

# Un/Reale Interaktionsräume

## Formen sozialer Ordnung im Spektrum medienspezifischer Interaktion

---

*Didem Lelebici, Till Rückwart, Clara Kindler-Mathôt*

### 1. Einleitung

Als wir im Frühjahr 2022 zu einer Tagung aufgerufen haben, lag ein für Europa und die Welt unvorstellbares Ereignis keine zwei Monate zurück. Die russische Invasion der Ukraine vertrieb Millionen Menschen aus ihrer Heimat und hat überwunden geglaubte Gräben zwischen West und Ost erneut aufgerissen, die noch immer zu weitreichenden sozialen, ökonomischen und politischen Veränderungen auf internationaler und nationaler Ebene führen. Im Bundestag richtete sich Bundeskanzler Olaf Scholz mit der Zeitenwende-Rede an die Bevölkerung und sprach angesichts von Waffenlieferungen an die Ukraine von einer »neue[n] Realität« (Scholz 2022). Er plädierte für eine Stärkung der Resilienz, sowohl technisch als auch gesellschaftlich, um sich besser gegen Angriffe auf kritische Infrastrukturen und Kommunikationswege durch bspw. Cyberattacken und Desinformation zu wappnen.

Parallel wurden in Deutschland nach dem zweiten Corona-Winter in Isolation Lockerungen der Eindämmungsmaßnahmen zum Schutz vor dem Virus angekündigt (vgl. Chronik des Bundesministerium für Gesundheit 2023). Die Vorjahre waren von einer Serie von bundesweiten (Anti-)Corona-Protesten und Demonstrationen gegen eben diese Maßnahmen geprägt, bei denen auch Verschwörungsmythen, Falschinformationen und Hassreden zirkulierten und rechtsextreme Sichtweisen gesellschaftlich verfestigt werden konnten. Viele dieser Diskurse, darunter die Dichotomisierung und Anfeindung von Befürworter\*innen und Gegner\*innen, wurden (und werden) auf den Plattformen und Messengerdiensten der Sozialen Medien kanalisiert. An den Hochschulen und Universitäten verbreitete sich mit der Rückkehr zum Alltag auch die Hoffnung auf eine Rückkehr zu einem ›Normalzustand‹: Seminare in Präsenz, keine schwarzen Zoom-Kacheln mehr, sondern ›echter‹ Austausch mit den Kolleg\*innen und Studierenden, Interaktion, die nicht nur zweckgebundene Meetings oder Lehrveranstaltungen sind, sondern sozialer Austausch und Miteinander.

Die Sorge um militärische Cyberkriminalität, die Radikalisierung in Sozialen Medien und der Wunsch nach ›echtem‹ Miteinander abseits von Videokonferenzen sind nur wenige Beispiele für die lokalen Auswirkungen globaler medialer Phänomene und Krisen, welche zu kollektiv-gesellschaftlichen Spannungen geführt und uns Herausgeber\*innen zum Nachdenken über Un/Realitäten angeregt haben. Diese manifestieren sich an der Schnittstelle zwischen ›realen‹ und digitalen Welten, Wahrheiten und sogenannten alternativen Fakten. Sie oszillieren zwischen Interfaces, Cloud-Technologien, Datengewinnung und -verbreitung. Sie gehören sowohl zu unserer Realität als auch zu einer Art von Irrealität oder Unrealität, die sich der Wahrnehmung entzieht und dennoch spürbare Auswirkungen hat. Gemeinsam haben sie alle, dass sie sich im Kontext medienspezifischer Räume und Interaktionen abspielen, welche Diskurse nicht nur befeuern, sondern oft erst ermöglichen. In einer nie dagewesenen Geschwindigkeit und Dichte sind Informationen, Bilder und Diskussionen zugänglich, beinahe omnipräsent. Eingebettet ins Staccato der Feeds zwischen Werbung, Urlaubsschnappschüssen und Bildern vom Mittagessen treffen wir auf Nachrichten und Videos, die unmittelbar aus den Konfliktregionen zu stammen scheinen. Informationen werden nicht mehr zwangsläufig gesucht, sie ›begegnen‹ einem im Strom des Algorithmus. Als Diagramme visualisiert, verändern Corona-Fallzahlen, Fluchtbewegung und Frontverläufe das Verständnis von Raum und Zeit, und wie politische und gesellschaftliche Debatten geführt werden.

Was 2022 bereits relevant war, hat seit der Verbreitung von generativer Künstlicher Intelligenz (KI) in keiner Weise an Aktualität eingebüßt. Nur wenige Wochen nach unserer Tagung zu *un:realen Interaktionsräumen* veröffentlichte das Unternehmen OpenAI die Anwendung ChatGPT. Dies löste innerhalb kürzester Zeit eine weitere Krise der Forschungs- und Hochschullandschaft aus: Wie werden zukünftig die Produktion von und der Zugang zu Wissen organisiert? In welcher Weise verändern die Verbreitung und die alltägliche Anwendung von generativer KI Debatten um Deep Fakes, Hassreden und Diskriminierung? Bis zur Veröffentlichung dieses Sammelbandes können nur teilweise Antworten auf diese Fragen gegeben werden.

