

Im Rahmen der Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaften (GfM) vom 30.09.-03.10.2015 in Bayreuth zum Thema ‚Utopien. Wege aus der Gegenwart‘ präsentierte das Teilprojekt 3 unter Anleitung von Prof. Dr. Isabell Otto folgendes Panel zum Thema:

Smartphone-Versprechen. Utopische Konfigurationen mobiler Gemeinschaften

Konzeption: Isabell Otto

Moderation: Robert Stock/Julia Ihls

Das Smartphone ermöglicht die Teilhabe an mobilen und digital vernetzten Gemeinschaften. Dabei fungiert das Gerät nicht nur als mobiles Kommunikationsmittel, das Versammlungen ad hoc koordinierbar macht und so als Instrument der politischen oder sozialen Partizipation dienen kann. Vielmehr findet Gemeinschaftsbildung und -auflösung zunehmend nicht nur als Miteinander am selben Ort statt, sondern in medialen Relationen zwischen raumzeitlich dispersen, mobilen Usern und Geräten. Eine große Rolle spielen dabei die vielfältigen medialen Prozesse, die sich im Zusammenspiel von Hardware und Software, Mobilfunk- bzw. Computertechnologie und App-Kultur in den Operationen des Smartphones abwechseln und überlagern. Das Gerät wird in den Praktiken des Gebrauchs nicht nur zum mobilen Computer oder Telefon, sondern fungiert auch als Kamera, Musikplayer, Spielzeug, Taschenlampe, Wecker, etc. Das Panel fragt nach den utopischen Konfigurationen von Gemeinschaften, die aus diesem pluralen Medien-Werden des Geräts hervorgehen. Wir gehen davon aus, dass die nur in medialen Operationen des Mit-Teilens gegebene und stets unabgeschlossen verfertigte Smartphone-Gemeinschaft ein Horizont ist, an dem sich User-Praxen orientieren, der aber stets nur als noch zu erreichende, in die Zukunft oder in die Vergangenheit verschobene utopische Figuration oder gar Fiktion von Gemeinschaft gegeben ist. Gemeinschaftsbildung und -auflösung wird jedoch auf Smartphone-Displays in Form von Status-, Standortmeldungen, Bilder-Galerien oder Adresslisten vorübergehend sicht- und beschreibbar. Somit gilt es, die Produktivität von Versprechen und utopischen Entwürfen für die Vorgänge der Herausbildung von Smartphone-Gemeinschaften auszuloten und nach ihren Rückseiten und Zumutungen zu fragen. Die Vorträge des Panels erkunden dies in Fallstudien und nehmen dabei unterschiedliche Gemeinschafts-Utopien in den Blick.

Biedermeier 2.0: Die Utopie der guten alten Zeit. Smartphone-Gemeinschaften zwischen Nostalgie und Entschleunigungs-Apps

Nikola Plohr

‚Ach wie schön war es, als wir noch alle beisammen saßen, redeten und lachten und niemand abgelenkt war durch den Blick auf sein Smartphone. Ach wie schön war es doch, auch mal nicht erreichbar zu sein.‘

Aussagen wie diese entwerfen einen nostalgischen Blick auf eine Vergangenheit vor der digitalen Vernetzung und der Verwendung mobiler Devices. Die Utopie einer ‚guten alten Zeit‘, die sich durch die Brille der Gegenwart als von den Zumutungen und Inanspruchnahmen durch die technologische Bedingung befreit präsentiert, kann sich erst im Zuge der zunehmenden digitalen Vernetzung herausbilden. Sie fungiert als Abgrenzungsfolie, als nostalgischer Effekt und als unwiederbringlicher Zustand, als rückwärtsgewandte Utopie. Über die Melancholie eines Seufzers hinausgehend entwickelt sich derzeit ein Trend, der die Utopie ‚Großmutterns Zeiten‘ in digitale und mediale Produkte einschreibt. Die Smartpone-Gemeinschaft Biedermeier 2.0 konfiguriert sich neben Handarbeit-Tutorials und Dawanda-Shop auch über sogenannte ‚Entschleunigungs-Apps‘. Die App ‚Moment‘ fungiert als Tracking-App, die den täglichen Gebrauch des Smartphones protokolliert und selbstgenerierte ‚Moments‘ der Nicht-Erreichbarkeit vorsieht. ‚Baiersbronn‘ entwirft einen Ort der Entspannung, der mit Protagonisten wie dem Köhler und dem Bader an vergangene Entspannungspraktiken erinnert. Beide Apps versprechen portable Momente der Entspannung und des Stressabbaus, wobei ‚Moment‘ eine zeitliche Komponente des Utopischen bedient, ‚Baiersbronn‘ hingegen die Utopie als Irgendort und Nirgendort zwischen Virtualität und Aktualität entwirft. Der Versuch, den Zumutungen alltäglicher Vernetzung und der Inanspruchnahme durch das Device zu entgehen, führt zu Vergemeinschaftungen, die sich als Hinwendung zu einer Zeit vor der digitalen Vernetzung in eben dieser herausbilden und sichtbar werden.

