

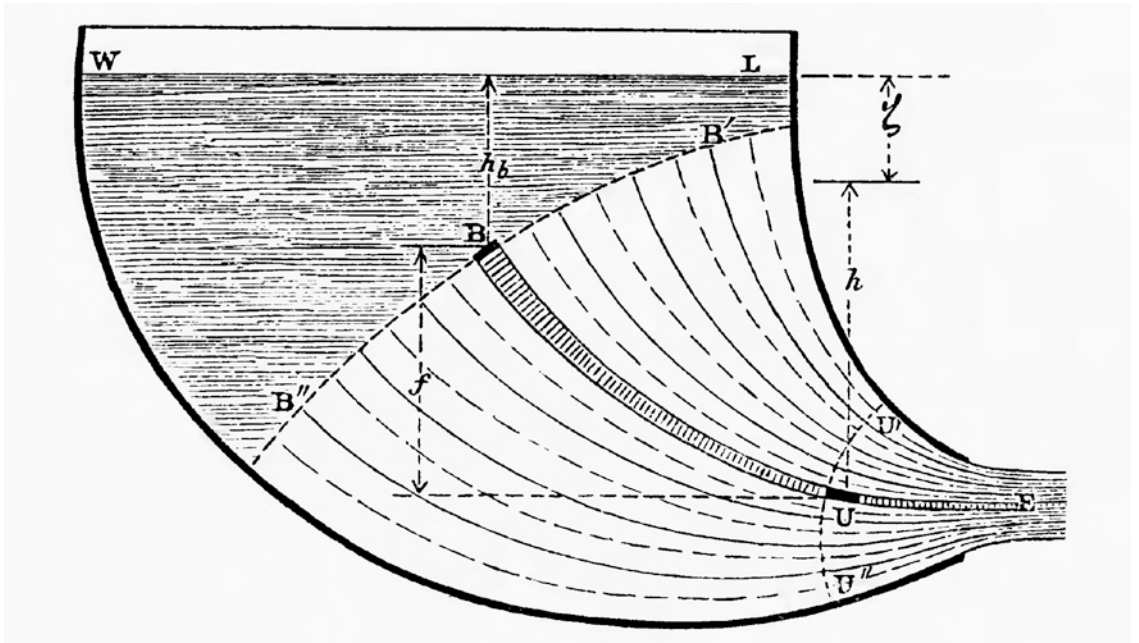


Diagramm zur frühen Verwendung des Interface-Begriffs in James Thomsons «Untersuchungen zum Wasserfluss durch Öffnungen», 1876, später aufgegriffen von Branden Hookway in *Interface*, 2014

INTERFACES | PLATTFORMEN

Einleitung in den Schwerpunkt

Interfaces relationieren. Seit mehr als zehn Jahren hat der Interface-Begriff international Konjunktur, um angelegte und laufende Verhältnisse zu erfassen und zu verhandeln, mit denen sich die digitale Gegenwart bzw. die Gegenwart der Digitalität vollzieht. Interfaces stiften Verbindungen in, zwischen und zu Computern und sollen dafür sorgen, dass Prozesse planmäßig ablaufen – dass Hardware und Software ihren erwarteten Zusammenhang bilden; dass Daten geregelt fließen; dass Apparate und Netzwerkbestandteile entsprechend miteinander verbunden sind; dass Computer zu Nicht-Computern (Menschen und Mehr-als-Menschen) dafür vorgesehene Beziehungen aufbauen; dass Menschen mit Computern (in all ihren Formen) erwartungsgemäß umgehen. Interfaces sind angelegt und laufen, ohne dabei jedoch planmäßigen Vollzug garantieren zu können.

Was den Interface-Begriff, so Lori Emerson, als «a productively open-ended, cross-disciplinary term»¹ so erfolgreich macht, ist nicht zuletzt seine Fähigkeit, sowohl auf sehr Konkretes als auch auf sehr Grundsätzliches zu zielen. Im letzteren Sinn hat Alexander Galloway Interfaces als «the point of transition between different mediatic layers within any nested system» bezeichnet.² Die hier angemeldeten Allgemeinheitsansprüche des Interface als «a general technique of mediation»³ bildeten einen wichtigen Schritt zur Auflösung der vereinfachten, irreführenden und doch lange wirksamen Gleichung Interface = User Interface.⁴ Und sie machten den Interface-Begriff aus verschiedenen Fachperspektiven attraktiv, z. B. für filmwissenschaftliche Untersuchungen, die damit Überlegungen zu Kino, Leinwand und Körper als «cultural interface», «perceptual interface» und «embodied interface» entwickelten.⁵

In der deutschsprachigen Medienwissenschaft hat sich im Anschluss an und in Auseinandersetzung mit einer Reihe englischsprachiger Veröffentlichungen⁶

¹ Lori Emerson: *Reading Writing Interfaces. From the Digital to the Bookbound*, Minneapolis 2014, x.

² Alexander R. Galloway: *The Interface Effect*, Cambridge (UK) 2012, 31.

³ Ebd., 54.

⁴ Vgl. Florian Cramer, Matthew Fuller: *Interface*, in: Matthew Fuller (Hg.): *Software Studies. A Lexicon*, Cambridge (MA) 2008, 149–153, hier 149.

⁵ Seung-Hoon Jeong: *Cinematic Interfaces. Film Theory After New Media*, New York 2013, 6.

⁶ Vgl. z. B. Christian Ulrik Andersen, Søren Bro Pold: *The Metainterface. The Art of Platforms, Cities, and Clouds*, Cambridge (MA) 2018; Johanna Drucker: *Graphesis. Visual Forms of Knowledge Production*, Cambridge (MA) 2014; Branden Hookway: *Interface*, Cambridge (MA) 2014; Galloway: *The Interface Effect*; Marianne van den Boomen: *Transcoding the Digital. How Metaphors Matter in New Media*, Amsterdam 2014; Cramer, Fuller: *Interface*; Steven Johnson: *Interface Culture. How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*, San Francisco 1997.

eine anhaltende Diskussion um die Geschichte, Theorie und Ästhetik von Interfaces entwickelt.⁷ Einen wesentlichen Strang dieser Diskussionen bildet das Projekt einer medienwissenschaftlich informierten Interface-Kritik, die in der Tradition der Critical Humanities und in Anlehnung an vergleichbar angelegte politisch-ästhetische Analyseansätze zu anderen medialen Konstellationen eine Kritik des gegenwärtigen Interface-Komplexes bzw. der vielschichtigen Interface-Mise-en-Scène digitaler Medien vorschlägt.⁸ Parallel wird auch in der Technik- und Wissenschaftssoziologie an einer Analytik des Interfacing gearbeitet, die gleichzeitig an einer Soziologisierung des medienwissenschaftlichen Konzepts interessiert ist.⁹

