

## **2. Welche Möglichkeitsräume ergeben sich in Zeiten zunehmender Digitalisierung für Museen als Akteure Kultureller Bildung?**

### **Kontextualisierung der Forschungsfrage**

---

Die vorliegende Arbeit interessiert sich für Möglichkeitsräume von Museen als Akteure Kultureller Bildung in Zeiten zunehmender Digitalisierung. Die Aufmerksamkeit ist den Wahrnehmungen gewidmet, die es an Museen zum Thema der Digitalisierung und zu deren Bedeutung für die Museumsarbeit gibt. Die Perspektiven von Museumsbeschäftigten bilden die empirische Basis für die Erkenntnisse dieser Forschung. Diese entwickelte sich aus einem bestimmten Kontext sowie aus einem spezifischen Interesse am Untersuchungsfeld heraus – beides wird im Folgenden vorgestellt. Um die Forschung und ihre Ergebnisse fachlich einordnen zu können, werden zentrale Begriffe der Forschungsarbeit aufgegriffen.

### **2.1 Zur Entstehung und Bearbeitung der Forschungsfrage**

Die Forschungsarbeit wurzelt unter anderem im BMBF-Förderprogramm DiKuBi und den darin formulierten Fragen nach Phänomenen, Entwicklungen und Ansprüchen (der Praxis und Forschung) der Kulturellen Bildung angesichts einer zunehmenden Digitalisierung:

Die Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen unterliegt im Zuge der Digitalisierung rasanten Veränderungen. [...] Kulturelle Bildung muss diesem Transformationsprozess folgen, wenn sie den Lebensweltbezug behalten will. Für die Forschung folgen hieraus einerseits Fragen nach den veränderten Alltagspraktiken, Teilhabemöglichkeiten und Nut-

zungsweisen, andererseits aber auch Fragen nach Angebotsbedarfen und -strukturen in der Kulturellen Bildung. (Jörissen/Unterberg 2019: 18)

Diese Fragen waren noch wenig, wurden dank des Förderprogramms – mit Schwerpunkten im deutschsprachigen Raum – und im Laufe der letzten Jahre zunehmend erforscht (vgl. Kapitel 3). Die Mitarbeit in einem der geförderten Projekte forcierte das Interesse, diesen Fragen auch im Museumskontext nachzugehen.

Zunächst wurden im BMBF-Projekt »Rez@Kultur« (2017–2020, Förderkennzeichen 01JKD1703) die Bildungspotenziale im Umgang mit Kunst auf unterschiedlichen Online-Plattformen untersucht (vgl. Graf/Reinwand-Weiss/Knackstedt/Heid/Kutzner/Moskvina/Petzold/Roßkopf 2019). Dabei wurden unterschiedliche Rollen und ihr jeweiliges Bildungspotenzial herausgearbeitet, die User\_innen beim Rezensieren von Kunst auf entsprechenden Plattformen einnehmen und erfahren können. Das warf gleichzeitig die Frage nach der Rolle etablierter Institutionen Kultureller Bildung angesichts wachsender Online-Communities auf:

Es gilt, sich auch als etablierte Akteur\_innen im Praxisfeld in unterschiedliche Online-Communities zu begeben, Prozesse wahrzunehmen und Erfahrungen in die weitere organisationale Planung des eigenen Kunstbetriebes einzubinden. Das beinhaltet auch, sich der je eigenen und spezifischen Ziele und Potentiale immer wieder klar zu werden, das Selbstverständnis und professionelle Routinen zu hinterfragen [...] (Reinwand-Weiss/Roßkopf 2021b: 268)

Damit wanderte der Blick von den individuellen Bildungsprozessen von Online-Rezensent\_innen hin zu den institutionellen Transformationsprozessen von Museen. Welche Bildungsprozesse durchlaufen Museen? Wie entwickeln sich Organisation, Selbstverständnis und Routinen? Wie verändern sich die Rahmenbedingungen der Museumsarbeit und welche Möglichkeitsräume resultieren daraus?