Lang erarbeitete Rechte im Datenschutz drohen unter den neuen Bedingungen ebenso in Gefahr zu geraten wie beispielsweise das Recht auf Zustimmung zur Nutzung eigener Inhalte für das Training von KI-Modellen oder das Recht, nicht von einer Software imitiert zu werden – sei es das Gesicht, die Stimme oder der individuelle künstlerische Stil.<sup>1</sup> Die Macht einzelner Unternehmen über die Produktion,

---

1 Beispielhaft können hier eine Reihe publik gewordener Rechtsstreite genannt werden, wie bspw. Scarlett Johansson, Taylor Swift, Sarah Andersen, Kelly McKernan und Karla Ortiz vs. Stability AI, Midjourney und DeviantArt.

Filterung und Zirkulation von KI-generierten Inhalten akkumuliert und dies offenbar mit einschneidenden ökologischen und sozialen Implikationen<sup>2</sup>.

Technische Aspekte der Informationsverarbeitung haben direkte Auswirkungen auf die sozialen Interaktionen, die sie ermöglichen sollen. Bender et al. (vgl. 2021) stellen in ihrem Artikel über die Gefahr zu großer KI-Sprachmodelle fest, dass die Entwicklungen in einem vielfach schnelleren Tempo als dem des Mooreschen Gesetzes verlaufen: Wenn die Art und Weise, wie Menschen und nicht-menschliche Akteur\*innen miteinander interagieren, von den Kapazitäten von Mikrochips abhängt, deren Entwicklung zum ersten Mal seit 50 Jahren überproportionale Anomalien aufweisen, stellen sich Fragen danach, welche Auswirkungen das auf die Interaktionen selbst hat, wie sich bestehende Formen und Ordnungen ändern, welche neuen Formen und damit einhergehenden sozialen Ordnungen sich bilden, sowie welche Rolle Bilder des Selbst und von Agency, Raum und Zeitlichkeit darin spielen.

Dieser Sammelband widmet sich daher Fragen der Entstehung, Veränderung und Gestaltung von Interaktionsräumen im Spektrum zwischen Mensch-Mensch, Mensch-Maschine und Maschine-Maschine, in denen Akteur\*innen miteinander *durch* oder *mit* Technologien kommunizieren. Im Folgenden legen wir unsere theoretischen Grundannahmen dar und führen zentrale Begriffe ein, die im Titel des Bandes und in den Beiträgen genannt werden. Die Einleitung erhebt dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern will vielmehr die verschiedenen Forschungskontexte aufzeigen und Denkrichtungen anstoßen, die in den einzelnen Beiträgen umfänglicher ausgeführt und diskutiert werden.

## 2. Formen medienspezifischer Interaktionsräume

Als soziale Wesen sind wir in unserem alltäglichen Leben von Interaktionen maßgeblich geprägt. In der *fokussierten Interaktion* (vgl. Goffman 1971), also in Face-to-Face-Begegnungen, modellieren Menschen interaktive Konstellationen etwa durch rituelle Rahmungen, wie z.B. Gruß- und Abschiedssequenzen, um Beziehungen aufzunehmen, sich als Selbst zu definieren und ihr Gesicht (face; Goffman 1971; 1974) zu wahren. Im mehr oder weniger stummen Einverständnis verhandeln und etablieren Personen so in jeder Interaktion aufs Neue *soziale Ordnung*. Daher kann es nicht überraschen, wenn sich veränderte Realisierungsbedingungen der vermeintlichen »Maximalform« (Marx/Schmidt 2019: 6) Face-to-Face-Kommunikation entscheidend auf die interaktiven Möglichkeiten selbst auswirken, denn:

---

2 Vgl. bspw. Berichte über verheerende Arbeitsbedingungen kenianischer Arbeiter\*innen, die an der Erkennung toxischer Inhalte von ChatGPT arbeiten (z.B.: Perrigo, Billy (2023): Exclusive: OpenAI Used Kenyan Workers on Less Than \$2 Per Hour to Make ChatGPT Less Toxic, abrufbar unter: <https://time.com/6247678/openai-chatgpt-kenya-workers/> (Stand: 24.07.2024)).

Die Kernaspekte von Interaktion, nämlich wechselseitiger Kontakt, raum-zeitliche Situierung und dinglich-körperliche bzw. kommunikativ-semiotische Möglichkeiten unterliegen stets den medialen Bedingungen, die diese Interaktionsräume konstituieren (vgl. ebd.: 9). Für die Beschreibung von Interaktionsräumen, die über die Face-to-Face-Kommunikation hinausgehen, müssen deshalb ihre medienspezifischen Formen und Begebenheiten mitgedacht werden, um die Konstitution sozialer Ordnung auch unter diesen veränderten Bedingungen aufdecken und verstehen zu können. Zur Beschreibung und Analyse dieser Formen eignet sich insbesondere der Begriff der *Medialität*, da das dahinterliegende Konzept nicht nur die Bedingungen, sondern auch deren Potenziale und Beschränkungen im Sinne medialer Möglichkeiten (Affordanzen) umfasst. Im Gegensatz zu einem objekthaften Medienbegriff stellt der Begriff der Medialität die Prozesshaftigkeit sowie performative Aspekte von Medien in den Vordergrund (vgl. Schneider 2017; 2018). In diesem Zusammenhang werden Medien und ihre Materialität als wechselseitig mit Prozessen der Sinnkonstitution und Kommunikation betrachtet (vgl. Luginbühl 2019; Marx/Schmidt 2019) und beziehen deshalb auch damit einhergehende Formen des Rezipierens und Verstehens mit ein.