Eine Gemeinsamkeit der Ansätze im Feld der Interface-Kritik der letzten ca. zehn Jahre liegt darin, dass mit dem Interface-Konzept eine tragfähige Heuristik zur Verfügung steht, mit der ausgehend von einer Analyse einzelner Relationen (z. B. der Prompt-Eingabemaske von ChatGPT) eine Kaskade weiterer Verbindungen und kontextueller Einbettungen thematisiert werden kann, die im Rahmen eines primär auf politisch-ökonomische Zusammenhänge ausgerichteten Diskurses schwerer zu adressieren wären. Besonders bewährt haben sich im Feld der medienwissenschaftlichen Interface-Analysen verschiedene Varianten von Walkthrough-Methodologien, die allerdings nicht (im Sinne der Usability-Diskurse, aus denen sie stammen) auf ästhetisch-praxeologische Dimensionen beschränkt sind, sondern sehr explizit soziotechnische Kontext-Analysen vorsehen. Mithilfe solcher Interface-Walkthroughs lassen sich die kulturellen, sozialen, politischen und ökonomischen Affordanzen und Einbettungen von Software-Anwendungen durch eine Sequenzierung und Systematisierung der Analyseschritte erfassen.¹⁰ Gleich mehrere der Beiträge zum vorliegenden Heft orientieren sich bei der Begründung ihrer Vorgehensweise an solchen Methoden.

So produktiv sich der Interface-Begriff also für medienwissenschaftliche Forschungen und angrenzende Fächer erwiesen hat, so sehr provoziert diese Produktivität damit die Frage, wie dieser Begriff sich eigentlich zu dem des Mediums verhält. Auf den ersten Blick scheint es hier fast Konkurrenz zu geben – zumal angesichts des weit gefassten Medienbegriffs, von dem gerade die deutschsprachige Medienwissenschaft seit Jahrzehnten profitiert.

Medien und Interfaces

Dieses Medienverständnis stellt die Medienwissenschaft vor die Aufgabe, sowohl «die Medialität aller Objekte» zu untersuchen als auch «die je historische Medialität von Wissen zu beschreiben».¹¹ Was dies für das Fach selbst bedeutet, hat zuletzt z. B. Armond R. Towns gezeigt, indem er das Verhältnis von «Blackness and media» anhand der Geschichte der «Western media philosophy» diskutiert und dabei die Medialität von «Blackness» als «that unnamed, ungendered medium that normalized whiteness as an epistemological racialized

⁷ Vgl. z. B. Sabine Wirth: *Formierungen des Interface. Zur Medien-geschichte und -theorie des Personal Computing*, Bielefeld 2024; Christoph Borbach u. a. (Hg.): *Akustische Interfaces. Interdisziplinäre Perspektiven auf Schnittstellen von Technologien, Sounds und Menschen*, Wiesbaden 2025; Jan Distelmeyer: *Kritik der Digitalität*, Wiesbaden 2021; Christoph Ernst, Jens Schröter (Hg.): *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 17, Nr. 2, 2017: *Medien, Interfaces und implizites Wissen*, doi.org/10.25969/mediareph1820.

⁸ Zur Interface-Kritik vgl. Michael Dieter: *Interface Critique at Large*, in: *Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies*, Bd. 30, Nr. 1, 2024, 49–65, doi.org/10.1177/13548565221135833; Florian Hadler, Joachim Haupt (Hg.): *Interface Critique*, Berlin 2016; Tere Badia u. a.: *Manifesto for a Critical Approach to the User Interface. Context, Theoretical Framework and Further Actions*, in: Teresa Martínez, Jorge Luis Marzo (Hg.): *Interface Politics. 1st International Conference 2016, Barcelona 2016*, 215–223; Christian Ulrik Andersen, Søren Bro Pold (Hg.): *Interface Criticism. Aesthetics Beyond Buttons*, Aarhus 2011; vgl. auch die Beiträge der Zeitschrift *Interface Critique* (2018–2026); zur Interface-Mise-en-Scène vgl. Jan Distelmeyer: *Machtzeichen. Anordnungen des Computers*, Berlin 2017.

⁹ Vgl. Benjamin Lipp: *Analytik des Interfacing. Zur Materialität technologischer Verschaltung in prototypischen Milieus robotisierter Pflege*, in: *Behemoth*, Bd. 10, Nr. 1, 2017, 107–129, doi.org/10.6094/behemoth.2017.10.1.948; Benjamin Lipp, Sascha Dickel: *Interfacing the Human/Machine*, in: *Distinktion. Journal of Social Theory*, Bd. 24, Nr. 3, 2022, 425–443, doi.org/10.1080/1600910X.2021.2012709.

¹⁰ Vgl. Ben Light, Jean Burgess, Stefanie Duguay: *The Walkthrough Method. An Approach to the Study of Apps*, in: *New Media & Society*, Bd. 20, Nr. 3, 2018, 881–900, doi.org/10.1177/14614448186675438.

¹¹ Ulrike Bergermann: *Leere Fächer. Gründungsdiskurse in Kybernetik und Medienwissenschaft*, Münster 2015, 8, 10.

relation, overrepresented as the human in Western scientific and philosophical grammars» untersucht hat.¹²

Weil Medien nie neutral sind, sondern je bedingen, was sie vermitteln, weil sie durch ihre je eigene «Prägestkraft» eher Quelle als Kanal sind,¹³ müssen sie auf ihre jeweilige Eigenart hin befragt werden, dank der ihr «Medien-Werden» sich vollzieht.¹⁴ So stehen die so prozessualen wie mannigfaltigen (materiellen, ideologischen, historischen, planetarischen, gesellschaftlichen, infrastrukturellen etc.) Bedingungen von Medien zur Diskussion, mit denen sie ebenso als «technische Verbreitungsmittel»¹⁵ oder als «white supremacist capitalist patriarchal mass media»¹⁶ operieren können wie auch als, wie es schon die katholische Genealogie des Medienbegriffs mit Thomas von Aquin gezeigt hat, «Mittel für die Konstruktion und Übertragung einer neuen Philosophie».¹⁷

Gerade in der deutschsprachigen Medientheorie ist seit Ende der 1990er Jahre immer wieder die Tendenz betont worden (u.a. von Sybille Krämer, Dieter Mersch und Joseph Vogl), dass sich im Wirken von Medien zugleich merkwürdig entzieht, was hier wie vermittelt. Folglich vermitteln Medien (im doppelten Sinne) *eigenartig* und kommt es darauf an, sich mit der jeweiligen Spezifik sowie Eigenartigkeit der Vermittlung situiert auseinanderzusetzen.

