

Digitale Partizipation im musealen Bereich ethnografieren

Zum Zusammenspiel von Kuration, Stakeholder:innen
und digitalen Anwendungen in der Erhebung

Nicolas Dittgen

Einleitung

In der neuen ICOM-Definition aus dem Jahr 2022 werden die Arbeitsweisen von Museen beschrieben: „They operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection and knowledge sharing.“ (ICOM 2022). Aus dem daraus resultierenden Veränderungsdruck ergibt sich für viele Museen die Frage, wie es ihnen gelingen kann, eine breite Öffentlichkeit anzusprechen sowie ihre Inhalte partizipativ in Communities zu vermitteln? Digitale Anwendungen werden dabei von Museen als state of the art angesehen, um diesen Zielen näherzukommen. Mit meiner Dissertation beantworte ich die übergreifende Frage, wie Museen die Themen Partizipation, Digitalisierung und Digitalität in verschiedenen Formaten zusammendenken, um eine Interaktion im Digitalen zu ermöglichen, zu fördern und einen Mehrwert für alle Beteiligten zu schaffen. In meiner ethnografischen Forschung treten methodologische Herausforderungen auf, die sich aus der Integration und Interpretation unterschiedlicher Datenquellen, Praktiken und Technologien in einem analog-digital verschränkten Forschungsfeld ergeben. In diesem Beitrag gehe ich daher den folgenden Fragen nach: Wie lässt sich das Zusammenspiel von Partizipation und Digitalität im Museum ethnografieren? Vor welchen methodologischen Herausforderungen stehen wir dabei und wie verändern sich die „klassischen“ Methoden der Empirischen Kulturwissenschaft/ Europäischen Ethnologie (EKW/EE)?

Das Forschungsfeld meines Promotionsprojekts sehe ich in der Schnittmenge von Museum, Digitalität und Partizipation, in der ich einen Fokus auf digital-partizipative Anwendungen im Museum lege. Alle drei Bereiche, Museum, Partizipation und Digitalität, sind für sich jeweils eingehend erforscht, ihre Schnittmenge jedoch bisher wenig beachtet. In diesem Beitrag wird der Begriff der Digitalität in Anleh-

nung an den Medienwissenschaftler Felix Stalder genutzt. In seinem Buch *Kultur der Digitalität* beschreibt er die Eigenschaften Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität als charakteristisch für eine Kultur der Digitalität (Stalder 2016). Die Verwendung des Begriffs Digitalität geht dabei in Bezug auf Digital von einer umfassenderen Präsenz aus, als dies beim Begriff Digitalisierung der Fall ist. Um die verschiedenen Formen der digitalen Partizipation und Aspekte der Digitalität in Museen zu ethnografieren, habe ich für mein Dissertationsprojekt drei Case Studies ausgewählt, die in ihren jeweiligen Projekten danach streben, solche Anwendungen und Angebote zu etablieren. Ich erforsche (1.) zwei digitale Anwendungen am Deutschen Schifffahrtsmuseum, (2.) eine App, die im Rahmen des Projekts „Challenging Populist Truth-Making in Europe: The Role of Museums in a Digital ‚Post-Truth‘ European Society“ (CHAPTER o. J.), kurz CHAPTER, entwickelt wird und eine zusätzliche Vermittlungsebene in eine Ausstellung einbringt, und (3.) das Projekt Open History Frankfurt des Historischen Museum Frankfurts (HMF), das sich mit dem digitalen Zugang zu Wissens- und Lernangeboten beschäftigt (Historisches Museum Frankfurt o. J.). Diese drei Case Studies, die den Hauptteil meiner Forschungsdaten ausmachen, werden durch zusätzliche Expert:inneninterviews mit Stakeholder:innen aus der erweiterten Museumswelt und Kulturpolitik ergänzt.

Ziel dieses Beitrags ist zu zeigen, wie die klassischen ethnografischen Methoden für den digitalen Museumsraum neu gedacht werden können. Nach einem kurzen Überblick über das Forschungsfeld Museen und digitale Anwendungen führe ich an drei konkreten Anwendungsfällen aus meinen Case Studies aus, wie der hier vorgestellte Ansatz ethnografische Methoden erweitert und in einem für die digitale Museumsethnografie passenden Methodenmix kombiniert.

Die Bedeutung von Partizipation und Digitalität im Museum

Die Relevanz von Partizipation in der Museumsarbeit wurde bereits in den 1960er Jahren diskutiert und nahm nicht zuletzt durch die New Museology der 1980er Jahre nochmals an Aktualität zu. Mit der New Museology oder im westdeutschen Raum geprägt unter dem Motto „Kultur für alle!“ des Frankfurter Kulturdezernenten Hilmar Hoffmann (Hoffmann und Kramer 2013), fand eine breite Öffnung von Kulturinstitution statt (Bennett 1995; Macdonald 2011). Heute ist der Aspekt der Partizipation eines der Hauptnarrative in Museumskonzepten und wird auch in Bezug auf Repräsentation und Machtstrukturen kritisch diskutiert (Boersma 2022; Büchel 2022). Selbstverständnis und Außendarstellung der Museen haben sich dabei verändert, weg von einer geschlossenen Institution hin zu einem Ort für öffentlichen, gesellschaftlichen Austausch. Partizipation im Museum wurde im deutschsprachigen Raum ausführlich erforscht: Als wegweisend können hier die Publikationen

von Susanne Gesser (2012) und Anja Piontek (2017) gelten, die exemplarisch zeigen, wie ein verstärkter Fokus auf Teilhabe diverser Bevölkerungsgruppen gelegt wurde. Im internationalen Diskurs wurde das Thema Partizipation in den letzten Jahren beispielsweise durch die Arbeiten der US-Amerikanerin Nina Simon (Simon 2010) weiter befeuert. Ihr Band *The Participatory Museum*, das Besucher:innen- und Community-orientierte Zugänge zu Kunstmuseen aufzeigt, gewann große Popularität im Museumsdiskurs. Im Museumskontext kursieren unterschiedliche Interpretationen und Auffassungen darüber, was sich hinter Partizipation oder partizipativen Formaten verbirgt. Je nach Institution sogar zwischen Akteur:innen, wie Museumsmitarbeiter:innen, Projektpartner:innen und Besucher:innen, innerhalb einer Institution. Um die Formen der Partizipation im Museum zu definieren wird sich häufig auf verschiedene Stufenmodelle bezogen. So unterteilt Nina Simon (ebd.) in vier Stufen mit einem ansteigendem Beteiligungsgrad: „Contribution, Collaboration, Co-Creation, Hosting“. Contribution, also Beitragen, kann eine Feedbackwand am Ende der Ausstellung sein, oder die Möglichkeit auf einen Aufruf zu einem vorher festgelegten Thema mit einem eigenen Inhalt zu reagieren. In der Zusammenarbeit (Collaboration) können Inhalte gemeinsam und auf Augenhöhe mit den Mitarbeitenden des Museums erarbeitet werden. Die nächste Stufe, das Mitbegründen (Co-Creation), bedeutet, dass Museen offen für Input von außen sind. Die Idee und die Initiative für ein Projekt kann auch von Besucher:innen und ihren individuellen Interessen ausgehen. Den höchsten Beteiligungsgrad stellt die Moderation (Hosting) dar. Hier ist die Idee, dass die Räume, das Prestige und die Möglichkeiten, über die die Institution Museum verfügt zur freien Nutzung für alle angeboten werden können.

Neben dem Aspekt der Partizipation ist auch die Entwicklung des Verhältnisses zwischen Museum und Technik von Bedeutung. Das folgende Zitat des ehemaligen Direktors des *Gutenberg-Museums* in Mainz, Helmut Presser, das 1970 im Buch „Das Museum der Zukunft“ veröffentlicht wurde, verdeutlicht dies:

„Schon oft hörte ich von Besuchern, dass ihnen der Museums-Besuch zum bleibenden Erlebnis geworden sei, weil sie geführt worden sind. Bei der Führung kann man auf Eigenheiten der Besucher eingehen, ihre Fragen beantworten, sie auf Dinge hinweisen, die gerade für sie von Interesse sind. Einer Gruppe von Professoren, von Ärzten oder Germanisten wird immer anderes zu zeigen und zu erklären sein als einer Schar von Kindern. Dieser persönliche Kontakt kann durch keinen der elektrischen Sprechapparate, wie sie jetzt so zahlreich angeboten werden, ersetzt werden.“ (Presser 1970: 215)

Bereits im 20. Jahrhundert, zeitlich zur parallel voranschreitenden Etablierung von Partizipation im Museum, zeigt sich, wie Diskussionen um technische Entwicklungen in Museen und das Verhältnis von Museumsmitarbeitenden zur Technik

geführt wurden (ebd.; Auer 1974: 154). Nach den mittlerweile fest bei Besucher:innen und Mitarbeitenden etablierten Audioguides, sind es heute die Museums-Apps auf Smartphones, die als digitales, mobiles Medium Einzug in die Ausstellungen gefunden haben und auch darüber hinaus Anwendung finden. Die Art der digitalen Anwendungen kann dabei vielseitig sein, wie native und webbasierte Apps oder Browser-Anwendungen wie Online-Sammlungen und digitale Ausstellungen. Durch unterschiedliche Akteur:innen aus Museen und Kulturbranche, seien es Vetrter:innen der Kulturpolitik, Museumsdirektor:innen, Kurator:innen und Agenturen, wird diskutiert und ausgehandelt, welche Möglichkeiten digitale Techniken im Museum eröffnen und welche Grenzen und Risiken es dabei zu beachten gilt (Waern et al. 2022; Reitstätter 2017).

