

Mathias Denecke

Zirkulierende Spotify-Playlisten als Visualisierung und Katalysator von attachement zwischen Usern, Milieu und Geschmack

2013

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2676>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Denecke, Mathias: Zirkulierende Spotify-Playlisten als Visualisierung und Katalysator von attachement zwischen Usern, Milieu und Geschmack. In: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 58: Objekte medialer Teilhabe (2013), S. 48–59. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2676>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Zirkulierende Spotify-Playlisten als Visualisierung und Katalysator von *attachement* zwischen Usern, Milieu und Geschmack

Nehmen wir – zur Illustration unseres folgenden Beispiels – Thomas Bittner an. Sein Account in der kostenfrei herunterladbaren Software Spotify ermöglicht ihm den legalen Internetzugriff auf Musik von ihm favorisierter Bands, die er mittels der «Suchzeile» sekundenschnell findet.¹ Die ihm dabei außerdem vom Programm angezeigten «verwandten Treffer» zur Sucheingabe muss er schließlich nur noch anklicken, um das Lied abzuspielen. Die meiste Zeit, die er mit Spotify als Musikplayer und -verwaltungsprogramm verbringt, verwendet er darauf, mittels *drag-and-drop*-Funktion diejenigen Songs in einer Playliste zusammenzufügen, die seinen persönlichen Musikgeschmack abbilden. Die Listen visualisieren Bittners Hörgewohnheiten, machen sie anderen zugänglich und in wenigen Schritten kommunizierbar, wenn Bittner seine Song-Zusammenstellungen schließlich betitelt und veröffentlicht («teilt»). Seine Spotify-Freunde, die innerhalb des Programms als «Follower» bezeichnet werden, können diese Musiklisten innerhalb ihrer eigenen Programmoberfläche unmittelbar einsehen und anhören. Auch deren abrufbare Playlisten enthalten gelegentlich ihm bislang unbekannte Songs und Bands. Dabei vernachlässigt Bittner in unserem Beispiel «Empfehlungen» neuer Bands und Alben, wie auch «Favoriten» anderer Spotify-User, die vom Programm Spotify ausgegeben werden. Er tauscht sich mit seinen Followern ausschließlich mittels Playlisten aus (vgl. Abb. 1).

Der kurze Teaser, der die Mit-Teilung² von Musikgeschmack in Form der Weitergabe (des «Teilens») von Musikabspiellisten in Spotify illustriert, figuriert diese Listen als Objekte der Teilhabe.³ Wesentlich ist dabei, dass Spotify-Nutzer sich über einsehbare Playlisten innerhalb des Programms befreunden, d.h. «Follower» werden können. Auch Bittner kann zum Follower anderer User mit ähnlichem Musikgeschmack werden. Er erlangt demnach erst durch die veröffentlichten bzw. geteil-

1 Für die Fallstudie wurde ein Facebook-Profil und ein Spotify-Account für die fiktive Figur Thomas Bittner erstellt, um die Funktionen des Programms nutzen und dementsprechend beschreibbar machen zu können. Bittner nutzt einen Zugang für fünf Euro im Monat und erhält dementsprechend keine Werbeunterbrechungen im Programm. Bilder und Videos zu Spotify siehe bei: Softonic.de, <http://spotify.en.softonic.com/images-videos> (30.05.2013).

2 Vgl. Jean-Luc Nancy: *singulär plural sein*. Zürich 2012.

3 Weitere Optionen sind, entweder Playlisten von der Spotify-Programmoberfläche aus auf Facebook, Twitter oder Tumblr zu posten oder durch eine je spezifisch generierte Internetadresse (URL) eine Webseite mit der Playliste zu erzeugen, die wiederum auf Spotify verlinkt. Vgl. Spotify Social, <https://support.spotify.com/de/learn-more/guides/#!/article/Spotify-Social> (05.07.2013).

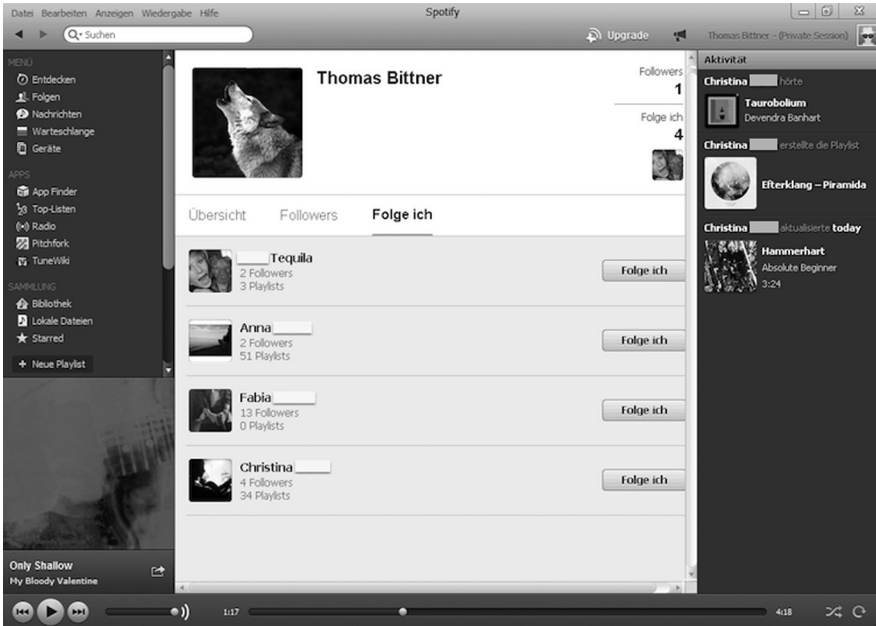


Abb. 1 Spotify Profilstseite Thomas Bittner / Folge ich (Follow)

