

MOBILE MEDIA:

←MAKING↑COOPERATION↓WORK→

Konferenzbericht Universität Siegen, 19.-21.
Juni 2014

MARK DANG-ANH, ILHAM HUYNH,
MATTHIAS MEILER

Die internationale Jahrestagung des DFG-Graduiertenkollegs ›Locating Media‹ widmete sich dem Phänomenbereich der mobilen Medien, der die interdisziplinäre Medienforschung vor neue Herausforderungen stellt. Ausgangspunkt war dabei die Beobachtung, dass die Differenz von »Online-Gehen« und »Online-Sein« gerade durch digital-vernetzte Medienpraktiken fragwürdig geworden ist: Wenn Medien immer kleinteiliger, beweglicher, fluider und »smarter« werden, und gleichzeitig Teil von großen Infrastrukturen und alltäglichen Praktiken des Infrastrukturierens bleiben, wie lassen sie sich empirisch erforschen und medienanalytisch beschreiben?

Mit der klassischen Frage der Medienwissenschaft, was ein Medium sei, begann TRISTAN THIELMANN (Siegen) den Einführungsvortrag der Konferenz. Durch wechselseitige Kooperation, so die Annahme, entstehen Medien – und gleichzeitig wirken Medien als Kooperationsbedingung für die Handlungsmacht von Akteuren. Mobile kooperative Medien strukturieren Alltagspraktiken und verändern fortwährend Arbeits- und Lebensstile. Die Mobilität als Eigenschaft sei hierbei aber nicht lediglich als Bedingung des Mediums zu betrachten, sondern als das Resultat laufender Nutzungspraktiken. Dementsprechend fordern mobile Medien mobile Methoden und müssen praxisbezogen untersucht werden. Thielmann warf zentrale Fragen der Konferenz auf, darunter die nach den räumlichen Wirkungen, kulturellen Bedeutungen, ästhetischen Theorien, körperlichen Bewegungen und technischen Ökonomien mobiler Medien.

YRJÖ ENGSTRÖM (Helsinki) forderte eine fallabhängige Untersuchung von Kollaborationen und begründete dies mit zwei Fallbeispielen. Im ersten Fall beschäftigte er sich mit der Makroebene von Kollaborationen und konzentrierte sich auf soziale Bewegungen wie den Arabischen Frühling oder Aufstände mexikanischer Farmarbeiter. Diese beiden Bewegungen zeigen eine starke Ähnlichkeit bezüglich der Aspekte von Selbstorganisation und Nutzung digitaler Technologien. Im zweiten Fall betrachtete Engeström Arbeitsteilungen auf der Mikroebene, indem er die Zusammenarbeit zwischen Anbietern häuslicher Pflege und ihren Klienten untersuchte. Diese Art von Zusammenarbeit sei eine vorgeschriebene Koordination (›Skript‹), die die Handlungen aller Akteure steuere. In seiner Forschung erkannte Engeström einen Interaktionsmodus, den er ›Karnevalisierung‹ nennt. Neu sei an diesem, dass die Akteure viele unterschiedliche Gegen-

stände (›objects‹) fokussieren, sodass Skripte nicht weiter gelten und Interaktionen unvorhersehbar verlaufen. Engeström resümierte: Der Forscher müsse in der Untersuchung von Kollaborationen immer die emergenten ›Objekte‹ mit in die Analyse einbeziehen und das Phänomen als mehrdimensionales und komplexes Konstrukt verstehen, das von Fall zu Fall variiert.

