) ist die Vinylschallplatte

somit teilweise auch ein Narrativ des Rückschritts oder der Leugnung – und genau darin vielleicht ein realistisches Dokument der Gegenwart.

- (2) *Lebensweltliche Praktiken*: Das Vinyl-Revival findet statt im Sinne eines Kreislaufs der Konsumprodukte. Die Langspielplatte wird dabei als Träger neuer Bedeutungen und Mediator veränderter Praktiken im Umgang mit Musik und Objekten rekonfiguriert (Halkier et al., 2011, S. 16, 29). Die Widerständigkeit des Mediums drückt sich auch in seiner Umständlichkeit aus. Vinylschallplatten zu besorgen, zu sammeln und aufzulegen ist ökonomisch wie zeiträumlich aufwändig und unbequem (Bartmański & Woodward, 2015, S. 35–60), läuft also den zentralen Versprechungen der Digitalisierung entgegen (Zöllner, 2019, S. 87). Doch gerade auf dieser selbst gewählten Umständlichkeit fußen kulturelle Rituale in der Lebenswelt von Schallplattennutzerinnen und -nutzern.

Mit dem zur Sammelleidenschaft mutierten Kaufen alter wie neuer Schallplatten (Shuker, 2010) ist eine vielfältige Begleit- bzw. Fachpublizistik assoziiert: in Form von Zeitschriften, Katalogen, Sammlerguides für spezialisierte Musikgenres und Labels, voluminösen Schallplattenlexika (Lotz et al., 2019; Wonneberg, 2016) und kollaborativen Online-Datenbanken, von denen Discogs.com wohl am prominentesten sein dürfte (Zandt, 2016). Zu neuer Blüte haben es dabei auch räumlich-soziale Institutionen wie Schallplattenbörsen und -läden für Neu- und Second-Hand-Ware gebracht. Sie machen (neben dem ökonomisch durchaus bedeutenden Online-Versandhandel) das Schallplattensammeln erst möglich und vernetzen Vinylfreunde. Insbesondere Läden fungieren in einer urbanen Gegend oft als „dritte Orte“ neben Wohnung und Arbeitsstätte und werten ein Quartier auf (Jeffres et al., 2009).

Als ganz wesentliche Ausgestaltung der passionierten Praxis des Schallplattensammelns hat sich das sog. „Digging“, also das Kramen oder Graben nach seltenen Platten in Läden oder auf Plattenbörsen und Flohmärkten weiter entwickelt. Als eine Art „Archäologie“ moderner Artefakte (Bartmański & Woodward, 2015, S. 38; Schmauder, 2011) ermöglicht es den „Diggern“ nicht nur, ihre Sammlung auszubauen, sondern auch die eigene Kennerschaft auf speziellen Sammelgebieten zu demonstrieren und sich mit anderen Sammlerinnen und Sammlern auszutauschen. Expertise ist hier eng mit Coolness und Hipstertum verknüpft (Düllo, 2005a; Greif, 2010; 2016; Leland, 2004).

„Even if you are a lone digger, vinyl places are inevitably social places” (Bartmański & Woodward, 2015, S. 43). Die Suche nach wie auch die Kenntnis von raren und rarifizierten Vinylschallplatten gründet auf kulturellem bzw. subkulturellem Kapital und vermehrt es. Der Erwerb teurer Tonträger ist allerdings vom ökonomischen Kapital der „Digger“, also ihrem persönlichen Budget abhängig (Bourdieu, 2014; 2015, S. 49–80), worüber manche Sammlerinnen und Sammler regelrecht in Wettbewerb treten. Gesellschaftliche Bedingungen und Spaltungen reproduzieren sich, ähnlich wie beim technischen Equipment, auch hier.

In diesem erhöhten Beschaffungsaufwand, also relativ hohen Transaktionskosten, drückt sich nicht nur eine Wertschätzung des Warenobjekts Schallplatte aus, sondern auch eine implizite Wertschätzung der auf ihr gespeicherten Musik. Dies spiegelt sich wiederum in Praktiken des Musikhörens. Der im Vergleich zu digitalen Medien und Plattformen kompliziertere Rezeptionsvorgang beim Schallplattenhören ist oft ritualistisch ausgeformt. Für diese ästhetische Alltagspraxis nehmen sich viele Menschen besonders markierte Zeit (auch als bewusste Auszeit vom Alltag). Sie ist, wie bereits angedeutet, von einem eher konzentrierten Hörverhalten gekennzeichnet („slow listening“ nach Bartmański & Woodward, 2015, S. 31; „focused listening“ nach García Quiñones, 2016, S. 186; „thick listening“ nach Krukowski, 2017, S. 119). Auch in ihm drückt sich eine gelegentlich ostentative Überlegenheit der Vinylhörerinnen und -hörer aus, die Teil ihres kulturellen bzw. subkulturellen Kapitals ist und nicht zuletzt ihr soziales Prestige und ihre Distinktion fördert (Bourdieu, 2014; 2015; Eisenberg, 1987, S. 18–20). Die Lebenswelt der Vinylfans ist also in erheblichem Maße von Distinktionsprozessen geprägt, die auch subkulturelle Szenebildungen, also eine Abhebung vom Mainstream, implizieren (Elster, 2015, S. 270). Eine Vielzahl kleiner und kleinster Plattenlabels für teils sehr spezialisierte Musikgenres verstärkt diese Prozesse (Bartmański & Woodward, 2020).

- (3) *Verwobenheit von Materialität und Nutzenden*: Die Medialitätsebene der Vinylschallplatte verweist auf den Zusammenhang des materiellen Formats, der Rezipienten und des Rezeptionsvorgangs. „Perhaps most importantly, vinyl’s affordances as an analogue medium allow for distinctively engaging listening experiences and aural sensations” (Bartmański & Woodward, 2015, S. 47). Der

von vielen Menschen als besonders „warm“, „organisch“ oder im Kontrast zu digitalen Formaten als „überlegen“ empfundene Klang der Vinylschallplatte (Elster, 2015, S. 273) ist im Kontext audiophiler Qualitätserwartungen zu sehen. Ironischerweise scheinen es gerade die Fehler bzw. die Unperfektheit analoger Tonkonserven – ihre Nebengeräusche, ihr „noise“ – zu sein (Krukowski, 2017, S. 205–208), die den Gewohnheiten und Prägungen menschlichen Hörens besonders nahekommen (und anderer Art sind als die Soundartefakte, die sich aus der Komprimierung und Reduktion digitaler Formate ergeben). Vinyl kann, durchaus auch masteringbedingt, diversere Klangspektren und ein druckvolleres, dynamischeres Klangspektrum erzeugen, etwa im situativen Verwendungsnexus Disc-Jockeys/Dancefloor. Es hat nicht zuletzt in einer solchen sozialen Lokalität – unter Berücksichtigung spezifischer Wahrnehmungspraktiken (Malbon, 1999, S. 130) – eine eigene und andere Klangästhetik als digitale Quellen. Der Vinylklang mag nicht per se besser sein – es kommt vielmehr auf seine Einbettung in Nutzungskontexte und Erwartungshaltungen an. Viele Hörerinnen und Hörer haben die sonischen Charakteristika der Vinylschallplatte, also ihre klanglichen Limitationen, ihr Rauschen, Rumpeln und Knistern, als Referenzmerkmale ihrer subjektiven auditiven Wahrnehmung abgespeichert. Die scheinbare Perfektion des digitalen Klanges ist für sie in diesem Sinne nicht unbedingt eine Verbesserung. Die Analogizität der Schallplatte und ihres Klangbildes ist also stets auch als Affordanz des Speicherformats zu sehen, als sein „Aufforderungscharakter“. Hier drückt sich ein „Wechselspiel zwischen Akteuren und den im Alltag verfügbaren Objekten“ aus, das „das Auftreten bestimmter Verhaltensweisen wahrscheinlicher“ macht (Zillien, 2008, S. 161). Die Vinylschallplatte enthält quasi eine Anweisung, wie sie in welchen Kontexten wahrzunehmen und zu hören ist. Diese Wahrnehmungs- und Gebrauchsmuster werden von den Nutzerinnen und Nutzern teils überhöht.

Shuker (2010) geht davon aus, dass die vielfältigen Bedeutungen des materiellen Objekts Vinylschallplatte sich besonders in einer ihm zugeschriebenen hohen Authentizität niederschlagen. Diese Authentizität ist im Sinne einer nostalgisch verstandenen Echtheit der mechanischen Aufführungspraxis (dem ‚Originalklang von früher‘) wie auch der Anrufung einer Authentizität der eigenen Existenz des Sammlers über seine Lebensspanne hinweg zu verstehen (Shuker, 2010, S. 65–72). Die Vinylschallplatte erscheint demnach als Mittel der

Sinnproduktion und eines Strebens nach persönlicher Erfüllung. Yochim & Biddinger (2008) gehen in diesem Kontext speziell auf die mit der analogen Schallplatte verbundene Ewigkeitsmetapher ein, die sich im Vintage-Gefühl vieler Nutzer und Sammler ausdrückt: die Schallplatte als erhabenes, altherwürdiges Objekt, mit dessen dauerhafter Materialität man im übertragenen Sinne die Zeitläufte und damit den Tod überwinden und ein Erbe hinterlassen kann. Paradoxiertweise war es die digitale Compact Disc, die bei ihrer Markteinführung Anfang der 1980er-Jahre eine größere, quasi „ewige“ Dauerhaftigkeit versprochen hatte. Yochim & Biddinger (2008, S. 192–193) verweisen auf die Stärke der Vinylschallplatte, ihre Nutzer soziotemporale Netzwerke imaginieren zu lassen, innerhalb derer an die Besitzer auch nach ihrem Tod erinnert werden kann. Eine sorgfältig kuratierte Schallplattensammlung erscheint solchermaßen als Ausdruck der transzendenten Orientierung von Sammlerinnen und Sammlern. Dies ist ein Aspekt, der bei einer rein auf Streaming basierten, also dematerialisierten Musiksammlung weitgehend verloren geht: Eine persönliche Playlist kann nicht vererbt werden wie eine Tonträgersammlung; sie stellt kein Eigentum im engeren Sinne dar.

- (4) *Totemisierung und Fetischisierung*: Die Vinylschallplatte weist als Objekt in ihrer Zeichenhaftigkeit über sich hinaus, sie ist „viel mehr (...) als ein Tonträger“ (Kreye, 18./19.03.2017, S. 11). In ihrem auratischen Überschuss an Zeichen und Bedeutungen, der über die primäre Nutzung als Musikquelle und sogar die Lebensspanne von Besitzern hinausweist, kann die Schallplatte also als ein Totem identifiziert werden. Als Totem verweist sie auf Lebensstile, Gruppenzugehörigkeiten, Expertise und die Aufladung von spezifischen Orten mit Bedeutungen (Bartmański & Woodward, 2015, S. 138). Längst wird Vinyl auch außerhalb von Plattenläden und Clubs als Zeichen von Coolness und Hipness verwendet, etwa in der Werbung oder Preisauszeichnung für gänzlich unmusikalische Waren und Dienstleistungen, wie wir oben dargelegt haben (Abb. 5). Für musikalische Szenen wie etwa die DJ-Kultur (Poschardt, 2001), innerhalb derer die Vinylschallplatte ein regulärer Gebrauchsgegenstand ist, erscheint dieses Objekt in seiner Totemhaftigkeit geradezu als konstitutiv. Die Vinylschallplatte ist dort ein Arbeitsmittel und als solches ein Ausweis von Professionalität.

Abbildung 5: Vinylschallplattenform als Preisauszeichnungstafel für Textilien und Modeschmuck



Quelle: eigenes Foto (Stuttgart 2019)

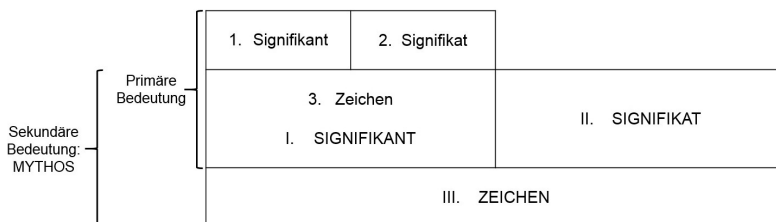
Als Warenobjekt, das produziert, gehandelt und getauscht wird, ist die Schallplatte bei Sammlern durchaus als Fetisch zu sehen: negativ betrachtet als obsessives Objekt der (Kauf-)Begierde und des Leidens, das sich als Warenfetisch unter Umständen in eine Sucht verkehren kann (Bosse, 2017), positiv gesehen aber auch als Ressource der Mobilisierung kulturellen Ausdrucks, der Begeisterung und freudigen Passion (Bartmański & Woodward, 2015, S. 133; Eisenberg, 1987, S. 17–18). Die Schallplatte ist ein „geliebtes Objekt“, das von Individuen mit persönlichen und kulturellen Bedeutungen aufgeladen werden und somit der Identitätsbildung dienen kann (Habermas, 1999, S. 177). Insbesondere das Original, also die zuweilen rare Erstpressung, besitzt einen (positiven) Fetischcharakter und prägt die Szene der Sammelnden bzw. der Vinylkultur (Burgess, 2016, S. 151; Bartmański & Woodward, 2015, S. 133).

Mit ihrer teils ökonomischen, teils pathologischen und teils symbolischen Aufladung passt sich das Waren- und Sehnsuchtsobjekt Vinylschallplatte in die Konsumgesellschaft ein. Mithin ist die Schallplatte ein Ausdruck der Gegenwart der Digitalität und ihrer Bruchlinien, in denen sich eine „analoge Nostalgie“ formiert: eine Sehnsucht nach dem besonderen Einzelstück, dem Haptischen und dem Unperfekten (Schrey, 2017, S. 21–22).