Mit Blick auf Interaktionen zeigt sich in diesem Kontext meist eine hohe Komplexität von Verflechtungen. Damit sind eben diese vielschichtigen *medialen Ökologien* angesprochen, in denen die Interaktionen stattfinden, beispielsweise Social-Media-Plattformen wie YouTube oder TikTok, aber auch Algorithmen und technische Infrastrukturen, die überhaupt die Voraussetzung für das Zustandekommen vieler medienspezifischer Interaktionen darstellen. Beispielfhaft lässt sich die Komplexität medialer Ökologien anhand von Interfaces aufzeigen: Spezifische Interaktionsräume entstehen z.B. durch bestimmte visuelle und auditive Bedienoberflächen von Computern oder Smartphones. Während die Hardware als Schnittstelle für In- und Output dient, vollziehen sich unterhalb der Oberfläche vielfältige Verbindungsprozesse zwischen wechselseitig miteinander verbundenen Interface-Ebenen (vgl. Distelmeyer 2021: 57). Cramer und Fuller (2008) unterscheiden diesbezüglich Interface-Konstellationen zwischen Software und Software, Software und Hardware, Hardware und Hardware, Hardware und User\*innen sowie Software und User\*innen, die es allesamt für eine Interaktion mit und durch digitale Technologien braucht. So benötigt es eine komplexe Infrastruktur von u.a. Unterseekabeln und zahllosen Funknetzen, durch Software produzierte und auf Hardware bereitgestellte Anwendungen, APIs (Application Programming Interfaces), bis zu (Touch-)Bildschirmen, Maus, Tastatur, Mikrofonen und weiteren Sensortechnologien für die Bedienung von und Vermittlung zwischen Computer- und Nicht-Computer-Welt. Vor diesem Hintergrund spricht Distelmeyer (vgl. 2021) von einem *Interface-Komplex*, um auf die Komplexität von Interface-Prozessen aufmerksam zu machen (ebd.: 57).

Die technologischen, infrastrukturellen und algorithmischen Aspekte der Interfaces stellen sich laufend verändernde mediale Ökologien bereit, welche Interaktionen auch in Bezug auf die Konstruktion von Wirklichkeitsvorstellungen bzw. die Wahrnehmung von Realität beeinflussen. Dabei ist der Mensch nicht nur mit der Bedienoberfläche im Kontakt, sondern steht zugleich mit der komplexen, letztlich jedoch nur erahnbaren Anatomie im/materieller, ökologischer und sozioökonomischer Netze in Verbindung. Interaktionsräume bestehen aber auch da, wo augenscheinlich keine User-Interfaces zu einer Interaktion einladen, sondern verteilte Sensoren die Außenwelt und ihre menschlichen als auch nicht-menschlichen Entitäten registrieren und vermessen (vgl. Schierbaum in diesem Band). Wer oder was Teil einer Messung, Berechnung und Weiterverarbeitung oder schlicht von Interface-Operationen wird, unterliegt dabei nicht mehr der menschlichen Kontrolle. Durch ubiquitäre, vernetzte Technologien stellt sich somit auch die Frage nach der Agency der diversen beteiligten Akteur\*innen. Interfaces verdeutlichen damit im Besonderen, dass in medienspezifischen Interaktionen keine klare Trennung zwischen sicht- und unsichtbaren, realen und unrealen Teilnehmer\*innen mehr möglich ist. Vielmehr zeigt sich hier deutlich ein Spektrum auf, in dem manche Interaktionen menschlicher und/oder nicht-menschlicher Entitäten (scheinbar) näher der »Maximalform« sind als andere.

Technologien mit ihren unterschiedlichen Affordanzen erlauben Nutzer\*innen nicht nur die Ausführung bestimmter Aktionen und Praktiken, sondern damit einhergehend auch die Ausgestaltung von Identitäten, Werten und Beziehungen zu anderen (vgl. Jones 2020: 204). Die medialen Bedingungen können neue Sichtweisen eröffnen und soziale, politische und ökonomische Diskurse tiefgehend beeinflussen. Das Spektrum medienspezifischer Interaktion konstituiert sich durch Aspekte medialer Umwelten an den Schnittstellen digital/analog, online/offline und real/unreal. Diese werden für spezifische Interaktionsformen relevant, entfalten dort ihre jeweiligen Potenziale und tragen somit z.B. zur Entstehung wirkungsstarker Protestbewegungen bei (vgl. Fischer in diesem Band) oder können für die politischen Bildung nutzbar gemacht werden (vgl. Kindler-Mathôt in diesem Band).