Nikola Marie Plohr hat ein Bachelor-Studium in Literatur- Kunst- und Medien, sowie im Nebenfach Deutsche Literatur und ein Master-Studium in Literatur-Kunst-Medien mit Schwerpunkt Medienwissenschaften an der Universität Konstanz absolviert. Sie ist Doktorandin der DFG-Forschergruppe ‚Mediale Teilhabe zwischen Anspruch und Inanspruchnahme‘ im Teilprojekt ‚Smartphone-Gemeinschaften: Teilhabe als Versprechen und Zumutung‘ tätig. Zu ihren Forschungsinteressen zählen Praktiken des Selftrackings, mobile Medien, Enhancement und Paradoxien der Entnetzung.

Street Art-,Utopien‘: Auf ‚Hexenjagd‘ mit dem Berliner Künstler-Duo Various & Gould

Katja Glaser

Street Art gilt *per se* als eine orts- und situationsbezogene, urbane Kunstform im öffentlichen Raum. Im Zuge aktueller Vernetzungs- und Globalisierungsprozesse findet sich Street Art jedoch längst nicht mehr *nur* im Stadtraum verortet, sondern sieht sich mit der Einspeisung und Kreuzung digital vernetzter, mobiler Medien konfrontiert. Street Art vernetzt sich!

Anhand eines konkreten Fallbeispiels, dem ‚Witch Hunt‘ des Berliner Künstlerduos Various & Gould, soll dieser Dynamik nachgespürt und auf ihr utopisches Potenzial hin befragt werden. Die Hexenjagd der Künstlerduos ist hierbei als „interaktive Schnitzeljagd“ angelegt: Smartphone-User sind dazu aufgefordert, die im Stadtraum verklebten und mit QR-Code versehenen Poster ausfindig zu machen

und einzulesen. Auf diese Weise erhalten sie, vor Ort und *in situ*, orts- und situationsbezogene Zusatzinformationen: zum einem zum Leben der portraitierten Personen, zum anderen liefert der dekodierte Code Wegbeschreibungen zum nächsten Plakat. Entgegen der in der Diskussion zu mobilen Endgeräten oftmals proklamierten ‚placelessness‘ wird hier also gerade der lokale Ortsbezug verstärkt.

Der Utopie-Begriff soll im Rahmen meines Vortrags kunstpraktisch ausgelegt und – jenseits gängiger Konzepte – als explizit positive Eröffnung gedacht werden. Diskutiert wird, *ob* und *inwiefern* die im Projekt angelegten Verortungs-/Lokalisierungs- und Erweiterungspraktiken neue, möglicherweise utopische Raum-Zeit-Konfigurationen eröffnen. Es wird gefragt, *wie* und *wo* jene Utopien zu denken, zu orten und zu *verorten* sind. Gleichzeitig wird ausgelotet, *ob* und *inwiefern* durch den Gebrauch mobiler Smartphone-Technologien die orts- und situationsbezogene Konfiguration von Smartphone-Gemeinschaften ausgeweitet bzw. angereichert wird. Lassen mobile Medien, neben der Akzentuierung lokativer Gesichtspunkte, einzelne Werke möglicherweise auch an ästhetischer Relevanz gewinnen?

Katja Glaser ist Doktorandin am DFG-Graduiertenkolleg ‚Locating Media‘ der Universität Siegen. Derzeit schreibt sie ihre Dissertation zum Thema „Street Art im digitalen Straßennetz“, wo sie die Wechselwirkungen von Street Art und neuen Medien untersucht: www.locatingstreetart.com. Zu ihren Forschungsinteressen zählen: Street Art & Urban Art, Mobile Medien/Locative Media, Medienästhetik und Social Networking.

Ich und mein Clan – Gemeinschafts-Utopien in Clash of Clans

Philip Hauser

Nach wie vor ist *Clash of Clans* eine der erfolgreichsten Spiele-Apps für Smartphone und Tablet. Wie der Titel des Spiels bereits suggeriert, bilden die Clans dabei ein Kernelement. Als Zusammenschlüsse von bis zu 50 Spielern entstehen innerhalb der Spieler-Gemeinschaft unzählige weitere kleine Gemeinschaften, die sich gegenseitig unterstützen und gemeinsam gegen andere Clans in den Krieg ziehen. Tritt ein Spieler einem Clan bei, so entsteht eine Zugehörigkeit, indem der Clan-Name unter dem Spieler-Namen angezeigt wird und der Spieler Zugang zum Clan-Chat erhält.