Das Forschungsinteresse und die Forschungsfrage wurden im Laufe des Prozesses geringfügig modifiziert. Anfangs adressierte die Forschungsfrage die »Möglichkeiten für Kunstmuseen als Akteure der Kulturellen Bildung im digitalen Raum«, später die »Möglichkeitsräume für Museen als Akteure der Kulturellen Bildung in Zeiten zunehmender Digitalisierung«. Zwar fand zunächst eine Fokussierung, aber im Laufe des Datensamplings keine Ein-

schränkung mehr auf Kunstmuseen statt (vgl. Kapitel 4.3). Außerdem wurde die Formulierung des digitalen Raums nicht dem gerecht, was sich im Zuge der theoretischen Sensibilisierung in Bezug auf Digitalisierung und Digitalität als relevant erwies (vgl. Kapitel 3.1; 4.2; 5.1). Dementsprechend wurde sie aufgelöst. Die Raummetapher zeigte sich dahingegen hilfreich, um den Begriff der Möglichkeiten besser zu fassen (vgl. Kapitel 2.4). Die endgültige Formulierung legt die Gesprächsthemen außerdem weniger auf die Bezüge zur Digitalisierung fest, sondern versteht diese als rahmende Bedingung für die Museumsarbeit. Die Anpassung sorgt für eine bessere Übereinstimmung mit dem Erkenntnisinteresse sowie den Leitfragen und Inhalten der Interviews.

Die recht offen gehaltene Ausgangsfrage korrespondiert mit der Wahl der GTM als Methodologie und Methode der Forschung (vgl. Kapitel 4).

Deshalb steht zu Beginn des Forschungsprozesses eine offene und weite Fragestellung. Allerdings auch nicht so offen, daß sie das ganze Universum von Möglichkeiten einbezieht; und andererseits nicht so eingegrenzt und fokussiert, daß Entdeckungen und neue Erkenntnisse ausgeschlossen werden. Denn gerade dies ist die zentrale Absicht bei der Anwendung der Grounded Theory. Die Fragestellung beinhaltet keine Aussagen über die Zusammenhänge zwischen einer abhängigen und einer unabhängigen Variablen, wie es in quantitativen Studien üblich ist, denn wir testen nicht diese Art von Hypothesen. **Die Fragestellung in einer Untersuchung mit der Grounded Theory ist eine Festlegung, die das Phänomen bestimmt, welches untersucht werden soll.** (Strauss/Corbin 1996: 23, Herv. i.O.)

Das Phänomen bildet hier das Museum als Akteur Kultureller Bildung in Zeiten zunehmender Digitalisierung. Das zugrunde liegende Verständnis von Museen und Digitalisierung wird in den folgenden Abschnitten vorgestellt, ehe der Begriff der Möglichkeitsräume und schließlich derjenige der Zeiträume aufgegriffen wird, um damit die Grundlage für die Beantwortung der Forschungsfrage zu schaffen.

## 2.2 Zum Verständnis von Museen als Akteure Kultureller Bildung

Museen sind heterogene Gefüge aus Objekten, Architekturen, didaktischen Leitlinien und Vorstellungen, ästhetischen Prinzipien und Programmen, institutioneller Ein- und Anbindung usw. Zugleich sind sie stets das Produkt

von Wechselwirkungen zwischen diesen Elementen, das in der Weite seiner Effekte deren bloße Summe übertrifft und das in seiner Beschaffenheit historischen Veränderungen unterliegt. (Niewerth 2018: 77–78)

Mit ihrem Bildungsauftrag und ihren spezifischen Mitteln zu dessen Realisierung, mit ihren Leitlinien und Vorstellungen, Prinzipien und Programmen zählen Museen zum Feld der Kulturellen Bildung. Ausschlaggebend für die Verortung in diesem Feld ist der Bildungsauftrag, dem Museen mit ihren Angeboten wie Ausstellungen, anderen Vermittlungsformaten und Publikationen nachgehen. Dazu tragen alle Aufgaben von Museen bei, unabhängig von der Bezeichnung einzelner Stellen oder Abteilungen.

Die ›Kunstvermittlung‹ wird oft einer bestimmten *Abteilung* von Kunstinstitutionen zugerechnet. Dabei wird das Ausmaß unterschätzt, in dem Kunstinstitutionen selbst schon *pädagogische* Institutionen sind, die der Bevölkerung unter anderem National-, Klassen- oder Politikultur (z.B. die des Kalten Krieges) vermitteln. (Marchart 2005: 34, Herv. i.O.)