Dafür plädieren beispielsweise auch medienphilosophische Konzepte, die einen volatilen Medienbegriff in Anschlag bringen, «der durch die unterschiedlichen Lebens- und Wissensbereiche hindurch diffundieren und sich in unterschiedlichen Vernetzungen sedimentieren kann».¹⁸ Ein Konzept wie das der Anthropomedialität schlägt z. B. vor, «die Relationiertheit gegenüber der Spaltung der Relata [...] als vorausgehend zu fassen».¹⁹ Ein solcher auf den tendenziellen Entzug des Vermittelnden, auf Fragen des Dazwischen und auf die jeweilige spezifische Situietheit ausgerichteter Medienbegriff erweist sich gerade in der Auseinandersetzung mit Interfaces als produktiv, die (wie viele andere Prozesse der Mediation) teils im Präsenten, teils im Verborgenen wirken.

Sofern z. B. Graphical User Interfaces von Social-Media-Plattformen Menschen explizit adressieren und dadurch zum (datenrelevanten) Teil der Plattformen werden lassen, beruht dies auf dem Wirken zahlreicher weiterer und aus Nutzer*innenperspektive weniger zugänglicher Interface-Prozesse, die (mit Kabelverbindungen, Air Interfaces und Protokollen) das Internet tragen und über Application Programming Interfaces (APIs) Beziehungen zwischen Programmen sowie zwischen den Plattformen und (an Daten) interessierten Dritten herstellen. Interfaces stiften Verbindungen auf allen präsenten und verborgenen Ebenen, die heute für das Funktionieren von Plattformen und digitalen Technologien in ihren diversen Formen, Einbettungen, Vernetzungen und Automatisierungen nötig sind. Erst im Gebrauch dieser Interfaces, im Machen, Tun, Prozessieren und in der Indienstnahme dieser technologischen Verkettungen der angelegten, aber nicht notwendigerweise determinierten Pfade spielen

¹² Armond R. Towns: *On Black Media Philosophy*, Oakland 2022, 1, 141, 42.

¹³ Sybille Krämer: *Das Medium als Spur und Apparat*, in: dies. (Hg.): *Medium – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Frankfurt / M. 1998, 73–94, hier 78.

¹⁴ Joseph Vogl: *Medien-Werden. Galileis Fernrohr*, in: ders., Lorenz Engell (Hg.): *Mediale Historiographien (Archiv für Mediengeschichte, Bd. 1)*, Weimar 2001, 115–124.

¹⁵ Knut Hickethier: *Einführung in die Medienwissenschaft*, Stuttgart 2010, 25.

¹⁶ bell hooks: *Writing Beyond Race. Living Theory and Practice*, New York 2013, 177.

¹⁷ Wolfgang Hagen: *Metaxy. Eine historiosemantische Fußnote zum Medienbegriff*, in: Stefan Münker, Alexander Roesler (Hg.): *Was ist ein Medium?*, Frankfurt / M. 2008, 13–29, hier 17.

¹⁸ Christiane Voss: *Medienphilosophie. Vom Denken in Zwischenräumen*, in: dies., Lorenz Engell (Hg.): *Die Relevanz der Irrelevanz. Aufsätze zur Medienphilosophie*, Paderborn 2021, 3–24, hier 3.

¹⁹ Christiane Voss: *Anthropo-mediale Perspektiven*, in: dies., Engell (Hg.): *Die Relevanz der Irrelevanz*, 81–102, hier 82.

sich menschliche und anders-als-menschliche Positionalitäten frei, die nicht unabhängig von dieser spezifischen Situiertheit bestehen.

Der Interface-Begriff partizipiert somit an einem relational-prozessualen Medienbegriff, ist aber keineswegs mit ihm gleichzusetzen, weil er sein heuristisches Potenzial gerade durch die Fokussierung auf das «Computerspezifische» der Vermittlung gewinnt. Interfaces bilden immer schon die programmatische Trennung jener Bereiche, zwischen denen sie programmierbare Übergänge einräumen und dabei als laufende Verbindungen zum Zwecke prozessierender Computer in eine Produktion von Datenverarbeitung und automatisierbarer «Welterzeugung»²⁰ eingebunden sind. *Interfaces relationieren* darum – um unsere knappe Eingangsformulierung etwas genauer zu fassen – unter den spezifischen Bedingungen der Digitalität. Denn genau diese Fokussierung leistet der Interface-Begriff: Er bezeichnet Prozesse der Beziehungstiftung, deren Ausprägung an spezifische Weisen des Computing gebunden ist. Die hier versammelten Beiträge loten diese Relationierungen, ihre Bedingungen und Konsequenzen für unterschiedlichste soziotechnische Praktiken, ästhetische Dynamiken und politisch-ökonomische Zusammenhänge in konkreten Fallstudien aus.

Macht- und Kontrollansprüche

In diesem Sinne der omnipräsenten und zugleich untergründigen Prozessualität von «computing technology» hatte Branden Hookway das Interface als «at once ubiquitous and hidden to view», als «both the bottleneck through which all human relations to and through technology must pass, and a productive moment of encounter embedded and obscured within the use of technology» bezeichnet: «It is a disputed zone, a site of contestation between human beings and machines as much as between the social and the material, the political and the technological.»²¹ Damit spielte Hookway auch auf den Ursprung des Begriffs am Ende des 19. Jahrhunderts an, als der Neologismus «Interface» von James und William Thomson in die Forschungszusammenhänge der Physik und Chemie eingeführt wurde – das Ziel war, Leitfähigkeiten und Fließvermögen von Energie zu beschreiben und kontrollieren zu können.²² Machtansprüche und Kontrollfantasien standen am Anfang des Interface-Konzepts und prägen bis heute seine Einsatz- und Erscheinungsformen.

An der Telegrafie manifestierte sich dieser Zusammenhang erstmals im Feld der technischen Medien. Als William Thomson in den 1850er Jahren an Bord von Kabelverlegungsschiffen auf dem Atlantischen Ozean mithilfe eines Spiegelgalvanometers Messungen zum Signalverlust in Teilverbindungsstücken durchführte, stand ihm der Interface-Begriff noch nicht zur Verfügung. Erst später, in den 1870er Jahren, verwendete er ihn zur Beschreibung der Übermittlungsdynamik elektrischer Signale zwischen Metallplatten mit unterschiedlicher Leitfähigkeit, die in den transatlantischen Kabeln verbaut wurden.²³ Im Kontext der transatlantischen Telekommunikation in der zweiten Hälfte des

²⁰ Krämer: Das Medium als Spur und Apparat, 85.

²¹ Hookway: Interface, ix.

