



Komplexlabor
Digitale
Kultur

Working Papers

Nr. 03 | 2023

Digitales Basteln mit Friedrich Tenbruck

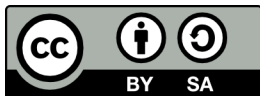
Stefan Meißner

HOME
HOCHSCHULE
MERSEBURG

University of
Applied Sciences

Stefan Meißner

Digitales Basteln mit Friedrich Tenbruck



© Merseburg 2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.25673/113016>

Gestaltung: Joana Mauer
Bildnachweis: freepik.com

Zitation: Meißner, Stefan (2023): Digitales Basteln mit Friedrich Tenbruck. KDK Working Papers Nr. 3. Merseburg. DOI: 10.25673/113016.

Die KDK Research Papers werden vom Komplexlabor Digitale Kultur der Hochschule Merseburg herausgegeben. Die Verantwortung gegenüber den Thesen, Positionen und Meinungen in den veröffentlichten Beiträgen liegt alleinig bei den Autorinnen und Autoren.

Kontakt

Komplexlabor Digitale Kultur
Prof. Dr. Stefan Meißner
Eberhardt-Leibnitz-Straße 2
06217 Merseburg
E-Mail: stefan.meissner@hs-merseburg.de
Web: <https://digitalekultur.hs-merseburg.de>

Abstract

Der Aufsatz widmet sich dem digitalen Basteln, verstanden als selbstbestimmter Umgang mit verschiedensten Materialien, analogen wie auch digitalen Werkzeugen und Techniken. Diesem wird ein Einübungspotenzial in digitale Kultur zugeschrieben.

Um diese These argumentativ zu entfalten, wird zunächst mithilfe von Friedrich Tenbruck digitale Kultur als spezifische Wirklichkeitsvorstellung beschrieben. Sodann wird das digitale Basteln als Praktiken der Einübung in digitale Kultur präsentiert. Durch diese Einübung gewinnen vor allem die digitalen Bastlerinnen und Bastler Orientierungsmöglichkeiten in digitaler Kultur jenseits der von Tenbruck herausgearbeiteten Orientierung in Kultur durch Geschichte.

Keywords

Wirklichkeitsvorstellung, Digitales Basteln, Makerkultur, Digitale Kultur

Autor/-in

Stefan Meißner ist Professor für Medien- und Kulturwissenschaften an der Hochschule Merseburg.

Anmerkungen

Der Text basiert auf einem Vortrag, den der Autor zur offenen Jahrestagung der Sektion Kulturosoziologie der Deutschen Gesellschaft für Soziologie im September 2021 gehalten hat. Die Anregungen und Nachfragen bildeten die Grundlage für diese erweiterte Version.

Einleitung

»Unsicher stehen« die Menschen, so Friedrich Tenbruck vor über 30 Jahren, »auch wenn die äußere Anpassung gelingt, in der neuen Wirklichkeit, weil ihre kulturelle Überlieferung, ihre soziale Zugehörigkeit, ihre geschichtliche Vergangenheit, ihre nationale Gemeinsamkeit fraglich geworden ist. Dann fragen die einzelnen nach Identität und Sinn, weil sie nicht wissen, wo sie im Getriebe der Wirklichkeit hingehören.« (Tenbruck 1990: 184)

Als konservativer Denker und vielleicht gar als Reaktionär¹ im historischen Sinn dieser Bezeichnung war Friedrich Tenbruck, der die deutsche Kultursoziologie in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts stark geprägt hatte, besonders sensibel und scharfsichtig gegenüber der Moderne. Er war gleichsam kein fröhlich-postmoderner Denker, sondern formulierte oft auch sein Unbehagen. Dieses Unbehagen soll hier als Ausgangspunkt für eine Beschreibung gegenwärtig heraufziehender digitaler Kultur fruchtbar gemacht werden, weil es schärfer zu sehen erlaubt, was sich dadurch ändert. Sein Lösungsvorschlag für mehr Orientierung in heterogen, ja zum Teil disparat erscheinenden Wirklichkeiten bestand im Aufspüren der kulturellen Geschichte dieser Wirklichkeiten. Dieser oft ins Normative umschlagende Orientierungsvorschlag soll hier dagegen durch ein deskriptiv angelegtes, funktionales Äquivalent ersetzt werden, um so digitale Kultur adäquat erfassen zu können.