- (5) *Mythisierung*: In semiotischer Perspektive lässt sich der auratische Zeichenüberschuss, durch den die Schallplatte, wie wir dargelegt haben, viel mehr als ein Tonträger ist, auch als Mythos begreifen. Roland Barthes beschreibt in seinen *Mythen des Alltags* (2010 [zuerst 1957]) den Mythos als eine „Rede“ (Barthes, 2010, S. 251), die sich einer primären Sprache „bemächtigt“ (Barthes, 2010, S. 259) und deren Zeichen als Zeichenträger einer sekundären Botschaft verwendet (Abb. 6a). Dass auch technische Objekte zu Zeichenträgern einer mythischen Botschaft werden können, hat Barthes in seiner populär gewordenen Analyse des Citroën DS darlegt (Barthes, 2010, S. 196–198). Auch technisch-funktionale Objekte vermitteln also zunächst eine primäre Bedeutung: zum einen die ihrer Funktionalität, zum andern aber auch eine sozial-ästhetische Botschaft. So kommunizierte in der prädigitalen Ära der von Dieter Rams und Hans Gugelot um 1962 für die Firma Braun entworfene Plattenspieler SK 61 (hierzu näher Terstiege, 2019) zum einen „Ich bin ein Plattenspieler“ (und kein Toaster), zum andern signalisierte er den Zeitgenossen von 1962 in Abgrenzung von vorgängigen Plattenspielermodellen seinen besonderen ökonomischen, technologischen und stilistischen Wert, wodurch er sich als Statussymbol einer Nachkriegsmoderne eignete. Genauso gab auch in vordigitalen Zeiten eine Plattensammlung auf einer primären Bedeutungsebene Auskunft über die Milieuzugehörigkeit, das kulturelle Kapital oder die politische Gesinnung der Sammlerinnen und Sammler.

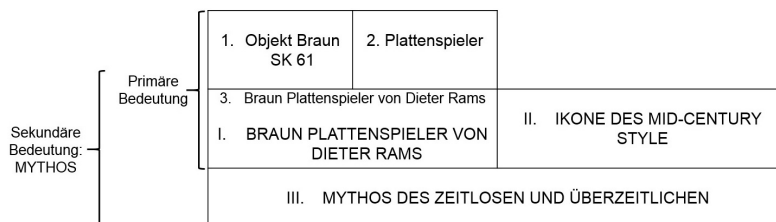
Im Zuge der Digitalisierung und der Renaissance der Vinylkultur tritt diese primäre Bedeutungsebene in den Hintergrund und wird von einer sekundären Bedeutungsebene, der des Mythos überlagert. Der Braun-Plattenspieler SK 61 ist nun nicht mehr Ausdruck hoher technologischer Innovationskraft, sondern kommuniziert nunmehr sehr viel deutlicher (freilich nur für diejenigen, die diese Bedeutung auch decodieren können): „Ich bin analog (und keine dubios-digitale

Abbildung 6a: Semiologisches System mythischer Materialobjekte (Schema)



Quelle: eigene Darstellung (nach Barthes, 2010, S. 259)

Abbildung 6b: Semiologisches System des Braun Plattenspielers SK 61 (Schema)



Quelle: eigene Darstellung (in Anlehnung an Barthes, 2010, S. 259)

Abspieleinheit)!“ – und: „Ich bin eine Design-Ikone des Mid-Century-Style!“ (Abb. 6b). Und die Plattensammlung kommuniziert in der Gegenwart weniger bestimmte Musikrichtungen, Bands oder Interpreten, sondern vielmehr „Ich höre Vinyl!“. Auf dieser zweiten, mythischen Bedeutungsebene ist auch die oben skizzierte Begebenheit von dem jungen Paar zu verstehen, das sich im Plattenladen beim Auflegen einer Platte für Instagram fotografierte: Nicht die primäre, funktionale Bedeutung der Schallplatte war von Interesse, der Interpret oder der Musikstil, sondern die Teilhabe am Mythos der sekundären Bedeutungsebene.

Doch worin besteht der Mythos der Vinylkultur, was ist seine Bedeutung? Barthes (2010) macht deutlich, dass die begriffliche Fixierung und Benennung dieser mythischen Bedeutung die Analyse vor eine Herausforderung stellt, da sie „wirr, ein aus unscharfen, unbegrenzten Assoziationen bestehendes Wissen“



sei (Barthes, 2010, S. 264). Die Vielzahl seiner möglichen Erscheinungsformen erleichtert jedoch seine Dechiffrierung (Barthes, 2010, S. 265). So drückt sich der Mythos der Vinylkultur möglicherweise nicht nur in Plattenspielern und Schallplatten aus, sondern vielleicht ebenso im Wiederaufleben anderer analoger Techniken, bspw. im Bereich der Fotografie (Polaroid) oder generell in einer Rückwendung zum Mid-Century-Style, wie er in der TV-Serie *Mad Men* (2007–2015) retrospektiv dargestellt wurde. Tentativ lässt sich dieser Mythos eventuell als Sehnsucht nach einem ungebrochenen technologischen Fortschrittsoptimismus beschreiben, wie er für die Kindheit und Jugend der Baby-Boomer-Generation prägend war. Was die Attraktivität eines solchen Mythos über unsere digitalisierte Gegenwartsgesellschaft aussagt, bleibt eine zu diskutierende Frage.

## 5 Conclusio

Alles in allem ist die Vinylschallplatte als „Ikone der Moderne“ bzw. Metamoderne zu identifizieren, deren vielschichtige Zeichen-, Bedeutungs- und Handlungsebenen zu analysieren sind (Bartmański & Woodward, 2015, S. 167). Der Wiederaufstieg der analogen Vinylschallplatte ist eine Rematerialisierung des Musikkonsums und damit eine logische Konsequenz der vorangegangenen Entmaterialisierung. Die Vinylschallplatte weist als Medium Bedeutungen auf, die über ihre Inhalte und ihre Materialität weit hinausweisen. Sie besitzt einen auratischen Überschuss an Zeichen, fungiert als Fetisch und strahlt als Totem auch in nicht-musikalische Praxen aus. Solchermaßen ist die analoge Vinylschallplatte ein Kristallisationspunkt für einen umfassenden, teils paradoxen gesellschaftlichen Diskurs über Modernisierungsprozesse, insbesondere über den Metaprozess der Digitalisierung.

Der Marktwiedereintritt der Vinylschallplatte kann im größeren Kontext der Popkultur in Anlehnung an Reckwitz (2012, S. 20) als eine Absage an das „gesellschaftliche Regime des ästhetisch Neuen“, also den Zwang zu permanenter Innovation gewertet werden. Reynolds (2011) sieht in diesem argumentativen Zusammenhang einen kulturellen Retrotrend („Retromania“) sowohl musikalisch-inhaltlicher Art (Rückgriff auf alte Formen des musikalischen Ausdrucks) als auch formaler Art (nostalgischer Rückgriff auf alte Datenträger, wenn auch in neuer Fertigung). Die gesellschaftliche Perspektive eines solchen

Rückwärtsblicks in politisch und technologisch unsicheren Umbruchszeiten ist dabei keineswegs außer Acht zu lassen. Die Metamoderne wird mit Hilfe des Materialobjekts Vinylschallplatte umkodiert und neu interpretiert. Darin könnte sich eine mythische Sehnsucht nach einem ungebrochenen technologischen Fortschrittsoptimismus ausdrücken. Es zeichnen sich an diesem Warenobjekt also Umriss eines neuen Historismus ab, auf ökonomischer Ebene möglicherweise aber auch eine neue „postdigitale Wirtschaft“ (Sax, 2016, S. xviii).

*Prof. Dr. Holger Lund* ist Professor für Mediendesign/Kunst- und Kulturwissenschaften an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg, Ravensburg, [lund@dhbw-ravensburg.de](mailto:lund@dhbw-ravensburg.de)

*Prof. Dr. Burkard Michel* ist Professor für Werbung und Marktkommunikation und Dekan der Fakultät Electronic Media an der Hochschule der Medien Stuttgart, [michel@hdm-stuttgart.de](mailto:michel@hdm-stuttgart.de)

*Prof. Dr. Oliver Zöllner* ist Professor für Medienforschung, Soziologie der Medienkommunikation und Digitale Ethik an der Hochschule der Medien Stuttgart, [zoellner@hdm-stuttgart.de](mailto:zoellner@hdm-stuttgart.de)

## Quellenverzeichnis

- Appadurai, A. (1990). Disjuncture and difference in the global cultural economy. *Theory, Culture & Society*, 7(2–3), 295–310. <https://doi.org/10.1177/026327690007002017>
- Barthes, R. (2010). *Mythen des Alltags*. Berlin: Suhrkamp.
- Bartmański, D., & Woodward, I. (2015). *Vinyl: The analogue record in the digital age*. London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury.
- Bartmański, D., & Woodward, I. (2020): *Labels: Making independent music*. London, New York, Oxford, New Delhi, Sydney: Bloomsbury.
- Behrens, R. (2001). Parergon, Etui, Cover. Verhüllung des Klangs: zur kritischen Theorie der Warenästhetik von Tonträgern. In G. Raulet & B. Schmidt (Hrsg.), *Vom Parergon zum Labyrinth. Untersuchungen zur kritischen Theorie des Ornaments* (S. 111–132). Wien, Köln, Weimar: Böhlau.
- Boltanski, L., & Esquerre, A. (2018). *Bereicherung. Eine Kritik der Ware*. Berlin: Suhrkamp.
- Bosse, A. (2017). Es geht nicht mehr ohne [Special Vinylsucht]. *Mint. Magazin für Vinyl-Kultur*, (10), 30–47.
- Bosse, A. (2019). Und sie bewegt sich doch. HiFi-Branche 2019 – eine Bestandsaufnahme. *Mint. Magazin für Vinyl-Kultur*, (25), 112–118.

- Bourdieu, P. (2014). *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft* (24. Aufl.). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, P. (2015). *Die verborgenen Mechanismen der Macht*. Hamburg: VSA.
- Bundesverband Musikindustrie (2018). *Musikindustrie in Zahlen 2017*. Berlin: Bundesverband Musikindustrie e.V.
- Burgess, T. (2016). *Tim Book Two: Vinyl Adventures from Istanbul to San Francisco*. London: Faber & Faber.
- Cannon, S. (2018, 16. November). Sound investment: What we know about the high-end vinyl market [Web Log Eintrag]. [https://blog.discogs.com/en/vinyl-investment-trends/?utm\\_source](https://blog.discogs.com/en/vinyl-investment-trends/?utm_source)
- Crone, P. (2020, 3. Januar). Und sie dreht sich noch. *Süddeutsche Zeitung*, S. 38.
- Devine, K. (2019). *Decomposed: The political ecology of music*. Cambridge, London: MIT Press.
- Dettweiler, M. (2019, 10. Dezember). Mono Ton. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, S. T1.
- Discogs.com. (2019, 27. September). Discogs Database Status and 2019 Submission Insight [Web Log Eintrag]. <https://blog.discogs.com/en/discogs-database-status-and-2019-submission-insights/>
- Düllo, T. (2005a). Coolness: Beharrlichkeit und Umcodierung einer erfolgreichen Mentalitätsstrategie. In T. Düllo & F. Liebl (Hrsg.), *Cultural Hacking. Kunst des Strategischen Handelns* (S. 47–72). Wien, New York: Springer. [https://doi.org/10.1007/3-211-37777-8\\_2](https://doi.org/10.1007/3-211-37777-8_2)
- Düllo, T. (2005b). Die Schallplattenhülle: Behältnis, Seismograph, Verhältnis. In T. Düllo & F. Liebl (Hrsg.), *Cultural Hacking. Kunst des Strategischen Handelns* (S. 251–272). Wien, New York: Springer. [https://doi.org/10.1007/3-211-37777-8\\_12](https://doi.org/10.1007/3-211-37777-8_12)
- Eisenberg, E. (1987). *The recording angel: Explorations in phonography*. New York: McGraw-Hill.
- Elster, C. (2015). Vinyl Kills the MP3 Industry? Die (sub-)kulturelle Bedeutung der Schallplatte im digitalen Zeitalter. In I. Götz, J. Moser, M. Ege & B. Lauterbach (Hrsg.), *Europäische Ethnologie in München. Ein kulturwissenschaftlicher Reader* (S. 269–290). Münster, New York: Waxmann.
- García Quiñones, M. (2016). On the modern listener. In J. G. Papenburg & H. Schulze (Hrsg.), *Sound as popular culture: A research companion* (S. 183–194). Cambridge, London: MIT Press.
- Gertz, N. (2018). *Nihilism and technology*. London, New York: Rowman & Littlefield.