²² Vgl. William Thomson: Kinetic Theory of the Dissipation of Energy, in: *Nature*, Bd. 9, 1874, 441–444, doi.org/10.1038/009441c0; Peter Schaefer: Interface. History of a Concept, 1868–1888, in: David W. Park, Nicholas W. Jankowski, Steve Jones (Hg.): *The Long History of New Media. Technology, Historiography, and Contextualizing Newness*, New York 2011, 163–175; Hookway: Interface, 59–119.

²³ Vgl. Schaefer: Interface, 172.

19. Jahrhunderts war das Interface also nicht länger ein konzeptioneller Beitrag zu naturwissenschaftlichen Gesetzen der Thermodynamik, sondern ein ingenieurtechnischer Fachterminus, der auf die Herstellung und Erhaltung optimaler Verbindungen abhob. Da sich unter anderem aus Thomsons Untersuchungen ergab, welchen Effekt der Reinheitsgrad des eingesetzten Kupfers in den Kabelverbindungen für die Übertragungsqualität hatte, steht diese Arbeit des Relationierens in einem direkten materiellen Zusammenhang mit den «kolonialen Rohstoff-, Arbeits- und Infrastrukturströme[n]» der Kupferextraktion imperial agierender europäischer Großmächte, die Noam Gramlich als Ökolonialität bezeichnet.²⁴

Jahrzehnte bevor der Interface-Begriff in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts von der Informatik – und hier insbesondere in den Diskursen der Human Computer Interaction (HCI) – adaptiert und auf digitale Informationsprozesse bezogen wurde, war er also bereits ein infrastruktureller Terminus technicus. Von der medienhistorischen Kontinuität des Interface-Denkens in seiner technisch-instrumentellen Wendung zeugt nicht zuletzt der folgenreiche Schritt, die bestehenden Kabelverbindungen der Telegrafie für die Verlegung von Glasfaserkabeln und damit für die digitale Konnektivität der Gegenwart in Dienst zu nehmen.²⁵ Ohne Interfaces sind das Prinzip und die Gegenwart der Plattform(isierung) schon technisch-materiell nicht denkbar.

Dass mit Bemühungen des Interfacing regelhaft Macht- und Kontrollansprüche verbunden sind, zeigt sich aktuell insbesondere in dieser zunehmenden Bedeutung von Plattformen, die mehr und mehr zu Infrastrukturen ökonomischer, sozialer und politischer Verhältnisse werden und deren Veränderung bzw. Reduktion von User Interfaces mit einem exponentiellen Wachstum anderer Formen von Interfaces – insbesondere APIs – einhergeht.²⁶ Schon lange basiert die digitale Gegenwart auf einem Komplex von Interfaces, die dafür sorgen, dass menschliche und mehr-als-menschliche Operationen fluide ineinandergreifen und zunehmend integrale Bestandteile der Lebenswirklichkeit werden. Eine das Internet allgemein kennzeichnende, auf Protokollen und Standards basierende Logik der technischen Kontrolle²⁷ verschmilzt in den auf die Regulierung sozialen Verhaltens ausgerichteten Social-Media-Plattformen zunehmend mit «dispositions and logics of corporate platforms, where regimes of user experience design (UX) valorize an aesthetics of invisibility, targeted personalization and an ongoing experimentation on users from behind the scenes».²⁸ Bereits 2004 hatte Tiziana Terranova zur Verbreitung dieser Prozesse der Network Culture notiert: «This active power of information is everywhere: it is in the interfaces that relay machines to machines and machines to humans.»²⁹ Heute, in der Hochzeit der Plattformisierung, ist unübersehbar, wie «umfassend die Sphäre des Digitalen mittlerweile geworden ist»,³⁰ und wird immer deutlicher, dass die selbstverständliche Allgegenwart der Computerisierung, vor Jahren als «postdigital» diskutiert, die Allgegenwart von Interfaces ist.³¹

²⁴ Noam Gramlich: Mediengeologisches Sorgen. Mit Otobong Nkanga gegen Ökolonialität, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft, Jg. 13, Nr. 24 (1/2021): *Medien der Sorge*, 65–76, hier 68, doi.org/10.25969/mediarep/15776.

²⁵ Vgl. Nicole Starosielski: *The Undersea Network*, Durham, London 2015.

²⁶ Vgl. Andersen, Pold: *The Metainterface*.

²⁷ Vgl. Alexander R. Galloway: *Protocol. How Control Exists After Decentralization*, Cambridge (MA) 2004.

²⁸ Dieter: *Interface Critique at Large*, 50.

²⁹ Tiziana Terranova: *Network Culture. Politics for the Information Age*, London, Ann Arbor 2004, 19.

³⁰ Gabriele Gramelsberger: *Philosophie des Digitalen zur Einführung*, Hamburg 2023, 11.

³¹ David M. Berry, Michael Dieter (Hg.): *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*, New York 2015.

Interfaces und Plattformisierung

Die Engführung von Interfaces und Plattformen ist daher nicht nur naheliegend, wenn Plattformen im Sinne der Game Studies als programmierbare Systeme mit einem «Schwerpunkt auf Hardware-Konfigurationen wie Spielekonsolen» verstanden werden, worauf der Beitrag von JENS FEHRENBACHER und KATHRIN FRIEDRICH hinweist. Anhand von XR-Medien wie der Meta Quest Pro untersuchen Fehrenbacher und Friedrich, wie mit diesen vernetzt-vermittelnden Geräten und den dafür nötigen Verfahren des Interfacing auch die «jeweiligen Plattform-Infrastrukturen großer Tech-Unternehmen» in eine «gewissermaßen hautnahe Wechselwirkung mit den Körpern der Nutzenden» kommen und dabei Körperlichkeiten auf mehr als eine Weise «konfiguriert» werden.

Darüber hinaus erweist sich der Zusammenhang zwischen Interfaces und Plattformen insbesondere vor dem Hintergrund der Diskurse zur Plattformisierung als zwingend. Für Anne Helmond ist das Vorhandensein einer API die notwendige Bedingung, die aus einer Software bzw. einer Website überhaupt erst eine Plattform werden lässt: Die durch eine API ermöglichte Integrationsfähigkeit und (Re-)Programmierbarkeit von Software-Anwendungen sind die grundständigen Merkmale von digitalen Plattformen.³² Die durch Plattform-Infrastrukturen realisierte Monetarisierung kultureller Inhalte stiftet seit der Aus- und Anrufung des Web 2.0³³ Beziehungen zwischen von Nutzer*innen produzierten Inhalten und Software-Services von Drittanbieter*innen, die auf einer Plattform als *multi-sided market* zusammenkommen und profitabel werden sollen.³⁴ Johannes Paßmann spricht von einer «Zentralisierung in einem dezentralen Milieu» als grundlegendem Prinzip von Plattformen.³⁵