Zunächst soll mithilfe von Tenbruck ein Umriss meines Verständnisses von digitaler Kultur gezeichnet werden. Sodann wird digitales Basteln als Praktiken der Einübung in diese digitale Kultur präsentiert und zum Abschluss wird als funktionales Äquivalent zur »Geschichte« bei Tenbruck »Technik« vorgeschlagen, um unsere digitale Kultur einerseits besser erfassen zu können und andererseits um Orientierungsmodi in und für diese digitale Kultur zumindest anzudeuten. Daher der Titel DIGITALES BASTELN MIT FRIEDRICH TENBRUCK.

1

Diese titelgebende Zuspitzung klingt zunächst verwerflich, da es den Kern des Denkens von Tenbruck zu polemisieren scheint. Meine Hoffnung besteht jedoch darin, dass sich diese vermeintliche Polemisierung am Ende mit Sinn erfüllen wird, gerade auch weil der Mensch, wie Tenbruck stets meinte, ein notwendig sinnhaft handelndes Wesen sei und von daher auch kulturbedürftig. »Kultur« werde nämlich »aus Handeln geboren, weil dieses Bedeutungen ins Spiel bringt, die der Mensch ersinnt,

¹ »Gerade weil Reaktionäre von einem fernen, entrückten, manchmal abseitigen Standpunkt aus auf die moderne Welt blicken, vermögen sie deren Paradoxien klarer und scharfsichtiger zu erkennen als die, welche sich in ihr aufgehoben fühlen«, so Christian Marty (2019).

da die Natur sie nicht kennt. Als das sinnhaft handelnde Wesen ist er der Schöpfer aller Kultur.« (ebd.: 46) Kultur ist damit weder auf Praktiken reduzierbar noch ein gesellschaftlich nebensächliches Phänomen, das nur in den Blick kommt, wenn politisch wie auch wirtschaftlich stabile Ordnungen etabliert sind. Kultur entsteht vielmehr durch das sinnhafte Handeln des Menschen. Dies ist aber nur die »aktive« Seite seines Kulturverständnisses, denn zugleich ist unser Handeln auch immer »an den zu Vorstellungen von der Wirklichkeit verarbeiteten Gegebenheiten« (ebd.: 49) orientiert. Kultur wird damit bei ihm als eine Art notwendiges Daseinsverständnis bzw. als eine sozial geteilte Wirklichkeitsvorstellung konzipiert, die sinnhaftes Handeln in spezifischer Weise ermöglicht und von daher sind wir als Menschen stets kulturbedürftig. Denn »Halt und Sinn für sein Tun« finde der Mensch »nicht schon an den praktischen Zwecken, Zwängen, Interessen und Gewohnheiten seines Umgangs mit einzelnen Objekten, sondern erst dann, wenn seine einzelnen Handlungen und deren Objekte sich in einer Wirklichkeit zusammenschließen, deren Ordnungen und Mächte er kennt.« (ebd.: 51) Kultur bietet demnach eine basale Welt-Orientierung für sinnhaftes Handeln der Menschen. Der Mensch braucht für seine praktische Daseinsbewältigung auch eine geistige Daseinsdeutung.

In diesem Sinne – als spezifische Wirklichkeitsvorstellung – soll hier auch digitale Kultur begriffen werden. Dass diese Interpretation nicht gegen Tenbruck steht, sondern ganz in seinem Sinn genommen wird, zeigen seine Bemerkungen zum Leitmedium seiner Zeit; dem Fernsehen. Er bescheinigte nämlich dem Fernsehen eine kulturumstürzende Tendenz, die nur mit der Einführung der Schrift vergleichbar sei (vgl. Tenbruck 1996a: 265).

Des Fernsehens »überwältigende Macht geht ganz hinaus über das, was es selbst bringt, weil es unsere Gewohnheiten, Bedürfnisse und Erwartungen im Umgang mit allem und jedem konditioniert hat. Der Zeitgenosse erlebt alles aus der Perspektive und Logik des Fernsehens, ohne daß er den Apparat einschalten muß, weil er ihn schon selbst im Kopf trägt. Auf diese Weise verändert das Fernsehen die gesamte Wirklichkeit, weil es den Menschen verändert, der die Wirklichkeit erfährt« (ebd.: 267).