- Gin, S. (2019). Inside Mother Tongue – Europe’s newest pressing plant [Web Log Eintrag]. <https://thevinylfactory.com/features/mother-tongue-pressing-plant/>
- Greif, M. (2010). Positions. In M. Greif, K. Ross & D. Tortorici (Hrsg.), *What was the hipster? A sociological investigation* (S. 4–13). New York: n+1 Foundation.
- Greif, M. (2016). *Against everything: Essays*. New York: Pantheon.
- Habermas, T. (1999). *Geliebte Objekte. Symbole und Instrumente der Identitätsbildung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Halkier, B., Katz-Gerro, T., Martens, L., & Magaudda, P. (2011). When materiality ‘bites back’: Digital music consumption practices in the age of dematerialization. *Journal of Consumer Culture*, 11(1), 15–36. <https://doi.org/10.1177/1469540510390499>
- Harris, J. (2015, 07. Januar). Vinyl’s difficult comeback: Can the creaking machinery of the few remaining record pressing plants cope with demand? *the Guardian*. <https://www.theguardian.com/music/2015/jan/07/-sp-vinyls-difficult-comeback>
- Hauser, A. (1974). *Soziologie der Kunst*. München: Beck.
- Herwig, J. (2014). Es gibt keinen Facebook-Protest. Überlegungen zum Widerstand des sogenannten Digitalen. In C. Lund & H. Lund (Hrsg.), *Design der Zukunft* (S. 64–75). Stuttgart: avedition.
- highendsociety.de (2019). Startseite. <https://www.highendsociety.de/index.php/de/fakten.html>
- Idents Austria. (2017, October 29). *Ferrero Küsschen Werbung Oktober 2017* [Video]. YouTube. Abgerufen am 31.01.2020 von <https://www.youtube.com/watch?v=wAEVIpEiXn8>
- Jeffres, L. W., Bracken, C. C., Jian, G., & Casey, M. F. (2009). The impact of third places on community quality of life. *Applied Research in Quality of Life*, 4(4), 333–345. <https://doi.org/10.1007/s11482-009-9084-8>
- Ketterer, N. (2014a). Warum klingt Vinyl? Über Mastering, Digitalisierung, Restaurierung und mehr (Teil 1). *Sound and Recording*, (6), 58–64.
- Ketterer, N. (2014b). Warum klingt Vinyl? Über Mastering, Digitalisierung, Restaurierung und mehr (Teil 2). *Sound and Recording*, (7), 71–76.
- Kreps, D. (2015, 05. Dezember). Ringo Starr’s personal ‘white album’ sells for world record \$790,000. *Rolling Stone*. <https://www.rollingstone.com/music/music-news/ringo-starrs-personal-white-album-sells-for-world-record-790000-62410>

- Kreye, A. (2017, 18./19. März). Und sie dreht sich doch. Die Schallplatte ist zurück. *Süddeutsche Zeitung*, S. 11–13.
- Krukowski, D. (2017). *The new analog: Listening and reconnecting in a digital world*. New York, London: New Press.
- Kulle, D., Lund, C., Schmidt O., Ziegenhagen D. (2015-ongoing). Post-digital culture. <https://post-digital-culture.org>
- Leland, J. (2004). *Hip: The history*. New York: CCCO/HarperCollins.
- Lohrmann, M. (2019). „Der Convenience-Faktor hat die Qualität verdrängt“. HiFi-Branche 2019 – eine Bestandsaufnahme. *Mint. Magazin für Vinyl-Kultur*, (25), 124–126.
- Lotz, R. E., Gunrem, M., & Puille, S. (2019). *Das Bilderlexikon der deutschen Schellack-Schallplatten. The German Record Label Book*. Holste: Bear-Family-Records.
- Lund, H. (2017). Make it real and get dirty! On the development of post-digital aesthetics in music video [Aufsatz]. In D. Kulle, C. Lund, O. Schmidt & D. Ziegenhagen (Hrsg.), *Post-digital Culture*. <https://post-digital-culture.org/hlund-eng/>
- Lund, H. (2018). *Post-produktive Musik. Neue Soundästhetiken durch post-produktives Mastering und Vinylcut*. <https://www.mediendesign-ravensburg.de/post-produktive-musik/>
- Malbon, B. (1999). *Clubbing: Dancing, ecstasy and vitality*. London, New York: Routledge.
- Mint (2019). *Mint. Magazin für Vinyl-Kultur*, (25), Beiheft.
- Mint-Magazin Heft 1. (2018). eBay. <https://ebay.com/mintmag.de> (2019). Mediadaten. <https://www.mintmag.de/>
- Oliphint, J. (2014, 28. Juli). *Wax and wane: The tough realities behind vinyl's comeback*. <https://pitchfork.com/features/article/9467-wax-and-wane-the-tough-realities-behind-vinyls-comeback/>
- Pelly, L. (2018). Exotic Nap. *frieze: Contemporary Art and Culture*, 199, 32.
- Peltsch, F. (2020, 06. Januar). From trash to treasure. *Mint. Magazin für Vinyl-Kultur*, (33), 34–45.
- Postbank. (2016, October 12). *Postbank Privatkredit* [Video]. YouTube. Abgerufen am 31.01.2020 von <https://www.youtube.com/watch?v=eFEeW2RLYs0>
- Poschardt, U. (2001). *DJ-Culture. Diskjockeys und Popkultur* (2. Aufl.). Reinbek: Rowohlt.
- Reckwitz, A. (2012). *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*. Berlin: Suhrkamp.
- Reckwitz, A. (2017). *Die Gesellschaft der Singularitäten*. Berlin: Suhrkamp.

- Reynolds, S. (2011). *Retromania: Pop culture's addiction to its own past*. London: Faber & Faber.
- Sax, D. (2016). *The revenge of analog: Real things and why they matter*. New York: Public Affairs.
- Schmauder, A. (2011). Im Grunde ist das Schellacksammeln eine Art Industriearchäologie. In J. Schmich (Hrsg.), *Plattensüchtig. Expeditionen in eine andere Welt* (S. 40–59). Frankfurt am Main: Schmich.
- Schrey, D. (2017). *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*. Berlin: Kadmos.
- Sennett, R. (1998). Der Tastsinn. In Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland & C. Neumann (Hrsg.), *Der Sinn der Sinne* (S. 479–495). Göttingen: Steidl.
- Shuker, R. (2010). *Wax trash and vinyl junkies: Record collecting as a social practice*. Aldershot: Ashgate.
- Spotify.com (2020). Du hast noch kein Spotify? [Werbetext] [https://support.spotify.com/de/?\\_ga=2.144407985.565112188.1577963492-138822400.1577963492](https://support.spotify.com/de/?_ga=2.144407985.565112188.1577963492-138822400.1577963492)
- Suler, J. R. (2016). *Psychology of the digital age: Humans become electric*. New York: Cambridge University Press.
- Terstiege, G. (2019). Braun Sugar. *Mint. Magazin für Vinyl-Kultur*, (31), 74–84.
- Thornton, S. (2008). *Seven days in the art world*. New York, London: Norton.
- Touboul, J. D. (2019, 21. Februar). The hipster effect: When anti-conformists all look the same. <https://arxiv.org/pdf/1410.8001.pdf>
- Tschmuck, P. (2017, 08. August). Die Renaissance von Vinyl [Web Log Eintrag]. <https://musikwirtschaftsforschung.wordpress.com/2017/08/08/die-renaissance-von-vinyl/>
- van den Akker, R., & Vermeulen, T. (2017). Periodising the 2000s, or, the emergence of metamodernism. In R. van den Akker, A. Gibbons & T. Vermeulen (Hrsg.), *Metamodernism: Historicity, affect, and depth after postmodernism* (S. 1–20). London, New York: Rowman & Littlefield.
- Wonneberg, F. (2016). *Vinyl Lexikon. Fachbegriffe, Sammlerlatein, Praxistipps*. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf.
- Yochim, E. C., & Biddinger, M. (2008). 'It kind of gives you that vintage feel': Vinyl records and the trope of death. *Media, Culture & Society*, 30(2), 183–195. <https://doi.org/10.1177/0163443707086860>
- Zandt, F. (2016). Digitales Digging. *Mint. Magazin für Vinyl-Kultur*, (4), 32–42.

- Zillien, N. (2008). Die (Wieder-)Entdeckung der Medien. Das Affordanzkonzept in der Mediensoziologie. *Sociologia Internationalis*, 46(2), 161–181. <https://doi.org/10.3790/sint.46.2.161>
- Zöllner, O. (2019). Der zwanglose Zwang des „Always on“. In P. Grimm, T. O. Keber & O. Zöllner (Hrsg.), *Digitale Ethik. Leben in vernetzten Welten* (S. 76–89). Ditzingen: Reclam.

**Empfohlene Zitierung:** Görgen, A., & Pfister, E. (2022). Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen Digitalen Spielen und Geschichte. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 375–400). <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.14>

**Zusammenfassung:** Der Beitrag befasst sich mit dem Verhältnis von Geschichte und digitalen Spielen. Es wird unterschieden zwischen einer Geschichte der digitalen Spiele (und den Problemfeldern einer konzisen und umfassenden Betrachtung der Geschichte des digitalen Spiels) und Repräsentationsformen von Geschichte im Digitalen Spiel. Diese wird aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet: erstens in Form einer Darstellung von Erwartungen historischer Authentizität und Akuratesse an digitale Spiele; zweitens in Form einer von Daniel Giere entwickelten Typologie historischer Repräsentation im Spiel; drittens einer Ergänzung dieser Typologie durch den Aspekt der Vergangenheitsatmosphären; und viertens einer Betrachtung des digitalen Spiels als eines interaktiven Simulationsortes historischer Kontingenzerfahrungen. Mittels dieser Aufteilung wird das digitale Spiel als Quelle sowohl ihrer eigenen Geschichtsschreibung wie auch einer umfassenden Geschichtskultur und somit als Kulturtechnik anerkannt.

**Lizenz:** Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)



*Arno Görgen & Eugen Pfister*

# Codierte Chroniken?

Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen  
Digitalen Spielen und Geschichte

## 1 Einleitung

2019 spielten, so liest man im Jahresreport der deutschen Games-Branche, 34 Millionen Deutsche regelmäßig digitale Spiele, davon sind 48 Prozent Frauen (game – Verband der deutschen Games-Branche e.V., 2019, S. 7). In Österreich waren es laut Verband für Unterhaltungssoftware 5,3 Millionen Österreicherinnen und Österreicher, und davon 46 Prozent Frauen (ovus – Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware, 2019). Beide Statistiken wurden von Interessenvertretungen der Spielebranche erhoben und sind somit mit Vorsicht, das heisst quellenkritisch zu lesen. Sie geben uns aber einen spannenden ersten Einblick in die wachsende Reichweite des Mediums. Der bedeutende Anteil an Spielerinnen und Spielern in der Bevölkerung und die wachsende soziale, kulturelle und mit 4,367 Mrd. Euro Jahresumsatz in Deutschland auch ökonomische Bedeutung haben spätestens seit der Jahrtausendwende dazu geführt, dass sich die Forschung vermehrt digitaler Spiele angenommen hat: Das gilt sowohl für die sich immer stärker institutionalisierenden Game Studies, als auch für die Gesellschafts- und Kulturwissenschaften im Allgemeinen und hier die Geschichte im Speziellen:

Nach einzelnen Papers und Sammelbänden, bereits in den 1990er Jahren publiziert, erscheinen nun auch immer mehr historiographische Monographien zu digitalen Spielen, bestes Indiz für das steigende Interesse an diesem Forschungsfeld in den Geschichtswissenschaften (Pfister, 2018). Ein anderes Indiz für den Erfolg des Themas sind erste Schritte seiner Institutionalisierung, im deutschsprachigen Raum zum Beispiel mittels der Arbeit des „Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und digitale Spiele“, der seit 2015 aktiv ist, und dem auch wir angehören (Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele, 2018).

Die historische Erforschung digitaler Spiele konzentriert sich dabei – im Augenblick zumindest – auf zwei spezifische Untersuchungsgebiete. Das ist zum einen die Geschichte digitaler Spiele selbst mitsamt all ihr kultur-, wirtschafts-, technik-, sozial- und medienhistorischen Vertiefungsbereiche. Zum anderen ist das eine intensive Auseinandersetzung mit der Frage der Darstellung von Geschichte in digitalen Spielen.<sup>1</sup> Im folgenden Text werden wir deshalb einen ersten Einblick in die Historiographie des digitalen Spiels (und der weiterhin bestehenden Forschungsdesiderate) versuchen und im Anschluss daran, Fragen bezüglich der Geschichtsbilder in Spielen behandeln.

Zuvor gilt es aber sich kurz mit den zwei zentralen Begriffen auseinanderzusetzen: *Spiel* und *Geschichte*. Dabei geht es uns gar nicht darum, hier eindeutige Definitionen anzubieten (vgl. auch Pfister & Winnerling, 2020). Vielmehr ist es uns wichtig, gleich zu Anfang auf eine Besonderheit des Mediums Spiel hinzuweisen, welche ein grundsätzliches Umdenken der geschichtswissenschaftlichen Methode notwendig macht: Spiele sind ein *interaktives* Medium, dass auf subjektivem Spielerinnen-/Spieler-Input basiert. Der niederländische Mediensoziologe Steven Malliet schreibt in diesem Zusammenhang: „Every time a (part of a) game is played, the output that appears on the PC or console screen is different from any previous time, even if it is played by the same player under similar circumstances. Therefore, it becomes very difficult to define what belongs to the ‘text’ of a game and what not, and consequently, what will be the boundaries of the object of analysis” (Malliet, 2007). Historikerinnen und Historiker stehen also vor

---

1 In einem hier nicht weiter verfolgten Themenschwerpunkt wird sich der Operationalisierung der beiden vorgenannten Aspekte im Rahmen der Geschichtsdidaktik gewidmet. Im begrenzten Rahmen dieses Textes sei jedoch an dieser Stelle wenigstens einführend auf Rollinger (2020a); Winnerling (2017) verwiesen.

der methodischen Herausforderung, mit einer kontingenten Quelle umgehen zu müssen. Zumindest theoretisch ähnelt kein Spielerlebnis dem nächsten. Wie soll man zum Beispiel ein Spiel wie *Civilization 6* (Firaxis Games, 2016) zitieren, wenn kein Spielverlauf dem nächsten gleicht? Lassen sich überhaupt noch allgemeine Aussagen über ein Spiel machen, wenn jedes Spielerlebnis unterschiedlich ist? Als wäre dieser Faktor für eine inhaltliche Analyse nicht schon problematisch genug, entwickelt sich aber auch das Medium selbst mit jedem Spiel weiter (Feige, 2015, S. 81–132; Zimmermann, 2019, S. 9). Das digitale Spiel als monolithisch gedachten Medientypus gibt es nicht, eine textübergreifende Analyse des Historischen im Spiel macht somit immer auch einen historischen Rahmen notwendig. Erst diese historische Kontextualisierung ermöglicht eine Quellenkritik (Köstlbauer & Pfister, 2018, S. 98 f.). Das heißt auch, neue Zugänge zur Quelle zu finden: nach Diskursen und Strukturen zu suchen, ebenso wie nach ästhetischen und narrativen transmedialen Transferprozessen. Gerade der historische Zugriff auf die Quelle ermöglicht so also trotz der Einzigartigkeit jeder Spielerfahrung wieder allgemeine Aussagen.