Interfaces³⁶ sind somit für Plattformen alles andere als nachgelagerte Funktionen. Sie stellen vielmehr den zentralen Schauplatz soziotechnischer Aushandlungsprozesse zwischen User*innen, Plattformbetreiber*innen und Drittanbieter*innen bzw. -entwickler*innen dar. Die Governance von APIs konstituiert den Kern der infrastrukturellen Macht von Social-Media-Plattformen.³⁷ Somit sind auch die Feeds mit überwiegend nutzer*innengenerierten Inhalten nicht als einseitige Distributionskanäle misszuverstehen, sondern in ihrer komplexen Schwellenfunktion als Interfaces ernst zu nehmen.³⁸ TATJANA SEITZ thematisiert in ihrem Beitrag zur Transformation der Login-Experience bei Facebook, wie hier datenschutzrechtliche Anforderungen mit Bequemlichkeitsidealen des User Experience Design vermittelt werden. Angelegt als API-Kritik entlehnt der Beitrag Konzepte wie den User Flow direkt aus HCI-Diskursen, um die von Plattformbetreiber*innen vorgenommenen mikrostrategischen Justierungen in solchen datenökonomischen Aushandlungsprozessen zu erörtern.

Im Sinne dieser soziotechnischen Prozesse und Bedingungen fordert die Frage der Governance von Plattformen mittels Interfaces dazu auf, sich mit der dezentral und verteilt organisierten Arbeit zu befassen, die zum Betrieb und zum Ausbau von Plattformen erforderlich ist. Ein Teil dieser Arbeit wird

³² Vgl. Anne Helmond: The Platformization of the Web. Making Web Data Platform Ready, in: *Social Media + Society*, Bd. 1, Nr. 2, 2015, 1–11, doi.org/10.1177/2056305115603080. Vgl. weiterführend Timo Kaerlein: Interfaces als Zugänge zur Social-Media-Forschung, in: Robert Dörre, Anna Tuschling (Hg.): *Handbuch Social Media. Geschichte – Kultur – Ästhetik*, Metzler 2026 [im Erscheinen].

³³ Tim O'Reilly: What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software, in: Michael Mandiberg (Hg.): *The Social Media Reader*, New York, London 2012, 32–52.

³⁴ Dass O'Reillys offensive Adaption des Plattformbegriffs Anfang der 2010er Jahre auch einer «Neupositionierung des Web als Grundlage für neue Geschäftsmodelle» nach dem Crash der New Economy diene, hat Johannes Paßmann herausgearbeitet, vgl. Johannes Paßmann: Medientheorien der Plattform, in: Jens Schröter, Katerina Krtilova, Christoph Ernst (Hg.): *Handbuch Medientheorien im 21. Jahrhundert*, Heidelberg 2024, 1–18, hier 9, doi.org/10.1007/978-3-658-38128-8.

³⁵ Vgl. ebd., 10.

³⁶ Gemeint ist hier explizit das gesamte Spektrum von User Interfaces bis hin zu «infrastructural objects known as gateways – the devices, interfaces, and apparatuses typically invisible to end-users – that allow third parties to integrate themselves with a network or system», Thomas Poell, David B. Nieborg, Brooke Erin Duffy: *Platforms and Cultural Production*, Cambridge (UK) 2022, 60–61.

³⁷ Vgl. Fernando N. van der Vlist u. a.: API Governance. The Case of Facebook's Evolution, in: *Social Media + Society*, Bd. 8, Nr. 2, 2022, 1–24, doi.org/10.1177/20563051221086228.

³⁸ Vgl. Christian Schulz, Tobias Matzner: Feed the Interface. Social-Media-Feeds als Schwellen, in: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 20, Nr. 2, 2020, 147–164, doi.org/10.25969/mediarep/14954.

³⁹ Vgl. Tiziana Terranova: Free Labor. Producing Culture for the Digital Economy, in: *Social Text*, Bd. 18, Nr. 2, 2000, 33–58, muse.jhu.edu/article/31873 (18.1.2026); Trebor Scholz (Hg): *Digital Labor. The Internet as Playground and Factory*, New York 2013.

⁴⁰ Vgl. Sarah T. Roberts: *Behind the Screen. Content Moderation in the Shadows of Social Media*, New Haven 2019.

⁴¹ Distelmeyer: *Kritik der Digitalität*, 90. Vgl. weiterführend ders.: Mit KI zu tun bekommen. Daten, Arbeit und Interfaces, in: *Cargo. Film – Medien – Kultur*, Nr. 65, 2025, 52–61, cargo-film.de/heft/65/essay/chatgpt (18.1.2026).

⁴² Vgl. Mary L. Gray, Siddhartha Suri: *Ghost Work. How to Stop Silicon Valley from Building a New Global Underclass*, Boston 2019.

⁴³ Ebd., 4. Zur politischen Ökonomie von Interface-vermittelten micro tasks vgl. Thomas Waitz: *Gig-Economy, unsichtbare Arbeit und Plattformkapitalismus*. Über «Amazon Mechanical Turk», in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Jg. 9, Nr. 16 (1/2017): *Celebrity Cultures*, 178–183, doi.org/10.25969/mediarep/2140.

⁴⁴ Vgl. z. B. Tianling Yang u. a.: *Ethics of Data Work. Principles for Academic Data Work Requesters* [Weizenbaum Discussion Paper], Nr. 48, 2025, doi.org/10.34669/WI.DP/48.

⁴⁵ Vgl. Hamid R. Ekbia, Bonnie A. Nardi: *Heteromation, and Other Stories of Computing and Capitalism*, Cambridge (MA) 2017.

⁴⁶ Milagros Miceli, Julian Posada: *The Data-Production Dispositif*, in: Jeff Nichols (Hg.): *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, Bd. 6, Nr. CSCW2, ArtikelNr. 460, 2022, 1–37, hier 1, doi.org/10.1145/3555561.

⁴⁷ Vgl. z. B. DAIR: *Data Workers' Inquiry* [Projektwebsite], 2024, data-workers.org (12.12.2025); Julia Kloiber: *Data Workers Demand Safe and Fair Conditions* [Blog-Beitrag], *Superrr*, 17.2.2025, superrr.net/de/blog/data-workers-demand-safe-and-fair-conditions (12.12.2025).