Aus Perspektive der Museen eröffnen Apps und weitere digitale, browserbasierte Anwendungen wie Onlinesammlungen und digitale Ausstellungen den Besuchenden die Möglichkeit, das „Museumserlebnis“ zu gestalten (Reitstätter 2017: 88). Luise Reitstätter führt aus, dass digitale Angebote unabhängig von Öffnungszeiten und großen Entfernungen benutzbar sind, dass Museen das Museumserlebnis durch individuell angepasste Inhalte und Angebote erweitern können und dass sie ein größeres sowie vielfältigeres Publikum ansprechen können. Dabei ist für Museen und die darin involvierten Akteur:innen eine der größten Herausforderungen, wie Besucher:innen überhaupt mit den digitalen Anwendungen in Kontakt kommen. Der wichtigste Anknüpfungspunkt ist dabei nicht online, sondern der Kassenbereich oder die Informationstheke im physischen Museum, das im Rahmen eines klassischen Besuchs aufgesucht wird. Dies steht ein stückweit im Widerspruch zum Ziel, neue Besucher:innen-Gruppen durch digitale Angebote anzusprechen. Dennoch haben digitale Anwendungen das Potential, den Museumsbesuch zu bereichern.

Haidy Geismar sieht das Digitale im Feld der Museen als eine andauernde Folge der New Museology, dem Fokuswechsel von einer Objektorientierung hin zu Menschen und ihrer Erfahrung (Geismar 2012). In diesem Sinne zielen die Entwicklungen im Digitalen darauf ab, Museen zu öffnen und nutzer:innenfreundliche Institution zu transformieren. In Bezug auf Digitalität von Museen hat Ross Parry bereits 2013 den Begriff des postdigitalen Museums geprägt: „With digital media normative (naturalized, ambient, and augmented) in the museum, we are now ready to reset our relationship with it“ (Parry 2013: 27). Robin Boast spricht sich dafür aus „to abandon the fabric of our institutions, the exhibitional mediation, and embrace the redemptive power of the digital“ (Boast 2020: 81). Im Digitalen sieht er das Potential einer erlösenden Macht, die eine Befreiung von den Einschränkungen der Ausstellungen schafft. Dafür müssen Museen das Digitale aber nicht nur als eine Erweiterung ihrer Ausstellungspraxis sehen, sondern bereit sein, sich radikal zu verändern (ebd.: 83). Viele praxisnahe Veröffentlichungen aus Projekten an Museen beschreiben diesen Prozess des Neuausrichtens der Beziehungen zwischen Muse-

um und Digitalität (Herzberg 2023; Bernhardt et al. 2022; Ginsberg, Bernhardt und Lindner 2022; Murphy 2022). Dabei handelt es sich oft um Berichte zu Best Practice-Beispielen und Toolkits, die sehr praxisnah argumentieren. Neben Fachdiskussionen zur Anwendungsebene gibt es auch eine Auseinandersetzung von technischer Seite. So setzt sich Tobias Baumgärtner in seiner Dissertation mit Software-Frameworks für (mobile) Apps im Museumsbereich auseinander (Baumgärtner 2024). Darin spricht er von einer Culture Gap, die aus der Spannung zwischen den Museumsfachleuten mit ihren individuellen Ansichten, den kurzfristigen Interessen der Nutzer:innen und den langfristigen Zielen der historisch-kulturellen Organisation resultiert (ebd.: 304f.). Im Weiteren sieht er eine Implementation Gap zwischen der Qualität des IT-Systems und den IT-Anforderungen, bevor er ein Software-Framework vorschlägt, das diesen Herausforderungen begegnet, indem es flexibel und erweiterbar ist.

Neben den Forschungsständen zu den Feldern Partizipation und Digitalität, beide in Bezug auf die Entwicklungen im Museum, basiert das Promotionsprojekt auch auf meinen eigenen Erfahrungen aus vorherigen Projektstellen im Museumsbereich: einem Volontariat am Badischen Landesmuseum und drei digitalen Projekten bei der Klassik Stiftung Weimar in den Jahren 2021 und 2022. In diesen Projekten habe ich selbst Inhalte und Features für Apps entwickelt, Förderanträge erstellt und war in Netzwerke wie *museum4punkto* (*museum4punkto* o. J.) oder *dive in* (Kulturstiftung des Bundes o. J.) eingebunden. Im Rahmen der von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) initiierten Förderprogramme *museum4punkto* und *dive in* wurden Museen bei der Konzeption und Umsetzung digital partizipativer Formate unterstützt. Während *museum4punkto* ein bundesweites Netzwerk größerer Kulturinstitutionen fokussierte, richtete sich *dive in* an kleinere Einrichtungen, um deren digitale Entwicklungspotenziale zu fördern.

Museumsethnografie

Nicht nur die angewendeten Methoden in der Erhebung meiner Dissertation sind eher klassisch empirisch-kulturwissenschaftlich, sondern auch Museum als Forschungsgegenstand ist eines der klassischen Themen und Forschungsfelder der EKW. Ethnografie ist dabei eine etablierte methodische Herangehensweise, um sich mit dem Museum als Untersuchungsgegenstand auseinanderzusetzen (Baur 2015; Macdonald 2015). Weniger etabliert ist jedoch, wie sich ein ethnografischer Zugang auf digitale Museen ausweiten lässt. Sharon MacDonald beschreibt, wie Museen ethnografisch erforscht werden können, in dem sie auf die Ansätze des „deep hanging out“ von Geertz und das „going behind the scenes“ aus ihrer eigenen Forschung verweist (Macdonald et al. 2018). Mit „deep hanging out“ hat Geertz

1998 einen Beitrag im *The New York Reviewer* betitelt, in dem er die Forschungsansätze zweier konträrer Vertreter der Kulturanthropologie, James Clifford und Pierre Clastres, gegenüberstellt. Dabei sieht Geertz das Übergreifende in beiden Herangehensweisen in der Feldforschung:

„This is the value, the feasibility, the legitimacy, and thus the future of localized, long-term, close-in, vernacular field research – what Clifford at one point lightly calls ‚deep hanging out‘, and Clastres exalts on almost every page (‚I had only to look around me at the daily life: even with a minimum of attention I could always discover something new‘)“ (Geertz 1998: o.S.).

Das Zitat zeigt, dass der Wert der Feldforschung für den Forschungsprozess in dem (langen) Aufhalten des Forschenden im Feld, der Flexibilität und dem Offensein für Begegnungen, also dem „deep hanging out“, liegt. Dabei nennt Geertz in seinem Beitrag auch explizit Museen als Orte für eine solche ethnografische Forschung (ebd.). Sharon Macdonald ist für ihre Forschung „Behind the Scences“ (2002) in einem britischen Wissenschaftsmuseum ebenfalls ethnografisch vorgegangen: „Following the local player and trying to understand their concerns and their ways of seeing and doing“ (Macdonald 2002: 7). Sie blickt hinter die Kulissen, nimmt an Besprechungen teil und begleitet die Entstehung einer Ausstellung ethnografisch. Ihr Fokus liegt auf den Museumsmitarbeitenden und der Frage danach, wie und mit welchen Überzeugungen sie Museum produzieren. Diesem Ansatz folgend müssen wir, wenn wir darüber nachdenken, digitale Museen oder vielmehr digitale Anwendungen im Museum zu beforschen, auch die Museumsethnografie und ihre methodischen Zugänge digital denken. Daraus ergibt sich die Frage, wie wir hinter die Kulissen blicken können, wo digitale Anwendungen produziert werden, und an welchen Orten ein „deep hanging out“ im digitalen Bereich von Museen durchgeführt werden kann.

Überblick über die angewendeten Methoden

Meine Forschung zu digitalen Anwendungen im Museum und Partizipation findet im Sinne einer Multi-Sited Ethnography (Marcus 1995) und der neuen Mobilität (Welz 1998) des Forschens durch den Fokus auf das Digitale an verschiedenen (digitalen und analogen) Orten statt und bricht in mehrfacher Hinsicht das Paradigma der langen Aufenthalte vor Ort. Dennoch ist ein „deep hanging out“ möglich, indem den Akteur:innen, Dingen, Konflikten und Dynamiken multi-sited gefolgt wird (Marcus 1995). Dabei erfordert die Forschung eine Anpassung an zeitlichen Strukturen des Feldes, in diesem Fall an die Zeitorganisation der beforschten Projekte und ihre Akteur:innen (Welz 2013). Eine Feldkonstruktion (Faubion und Fischer

2009) hat sich im Prozess des Forschens selbst ergeben beziehungsweise wurde von mir geschaffen und konstruiert, indem ich, auf meinen Erfahrungen aus dem Feld basierend, drei Case Studies ausgewählt habe, auf die sich die Erhebung und Analyse fokussiert. In allen drei Projekten, die ich im Rahmen der Promotionsforschung begleite und ethnografisch erforsche, wird versucht, Partizipation und Digitalität auf verschiedene Weisen im Museum zusammenzubringen. Die Datenanalyse erfolgt mit der Datenerhebung in den Case Studies verflochten, im Sinne der Grounded Theory, in Bezug auf das übergreifende Erkenntnisinteresse (Truschkat et al. 2011). Durch den eingesetzten Methodenmix und den ethnografischen Zugang wird ein heterogenes Datenkorpus generiert, auf das ich im Weiteren eingehen werde. Im Zeitraum meiner Promotionsforschung bin ich als Forscher an einem der Museen angestellt, welche ich untersuche. Durch diese Projektfinanzierung bin ich gewissen Zwängen und Erwartungen des Museums unterworfen. Andererseits bietet dieser Umstand auch den Vorteil, dass ich viele Beobachtungen und Eindrücke im Berufsalltag, sozusagen nebenbei, mitbekomme. Für die Datenerhebung in meiner Forschung verwende ich viele der klassischen Methoden der EKW wie teilnehmende Beobachtung oder Interview, diese werden jedoch digital adaptiert und angepasst.