Der Fokus dieses Bandes liegt deshalb nicht auf den Effekten einzelner Medien, sondern auf ihren medialen Interaktionspotenzialen in Bezug auf gesellschaftliche Prozesse.<sup>3</sup> In diesem Kontext ist die Frage nach dem Zusammenhang von Medien-, Kommunikations- und Kulturwandel von Interesse (vgl. Androutsopoulos 2016: 343). Löffler und Sprenger sehen in der Betrachtung spezifischer medialer Ökologien eine Möglichkeit zur »Diagnose der Gegenwart« (Löffler/Sprenger 2016: 11). Me-

3 Die Begriffe »mediale Möglichkeiten«, »Medialität« und »mediale Ökologien« lassen sich nicht klar voneinander abgrenzen, sondern stellen vielmehr verschiedene Aspekte in Bezug auf Medien und Interaktion in den Vordergrund, z.B. interaktive Bedingungen, Interferenzen und Prozesse oder weitreichende Verknüpfungen und Netzwerke.

diale Bedingungen werden dabei sowohl als Erweiterung wie auch als Einschränkung begriffen, da Medientechnologien kommunikative Praktiken auf verschiedenen Ebenen institutionell regulieren (vgl. Couldry/Hepp 2017: 32). Die Beiträge zielen darauf ab, Fragen der Konstruktion, Veränderung und Gestaltung sowie der Partizipation *in* und Erfahrung *mit* Interaktionsräumen zu untersuchen. Dabei stehen deren Implikationen für gesellschaftliche (soziale, politische, ökonomische) Wechselwirkungen im Mittelpunkt. Die Komplexität dieser einander bedingenden, oft nur schwer zu vermittelnden soziotechnischen Prozesse verstehen wir daher als Un/Realitäten.

### 3. Un/Realitäten

In der philosophischen Diskussion um den Begriff der »Realität« lassen sich unterschiedliche Positionen und Diskurse ausmachen.<sup>4</sup> In diesem Sammelband geht es uns nicht darum, diese Debatten weiterzuentwickeln oder den Begriff epistemologisch zu untersuchen. Stattdessen beziehen wir uns, mit Blick auf Formen sozialer Ordnung, auf *Realität als soziale Konstruktion* (vgl. Berger/Luckmann 1967). Damit diskutieren wir nicht das Vorhandensein einer realen, materiellen Wirklichkeit, sondern postulieren, dass Realitäten durch sprachliche, soziale und materielle Prozesse geprägt sind (vgl. Burr 2015) und durch Interaktionen von Akteur\*innen maßgeblich hervorgebracht, gestaltet, etabliert und verändert werden.

Insbesondere mit Blick auf die Rolle von Medien bei der Modulation von Realitäten kann dieser Ansatz produktiv gemacht werden. Bereits frühere Medientechnologien wie Schrift und Drucktechniken haben Interaktionsmöglichkeiten mitkonstituiert.<sup>5</sup> Auch das Ausmaß der Integration digitaler Medien hat heute zu einem noch nie dagewesenen Zustand der »tiefen Mediatisierung« (*deep mediatization*; vgl. Couldry/Hepp 2017) geführt: Hepp und Couldry argumentieren, dass sogar die grundlegende Form der Face-to-Face-Interaktion der Mediatisierung unterliegt, da Realitäten stets auf der Grundlage und im Kontext der gegenwärtigen Bedingungen koordiniert werden müssen – bspw. anhand von etablierten Interaktionsformen in den Medien (vgl. Luginbühl 2019), mit Medien als selbstverständlichen Bestandteil der Interaktion, etwa mit Smartphones als sozialen Objekten (vgl. Oloff 2019) oder auch im Umgang mit Smart Speakern (vgl. Hector

4 Vgl. Philosoph\*innen im Realismus-Diskurs, z.B. Willascheck (2022) zu Kant, Gabriel (2014) sowie die gesammelten Diskussionen im Sammelband zur Realismusdebatte in der Philosophie bei Halbig und Suhm (2004).

5 Vgl. Habermas (2021: 486) Äußerungen, dass es sich bei digital vernetzter Kommunikation nicht nur um eine Erweiterung des Medienangebots handle, »sondern vielmehr um eine mit der Einführung des Buchdrucks vergleichbare Zäsur in der menschheitsgeschichtlichen Entwicklung der Medien.«

in diesem Band). Ein unbeabsichtigter Laut, der der Aussage »Alexa« ähnelt, kann jederzeit die Aktivierung des Amazon Smart Speakers auslösen. Auf diese Weise werden Menschen sensibilisiert, ihre Sprechweise, aber auch ihr körperliches Verhalten an die interaktiven Bedingungen ihres jeweiligen technologischen Umfeldes anzupassen.

Die aktuellen Diskurse zeigen, dass das Verständnis und die Erfahrung von Realität als stets verschwommen und medial vermittelt empfunden wird. Insbesondere die zunehmende Popularität neu eingeführter Technologien wie ChatGPT oder Suno hat die Debatte darüber, was »menschlich« oder »echt« ist (oder zu sein hat, bzw. nicht sein sollte), neu entfacht. Generative KI-Tools mit ihren zunehmend glaubwürdiger werdenden, menschenähnlichen »Reaktionen« modellieren Alltagserfahrungen, die teilweise kaum mehr von menschlichen Kreationen und Interaktionsweisen zu unterscheiden sind. Die Unterscheidung zwischen »echter« menschlicher und »unechter« maschineller Intelligenz besteht bereits seit dem Dartmouth-Workshop und dem Turing-Test und damit deutlich vor dem Populärwerden der genannten generativen KI-Tools (vgl. Coeckelbergh/Gunkel 2023: 4). Bei ihrer Untersuchung aktueller Debatten über ChatGPT beobachten Coeckelbergh und Gunkel drei philosophische Positionen innerhalb des Un/Realitätsdiskurses: Solche, die sie nahe an einer »echten« menschlichen Intelligenz verorten, solche, die sie nur als Schein betrachten, und solche, die diese Entwicklungen völlig außer Acht lassen. In Anlehnung an Barad (2007) und Haraway (2016) stellen Coeckelbergh und Gunkel diese ontologische Differenz in Frage und schlagen vor, sich auf Performances, Prozesse der Bedeutungsgebung und Machtverhältnisse zu konzentrieren, durch die Un/Realitäten verhandelt werden.