⁴⁸ Vgl. Lilly C. Irani, M. Six Silberman: *Turkopticon. Interrupting Worker Invisibility in Amazon Mechanical Turk*, in: CHI '13: *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York 2023, 611–620, doi.org/10.1145/2470654.2470742.

von den Nutzenden einer Plattform selbst verrichtet, wenn sie beispielsweise Inhalte liken, kommentieren und teilen, Profile und Bewertungen hinterlegen oder selbst als Creator*innen kreativ tätig werden.³⁹ Ein anderer und anders unverzichtbarer Teil dieser Arbeit findet dagegen als Datenarbeit hinter den Kulissen statt: beispielsweise die für den Betrieb von Social Media essenzielle Arbeit der Content-Moderation⁴⁰ oder die Bereitstellung und Aufbereitung von Trainingsdaten für KI-Anwendungen. Die (infra-)strukturelle Bedeutung diverser Interface-Ebenen verbindet all diese Formen von Arbeit – als «Interface-Arbeit».⁴¹

Mary L. Gray und Siddhartha Suri haben 2019 deutlich gemacht, inwiefern die plattformisierte und auch durch Outsourcing unsichtbar gemachte Arbeit des Begutachtens, Verstehens, Labelns, Sortierens und Evaluierens in besonderer Weise eine Arbeit ist, die nur dank und durch Interfaces erfolgen kann.⁴² Als dezentral organisierte Arbeit wird sie wiederum durch APIs vermittelt, wie sich z. B. an Plattformen wie Amazon Mechanical Turk zeigt:

Anyone with access to MTurk's application programming interface (API) could plug into MTurk's growing pool of registered workers. Software developers, whether Amazon's own or those working for another company, could now write software to place tasks on the MTurk platform, making it easy to hire workers, evaluate their work, collect their projects, and pay them – all within a matter of seconds.⁴³

Der inzwischen mehrfach kritisierte⁴⁴ Begriff *ghost work* legte bereits nahe, dass diese Form der heteromatisierten, d. h. aus dem Sichtfeld der Nutzer*innen verschobenen Arbeitsleistungen,⁴⁵ zu Tendenzen der Dehumanisierung führen kann, wenn Datenarbeiter*innen nicht länger als Personen adressierbar sind, sondern nur mehr als alphanumerische Codebausteine in den Programmierschnittstellen von Software-Entwickler*innen. Um dieser Unsichtbarmachung entgegenzutreten, hat sich in der Forschung und in zahlreichen Initiativen der Begriff der «data work»⁴⁶ durchgesetzt und wird auch von den sich zunehmend organisierenden Datenarbeiter*innen als Selbstbezeichnung verwendet.⁴⁷ So reagiert z. B. die Organisation Turkopticon⁴⁸ auf die Probleme dieser Plattformisierung und globalen Verteilung von Arbeit durch eine Intervention zugunsten von Kommunikation und Organisation der dezentral Beschäftigten, indem die Turkopticon-API den Arbeiter*innen Zusatzfunktionen zur Ermächtigung innerhalb des User Interface der Mechanical-Turk-Plattform einräumt.

Welche Rolle (programmatisch verteilte und verborgene) Datenarbeit – «the labor involved in the collection, curation, classification, labeling, and verification of data»⁴⁹ – gerade für die Entwicklung der KI-Industrie spielt, führt der Beitrag von ARIANA DONGUS vor Augen. Ausgehend von ihren Feldforschungen zum Programm Re:Coded und dem Start-up TaQadam in Erbil zeigt sie, wie insbesondere die Datenarbeit von geflüchteten Frauen als «reproduktive Interface-Arbeit» und somit Plattformen sowie Interfaces als «Medien politischer Ökonomie» verstanden werden können.

Interfaces und (generative) KI

Viele der beschriebenen Entwicklungen intensivieren sich mit der aktuell zu beobachtenden Umstellung der Plattformökonomie auf Produkte und Dienstleistungen, in deren Kern Anwendungen sogenannter Künstlicher Intelligenz stehen. Und je gegenwärtiger, handhabbarer und verborgen-wirksamer KI-Dienste und -Verfahren werden, indem z.B. «Nahkörpertechnologien als portable internetfähige Computer» sie anbieten und implementieren,⁵⁰ desto größer wird die Herausforderung, ihre Funktionsweisen, -zusammenhänge und -kontexte in den Blick zu nehmen. Wie Rainer Mühlhoff darlegt, operiert die «Macht, die heutige KI entfaltet», subtil über «vernetzte Medieninterfaces, die tief in soziale, ökonomische und politische Lebensbereiche vorgedrungen» sind.⁵¹ Einerseits arbeitet ein ganzer Komplex von Interfaces an der Veralltäglichen und am Ausbau der extraktiven Dimension von KI mit, andererseits werden Interfaces durch die Implementierung von KI-Technologie selbst zu adaptiven Medien.

Für erstere Tendenz ist hier – neben der offensichtlichen Zugänglichkeit von komplexen KI-Tools über niedrigschwellige (visuelle und akustische) User Interfaces – insbesondere der Umstand zu nennen, dass Trainingsdaten auf strukturierte Weise verfügbar gemacht werden. Dies wird in verschiedener Hinsicht von Interfaces organisiert, insofern diese gewährleisten, dass von Nutzer*innen hochgeladene Prompts, Texte, Bilder und Videos systematisch als Trainingsmaterial für die nächste Generation der *foundation models* Verwendung finden.⁵² Doch nicht nur die Beschaffung von Trainingsdaten und die menschliche Validierung des Outputs bestehender generativer KI-Systeme für die weitere Entwicklung und fortlaufende Verbesserung der KI-Modelle – allen voran Large Language Models (LLMs) – setzt eine Infrastruktur verteilter Interfaces voraus. Auch ihre Einbindung in bestehende Dienste, z. B. Suchmaschinen, Instant Messenger oder Betriebssysteme, wird über APIs realisiert. Und die Kategorisierung, Hierarchisierung und Kuratation von Bildern auf Social-Media-Plattformen baut heute schon ganz selbstverständlich auf automatisierte Verfahren der ästhetischen Bildbewertung, wie der Beitrag von LISA REIN aufzeigt. Mit explorativen Verfahren untersucht sie die für die Nutzer*innen meist unzugänglich bleibenden Subface-Mechanismen populärer Plattformen, deren normativ-technische Bedingungen mit großen Bild-Text-Datenbanken wie LAION-5B zusammenhängen. Die zeitlichen und normativen Begrenztheiten dieser Bilddatenbanken, die sich machtvoll in die Bildökonomie der gegenwärtigen Plattformkultur einschreiben, arbeitet der Beitrag kritisch heraus.

Die zweite Tendenz – das Adaptiv-Werden von Interfaces selbst – wird an dynamischen User-Interface-Formationen wie Social-Media-Feeds sichtbar, deren algorithmische Selektion von Inhalten sich als komplexe, unter anderem KI-basierte Assemblage an das vorherige Verhalten und die Vorlieben individueller Nutzer*innen anpasst, was als Zuspitzung einer längeren Geschichte der

⁴⁹ Miceli, Posada: The Data-Production Dispositif, 2.

⁵⁰ Vgl. Timo Kaerlein: *Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien. Zur Kybernetisierung des Alltags* [Dissertation, Universität Paderborn 2017], Bielefeld 2018, 31.