Das Zitat verdeutlicht, dass das jeweilige Verständnis von Bildung und die Auslegung des Bildungsauftrags nicht allein von einzelnen Abteilungen oder Stellen getragen werden, sondern von der gesamten Institution, von ihrer Leitung und den weiteren Strukturen, in die sie eingebunden sind. Dementsprechend werden bei der Wahl der Interviewpartner\_innen nicht bestimmte Positionen oder Abteilungen der Museen berücksichtigt, sondern unterschiedliche Perspektiven, wie etwa aus der Leitung einer Institution, aus der Abteilung für Kommunikation, für Kunstvermittlung oder für Ausstellungen, zum Teil mit einem expliziten Schwerpunkt auf digitalen Formaten. Sie wurden ausgewählt, um die Arbeit und Innenperspektive von Museen abbilden zu können.

Die Museumsarbeit unterliegt – in unterschiedlichem Ausmaß – den gesellschaftlichen, politischen und weiteren Veränderungen im Laufe der Zeit. Diese Veränderungen hatten zur Folge, dass ICOM seit seiner Gründung im Jahr 1946 auch die offizielle Definition von Museen immer wieder, wenn auch geringfügig, modifizierte – zuletzt während des Forschungsprozesses der vorliegenden Arbeit, im Jahr 2022<sup>1</sup>. Spannend sind neben dem Ergebnis gerade

---

1 Eine chronologische Darstellung der Überarbeitung der ICOM-Museumsdefinition findet sich auf der Website von ICOM Deutschland (s. ICOM Deutschland e.V. d).

auch der Prozess selbst, der Diskussionsverlauf, die Aushandlungen und Fragen im Kontext einer neuen Definition.

The discursive power of ICOM's definition of a museum is similar to that of monuments: they only really become relevant when you argue about them or try to tear them down. In this regard, the definition that the Museum Definition, Prospects and Potentials (MDPP) group proposed at the ICOM general assembly in Kyoto in the summer of 2019 was not only bold, it was a great success. It ensured that museum professionals, cultural policymakers and the media around the world addressed the question of what the essence of a museum is. (Thiemeyer 2020: 226–227<sup>2</sup>)

Eine Herausforderung bleibt bei einem solchen Vorhaben, die weltweit heterogenen Voraussetzungen und Vorstellungen von Museumsarbeit auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen. Die finanziellen und rechtlichen Rahmenbedingungen, Strukturen, Trägerschaften und Ressourcen variieren allein in Deutschland (vgl. Kapitel 4.3). Dementsprechend unterschiedlich ist auch das Verständnis und die Verankerung des Bildungsauftrags in den Institutionen und auch in den Köpfen ihrer Vertreter\_innen.

Die vorliegende Forschungsarbeit beschränkt sich auf Museen in Deutschland, um ihrem Gegenstand im Rahmen der Zeit gerecht werden und etwas mehr gemeinsame Bezugspunkte berücksichtigen zu können, etwa in Hinblick auf die Trägerschaften und Fördermöglichkeiten in Deutschland oder die coronabedingten (länderspezifischen) Einschränkungen. Das heißt, dass die in diese Arbeit eingegangenen Perspektiven sowohl der Forscherin (CR) als auch der Interviewpartner\_innen entsprechend – global betrachtet – ähnlich geprägt und geografisch bezogen sind. Sie speisen sich zwar alle aus einem internationalen Austausch und der Lektüre über Deutschland hinaus, bleiben aber zu einem gewissen Grad immer ihrem Blickwinkel, ihren Sozialisierungen (in der Museumsszene) in Deutschland verhaftet. Das soll heißen, dass die Ergebnisse entsprechend begrenzt sind und sie durch eine Ausweitung der Forschungsfrage auf andere Teile der Erde wesentlich erweitert oder verändert, womöglich korrigiert, konterkariert oder relativiert werden könnten. Das tangiert zum Beispiel das Verständnis von Kultureller Bildung und von

---

2 Hinweise auf frühere Diskussionen der Museumsdefinition finden sich zum Beispiel bei Werner Schweibenz (2008: 63–67).

Zeitlichkeit, von Museen als Institutionen mit ihren Verstrickungen in Machtverhältnisse, in ihre (post-)kolonialen Kontexte, in ihre internen Hierarchien oder – vor dem Hintergrund der Forschungsfrage – in ihren Umgang mit Daten wie beispielsweise ihre Weitergabe an Technologieunternehmen, denn auch für den Museumskontext gilt: »Daten sind Macht« (Zindel 2020: 32).