Un/Realitäten lassen sich demnach weder mit internen mentalen Prozessen (von Menschen oder KI) erklären noch als unabhängig von ihrer Wirkung auf die Außenwelt betrachten. Vielmehr werden sie in sozio-materiellen Prozessen konstruiert, die zunehmend den Logiken und Infrastrukturen von Social-Media-Plattformen, großen Sprachmodellen (Large Language Models) und Algorithmen folgen, und die somit an Prozessen der Sinnstiftung beteiligt sind (vgl. Couldry/Hepp 2017). Die Fragestellung, der wir uns widmen, entspricht also nicht der philosophischen Frage: »Ist das real oder nicht?« Vielmehr stellen wir eine sozio-materielle, soziokulturelle und prozesshafte Frage, die wie folgt formuliert werden kann: »Welchen Beitrag leisten soziokulturelle und materiell-mediale Praktiken zur Konstruktion von Realitäten?«. Um diese Frage zu beantworten, untersuchen die Beiträge in diesem Band die Konstruktion und Erfahrung von sowie Partizipation in un/realen Interaktionsräumen.

#### 4. Formen sozialer Ordnung im Spektrum medienspezifischer Interaktion

Die Beiträge des Sammelbandes betrachten, analysieren und diskutieren aus medienwissenschaftlichen und -linguistischen Perspektiven die komplexen medienspezifischen Formen von Interaktion und damit einhergehende gesellschaftliche Wirkungen und Prozesse. Sie erlauben Einblicke in aktuelle und gesellschaftlich hoch relevante Forschungsfelder. Trotz der Vielfalt der Untersuchungsgegenstände (Interfaces, Soziale Medien, Sensornetzwerke, Sprachassistenten und Audiovisualität) tauchen dabei in allen Beiträgen Fragen nach den medialen Bedingungen auf, die Interaktionsräume bereitstellen bzw. welche spezifischen interaktiven Möglichkeiten, Realitäten und sozialen Ordnungen sich daraus ergeben. Wie entfalten und gestalten sich Interaktionsräume in hybriden, digitalen und auch analogen Kontexten in einem Spektrum von sozialen Medien, Computerspielen, Sprachsteuerung etc.? Welche Dispositive kommen in un/realen Interaktionsräumen nicht zum Vorschein? Wie verschwimmen sozio-kulturelle Kategorien wie das Bild des Selbst und Agency, und dies über Grenzen zwischen Mensch und Maschine hinweg? In welchem Zusammenspiel stehen Körper, Medien und Technologien? Wie werden unterschiedliche Medien affektiv erfahren? Welche Realitäten können sich aus den medienspezifischen Praktiken entfalten, die damit einhergehen? Welche neuen sozialen Ordnungen und Strukturen werden sichtbar?

Der Sammelband ist in drei Sektionen gegliedert, die jeweils unterschiedliche Aspekte der Interaktionsräume untersuchen. Jede Sektion beginnt mit einem künstlerischen Beitrag, der die theoretischen und analytischen Diskussionen einleitet und veranschaulicht. Die erste Sektion »Konstruktion« thematisiert, wie Interfaces und mit ihnen auch ideologische Rahmenbedingungen die Interaktionsräume im Spektrum zwischen Mensch-Maschine und Maschine-Maschine prägen und so neue Un/Realitäten schaffen. Die zweite Sektion »Erfahrung« widmet sich der körperlichen und affektiven Dimension der Interaktion in verschiedenen audiovisuellen Medienformaten, einschließlich Film, Videospiel und politischer Berichterstattung. Die dritte Sektion »Partizipation« befasst sich mit den kollaborativen Prozessen und partizipativen Mechanismen, durch die Interaktionsräume geschaffen und gestaltet werden.

##### 4.1 Konstruktion

Die Beiträge in der Sektion *Konstruktion* untersuchen unterschiedliche Aspekte der medialen und kulturellen Kokonstruktion von Interaktionsräume durch Interfaces, Infrastrukturen und Ideologien. Gemeinsam tragen sie dazu bei, ein tieferes Verständnis dafür zu entwickeln, wie technologische und ideologische Rahmenbedin-



gungen Interaktionsräume und Realitäten formen und welche Auswirkungen dies auf die Gesellschaft hat.

In seinem künstlerischen Beitrag *Orbital Mirage* präsentiert Till Rückwart ein Archiv digitaler Fehler bzw. Glitches als Un/Realitäten innerhalb der Satellitenbilddarstellung von Google Earth. Er zeigt, dass nicht fotooptische Effekte ausschlaggebend für die fehlerhaften Bilder sind, sondern dass sie prozessual durch den Algorithmus geschaffen werden. Die Arbeit plädiert für Archivpraktiken, die die vermeintlich objektive Darstellung der Erde durch Interfaces und deren technologische Rahmenbedingungen kritisch reflektiert.