Für die von den Science and Technology Studies (STS) inspirierte Kulturanthropologin Katrin Amelang geht es bei der Erforschung von Apps wie in jeder Feldforschung

„um generelle Fragen der Konstruktion und Eingrenzung des Feldes, dessen Verortung und Zeitlichkeit, um Zugänge, Formen der (Ko-)Präsenz und Partizipation als Forscherin oder um forschungsethische Entscheidungen“ (Amelang 2023).

All diese Aspekte spielen auch in meinem Forschungsvorhaben eine zentrale Rolle. In meiner Forschung hat sich gezeigt, dass die Werkzeuge der EKW vielseitig und anpassungsfähig sind und diesen Aspekten gerecht werden. Teilnehmende Beobachtung und narrative, leitfadengestützte Interviews mit den beteiligten Akteur:innen finden online wie offline statt. Gleichzeitig rücken digitale Interfaces, Apps und Kommunikationskanäle als Orte der Forschung in den Fokus. Eine methodische Weiterentwicklung, die gerade in der Zusammenarbeit mit meinen Feldpartner:innen angewendet wird, spielt dabei eine besonders wichtige Rolle: Um digitalen Anwendungen zu beforschen, kann, wie Amelang zeigt, auf die Walkthrough-Methode zurückgegriffen werden. Das Ziel dieser Methode, die schon in der Mediennutzungsforschung der 1990er (Polson et al. 1992) in Erscheinung tritt, ist: „establishing an app's environment of expected use by identifying and describing its vision, operating model and modes of governance“ (Light et al. 2018: 889). Da nur die Forscher:in als analytische Nutzer:in vorgesehen ist, sieht Amelang das Potential als begrenzt an und spricht sich dafür aus, nicht nur selbst die App zu durchlau-

fen, sondern Forschungsteilnehmer:innen beim Durchlaufen der App zu begleiten (Amelang 2023: 25). Der Unterschied zu einer trivialen Besucher:innenforschung (Deutscher Museumsbund et al.: 2019, Renz und Allmanritter 2024) liegt in der Fragestellung der Forschenden, in der es eben nicht um die Qualitätskontrolle eines bestehenden Angebots geht, sondern darum, mehr über die sich in der Nutzung zeigenden Motivationen und Überzeugungen zu erfahren. Diese Methodik habe ich in verschiedenen Erhebungssettings eingebracht und wurde auch durch meine Feldpartner:innen in Testing-Sessions und Workshops genutzt.

Neben den Methoden, die ich für meine Forschung anwende, haben die Case Studies, die ich begleite, ihre eigenen Vorgehensweisen und methodisch-praktischen Ansätze, um ihre Ziele zu verfolgen. In verschiedenen Settings und mit unterschiedlichen Workshop-Methoden, wie dem Austausch in Kleingruppen mit vorgefertigten Arbeitsblättern, wird über digitale Anwendungen diskutiert. Oft ermöglichen es solche Situationen auch, Daten zu generieren, die ich für meine Erhebung nutzen und unter meiner spezifischen Forschungsfrage auswerten kann. Gleichzeitig werde ich durch meine Feldpartner:innen, mit denen ich in der Erhebungsphase kooperiere, in die Rolle des Workshop-Ausrichtenden integriert. In meiner Forschung gilt es daher, trotz der Einbindung in die Teams der jeweiligen Projekte, die eigenen Forschungsfragen zu verfolgen und nicht nur den Erkenntnisinteressen meiner Feldpartner:innen zu folgen. Diese Doppelrolle zwischen empirisch-kulturwissenschaftlicher Forscher:in und Projektmitarbeiter:in beschreibt auch Sarah Thanner (Thanner 2024). Zur Zusammenarbeit in einem Drittmittelprojekt und dem zugehörigen interdisziplinären Team, in dem eine Technikentwicklung verfolgt wurde, fasst sie zusammen, dass für sie ein Lernprozess über

„die epistemologischen Zugänge [ihrer] Forschungspartner*innen, die situierte Emergenz von Mensch-Technik-Relationen, darüber, wie projizierte AR und Technologien der Objekterkennung eigentlich funktionieren und wie sich diese in ihrem prozessualen Werden empirisch-kulturwissenschaftlich fassen lassen“ (ebd.: 61)

angestoßen wurde. Auch für mich ermöglicht die Einbindung in die Forschungsprozesse meiner Feldpartner:innen, die sehr praxisnah stattfinden, das prozessuale Werden zu untersuchen: Wie Akteur:innen in Museumskontexten agieren, wie sie digitale Anwendungen konzipieren und welchen Strategien sie dabei folgen.

Die ersten beiden Fallbeispiele, auf die ich in diesem Beitrag eingehe, sind klassische ethnografische Forschungen. Es ist anzumerken, dass die in diesem Zusammenhang verwendeten Erhebungsmethoden in wesentlichen Aspekten den Methoden anderer Forschungsprojekte ähneln, auch wenn es sich um ein digitales Feld handelt.

Ethnografie von Workshops und Testing-Sessions

Workshop mit den Hessischen Medienzentren

Im Medienzentrum Frankfurt ist kurz vor Beginn des Workshop-Termins außer mir noch niemand aus dem Team des Historischen Museums Frankfurt (HMF) anwesend. Ich klinge an der Tür, werde eingelassen und lasse mich mit einem Kaffee im Workshopraum nieder. Die ersten Teilnehmer:innen kommen an und ich verteile die ausgedruckten Materialien und Stifte, die ich zuvor aus dem Museum abgeholt habe, um das Team zu unterstützen, auf einem der Tische. Bald darauf kommt der Projektleiter, begrüßt alle Personen mit Handschlag und stellt sich ihnen vor. Ich stehe oder sitze währenddessen daneben und dokumentiere meine Beobachtungen in meinem (analogen) Feldtagebuch. Alle Workshop-Teilnehmenden arbeiten an den verschiedenen Medienzentren in Hessen und kennen sich offenbar bereits untereinander. Es herrscht eine fast familiäre Atmosphäre, so fragt eine der Teilnehmerin in die Runde: „Geht’s euch gut in Darmstadt?“. Der Projektleiter stellt den Ablauf vor und ich werde einer Arbeitsgruppe zugeteilt, die sich mit der Online-Sammlung des HMF und ihren Anwendungsmöglichkeiten für Schulen auseinandersetzt. Hierfür werden Zettel mit einem QR-Code ausgeteilt, der auf drei exemplarische Objekte der Online-Sammlung verlinkt. Ich beobachte die drei Teilnehmenden aus meiner Kleingruppe, wie sie über ihre mobilen Endgeräte, ein Tablet und zwei Smartphones, als erstes den QR-Code scannen. Ich sehe, wie sie die Texte zu den Objekten öffnen und durch die Anwendung scrollen. Dabei kommentieren sie ihr Vorgehen und tauschen sich über die Anwendung aus. Ich selbst öffne auch über den QR-Code die Sammlung und schaue mir das von den anderen kommentierte Interface und die Bilder mit den Objekttexten an. Am Ende des Workshops werden die Ergebnisse in einer Abschlussdiskussion aus allen Kleingruppen zusammengefasst. In einer kurzen Online-Nachbesprechung am Folgetag treffen sich meine Feldpartner:innen vom HMF und ich uns noch einmal, um Aufgaben für die Auswertung aufzuteilen und die Codierung zu besprechen.

Im deutschsprachigen Raum ist das HMF im Bereich Partizipation im Museum mit den als erfolgreich und innovativ angesehenen Outreach-Projekten des „Stadtlabors“ und „Stadtlabor unterwegs“ eine der Pionier-Institutionen (Weber 2012; Böttger et al. 2016). Auf diesen Projekten aufbauend wurde 2024 das Projekt Open History Frankfurt gestartet, das Zugänge zu digitalen Vermittlungs- und Lernangeboten zur Frankfurter Geschichte bündelt und, angelehnt an die OER-Bewegung¹, für diverse Nutzer:innengruppen niedrigschwellig zugänglich macht. Das Projekt Open History Frankfurt des Historischen Museum Frankfurt ist Teil

1 Vgl. OERinfo | Informationsstelle Open Educational Resources. URL: <https://open-educational-resources.de/> (Letzter Zugriff am 18.11.2024).

einer größeren Open Education Research (OER) Bewegung, deren Ziel es ist Bildungsmaterialien jeglicher Art zur freien Verfügung zu stellen. Bei diesem Projekt, das auch eine Vernetzung in die Stadtgesellschaft zum Ziel hat, kann ich das Museumsteam im Rahmen meiner Forschung begleiten. In diesem Prozess will das Team auch die Vielzahl an bestehenden Projekten auf den Prüfstand stellen, evaluieren, zusammenführen oder auch einstellen, um Doppelstrukturen zu vermeiden. Um dies zu erreichen, versucht das Team des HMF mit verschiedenen Akteur:innen der Frankfurter Stadtgesellschaft ins Gespräch zu kommen und über ihre Bedarfe zu sprechen. Die potentiellen Gesprächspartner:innen wurden zuvor in einem Stakeholder-Mapping durch das Kernteam sowie weitere Kolleg:innen aus dem Museum definiert.

