Zeitschrift: Schweizer Volkskunde : Korrespondenzblatt der Schweizerischen Gesellschaft für Volkskunde = Folklore suisse : bulletin de la Société suisse des traditions populaires = Folclore svizzero : bollettino della Società svizzera per le tradizioni popolari

Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde

Band: 100 (2010)

Heft: [3]

Artikel: Das Ausstellungsprojekt HOME und seine wissenschaftliche Kontextualisierung

Autor: Häner, Flavio / Handschin, Martin

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1003854

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 17.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Das Ausstellungsprojekt HOME und seine wissenschaftliche Kontextualisierung

Compte rendu sur le séminaire: «HOME – sur la culture de la vie numérique» *– Chatter, googler, twitter. Les amitiés se forment sur l'Internet. Le savoir est négocié dans des réseaux organisés en ligne. La communication est possible partout et toujours. Le quotidien des gens est déterminé au 21ème siècle en grande partie par l'utilisation d'appareils hautement technologiques, dont les fonctions résident dans le traitement de données numériques. Mais comment est-ce que les gens gèrent cette évolution, quelle influence a-t-elle sur l'idée que nous nous faisons de la culture? Comment est-ce que ces changements peuvent être appréhendés, décrits et exposés? Dans le contexte de l'exposition présentée au Stapferhaus Lenzburg, les étudiants du Séminaire de Sciences Culturelles se sont rendus sur le terrain pour effectuer des recherches dans les espaces numériques.*

Das *Stapferhaus Lenzburg* nimmt sich in seiner jüngsten Ausstellung «HOME. Willkommen im digitalen Leben» des Phänomens der Digitalisierung an. Im Vordergrund steht dabei die Frage, wie die Menschen die «digitale Revolution» erleben, beurteilen und nicht zuletzt gestalten. HOME stellt Akteure des digitalen Lebens vor, lässt Wissenschaftler sprechen und involviert das Publikum in aktuelle Debatten.
Das *Stapferhaus* ist eine kulturelle Institution, die sich unter anderem zum Ziel setzt, wissenschaftliche Erkenntnisse einem breiten Publikum zugänglich zu machen. Dadurch soll die Basis für vorurteilsfreie Debatten über gegenwartsbezogene, gesellschaftlich relevante Phänomene geschaffen werden. Die Zusammenarbeit mit den Wissenschaften ist für das *Stapferhaus* somit essenziell. Die Lehrveranstaltung «Home – Zur Kultur des digitalen Lebens», die im Sommersemester 2010 unter der Leitung des *Stapferhauses* in Kooperation mit dem *Seminar für Kulturwissenschaft und Europäische Ethnologie* an der Universität Basel stattgefunden hat, steht vorbildhaft für eine solche Zusammenarbeit.

Home. Zur Kultur des digitalen Lebens – die Lehrveranstaltung

Im Rahmen der Lehrveranstaltung «Home» erhielten die Studierenden einen Einblick in die gegenwärtige (kultur)wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Digitalisierung. Sie wurden mit Theorien und Methoden vertraut gemacht, mit denen sich neue, digitale Felder wie das Internet oder Videospielwelten erforschen lassen. Und sie erhielten regelmässig einen Einblick in den Entwicklungsstand der Ausstellung HOME und damit die Möglichkeit, mit ihren Beiträgen aktiv zum Gelingen des Projektes beizu-

tragen und ihre Erkenntnisse einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren. Im Gegenzug profitierte das *Stapferhaus* gleich im doppelten Sinne von der Lehrveranstaltung: Zum einen war sie Teil der Wissenschaftsrecherche und brachte wertvolle Inputs für die Konzeptarbeiten zutage, zum anderen konnten studentische Arbeiten zum Teil in sehr konkreter Art und Weise in die Ausstellungsumsetzung einfliessen.

Die Lehrveranstaltung stiess auf grosses Interesse: Über 90 Studentinnen und Studenten meldeten sich an – notabene auf digitalem Weg. In den einzelnen Motivationsschreiben wurde ersichtlich, dass bei den Studierenden ein grosses Bedürfnis nach einer Reflexion der neuen Technologien besteht, da sie selbst viele der neuen Anwendungen intensiv nutzen.