ten Playlists, die er zusammenstellt, den Zugang und die Möglichkeit zur Teilhabe an Spotify-Communities. Solche Follower-Gruppen weisen sich als jeweilige Spotify-Freunde Bittners aus, wie weiterhin all denjenigen Spotify-Nutzern, denen Bittner wiederum folgt. Damit stellt sich der vorliegende Ansatz gegen die Annahme, die Display-Sichtbarkeiten seien nur ein «visueller Begleiter» der Musik, und betont vielmehr die Audio-Visualität Spotifys.⁴ Denn erst über die Visualisierung des jeweiligen Musikgeschmacks durch Playlists wird die spezifische Verwebung von Nutzern durch das Following möglich. Deshalb bietet sich gerade Spotify als Fallstudie an. Das Erkenntnisinteresse dieses Artikels gilt den miteinander verstränkten Subjektivierungs- und Kollektivierungsprozessen wie auch deren medialen Bedingungen, die auf der Programmoberfläche beschreibbar werden. Die Argumentation geht dabei zentral von den Playlists als Objekten der Teilhabe aus und verfolgt von diesen ausgehend die Verflechtung von Programmfunktionen und User-Praxen. Um die Playlists gemäß einem strikt relationalen Begriff von Teilhabe zu erfassen, werden deren Eigenschaften in der folgenden Beschreibung theoretisch grundiert. Hierzu wird das im Anschluss benannte und ausgeführte Vokabu-

4 Vgl. Jamie Sexton: Digital Music: Production, Distribution and Consumption. In: Glen Creeber, Royston Martin (Hrsg.): *Digital Cultures. Understanding New Media*. Berkshire 2008, S. 99: «visual accompaniment to music».

lar der Theorie des «Quasi-Objekts»⁵ nach Michel Serres und des «attachement»⁶ Antoine Hennions entliehen werden. Durch die Beschreibung der Eigenschaften der Spotify-Playliste mit diesem Vokabular, so die These, lassen sich die medialen Bedingungen der Subjektivierungs- und Kollektivierungsprozesse in Spotify am Zutreffendsten be- bzw. ein-schreiben. Im Folgenden werden der Aufbau des Programms Spotify und die im Fokus stehenden Funktionen skizziert. Daraufhin werden die theoretischen Begriffe präzisiert.

I

Die Spotify-Playliste als Objekt der Teilhabe zeichnet sich grundlegend als publizierbar, editierbar und kopierbar aus. Thomas Bittner erstellt mit nur einem Klick auf eine Schaltfläche eine neue Playliste, fügt Songs, ganze Alben oder bereits bestehende Playlisten ein und betitelt die Liste. Er kann sie dabei jederzeit um Lieder erweitern oder verkürzen. Bittner veröffentlicht eine solche Liste, indem er sie mit anderen Usern teilt. Die notwendigen Voraussetzungen für die Playliste sind die Publizierbarkeit ermöglichende Programmfunktionen und die User-Praxen zu deren Erstellung. Bittner erstellt diese Playlisten wiederum auf Basis seines Musikgeschmacks. Die über den jeweiligen Musikgeschmack des Users erfolgten Differenzierungen aus dem Musikangebot Spotifys resultieren in individuell zusammengestellten Playlisten, die mit dem jeweiligen Usernamen versehen sind.⁷ Grundlegend stellt Spotify die Musikbibliothek bereit, um Lieder suchen, finden, abspielen und in Playlisten sortieren zu können. Gefällt anderen Usern die Zusammenstellung von Songs, können sie dem Playlistenerstellenden Bittner ein Spotify-Freund werden. Das Programm bezeichnet diesen Vorgang als Following und jeden digitalen Freund als Follower. Diese werden Bittner mit ihrem Profilbild und Usernamen auf der rechten Seite des Bildschirms oder im Following-Programmfenster angezeigt. Hier sieht er auch deren bereits veröffentlichten Playlisten, ihre Spotify-Follower und all die User, denen sie wiederum folgen. Will ein Nutzer einem anderen ein Follower werden, bedarf es nur eines Klicks und keines Einverständnisses seitens des Playlistenerstellers. Da es unmittelbar nach der Programminstallation noch keine Spotify-Freunde als «subscriber» der von Bittner generierten Playlisten gibt, zeigt Spotify mittels des Facebook-Zugangs Bittners diejenigen digitalen Kontakte als mögliche Follower an, die den *on-demand*-Dienst ebenfalls via Facebook nut-

5 Michel Serres: *Der Parasit*. Frankfurt/M. 1987 (wesentlich S. 344–360).

6 Antoine Hennion: Offene Objekte, Offene Subjekte? Körper und Dinge im Geflecht von Anhänglichkeit, Zuneigung und Verbundenheit. In: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 1, 2011, S. 93–109.