ERHARD SCHÜTTPELZ (Siegen) setzte sich mit der Kategorie der Fertigkeiten (›skills‹) und deren kooperativer und medialer Lern- und Lehrbarkeit auseinander. Am Beispiel ritueller Gesänge und Mantras demonstrierte er, wie der Körper bei der Vermittlung und Einübung exakter phonologischer Sequenzen und ritualisierter Bewegungen bereits als deiktisches Medium fungiert. Basierend auf dem Modell des Fertigkeitenerwerbs von Hubert Dreyfus zeigte Schüttpelz, wie zwischen unterschiedlichen Fertigkeitsstufen vom geschützten Novizen bis zur Virtuosiin kontinuierlich kooperiert werden muss. Medien können den Maßstab zum Erwerb von Fähigkeiten dabei durch Verkleinerungen und Vergrößerungen, Beschleunigungen und Verlangsamungen verändern. Dabei offenbare sich ein enger Zusammenhang – wie ihn bereits Harold Garfinkel zwischen Technologie und moralischem Affekt konstatierte – zwischen Medien und (dem Erwerb von) Fertigkeiten, sodass es sich lohne, ein stärkeres Augenmerk auf die (körper)technische Seite von Kooperationen und die Vermittlung von deiktischen Praktiken »Schritt für Schritt« zu richten.

SHAUN MOORES (Sunderland) bezeichnete seinen Ansatz der Erforschung alltäglicher Praktiken als ›non-media-centric Media Studies‹ und betonte die Relevanz interdisziplinärer Ansätze, die für die Medienwissenschaft besonders fruchtbar seien. Moores untersucht das Körperwissen, das Nutzer im Umgang mit technischen Medien, wie Tablets, Smartphones und Computertastaturen, im Alltag entwickeln. Er stützte seine Forschung auf die Beobachtungen des amerikanischen Soziologen David Sudnow, der sein eigenes Erlernen des Jazzspiels auf dem Klavier dokumentierte. Derartige Techniken des dichten Beschreibens körperlicher Praktiken können laut Moores auch im Hinblick auf Untersuchungen von Mediennutzungspraktiken übertragen werden. Der Umgang mit Medien beruhe immer auch auf solchen geschulten manuellen Handlungen, die vergleichbar mit dem Erlernen eines Musikinstrumentes seien. Moores forderte einen stärkeren Fokus auf präkognitives körperliches Wissen ein, das für Mediennutzungspraktiken zentral sei.

DAVID TURNBULL (Melbourne) reflektierte über Formen des Kartierens, die er als kreative, reflexive und interaktive Praktiken versteht. Diese dienen der Wissensproduktion des Menschen. Durch räumliche Organisation werden in Karten Realität und die relationale Stellung des Menschen zu dieser verhandelt. Das Kartieren, Orientieren und Navigieren seien kartografische Prozesse kognitiver Vorgänge, die immer kollaborativ und verkörpert geschehen. Dabei wird häufig das Kartieren mit dem Sammeln von Daten gleich gesetzt: Turnbull veranschaulichte dies anhand der laufenden großen Mapping-Projekte (z.B. das US-amerikanische *Brain Activity Map*-Projekt), die Kartierungspraktiken auf neue Be-

reiche anwenden, die nicht zwangsweise sinnlich wahrnehmbare Räume abdecken. In der Diskussion wurde eine Bezugnahme von Tim Ingolds Differenzierung zwischen Wegfindung und Navigation angeregt.

HELOISE FINCH-BOYER (London) thematisierte den Übergang von der maritimen Navigation mit Papierkarten zur Navigation mit elektronischen Karten, die sich erst relativ spät durchsetzten. Galten Papierkarten lange Zeit als besonders sicher und zuverlässig, lag das nicht zuletzt an der Autorität nationaler Hydrographie-Projekte. Die Papierkartennavigation konzentrierte sich auf die Karte, um darauf die Schiffsbewegung festzuhalten. In den 1980er und 1990er Jahren erfolgte der Wechsel zur langwierig standardisierten elektronischen Karte, die die Schiffsposition und eine Reihe anderer Informationen auf *einem* Bildschirm darstellt. Der Übergang von der papiernen zur elektronischen Karte sei daher von der Schwierigkeit gekennzeichnet, dass die elektronische Navigation andere Handlungsschritte notwendig mache, als die lang erlernte Papiernavigation. So gebe es beispielsweise Unfälle, die darauf zurückzuführen seien, dass die elektronischen Karten bei unterschiedlicher Skalierung unterschiedliche Informationsdichten aufweisen und so Gefahrenstellen übersehen werden.