Der Geschichtsdidaktiker Andreas Körber betont, dass das „Spektrum der Formen [...] dabei wahrscheinlich ebenso breit wie das der Motivationen [ist]. Jede Kombination ergibt und erfordert aber andere Figurationen historischer Sinnbildung, welche für die Charakterisierung und Bewertung dessen, was „Geschichte spielen“ im Einzelnen bedeutet, relevant sind“ (Körber, 2018, S. 20). *Battlefield 1* (EA Dice, 2016) spielt beispielsweise ebenso zur Zeit des Ersten Weltkrieges wie *11:11 - Memories Retold* (Digixart Entertainment Studios & Aardman Animations, 2018), entwickelt aber durch völlig unterschiedliche Spielmechaniken auch völlig unterschiedliche Aussagen über den Ersten Weltkrieg. Die extreme Heterogenität des digitalen Spiels als Medium erschwert zwar seine geschichtswissenschaftliche Analyse, macht sie aber zugleich nicht unmöglich. Man muss sich nur von dem Gedanken verabschieden, dass es *eine* auf *alle* Spiele anwendbare Analysemethode gäbe. Deshalb sollten auch Aussagen, die für sich in Anspruch nehmen für alle digitalen Spiele zu gelten, mit viel Vorsicht begegnet werden.

Die Situation wird für uns nicht unbedingt einfacher dadurch, dass auch der zweite für uns zentrale Begriff nur auf den ersten Blick eindeutig definiert erscheint. So wie es nämlich nicht *das* Spiel an sich gibt, gibt es auch nicht *die* Geschichte. Zum einen bezeichnet ein und dasselbe Wort den Forschungsgegenstand und die Forschungsergebnisse zugleich. Geschichte (die Vergangenheit) wird in

den Geschichtswissenschaften erforscht, analysiert und bewertet, um Geschichte (das Deutungsergebnis) zu schreiben. Wenn in Spielen von Geschichte die Rede ist, dann ist damit meist ein Setting gemeint, das explizit zeigen soll, „wie es [damals] eigentlich gewesen“ (von Ranke, 1885, S. VII), also zum Beispiel in einer Antike spielt, wie sie „wirklich“ gewesen sein soll. Es wird also suggeriert, dass es sich nicht um die Deutung des Vergangenen, sondern um ihre originalgetreue Reproduktion handelt. Weil die Art und Weise, wie wir Geschichte darstellen, auch immer davon abhängt wie wir Geschichte verstehen, lassen sich die zwei Bedeutungen aber selbstverständlich nicht voneinander trennen. Geschichtskultur wird vor allem auch außerhalb des akademischen Diskurses generiert und kann deshalb sehr stark von diesem divergieren. Adam Chapman spricht in diesem Zusammenhang auch vom „player-“ bzw. vom „developer-historian“ (Chapman, 2016, S. 22, S. 222). Weil sowohl der akademische als auch der populärkulturelle Geschichtsdiskurs einen Wahrheitsanspruch stellen, liefern diese Divergenzen wiederum Aufschluss über zeitgenössische Geschichtskultur und Identitätspolitik.

Die Psychologen Carlos Köbl und Jürgen Straub halten dazu fest, dass Vergangenheit und Geschichte als konstruierte Repräsentationen

*nichts anderes [sind] als das Ergebnis symbolischer, kommunikativer bzw. diskursiver Handlungen. Sie gehen aus einer dynamischen soziokulturellen Praxis hervor und sind Deutungs- bzw. Interpretationskonstrukte im Sinne eines ephemeren oder aber eines protokollierten, z. B. textuell fixierten und in diesem Sinne objektivierten, Ergebnisses dieser Praxis. „Geschichte“ in diesem Sinn ist niemals eine bloße Reproduktion vergangenen Geschehens im Zeichen einer abbildtheoretischen Epistemologie und eines korrespondenztheoretischen Wahrheitsmodells. Historische Zeitkonstruktionen sind komplexe kreative Handlungen. (Köbl & Straub, 2003, S. 79)*

Sowohl die Geschichte an der Hochschule als auch die Geschichte im digitalen Spiel sind also immer soziokulturelles und auch politisches Konstrukt. Geschichte als Teil unseres kollektiven Gedächtnisses ist ein zentraler Baustein unserer kollektiven Identitäten. Besonders deutlich wird das anhand nationaler Identitäten, aber auch Gender-Identitäten greifen auf geschichtliche Aussagen zurück. Was Geschichte in Forschung und Spielen verbindet, ist, dass man in beiden Fällen sagen kann, dass diese Produktion sich aus den drei Teilprozessen Selektion, Zusammensetzung und Präsentation zusammensetzt (Elliott & Kapell, 2013, S. 5). Allerdings, und hier liegt der zentrale Unterschied, ist das Motiv jeweils ein grundsätzlich anderes: „[H]istory is designed with the goal of knowledge, understanding, and

enlightenment in mind; video games are designed to be played. As a result, playability can be seen to overpower historicity” (Elliott & Kapell, 2013, S. 13). Aber auch hier haben wir es nicht mit einer absoluten Trennung zu tun, da auch Monographien bis zu einem gewissen Grad ihre Leserinnen und Leser unterhalten wollen, und auch digitale Spiele manchmal moralische Aussagen und Weltdeutungen kommunizieren wollen, die über den reinen Unterhaltungsfaktor hinausgehen, wie zum Beispiel zuletzt *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2020).

Die bezüglich Geschichte gehegten Vorstellungen und Erwartungen unterscheiden sich sowohl zwischen Spielenden und Entwicklerstudios, als auch unter den Spielerinnen und Spielern selbst (Elliott & Kapell, 2013, S. 12). Natürlich hängt der Geschichtsbegriff einer jeden Spielerin/eines jeden Spielers vor allem von der eigenen Sozialisation ab, er variiert aber auch mit seinen/ihren Spielgewohnheiten. Der Spieldesigner Richard Bartle hat 1996 eine heute noch oft zitierte Spielerinnen-/Spielertypologie entworfen. Diese (Arche-)Typen sind erstens der „Achiever“, der in einem Spiel danach strebt, nach konkretisierten Maßstäben möglichst viel zu erreichen oder zu sammeln (etwa Levelaufstiege, Gegenstände, Punkte, Ranglistenplätze). Als zweites nennt Bartle den „Explorer“. Dieser versucht, die jeweilige Spielwelt möglichst umfänglich zu entdecken oder zu erkunden, seien dies Areale der Spielwelt, Nebenerzählstränge oder anderes. Drittens streben „Socializer“ besonders intensiv Kontakte und soziale Interaktionen mit anderen Spielerinnen und Spielern an. Schließt beschreibt Bartle viertens mit den „Killern“ diejenigen, die in erster Linie nach Wettbewerb, Wettkampf und Konflikt mit anderen Spielerinnen und Spielern suchen (Bartle, 1996).

Diese Typologisierung soll hier stellvertretend für alle Formen der Typologisierung stehen, indem sie uns zeigt, dass Geschichte im Spiel unterschiedlichen Rezeptionsmodi unterliegen kann, die von den individuellen Spielerwartungen der Spielenden abhängig ist. Während die „Achiever“ und die „Killer“ historische Authentizität vor allem aus spielstrategischen und -taktischen Gründen wertschätzen und der Schwerpunkt hier eher auf den spielmechanischen Umsetzungen, etwa bei der Umsetzung von Waffen, liegen dürfte, ist den „Socializern“ eher daran gelegen, ein passendes historisches Ambiente vorzufinden, das den Austausch mit anderen Spielerinnen und Spielern „stilecht“ ermöglicht. Die „Explorer“ wiederum suchen eventuell eher nach einer organischen, sich durch historische Sedimente auszeichnende Spielwelt, die ein möglichst geschlossenes, konsistentes und komplexes System des (fiktiven oder faktualen) historischen

Wissens darstellen soll. Nicht nur gibt es also wie einleitend erwähnt weder *das* Spiel noch *die* Geschichte, auch *die* Spielerinnen und Spieler mit einer einheitlichen Spielrezeption sind eine Komplexitätsreduzierung die nur zu analytischen Fehlschlüssen führen kann.

## 2 Eine kurze Geschichte des digitalen Spiels

Das Schlimme an der Geschichtsforschung ist ja, dass man sich oft mit konkreten Fragen („Wie war es damals wirklich?“) an sie wendet, und statt konkreter Antworten noch mehr Fragen angeboten bekommt, nämlich: „*Wieso* will ich das wissen?“, „*Kann* ich das überhaupt jemals wissen?“ usw. usf. Und so müssen wir auch an dieser Stelle all jene enttäuschen, die sich eine konzise Geschichte des digitalen Spiels erwartet haben. Die zentrale Frage, die wir im Folgenden stattdessen behandeln, ist: „Was will diese Geschichte erzählen?“ und „Was muss – aus Platzgründen – ausgespart werden?“ Natürlich kann man es sich einfach machen: Nähmen wir einfach die Handvoll bisher erschienener „Video Game Histories“ würden wir unsere Geschichte eventuell schon mit dem amerikanischen Physiker William Higinbotham ansetzen, der 1958 mithilfe eines Oszilloskops und eines Analogcomputers das rudimentäre *Tennis for Two* (Higinbotham, 1958) entwickelt hat, oder aber mit *Noughts and Crosses* (Douglas, 1952), das 1952 am Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC) der Universität Cambridge programmiert wurde. Auf jeden Fall aber müssten wir vom Tech Model Railroad Club am MIT schreiben, wo ein gewisser Steve Russel 1961 gemeinsam mit Kollegen am PDP-1-Grossrechner *Spacewar!* (Russel, 1962) entwickelt hat. Als nächstes würden wir wohl von Nolan Bushnell schreiben, dem jungen Self-Made Man, der in Kalifornien – basierend auf *Spacewar!* – den ersten Arcade-Automaten *Computer Space* (Nutting Associates, 1971) entwickelte und kurz darauf mit *Atari* ein Multimillionendollar-Unternehmen gegründet hat (Pfister & Winnerling, 2020). Eventuell könnten wir noch einen Blick auf die Magnavox-Konsole und deren „Schöpfer“ Ralph Baer werfen. Hiernach würden wir vom großen „Video Spiel Crash“, der mit dem Konkurs von Atari eingeläutet worden war, in den USA der 1980er Jahre berichten um dann noch schnell einen Blick über den Pazifik auf die Geschichte Nintendos werfen.

Diese Geschichte ist den meisten Forscherinnen und Forschern bekannt. Wir haben sie in vielen Computerspiel-Geschichten gelesen und auch der Wikipedia-Eintrag zur „Geschichte der Videospiele“ liest sich identisch (Kent, 2001; o.A., 2015). Es ist eine vor allem auf die USA und Japan zentrierte Geschichte junger Self-Made-Männer, die nur mit einer Idee bewaffnet und allen Widrigkeiten zum Trotz die Welt im Sturm eroberten, bevor sie meist an ihrem eigenen Erfolg scheiterten. Es ist die Geschichte eines politischen Mythos, die sich in den Dienst der US-amerikanischen Identität stellt und das amerikanische Bild des zum Millionär gewordenen Tellerwäschers bedient. Für Quellenkritik und kritische Fragen hatten Autoren wie Steven L. Kent (2001) und Harold Goldberg (2011) keinen Raum. Frauen sucht man ebenso wie ethnische Minoritäten in diesen Panegyriken vergebens. Dabei bräuchte man dafür keine Lupe: Die Entwicklerin Roberta Williams leitete von 1979 bis 2008 gemeinsam mit ihrem Mann Ken das Millionenunternehmen Sierra On-Line. Frauen stellten zwar nicht die Mehrheit der Programmierer, waren aber von Anfang an prominent vertreten (Kocurek, 2017, S. 52). In der Frühzeit der Videospiele hatten Carol Shaw *River Raid* (Activision, 1982) und Donna Bailey *Centipede* (Atari Inc., 1981) (mit-)entwickelt. Bei Sierra wurde die Hälfte aller Spielreihen mit Jane Jensen (*Gabriel Knight*; Sierra On-Line et al., 1993–1999), Lori Ann Cole (*Quest for Glory* Reihe; Sierra On-Line, 1989–1998), Christy Marx (*Conquest*-Spielreihe; Sierra On-Line, 1989–1992) und nicht zuletzt Roberta Williams (*King's Quest* Spielreihe; Sierra On-Line, 1984–1998) federführend von Frauen gestaltet. Auch negiert der Fokus auf den amerikanischen Markt und Spielekonsolen vollständig die Bedeutung des PC und der europäischen Developer-Szene, ganz zu Schweigen von südamerikanischen, afrikanischen und südasiatischen Spielkulturen (Pfister & Winnerling, 2020).