Meine Forschung mit dem HMF hat bereits Ende 2022 mit einem ersten digitalen Kennenlernen der Projektleiterin begonnen. Vermittelt wurde der Kontakt über einen Kollegen, den ich im Rahmen meiner vorherigen Projektstelle kennenlernte. In der Zusammenarbeit zeigen sich die bei teilnehmender Beobachtung wichtigen Aspekte Präsenz und Interaktion (Cohn 2014: 72). Der Aspekt der Präsenz ist in dieser Case Study durch die Entfernung zwischen meinem Wohnort Bremen und Frankfurt geprägt. Hier ermöglichen digitale Formate auch eine Teilnahme aus der Ferne, beispielsweise, wenn Workshops oder Kurse mit kooperierenden Universitäten ohnehin digital stattfinden oder ich mich zu Meetings vor Ort zuschalten kann. Für bestimmte Termine, denen ich eine besondere Relevanz für mein Forschungsvorhaben zuspreche, reise ich immer wieder nach Frankfurt, um in physischer Präsenz teilzunehmen und zu forschen.

Die obenstehende ethnografische Vignette stellt einen solchen Termin dar, eine teilnehmende Beobachtung an einem Workshop mit den Mitarbeiter:innen der Hessischen Medienzentren, für die ich mich nach Frankfurt begab. Zu diesem Termin wurde ich eingeladen und wie das in teilnehmender Beobachtung häufig der Fall ist, waren Ort und Zeit durch meine Feldpartner:innen bestimmt. In dem in der Vignette vorgestellten Workshop sollten die Anforderungen an ein OER-Angebot aus medienpädagogischer Sicht diskutiert und gleichzeitig ein Netzwerk von potenziellen Multiplikatoren aufgebaut werden. Der Workshop wurde durch das Team des HMF, vorrangig den Projektleiter, vorbereitet und durchgeführt. Im Workshop zeigt sich, wie selbstverständlich digitale Endgeräte in den Alltag meiner Forschungspartner:innen eingebunden sind, und dass sich meine Beobachtungsposition dadurch verschiebt, denn die Interaktion über den digitalen Bildschirm kann ich nur schlecht beobachten. In der Workshop-Situation werden Arbeitsblätter durch die Teilnehmenden ausgefüllt, und hierbei über die digitale Anwendung diskutiert. Die Erfahrungen, die bei der Nutzung der Online-Sammlung gemacht wurden, werden ausgesprochen, durch die anderen Teilnehmer:innen kommentiert und ergänzt. Durch die Vorgaben des Workshops, das Austeilen von Arbeitsblättern, werden diese dann auf Papier dokumentiert und in die größere Runde sowie

an das Projektteam zurückgespielt. Dadurch wird die digitale Interaktion zurück in den physischen Raum geholt, zumindest in ihrer Reflexion.

Bei der Teilnahme an diesem Workshop sind für meine Forschungsfrage weniger die konkreten Ergebnisse interessant, etwa wie das HMF eine bestimmte Anwendung verbessern kann oder welchen Nutzen einzelne Angebote darin für potentielle Zielgruppen bieten, sondern vielmehr die Strategien und die Art und Weise, mit denen die Interessen der verschiedenen Stakeholder:innen in den Workshop-Formaten und Diskussionen abgefragt werden, wie also Partizipation und Digitalität in diesem Museum zusammengedacht werden. Die folgenden Fragen sind in dieser Case Study daher zentral: Wie versuchen die Projektmitarbeiter:innen des HMF die Angebote weiterzuentwickeln? Wie werden Projekte und Entwürfe zur Diskussion gestellt? Wie wird Expertise von Externen wie den Medienpädagog:innen eingeholt?

Dieser Workshop mit den Hessischen Medienzentren steht exemplarisch für eine Vielzahl ähnlicher Termine, die das Team des HMF in seiner „Outreach-/Vernetzungs-Phase“ (vgl. internes Dokument „240131_LabPhase_2024_Jahresplan“) im Jahr 2024 durchgeführt hat und von denen ich weitere im Rahmen meiner Forschung begleitet habe. Auch an diesen Terminen wurden mit teilnehmender Beobachtung und Feldnotieren die Abläufe und Aushandlungen zwischen den Teilnehmenden dokumentiert.

Testing-Session im Berliner Humboldtforum

Für eine Vorbesprechung finden meine Feldpartnerin aus dem CHAPTER-Projekt und ich uns im Museumscafé des Humboldtforums ein. Sie meint, dass sie immer noch nervös sei, auch wenn sie jetzt schon einige Testings gemacht habe. Vor allem heute, da sie die Leute, die an diesem Termin mitmachen, gar nicht kenne, weil sie über einen Open Call akquiriert wurden. Wir warten daraufhin vor dem Eingang zur Ausstellung „BERLIN GLOBAL“, einer Ausstellung des Stadtmuseums im Humboldtforum. Eine der Teilnehmer:innen spricht uns an, sie ist bereits 10 Minuten früher da. Zwei weitere Personen kommen dazu, und fragen, ob es hier zum App-Testing geht. Die erste Teilnehmerin stellt mehrere Rückfragen zum Call und Projekt. Sie hat den Aufruf von einer Kollegin am Jüdischen Museum Berlin weitergeleitet bekommen, die für die App dort zuständig ist. Als vierte Person kommt noch ein Volontär des Stadtmuseums im Humboldtforum dazu. Während die Teilnehmer:innen durch die Ausstellung „BERLIN GLOBAL“ gehen, beobachten wir, wie sie die CHAPTER-App nutzen und mit der Ausstellung und den Exponaten interagieren. Meine Feldpartnerin und ich haben uns vorher abgesprochen und begleiten die Teilnehmer:innen mit einigen Metern Abstand, sodass wir nicht sehen, was genau sie an ihren Smartphones machen. Im Vorfeld hatten sie den Auftrag bekommen, eine bestimmte Anzahl an Chapters – vergleichbar mit kleinen Themenblöcken oder

Leveln in der App – zu testen. Wir sehen, wie sie immer wieder von der medial sehr aufgeladenen Ausstellung eingenommen werden und das Smartphone mit der App nicht mehr beachten. Nach jedem Chapter sammeln wir die in der Ausstellung verteilten Personen wieder ein und machen eine kurze Interviewrunde, in der die Teilnehmer:innen über Ihre Erfahrungen mit der App und dem vorherigen Chapter sprechen. Nach jeder Runde stellen wir die gleichen, von meiner Feldpartnerin vorbereiteten Fragen an die Teilnehmer:innen: Was ist dein Eindruck? Hast du alles verstanden? Was hat dir gefehlt? Was hat dir gefallen? Was hast du in dem Chapter gelernt? Diese Kurzinterviews werden aufgenommen und im Anschluss durch eine studentische Hilfskraft transkribiert. Nach ungefähr anderthalb Stunden und vier durchlaufenen Chapters machen wir eine Abschlussrunde und holen noch einmal offenes Feedback, ohne Leitfaden, zur App ein. Im Anschluss an diese Testingrunde lädt meine Feldpartnerin die Teilnehmer:innen in das Café des Humboldtforums ein. In dieser Runde wird noch einmal über die Ziele des Projekts und die Auswahl der beteiligten Museen gesprochen. Auch dieses informelle Gespräch wird wieder zur Auswertung aufgenommen.

Diese zweite Vignette, die aus meiner Case Study im Rahmen des CHAPTER-Projekts stammt, zeigt, wie ich die Co-Design und Testing-Sessions für die Entstehung und Überarbeitung einer App ethnografisch begleiten konnte. Das CHAPTER-Projekt erforscht die Auswirkungen von Populismus auf die Museumslandschaft und entwickelt in enger Zusammenarbeit mit der österreichischen Agentur Fluxguide eine App, die wie eine Intervention eine zusätzliche Informationsebene für Museumsausstellungen schaffen soll. Das Projekt selbst setzt ein mehrschichtiges Forschungsdesign ein, das ebenfalls ethnografisch arbeitet. Dabei werden einerseits populistische Wahrheitsbildung sowie digitale Innovationen im Museum, mit dem angewandten Co-Design einer App, erforscht (Schramm und Bareither 2025). Während die technischen Funktionen von der Entwicklerfirma, basierend auf einem bestehenden Pool, entwickelt wurden, wurden die Inhalte der CHAPTER-App in verschiedenen Co-Design- und Testing-Sessions gemeinsam mit Studierenden unter Einbindung von Museumsexpert:innen modifiziert.