Auch ALEX GEKKER (Utrecht), SAM HIND (Warwick) und SYBILLE LAMMERS (Warwick) thematisierten den Wandel von Navigationspraktiken mit mobilen Medien, hier jedoch im Hinblick auf Zeitlichkeiten (›temporalities‹). In einem experimentell-spielerischen und praxisorientierten Setting waren Teilnehmende (›Zeitreisende‹) dazu aufgerufen, die Stadt Oxford kollaborativ mit Smartphones (›Zeitmaschinen‹) und weiteren Medien, wie etwa Karten, zu erkunden. Hierbei zeigte sich einerseits, wie sich die Teilnehmenden unterschiedlicher Medien und Tools bedienen und dadurch je eigene Zeitlichkeiten beim digitalen Mapping erzeugen. Die Kollaborationen sind dabei selbst zeitlich in Abfolgen von anfänglicher Organisation, Durchführung und Reinszenierung strukturiert. Andererseits wurde deutlich, welche Schwierigkeiten, etwa durch technische Probleme oder bauliche Hindernisse, auftreten können. Auf Zeitlichkeiten, so das Plädoyer der Vortragenden, muss digitales Mapping zukünftig mehr Gewicht legen, um nicht im Statischen zu verharren.

Mit Aspekten mobiler Smartphone-Fotopraktiken setzte sich LARISSA HJORTH (Melbourne) auseinander. Sie konstatierte eine ›verortete Visualität‹ (›emplaced visibility‹) geolokalisierbarer Fotografien, in denen es zu einer engen Verknüpfung georäumlicher und sozialer Dimensionen komme. Durch Smartphonefotografie bilde sich eine vertraute Kopräsenz (›intimate copresence‹) heraus, die jeweils mediatisiert und konstruiert sei. Handyfotos mit Geotags ermöglichen demnach Kartografien der Kopräsenz, wie Hjorth anhand des japanischen Mobile Game ›Keitai Mizu‹ aufzeigte und dabei auch das spielerische Element (›ambient play‹) herausstellte. In der Diskussion wurde darauf hingewiesen, dass die dargestellte Mensch-Maschine-Interoperabilität und die starke Visualität des Mediums auch bereits für den Beginn der Fotografie zuträfen und demzufolge, wie auch

Hjorth bestätigte, etwa auch Postkarten als mobile Medien aufgefasst werden müssten.

LEV MANOVICH (New York), der per Skype zugeschaltet war, trug mit seinem Beitrag zur methodologischen Diskussion um die informationstechnische, massenhafte Auswertung großer Datenmengen (›Big Data‹) bei. Anhand von Beispielen visueller Analysen von Fotos des Bilderdienstes Instagram, die zwei Forschungsprojekten entstammen (›Phototrails‹ und ›Selfiecities‹), wurde gezeigt, wie aus großen Datenmengen komplexe Visualisierungen generiert werden können und somit ein analytischer Zugriff auf visuelle Kultur(en) ermöglicht wird. Gegen Manovichs These, dass ›Social Media‹ wie Twitter, Instagram oder Foursquare entweder Fenster, Botschaften oder Medien seien, mit denen wir Einblicke in das kulturelle und soziale Leben erhalten, erhob das Plenum in der Diskussion Einwände. So wurde angemerkt, dass durch die massenhaften rechnergestützten Analysen sowohl die kulturelle Diversität als auch soziale Ungleichheiten, die sich u.a. in einem *Digital Divide* äußern, ausgeblendet würden.