Die neue Museumsdefinition wurde 2023 schließlich in der deutschsprachigen Version veröffentlicht:

Ein Museum ist eine nicht gewinnorientierte, dauerhafte Institution im Dienst der Gesellschaft, die materielles und immaterielles Erbe erforscht, sammelt, bewahrt, interpretiert und ausstellt. Öffentlich zugänglich, barrierefrei und inklusiv, fördern Museen Diversität und Nachhaltigkeit. Sie arbeiten und kommunizieren ethisch, professionell und partizipativ mit Communities. Museen ermöglichen vielfältige Erfahrungen hinsichtlich Bildung, Freude, Reflexion und Wissensaustausch.<sup>3</sup>

Der Begriff der Communities weckt je nach Kontext unterschiedliche Assoziationen. Im Museumskontext wird er beispielsweise in Verbindung mit »Source Communities« gebracht, den »Gemeinschaften, aus denen die Sammlungen ursprünglich stammen« (Meijer-van Mensch 2012: 87) oder darüber hinaus als »Constituent Community«, sinngemäß also als eine »mitwirkende/mittragende Gemeinschaft« (ebd.: 86). Gebräuchlich ist der Begriff schließlich auch für Online-Communities, die sich auf entsprechenden Plattformen bilden und durch ihre Beiträge, Posts, Likes und Kommentare sichtbar werden. »Museen bilden zunehmend Netzwerke, die aus User-Gemeinschaften bestehen. Jedes Museum interagiert – ob es will oder nicht – mit einer Vielzahl unterschiedlicher Gemeinschaften.« (Ebd.: 89) Gleiches gilt gewissermaßen auch andersrum: Communities werden, ob sie wollen oder nicht, zu anvisierten Zielgruppen von Museen oder gar zu »Partizipatienten« (Rollig/Sturm 2002: 15; vgl. Hallmann/Hofmann/Knauer/Lembcke-Thiel/Preuß/Roßkopf/Schmidt-Wetzel 2021: 5). Die Wahl eines Begriffs für die Gemeinschaften, Besucher\_innen oder Zielgruppen von Museen gibt immer auch Anlass zur Reflexion seines Gebrauchs oder auch Missbrauchs<sup>4</sup>.

3 Vgl. Fußnote 8 (Kapitel 1) zur offiziellen deutschen Übersetzung der neuen Definition für Museen vom 10.07.2023.

4 Den Begriff der Community thematisierte beispielsweise eine Veranstaltung aus der Reihe »Making Museums Matter – Series of Online Discussions« des ICOM international Committee for Collecting (COMCOL): »Inspiriert von den Debatten um die neue

Die vorliegende Forschungsarbeit greift auf unterschiedliche Begriffe für die (potenziellen) Nutzer\_innen der Museumsangebote zurück. Die Bezeichnung als »User\_innen« beschränkt sich dabei nicht auf das Nutzen online verfügbarer Museumsangebote, sondern kann sich auch auf den Besuch oder die »Benutzung« einer Ausstellung vor Ort beziehen. Sie sagt auch noch nichts darüber aus, welche Rollen bei der Wahrnehmung eines Museumsangebots eingenommen werden und ob es sich mehr um Rezeption, Partizipation, eigene (künstlerische) Aktivität oder Interaktion handelt. Eine weitere Differenzierung – wie sie sowohl für die Museumsnutzer\_innen als etwa auch für die »medialen Subjekte« (vgl. MacGilchrist 2017) grundsätzlich möglich und sinnvoll ist – wird hier nicht vorgenommen, da sie nicht im Fokus der Untersuchung steht. Zwar treffen die Interviewpartner\_innen Aussagen über die Nutzung und Nutzer\_innen von Museumsangeboten und diese fließen maßgeblich in die Ergebnisse ein, doch die Perspektive der User\_innen selbst wird aufgrund der Wahl der Interviewpartner\_innen und Ausrichtung des Forschungsthemas nicht abgebildet.

Begriffe wie beispielsweise die der Community oder der Zielgruppe werden für eine entsprechende Nuancierung oder aber gemäß der Interviewausagen verwendet. Die darin beispielsweise erwähnte »Visitor Journey« wird auch als »User Journey« wieder aufgegriffen und meint dabei den Verlauf eines Besuchs – sei es einer Museumswebsite oder -ausstellung oder beider Angebote, sei es nacheinander, gleichzeitig oder unabhängig voneinander.