⁵¹ Rainer Mühlhoff: *Künstliche Intelligenz und der neue Faschismus*, Ditzingen 2025, 35. Damit aktualisiert Mühlhoff seine bereits 2019 formulierte Diagnose zu einem «Mediendispositiv der menschengestützten KI», das ganz wesentlich auf einer verteilten Infrastruktur von Interfaces basiert, um kognitive Leistungen von Anwender*innen in Datenförmigkeit zu überführen und als KI-Anwendung neu zu verpacken. Vgl. ders.: *Menschengestützte Künstliche Intelligenz. Über die soziotechnischen Voraussetzungen von «deep learning»*, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Jg. 11, Nr. 21 (2/2019): *Künstliche Intelligenzen*, 56–64, hier 63, doi.org/10.25969/mediarep/12633.

⁵² Vgl. Sarah Burkhardt, Bernhard Rieder: *Foundation Models Are Platform Models: Prompting and the Political Economy of AI*, in: *Big Data & Society*, Bd. 11, Nr. 2, 2024, 1–15, doi.org/10.1177/20539517241247839.

Kuratierung und (Hyper-)Personalisierung digitaler Medien verstanden werden kann.⁵³ Die spätkapitalistische YOU-Ausrichtung populärer Plattformen und ihrer Recommender Systems, die Wendy Chun bereits 2016 analysiert hat,⁵⁴ erfährt unter KI-Bedingungen ihre konsequente Eskalation: Eran Fisher spricht in diesem Zusammenhang von «interface algorithms», die nicht nur darauf ausgerichtet sind, ein bestimmtes Wissen aus Nutzer*innendaten abzuleiten und personalisierte Interfaces zu generieren, sondern (mit Daniel Neyland) als Konfigurationen zu verstehen sind, durch welche Nutzer*innen in mehrfacher Hinsicht modelliert werden und algorithmisch offerierte Positionen einnehmen.⁵⁵

Auch im Bereich der Human Computer Interaction wird die Frage diskutiert, welche User-Interface-Designentwürfe angesichts des schnellen Fortschreitens der KI-Entwicklung zu erwarten sind und welche Verantwortung die HCI als gestalterische Disziplin dabei trägt.⁵⁶ Hier steht einerseits die Vorstellung von hochpersonalisierten und auf bestimmte Aufgaben spezialisierten Interfaces im Raum, die z. B. als «conversational interfaces» oder (nicht-invasive) Brain-Computer-Interfaces vom lange dominanten HCI-Paradigma der Sichtbarkeit zunehmend abweichen können.⁵⁷ Andererseits stellt sich für Gestalter*innen die Frage, ob und inwiefern die Designprozesse dieser (und auch konventioneller) Interfaces selbst an generative, KI-basierte Systeme ausgelagert werden können.⁵⁸ Zudem legen Anwendungsfälle wie z. B. Anthropics <Claude Computer Use Agent> Szenarien vor, in denen ein KI-basiertes System ähnlich wie eine menschliche Nutzerin mit einem User Interface interagiert (z. B. Formulare mit Text ausfüllt, den Cursor auf dem Bildschirm bewegt, auf Buttons klickt).⁵⁹ Hier wird also mehr als nur die Automatisierung und dynamische Anpassungsfähigkeit von User Interfaces verhandelt – auch die (Teil-)Automatisierung der Nutzung dieser Interfaces steht zur Debatte, was Fragen der Interaktion in einem neuen Licht erscheinen lässt. In eine ähnliche Richtung weisen Visionen eines «agentic web», in dem neben menschlichen Nutzer*innen in steigender (und ggf. bald Über-)Zahl auch KI-basierte Agenten mit Interfaces umgehen könnten.⁶⁰

Zusätzlich zur zunehmenden Adaptivität von User Interfaces und der Nutzung von Interfaces durch KI-basierte Agenten steht unter dem aktuell viel diskutierten Übergang von *AI agents* zu *agentic AI* aber vor allem eine andere Gruppe von Interfaces im Fokus: Während *AI agents* als «autonomous software entities engineered for goal-directed task execution within bounded digital environments» verstanden werden,⁶¹ zielt das Paradigma *agentic AI* auf die sukzessive Ausweitung der Grenzen dieser «environments». In der Koordination von «Multi-Agent Systems (MAS), where multiple specialized agents work together, coordinating and communicating to solve problems that are too complex for a single agent»,⁶² besteht die technische Herausforderung vor allem darin, die Übergänge und Kommunikation zwischen den einzelnen «agentischen» Bestandteilen des Systems zu gewährleisten. Hier spielen unter anderem APIs eine zentrale Rolle, die z. B. einen strukturierten Zugang zu Foundation Models

⁵³ Vgl. Christoph Bareither, Sabine Wirth: Social Media Feeds as Curatorial Assemblages. A Conceptual Framework, in: *Media, Culture & Society*, Bd. 48, Nr. 1, 2026, 73–88, doi.org/10.1177/01634437251360372.

⁵⁴ Vgl. Wendy Hui Kyong Chun: *Updating to Remain the Same. Habitual New Media*, Cambridge (MA) 2016, 3–5, doi.org/10.7551/mitpress/10483.001.0001.

⁵⁵ Vgl. Eran Fisher: AI, Critical Knowledge and Subjectivity, in: Simon Lindgren (Hg.): *Handbook of Critical Studies of Artificial Intelligence*, Cheltenham 2023, 94–107, hier 97.

⁵⁶ Vgl. Meredith Ringel Morris: HCI for AGI, in: *Interactions*, Jg. 32, Nr. 2, 2025, 26–32, hier 28.

⁵⁷ Vgl. auch Christoph Borbach u. a.: *Akustische Interfaces. Eine Lagebestimmung*, in: dies. (Hg.): *Akustische Interfaces*, 1–33.

⁵⁸ Vgl. Morris: HCI for AGI, 30.

⁵⁹ Vgl. Ken Huang, Jerry Huang: AI Agent Tools and Frameworks, in: Ken Huang (Hg.): *Agentic AI. Theories and Practices*, Cham 2025, 23–50, hier 31.

⁶⁰ Vgl. Yingxuan Yang u. a.: *Agentic Web. Weaving the Next Web with AI Agents*, arXiv, 28.7.2025, 1–76, doi.org/10.48550/ARXIV.2507.21206.

⁶¹ Ranjan Sapkota, Konstantinos I. Roumeliotis, Manoj Karkee: AI Agents vs. Agentic AI. A Conceptual Taxonomy, Applications and Challenges, in: *Information Fusion*, Bd. 126, Teil B, ArtikelNr. 103599, 2026, 1–30, doi.org/10.1016/j.inffus.2025.103599.