Anstatt der Leistung einzelner talentierter Menschen ein Denkmal zu bauen, wäre es aus einer historischen Perspektive deshalb wichtig, die Geschichte von Spielkulturen zu untersuchen, um hier Unterschiede und Parallelen zu erkennen. Das hat der britische Journalist Tristan Donovan in seiner „History of Video Games“ in ersten Ansätzen vorexerziert und so zum Beispiel gezeigt, dass es in den 1980er Jahren zur Entwicklung eigenständiger Spielkulturen in Großbritannien, Frankreich und Westdeutschland gekommen war (Donovan, 2010). Erkki Huhtamo zeigte in seinen Texten, dass die Geschichte der Flipperautomaten in den USA und der Pachinkohallen in Japan mindestens ebenso bedeutend für die Entwicklung moderner digitaler Spiele waren, wie die Programmierkünste

junger MIT-Studenten, weil sie bis heute unsere Wahrnehmung von Spielen prägen (Huhtamo, 2007). Auch erhalten „typisch europäische“ Computer wie der Amstrad CPC und der Sinclair ZX mittlerweile vermehrt Aufmerksamkeit, ebenso wie die lange vernachlässigte Geschichte digitaler Spiele jenseits des Eisernen Vorhangs, wie man in der beeindruckenden Untersuchung der tschechoslowakischen Hacker- und Entwicklerszene von Jaroslav Švelch nachlesen kann (Švelch, 2018). Eine kohärente Geschichte des digitalen Spiels zu schreiben, ist folglich ein schwieriges, nahezu unmögliches Unterfangen. Zu vielgestaltig und wandelbar ist es – nicht nur im Kontext seiner technischen Entwicklung, sondern eben auch bezüglich seiner Funktion innerhalb unserer Gesellschaft und Kultur. Durch konkrete geschichtsanalytische Perspektiven und Schwerpunktsetzungen müssen entsprechend immer auch ganze Teilaspekte ausgeklammert werden und es entsteht die Gefahr der Bildung blinder historischer Flecken.

### 3 Geschichte *im* digitalen Spiel

Ähnlich komplex verhält es sich mit der Untersuchung von Geschichte in Spielen. Am einfachsten zu beantworten ist vielleicht die Frage, was eine historiographische Untersuchung von Geschichtsbildern in Spielen nicht sein kann: nämlich eine Authentifizierungsinstanz. Wer wissen will, ob ein Spiel „historisch korrekt“ ist, sollte sich nicht an Historikerinnen und Historiker wenden, außer er oder sie möchte sich länger mit der Frage auseinandersetzen, was „authentisch“ bedeutet. Auf welcher Seite König Haralds Huskarle in der Schlacht gestanden haben, ist aus geschichtswissenschaftlicher Seite ohne Belang, ebenso wie die Frage, ob und wie die verschiedenen im Zweiten Weltkrieg eingesetzten Karabiner geklungen haben. Für die Geschichtsforschung sind solche Fragen deshalb uninteressant, weil sie keinen Erkenntnisgewinn erlauben. Am ehesten ließe sich so vielleicht noch ermesen, wie erfolgreich die Wissenschaftskommunikation der Geschichtsforschung funktioniert hat, indem man nachzeichnet welche neuen Forschungsergebnisse wann Eingang in die Populärkultur gefunden haben.

Das heißt aber zugleich nicht, dass historische Settings in Spielen für die Geschichtswissenschaft insgesamt uninteressant sind. Spannend sind für uns nämlich all jene Fragen, die uns helfen, unsere Vergangenheit besser zu begreifen.



Spiele funktionieren als historische Quellen für die Kulturen und Gesellschaften, die sie hervorgebracht haben. Geschichte in der Populärkultur ist auch Identitätsbaustein und Sozialisierungsinstanz. Auch unterstützt die geschichtswissenschaftliche Betrachtung digitaler Spiele im Sinne einer notwendigen Selbstreflexion Fragen darüber, wie wir Geschichte allgemein in Spielen darstellen und was das über unsere Gesellschaft aussagt.

### 3.1 *Historischer Wahrnehmungs- und Entstehungskontext*

Digitale Spiele sind schon alleine deshalb lohnende historische Quellen, weil sie eindrücklich (historische) Wahrnehmungen erkennbar machen. Sie übersetzen diese nicht nur in Narrative (wie in der Literatur) oder audiovisuelle Ästhetik (wie im Film) sondern auch in Spielmechanik und -regeln. Aus diesen drei Dimensionen entstehen Spielwelten und werden zu Erfahrungsräumen.

Malte Elson, Thorsten Quandt und Johannes Breuer unterscheiden in ihrem analytischen Modell der *User Experience* zwischen drei Bereichen, nämlich den Spielerinnen und Spielern, dem Kontext und dem Medium (Elson et al., 2014, S. 363). Der (Erfahrungs-)Kontext ist für uns von besonderem Interesse. Er umfasst die kulturellen Parameter der Spielerfahrung und ist gekennzeichnet durch Auswahlvorlieben, soziale und kulturelle Normvorstellungen der Spielerinnen und Spieler, demografische Faktoren, z. B. bezüglich der sozialen Akzeptanz digitaler Spiele, legislative und regulative Faktoren, die vorhandene technische Infrastruktur sowie den Einfluss des direkten sozialen Umfelds aus Peers und Familie, in dem gespielt wird (Elson et al., 2014, S. 363–365). Naturgemäß beeinflussen solche Faktoren nicht nur die Spielerfahrung, sondern bereits die Entwicklung des Spiels, bzw. dessen Entwicklerinnen und Entwickler. Spiel und Spielerin und Spieler sind Teil *einer* gesellschaftlichen Wirklichkeit. Spiel, Spieler und Umwelt sind ineinander verschachtelt und verweisen und rekurrieren immer wieder aufeinander (Luhmann, 2009, S. 67–68). Auf diese Weise entwickeln sich zeithistorische Rückkopplungen (Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele, 2018), die das digitale Spiel als historische Quelle einer geschichtsanalytischen Ausschöpfung zuführbar machen. Um ein Spiel quellenkritisch zu verorten, braucht es also im Idealfall zunächst eine Evaluation und Kontextualisierung

der historischen Umstände, unter denen ein Spiel entwickelt und gespielt wird, also eine *Produktionsanalyse*.<sup>2</sup>

Zugleich bietet aber auch der *Content*, also das Spiel selbst, in seiner komplexen inhaltlichen Konstruktion aus Spielwelt, Spielstrukturen und Gameplay (Aarseth, 2003) einer gezielten *Produktanalyse* genügend Raum. Denn, um bei Luhmanns Verständnis der Massenmedien zu bleiben, unsere Weltwahrnehmung wird zentral durch Massenmedien bestimmt, sie kommunizieren Interpretations- und Orientierungsmuster (Luhmann, 2009, S. 132–134) und reduzieren über diese die Komplexität im individuellen Umgang mit der Welt. Im Zuge dieser kommunikativen Aneignung von Welt spricht Luhmann auch von einer Gedächtnisfunktion der Massenmedien, die nach seinem Verständnis zentrale Instanz dafür sind, worüber gesprochen und worüber geschwiegen, welches Wissen relevant und welches vergessenswert ist (Luhmann, 2009, S. 118–124). Wir können also auch in Spielen nach Diskursen suchen, die unsere Realität konstruieren. Diese spiel-spezifische Verarbeitung von Vergangenheit und Geschichte hat wiederum Auswirkungen auf die Entwicklung der gesellschaftlichen Geschichtskultur.

### 3.2 *Historische Authentizität vs. historische Akuratesse*

Digitale Spiele sind im Normalfall darauf ausgelegt, eine möglichst starke Immersion der Spielerinnen und Spieler in das Spiel zu ermöglichen, diese also möglichst tief in das Spiel eintauchen zu lassen. Dazu ist es unter anderem notwendig, dass die kognitive Distanz zwischen Spielerinnen bzw. Spielern und Spiel so gering wie möglich ausfallen sollte. Das heißt aber nicht, dass es beim Spielen zu einer völligen Gleichsetzung von Real- und Spielwelt kommt (Thon, 2007). Vielmehr bedeutet es, dass Spielerinnen und Spieler bereit sind, ihre Aufmerksamkeit für einen begrenzten Zeitraum auf ein Spiel zu verlagern. In diesem Zusammenhang wird im Kontext digitaler Spiele sowohl von Spielerinnen und Spielern als auch von Entwicklerinnen und Entwicklern eine „authentische Erfahrung“ vorausgesetzt. Problematisch ist,

---

2 An diesem Punkt wird wiederum auch der Status Quo des Spiels im Kontext der ästhetikhistorischen Entwicklung des Spiels wichtig. Je nach tradierten Genrekonventionen sind in einem Spiel bestimmte (bspw. teleologische) Geschichtsmodelle wahrscheinlicher als andere.

dass der Begriff der *Authentizität* – im Sinne einer wahrgenommenen Übereinstimmung von Auftreten (Schein) und Erwartung (Sein) – in der Öffentlichkeit überwiegend synonym zum Begriff historischer *Akkuratesse* – im Sinne einer möglichst sorgfältigen Reproduktion bekannter historischer Details – benutzt wird. Insofern werden wir im Folgenden kurz darlegen, wie der Begriff der Authentizität für die geschichtskulturelle Analyse eines Spiels anwendbar gemacht werden kann.

Grundsätzlich kann man zweierlei Erwartungshaltungen an die Authentizität eines Spiels unterscheiden: eine Typenauthentizität und eine Erlebnisauthentizität (Pandel, 2014, S. 31). Von Typenauthentizität kann man im digitalen Spiel sprechen, wenn die (virtuelle) Materialität bzw. die mechanische Rekonstruktion historischer Gegenstände und Strukturen sich durch einen hohen Grad wahrgenommener Akkuratesse auszeichnet (Beispiel: eine Waffe sieht genauso aus, klingt und funktioniert so, wie man es erwartet), während Erlebnisauthentizität sich situativ auf die als „wahrhaftig“ empfundenen Reize durch und Erfahrung von historischen Ästhetiken und Narrativen bezieht. Ersteres wird erreicht, wenn gewisse Artefakte den Erwartungen der Spielerinnen und Spieler entsprechen, zweiteres wenn bei den Spielerinnen und Spielern das Gefühl erweckt wird, in diese Zeit einzutauchen.

Der Althistoriker Christian Rollinger führt in der Einleitung des von ihm 2020 herausgegebenen Sammelbandes zur Antikenrezeption in digitalen Spielen aus, dass es in diesem Zusammenhang keine Vermengung der Begrifflichkeiten von Akkuratesse (hier als „realism“ bezeichnet) und Authentizität geben dürfe:

Both terms should not be confused; in the analysis of historical video games, ‘authenticity’ is a subjective value; what is perceived by players as ‘authentic’, is more a consequence of rarely explicated preconceptions and assumptions than of specific historical knowledge. It is a more or less diffuse feeling, whereas ‘realism’ [...] is often the product of a game’s accurate and detailed (and often visually resplendent) reproduction of ancient material culture, which ‘anchors’ players in a given setting. (Rollinger, 2020b, S. 5–6)

Historische Authentizität wird schon seit vielen Jahren gerne von den Marketingabteilungen großer Spielevertriebe als „Unique Selling Point“ beschworen, von Spielerinnen und Spielern erwartet und von Historikerinnen und Historikern kritisiert. Im Spiel bezeichnet historische Authentizität also zusammenfassend den Versuch, den Vorstellungen über die historische Bezugsrealität und dem Wissen der historischen Bezugsrealität nahezukommen und so „authentisch“ zu sein. Die Art, wie

Geschichte im digitalen Spiel aufgegriffen wird, lässt sich entsprechend in beiden Fällen durchaus als „Authentizitätsfiktion“ benennen und die diesen zugrundeliegenden Motivationen und Zielsetzungen lassen sich als „Authentizitätsstrategie“ bezeichnen (Lücke & Zündorf, 2018, S. 90). Denn, und das ist der springende Punkt, die meisten Rufe nach ‚historischer Authentizität‘ in Spieleforen suchen nicht nach einer Übereinstimmung der im Spiel dargestellten Geschichte mit den neuesten Erkenntnissen der Geschichtsforschung. Vielmehr wird eine möglichst vollständige Übereinstimmung mit dem bereits aus der Populärkultur bekannten Geschichtsbildern gesucht. Die angesprochenen Authentizitätsstrategien sind entsprechend, wie bereits oben angedeutet, Ergebnisse sozialer und geschichtskultureller Auseinandersetzungen und Diskurse um Geschichte, bei denen versucht wird, eine möglichst große Schnittmenge zwischen den Erwartungshaltungen der Spielerinnen und Spieler und den Geschichtsvorstellungen der Developer herzustellen (vgl. auch Görgen & Simond, 2020, S. 414). Doch im digitalen Spiel muss für diese Erwartung einer historischen Authentizität ein erweiterter Authentizitätsbegriff gelten, der auch Erwartungshaltungen an

- die mediale Form und damit die spezifischen Strukturzwänge und -möglichkeiten eines spezifischen Mediums (etwa die Interaktivität des digitalen Spiels, die grafische Segmentierung in Comic-Heften etc.),
- das Setting und die Qualität des Rückgriffes auf spezifische Erzähltraditionen (etwa literarische Horror-Settings wie die Psychiatrie), und schließlich
- das Spielgenre und die damit verbundenen Genrekonventionen (dies betrifft bspw. die Frage, inwiefern sich Geschichte im First Person-Shooter von Geschichte im rundenbasierten Aufbausimulator unterscheiden darf)

mit einbezieht (vgl. Görgen & Simond, 2020, S. 407). Aus diesen kurzen Ausführungen wird deutlich, dass beim digitalen Spiel auch aus geschichtswissenschaftlicher Sicht nicht eine Rückbindung an akademische Diskurse als wahrgenommene Garanten der Distribution historischer Wahrheit angenommen werden darf. Während die Zielsetzung im akademischen Diskurs eine validierte Analyse des Historischen das Ziel ist, ist die Zielsetzung im digitalen Spiel die Stimmigkeit von Spielwelt, Spielstrukturen und Gameplay, mit dem Ziel, den Spielerinnen und Spielern befriedigende kognitive und affektive Erlebnisse zu ermöglichen.