Das methodische Vorgehen in den Testing-Sessions ist, wie in der Vignette dargestellt, eine Kombination aus teilnehmender Beobachtung mit Elementen eines Walkthroughs und kurzen Leitfadeninterviews. Allerdings unterscheidet sich das Vorgehen von einem Walkthrough insofern, dass die Teilnehmer:innen die einzelnen Chapters alleine durchführen und erst im Anschluss dazu befragt werden. In Vorbereitung der Testing-Session bin ich zwei Tage zuvor selbst mit der App durch die Ausstellung „BERLIN GLOBAL“ gegangen und habe einen eigenen Walkthrough durchgeführt. Dabei habe ich meine Beobachtungen mit Screenshots der App festgehalten und diese in meiner Notizen-App des Smartphones kommentiert, bevor ich die Dokumentation am Ende als PDF-Dokument exportiert habe.

Der Aufbau der Testing-Session wurde von meiner Feldpartnerin geplant, die kurzen Interviews nach jedem Chapter wurden gemeinsam in der Testgruppe durchgeführt. Die qualitative Sozialforscherin Sabina Misoch sieht gerade für das Testen von Ideen und Produkten Interviews in Fokusgruppen als geeignete Methode für eine praxisorientierte Handlungsforschung, um konkrete Handlungsempfehlungen zu generieren (Misoch 2019: 149). Meine Feldpartnerin aus dem CHAPTER-Projekt verfolgt, in dieser Session, genau diese Ziele. Dabei ist auch sie in einer Doppelrolle: als Projektmitarbeiterin die eine App mitentwickelt und als reflexive Forscherin in dem universitären CHAPTER-Projekt. In den Kurzinterviews wird daher nach der User Journey, dem Verständnis, Lernerfolg und Design gefragt. Sie möchte die App verbessern und sucht im Rahmen dieser Testing-Session nach ganz praktischen Hinweisen – darüber hinaus interessiert uns beide, wie Partizipation in der App- und Content-Entwicklung eingesetzt wird.

Für meine Forschung zu Partizipation und digitalen Anwendungen im Museum ist in dieser Case Study interessant, wie Testing-Sessions durchgeführt werden und inwieweit dabei eine partizipative Integration in den Entwicklungsprozess digitaler Anwendungen stattfindet. Neben den Testing-Sessions, die sich stärker auf die Funktionalität der Anwendung vor Ort im Museum fokussieren, wurden auch Co-Design-Sessions durchgeführt, in der sich die Teilnehmenden mit den inhaltlichen Themen der App auseinandersetzten. In der Co-Design-Session, die ich in meiner teilnehmenden Beobachtung digital über Zoom und im Museum vor Ort begleiten konnte, wurde mit Studierenden im Rahmen eines Seminars zusammengearbeitet. Darüber hinaus wurden im Projekt weitere Co-Design Sessions durch die Projektpartner:innen mit unterschiedlichen Gruppen durchgeführt. Die Studierenden haben eigene Chapters entwickelt und umgesetzt, von denen eins in der finalen Version der App vertreten ist. Sie haben die Ausstellung „BERLIN GLOBAL“ ebenfalls mit der App besucht und wurden durch die Ausstellung, wie im vorgestellten Testing, begleitet.

Für mich ergeben sich daraus Forschungsfragen, die sich im Kern darum drehen, wie Menschen durch Akteur:innen aus dem Museum erreicht und wie sie im zweiten Schritt zur Partizipation motiviert werden können. Diesen Fragen kann ich durch informelle Gespräche mit meiner Feldpartnerin ebenso nachgehen wie durch Beobachtungen und so erfahren, mit welchen Strategien sie und die weiteren Projektmitarbeitenden versuchen, Menschen zu erreichen, welche erfolgreich sind und wo die Herausforderungen dabei liegen. Die Phase des Outreachs konnte ich durch meine enge Einbindung in das Projekt direkt begleiten und so Wissen über diese Prozesse generieren.

Ethnografie von Projektmanagement- und Orga-Tools

Immer wieder bekomme ich Mails mit dem Betreff „Du hast 1 Aktivität verpasst“. Diese Mails werden automatisch von dem Projektmanagement-Tool Stackfield versendet, welches in meiner Case Study am HMF durch das dortige Team verwendet wird. Wenn ich auf den Link in der Mail klicke, komme ich auf den Reiter Kommunikation auf der Stackfield-Webseite. Auf der linken Seite gibt es ein Übersichts-Menü, in dem kleine rote Kreise mit Zahlen als Benachrichtigung anzeigen, was es alles Neues gibt und was ich verpasst habe. Um den Chatverlauf zu sehen, scrolle ich durch den Feed im Kommunikationsreiter, dabei sehe ich einzelne Posts und Fotos, beispielsweise vom letzten Workshop, an dem ich nicht teilnehmen konnte. Die Fotos wurden vom Projektleiter des Open History-Projekts gepostet. Beim Weiterscrollen erscheinen Protokolle und Aufgaben, die verteilt und bestimmten Personen zugeordnet wurden. Mit @-Zeichen werden die anderen Mitglieder aus dem Team adressiert. Bunte Labels an den einzelnen Posts wie „Finanzierung“, „Outreach“ und „Testing“ sind hinter einigen Posts zu sehen. Mit einem Daumen hoch kann auf einzelnen Chatnachrichten reagiert werden. Am Ende jedes Posts steht, vor wie vielen Tagen oder Monaten er verfasst wurde. Zu jedem Postende ist ein orangener Kreis mit einem N, für den Anfangsbuchstaben meines Vornamens, zugeordnet und daneben habe ich die Möglichkeit, einen Kommentar zu verfassen. Ich habe, anders als der Projektleiter, kein Bild zu meinem Profil hochgeladen. Neben dem Reiter „Kommunikation“ gibt es am oberen Ende der Website die Felder „Diskussion“, „Aufgaben“, „Zeitplan“, „Seiten“, „Whiteboard“, „Dateien“ und „Kalender“.

Eine Möglichkeit, wie Interfaces und digitale Plattformen in Organisationen ethnografisch untersucht werden können, zeigt der Medien- und Technikanthropologe Christian Ritter (2022). Neben der teilnehmenden Beobachtung in Meetings und Bürossettings in seiner Forschung zu einem norwegischen Softwareunternehmen, schreibt er von der Teilnahme als „user of internally trusted digital platforms“ (ebd.: 930), und spricht sich für eine „connectedness to digital platforms“ (ebd.) in der ethnografischen Forschung aus. Dieser Zugang in Kombination mit Walkthrough-Methode und teilnehmender Beobachtung sowie kontrastierenden Interviews ermöglicht laut Ritter, sich dem digital durchdrungenen Feld anzunähern. Daten, die nur digital entstehen, werden so auch in den Analyseprozess aufgenommen.

Diesem Ansatz folgend wurde ich durch das Projektteam des HMF in dem Projektmanagement-Tool Stackfield als interner Nutzer angelegt. Dies ermöglicht einen direkten Zugriff auf die Projektdaten, wobei ich die für meine Forschungsfrage relevanten Daten identifiziere und für die weitere Auswertung und Analyse abspeichere. In Anlehnung an kontrastierenden Interviews und Walkthroughs mit den Projektbeteiligten, wie von Ritter vorgeschlagen, führe ich regelmäßige

Interviews mit dem HMF-Team zu ihrer Projektarbeit durch, da diese sich besser in das begleitende Erforschen des Projekts integrieren lassen. In diesen Gesprächen verweisen meine Feldpartner:innen immer wieder auf die Verwendung von Stackfield, einzelnen Daten darin und das Programm wird währenddessen geöffnet. Im Reiter „Kommunikation“ findet ein Großteil des Austausches zwischen den Projektmitarbeitenden statt. Hier werden Diskussionen geführt, Arbeitsabläufe geteilt, Aufgabenverteilungen koordiniert und Protokolle abgelegt. Diese Daten sind daher für meine Forschung äußerst interessant, da sie vielseitige Einblicke in Arbeitsprozesse bieten. Die Herausforderung in der Dokumentation dieser Feeds und Chats liegt darin, dass es sich um einen kontinuierlichen Flow von Texten handelt, der nahezu täglich ergänzt, erweitert und kommentiert wird. Gleichzeitig ist die nutzende Person eingeschränkt, wie weit sie im Feed zurückscrollen kann. Es ist immer nur eine Momentaufnahme möglich, die daher regelmäßig durchgeführt werden muss. Die räumliche und zeitliche Distanz zum Forschungsfeld verringert sich dadurch, da zu jeder Zeit ein digitaler Zugang zum Feld möglich ist und Daten erhoben werden können.