So wie McLuhan in seinem allzubekanntem Spruch – »the medium is the message« – darauf hinwies, dass die Medien eine »Veränderung des Maßstabs, Tempos oder Schemas [...] der Situation des Menschen« (McLuhan 1968: 18) hervorrufen, so markiert auch Tenbruck als entscheidende Wirkung des Fernsehens, dass es die Wirklichkeit verändere, da es den Menschen, der diese Wirklichkeit erfasse, verändern würde. Eben diese mediengestützte Veränderung der Wirklichkeitsvorstellungen kann auch auf die gegenwärtige Digitalität übertragen werden. Es würde dann in der Beschreibung von digitaler Kultur gar nicht um die konkreten Technologien

und Artefakte und die damit möglichen sozialen Praktiken und Beziehungskonstellationen, sondern vielmehr um eine ›digitale Eigenlogik‹ gehen, die unsere »Gewohnheiten, Bedürfnisse und Erwartungen« – also unser allgemeines Daseinsverständnis – neu auszurichten vermag.

Bis zu diesem Punkt läuft die von mir geführte Argumentation mit Tenbruck parallel, doch hinsichtlich der Orientierungsmöglichkeiten in einer so konzipierten digitalen Kultur gehe ich einen anderen Weg. Für Tenbruck (1990: 87) war es nämlich evident, dass »eine zukunftsbezogene[.] Orientierung in der Gegenwart« in erster Linie nur durch eine »Historisierung der Wirklichkeit« möglich sei.

»Nur aus der geschichtlichen Rekonstruktion ihres Werdegangs ließ sich die Gesellschaft begreifen und die Zukunft einschätzen. Kultur und Gesellschaft mußten, weil sie sich verselbständigt hatten, geschichtlich begriffen werden, um die Ordnung ihrer Entwicklung zu erfassen« (ebd.).

Doch eben dieser Fokus auf Geschichte, um die Gegenwart zu verstehen und die Zukunft einschätzen zu können, scheint ungenügend, um digitale Kultur begreifen zu können – wenngleich Armin Nassehi eben dieses tenbrucksche Vorhaben in seinem Buch zur Digitalität (2019) in dieser Art und Weise durchgespielt hat.

Den Grund für dieses Ungenügen liefert Tenbruck – wahrscheinlich ungewollt – selbst, wenn er sich an anderer Stelle mit der Rolle der Geistes- und auch Sozialwissenschaften auseinandersetzt. Seine These besteht darin, dass es die Geisteswissenschaften des 19. Jahrhunderts waren, die für ein gemeinsames Daseinsverständnis gesorgt hätten und meint weiter, dass die soziale Wirklichkeit durch die Sozialwissenschaften im 20. Jahrhundert zumindest mitbedingt sei (Tenbruck 1990: 40):

»Die Sozialwissenschaften vermessen und vermitteln die Wirklichkeit – und eben deshalb ist es eine vermittelte Wirklichkeit« (Tenbruck 1996b: 45f., H.i.O.).

Diese sozialwissenschaftlich vermittelte Wirklichkeit ist dabei nicht nur Indikator, sondern zugleich Faktor, um die begriffshistorische Semantik von Reinhart Koselleck (Koselleck 2006: 99) aufzurufen. Sozialwissenschaften könnten quasi für selbsterfüllende Prophezeiungen sorgen, schon allein deshalb, weil sie durch ihre Analysen latente Funktionen der untersuchten Gegenstände in manifeste Funktionen umwandeln würden und weil eben dieses Wissen um die Latenz die Wirkung selbst verändert (Tenbruck 1996b: 46f.). Damit ist das 20. – sozialwissenschaftliche – Jahrhundert hinsichtlich der erzeugten Wirklichkeitsvorstellung ein ganz anderes als das geisteswissenschaftliche 19. Jahrhundert. Denn die Geisteswissenschaften vermochten insgesamt eine holistische Wirklichkeitsvorstellung zu generieren, die im 20. Jahrhundert

zumindest heterogener, vielschichtiger und pluraler wurde.