Timo Kaerleins Beitrag *»I am, in fact, a person.« Vorder- und Hinterbühnen konversationeller KI* thematisiert die Frage, auf welche Weise einer KI der Status einer Person mit Intelligenz, Bewusstsein oder Empfindungsvermögen zugesprochen wird. Die Untersuchung eines 2022 in der Öffentlichkeit breit diskutierten Diskurses, konkret der Dialogsequenz zwischen dem damaligen Google-Ingenieur Blake Lemoine und dem Chatbot LaMDA, dient als Grundlage für die kritische Reflexion aktueller Debatten über KI als Entität mit menschlichen Qualitäten. Hierbei beleuchtet er insbesondere die Rolle der kulturellen Skripte sowie die Darstellung von un/realen Interaktionen.

In seinem Beitrag *Sprachassistenzsysteme und ihre Interfaces: Eine medienlinguistische Analyse* widmet sich Tim Hector den stimmlichen und grafischen Bedienoberflächen von Sprachassistenten wie beispielsweise Alexa, Siri und Google Assistant. Er analysiert die interaktiven situativen Praktiken der Nutzer\*innen auf der einen Seite und die durch Algorithmen in den Apps dokumentierten Aspekte dieser Praktiken auf der anderen Seite. Die Analyse erfolgt auf der Grundlage von Videomaterial, welches konversationsanalytisch ausgewertet wird. Auf diese Weise entwickelt er eine Perspektive auf die Mensch-Maschine-Interaktion, die nicht nur die Praktiken der Nutzer\*innen berücksichtigt, sondern auch die verborgenen technischen Infrastrukturen in das Forschungsdesign integriert.

Schließlich präsentiert Paul Schütze in seinem Beitrag *Zwischen Technologie und Ideologie: Ein Blick auf die un/realen Räume hinter KI* eine kritische Perspektive auf zeitgenössische Debatten aus technikphilosophischer Sicht. Im Zentrum stehen Narrative des »AI-Futurism«, in denen KI-Technologien als unausweichlicher Bestandteil einer zukunfts- und fortschrittsorientierten Entwicklung dargestellt werden. Er verdeutlicht die gesellschaftlichen Auswirkungen dieser Ideologien: die Reproduktion von kolonialen und patriarchalen Strukturen in der KI-Industrie, die Auswirkungen auf den Planeten, die staatliche Förderung der KI-Industrie sowie die Sammlung bzw. Überwachung von User\*innen-Daten.

## 4.2 Erfahrung

Die Sektion »Erfahrung« beleuchtet die vielfältigen Dimensionen, wie Interaktionsräume in verschiedenen audiovisuellen Medien erlebt, wahrgenommen und rezipiert werden. Die Beiträge dieser Sektion stellen dar, wie Interaktionen in/mit Bildern, Filmen, Videospielen und audiovisuell modulierten Gesprächen nicht nur kognitiv, sondern auch körperlich und affektiv erfahren werden. Gemeinsam bieten diese Beiträge Einblicke in die verkörperten und affektiven Aspekte der Erfahrung und Wahrnehmung von Interaktionsräumen in verschiedenen Medienformaten.

Die Videoinstallation *L.I.S.A.: Akt 1* von Lynn Klemmer lädt die Betrachter\*innen zu einer Reflexion über die Künstlichkeit von Wahrnehmung zwischen Fiktion und Realität ein. Durch übereinander gelagerte Projektionen eines Vorhangs aus verschiedenen Blickwinkeln eröffnet sich ein Interaktionsraum, in dem zwischen Subjekten, Objekten und Welten Un/Realitäten gestiftet werden. Damit betont Lynn Klemmer die materiellen, phänomenologischen und fiktionalen Aspekte der Wahrnehmung durch Bildschirme und plädiert für eine Dekonstruktion der Dichotomie von Realität und Fiktion.

Ebenso bieten verschiedene Bildschirme die Möglichkeit, unterschiedliche Filmformate zu rezipieren, zu verstehen und mitzuerleben. In ihrem Beitrag *Von der Non-Linearität der Zeit: Metaphorisieren als Interaktion mit filmischen Bildern. Eine medienästhetische Perspektive* widmet sich Katerina Papadopoulou der Filmerfahrung als Interaktion zwischen Filmen und Zuschauer\*innen. Ausgehend von einer medienästhetischen Metaphernanalyse des Science-Fiction-Films *ARRIVAL* entwickelt sie die These, dass die filmische Erfahrung nicht auf einer statischen, fiktiven oder »unrealen« Narrationsebene stattfindet, sondern sich durch eine verkörperte Interaktion mit dem Filmbild entfaltet.

Zuschauer\*innen interagieren nicht nur mit fiktiven Filmen, sondern auch mit als »real« gewerteten audiovisuellen Bildern. Clara Kindler-Mathôt analysiert in ihrem medienlinguistischen Artikel *Erfahrungsraum Interaktion: Die audiovisuelle Modulation eines Gesprächs als Zuschauer\*innenerfahrung* einen Videobeitrag des digitalen Parteitags der Partei BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN. In ihrer medienästhetischen Analyse zeigt sie, dass die audiovisuelle Darstellung nicht einfach eine Repräsentation des vorfilmischen Geschehens ist, sondern vielmehr neue mediale Realitäten entstehen lässt. Sie postuliert somit die Notwendigkeit einer reflektierten Auseinandersetzung mit audiovisuellen Bedeutungskonstitutionen, um die Medienkompetenz zu stärken.