---

Museumsdefinition von ICOM möchte diese Reihe von virtuellen Podiumsdiskussionen und Vorträgen Museumsarbeit in deutschsprachigen Ländern neu denken.« (s. ICOM COMCOL) Zur Ausgabe vom 20.05.2021 heißt es: »What's ›Community‹ Anyway? Uses, Misuses and Alternatives for the term ›Community‹ in Museum Work. Der Community-Begriff wird im internationalen Kontext selbstverständlich in der Museumsarbeit verwendet, das ist auch an Bezeichnungen wie Community Curator, Community Manager oder Community Museum sichtbar. Aber lässt sich dieser Begriff – im Singular wie im Plural – auf die Arbeit der Museen im deutschsprachigen Raum übertragen? Wir diskutieren über Definitionen, Vorteile, Nachteile, Kontexte, aber auch über Alternativen des Community-Begriffs. Wir schauen uns Beispiele aus deutschen und internationalen Museen und Institutionen an und lassen uns von unterschiedlichen Begriffskonzepten und Erfahrungen inspirieren.« (s. ICOM COMCOL).

## 2.3 Zum Verständnis von Digitalisierung in den Bildungs- und Kulturwissenschaften

Schließlich folgt eine Annäherung an den Begriff der Digitalisierung:

›Binär-digital‹ oder das alltagssprachlich häufiger anzutreffende ›digital‹ bezieht sich also auf Systeme, gleich welcher Art (menschliche Rechenkünstler, künstliche Rechenmaschinen), die auf Basis binär-digitaler Rechenprozesse operieren, um verschiedenste Aktivitäten zu verrichten. ›Digitalisierung‹ benennt in diesem Sinne *erstens* Prozesse, in deren Verlaufskurve Elemente integriert werden, die der Logik des binär-digitalen Systems folgen. Wenn ich beispielsweise meinen mechanischen Wecker gegen einen digital operierenden ersetze, dann wird damit ein materielles Artefakt, welches auf Basis binär-digitaler Rechenoperationen Zeit misst und zu bestimmten Zeiten Alarm schlägt, in die Verlaufskurve des Prozesses ›schlafen – wecken – aufstehen‹ integriert. Es handelt sich bei der Ersetzung des mechanischen Weckers also um Digitalisierung. Indessen spricht der Begriff Digitalisierung *zweitens* aber auch die Neu-Erfindung digital-binär gesteuerter Operationen an, für die sich keine analogen Vorbilder ausmachen lassen [...] (Ochs 2017: 25, Herv. i.O.)

Das bedeutet nicht, dass digital-binär gesteuerte Operationen immer allein aus einer technischen Entwicklung und Experimentierfreude, einer grundsätzlichen Machbarkeit oder einem Selbstzweck heraus erfunden werden, sondern sie sind im Kontext anderer gesellschaftlicher und kultureller Entwicklungen zu sehen. Das soll heißen, dass es nicht nur um den Einfluss der Digitalisierung auf etwas oder jemanden gehen kann, um die Digitalisierung als Ursache und Bedingung, sondern auch als Folge oder Begleiterscheinung gesellschaftlicher und kultureller Entwicklungen und Bedürfnisse.

Digitales ist bereits zu einem gewissen Grad ›geronnene‹ oder besser *kodierte Kultur* [...] Kulturelles wird im Designprozess schon in die Geräte, Programme und Infrastrukturen eingeschrieben, die damit nicht starr deterministisch wirken, aber doch einen gewissen Rahmen für kulturelle Praxen setzen und Deutungsspielräume begrenzen. (Koch 2017: 11, Herv. i.O.)

Was mit diesem Zitat im kulturalanthropologischen Fachkontext formuliert wird, hat Entsprechungen in der Kulturellen Bildung (vgl. Jörissen 2016) und Soziologie (vgl. Hörning 1987; Lutz 1987). Was der abstrakte Begriff der Di-

gitalisierung – insbesondere für den Museumskontext – konkret bedeuten kann, wird im Laufe der Analyse erkennbar (vgl. Kapitel 5.1; Ochs 2017: 24). Bestätigt wird dabei, dass der Begriff ein sehr weites Spektrum abdeckt, das sich schließlich auch über einen langen Zeitraum streckt. Während die Möglichkeiten von KI als relativ neu empfunden werden, gilt VR je nach Kontext schon als vertrautere Technik, erscheint die Kommunikation per Videokonferenztool inzwischen als Selbstverständlichkeit, diejenige per Email kaum mehr der Rede wert.