Die Lehrveranstaltung war dreigeteilt: In einem ersten Block erhielten drei Referentinnen und Referenten den Auftrag, aus ihrer fachspezifischen Perspektive die Digitalisierung als kulturellen, gesamtgesellschaftlichen Transformationsprozess zu analysieren und aktuelle Herausforderungen – vor allem für die Wissenschaft – zu skizzieren. Der Medienwissenschaftler Stefan Münker referierte über das sogenannte Web 2.0, die sozialen Umstrukturierungen des Internets durch in Netzwerken agierende Kollektive und die Entstehung neuer Formen von «digitaler Öffentlichkeit».[1] Die Soziologin Sabina Misoch konnte im Rahmen einer erkenntnisreichen Rückschau auf die letzten 30 Jahre Erforschung digitaler Kommunikation zeigen, inwiefern wissenschaftliche Schwerpunktsetzungen immer auch als Spiegel der gesellschaftlichen Hoffnungen und Ängste zu lesen sind. Der Kulturwissenschaftler Klaus Schönberger schliesslich wies darauf hin, dass soziokulturelle Wandlungsprozesse nicht aus dem Nichts entstehen, sondern an bereits bekannte soziale Praxen anschliessen. Er gab den Studierenden den Rat, die neuen Anwendungen und Handlungen im Kontext der Digitalisierung nicht als per se neu hinzunehmen, sondern nach Analogien bzw. Vorläufern zu suchen, an welche die neuen Technologien anknüpfen.

Für den zweiten Teil der Veranstaltung wurden im Rahmen von drei Doppelstunden jeweils zwei Doktorierende eingeladen, den Studierenden einen Einblick in aktuelle Forschungsprojekte zu geben. Die Studierenden konnten so vor allem auch die methodischen Möglichkeiten kennenlernen, mit welchen das Handeln der Menschen in digitalen Räumen erfasst werden kann. Zum Auftakt stellten die Medienwissenschaftlerin Vanessa Kleinschnittger und die Soziologin Amaranta Cecchini ihre Dissertationsprojekte vor, in denen sie die Suche und das Finden der Liebe in sozialen Netzwerken im Internet erforschen. Als Zweites zeigten die Medienwissenschaftlerin Ulla Authenrieth und die Germanistin Christina Müller, wie neue Kommunikationsformen im Netz, die vor allem auch über und mit Bildern funktionieren, erforscht werden können. Zum Abschluss des zweiten Teils präsentierten der Historiker Jan Hodel und der Medienwissenschaftler Stefan Georg Bosshart ihre Forschungsprojekte über neue Formen der digitalen Wissensorganisation. Während Hodel die Informationssuche im Internet am

[1] Münker, Stefan: Emergenz digitaler Öffentlichkeiten im Web 2.0. Frankfurt a. M. 2009.