Methodologische Überlegungen standen auch im Mittelpunkt von NOORTJE MARRES' (London) Vortrag. Sie sprach sich für eine Kombination von Text- und Netzwerkanalysen zur ›Social Media‹-Analyse aus, konstatierte aber auch, dass die zunehmende Verbreitung von Tools zur Analyse von ›Social Media‹ die Forschung verändere. So sei diese Entwicklung verantwortlich für eine Destabilisierung von Maßen, Zielen und Objekten der internetbezogenen Sozial- und Medienforschung. Erforderlich seien daher relationale Analysen, die die Instabilitäten der Objekte differenziert einbeziehen, anstatt sie auszublenden. In der Diskussion wurde angemerkt, dass die Tools zur Analyse von ›Social Media‹ selbst bereits als Resultate und nicht als Fragen präsentiert würden, worauf Marres ergänzte, dass es sich den Mitteln der Darstellung dieser Analysen, z.B. bipartite Graphen, um begrenzte Entitäten ›inside the box‹ handle, die um andere Zugänge, z.B. ethnografische, ergänzt werden müssten.

MONIKA BÜSCHER (Lancaster) stellte ihre Forschung über Technologien zur Katastrophenarbeit vor, deren Entwicklung sie aktiv begleitet. In Europa, Japan und den USA gibt es ein starkes Interesse in der Entwicklung von *cloud computing*-Technologien, die für die Sicherung von Social-Media-Daten verwendet werden. Innovativ sei, dass die Entwicklungsteams mit diesen Daten mobiler Nutzung arbeiten, um Standorte von Katastrophen, Betroffenen und Nebenschauplätzen zu ermitteln. Diese Analyse öffentlich gemachter Meldungen berge große Gefahren hinsichtlich der Privatheit von Daten, da die Grenzen zum Missbrauch fließend seien. Zudem kritisierte Büscher das Desinteresse, welches bei vielen Nutzern anzutreffen sei, die sich nicht mit den oftmals komplexen Prozessen von Technologien auseinandersetzen wollen. Abschließend stellte sie eine veränderte Haltung der Entwickler fest, die immer verantwortlicher mit Daten mobiler Medien umgingen.

NED ROSSITER (Sydney) referierte zu den Relationen zwischen Software, Infrastruktur und Arbeit im Bereich der globalisierten Logistik, ausgehend von Hä-

fen in Piräus, Valparaiso und Calcutta. Dem übergeordneten Ziel der Prozessstandardisierung stehe eine große Diversität operationaler Praktiken gegenüber, die es ethnografisch zu erfassen und zu analysieren gilt. Der praktische Ansatz in der Logistik greift dazu auf *Enterprise Resource Planning*-Systeme (ERPs) zurück, deren – so Rossiters These – gerade nicht angepasste, nicht individuell maßgeschneiderte Form (›coded vanilla‹) Institutionen ihrerseits dazu bewegen, organisationale Praktiken aneinander anzupassen, die dadurch wiederum mess- und vergleichbar werden. In der Diskussion wurde Rossiters Annahme, dass »Software und Infrastruktur unsere Situation determinieren« kritisch hinterfragt. Einig waren sich die Diskutierenden, dass dem gezeigten Standardisierungsdruck der Logistiksoftware mit Skepsis zu begegnen ist.

GEOFFREY C. BOWKER (Irvine), begann seinen Vortrag mit einer Kritik an der Annahme, dass mit dem Aufkommen der ›Big Data‹-Ära das Ende der Theorie einhergehen würde. Er entgegnete dem, dass die Ansammlung großer Datenmengen schon seit Jahrhunderten, bspw. durch den Ausbau von Archiven, fester Bestandteil wissenschaftlichen Arbeitens sei. Bowker argumentierte, dass Daten nie einen ›rohen‹ Status besäßen, sondern immer in theoretische Überlegungen und Lebensansichten eingebettet seien. Wir leben in einer Datenwelt, deren Teil wir sind und welche wir gleichzeitig durch unser Handeln mitkonstituieren, lautete Bowkers These (»Data pervades us, it defines us, it is part of what we are.«). Mit der Formulierung ›algorithmisch leben‹ bezeichnete er einerseits den Einfluss medialer Systeme auf das alltägliche Leben und andererseits die Nutzung technischer Messinstrumente, die unser Verhalten algorithmisieren. In der Diskussion wurde der Begriff ›Big Data‹ kritisch hinterfragt. Wie auch Monika Büscher plädierte Bowker für mehr Transparenz in der Informationssicherung und Verwendung privater Daten.