Meine These bezüglich gegenwärtiger digitaler Kultur besteht nun darin, dass es spätestens im 21. Jahrhundert nicht einzig die Sozialwissenschaften sind, die uns – mithilfe des Transmissionsriemen einer massenmedialen Öffentlichkeit – mit passenden und Orientierung stiftenden Daseinsdeutungen versorgen, sondern dass es gegenwärtig eine unüberschaubare Menge von Akteuren gibt, bei denen kein verbindendes Element, keine geteilte Prämisse und keine selbstevidente Grundlage mehr sichtbar ist. Mit dem Abdimmen unserer massenmedial-normalisierenden Wirklichkeitsvorstellung stehen die gegenwärtigen Daseinsdeutungen eigentümlich nebeneinander, können nicht mehr hierarchisch geordnet oder irgendwie auf einen gemeinsamen Nenner gebracht werden – sie wirken disparat und unüberbrückbar.²

Neu scheint in der digitalen Kultur zu sein, dass die disparaten Wirklichkeitsvorstellungen nicht nur als Beiwerk zu anders zielgerichteten Handlungen (Profitmaximierung durch Plattformen etc.) entstehen, sondern dass sie oft genug das sind, was im Kern hergestellt werden soll. Insbesondere die großen Digitalkonzerne – wie beispielsweise *Apple*, *Amazon* oder *Meta* – verkaufen eben keine Technik oder Software, sondern digitale Ökosysteme. Sie stellen fortwährend spezifische Umgebungen her und generieren damit unsere Wirklichkeitsvorstellungen. Es wäre demnach verkürzt, wenn das Agieren der Digitalkonzerne nur aus ökonomischer, d.h. kapitalistischer Perspektive betrachtet wird. Es geht nicht nur um eine profitmotivierte, latente Mit-Konstruktion von sozial geteilten Wirklichkeitsvorstellungen, sondern zunehmend um technisch, wie auch sozialtechnisch manifest hergestellte Daseinsverständnisse. Und genau diese Polyphonie der Agenturen unseres Daseinsverständnisses, die für eine neuerliche Unübersichtlichkeit sorgt, kann eben nicht einzig mit Historisierung als Orientierungsstiftung – wie von Tenbruck vorgeschlagen – beigegeben werden. Doch was könnte an dessen Stelle treten?

Bevor dieses funktionale Äquivalent benannt und argumentativ entfaltet werden soll und sich der Text damit inhaltlich von Tenbruck entfernt, soll diese Geste selbst mit Tenbruck begriffen werden. Denn er war sich stets bewusst, dass auch »jene Mittel, mit deren Hilfe wir die Realität zu bewältigen hoffen, ihrerseits bewältigungsbedürftig« seien (Zöller 1984: 181). Also auch der Lösungsvorschlag »Geschichte« ist bewältigungsbedürftig und eben nicht absolut oder heilig. Insofern möchte ich im Folgenden – ebenso wie Andreas Göbel (2010) – zwar den qualitativ, normativ ge-

2 Insbesondere die vergangene pandemischen Gegenwart zeigt, dass die schon älteren Phänomene von *Pegida*, *AfD* etc. nicht nur politisch zu begreifen sind. Vielmehr machen so genannte *Querdenker* deutlich, dass es sich hier um eine grundlegende Orientierungslosigkeit und – im habermasschen Sinne – diskursive Sprachlosigkeit handelt, die in disparaten Wirklichkeitsvorstellungen ihren Ursprung und ihre Basis hat.

haltvollen Kulturbegriff Tenbrucks *nicht* weiterführen, aber doch gleichzeitig den tenbruckschen kultursoziologischen ›Ton‹ in meiner Argumentation beibehalten. Gleichwohl sollte nun der titelgebende Gegenstand meiner Ausführungen zur Sprache kommen. Daher wird nun das Register gewechselt, um im tenbruckschen, kultursoziologischen Diktum, sondern vielmehr in dessen Ton das digitale Basteln beschreiben zu können.

2

Digitales Basteln umschreibt verschiedene Praktiken, die derzeit in *Makerspaces*, *FabLabs* oder offenen Werkstätten zu beobachten sind. Diese Praktiken umgreifen digitales wie analoges Tun. Es geht mithin nicht nur um die Programmierung von Software für Minicomputer wie *Arduinos*, *Raspberry Pis* oder *Calliopes*, sondern auch um das Löten, das Plotten mit Vinylplottern, das Drucken mit 3D-Druckern und sonstige eher handwerkliche Tätigkeiten, des Schraubens, Schleifens, Nähens, Leimens oder auch Schweißens.