Bei der Dokumentation treten technische Herausforderungen auf: Der Feed ist scrollbar, wodurch eine Vielzahl von Screenshots erforderlich wäre, um ihn vollständig zu dokumentieren. Zudem wird die Charakteristik des Textverlaufs durch einzelne Screenshots nur unzureichend wiedergegeben, und eine Texterkennung wäre für die Codierung nicht möglich. Wird der Text jedoch kopiert und in einem separaten Dokument gespeichert, gehen die typischen Merkmale des Stackfield-Interfaces verloren. Zeitliche Abläufe sind dann schwer nachvollziehbar, da Antworten, die direkt auf vorherige Posts erfolgen, ebenfalls angezeigt werden. Dadurch entstehen Doppelungen, etwa durch die ausgegraute Wiederholung des ursprünglichen Posts vor der Antwort, die nur im Interface sichtbar sind. In einer reinen Textdatei sind zeitliche Ebenen lediglich an Angaben wie „vor 3 Tagen“ erkennbar. Um sowohl die Eigenschaften des Interfaces als auch die Möglichkeit der Texterkennung zu nutzen, ist eine Kombination aus Screenshots und Textdokumentation sinnvoll. Daher fertige ich Screenshots der relevanten Passagen an und speichere den darin enthaltenen Text zusätzlich als Textdatei ab. Beide Dokumentationsmethoden können parallel verwendet und miteinander kombiniert werden, um eine umfassendere Analyse zu ermöglichen. Zusätzlich finden sich Daten wie die unterschiedlichen Medien wie Foto- und Audiodateien, PDF-Dateien, Word-Dokumente oder andere Dateiformate, die in den Chats und Kommentaren eingebunden sind. Diese können wiederum nur einzeln abgespeichert werden. Durch das retrospektive Sichten dieser Dokumente wird, wie auch bei der Forschung von Ronja Trischler zu Visual-Effects-Produktion, nachvollziehbar „wie die Diskussion von den Beteiligten prozessiert“ (Trischler 2022: 206) wird.

Erkenntnisse und Perspektiven aus den drei Case Studies

Die beiden zuerst dargestellten Erhebungsbeispiele aus meiner Forschung, in denen ich Workshops und Testing-Sessions beforscht habe, zeigen, wie auf klassische Methoden der Ethnografie zurückgegriffen wird. Für beide Erhebungstermine reise ich als Forscher zu den Orten, an denen App-Testing und Workshop stattfinden, um dort zu erheben, anstatt online teilzunehmen. Meine Feldpartner:innen bestimmen in beiden Case-Studies den Zeitpunkt, Ort, Aufbau und Ablauf der Termine. In Rückbezug auf die Organisational Anthropology lässt sich zusammenfassen, dass ethnografische Forschung in Unternehmen und Organisationen die Teilnahme an formellen Veranstaltungen wie Meetings und Workshops erfordert (Garsten und Nyqvist 2013). Diese Feldforschung ist oft durch Vielseitigkeit, Multilokalität und unregelmäßige Zeiten geprägt – so wie die Forschung im Museum als spezifische Organisation, wenn digitale Anwendungen untersucht werden. Ein Meeting ist ein Mikrokosmos, in dem sich die gesamte Organisation und ihre großen Themen spiegelt, wie es Christina Garsten und Adrienne Sörbom in Bezug auf das World Economic Forum zeigen (Garsten 2017). Auf das Forschungsfeld des Museums übertragen bedeutet dies, dass in einem Workshop wie dem des HMF und der Hessischen Medienzentren, auch die großen Themen und Herausforderungen deutlich werden. Das kann beispielsweise die Frage sein, wie mit externen Partner:innen außerhalb von Museen kooperiert werden kann und wie dies für eine institutionelle Vernetzung genutzt wird. Antworten lassen sich in der Beforschung solcher Workshops und weitere ähnlicher Formate, durch eine teilnehmende Beobachtung finden.

Im Medienzentrum Frankfurt sitze ich im Besprechungsraum mit meinen Feldpartner:innen und den Teilnehmenden und beobachte den Workshop; dabei fertige ich Feldnotizen in meinem Notizbuch an. Während des Arbeitens in Kleingruppen in Workshops wird ein Walkthrough durch die digitale Anwendung gemacht, als die Teilnehmer:innen die Sammlung Online ausprobieren und ich dabei neben ihnen sitze, sie beobachte und Feldnotizen anfertige. Gleichzeitig benutze ich selbst die Anwendung mit meinem eigenen Smartphone, um mitsprechen und ihre Erfahrungen nachvollziehen zu können. In Workshops des HMF wird Digitalität und das Potential digitaler Anwendungen allgemein und Online-Plattformen im Speziellen für das Museum verhandelt, trotz des digitalen Themas bleiben meine Forschungsmethoden hier jedoch zum größten Teil „analog“.

An der Testing-Session, in der der Prototyp der CHAPTER-App erprobt wird, nehme ich ebenfalls beobachtend teil. Während der Testing-Session halte ich mich in der Ausstellungsfläche auf und versuche mit einem gewissen Abstand zu sehen, wie die Teilnehmer:innen mit Ausstellung und App interagieren. In der mit Medienstationen, Kunstinstallationen und Partizipationsmöglichkeiten sehr aufgeladenen Ausstellung „BERLIN GLOBAL“ kann ich immer wieder beobachten, wie der Fokus

zwischen der App und verschiedenen, digitalen wie analogen, Ausstellungsmodulen hin und her wandert. Durch die kurzen Fokusgruppen-Interviews nach jedem Chapter wechselt der Forschungsmodus der distanzierteren teilnehmenden Beobachtung immer wieder mit dem direkten Austausch in den Interviews ab. Durch den Methodenmix aus Beobachtung und Fokusgruppen-Interviews können meine Feldpartnerin und ich die Interaktion mit der App, oder genauer mit dem Interface der digitalen Anwendung, sowie die Auseinandersetzung der Teilnehmer:innen mit den Inhalten dokumentieren. Wie bei der Walkthrough-Methode bleibt die Nutzung der App jedoch in einem künstlich geschaffenen Testing-Kontext. Der vorgegebene Auftrag an die Teilnehmer:innen, die App zu erproben, sowie die begleitenden Forscher:innen stehen wortwörtlich immer im Raum.

Um diese Einschränkungen zu minimieren, könnte in der weiteren Forschung ein Screen-Recording, das die Nutzung der App auf dem Smartphone dokumentiert, ergänzt durch die Funktion eines Voice-Recordings, das eine Kommentierung der Handlung durch die Teilnehmer:innen ermöglicht, hilfreich sein. Gleichzeitig würde jedoch die große Stärke der Feldforschung, das unmittelbare Dabeisein, verloren gehen. Daher stellt sich die Frage, ob eine Loslösung von diesen als Einschränkungen wahrgenommenen technischen Begrenzungen überhaupt Sinn und Zweck einer ethnografischen Forschung sein kann. Diese Überlegungen betreffen eine spezifische App-Forschung, die sich auf die Interaktion mit dem technischen Interface fokussiert. Wie bereits dargelegt, ist dies jedoch nicht die primäre Fragestellung meiner Promotionsforschung. Vielmehr gilt mein Forschungsinteresse den Praktiken meiner Feldpartnerin, die die App mitentwickelt hat, und den Teilnehmer:innen im Kontext des App-Testings. In dieser Case Study werden die zwei unterschiedlichen Ziele innerhalb der Testing-Session deutlich: Ich habe kollaborativ mit meiner Feldpartnerin Daten in Form von Interview-Transkripten, Beobachtungsprotokollen und Fotos erhoben. Diese ethnografischen Daten sind einerseits relevant, um die CHAPTER-App weiterzuentwickeln. Für uns beide zeigen die gleichen Daten andererseits, wie Co-Design Prozesse und partizipative Technikentwicklung in Museen umgesetzt werden. Denn die erhobenen Daten dokumentieren das Vorgehen, die Kommunikation und die Anwendung von Methoden einer kuratorisch arbeitenden Akteurin, die in eine App-Entwicklung eingebunden ist. Im Fall der CHAPTER-App handelt es sich zwar um eine Intervention, die im Rahmen eines drittmittelgeförderten Projekts an einer Universität realisiert wird. Dennoch kommen auch hier die Vorgaben und Anforderungen der Agentur zur Sprache, die die App entwickelt – eine:r der weiteren zentralen Akteur:innen im Feld. Die spezifische Agentur im vorliegenden Fall ist in viele Museumsprojekte eingebunden und verfügt über eine umfassende Referenzenliste aus dem Museumsbereich. Im Rahmen der Forschung zum CHAPTER-Projekt habe ich auch ein Interview mit dem Geschäftsführer dieser Agentur durchgeführt, in welchem deutlich wurde, dass sich das Vorgehen nicht wesentlich von Projekten unterscheidet,

die von Museen beauftragt werden. Dennoch können durch den ethnografischen Zugang neben den Konzepten und Erwartungen der Museen und Designer:innen auch die Perspektive der Nutzenden berücksichtigt werden, um die Potenziale und die Agency der digitalen Anwendung zu verdeutlichen (Collins et al. 2017: 116).

Auf Grundlage der Analyse meiner Daten, aus den verschiedenen Testing-Sessions im CHAPTER-Projekt, wurde die Erwartung von Produzent:innen digitaler Anwendungen und Museumsmitarbeitenden deutlich, dass das digitale Angebot durch eine partizipative Einbindung in die App- und Inhaltsentwicklung verbessert wird. Elemente von partizipativer Technikentwicklung finden sich in vielen digitalen Projekten von Museen, die versuchen, zielgruppenorientiert zu arbeiten. Inwieweit dieses Vorgehen eine Strategie ist, um Partizipation im digitalen Bereich von Museum zu etablieren, wird an anderer Stelle im Ergebnis dargestellt (Dittgen 2026).