### 3.3 Historische Dichte – Historisches Versprechen – Historische Kohärenz

Aber was ist es denn nun eigentlich das Historische im digitalen Spiel, wenn es nicht die Suche nach dem Authentischen sein kann? Im Folgenden möchten wir unter Rückgriff auf Daniel Gieres Typisierung des Historischen in digitalen Spielen anhand von Beispielen verschiedene Schattierungen von Geschichtlichkeit in digitalen Spielen skizzieren. Giere hat in seiner 2019 erschienenen Monografie „Computerspiele – Medienbildung – Historisches Lernen“ zum ersten Mal eine quantitative Studie zu Transferprozessen historischen Wissens durch digitale Spiele vorgelegt. Grundlage seiner Analyse war hierbei eine Typologie, die dazu beitragen sollte, „die populäre Wahrnehmung des Historischen in Games anhand weniger Kriterien erkenntnisspezifisch einschätzen zu können“ (Giere, 2019, S. 48). Zentrale Kriterien zur Erstellung dieser Typologie waren erstens die Dichte der Bezüge, zweitens die von Entwicklern geäußerten Versprechen bezüglich der Authentizitätserfahrungen in digitalen Spielen und als drittens die Kohärenz (Giere, 2019, S. 43–44):

- Das Kriterium der *Dichte* der vorgefundenen Bezüge zu Entitäten aus dem Universum des Historischen beschreibt die Häufigkeit von Geschichtsverarbeitungen bzw. von dem, was Achim Landwehr Chronofenzen nennt, also Relationierungen, „mit der anwesende und abwesende Zeiten gekoppelt, Vergangenheiten und Zukünfte mit Gegenwart verknüpft werden können“ (Landwehr, 2016, S. 28). Dies kann entsprechend von dezidiert historiografischen Erzähl- und Darstellungsstrategien bis hin bis zu losen Implementationen von Vergangenheitsatmosphären reichen.
- Die *Versprechen* als zweite Kategorie beschreiben bestimmte, zumeist von den *Publishern* (vor-)formulierte Spielerlebnisse bezüglich der vorgefundenen Bezüge zu Entitäten aus dem Universum des Historischen. Ganz klassisch sind hier Marketing-Versprechen wie „Erleben Sie die Zeit des Mittelalters“ oder „Werden Sie Teil des Weltkriegs“. Diese können aber auch in Interviews zustande kommen, etwa, wenn der Entwickler von einem besonders hohen Grad der historischen Akuratesse in seinem Spiel spricht.
- Als drittes Kriterium nennt Giere die *Kohärenz*: „Die Kohärenz der vorgefundenen Bezüge zu Entitäten aus dem Universum des Historischen bestimmt, ob diese nur als lose Versatzstücke in der Spielwelt eingebunden sind, oder

aber das Arrangement des Historischen bzgl. der gewählten Entitäten tatsächlich Geschichte erzählt“ (Giere, 2019, S. 44).

Mithilfe dieser Variablen bestimmt Giere anschließend vier Kategorien der Verarbeitung von Geschichte (Giere 2019, 45–46): die historisierende digitale Spielwelt, die pseudohistoristische digitale Spielwelt, die historistische digitale Spielwelt und die historische digitale Spielwelt.

*Historisierende digitale Spielwelt:* Sie kann sich auch auf die Nutzung loser historischer Versatzstücke beschränken. Gutes Beispiel sind hier Spiele, die innerhalb eines Fantasy-Settings angelegt sind, also bspw. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011). Darin findet man zwar eindeutige Bezüge, unter anderem zum europäischen Mittelalter, diese bleiben jedoch recht diffus und greifen eher Erzähltraditionen der Fantasy auf, die ihrerseits Historisches aufgreifen und entsprechend der erzählerischen Bedürfnisse anpassen. In *Skyrim* findet man so alles von keltischen Runensteinen (und der generellen Nutzung von Runen) bis hin zur Implementation des gotischen Baustils oder des nordischen Drachensstils des 19. Jahrhunderts, der wiederum selbst eine Iteration und ein Hybrid historischer Stilformen darstellt.

*Pseudohistoristische digitale Spielwelt:* Dieser Typ umfasst Spiele, welche eine Kohärenz mit dem Universum des Historischen, postulieren, jedoch dieses Versprechen bereits bei oberflächlicher Beobachtung nicht einhalten, da bezüglich der Dichte der Chronofenzen keine Kohärenz vorgefunden werden kann. Giere nennt hier das Beispiel *Die Sims: Mittelalter* aus dem Jahr 2011 (Maxis, 2011; Giere, 2019, S. 45). Zu diesem Spiel heißt es auf der Seite des Publishers: „Die Sims unternehmen eine Zeitreise ins Mittelalter! [...] In Die Sims Mittelalter Deluxe werden die Sims mit brandneuen Features, neuer Grafik und einem ganz neuen Spielerlebnis ins Mittelalter versetzt. Zum ersten Mal können Spielerinnen und Spieler Helden erschaffen, Quests bestreiten und ein Königreich errichten. In einer längst vergangenen Zeit voller Abenteuer, Tragik und Romantik können Spielerinnen und Spieler in das mittelalterliche Leben eintauchen wie nie“ (Origin, o.A.). Was das Spiel dabei anbietet, ist jedoch bestenfalls die populärkulturelle Imagination dessen, was als Mittelalter gilt. Letztlich handelt es sich auch hier um eine Fortführung und Zusammenstellung literarischer Tropen,

die die Oberfläche für die bereits etablierte *Die Sims*-Spielmechanik anbieten, ohne jedoch in irgendeiner Form auf Kohärenz mit dem, was im akademischen Diskurs zum Mittelalter bekannt ist, zu achten.

Unter *historistischen digitalen Spielwelten* versteht Giere den „Nachbau einer vergangenen Realität mit aktuellen Strömungen, d.h. es wird nicht Geschichte rekonstruiert, sondern eine Spielwelt historisch aufgeladen und zwar in der Gestalt, dass zumindest die hergestellten Bezüge zum Universum des Historischen in sich kohärent sind, auch wenn sie lediglich eine Teilmenge oder gar nur ein Element der Spielwelt ausmachen“ (Giere, 2019, S. 45). Es werden also eindeutige Bezüge zu Vergangenen kohärent konstruiert, aber von sich aus keine historischen Bezüge versprochen. Das 2018 erschienene *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Studios, 2018) lässt sich dieser Kategorie zuordnen: Es spielt in den USA des Jahres 1899 und integriert historisch Faktuales wie die Suffragetten-Bewegung und die Debatte ums Frauenwahlrecht, den Status der indigenen Völker in den USA zu dieser Zeit, aber auch Aspekte wie die weit verbreitete Tuberkulose und den Umgang mit dieser Krankheit. Dieser Reichtum an Chronoferenzen wird kohärent eingebettet, allerdings in ein fiktives Gebiet aus drei amerikanischen Bundesstaaten sowie ein Setting, das oftmals eher Medientraditionen des Western-Genres aufgreift. Diese Melange wird schließlich mit Verweisen auf die aktuelle Verfassung der US-Gesellschaft (etwa zu Rassismus und ähnlichem) ergänzt.

Als letzte Kategorie nennt Giere die *historische digitale Spielwelt*. Darin wird sich im Spiel an einer Rekonstruktion des Historischen versucht. Den Spielarchitekten gelingt die Gratwanderung zwischen Dichte und Kohärenz, sodass die historischen Elemente des Spiels untereinander eine kohärente Teilmenge der Spielwelt bilden. Auch die „Bewerbung des Spiels verspricht entsprechend explizit Historisches zu verarbeiten“ (Giere, 2019, S. 46). *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2020) lässt sich beispielhaft dieser Kategorie zuordnen. Darin ist es die Aufgabe der Spielerin/des Spielers, eine Widerstandsgruppe von 1933 bis 1945 am Leben zu erhalten. Das prozedurale, systemische Moment wird als rundenbasiertes Strategiespiel anhand einer Aktionenkarte von Berlin nachvollzogen. Die Visual Novel-Elemente dienen der Implementation von Mikrogeschichte, von Einzelschicksalen und wiederum der Verdeutlichung der Komplexität solcher historischer Konstellationen, etwa wenn Monarchistinnen

und Monarchisten in der gleichen Gruppe auf Kommunistinnen und Kommunisten treffen. Eine grobe historische Einordnung wird jeweils durch im Rundentakt zu lesende Zeitungsschlagzeilen ermöglicht. Auch die Ästhetik erzeugt eine Vergangenheitsatmosphäre, etwa durch die überwiegend monochromatische Gestaltung in einem an den Expressionismus der 1930er Jahre erinnernden Stil. Im Spiel werden konsequent Kontingenzen der Spielerentscheidungen und historische Kohärenz mit dem Ziel aufgebaut, eine spezifische historische Situation nachvollziehbar zu machen. Entsprechend wurde das Spiel auch beworben und in der Öffentlichkeit besprochen.

Daniel Giere entwirft also eine analytische Matrix, die eine vergleichsweise präzise Verortung des Historischen im digitalen Spiel verlangt. Allerdings – und in diesem Punkt geht Gieres Ansatz möglicherweise noch nicht weit genug – darf nicht vergessen werden, dass das „Historische“ sich im digitalen Spiel nicht nur in konkreten Bezügen auf unsere realweltliche Geschichte (siehe Typenauthenticität) manifestiert, sondern eben auch in diffusen Atmosphären (siehe Erlebnisauthenticität), die von Gieres Typologie nicht erfasst werden.

### 3.4 *Vergangenheitsatmosphären*

Schon Fredric Jameson stellt 1991 einen populärkulturellen Trend zum historischen „Pastiche“ (Jameson, 1991, S. 15) fest, in dem die Gegenwart durch Vergangenheit „ästhetisch kolonisiert“ (Jameson, 1991, S. 18) werde. Darunter versteht er eine intertextuelle Strategie des Vergangenheitsverweises als ästhetischen Effektes, bei dem ein Gefühl von „pastness“ pseudohistorische Tiefe verleiht und ästhetische Stilikonen „echte“ Geschichte verdrängen (Jameson, 1991, S. 19):

This approach to the present by way of the art language of the simulacrum, or of the pastiche of the stereotypical past, endows present reality and the openness of present history with the spell and distance of a glossy mirage. Yet this mesmerizing new aesthetic mode itself emerged as an elaborated symptom of the waning of our historicity, of our lived possibility of experiencing history in some active way. It cannot therefore be said to produce this strange occultation of the present by its own formal power, but rather merely to demonstrate, through these inner contradictions, the enormity of a situation in which we seem increasingly incapable of fashioning representations of our own current experience. (Jameson, 1991, S. 20)



Vergangenheit als atmosphärisches Versprechen, das Gefühl von „pastness“, suggeriert Orientierung in einer zunehmend unübersichtlichen Welt und ist somit ein identitätspolitisches Instrument. Dass Geschichte, oder besser gesagt, dass das Versprechen einer gemeinsamen Geschichte zum zentralen Baustein konstruierter Identitäten wird, zeigt sich besonders deutlich während der Erfindung des Nationalismus im 19. Jahrhundert, wie es zum Beispiel Andreas Dörner in seiner Monographie „Politischer Mythos und Symbolische Politik“ am deutschen Beispiel nachgezeichnet hat (Dörner, 1996). Bei der Beschwörung des Hermannmythos ging es den Erbauern der deutschen Nation zu keinem Zeitpunkt um die Geschichte, „wie sie eigentlich gewesen“. Vielmehr wurde Geschichte zum wandelbaren Werkzeug, das zu verschiedenen Zeitpunkten ganz unterschiedliche Funktionen einnehmen konnte und entsprechend auch den Inhalt wandelte. Ähnlich verhält es sich mit Vergangenheit in unserer Populärkultur. Auch sie funktioniert besonders gut als Verkaufargument, wenn sie kollektive Identitäten bedient, wie es zuletzt *Kingdom Come: Deliverance* gezeigt hat (Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele, 2019). Das Bedürfnis nach historischer Verankerung zeigt sich auch im digitalen Spiel: Ein Spiel, das nicht selbst eine ludonarrative Archäologie (Görgen & Inderst, 2015), eine organische Entstehungsgeschichte oder zumindest eine Andeutung von Vergangenem suggerieren kann, erzeugt kognitive Dissonanzen und Distanz zu Spielerinnen und Spielern. Diese Vergangenheit kann sich auf eine tatsächlich stattgefundenere Geschichte beziehen, sie kann aber genauso gut auch Simulakrum sein, also Kopie ohne Vorbild. Sie ist eben nicht „Geschichte“ sondern Atmosphäre.

Zugleich darf man nicht den Fehler machen, hier wertend zwischen faktenbasierter und atmosphärischer Historizität zu unterscheiden. Ist der Rückgriff auf Vergangenheit statt auf Geschichte doch auch „a more inclusive and inviting concept that embraces all aspects of our history and implicitly refers to its relationship to the present“ (Elliott & Kapell, 2013, S. 3). Von dieser Annahme ausgehend betont Felix Zimmermann, dass Spieleentwickler in ihren Werken „Arrangements“ produzieren würden, die eine Vergangenheitsatmosphäre ermöglichen. Ausgehend vom Atmosphärenbegriff Gernot Böhmes (Böhme, 2013) bezeichnet er diese als ein zwischen Objekt und Subjekt verortetes Zwischenphänomen, das zwar in der materiellen Welt eine Grundlage hat (und dadurch reproduzierbar sei), aber nur subjektiv wahrgenommen werden könne (Zimmermann, 2019, S. 46–47), denn auch hier gilt, dass die Wahrnehmung dabei wiederum durch Sozialisation und Enkulturation vorgeprägt wird. Geschichtswahrnehmungen wollen gelernt

sein. Die Wirkung solcher Atmosphären wird dabei interessanterweise als „Ekstase“ bezeichnet, als in den Raum ausgreifende Wirkung eines Objektes, die über die inhärenten Qualitäten eines Objektes hinausgehen. Diese Wirkungen der Objekte basieren auf deren Materialität, auf Farbe, Größe, Konsistenz oder auch Geruch. Auf diese Weise kann zum Beispiel dem Material Holz eine Eigenschaft der Wärme zugeschrieben werden, auch wenn dies im physikalischen Sinne gar nicht der Fall ist (Zimmermann, 2019, S. 47–48).