Dominic Brakelmann und Arvid Kammler wenden sich in ihrem Beitrag *Ludische Dividuationen: Eine antiholistische Betrachtung der Videospiele CULTIST SIMULATOR und DEAD SPACE* der Wahrnehmung von Videospielen als körperliche Erfahrungsräume zu. Anstelle einer Betrachtung von Videospielen, die sich auf die Spieler\*innen oder das Spiel konzentriert, schlagen sie eine dividualistische Perspektive vor,

indem sie sich die interaktiven Details der Spiele und der körperlich-räumlichen Verteilung widmen. Anhand von zwei Beispielen entwickeln sie eine Sichtweise auf Videospiele als multimodale Assemblagen mit vielfältigen medialen Potentialen.

### 4.3 Partizipation

Die Sektion »Partizipation« befasst sich mit der Art und Weise, wie Interaktionsräume durch partizipative und kollaborative Prozesse geschaffen und gestaltet werden. Die Beiträge dieser Sektion untersuchen verschiedene Formen der Ko-Konstruktion: von der sensorischen Datenerhebung über den digitalen Modemarkt bis hin zu Online-Communities. Zusammen bieten diese Beiträge Einblicke in die Mechanismen der Ko-Konstruktion von Interaktionsräumen und zeigen, wie Partizipation und Kollaboration in verschiedenen medialen Kontexten gestaltet und erlebt werden.

In seinem dokumentarischen Video-Essay *Excuse Us While We Improve Your View*, *Atlantis* begleitet Giacomo Marinsalta die Rezipient\*innen auf eine Reise zur Weltausstellung Expo 2020 Dubai, in der Vorstellungen von Innovation und Vergangenheit verschmelzen. In seinem Beitrag legt er dar, dass die Förderung des Gemeinschaftsgefühls für Expo-Teilnehmende maßgeblich durch digitale Erlebnisse erfolgt, wobei kulturelle Diskurse passiv konsumiert werden. Damit wirft er einen kritischen Blick auf den technologischen Determinismus, der hier als Grundlage für eine gemeinsame Zukunft postuliert wird.

In ihrem Beitrag *Mobile Crowdsensing: Interaktionsmodelle des mobilen Sensing und die infrastrukturelle Allgegenwart der »mobile sensor networks«* widmet sich Vesna Schierbaum der Technik des Crowdsourcings von Daten aus einer kritischen medienwissenschaftlichen Perspektive. Sie analysiert die allgegenwärtige sensorische Infrastruktur von Sensor Kits bis zum Smartphone als technologische Grundlagen des Crowdsensing. Dabei hinterfragt sie die historische Entwicklung eines technologischen Interaktionsmodells, welches Daten ohne die aktive Beteiligung der Nutzer\*innen verarbeitet. Kritisch beleuchtet sie die vermeintlichen partizipatorischen Potenziale, welche in Industriediskursen oft hervorgehoben werden.

Helga Behrmann befasst sich in ihrem Beitrag *Digital Fashion im Online-Shop: Der un reale Interaktionsraum als sozialer Handlungsraum* mit rein digitalen Modeangeboten. Dabei zeigt sie auf, dass sich nicht nur zwischen Kund\*innen und Anbietenden, sondern auch zwischen digitalen Körpern und Interfaces Interaktionen entfalten. Sie betont die Bedeutung der Partizipation der Nutzer\*innen bei der Gestaltung und Bewertung digitaler Mode und demonstriert, wie diese Form der Interaktion den sozialen Handlungsraum im Online-Shop definiert.

Schließlich untersucht Friederike Fischer in ihrem Beitrag *Appropriating the Ape: Sprachliche Praktiken der Gemeinschaftsbildung im Subreddit R/WALLSTREETBETS* das konkrete Fallbeispiel einer sozialen Bewegung, die weitreichende soziale sowie

wirtschaftliche Konsequenzen nach sich zog. Im Rahmen korpusbasierter medienlinguistischer Analysen wird der Frage nachgegangen, welche Rolle die Verwendung von Beleidigungen innerhalb der Community spielt und wie sie den spezifischen Gruppensprachgebrauch prägt, um soziale Bindungen zu festigen.

Wie die Zusammenstellung der einzelnen Beiträge zeigt, ist eine einfache Trennung zwischen den Schnittstellen real und unreal der Komplexität und Breite der Phänomene genauso wenig gerecht wie eine Unterteilung in klar umgrenzte Forschungsbereiche, die sich dem Feld widmen. Notwendig sind vielmehr interdisziplinäre und ganzheitliche Herangehensweisen, die sowohl die Gegenstände klassischer Face-to-Face-Interaktionen als auch spezifische Medialitäten im Blick behalten. Durch die Integration verschiedener Ansätze und Techniken sowie künstlerischer Beiträge versucht der Sammelband, die Komplexität und Vielfalt dieser un/realen Interaktionsräume angemessen zu erfassen.