Die Vor- und Nachgespräche zum Termin mit dem Medienzentrum Frankfurt sowie zum App-Testing im Humboldtforum haben online über Zoom und Big Blue Button stattgefunden. In beiden Fällen wurde ich von meinen Feldpartner:innen eingeladen, an diesen Gesprächen teilzunehmen und habe einen Zugangslink per Mail erhalten. Im Analogen wie auch im Digitalen ist der bereitgestellte Zugang durch die Feldpartner:innen entscheidend. Die Kommunikation innerhalb solcher Projekt-Teams läuft weitestgehend digital ab, die Teammitglieder sitzen nur selten im selben Büroraum. Fast alle für das Projekt relevanten Dateien werden digital erstellt und gespeichert zusätzlich wird per Mail oder in einem Messenger-Dienst kommuniziert. Um die Entwicklung von digitalen Anwendungen im Museum zu ethnografieren, ist es daher unabdingbar, auch die digitalen Kommunikationsinstrumente der Projektteams einzubeziehen. Der projektinterne Austausch geschieht auch über Projektmanagementtools, wie Stackfield, Monday oder Trello, wie das dritte Beispiel aus meinen Case Studies verdeutlicht. Die ethnografische Beforschung dieser digitalen Projektmanagementtools, wie Stackfield im Falle des Open History-Projekts am HMF, ermöglicht, die internen Abläufe der Projekte nachvollziehen zu können, Diskussionen in Form von Chatverläufen der projektbeteiligten Akteur:innen zu verfolgen und auf umfangreiches Datenmaterial zurückzugreifen. Die Verlagerung kommunikativer und organisatorischer Arbeitsprozesse in digitale Kanäle ist nicht spezifisch für das Arbeiten an digitalen Museumsprojekten. Onajomo Akemu und Samer Abdelnour zeigen anhand zweier empirischer Beispiele, wie in der Organisationsethnografie digitale Methoden angewendet werden (Akemu und Abdelnour 2020). Die Aufgabe von Forscher:innen besteht darin, „participants’ interactions across physical and digital sites“ zu verfolgen (ebd.: 16). Dabei heben sie zwei zentrale Modi hervor: digital as archive und digital as process. Im ersten Ansatz folgen die Forschenden digitalen Spuren wie E-Mail-Logs und anderen Dokumenten, während im zweiten die digitale Teilnahme im Vordergrund steht. Wie auch in meiner Forschung zeigt sich, dass eine

Kombination beider Vorgehensweisen sowie der Wechsel zwischen Offline- und Online-Forschung sich als zielführend erweist. Was digital und was analog in der Forschung stattfindet, lässt sich in der Erhebung nicht trennscharf separieren. In den beiden Fallbeispielen meiner Forschung, in denen Workshops und Testing-Sessions vor Ort ethnografisch begleitet wurden, wurde währenddessen auch immer wieder auf ein digitales Gerät zurückgegriffen. An den Treffen, die im Vorlauf und zur Nachbesprechung stattfanden, konnte ich als Forscher aus pragmatischen Gründen häufig nur digital teilnehmen. Gleichzeitig vervielfältigen sich durch den digitalen Zugang die Teilnahmemöglichkeiten für mich als Forscher. Der Feldaufenthalt, in dem die Datenerhebung stattfindet, ob analog oder digital, ist immer begrenzt, und nicht alle Prozesse in den Projekten lassen sich direkt begleiten. Der Feldzugang ist, wie in vielen Feldforschungen, immer durch die Feldpartner:innen begrenzt, auch wenn digitale Zugänge zu Projektmanagementtools eine nähere Teilnahme ermöglichen.

Digitalität im Museum, oder digital-partizipative Anwendungen die an Museen implementiert werden, sind weder ausschließlich online noch ausschließlich offline zu beforschen. Eine teilnehmende Beobachtung zu Anlässen wie Workshops und bei Teambesprechungen, oder das Durchführen von Interviews reichen nicht aus, um komplexe Fragestellungen zu beantworten. Es wird vielmehr deutlich, dass eine Verschränkung dieser Methodik mit einem Forschungsvorgehen, das die digitale Arbeitswelt der Akteur:innen, den digitalen Projektalltag und die digitalen Anwendungen einbezieht, erforderlich ist.

Fazit

Um digitale Partizipation im musealen Bereich zu ethnografieren und das Zusammenspiel von Kuration, Stakeholder:innen und digitalen Anwendungen zu beforschen, wie ich es für mein Promotionsprojekt realisiere, braucht es in der Erhebung einen Methodenmix, der Akteur:innen und digitale Formate gleichermaßen berücksichtigt und Raum für Vielschichtigkeit schafft. Digitalität wird durch die Akteur:innen, die an den Museen tätig sind oder sich als Stakeholder:innen im weiteren Umfeld bewegen, ausgehandelt.

Die etablierten Methoden der EKW eignen sich weiterhin, um Praktiken, wie sie in den Workshops und Testing-Sessions zur App-Entwicklung vorzufinden sind, zu beforschen, auch wenn diese Forschungsfelder digital durchdrungen sind, denn sie finden vor Ort unter Beteiligung verschiedener Akteur:innen statt. Was die Teilnehmer:innen auf den Displays ihrer mobilen Endgeräte machen und wie sie mit Technik im Museumssetting interagieren, kann durch teilnehmende Beobachtung und in Ergänzung mit Interviews untersucht werden. Es bedarf darüber hinaus jedoch einer stärkeren Einbindung der digitalen Anwendungen und des dabei zu

bedienenden Interfaces, wie es beispielsweise die Walkthrough-Methode und ihre Weiterentwicklungen ermöglicht.

Um die Aushandlungsprozesse bezüglich Digitalität, Partizipation und Museum innerhalb einzelner Projekte und ganzer Museumsorganisationen zu beforschen, werden zudem digitale Projektmanagement-Tools zum Gegenstand der Forschung. Hier laufen die interne Kommunikation und Dokumentation, die in den Projekten stattfinden, zusammen. Dies spiegelt sich in einer Vielzahl von Daten und Dokumenten wider, wie Chatverläufen, To-Do-Listen und Zeitplänen, die durch Interviewtranskripte und Beobachtungsprotokolle ergänzt werden, um die notwendige Vielschichtigkeit zu schaffen.

Im Kontext der Museumsethnografie, wie ich sie zu Beginn des Textes skizziert habe, bedeutet dies, dass ich zur ethnografischen Beforschung digitaler Partizipation im musealen Bereich auf die Konzepte des „deep hanging out“ (Geertz 1998) und des „going behind the scenes“ (MacDonald 2002) zurückgreife. Dabei beschränke ich mich jedoch nicht nur auf die Teilnahme vor Ort in Workshop- und Testumgebungen, sondern erweitere die ethnografische Forschung in die digitalen Arbeitsbereiche der Museumsakteur:innen ebenso wie in die digitalen Nutzungspraktiken der Besucher:innen und Kooperationspartner:innen.

Literatur

- Akemu, Onajomo, und Samer Abdelnour. 2020. „Confronting the Digital: Doing Ethnography in Modern Organizational Settings.“ *Organizational Research Methods* 23 (2): 296–321. <https://doi.org/10.1177/1094428118791018>.
- Amelang, Katrin. 2023. „Wie Apps erforschen? Zum Zusammentreffen neuer Forschungsgegenstände und alter Methoden.“ *Hamburger Journal für Kultur-anthropologie* (HJK) 16: 11–28.
- Auer, Herrmann. 1974. „Denkschrift Museen: zur Lage der Museen in der Bundesrepublik Deutschland und Berlin (West).“ *Denkschriften zur Lage der Deutschen Wissenschaft*. Boldt.
- Baumgärtner, Tobias. 2024. „A Software Framework for Mobile Apps in the Museum Application Domain.“ Gabler Theses. Springer Fachmedien. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-44367-2>.
- Baur, Joachim. 2015. „Museumsanalyse: Zur Einführung.“ In *Museumsanalyse: Methoden und Konturen eines neuen Forschungsfeldes*, 2. Aufl., herausgegeben von Joachim Baur. Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement: 7–14. transcript Verlag.
- Bennett, Tony. 1995. „The Birth of the Museum: History, Theory, Politics.“ Repr. Culture: Policies & Politics Series. Routledge.