Gewöhnung als ›innere Technisierung‹ meint dabei namentlich den Prozess der Veralltäglichung von Technischem, den Weg zum weitgehend Unbemerkten des Umgangs, die Aufnahme und die Akzeptanz (und durchaus auch die Verweigerung oder den Nicht-Umgang), das Einschreiben von Technik, [sic!] in Planungen und Handlungen, Vorstellungen und Erfahrungen. (Hengartner 2012: 123)

Der Prozess der Veralltäglichung variiert, etwa je nach Individuum und je nach Arbeitsumfeld. Die Technik selbst gibt gewisse Rahmen und Begrenzungen vor (vgl. oben, Koch 2017: 11), lässt aber Spielräume in ihrer Verwendung beziehungsweise öffnet Möglichkeitsräume durch unterschiedliche Verwendungsweisen. In solchen Möglichkeitsräumen liegen Wahl- und Einflussmöglichkeiten, Gelegenheiten für Reflexion und Änderungen im Umgang mit der zunehmenden Digitalisierung. Deren endgültige Definition – vor dem Hintergrund ihrer geschichtlichen Verwurzelung und kulturhistorischen Kontextualisierung – bleibt ausstehend, denn was sie ist und was nicht, manifestiert sich immer wieder neu durch Alltagshandlungen, Anwendungsweisen, neue Erfindungen. Ebenso werden die damit einhergehenden (Un-)Möglichkeiten weiterhin von einem komplexen Gefüge aus ökonomischen Interessen, Marktmechanismen, Mächteverhältnissen, Machtmissbrauch, geopolitischen Entwicklungen, kulturellen Einflüssen, künstlerischen Gegenentwürfen und kritischen Gegenbewegungen abhängen (vgl. Chun 2006; Castells 2017; Faßler 2001, 2020). Die Interviewaussagen und Ergebnisdarstellungen dieser Arbeit, insbesondere in Kapitel 5.1 und 6.2, ermöglichen Momentaufnahmen bestehender Vorstellungen von Digitalisierung.

## 2.4 Zum Verständnis von Möglichkeitsräumen im Kontext von Museen, Kultureller Bildung und Digitalisierung

Der Begriff des Möglichkeitsraums kursiert im Untersuchungsfeld, sowohl im Kontext von Digitalisierung als auch Museen und Kultureller Bildung. Er zeigt sich bereits in den Interviews aus dem BMBF-Förderprojekt (vgl. Reinwand-Weiss/Roßkopf 2021c: 97, 2021b) und ebenso im empirischen Datenmaterial der vorliegenden Arbeit (vgl. Kapitel 5.1.3). Mit der Verwendung des Begriffs war die – der GTM entsprechende – Offenheit dem Untersuchungsfeld gegenüber gegeben. Er ist anschlussfähig an Bildungstheorien (vgl. Sesink 2004: 130; Meyer-Drawe 2007: 18; Kapitel 3) und wird auf Museen als solche angewendet (vgl. Sternfeld 2018: 55, 102; Kapitel 6.2.3). Im Interviewmaterial der vorliegenden Arbeit wird er mit Hinweis auf Felix Stalder für den Kontext der Digitalisierung verwendet (vgl. Kapitel 5.1.3). Dieser schreibt:

Die Digitalität hingegen ist das, was entsteht, wenn der Prozess der Digitalisierung eine gewisse Tiefe und eine gewisse Breite erreicht hat und damit ein neuer Möglichkeitsraum entsteht, der geprägt ist durch digitale Medien. [...] Aufgrund der breiten Verfügbarkeit und Anwendung neuer Kulturtechniken entsteht ein neuer kultureller Möglichkeitsraum, der natürlich immer auch mit spezifischen Einschränkungen verbunden ist. In dieser Feststellung steckt noch keine Wertung. (Stalder 2021: 4)