Digitales Basteln kann daher in einem ersten Schritt als selbstbestimmter Umgang mit verschiedensten Materialien, analogen wie auch digitalen Werkzeugen sowie Techniken gefasst werden. Die Ergebnisse dieses Tuns sind zumeist selbst oder kollaborativ hergestellte Artefakte, die qua digitaler Bestandteile eine erweiterte Wirk- und Anwendungsmöglichkeit besitzen. So kann beispielsweise ein Flipper ganz analog gebastelt, dann aber mit Sensoren bestückt werden, die Leucht- und/oder Soundeffekte unter spezifisch vordefinierten Bedingungen erzeugen. Es können Bilder qua selbstgestickter Lautsprecher zum Sprechen gebracht werden. Kleidungsstücke oder Kissen können auf bestimmte Umweltbedingungen reagieren. Oder ein anfassbares Tetrispiel kann aus aufgeschnittenen Tetrapacks mit digital ansteuerbarer Christbaumkette erzeugt werden.³

Dieses digitale Basteln wird oft als *Makerkultur* beschrieben. ›To Make‹, also irgendetwas machen, konnte zum Label für diese vielfältigen Praktiken werden. Dies geschah wahrscheinlich aufgrund der Kommerzialisierungsabsicht von Dale Dougherty, der die Zeitschrift *MAKE* gründete. Ursprünglich sollte diese Zeitschrift übrigens ›Hacks‹ heißen (Richterich/Wenz 2017: 11), doch da ›Hacking‹ bis in die Gegenwart einen zweifelhaften Ruf in der Gesellschaft genießt, wurde das konsumerfreundliche ›Make‹ erfunden. Meines Erachtens kann die auf das Label gebrachte Makerkultur durch eine Spannung zwischen den zwei Polen *Making* und *Hacking*

³ Diese Beispiele stammen sämtlich aus meinen Seminaren an der Hochschule Merseburg. Es gibt unzählige mehr; bessere und schlechtere oder mit anderen Technologien arbeitende. Mit den Beispielen ist keine Typisierung verbunden, sondern einzig eine Veranschaulichung für diejenigen, die noch keine Berührungspunkte mit dem Phänomen hatten.

gekennzeichnet werden. Einerseits gibt es in dieser Kultur den Pol des Makings, d.h. der kommerziellen Produkte, des extrem leicht zugänglichen Wissens und der relativ offenen Räume der Herstellung. Andererseits gibt es auch den weitaus voraussetzungsvolleren Pol des Hackings, was sowohl das notwendige technische Wissen als auch die dabei ausgeübten Praktiken betrifft. Auch scheint hier eine kritisch-reflexive Haltung gegenüber gesellschaftlichen Instanzen wie dem Staat oder den Konzernen im Spiel zu sein. Beiden Formen des digitalen Bastelns ist jedoch die Haltung einer individuellen Selbstermächtigung gegenüber existierender Technik eingeschrieben; diese soll für eigene Bedürfnisse genutzt und für individuelles Begehren angepasst werden. Digitales Basteln ist demnach schon auf der Seite des Makings eine Handlungserweiterung im Umgang mit Digitaltechnologie, die eben nicht nur im gekonnten Umgang mit Softwareoberflächen und Interfaces als User besteht, sondern die in gewisser Weise stets auf einem Öffnen von *Black Boxes* basiert. Dabei bleiben allerdings – ähnlich einer Matroschka-Puppe – stets weitere ziemlich robuste *Black Boxes* bestehen, mit denen dann gehandelt wird. Aber auch Maker experimentieren mit Werkzeugen, Materialien und den entstehenden Artefakten. So können Legoroboter nun ›selbsttätig‹ qua Sensoren und Programmierung einen Hindernisparcours durchqueren und die damit spielenden Kinder verstehen, was ein Algorithmus ist sowie welche Operationalisierung und Modellierung von Wirklichkeit für dessen Funktionieren nötig ist.