7 Resultieren meint hier die Übersetzung von Auswahlen durch den User auf die Displayoberfläche. Zum Einbezug technischer, nicht-sichtbarer Akteure, vgl. Erich Hörl: Die technologische Bedingung. Zur Einführung. In: ders. (Hrsg.): *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*. Berlin 2011, S. 7–53.

zen. Erste von dieser Vorauswahl nicht betroffene Follower kann Bittner schließlich über seine veröffentlichten Playlisten gewinnen. Nachdem nun die mittels der individuell gestalteten und geteilten Playlisten ermöglichte Ansammlung von Followern und das Follower-Werden beleuchtet wurde, leitet eine je kurze Bestimmung des Quasi-Objekts und *attachement* in die theoretische Erkundung ein.

Mit der Theorie des Quasi-Objekts beschreibt Serres die «Relation» zwischen «Subjekt» und «Kollektiv».⁸ Deren Beziehung bestimmt sich konstitutiv durch Vorgänge des wechselseitigen Bezeichnens bzw. der Benennung innerhalb der «Spiellogik».⁹ Das Quasi-Objekt «webt» ein Kollektiv jedoch erst, indem es weitergegeben wird. Ohne die «Weitergabe», die Serres als wesentlich für seinen Teilhabebegriff annimmt, erfolgt auch keine «Zirkulation» von Quasi-Objekten, die Subjekte zu einem Kollektiv weben können. Ohne die Bewegung und das Weitergeben zerfallen beide. Zentral zeichnet daher der konsequent ausformulierte Prozesscharakter als auch die wechselseitige Verfertigung verantwortlich.¹⁰ Somit birgt der Ansatz Serres' den notwendigen theoretischen Hintergrund, das «Weben eines Kollektivs» strikt relational und prozessual zu beschreiben, ohne eine dauerhaft stabilisierte hierarchische Struktur zu begünstigen oder eine Facette innerhalb eines eröffneten Beschreibungs-«Spektrum[s]» aufzuwerten.¹¹ Die herbei-geschriebene Parallelisierung (nicht Überschneidung) von Objekt der Teilhabe und Quasi-Objekt erweist sich daher als theoretisch-deskriptive Erprobung anschlussfähig, um die User-Aushandlungen in Spotify zu beschreiben. Darüber hinaus erlaubt die Spiellogik den Anschluss an den vom Programm gesetzten Rahmen, der mögliche Funktionen und ermöglichte Praxen einschreibt; und somit auch das Verhältnis von Spotify-Usern zur Playliste vorgibt. Noch allgemeiner muss das von Spotify gesetzte und eingeforderte Verhältnis von Usern zur Musik selbst befragt werden.¹² Hennions Figur des *attachement* bietet hierzu eine Möglichkeit. Es leitet den Bezug von der Playliste über die Musik in die theoretische Erkundung Spotifys ein. Grundlegend verhandelt das *attachement* das streng wechselseitige Verhältnis von Subjekt und Objekt. Weist die Akteur-Netzwerk Theorie den Objekten ihre «Agenz» («agency») zu, schreibt Hennion den Subjekten ihre «Patienz» («patience») ein.¹³ Konstitutiv ist

8 Serres 1987, S. 344ff.

9 Vgl. ebd., S. 345ff. Die vertragliche Logik des Spiels wird nur so lange aufrechterhalten, wie sich alle am Spiel beteiligen. Das heißt, jeder kennt und hält sich an den konventionell festgelegten Rahmen, innerhalb dessen die Regularien des Spiels gelten, um spielen zu können.

10 Ebd., S. 344ff.

11 Ebd., S. 89 und 344ff.

12 Dies geschieht quasi als still-schweigendes Abkommen. Man weiß über seine Rahmung und Gefasstheit, entweder durch das Spiel oder ein Objekt, das jedoch nicht befragt wird, um das Spiel oder das *attachement* in Gang zu halten.

13 Hennion 2011, S. 98: «In meiner Arbeit versuche ich, durch mein Insistieren auf das körperliche Engagement etwa des Amateurs oder Liebhabers in den Fußstapfen der Science & Technology Studies und der Actor-Network Theory, die den Objekten ihre *agency* zurückgegeben haben, den Passivierten ihre *patience* wiederzugeben.»