⁶² Mohamad Abou Ali, Fadi Dornaika: *Agentic AI. A Comprehensive Survey of Architectures, Applications, and Future Directions*, in: *Artificial Intelligence Review*, Bd. 59, ArtikelNr. 11, 2026, 1–37, hier 2, doi.org/10.1007/s10462-025-11422-4.

oder Daten-Repositoryn bereitstellen und damit zur wichtigen manageriellen Schwelle des Zugriffs auf Datenressourcen und agentische Potenziale in einer neuen «agent attention economy» werden.⁶³

Was in den teils sehr affirmativen Diskursen über die Entwicklung agentischer KI allerdings oft außen vor bleibt, ist jene materielle Dimension, die als Zusammenhang von Technologien, Ressourcen und polit-ökonomischen Praktiken die KI-Industrie erst zum Laufen bringt. Der Beitrag von YANNICK NEPOMUK FRITZ widmet sich dieser «materiellen politischen Ökonomie» von KI, indem er aufzeigt, inwieweit sich Weiterentwicklungen in diesem Bereich als Hardware-bedingt erweisen. Er diskutiert die globalen Produktionszusammenhänge der plattformisierten KI-Industrie vor dem Hintergrund der Veröffentlichung des Chatbots der chinesischen Firma DeepSeek Anfang 2025, die aus mehreren Gründen als Erschütterung der US-amerikanischen KI-Industrie wahrgenommen wurde.

Die Auseinandersetzungen mit (generativer) KI, die in diesem Heft durch die Texte von Ariana Dongus, Lisa Rein und Yannick Fritz geleistet werden, bilden damit einen thematischen Querschnitt im Rahmen des Schwerpunkts «Interfaces | Plattformen». Sie demonstrieren, wie wichtig die Frage nach konkreten und aktuellen Verhältnissen von Interfaces und Plattformen ist, um Bedingungen jener Prozesse zu untersuchen, die unter dem Schlag- und Reizwort der Künstlichen Intelligenz (und dem damit assoziierten Bild der Black Box) oft übersehen werden. Auf unterschiedliche Weise – mit Aufmerksamkeit für Datenarbeit, Klassifizierung und Materialität – geben die Beiträge dieses Hefts Anregungen, aus welchen Richtungen jene heterogenen Bemühungen, die von Michael Dieter als «interface critique at large» zusammengefasst wurden,⁶⁴ auf (generative) KI zugehen können.⁶⁵ In allen Fällen illustrieren sie den wichtigen Einspruch von Kate Crawford, warum «KI weder künstlich noch intelligent» ist: «Künstliche Intelligenz ist vielmehr verkörpert und materiell – hergestellt auf der Basis von natürlichen Rohstoffen, Kraftstoffen, menschlicher Arbeitskraft, Infrastrukturen, Logistiken, Geschichten und Klassifikationen.»⁶⁶

Zugänge zur Komplexität

Ein Ausgangs- und Fluchtpunkt dieses Schwerpunkts besteht in dem Anliegen, dass die deutschsprachige Medienwissenschaft noch stärker an den internationalen Debatten partizipiert, die im weitesten Sinn als Critical Interface Studies gefasst werden können.⁶⁷ Dabei geht es keineswegs vorrangig um fachpolitische Erwägungen. Vielmehr sind wir davon überzeugt, dass Perspektiven der Interface Studies, wie sie in diesem Heft exemplarisch vertreten sind, Zugänge eröffnen, die helfen können, mit der wachsenden Komplexität von Gesellschaften umzugehen, in denen sich kulturelle, (meta-)politische und soziotechnische Entwicklungen immer stärker ineinander verzahnen. Dazu gehören eine grundlegend an Relationen und Prozessen orientierte Epistemologie sowie eine

⁶³ Yang u. a.: Agentic Web, 13. Vgl. hierzu auch Huang, Huang: AI Agent Tools and Frameworks, 32–34.

⁶⁴ Dieter: Interface Critique at Large.

⁶⁵ Vgl. dazu auch Ben Grosser, Søren Bro Pold: Reading the Praise/Prompt Machine. An Interface Criticism Approach to ChatGPT, in: The Sixth Decennial Aarhus Conference. Computing X Crisis (AAR 2025), New York 2025, 259–271, doi.org/10.1145/3744169.3744194.

⁶⁶ Kate Crawford: Atlas der KI. Die materielle Wahrheit hinter den neuen Datenimperialismus, München 2024, 16.

⁶⁷ Vgl. Sabine Wirth: Interfaces of AI. Two Examples from Popular Media Culture and their Analytical Value for Studying AI in the Sciences, in: Andreas Sudmann u. a. (Hg.): Beyond Quantity: Research with Subsymbolic AI, Bielefeld 2023, 217–233, hier 217–219, doi.org/10.14361/9783839467664-012.

machtanalytische und technisch informierte Vorgehensweise, die wohl jedes medienwissenschaftliche Arbeiten kennzeichnet. Darüber hinaus demonstrieren die Beiträge zum Schwerpunkt eine Offenheit für disziplinenübergreifende Kollaborationen und damit für neue Formen medienwissenschaftlichen Arbeitens, die beispielsweise Anleihen bei der HCI-Forschung oder den digitalen Methoden der Critical App/Data/Platform Studies nehmen können.

Interface Studies rufen aus unserer Sicht mit besonderer Dringlichkeit fallbezogene Projekte auf den Plan, weil sie so zeigen, untersuchen und kritisieren können, wie sich die digitale Gegenwart bzw. die Gegenwart der Digitalität konkret vollzieht. Dieser Herausforderung stellen sich alle Beiträge zum Schwerpunkt dieses Heftes in Form von Fallstudien. Im Gegensatz zu einer Kasuistik von Einzelbeobachtungen werden mit der vorliegenden Veröffentlichung somit die Konturen einer gemeinsamen Forschungsheuristik erkennbar und – das ist das vorrangige Ziel dieser Ausgabe – zur Diskussion gestellt.

Prozesse des Interfacing in Plattform-Kulturen zu priorisieren, kann dann bedeuten, ihrer häufig erdrückenden Komplexität dadurch zu begegnen, dass bestimmte agentielle Schnitte vorgenommen werden, wobei aber immer die Frage nach weiteren Interfaces und ihren Affordanzen auf anderen Ebenen der Operativität mit im Spiel bleibt. Die Vorstellung umfassender Transparenz wird dabei zwar kaum die Leitlinie sein können. Aber zumindest können die Fragen nach Verbindungen und Beziehungen dazu beitragen, dem grassierenden Ohnmachtsgefühl zu begegnen, das die Gegenwart von Interfaces und Plattformen zu begleiten scheint.

JAN DISTELMEYER, TIMO KAERLEIN, SABINE WIRTH