## Literatur

- Androutsopoulos, Jannis (2016): »Mediatisierte Praktiken: Zur Rekontextualisierung von Anschlusskommunikation in den Sozialen Medien«, in: Arnulf Deppermann/Helmuth Feilke/Angelika Linke (Hg.): Sprachliche und kommunikative Praktiken, Berlin/Boston: De Gruyter.
- Barad, Karen (2007): *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Durham: Duke University Press.
- Bender, Emily M./Timnit Gebru/Angelina McMillan-Major/Shmargaret Shmitchell (2021): »On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?«, in: *Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, S. 610–623.
- Berger, Peter L./Thomas Luckmann (1967): *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*, New York: Open Road Integrated Media, Inc.
- Bundesministerium für Gesundheit (2023): *Coronavirus-Pandemie: Was geschah wann? Chronik aller Entwicklungen im Kampf gegen COVID-19 (Coronavirus SARS-CoV-2) und der dazugehörigen Maßnahmen des Bundesgesundheitsministeriums*. Abrufbar unter: <https://www.bundesgesundheitsministerium.de/coronavirus/chronik-coronavirus> (Stand: 04.07.2024).
- Burr, Viv (2015): »Social Constructionism«, in: *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, S. 222–227.
- Coeckelbergh, Mark/David J. Gunkel (2023): »ChatGPT: Deconstructing the Debate and Moving It Forward«, in: *AI & SOCIETY*. Abrufbar unter: <https://link.springer.com/article/10.1007/s00146-023-01710-4> (Stand: 29.07.24)
- Couldry, Nick/Andreas Hepp (2017): *The Mediated Construction of Reality*, Cambridge/Malden: Polity Press.

- Cramer, Florian/Matthew Fuller (2008): »Interface«, in: Matthew Fuller (Hg.): *Software Studies*, Cambridge: The MIT Press, S. 150–152.
- Distelmeyer, Jan (2021): »Programmatische Verhältnisse. Wer oder was lebt in Zoom? Fragen an die neue Normalität von Videokonferenzen«, in: *CARGO Film/Medien/Kultur* 49: S. 28–34.
- Gabriel, Markus (2014): *Der neue Realismus*, Berlin: Suhrkamp.
- Goffman, Erving (1971): *Verhalten in sozialen Situationen. Strukturen und Regeln der Interaktion im öffentlichen Raum*, Gütersloh: Bertelsmann.
- Goffman, Erving (1974): *Das Individuum im öffentlichen Austausch. Mikrostudien zur öffentlichen Ordnung*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Habermas, Jürgen (2021): »Überlegungen und Hypothesen zu einem erneuten Strukturwandel der politischen Öffentlichkeit«, in: Martin Seeliger/Sebastian Seignani (Hg.): *Ein neuer Strukturwandel der Öffentlichkeit?*, Baden-Baden: Nomos, S. 470–500.
- Halbig, Christoph/Christian Suhm (Hrsg.) (2004): *Was ist wirklich? Neuere Beiträge zu Realismusdebatten in der Philosophie*, Berlin/Boston: De Gruyter.
- Haraway, Donna Jeanne (2016): *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Durham: Duke University Press.
- Jones, Rodney (2020): »Mediated Discourse Analysis«, in: Svenja Adolphs/Dawn Knight (Hg.): *The Routledge Handbook of English Language and Digital Humanities*, Abingdon/Oxon/New York: Routledge, S. 202–219.
- Löffler, Petra/Florian Sprenger (2016): »Medienökologien. Einleitung in den Schwerpunkt«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 14 (1), S. 10–18.
- Luginbühl, Martin (2019): »Mediale Durchformung. Fernsehinteraktion und Fernsehmundlichkeit«, in: Konstanze Marx/Axel Schmidt (Hg.): *Interaktion und Medien. Interaktionsanalytische Zugänge zu medienvermittelter Kommunikation*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter, S. 125–146.
- Marx, Konstanze/Axel Schmidt (2019): »Interaktionsanalytische Zugänge zu medienvermittelter Kommunikation. Zur Einleitung in diesen Band«, in: Konstanze Marx/Axel Schmidt (Hg.): *Interaktion und Medien. Interaktionsanalytische Zugänge zu medienvermittelter Kommunikation*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter, S. 1–31.
- Oloff, Florence (2019): »Das Smartphone als soziales Objekt. Eine multimodale Analyse von initialen Zeigesequenzen in Alltagssequenzen«, in: Konstanze Marx/Axel Schmidt (Hg.): *Interaktion und Medien. Interaktionsanalytische Zugänge zu medienvermittelter Kommunikation*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter, S. 191–218.
- Schneider, Jan Georg (2017): »Medien als Verfahren der Zeichenprozessierung: Grundlegende Überlegungen zum Medienbegriff und ihre Relevanz für die Gesprächsforschung«, in: *Gesprächsforschung – Online Zeitschrift zur verbalen Interaktion* 18, S. 34–55.

- Schneider, Jan Georg (2018): »Medialität«, in: Frank Liedtke/Astrid Tuchen (Hg.): Handbuch Pragmatik, Stuttgart: J.B. Metzler, S. 272–281.
- Willaschek, Marcus (2022): »Vernunft und Realismus. Zur Aktualität der kantischen Philosophie«, in: Volker Gerhardt/Matthias Weber/Maja Schepelmann (Hg.): Immanuel Kant 1724–2024: Ein europäischer Denker, Berlin/Boston: De Gruyter Oldenbourg, S. 51–58.