hier der Vorgang des reziproken Bezeichnen, des Affizierens und Affiziert-Werdens, was in die Beschreibung einer «Kontinuität einer weniger trennscharfen, aber weitaus produktiveren Form verteilter, in diesen Netzwerken verstreuter Handlung [...]» übergeht.¹⁴ Weder werden dabei Oppositionen von Subjekt und Objekt ausgehandelt, noch legt Hennion sich innerhalb einer aktiv-passiv-Logik auf einen der beiden Bezugspole fest.¹⁵ Vielmehr liegt der Fokus genau im Zwischen von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren. Ein solches Verhältnis bestimmt sich durch eine «affektive Bindung» und eine «emotionale Verbundenheit» zum Gegenstand oder Sachverhalt. Gleichzeitig entfaltet dieser sein Potenzial, indem er seinen Nutzer an ihn bindet und ihn damit «anhänglich» und «verbunden» macht.¹⁶ Deutlich wird hier die strenge Wechselseitigkeit der gleichzeitigen Verbundenheit und Abhängigkeit, die in der ausgefalteten Mehrwertigkeit der Figur liegt. Kurz: «[...] [D]ie Begrifflichkeit der Anhänglichkeit [vermag] es am besten und nachdrücklichsten [...], uns eine Situation anders denken zu lassen.»¹⁷ Die Anschlussmöglichkeiten liegen daher auf der hier zugeschriebenen, impliziten Vorgabe der Playlisten selbst, dass Spotify-Nutzer ein solches Verhältnis unterhalten sollen. Dieses bestimmt sich gleichsam als eine Beanspruchung der Funktion des Teilens von Playlisten, um immer mehr Follower zu gewinnen bzw. bereits akquirierte Spotify-Freunde weiter zu unterhalten. Andererseits ist damit die Anforderung verbunden, eben dieses Verhältnis aufrecht zu erhalten und weiter Playlisten zu produzieren, um bestehende Follower zu erhalten. Hierdurch wird der konstitutive Rahmen der Spiellogik um die Seite der Zwänge und Zumutungen erweitert, deren konventionelle Bestimmungen stets die Mitspieler bzw. Spotify-User konfiguriert oder eher prä-figuriert. Ein weiterer Punkt, den das *attachement* potentiell birgt, um das Quasi-Objekt sinnvoll zu ergänzen, betrifft die Verbindung von Subjekt und Kollektiv. Die Bezeichnungsvorgänge, um die Subjekte zu verweben, unternimmt hier nahezu ausschließlich das Quasi-Objekt. Ersteren kommt lediglich die Fähigkeit zur Bezeichnung zu, a priori den Rahmen des Spiels bzw. Followings herzustellen (und bei Bedarf *a posteriori* wieder aufzulösen). Diese Ausrichtung korrigiert zuletzt der Einbezug des *attachement* in die Beschreibung, um einer Objektzentriertheit zu entgehen und die Relation zu fokussieren.¹⁸ Dies soll im Weiteren konkret am Gegenstand vergegenwärtigt werden.

14 Ebd., S. 96.

15 Vgl. ebd., S. 103: «Eine merkwürdige Grammatik, die sich quer zur Aktiv/Passiv-Achse verhält und schwer in Worte zu fassen ist.» Für eine Beschreibung erfassbar wäre dies etwa «[...] über die Arten, wie der Liebhaber sich selbst die Dinge ›lieben macht‹, sich also dazu bringt, sie zu lieben.»

16 Vgl. ebd., S. 93: «Anhänglichkeit», «Zuneigung» und «Verbundenheit».

17 Ebd., S. 97.

18 Man umginge hiermit auch eine möglicherweise vorliegende objektzentrierte Haltung Serres' und stärkte die Relation zwischen Subjekt und Objekt. Vgl. Hörl 2011, S. 27.

II

Die intensive Auseinandersetzung mit den Spotify-Playlisten anhand des angeführten Vokabulars, verläuft argumentativ, wie bereits in der Beschreibung des Streaming-Dienstes, ausgehend von den User-Praxen und Programmfunktionen zum Following. Dabei gilt es zuerst zu berücksichtigen, dass die User-Praxen notwendig mit einem User-Werden einhergehen, das wiederum das Following ermöglicht. Denn unmittelbar nach der Installation Spotifys, in der vom User noch weitgehend unbeeinflussten Programmstruktur, werden die Regeln des Tauschs vorgegeben. Diese schreibt sich mittels der Anzeige der bestehenden Facebook-Freunde als mögliche Follower und der stets beigefügten Option, Follower werden zu können, ein.¹⁹ Der Spotify-Neuling Bittner muss den gebotenen Regularien Folge leisten, um sich mit seinen Playlisten und seinem Musikgeschmack in das Following einzuschreiben.²⁰ Gleichsam beansprucht er, sich in mögliche Spotify-Communities einschreiben zu können. Der Zugang ermöglicht es Thomas Bittner, in Spotify eine mehrwertige Beziehung zu den verfügbaren Musiktiteln als Hingabe, bzw. weniger affektgeladen als ein gewisses aufzubringendes «Engagement[...]»²¹ aufrechtzuerhalten. Dabei gilt die Playliste als Produkt des eingesetzten Aufwands. Dieser Aufwand wird als eine Zusammenstellung spezifischer Songs gemäß einem Genre (etwa Pop) oder einem Anlass (für die Feier am Abend oder für den Sport) erkennbar, worunter außerdem die Betitelung fallen, die Ordnung der Lieder in eine Reihenfolge und natürlich der individuelle Musikgeschmack eines jeden Users. Noch bevor der User Thomas Bittner seine Listen teilen und somit anderen zur Verfügung stellen kann, zeichnet sich sein durch den Zugang ermöglichtes eingebrachtes «Engagement» konkret durch (Nicht-)Hören und fortwährendes Auswählen und Eingrenzen von Musik aus der Online-Bibliothek Spotifys aus. Demnach werden der Spotify-User Bittner und sein Musikgeschmack – im Rahmen des User-Werdens – konsequent in einer «doppelten Transformation» situiert, und zwar einerseits der der Musik, die gerade durch die digitale Speicherung, Verfügbarkeit und Verwaltung zum «repertoire» wird.²² Andererseits arriviert der Hörer selbst zum «purchaser-listener-releaser»²³, der sich nun über Spotify Musik beschafft, anhört, sortiert und später mit-teilt. Gleichsam muss Bittner das von ihm verlangte Enga-