BARRY BROWN (Stockholm) stellte zur Erfassung mobiler Nutzungspraktiken unterschiedliche situationssensitive Methodensettings vor, mit denen Navigationspraktiken, Internetsuchanfragen und andere Anlässe der iPhone-Nutzung untersucht werden können. Die Ergebnisse zeigten, wie die Geräte und ihre Interfaces die Interaktion mit ihnen und mit gleichzeitig Anwesenden strukturieren, indem Eingabeschritte kommentiert sowie Informationen vom Gerät in die Interaktion mit Anwesenden geholt wurden. Außerdem wurde deutlich, wie das Smartphone parallel zu laufenden Interaktionen genutzt wird. Brown resümierte, dass die Geräte/ihre Interfaces die sozialen Interaktionen um sie herum umgestalteten und so neue Interaktionsstrukturen hervorbrächten. In der Diskussion wurde darauf abgehoben, dass ausgehend von Browns Ergebnissen von einem Wechselverhältnis gegenseitiger Unterstützung (›mutual assistance‹) ausgegangen werden müsse und so die Interaktion nicht *um* das Gerät herum stattfände, sondern in vollem Umgang *mit* dem Gerät.

Mit Grindr stellte CHRISTIAN LICOPPE (Paris) eine Dating-App für Schwule vor, die wesentlich von der Funktion geprägt ist, die Distanz zu potentiellen Be-

kanntschaften sichtbar zu machen. Basierend auf Interviews, *screen captures* und Aufnahmen mit Kamerabrillen konnte Licoppe einen Einblick in die Nutzung von Grindr's Lokalisierungsfunktion geben. Mache diese einerseits Begegnungen einfacher, privater, komfortabler und ungefährlicher, haben sich andererseits multimodale Nutzungspraktiken herausgebildet, die auf promiske Sexualkontakte ausgerichtet sind. Das von Grindr sichtbargemachte Nähe/Distanz-Verhältnis legt nahe, dass die interaktive wechselseitige Kommunikation das sexuelle Verlangen selbst modifiziert. Licoppe schloss damit, dass die Grindr-Nutzer dieser einen Praktik einen kontraintuitiven Vertrauensbegriff ausgebildet hätten. Dieser Befund prägte auch die Diskussion, in der die Frage gestellt wurde, wie dieses Vertrauen interaktiv hergestellt werde und welche selbst-administrativen Prozeduren dazu in App-Form in Gang gesetzt werden.

Ausgehend vom Begriff der *Human-Machine-Re|con|figuration*, der als Fokus ihrer gesamten Forschungstätigkeit angesehen werden kann, problematisierte LUCY SUCHMAN (Lancaster) die militärische Vision umfassender Situationseinschätzungen aus der Distanz. Dazu nahm sie aus US-amerikanischer Perspektive die soziotechnischen Konfigurationen von Drohneneinsätzen in den Blick, die versprechen, aus sicherer Entfernung präzise Operationen gegen ›den Feind‹ fliegen zu können. Anhand fataler Fehleinschätzungen im Drohneneinsatz zeigte sie, wie die leitende Unterscheidung Freund/Feind über die distante Situationseinschätzung via Drohne keineswegs ohne weiteres getroffen werden kann. Die Qualität der Aufnahmen und ihre Perspektive erlauben eine Fernsicht, aber gewähren weder eine semantische noch eine militärische Kontrolle über das Gesehene. Sie schloss mit einem Plädoyer für eine kritische wissenschaftliche Bearbeitung dieser Technikentwicklung. In der Diskussion wurde nach den adäquaten Methoden für solche Forschungen gefragt. Suchman schätzte vier Ansätze als besonders fruchtbar ein: Die Analyse von sekundärem Material, also von Materialien, die über journalistische Tätigkeiten an die Öffentlichkeit gelangen, die Zusammenarbeit mit ehemaligen Experten, die Analyse von Trainings- und Simulationsszenarien und Archivarbeit, wo diese möglich ist.