- Bernhardt, Johannes C., Julia Linke, Christiane Lindner, Marvin Gedigk, und Silke Hockmann, Hg. 2022. „Creative Collections: digitale Wege ins Museum.“ Badisches Landesmuseum.
- Boast, Robin. 2020. „Future, What Future?“ In *43 neue Beiträge zur Diskussion über die Zukunft des Museums*, herausgegeben von Joachim Baur: 79–84. transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839452707-010>.
- Boersma, Susanne. 2022. „The Aftermaths of Participation: Outcomes and Consequences of Participatory Work with Forced Migrants in Museums.“ transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839464113>.
- Büchel, Julia. 2022. „Repräsentation – Partizipation – Zugänglichkeit: Theorie und Praxis gesellschaftlicher Einbindung in Museen und Ausstellungen.“ transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839457078>.
- CHAPTER. o. J. „About“. Zuletzt abgerufen am 13.05.2025. <https://projectchapter.eu/About>.
- Cohn, Miriam. 2014. „Teilnehmende Beobachtung.“ In *Methoden der Kulturanthropologie*, herausgegeben von Christine Bischoff, Karoline Oehme-Jüngling, Walter Leimgruber: 71–85. Bern: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Collins, Samuel Gerald, Matthew Durrington, Paolo Favero, Krista Harper, Ali Kenner, und Casey O'Donnell. 2017. „Ethnographic Apps/Apps as Ethnography.“ *Anthropology Now* 9 (1): 102–118. <https://doi.org/10.1080/19428200.2017.1291054>.
- Deutscher Museumsbund, Sarah Metzler, und David Vuillaume. 2019. „Hauptsache Publikum!: Besucherforschung für die Museumspraxis.“ Deutscher Museumsbund. <https://www.museumsbund.de/wp-content/uploads/2019/03/handreichung-web-190325.pdf>.
- Faubion, James D., und Michael M. J. Fischer. 2009. „The Ethics of Fieldwork as an Ethics of Connectivity, or The Good Anthropologist (Isn't What She Used to Be).“ In *Fieldwork Is Not What It Used to Be. Learning Anthropology's Method in a Time of Transition*, herausgegeben von James D. Faubion und George E. Marcus: 145–164. Cornell University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.7591/j.ctt7zfh.11>.
- Garsten, Christina. 2017. „Small Places, Big Stakes: Meetings as Moments of Ethnographic Momentum.“ In *Meeting Ethnography*, herausgegeben von Adrienne Sörbom: 126–42.
- Garsten, Christina, und Anette Nyqvist. 2013. „Organisational Anthropology: Doing Ethnography in and among Complex Organisations.“ Pluto Press.
- Geertz, Clifford. 1998. „Deep Hanging Out.“ *The New York Review of Books*.
- Geismar, Haidy. 2012. „Museum + Digital.“ In *Digital Anthropology*, herausgegeben von Heather A. Horst und Daniel Miller: 266–287.
- Gesser, Susanne, Hg. 2012. „Das partizipative Museum: Zwischen Teilhabe und User Generated Content; neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen.“ Transcript.
- Ginsberg, Rachel, Johannes C. Bernhardt, und Christiane Lindner, Hg. 2022. „Transformation des Museumserlebnisses: Ein Toolkit.“ Badisches Landesmuseum.

- Herzberg, Johann, Hg. 2023. „*Impulse & Tools für die digitale Kulturvermittlung. museum4punkto workbook*.“ museum4punkto.
- Historisches Museum Frankfurt. Zuletzt abgerufen am 16.05.2025. <https://historisches-museum-frankfurt.de/de/open-history-frankfurt>.
- International Council of Museums. o. J. „*Museum Definition*“. Zuletzt abgerufen am 13.05.2025. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>.
- Katharina Böttger, Erik Jacobs, und Lisa Voigt. 2016. „*Stadtlabor Sommertour 2016: Projektdokumentation Sommertour – Stadtlabor Unterwegs, 26. Juni Bis 29. September 2016*.“ Frankfurt am Main: Henrich Druck + Medien.
- Kulturstiftung des Bundes. o. J. „*dive in. Programm für digitale Interaktionen*“. Zuletzt abgerufen am 17.12.2024. https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/erbe_und_vermittlung/detail/dive_in_programm_fuer_digitale_interaktionen.html.
- Hoffmann, Hilmar, und Dieter Kramer. 2013. „Kultur für alle. Kulturpolitik im sozialen und demokratischen Rechtsstaat.“ *Kulturelle Bildung Online*. <https://doi.org/10.25529/92552.410>.
- Light, Ben, Jean Burgess, und Stefanie Duguay. 2018. „The Walkthrough Method: An Approach to the Study of Apps.“ *New Media & Society* 20 (3): 881–900. <https://doi.org/10.1177/1461444816675438>.
- Macdonald, Sharon. 2002. „*Behind the Scenes at the Science Museum: Materializing Culture*.“ Berg.
- Macdonald, Sharon. 2011. „*A Companion to Museum Studies. Blackwell Companions in Cultural Studies*.“ Wiley-Blackwell.
- Macdonald, Sharon. 2015. „Museen erforschen. Für eine Museumswissenschaft in der Erweiterung.“ In *Museumsanalyse: Methoden und Konturen eines neuen Forschungsfeldes*, herausgegeben von Joachim Baur: 49–70. transcript Verlag..
- Macdonald, Sharon, Christine Gerbich, und Margareta Von Oswald. 2018. „No Museum Is an Island: Ethnography beyond Methodological Containerism.“ *Museum and Society* 16 (2): 138–156. <https://doi.org/10.29311/mas.v16i2.2788>.
- Marcus, George E. 1995. „Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography.“ *Annual Review of Anthropology* 24: 95–117.
- Misoch, Sabina. 2019. „*Qualitative Interviews*.“ 2., erweiterte und aktualisierte Auflage. De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110545982>.
- Murphy, Oonagh. 2022. „*Künstliche Intelligenz und Museen: Ein Toolkit*.“ Badisches Landesmuseum.
- museum4punkto. o. J. „*museum4punkto – Digitale Vermittlung im Verbund für alle*.“ Zuletzt abgerufen am 17.12.2024. <https://www.museum4punkto.de/>.
- Parry, Ross D. 2013. „The End of the Beginning: Normativity in the Postdigital Museum.“ *Museum Worlds* 1 (1): 24–39. <https://doi.org/10.3167/armw.2013.010103>.

- Piontek, Anja. 2017. „Museum und Partizipation: Theorie und Praxis kooperativer Ausstellungsprojekte und Beteiligungsangebote.“ transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839439616>.
- Polson, P.G., Lewis, C., Rieman, J., Wharton, C. 1992. „Cognitive walkthroughs: a method for theory-based evaluation of user interfaces (opens new window)“: *International Journal of Man-Machine Studies Archive*, 36 (5): 741–773.
- Presser, Helmut. 1970. „Das Museum – gestern, heute, morgen.“ In *Das Museum der Zukunft*, herausgegeben von Gerhard Bott: 211–220. DuMont Schauberg.
- Reitstätter, Luise. 2017. „Making Museum Apps Matter?“ In *Art & Design Education in Times of Change*, herausgegeben von Ruth Mateus-Berr und Luise Reitstätter: 87–94. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110528329-015>.
- Renz, Thomas, und Vera Allmanritter. 2024. „Besucher:innenforschung 2024: Herausforderungen, Zukunftsperspektiven und aktuelle Erkenntnisse des Besucher:innenforschungssystems KulMon.“ Schriftenreihe Besucher*innenforschung des Instituts für Kulturelle Teilhabeforschung, Nr. 2. Berlin.
- Ritter, Christian. 2022. „Rethinking Digital Ethnography: A Qualitative Approach to Understanding Interfaces.“ *Qualitative Research* 22 (6). <https://doi.org/10.1177/14687941211000540>.
- Schramm Pia; Bareither, Christoph. 2025. „Designing a Museum App for Political Engagement. Reflections on the CHAPTER Project for Museum Practitioners, Educators and App Designers.“ EKW-Verlag.
- Simon, Nina. 2010. „The Participatory Museum.“ Museum 2.0.
- Stalder, Felix. 2016. „Kultur der Digitalität.“ Suhrkamp.
- Thanner, Sarah. 2024. „Smarte Alltagsdinge im Werden: Von (T)Räumen anwendungsorientierter Forschung zwischen Wissensproduktion, politischem Innovationsnarrativ und Produktversprechungen.“ In *Kulturwissenschaften und neue Technologien. Zwischen Technikentwicklung und öffentlichen Diskursen*, herausgegeben von Johannes Moser und Libuše Hannah Vepřek: 45–64. transcript Verlag. <https://doi.org/doi:10.1515/9783839472101-003>.
- Trischler, Ronja. 2022. „Digitale Kreativarbeit beobachten.“ In *Organisationen in Zeiten der Digitalisierung*, herausgegeben von Corinna Onnen, Rita Stein-Redent, Birgit Blättel-Mink, Torsten Noack, Michael Opielka und Katrin Späte: 195–210. Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-36514-1_11.
- Truschkat, Inga, Manuela Kaiser-Belz, und Vera Volkmann. 2011. „Theoretisches Sampling in Qualifikationsarbeiten: Die Grounded-Theory-Methodologie zwischen Programmatik und Forschungspraxis.“ In *Grounded Theory Reader*, herausgegeben von Günter Mey und Katja Mruck. 2. Auflage VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Waern, Annika, Anders Løvlie, Kevin Bacon, Nikita Mathias, Lina Eklund, Paulina Rajkowska, Jocelyn Spence u. a. 2022. „Hybrid Museum Experiences: Theory and Design.“ Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789463726443>.

- Weber, Katja. 2012. „OSTEND // OSTANFANG. Ein Stadtteil im Wandel: Die erste partizipative Stadtlabor-Ausstellung des Historischen Museums Frankfurt.“ In *Das partizipative Museum*, herausgegeben von Susanne Gesser, Martin Handschin, Sybille Lichtensteiger und Angela Jannelli: 246–250. Transcript.
- Welz, Gisela. 1998. „Moving Targets: Feldforschung unter Mobilitätsdruck.“: *Zeitschrift für Volkskunde*: 203–218.
- Welz, Gisela. 2013. „Die Pragmatik ethnografischer Temporalisierung. Neue Formen der Zeitorganisation in der Feldforschung.“ In *Europäisch-ethnologisches Forschen. Neue Methoden und Konzepte*, herausgegeben von Sabine Hess, Johannes Moser und Maria Schwertl: 39–54.