19 Weiterhin unberücksichtigt bleiben Werbeeinblendungen, Spotify-User-Foren, oder etwa der Spotify-Support, die ebenfalls Vorgaben zum Gebrauch Spotifys machen. Siehe hierzu: The Spotify Community, <http://community.spotify.com/> (07.05.2013).

20 Andernfalls hat er die Möglichkeit, Spotify lediglich im *private*-Modus zu nutzen und sich der Versendung von Playlisten gänzlich zu entziehen. Dies betrifft die Nutzung Spotifys nur als reines Musikprogramm, ohne jeden Anschluss an das Social Web, ohne sich ins Following einzuschreiben, ohne User-Playlisten.

21 Hennion 2011, S. 93, Anmerkung 2.

22 Antoine Hennion: Loving Music: from a Sociology of Mediation to a Pragmatics of Taste. In: *Communicar. Scientific Journal of Media Education* 17, 2010, S. 25–33, hier: S. 26.

23 Ebd.

gement aufrechterhalten, um fortwährend die vorgegebenen Rahmenbedingungen Spotifys zu aktualisieren.²⁴ Erhält er es aufrecht, kann Bittner an dieser Stelle seinen Musikgeschmack durch die Playlisten visuell und auditiv kommunizieren, indem er sie mit seinen im Programm angezeigten Facebook-Freunden oder öffentlich ‹teilt›. Damit entfaltet er die der Playliste eingeschriebenen Funktionen, die mit der Verwebung anderer Spotify-User verzahnt sind. Sie wird mit der Veröffentlichung auch für andere publizier-, editier-, und kopierbar. Das heißt, andere User können die Liste in ihrem Spotify-Account anhören, selbst verwalten, ergänzen oder verkürzen, schließlich wiederum mit anderen Usern teilen. Vor allem bedingt die Weitergabe der Playlisten jedoch maßgeblich, dass Spotify-User hierüber, bzw. über einen ähnlichen Musikgeschmack, Follower Thomas Bittners werden können. Klickt ein Spotify-Nutzer die Liste an und findet die Musik ansprechend, hat er die Möglichkeit, über die Playliste Follower Bittners zu werden. Das heißt, dass die Playliste jeweils erkannt wird im doppelten Sinne von gesehen und anerkannt. Konkret meint dies, dass sich der Musikgeschmack von demjenigen Nutzer, der die Liste erstellt und dem neuen verwaltenden Hörer gleicht oder ergänzt. Das heißt, die Playliste weist potenziell den Musikgeschmack Bittners aus, bezeichnet ihn darüber hinaus als Thomas Bittner und als den Playlistenersteller. Das geht mit der Einschränkung einher, dass sich das Potenzial erst dann entfaltet, wenn Bittner durch diese Liste gefolgt wird. Bittner ‹produziert› dabei zwar als werden-der, aber namentlich und in Bezug auf seinen Musikgeschmack noch unbezeichneter Spotify-User, ein Objekt der Teilhabe bis zu einem bestimmten Grad seiner Verfestigung. Die ihm eingeschriebene Funktion zu bezeichnen kann es dann erst aktualisieren und sich weiter funktionell stabilisieren bzw. entfalten, wenn Bittner es zuerst weitergibt, also publiziert.²⁵ Daraufhin muss ein anderer Spotify-Nutzer die Liste erkennen und Spotify-Freund werden. Erst dann wird Bittner bezeichnet – als User mit dem von ihm gewählten User-Namen und den von ihm (engagiert) ausgesuchten Songs in der Liste. Die hier bislang vorgenommene Zuschreibung, die Playliste sei Objekt der Teilhabe, scheint dementsprechend solange haltbar, bis die Frage auftaucht, in welcher Form die Playliste nach der Teilung durch den User zirkulieren, weiter bezeichnen und dementsprechend schließlich stabilisiertes Objekt der Teilhabe werden kann. Interessanterweise tut sie es – vorerst – nicht. Zwar ist die Playliste das mit-teilende ‹Zentrum, auf das sich alles bezieht, solange das Spiel

24 Als Anschlussmöglichkeit drängt sich die Unterwerfung der Subjekte in der Ansprache nach Louis Althusser auf. Diese und gerade die ‹pathologisch[e] Struktur› als jeweilige ‹ideologische Vorbestimmung› des eigentlich ‹immer-schon Subjekt[s]›, sind jedoch m.E. für die Beschreibung der bedingten User-Praxen in Spotify zu einseitig formuliert. Die Handlungsmöglichkeiten des Subjekts fallen zu gering aus. Louis Althusser: *Ideologie und ideologische Staatsapparate* (Anmerkungen für eine Untersuchung). In: ders.: *Ideologie und ideologische Staatsapparate. Aufsätze zur marxistischen Theorie*. Hamburg 1977, S. 108–153, hier: S. 144. Das eigentliche ‹Unterwerfen› wird später mit Serres und der Zirkulation der Playlisten beschrieben.