Mit der Jahrestagung zu mobilen Medien hat das Graduiertenkolleg ›Locating Media‹ 2014 seine langjährige Beschäftigung mit ortsbasierten und lokativen Medien im Rahmen der internationalen Science and Technology Studies (STS) intensiviert. Absehbar wurden dabei neue formative Aspekte der interdisziplinären Medienforschung und Medienwissenschaft. So bringt die Verschiebung der Aufmerksamkeit auf die orts- und situationsbezogene Formierung von Medienpraktiken praxistheoretische Fragen mit sich, darunter diejenige, wie sich diese Medienpraktiken nachhaltig miteinander vergleichen lassen. Absehbar war dabei, dass hier vor allem Phänomene einer ›Kooperation ohne Konsens‹ spezifische mediale und soziale Vermittlungsleistungen in den Blick rücken können: Auch die Erforschung mobiler und digital-vernetzter Medien bleibt in Bewegung.

KONFERENZÜBERSICHT:

19. JUNI 2014

EINFÜHRUNGSVORTRAG:

Tristan Thielmann (Siegen), Mobile Media: ←Making↑Cooperation↓Work→

KEYNOTE (MODERATION: TRISTAN THIELMANN):

Yrjö Engeström (Helsinki), What Makes Collaboration Work? Objects and Media in the Wild

SEKTION 1: COOPERATION IN MOTION (MODERATION: SEBASTIAN GIEßMANN, SIMONE PFEIFER)

Erhard Schüttpelz (Siegen), Deixis, Skill and the Media of Cooperation

Shaun Moores (Sunderland), The Finger's Journey: Piano Lessons for Media Researchers

David Turnbull (Melbourne), Working with the Changing Boundary Conditions of Collaborative Mapping and Knowledge Making

20. JUNI 2014

SEKTION 2: MOBILE MAPPINGS (MODERATION: TRISTAN THIELMANN, JUDITH ACKERMANN)

Heloise Finch-Boyer (London), Pioneers or Pirates? Cartographic Authority and Competition in Electronic Sea Charts 1977-2010

Nanna Verhoeff, Sybille Lammes, Clancy Wilmott, Sam Hind, Alex Gekker, and Chris Perkins (Utrecht, Warwick, Manchester), Footage: A Collaborative Experiment about Temporality of Maps and Navigation

Larissa Hjorth (Melbourne), Visualizing Ambient Play: Camera Phone Practices, Ambient Play and Cartographies of Co-presence

SEKTION 3: DATA MOBILITIES AND LOGISTICAL LIVES (MODERATION: JENS SCHRÖTER, GABRIELE SCHABACHER)

Lev Manovich (New York), A Window, a Message, or a Medium? Learning from Instagram

MARK DANG-ANH, ILHAM HUYNH, MATTHIAS MEILER

Noortje Marres (London), The Consequences of Not Staying Put: On the Mobility of Social Media Data, Tools, Methods and Questions

Monika Büscher (Lancaster), Disclosing Disaster? A Study of Ethics, Praxeology and Phenomenology in a Mobile World

Ned Rossiter (Sydney), Coded Vanilla: Logistical Media and the Determination of Action

KEYNOTE (MODERATION: NADINE TAHA):

Geoffrey C. Bowker (Irvine), Reading Databases, Writing Lives

SEKTION 5: MOBILE SITUATIONS (MODERATION: JOHANNES PABMANN)

Barry Brown (Stockholm), Studying Mobile Media: In situ Analysis of iPhone Use

Christian Licoppe (Paris), Mobile Media, Gay Sexual Meetings With Strangers and the Politics of 'Social Encounters'

KEYNOTE (MODERATION: CORNELIUS SCHUBERT):

Lucy Suchman (Lancaster), Situational Awareness and Remote Control: Locating Media in Contemporary War Fighting