Beispiel von Schülerinnen und Schülern behandelt, befasst sich Bosshart primär mit den Veränderungen und Charakteristika der Informationsproduktion im Online-Journalismus.
Für den dritten und letzten Teil der Veranstaltung erhielten die Studierenden die Aufgabe, eigenständige Forschungen im Bereich des «digitalen Lebens» vorzunehmen. In der Themenwahl, der Skizzierung der Fragestellung und der Forschungsmethode waren sie dabei auf sich selbst gestellt, bei Bedarf fanden sie im Tutor der Veranstaltung eine Ansprechperson für alle forschungsrelevanten Fragen.
Das meiste Interesse zogen die boomenden Social Network Sites wie *Facebook*, *myspace* oder *StudiVZ* auf sich.[2] Ungefähr die Hälfte der Teilnehmenden wollte wissen, wie die neuen Medien das Miteinander und Untereinander der Menschen beeinflussen. Neben der zu überprüfenden Frage nach einer Neukonstitution der sozialen Beziehungen im digitalen Zeitalter standen dabei Fragen nach individuellen Selbstdarstellungsmöglichkeiten und Praktiken der Identitätskonstruktion auf Internetplattformen im Zentrum. Viele Studierende befassten sich ausserdem mit den Debatten rund um die angeblichen Gefahren der neuen Unterhaltungsmedien. Zu diesem Themenkreis gehört vor allem die Diskussion über die Legalität von Gewaltdarstellungen in Videospielen und das Suchtpotenzial der digitalen Medien. Hinzu kamen zahlreiche spezifischere Arbeiten, zum Beispiel über die Veränderung des Musikkonsums durch die Einführung des iPods, den Umgang von Kindern und Jugendlichen mit den neuen Medien oder die Veränderungen der Arbeitswelt aufgrund neuer Technologien. Diese gegenwartsbezogenen Untersuchungen wurden ergänzt durch kulturgeschichtliche Abhandlungen über die Entwicklung der Medienkritik, etwa am Beispiel des Romans oder des Comics.
Ähnlich vielfältig wie die Themenwahl präsentierten sich die von den Studierenden gewählten Forschungsmethoden: Leitfaden-Interviews, Interviews via Chatfunktion oder Internet-Telefon, Teilnehmende Beobachtung am Computer oder in Online-Computerspielwelten, dokumentarische Kurzfilme, Filmanalysen, Fragebögen oder netzbasierende Online-Umfragen gehörten zum Spektrum der gewählten Methoden. Besonders erwähnenswert ist der gezielte Einsatz von «digitalen Methoden», etwa dem Chat-Interview oder der online-basierten quantitativen Umfrage. Je nach Forschungsgegenstand sahen sich die Studierenden gezwungen, neue methodische Herangehensweisen auszuprobieren – etwa im Rahmen von Teilnehmenden Beobachtungen in Online-Computerspielwelten. Allein die Überprüfung der Tauglichkeit dieser Forschungsinstrumente würde Stoff bieten für eine eigene Veranstaltung. Entsprechend vielfältig und spannend

[2] Auf sogenannten Social Network Sites können sich Personen untereinander vernetzen und miteinander kommunizieren. Sie dienen vor allem dem Austausch von Kurzmitteilungen, Bildern und Veranstaltungshinweisen. Sie gehören zu den sogenannten Web 2.0-Applikationen, da sämtliche Inhalte von den Benutzern produziert werden und nur aufgrund der Interaktion von den registrierten Benutzern untereinander funktionieren.

waren die Ergebnisse, welche an den zwei abschliessenden Blocktagen von den Studierenden präsentiert wurden.

Ganz grundsätzlich hervorzuheben ist die kritische Haltung der Studierenden gegenüber den digitalen Medien. Obwohl – oder gerade weil – sie mit ihnen aufgewachsen sind, haben sich die Studierenden eine skeptische Distanz gegenüber jeglichen Auswüchsen der Digitalisierung bewahrt. Gleichzeitig scheinen sie für die Erforschung digitaler Welten prädestiniert. Gerade die Feldforschung in digitalen Welten verlangt nach einer spezifischen Kompetenz, einer Kenntnis nicht nur des wissenschaftlichen Rüstzeugs, sondern auch der technologischen Entwicklungen und der kulturellen Codes in diesen Feldern.

Für die Kulturwissenschaft, deren Fokus auf dem alltäglichen Handeln der Menschen liegt, birgt das «digitale Leben» ein grosses Potenzial. Denn – und dies ist ebenfalls ein Ergebnis der Lehrveranstaltung – es sind nicht die Geräte und Programme, welche zu allfälligen sozialen und kulturellen Veränderungen führen, sondern es sind die Menschen, die mit der Herstellung, Verbreitung und Nutzung der digitalen Technologien eine «Kultur des digitalen Lebens» etablieren. Mit anderen Worten: Anstatt von einer Digitalisierung des Alltags zu sprechen, wäre es für Kulturwissenschaftlerinnen und Kulturwissenschaftler wesentlich fruchtbarer, ganz nüchtern eine Veralltäglichung des Digitalen zu konstatieren. Denn es ist der Mensch, der aufgrund seiner Interessen und Motivationen bestimmt, welche Technologien sich durchsetzen – und welche nicht.

Flavio Häner, Martin Handschin
haener@stapferhaus.ch, handschin@stapferhaus.ch