25 Serres 1987, S. 346.

läuft».²⁶ Der Austausch läuft jedoch nur weiter, wenn die Playliste selbst getauscht wird. Sie muss als Zentrum der Verweisungen, als deren Möglichkeitsbedingung und Entfaltung durch ein nächstes Objekt der Teilhabe verschoben werden.²⁷ Bedingt wird dieser Austausch auf der einen Seite durch die Eigenschaft der Playliste, den durch ihn hervorgebrachten User auch und vor allem erst in der Weitergabe zu bezeichnen und ihn als potenziellen Follower zu figurieren. Auf der anderen Seite erfolgt eine Vervielfältigung der Playlisten. Dementsprechend äußert sich das *attachement* als Geschmack-Werden nicht nur als Qualität der Beziehung zwischen User und Playliste, sondern als Einforderung der Logik Spotifys und der Playliste, dass der User weiter durch immer mehr User bezeichnet wird, das heißt, der User seinen Musikgeschmack mit immer weiteren Spotify-Usern teilen kann (Das hieße auch, dass sich die Spielloge in jeder Playliste reproduziert wiederfindet, oder übersetzt). Deutlich werden Reziprozitäten zwischen demjenigen, der die Liste produziert, eben dieser Playliste, potenziellen Followern und Spotify. Bittner fertigt die Liste sorgfältig an, die ihn daraufhin als Spotify-User Thomas Bittner bezeichnen soll, der eben diese Playliste angefertigt und publiziert hat. Sie dient ihm gleichzeitig dazu, sich selbst durch die Liste zu bezeichnen.²⁸ Hinzu kommt nun derjenige User, der Bittner durch seine Playliste bezeichnen muss. Der nächste User ist damit ebenfalls konstitutiv für das User-Werden Bittners. Das Verhältnis von Usern und zirkulierender Playliste bestimmt sich konsequent durch seine Wechselseitigkeit. Hierunter fallen insbesondere ein gegenseitiges Vereinnahmen und Nutzbarmachen, gleichzeitiges Sich-Unterwerfen und Unterwerfen-Lassen. Unterwerfen des Users meint hier ein Angewiesen-Sein darauf, dass ein anderer User das Potenzial von Bittners Playliste entfaltet, ihn bezeichnet und sichtbar bzw. erkennbar auf seinem Spotify-Bildschirm macht, als User, dem er folgt; Bittner wird entgegen allen nicht bezeichneten, werdenden Usern, die weder Follower haben noch Follower sind, in Spotify so erst hergestellt.

Dieses Spiel von Verweisungen und Bezeichnungen funktioniert ausschließlich dann, wenn es konsequent im eröffneten Spannungsfeld zwischen Hingezogenheit und Angewiesenheit, Anhänglichkeit und Abhängigkeit, Bezeichnung und Bezeichnet-Werden situiert ist. Das heißt, die Playliste als Objekt der Teilhabe «zirkuliert»²⁹ bzw. oszilliert zwischen den beteiligten Akteuren und dem spielloogischen Rahmen. Hierdurch erlangen sowohl der User, Follower als auch die Playlisten und die Lo-

26 Ebd.

27 Vgl. hierzu auch: Georg Christoph Tholen: Platzverweis. Unmögliche Zwischenspiele von Mensch und Maschine. In: Norbert Bolz, Friedrich Kittler, Georg Christoph Tholen (Hrsg.): *Computer als Medium*. München 1999, S. 111–138.

28 Außerdem werden von Spotify selbst werbewirksam solche Prozesse der Bezeichnung vorgenommen – teilweise bevor andere Spotify-Nutzer die Gelegenheit dazu haben –, wie etwa im Falle der Bewerbung der Playliste von US-Präsident Obama: The Obama Spotify Playlist: <http://mediadecoder.blogs.nytimes.com/2012/02/09/the-obama-spotify-playlist-a-little-bit-country-a-little-bit-indie-plus-reo-speedwagon/> (05.07.2013).

29 Serres 1987, S. 346.

gik des Programms jeweils ihre durch wechselseitige Bezeichnungsvorgänge zugewiesene Figuration als je Bezeichnende und Bezeichnete bzw. Affizierende und Affizierte. Dahingehend wird Bittner selbst angetrieben durch das Engagement der Playlistenstellung, die der Abbildung seines individuellen Musikgeschmacks und somit der Mitteilung an andere dient. Das Programm bedingt schließlich spiello- gisch die User-Praxen, inklusive des Musikgeschmacks der User selbst, was neben dem User- und Playlisten-Werden zum Geschmack-Werden in und durch Spotify führt: «Taste is a performance. Playing, listening, recording, making others listen..., all those activities amount to more than the actualization of a taste «already there». They are redefined during the action [...]».³⁰ Das heißt, dass sich die User und ihr Musikgeschmack im Following (gemäß der einzuhaltenden Programmlogik Spotifys) «zum Attribut»³¹ ihrer Playliste machen bzw. ständig aktualisieren, und zwar durch den Usernamen und das Profilbild, als Index ihres Musikgeschmacks und ihrer Hörgewohnheiten.