Er betont: Mit der Digitalität entstehen »einfach andere kulturelle Erfahrungen, die der Möglichkeitsraum der Digitalität alltäglich werden lässt, die einen [sic!] andere Selbst- und Welterfahrung nach sich ziehen. Das ist per se weder gut noch schlecht, sondern einfach anders.« (Ebd.: 4–5) Es geht darum, dass »Technik nicht nur Realitäten schafft, sondern gleichzeitig einen Möglichkeitsraum stiftet« (Meyer-Drawe 2007: 18) – und darum, wie dieser im Untersuchungsfeld sichtbar und nutzbar wird. »Technologische Entwicklungen konfrontieren uns geradezu lästig mit Fragen nach Möglichkeiten und Unmöglichkeiten.« (Ebd.) Letztere gilt es im Sinne von bestehenden Be- und Einschränkungen ebenfalls mitzudenken. Den Fokus bilden in der vorliegenden Arbeit allerdings die unentdeckten oder wenig beachteten Möglichkeiten, im Sinne von Wahlmöglichkeiten, von Lösungen und Strategien jenseits oder auch trotz festgelegter Aufgaben, Strukturen und Routinen. Ein mit den Forschungsergebnissen verknüpftes Ziel ist schließlich, konstruktive Anregungen für das Untersuchungsfeld anzubieten – keine Handlungsemp-

fehlungen, sondern Impulse. Es geht darum, Spielräume aufzumachen und Möglichkeiten im Umgang mit den Dingen, die Mehrdeutigkeit und Kontingenz im Alltag aufzuzeigen (vgl. Hörning/Ahrens/Gerhard 2015: 11; Kapitel 1.2).

## 2.5 Zur Beantwortung der Forschungsfrage: Museale Zeiträume

Schließlich führt die Forschungsfrage über die Datenanalyse hin zur Interpretation von Möglichkeitsräumen als gestaltbare Zeiträume der Museumsarbeit. Damit geht das Anliegen dieser Arbeit einher, den Umgang mit Zeit im Museumskontext zur Diskussion zu stellen – »to open the discussion around different understandings of time, temporality, and their constructedness.« (Kaiser/Khiari/Lühr 2022: 10) Das Verständnis für unterschiedliche Zeitauffassungen und deren Konstruiertheit weckt schließlich auch das Bewusstsein für ihre Veränderbarkeit.

Das Bewusstsein für die inhärenten Zeitlichkeiten von Aufgaben und Beziehungen schafft auch das Bewusstsein für die Spielräume, die in der Museumsarbeit für die Umsetzung der – mal enger, mal weiter gefassten – Aufgaben bestehen. Wenn die jeweils zugrunde liegenden zeitlichen Logiken und Implikationen in ihrer Bedeutung und vor allem in ihrer Veränderbarkeit (an-)erkannt werden, entstehen neue Nutzungsmöglichkeiten von Zeit, zuvor nicht gesehene Möglichkeiten der Zeitgestaltung. Die Zeit wird zum Schlüssel und zum wesentlichen Faktor, der in den hier untersuchten Zusammenhängen (un-)bestimmte Auswirkungen hat. Während der Herausarbeitung der zentralen Kernkategorien gemäß der GTM wurde der Zeitfaktor gewissermaßen zu einer Art Sehhilfe, durch die der Blick auf das Datenmaterial geschärft wurde. Der Zeitbezug wurde zum entscheidenden Filter, die Zeitlichkeit bestimmte den Blickwinkel, unter dem die Interviewaussagen betrachtet wurden, um neue Einsichten in museale Kontexte zu schaffen.

Die Zeitlichkeit – zunächst ganz allgemein als »zeitliches [Da]sein, [Da]sein in der Zeit«<sup>5</sup> – wurde und wird im Museums- und Ausstellungskontext immer wieder tangiert und thematisiert. Ein Beispiel ist die Dissertation von Svetlana Chernyshova (2023) über ästhetische, epistemologische und politische Bedingungen des Ausstellens. Sie beschreibt darin acht Parameter

---

5 Die Beschreibung ist – ohne einer Fachdisziplin zugeordnet zu werden – ganz allgemein dem Duden entnommen (s. <https://www.duden.de/>).

zur Analyse und Beschreibung von Ausstellungen. Eines dieser acht Kapitel behandelt Ausstellungen als »Zeitphänomene« (Chernyshova 2023: 41, 271; vgl. Kapitel 3.4). Zur Verwendung der Begriffe schreibt sie, was auch auf die vorliegende Arbeit übertragbar ist – dass es nämlich nicht darum geht, »philosophische bzw. philosophiegeschichtliche Distinktionen zu erarbeiten, sondern die Thematik des Temporalen auf eine mannigfaltige Weise anzusprechen« (Chernyshova 2023: 272, Fußnote 1). Je nach Kapitel und Kontext wird mal der Begriff der Zeit, mal derjenige der Zeitlichkeit verwendet, ohne sie trennscharf voneinander zu definieren.