Diesen Effekt der „Ekstase“ machen sich Spieleentwickler zunutze, wenn es darum geht, Vergangenheitsatmosphären, oder wie die Ethnologin Sharon Macdonald sie nennt, „feels of the past“ zu schaffen:

The past is not only discussed and thought about, it is also materialised in bodies, things, buildings and place. It is felt, experienced and expressed through objects, such as ruined buildings, monuments, flared trousers or the marks of wear on old furniture; and practices, such as commemorative rituals, historical re-enactment, eating a sun-warmed peach or hearing a familiar melody. It is so in ways that may run counter to, or be in excess of, verbal articulations; the ‘feel of the past’ can be hard to express. (Macdonald, 2013, S. 79)

In die Spielwelt implementiert, wird eine solche „pastness“ als Teil der „embedded narratives“ (Jenkins, 2004, S. 126). So bezeichnet Jenkins jene in der Spielwelt eingelassenen Erzählfragmente, die erst durch die Assoziation der Spielerinnen und Spieler zu einer konsistenten Geschichte geformt werden. Zimmermann spricht hier von einer performativen Aneignung von Geschichte, die darin bestehe, dass

atmosphärische Rückkopplungseffekte zwischen verschiedenen Wahrnehmungsebenen stattfinden. Vergangenheitsatmosphären entstehen also im ständigen Austausch zwischen affektiver Wahrnehmung des Raumes und der ihn prägenden Objekte, die mit spezifischer Materialität Assoziationen von Vergangenheit wecken, und intellektueller Wahrnehmung und Deutung des Raumes und seiner Objekte und einer daraus folgenden Einordnung zu einer bestimmten oder unbestimmten Vergangenheit. (Zimmermann, 2019, S. 71)

Ein Beispiel dafür ist das Spiel *Journey to the Savage Planet* (Typhoon Studios, 2020). Darin muss die Spielerin/der Spieler als Vertreter eines Weltraumerforschungsunternehmens einen Planeten auf die Möglichkeit einer zukünftigen Besiedlung hin untersuchen. Besonders das Interieur des Raumschiffes besticht

durch eine intensive Vergangenheitsatmosphäre, die das ganze Schiff als Hommage an die Populärkultur der 1980er und 1990er Jahre kennzeichnet. Das Schiff wirkt abgenutzt in dem Sinne, dass es teilweise Gebrauchsspuren aufweist, Wände mit Postkarten und ähnlichem beklebt sind. Diese Postkarten wiederum imitieren einen Grafikstil, der an Action- und Science Fiction-B-Movies der genannten Jahrzehnte erinnert. Zugleich wird der Spielende über ein Bordfernsehen mit schrillen Werbeblöcken versorgt, die in ihrer Ästhetik ebenfalls an die Ästhetik des genannten Zeitraums erinnert. Es ist besonders dieses diffuse „Erinnern“, das das Innere des Raumschiffes hier als affektiven Wahrnehmungsraum und darüber als Träger einer Vergangenheitsatmosphäre markiert.

### 3.5 *Kontingenzerfahrung*

Bisher haben wir uns vor allem auf narrative und audiovisuelle Geschichts-Angebote der Studios an die Spielerinnen und Spieler konzentriert. Abschließend wollen wir deshalb den Fokus auf das Spielen selbst legen. Elliott und Kapell beschreiben drei Ebenen des „historical engagement“, also der Auseinandersetzung oder Interaktion mit Geschichte im Spiel: Zum einen interagieren Spielerinnen und Spieler mit ihrer Umgebung und erforschen diese, zum zweiten haben diese auf (die) Geschichte im Spiel Einfluss und schließlich berühren drittens die Spielregeln die Sphäre des Historischen, wenn es darum geht, wie historisch „akkurat“ bestimmte Spielparameter gestaltet sein müssen, um trotzdem noch spielbar zu sein (Elliott & Kapell, 2013, S. 10–11). Insbesondere die Frage der Kontingenzerfahrung stellt hier ein zentrales Motiv geschichtswissenschaftlicher Betrachtung von Geschichte im Spiel dar: Die Spielerinnen und Spieler werden über die Ebene der Interaktivität und ihres eigenen Einflusses auf das Spiel für die Kausalitäten und multifaktoriellen Einflussgrößen auf eine singuläre historische Entscheidung (historische Kontingenz) sensibilisiert. Nicht das Spiel erzählt Geschichte, sondern die Spielerinnen und Spieler selbst erzählen (ihre) Geschichte, sei es vom Aufstieg der Römer zum Weltreich, vom Niedergang des Deutschen Reichs oder von Karl Marx' Agitation in London. Zugleich ist die Idee der Spielenden als Herrschenden über Zeit und Raum letztlich utopisch oder im besten Falle sehr mechanistisch, da meist keine Vielfalt an Entscheidungen möglich ist. Durch den Algorithmus ist immer bereits in der

Konstruktion der Spielsituation eine Notwendigkeit zur Eindeutigkeit der Entscheidung vorhanden, die wiederum selbst problematisch sein kann. Dennoch werden auf diese Weise historische Meisternarrative und ihr paradigmatischer Charakter zumindest ansatzweise hinterfragt (Elliott & Kapell, 2013, S. 16).

Andreas Körber fasst diesen Ansatz aus der Perspektive des von Jörn Rüsen entwickelten Konzeptes des „historischen Denkens“ zusammen:

Historisches Denken ist Verarbeitung gegenwärtiger zeitlicher Kontingenz [...], konkret der Orientierungsbedürfnisse gegenwärtiger Identifikation und Handlungen zwischen den (jeweils selbst nicht handlungsleitend sein könnenden) Polen völliger Determination (die ein Handeln ausschließen würde) und völliger Offenheit (welche maximale Unüberschaubarkeit und Erwartungsunsicherheit bedeuten würde). [...] Somit dient es der Herstellung rationaler Erwartungen, gleichzeitig aber auch der Offenhaltung eigener Handlungsfähigkeit angesichts der Erfahrungen. (Körber, 2018, S. 22)

Auch Spiele erfordern eine solche Kontingenzverarbeitung, in der es darum geht, „Handlungsspielräume zu erkennen, Folgen (Chancen, Risiken etc.) zu antizipieren und durch Erfahrungen zu untermauern oder aus Fehlern zu lernen – und das angesichts für den einzelnen Akteur und seine Spielenden durchaus kontingenter Regeln“ (Körber, 2018, S. 22). Körber ergänzt, dass das Erspielen vergangener Handlungsmöglichkeiten letztlich eine kognitive Übung darstelle, „die die retrospektive Grundhaltung partiell um eine „kontrafaktische“ [nämlich der alternativen Handlungsentscheidung in einer historischen Situation] ergänzt, nicht aber außer Kraft setzen darf“ (Körber, 2018, S. 25).

Jetzt ist es vielleicht verwunderlich, warum wir zu Anfang dieses Textes so eindringlich auf die Besonderheit des Spiels hingewiesen haben, seinen interaktiven und prozeduralen Charakter, im Laufe unseres Überblicks aber erst ganz zum Ende auf die Zusammenhänge von Geschichtsbildern und interaktivem Erleben zu sprechen kommen. Das hängt damit zusammen, dass zwar grundsätzlich digitale Spiele das Potenzial hätten, unendlich viele unterschiedliche Geschichte(n) spielbar zu machen. De facto aber erzählen der überwiegende Großteil digitaler Spiele doch ein und dieselbe Geschichte: die Geschichte eines quasi immerwährenden Krieges. Schon ein erster cursorischer Blick macht deutlich: Spiele mit einem historischen Setting sind mit überwältigender Mehrheit Strategiespiele. Selbst vermeintliche Aufbauspiele wie das bereits genannte *Civilization VI* und *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997-) würden ohne bewaffnete Konflikte nicht

funktionieren. Geschichte kann im Spiel also fast nur als (bewaffneter) Konflikt gedacht werden, sei es nun Strategiesimulation, First Person Shooter oder Action-Adventure wie zum Beispiel die *Assassin's Creed*-Reihe (Ubisoft Montreal, 2007-). Diese Einseitigkeit des Spiels ist tief in der Medienlogik des digitalen Spiels verwurzelt, da über Jahrzehnte die überwiegende Mehrheit aller Spiele auf Konflikt- oder zumindest Konkurrenz-Mechanismen basierte. Es ist dementsprechend schlicht „einfacher“ auch historisierende Spiele um solche Mechanismen herum aufzubauen. Zugleich korreliert diese Vorstellung von Geschichte aber mit einem akademischen Geschichtsverständnis wie es im 19. Jahrhundert in den Dienst des Nationalismus gestellt worden war. Deswegen darf es uns auch nicht verwundern, dass wir in vielen Spielen genau jene „historischen“ Schlachten nachspielen, die vor über hundert Jahren noch in Balladen besungen wurden.

#### 4    **Ausblick**

Auf den vorhergehenden Seiten konnten wir nur einzelne Einblicke in ein komplexes Themenfeld bieten. Ganz in der Tradition der Geisteswissenschaften haben wir so mehr neue Fragen eröffnet als beantwortet. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass es in den vergangenen zehn Jahren zu einem vermehrten Interesse der Geschichtswissenschaften an digitalen Spielen gekommen ist. Die Anzahl der Aufsätze, Abschlussarbeiten und Monographien nimmt jedes Jahr weiter zu. Entsprechend diversifizieren sich auch die Forschungsinteressen. Wir wollten zum einen zeigen, dass die Beschäftigung mit dem Geschichtsbild in digitalen Spielen vielversprechende Erkenntnisse erlaubt: und zwar eben nicht den Abgleich einer dargestellten mit einer „wirklichen“ Geschichte. Ein Abgleich der in Spielen dargestellten Geschichte mit der Geschichte in wissenschaftlichen Monographien kann für beide Seiten nur frustrierend enden. Vielmehr sollte uns deshalb eher interessieren, wie Geschichte und Vergangenheit eine kulturelle und gesellschaftliche Funktion erfüllen. Geschichtsbilder funktionieren sowohl auf der Angebots- als auch auf der Nachfrageseite als Identitätsbausteine. Deswegen darf es auch nicht verwundern, dass eine Mehrheit historisierender Spiele den Zweiten Weltkrieg als Setting wählen, dem Ursprungsort der west- und osteuropäischen Nachkriegsidentitäten. In den USA ist darüber hinaus der amerikanische Bürgerkrieg – Gettysburg! Antietam! – beliebtes Setting und im japanischen Raum die

Sengoku-Ära, also wieder zwei für die nationalen Identitäten zentrale Geschichtsmythen. Deshalb erfüllt Geschichte in Spielen aber auch eine zugleich prosaische Funktion: Sie funktioniert als Marke mit hohem Wiedererkennungswert.

Wir können jedoch davon ausgehen, dass in Zukunft neben den Geschichtsbildern *in* Spielen, auch Spiele als historische Quellen vermehrt ins Zentrum der geschichtswissenschaftlichen Aufmerksamkeit rücken werden, was sich vor allem für kulturhistorische, diskursanalytische aber auch ideengeschichtliche Untersuchungen anbietet (Pfister & Winnerling, 2020). Digitale Spiele geben Zeugnis über die Gesellschaften und Kulturen, die sie hervorgebracht haben. Sie berichten uns von deren Weltbildern, Werten und Tabus, von Geschlechterrollen und dominanten Wirtschaftsmodellen.

*Dr. Arno Görgen* ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institute of Design Research der Hochschule der Künste Bern, arno.goergen@hkb.bfh.ch

*Dr. Eugen Pfister* ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institute of Design Research der Hochschule der Künste, Bern, eugen.pfister@hkb.bfh.ch

## Quellenverzeichnis

- Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*, Melbourne DAC – the 5th International Digital Arts and Culture Conference. Game Approaches/Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference, august 28.-29. 2003, S. 1–7. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>
- Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele (Hg.). (2018). *Manifest für geschichtswissenschaftliches arbeiten mit Digitalen Spielen*. [https://gespielt.hypotheses.org/manifest\\_v1-1](https://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1)
- Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele (Hg.). (2019). *Vom rechten Bild des Mittelalters* – Stimmen aus dem AKGWDS zur Nominierung von “Kingdome Come: Deliverance” für den Deutschen Computerspielpreis 2019. <https://gespielt.hypotheses.org/3071>
- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDS*. <http://mud.co.uk/richard/hcdis.htm>
- Böhme, G. (2013). *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp Verlag.

- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. *Routledge Advances in Game Studies*. New York: Taylor and Francis.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. East Sussex: Yellow Ant.
- Dörner, A. (1996). *Politischer Mythos und symbolische Politik: Der Hermannsmythos: zur Entstehung des Nationalbewußtseins der Deutschen*. *Rowohlt's Enzyklopädie Kulturen und Ideen: Bd. 568*. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH.
- Elliott, A. B. R., & Kapell, M. (2013). Introduction: To Build a Past That Will "Stand the Test of Time": Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives. In M. Kapell & A. B. R. Elliott (Hg.), *Playing with the past: Digital games and the simulation of history* (S. 1–30). New York; London: Bloomsbury Academic.
- Elson, M., Breuer, J., & Quandt, T. (2014). Know Thy Player: An Integrated Model of Player Experience for Digital Games Research. In M. C. Angelides & H. Agius (Hg.), *Handbook of Digital Games* (S. 362–387). Hoboken: John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118796443.ch13>
- Feige, D. M. (2015). *Computerspiele: Eine Ästhetik*. *Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft: Bd. 2160*. Berlin: Suhrkamp.
- game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2019). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019*. Berlin.
- Giere, D. (2019). *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen: Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*. *Forum Historisches Lernen*. Frankfurt a.M.: Wochenschau Verlag.
- Goldberg, H. (2011). *All your base are belong to us: How fifty years of videogames conquered pop culture* (1st ed.). New York: Three Rivers Press.
- Görge, A., & Inderst, R. T. (May 14th-17th 2015). *Utopia, Ludonarrative Archaeology and Cultural Knowledge*. *Proceedings of DIGRA: Diversity at Play*.
- Görge, A., & Simond, S. H. (2020). Mental Health als Authentizitätsfiktion im Digitalen Spiel. In H. Krahl & M. Hennig (Hg.), *Spielzeichen III: Kulturen im Computerspiel/ Kulturen des Computerspiels* (1. Aufl., S. 406–434). Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Huhtamo, E. (2007). Neues Spiel, neues Glück: Eine Archäologie des elektronischen Spiels. In C. Holtorf & C. Pias (Hg.), *Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden: Bd. 6. Escape!: Computerspiele als Kulturtechnik* (S. 15–44). Köln; Weimar; Wien: Böhlau.

- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan & M. Crumpton (Hg.), *First person: New media as story, performance, and game* (S. 118–130). Cambridge: MIT Press.
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon and beyond; the story behind the craze that touched our lives and changed the world* (1. ed.). New York: Three Rivers Press.
- Kocurek, C. (2017). Ronnie, Millie, Lila – Women’s History for Games: A Manifesto and a Way Forward. *American Journal of Play*, 10(1), 52–70. <https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/10-1-Article-2-women-history-games.pdf>
- Kölbl, C., & Straub, J. (2003). Geschichtsbewusstsein als psychologischer Begriff. *Journal für Psychologie*, 11(1), 75–102.
- Körber, A. (2018). Geschichte – Spielen – Denken: Kontingenzverschiebungen und zweiseitige Triftigkeiten. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 2018 (Occasional Papers), 19–35. <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2018.04.04.X>
- Köstlbauer, J., & Pfister, E. (2018). Vom Nutzen und Nachteil einer Historie digitaler Spiele. In C. Hust (Hg.), *Edition Kulturwissenschaft: Band 145. Digitale Spiele: Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik* (S. 89–106). Bielefeld: transcript.
- Landwehr, A. (2016). *Die anwesende Abwesenheit der Vergangenheit: Essay zur Geschichtstheorie*. S. Fischer Geschichte. Frankfurt a.M.: S. Fischer.
- Lücke, M., & Zündorf, I. (2018). *Einführung in die Public History*. UTB: Nr. 4909. Geschichte. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Luhmann, N. (2009). *Die Realität der Massenmedien* (4. Aufl.). *Neue Bibliothek der Sozialwissenschaften*. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.
- Macdonald, S. (2013). *Memorylands: Heritage and identity in Europe today*. New York: Routledge.
- Malliet, S. (2007). Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis. *Game Studies*, 7(1). <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>
- o.A. (2015). *Geschichte der Videospiele*. [https://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte\\_der\\_Videospiele](https://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Videospiele)



- Origin (Hg.). (o.A.). *Die Sims Mittelalter™ Deluxe Pack*. <https://www.origin.com/deu/de-de/store/the-sims/the-sims-medieval>
- ovus – Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware. (2019). *Gaming in Austria 2019*. <https://www.ovus.at/news/ueber-fuenf-millionen-oesterreicher-spielen-videospiele/>
- Pandel, H.-J. (2014). Authentizität. In U. Mayer (Hg.), *Wörterbuch Geschichtsdidaktik* (3. Aufl., S. 30–31). Frankfurt a.M.: Wochenschau-Verlag.
- Pfister, E. (2018). „Das Beste, was wir von der Geschichte der Computerspiele haben, ist der Enthusiasmus, den sie erregt“: Eine kurze Bestandsaufnahme aktueller Publikationen zur Computerspielhistoriografie. *Neue Politische Literatur*, 63, 385–394.
- Pfister, E., & Winnerling, T. (2020). *Digitale Spiele*. <https://doi.org/10.14765/zf.dok-1718>
- Von Ranke, L. (1885). *Geschichten der romanischen und germanischen Völker von 1494 bis 1514*. Leipzig: Verlag Duncker & Humblot.
- Rollinger, C. (Hg.). (2020a). *Classical antiquity in video games: Playing with the ancient world*. New York; London: Bloomsbury Academic.
- Rollinger, C. (2020b). Playing with the Ancient World: An Introduction to Classical Antiquity in Video Games. In C. Rollinger (Hg.), *Classical antiquity in video games: Playing with the ancient world* (S. 1–19). New York; London: Bloomsbury Academic.
- Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain: How teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games*. Game histories. Cambridge: MIT Press.
- Thon, J.-N. (2007). Immersion revisited: Varianten von Immersion im Computerspiel des 21. Jahrhunderts. In C. Hißnauer (Hg.), *Medien – Zeit – Zeichen: Dokumentation des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums 2006* (S. 125–132). Marburg: Schüren.
- Winnerling, T. (2017). „[Wenn die Aussage lautet:] Spielerisch Geschichte lernen? [bezieht sich das worauf?]“ *Medienpädagogik*, 28, 19–27. <https://doi.org/10.21240/mpaed/28/2017.02.22.X>
- Zimmermann, F. (2019). *Digitale Spiele als historische Erlebnisräume: Ein Zugang zu Vergangenheitsatmosphären im „Explorative Game“*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.

## Ludographie

- Activision. (1982). *River Raid*. Activision.
- Atari Inc. (1981). *Centipede*. Atari Inc.
- Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Softworks.
- Digixart Entertainment Studios & Aardman Animations. (2018). *11:11 – Memories Retold*. Bandai Namco.
- Douglas, A. S. (1952). *Noughts and Crosses*.
- EA Dice. (2016). *Battlefield 1*. Electronic Arts.
- Ensemble Studios. (1997-). *Age of Empires [Franchise]*. Microsoft Game Studios.
- Firaxis Games. (2016). *Civilization VI*. 2K Games.
- Maxis. (2011). *Die Sims: Mittelalter*. Electronic Arts.
- Nutting Associates. (1971). *Computer Space*. Syzygy Engineering.
- Paintbucket Games. (2020). *Through the Darkest of Times*. Handy Games.
- Rockstar Studios. (2018). *Red Dead Redemption II*. Rockstar Games.
- Russel, S. (1962). *Spacewar!*.
- Sierra On-Line. (1984–1998). *King's Quest [Franchise]*. Sierra Entertainment.
- Sierra On-Line. (1989–1992). *Conquest [Franchise]*. Sierra On-Line.
- Sierra On-Line. (1989–1998). *Quest for Glory [Franchise]*. Sierra On-Line.
- Sierra On-Line, Pinkerton Road Studio & Phoenix Online studio. (1993–1999). *Gabriel Knight [Franchise]*. Sierra On-Line; Pinkerton Road Studio.
- Typhoon Studios. (2020). *Journey to the Savage Planet*. 505 games.
- Ubisoft Montreal et al. (2007-). *Assassin's Creed [Franchise]*. Ubisoft.



# Herausgeber/innen und Reihenherausgeber/innen

*Dr. Thomas Birkner* ist Privatdozent am Institut für Kommunikationswissenschaft der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Journalismus, Politik und Medien sowie Sportkommunikation. Nach dem Abschluss des von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) geförderten Projekts „Die Kanzler und die Medien“ ist er aktuell Leiter des DFG-Projekts „Das Jahrhundert des Journalismus“.

*Prof. Dr. Martin Emmer* ist Professor für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft mit dem Schwerpunkt Mediennutzung an der Freien Universität Berlin und war Mitgründer des Weizenbaum-Instituts für die vernetzte Gesellschaft in Berlin. Er hat in München und Berlin studiert und an der Technischen Universität Ilmenau 2004 mit einer Arbeit zur politischen Mobilisierung durch das Internet promoviert. Von 2008 bis 2012 war er Sprecher der Fachgruppe „Computervermittelte Kommunikation“ der DGPK. Seine Forschungsschwerpunkte sind Mediennutzung, digitale Kommunikation, politische Kommunikation und empirische Methoden.

*Prof. Dr. Christian Katzenbach* ist Professor für Kommunikations- und Medienwissenschaft mit dem Schwerpunkt Mediengovernance und Plattform-Ökonomie am Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung (ZeMKI) der Universität Bremen. Dort leitet er das Lab „Platform Governance, Media, and Technology“ und den Studiengang „Digital Media and Society“. Er ist assoziierter Forscher am Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft (HIIG), wo er bis 2021 das Forschungsprogramms „Die Entwicklung der Digitalen Gesellschaft“ geleitet hat.

*Prof. Dr. Ulrike Klinger* ist Professorin für Digitale Demokratie an der European New School of Digital Studies der Europa-Universität Viadrina in Frankfurt (Oder) und assoziierte Wissenschaftlerin am Weizenbaum Institut für die vernetzte Gesellschaft in Berlin. Ihr Forschungsschwerpunkte sind die politische und digitale Kommunikation. Nach ihrer Promotion über Medienpluralismus in defekten Demokratien (2010) hat sie sich intensiv mit der Transformation digitaler Öffentlichkeiten, der Rolle digitaler Medien in Wahlkämpfen und den Auswirkungen von Technologien auf die öffentliche Kommunikation, z.B. Algorithmen und Social Bots, beschäftigt.

*Dr. Erik Koenen* ist Universitätslektor (in Vertretung) am Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung (ZeMKI) der Universität Bremen. Er hat an der Universität Leipzig die Juniorprofessur Kommunikationsgeschichte vertreten (2019-2021) und war Postdoc im DFG-Projekt „Kommunikationsgeschichte des Völkerbundes“ (2018-2022). Er ist Mitbegründer der Initiative „Kommunikationsgeschichte Digitalisieren“. In seinen derzeitigen Forschungsschwerpunkten befasst er sich mit der Geschichte und Geschichtsschreibung digitaler Medienkommunikation und Medienkulturen, digitalen Methoden in Kontexten historischer und qualitativer Kommunikations- und Medienforschung sowie der politischen Kommunikation Internationaler Organisationen im Medienwandel.

*Dr. Merja Mahrt* ist akademische Oberrätin an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, wo sie sich 2017 habilitiert hat. Sie wurde an der Universiteit van Amsterdam promoviert, nachdem sie Publizistik- und Kommunikationswissenschaft an der Freien Universität Berlin studiert hatte. Sie forscht zu sozialen Funktionen und Wirkungen von Medien und deren Nutzung, insbesondere zu digitaler Fragmentierung sowie Unterschieden zwischen online- und offline-Medien in Bezug auf den sozialen Zusammenhalt. Seit 2020 ist sie Sprecherin der Fachgruppe „Digitale Kommunikation“ der DGPuK.

*Dr. Christina Schumann* ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Fachgebiet ‚Empirische Medienforschung und politische Kommunikation‘ am Institut für Medien und Kommunikationswissenschaft der Technischen Universität Ilmenau. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der digitalen Kommunikation und der Rezeptions- und Wirkungsforschung. Insbesondere befasst sie sich mit Qualitätsforschung zu Computerspielen und Themenverdrossenheit als Vermeidungsphänomen der Nachrichtenrezeption. Von 2012 bis 2016 war sie Sprecherin der Fachgruppe „Digitale Kommunikation“ der DGPK.

*Dr. Christian Schwarzenegger* ist Akademischer Rat a.Z. am Institut für Medien, Wissen und Kommunikation der Universität Augsburg. Seine aktuellen Forschungsschwerpunkte sind Medien- und Öffentlichkeitswandel, Mediennutzung im digitalen Wandel und qualitative Methoden der empirischen Sozialforschung. Er leitet derzeit das DFG Projekt „Alternative Medien, Alternative Öffentlichkeiten, Alternative Realitäten? (2021-2024).

*Prof. Dr. Monika Taddicken* leitet das Institut für Kommunikationswissenschaft an der Technischen Universität Braunschweig. Sie hat an der Georg-August-Universität Göttingen studiert und an der Universität Hohenheim zum Thema Methodeneffekte bei Web-Befragungen promoviert. Ihre Forschungsgebiete sind Digitale Kommunikation, Wissenschaftskommunikation und Nutzungs-, Rezeptions- und Wirkungsforschung. Insbesondere befasst sie sich mit der Frage, inwiefern soziale Medien das Verhältnis zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit beeinflussen, und erforscht Prozesse und Effekte der konsumierenden, partizipierenden und produzierenden Online-Nutzung zu Wissenschaftsthemen. Von 2012 bis 2016 war sie Sprecherin der Fachgruppe „Digitale Kommunikation“ der DGPK.

*Prof. Dr. Christian Pentzold* ist Professor für Medien- und Kommunikationswissenschaft am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft der Universität Leipzig. Seine Forschung beschäftigt sich mit digitalen Medien und Kommunikationsformen, transmedialen Diskursen und dem Verhältnis von Medien und Zeit.

*Prof. Dr. Martin Welker* ist Professor für Journalismus und Unternehmenskommunikation an der Hochschule für Medien, Kommunikation und Wirtschaft (HMKW) in Köln. Er hat an der Universität Mannheim promoviert. Vertretungsprofessor für Journalistik an der Universität Leipzig und dort Habilitation, anschließend Vertretungsprofessor an der Technischen Universität Braunschweig. Welker ist zusammen mit Monika Taddicken Herausgeber der ‚Neuen Schriften zur Online-Forschung‘ im Herbert von Halem Verlag.