Die stets wechselweise Verfertigung von Usern zu Followern anderer User über Playlisten, die als Attribute vom User produziert werden und andere User affizieren, wird durch den funktionellen Programmrahmen Spotifys ermöglicht. Die Verbindung der User besteht jedoch nicht etwa lediglich in der gemeinsamen Rahmung der User in Spotify als möglicher Spotify-Freund und Follower, im gemeinsamen Erscheinen auf den jeweiligen Programmoberflächen, oder etwa darin, das allen Usern gemein ist, dass sie ihren Musikgeschmack durch Playlisten mit-teilen. Sondern das Wesen der Mit-Teilung besteht darin, dass User einerseits ihre «Bewegung» als ein ständiges Werden kommunizieren. Konkret schlägt sich dieses als das Verfertigen des Users zum *purchaser-listener-releaser* nieder. Die Playlisten teilen anderen Usern Thomas Bittner als engagierten Playlistenersteller, Mit-Teilenden seines Musikgeschmacks und werdender-User mit, der in reziproken Verhältnissen der Affizierung (ent)steht. Das heißt, Playlisten teilen weiter mit, dass sich User, Follo- wer und Playlisten (als Einwilligende in die spiellogischen Rahmenbedingungen aus «Verpflichtungen» und «Verbindlichkeiten»³²) prozessual und wechselweise durch ein Geschmack-Werden verfertigen. Kurz: In der Mit-Teilung wird Geschmack als *attachement* zwischen Playliste und User geteilt. Das geteilte *attachement* zeichnet sich andererseits dadurch aus, dass das dauerhafte Werden ständig aktualisiert und aufrechterhalten werden muss. Playlistenproduktion, Following und die so jeweils erfolgende Aktualisierung der Spiellogik, müssen stets aufrecht erhalten werden, um weitere User affizieren zu können und von weiteren Usern bzw. deren Musiklisten affiziert zu werden. Die sich je im Werden befindenden User werden jedoch nie «verfertigte» User in dem Sinne sein, dass die beschriebene Bewegung an ein Ende gelangte. User-Werden bedeutet in Spotify, dass User, deren Geschmack und deren

30 Hennion 2010, S. 25.

31 Serres 1987, S. 347.

32 Vgl. Hennion 2011, S. 96.

Playlisten, als sich reziprok affizierende in die Spiel- bzw. Following-Logik hergestellt werden. Die Bewegung selbst, einerseits als Konstitution der sich Affizierenden und andererseits deren Aufrechterhaltung, muss daher ständig aktualisiert werden, da andernfalls das Spiel der Verweisungen und Bezeichnungen stillstünde. Objekte der Teilhabe zirkulierten nicht mehr, User würden nicht mehr affiziert.³³ Beschreibt man dahingehend die Mit-Teilung übergreifend als Verbindung zwischen den Spotify-Usern, fordert diese implizit auf, die Bewegung der User aufrecht zu erhalten. Die Mit-Teilung verlangt vom User, sich weiter in das Following und die Playlisten einzuschreiben. Dem muss dabei nicht einmal ein konkretes Bild oder eine Vorstellung von einer vom Programm versprochenen Spotify-Gemeinschaft vorgestellt werden. Allein der mögliche Entzug einer solchen Verheißung, in Form des Stillstehens des Teilens und Followings, gefährdet den Erhalt des Followings. Zirkulierten nicht immer wieder neue Playlisten, stünde das Spiel der Bezeichnungen still. Das *attachement* als Engagement der Playlisten-erstellung fiele weg, weiterhin auch als wechselseitiges Verhältnis der Affizierung und damit als Generator des Followings. Bezeichnungen wären nur noch begrenzt durch bestehende Listen möglich. Die werdenden User werden demgemäß weder je geworden sein, noch stagnieren sie jemals noch vor dem Werden. Sie müssen daher die stets werdende, geteilte Verbindung von Usern aufrechterhalten, um sich dabei selbst wieder entzogen zu sein und dies mitzuteilen.

Zusammenfassend teilen geteilte Playlisten die Vervielfältigung und Intensivierung von *attachement* mit. Zunächst auf basaler Ebene, da sich alle in der Programmoberfläche Spotifys erkennbar am Following teilhabenden User der Spotify-Logik verpflichtet haben und gleichsam verpflichtet wurden. Spotify-User gehorchen der Spiellogik und machen sie sich zu Nutze. Die Spiellogik offeriert den jeweiligen Usern die Möglichkeit, sich ins Following einzuschreiben, sich und ihren Musikgeschmack erkennbar zu machen. Spotify erfordert wiederum, die vorgegebene Logik des Teilens einzuhalten, um überhaupt Zugang zum Following zu erhalten. Weiterhin und eng an das vorige angeschlossen, wird das User- und Playlisten-Werden, ebenso wie die prozessuale Verfertigung deren reziproker Beziehung in Form des *attachement* mit-geteilt. Das *attachement* zeichnet sich weiter als werdender Musikgeschmack der User ab, der sich schließlich in den Playlisten abbildet, um kommuniziert zu werden und gleichzeitig das Following erst antreiben wird. Somit erweist sich auch das als Bedingung, um sich ins Following einzuschreiben. Schließlich macht die Playliste neben den Bedingungen zur Teilhabe am Following in Spotify konkret die Verbindung der Spotify-User erkennbar und beschreibbar. Es zeigt sich ein alle – durch Playlisten im Following – teilhabenden Follower übergreifendes Verhältnis. Diese Relation, als jeweils das Verhältnis in Form des *attachement* zwi-