Dagegen reduziert sich die Gemeinschaftserfahrung auf Spiel-Ebene auf wenige Funktionen. Der einzelne Spieler bleibt nach Clan-Beitritt weitestgehend auf sich gestellt. Besonders miss- und gelungene Aktionen haben so zwar unmittelbar Einfluss auf den jeweiligen Spieler. Für den Clan zählt jedoch nur das quantitative Ergebnis, also der Punktegewinn. Erfolge werden so weniger stark gefeiert, jedoch Misserfolge auch weniger durch die Gemeinschaft „geflamet“.

Gerade durch die Separierung der Spieler wird der Raum des Spiels zur Utopie einer Gemeinschaft, die sich gegenseitig unterstützt und virtuell zur Harmonie gelangt, weil effektive Unterstützung auf

Spiel-Ebene nahezu vollständig verhindert wird. Die Spieler finden zur Gemeinschaft, weil sie gemeinsam allein spielen.

Diese Utopie der Gemeinschaft bleibt für den einzelnen Spieler real, so lange ausreichend Punkte generiert werden, was schlussendlich eine höhere Investition von (optional) Geld und vor allem aber Zeit bedeutet. Somit kommt eine zeitliche Komponente ins Spiel, die konsequent aufs Zukünftige ausgerichtet ist: die kontinuierliche Verbesserung der eigenen Basis. Die Wartezeit kann dabei in und mit der Gemeinschaft überbrückt werden. Dank der mobilen Spieleplattform Smartphone, das ein „überall“ und „jederzeit“ ermöglicht, gelangt die Utopie der Gemeinschaft in *Clash of Clans* so zur Realität.

Philip Hauser hat ein Bachelor-Studium der Deutschen Literatur und Philosophie absolviert und studiert nun im Masterstudiengang Literatur-Kunst-Medien an der Universität Konstanz. Er ist Tutor für die „Einführung in die Medienwissenschaft“ und Forschungsstudent in der Forschergruppe „Mediale Teilhabe. Partizipation zwischen Anspruch und Inanspruchnahme“. Zu seinen Forschungsinteressen zählen Game Studies, Theorien des Spiels und Medientheorie.

Hifi-Versprechen als un/mögliche Konfiguration der Relation von App und Usern

Mathias Denecke

Social Media Apps wie *Instagram*, *Facebook* oder *WhatsApp* locken ihre User, indem sie Allkonnektivität mit anderen Usern und ständige Verfügbarkeit trotz Mobilität versprechen. Die Musik-App *WiMP* (wireless music player) setzt jedoch zuerst auf den Rückzug des App-Users aus einer Community. *WiMP* entwirft dazu verschiedene Szenarien des Musikhörens, die in ein facettenreiches Narrativ gebettet werden. Darin geht die Entmaterialisierung von Tonträgern – von der CD zum Streaming – mit dem qualitativen Verlust von Musik einher. Diesen Mangel gleicht die App aber in der Nutzung des nun technologisch möglichen, verlustfreien HiFi-Hörens im Stream aus. Damit erfolgt der eindeutige Rückbezug zu den Praxen des Musikhörens vor der Entmaterialisierung.

Was in der CD-Ära meist nur Musikaficionados mit der notwendigen Zeit und den finanziellen Ressourcen vorbehalten blieb (vgl. Hennion 2010), können nun alle User einräumen. Die App verspricht Hörgenuss, weniger die Verknüpfung mit anderen Usern durch die Musik bzw. geteilten Musikgeschmack (*copy, edit, share*). Der User wird auf sich und Musikhören an sich (zurück)geworfen. Sie teilen sich nicht lediglich kommunikativ in einer online-Community mit. Sie teilen viel wesentlicher, so die These, jeweils ihre Relationierung zur Musik als HiFi-Hörer mit allen anderen Usern. Jeder *WiMP*-User teilt mit allen anderen *WiMP*-Usern je seine (erneut) technologisch ermöglichte HiFi-Hingabe.

Der Vortrag behandelt ausgehend vom App-Versprechen kritisch die Frage, inwieweit aus quasi-utopischen User-Konfigurationen und einer vorstrukturierten Community von Audiophilen,

aktualisierte, wesentliche und somit nicht lediglich simulierte „als-ob“ (vgl. Tholen 2012) User-Relationen entwachsen können. Der Vortrag schreibt sich weiter in das Panel „Smartphone-Versprechen“ ein, indem über die obigen raumzeitlichen Bezüge die Ambivalenzen der „Wege aus der Gegenwart“ aufgegriffen werden.

Mathias Denecke erlangte seinen Abschluss im Studiengang Literatur-Kunst-Medienwissenschaft (M.A.) an der Universität Konstanz. Seit Oktober 2014 erhält er ein Stipendium, um seine Doktorarbeit am DCRL (Digital Culture Research Lab) in Lüneburg zu verfassen. Seine Forschungsinteressen liegen in der Beschreibung der Relationierung von technologischer Bedingung und Usern, Gemeinschaftsfigurationen und Praxen des sharings, sowie der Methodenfrage in den Medienwissenschaften.