Museen stehen aufgrund ihres spezifischen Aufgabenprofils in einem spannungsreichen Verhältnis zu den drei Zeitebenen, der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft:

Im Sinne eines erweiterten Funktionsverständnisses machen Museen die Vergangenheit nicht mehr nur in der Gegenwart sichtbar, um anhand der Historie eine Form der Selbstvergewisserung im Hier und Jetzt zu ermöglichen. Vielmehr nutzen die Museumsverantwortlichen diese Vermittlungsmomente des reflexiven Umgangs mit Wissens [sic!] ganz gezielt, um durch die Prozessualität des Augenblicks einen Verhandlungsraum für die Antizipation alternativer Zukünfte zu eröffnen. (Mohr/Modarressi-Tehrani 2022b: 13; vgl. Chernyshova 2023: 293–297)

Das Interviewmaterial verweist auf weitere Zeitbezüge, die einen neuen Blick auf die Museumsarbeit ermöglichen (vgl. Kapitel 5). Es geht um die institutionellen Temporalitäten von Museen, mitunter bestimmt durch den Rhythmus ihrer Sonderausstellungen oder ihrer Communities (vgl. Kapitel 3; Kapitel 5). Die musealen Zeiträume sind ebenso geprägt durch die (zeitlichen) Logiken von Online-Plattformen und den Geschwindigkeiten technischer Entwicklungen.

Es besteht die Annahme, dass es »gerade die neuesten Kommunikationstechniken sind, die die Zeitfrage am heftigsten aufwirbeln« (Hörning/Ahrens/Gerhard 2015: 9). Ihre Angebote, Anwendungsmöglichkeiten und Anforderungen führen immer wieder zu neuen Fragen und Problemen, ebenso zu neuen Perspektiven, »die den Blick auf veränderte Formen der Bearbeitung von Zeitproblemen richten.« (Ebd.) Technische Entwicklungen spielen für die Zeiträume eine vielseitige Rolle – sie können ebenso Zeitprobleme generieren wie lösen. Ähnlich wie für Produkte und Prozesse der Digitalisierung im Zusammenhang mit Kultur (vgl. Kapitel 2.3), gilt auch für die Technik im Zusam-

menhang mit Zeit, dass eine einseitige und eindeutige Verbindung und damit auch die »Bedeutungsmacht der Technik« (Hörning/Ahrens/Gerhard 2015: 11) in Frage gestellt werden muss, denn:

Die Techniken gewinnen ihre Eigenschaften erst in der Anwendung, d.h. durch Aktualisierung und Nutzung ihrer oft vielfältigen Verwendungspotentiale und ›Geschehensmöglichkeiten‹. Erst die Praktiken bringen (keineswegs beliebig) die Eigenschaften hervor, die wir so gerne als ›feststehend‹ und ›vorliegend‹ begreifen. (Ebd.)

Um der recht weit angelegten Forschungsfrage nachzugehen, wurden die Interviewpartner\_innen nach solchen Praktiken und Eigenschaften in Bezug auf die Digitalisierung befragt, nach der Rolle der Digitalisierung für ihre Arbeit, nach den Aufgaben und Strategien der Museen und dem Verständnis ihres Bildungsauftrags (vgl. Anhang 5.1). Der Leitfaden für die zweite Datengenerierung nach Ausbruch der Pandemie geht auf die Wahrnehmungen und Veränderungen seit dem ersten Interview ein (vgl. Anhang 5.2). Die Leitfragen der Interviews basieren auf Theorie- und Literaturkenntnissen ebenso wie eigenen Erfahrungen und Beobachtungen im Untersuchungsfeld. Forschung gemäß GTM bedeutet, mit Offenheit und nicht vorgefertigten Thesen ins Feld zu gehen, Thesen nicht aus den vorher bereits bestehenden Kenntnissen, sondern erst aus der Generierung und Analyse des Datenmaterials entstehen zu lassen. Bestehende Literatur, Kenntnisse und Erfahrungen dienen als Grundlage für die Leitfragen und Vorbereitung der Interviews, für die Kontextualisierung und Fokussierung des Forschungsthemas. Sie werden im folgenden Kapitel 3 vertieft, um eine bessere Nachvollziehbarkeit und Einordnung der Arbeit und ihrer Ergebnisse zu gewährleisten.