33 Vgl. ebd. sowie: Serres 1987, S. 349: «Durch dieses Quasi-Objekt wissen wir, wie und wann wir Subjekte sind, wann und wie wir es nicht mehr sind». Das Quasi-Objekt weist schon ein «Wir» aus, das «nichts anderes als dieser fließende Wechsel des Ich» ist.

schen Playlisten und Usern inkludierend, zeigt die notwendige Bewegung des stetigen Werdens von Usern und Playlisten, die sich in eben diesem Werden sich selbst wieder entzieht. Die Playliste teilt daher auch die paradoxe Gleichzeitigkeit mit, dass sich das (in der Bewegung vollziehende) Werden von Usern, Playlisten und *attachement* wieder entzieht, um weiter vollzogen werden zu können.³⁴ Das heißt, dass die User immer ‹User werden› und sich als stets wechselseitig Affizierende und Affizierte herstellen. Weder die Verweisungen, noch die Affizierenden werden in einen abgeschlossenen Zustand überführt. Die in Spotify versprochene Follower-Community befindet sich im Kommen, wird jedoch nie kommen, muss aber in diesem Kommen durch editieren, publizieren und kopieren von Playlisten und Following aufrechterhalten werden.

Um Anschlüsse ausgehend von den Spotify-Playlisten als Objekten der Teilhabe aufzuzeigen, wären in einem nächsten Schritt die weitgehend vernachlässigten technischen Akteure und Prozesse zu einzubeziehen. Da die Verbindung von werdenden Usern stets Produkt aus Display-Anzeigen, wie dem User-Namen und Profilbild, Playlisten, unsichtbaren technischen Registrierungs- und Hintergrundprozessen, die die Objekte der Teilhabe und ihr Zirkulieren erst *möglichkeitsbedingen*, sowie den Praxen der User und dem vielfachen *attachement*. Auch sind weitere Bereiche des Programms selbst (Teilen von Playlisten via Twitter und Facebook, Benachrichtigungen über neue Playlisten, integrierte Musikgruppen-Seiten, usw.) wie auch die Ausformungen von Online-Communities durch und über Spotify anschließbar. Man erweiterte so den Rahmen, innerhalb dessen die Objekte der Teilhabe zirkulieren. Außerdem könnte man fragen, inwieweit das Objekt der Teilhabe außerhalb von Spotify in ähnlichen Online-Plattformen anschlussfähig zu machen wäre. Schließlich könnte man befragen, inwiefern der eingebrachte Beschreibungsrahmen es erlaubt, die online sich verfertigenden Communities in den nicht-digitalen, physischen Raum zu übersetzen und die vermeintlich solide Grenze zwischen physischem und nicht-physischem Milieu in Hinsicht auf die Bildung von Gemeinschaften durch geteilten Musikgeschmack als perforiert oder durchlässig zu begreifen ist. Außerdem könnte man theoretisch an anderer Stelle mit dem Begriff der *accountability* einsetzen, um auf diese Weise die Kooperation jenseits von Intentionen oder Einzelinteressen zu lokalisieren. Teilhabe wäre dann auch hier in den medialen Grundlagen zu untersuchen.³⁵

Zusammenfassend zeigt dieser Text auf, dass ein Bedarf besteht, die Verwebung der Figuren der Sichtbarkeit, Hörbarkeit und des Musikgeschmacks vor allem in

34 Vgl. hierzu auch Jean-Luc Nancy und die dekonstruktivistische Denkweise des sich gleichermaßen entziehenden Vollzugs: Der Vollzug (mittels Mit-Teilen der Playlisten) des Entzugs der Verfertigung der User und Playlisten, der sich sich selbst entzieht, wird vollzogen, um daraufhin erst als Entzug erkennbar gemacht zu werden und so auf das ständige User- und Playlisten-Werden zu verweisen. Vgl. Nancy 2012, S. 98ff.

35 Vgl. Harold Garfinkel: *Studies in Ethnomethodology*. Englewood Cliffs, NJ 1967; Erhard Schüttpelz, Tristan Thielmann (Hrsg.): *Akteur-Medien-Theorie*. Bielefeld 2013.

Hinsicht auf technische und nicht-technische Prozesse weiter zu untersuchen und beschreibbar zu machen für die Frage, was die entstehenden User-Gewebe und ihre Relationen auszeichnet. Das Ziel der vorliegenden Untersuchung war, das Objekt der Teilhabe mithilfe des Vokabulars des Quasi-Objekts und des *attachement* in die Fallstudie Spotify ein-zu-schreiben. Es war Anliegen dieses Textes, sowohl Spotify-User, Musikgeschmack sowie auch das Programm-Milieu als stets relational, prozessual und wechselseitigen Verfertigungsprozessen unterliegend zu erfassen.