Spätestens beim Hacking ist digitales Basteln jedoch eine fortwährende Grenzverschiebung des technisch Möglichen. Der Hacker ist laut Claus Pias »in seinem innersten Impuls ein *Spieler*« (Pias 2002: 254, H.i.O.), ihm geht es um die »Erschließung von vorhandenen, aber noch nicht genutzten Möglichkeiten« (ebd.: 263). So ist es sicher kein Zufall, dass einer der ersten und legendärsten ›Hacks‹ mit Hilfe einer Spielzeug-Plastiktrompete gemacht wurde. Denn diese Trompete aus den *Capt'n'Crunch*-Frühstücksflocken Anfang der 1970er erzeugte einen Ton in der Frequenz von 2,6kHz. Das war jedoch eben jene Frequenz, die dem amerikanischen Telefonnetz eine ruhende Verbindung signalisierte und damit denjenigen ein kostenloses Telefongespräch ermöglichte, die die Plastiktrompete gekonnt zweckentfremdeten (vgl. ebd.: 258).

Digitales Basteln im Allgemeinen sensibilisiert daher gegenüber der Grenze zwischen dem normalen und erwartbar gemachten Nutzerverhalten und den dadurch ausgeschlossenen weiteren Handlungsmöglichkeiten. Damit hat digitales Basteln zumindest das Potential eklatanter Grenzverletzungen, erzeugt aber in jedem Fall beständig vielfältige Grenzverschiebungen, die dann im Sinne von Innovationen wieder gesellschaftlich oder auch individuell genutzt werden können. Damit ist digitales Basteln zwar zunächst nur ein spielerischer Umgang mit digitaler Technik, ermöglicht darüber hinaus aber ein enormes Einübungspotential in den Umgang mit digitaler Kultur. Dieses dabei entstehende Können, diese eingeübten Fähigkeiten

ten habe ich verschiedentlich als *Maker-Literacy* bezeichnet (Meißner 2020; 2021). Gemeint ist mit diesem Konzept die tentative Gegenüberstellung der verschiedenen – jetzt wieder mit Tenbruck gesprochen – Daseinsverständnisse, die durch unterschiedliche Leitmedien bedingt werden. So wie es eine eklatante Verschiebung von oralen Kulturen zu schriftbasierten Kulturen gab, so verschiebt die digitale Kultur erneut unsere Wirklichkeitsvorstellung. Das Konzept der *Literacy* wird dabei von mir doppeldeutig gelesen: Zum einen als ein spezifisches Können oder auch als eine Kompetenz und zum anderen eben auch als Literalität. Damit würde *Maker-Literacy* auch als neue Form von Literalität, nach der über Jahrhunderte eingeübten schrift(druck)-basierten Literalität in den Blick rücken.

Mit *Maker-Literacy* wird jedoch kein gesellschaftsstruktureller Bruch behauptet, der beispielsweise – wie von Dirk Baecker (2007; 2018) verschiedentlich angedacht – die funktionale Differenzierung als Primärdifferenzierung der Gesellschaft in Frage stellt. Vielmehr verbleibt *Maker-Literacy* auf der mit Tenbruck eingeführten Ebene von Wirklichkeitsvorstellungen und Daseinsverständnissen.

Digitale Kultur, in die durch digitales Basteln eingeübt werden kann, basiert auf einer anderen Wirklichkeitsvorstellung und stellt diese gleichsam her. Diese Wirklichkeitsvorstellung ist jedoch in ihrem Kern selbst plural und nicht derart homogen und relativ konstant, wie von Tenbruck intendiert. Doch wie kann in einer solchen pluralen Wirklichkeitsvorstellung dennoch Halt und Orientierung gestiftet werden? Wie könnte das eigenartige, disparate Nebeneinander existierender und – wenn man die gegenwärtige Situation betrachtet – durchaus wirkmächtiger Daseinsverständnisse doch wieder in eine verstehbare Ordnung gebracht werden?

3

Mein Vorschlag lautet schlicht, wie vielleicht beim ersten Lesen irritierend: Durch Technik. Die Wirklichkeitsvorstellung digitaler Kultur ist eine technisch hervorgebrachte, eine technisch prozessierte und eine technisch beobachtbare. Dabei sollte Technik jedoch nicht vorschnell und einseitig auf Apparate oder Geräte, die einen kausalen Wirkzusammenhang einkapseln, beschränkt werden, sondern sollte ebenso die Handlungsweisen der Menschen miteinbeziehen, wie sie u.a. in der Rede von Erziehungstechniken, Verwaltungstechniken oder dem technischen Können beim Fußball zum Ausdruck kommen.⁴

⁴ Diese amorphe Gestalt von Technik sah bereits Max Weber: »Technik in diesem Sinne gibt es daher für alles und jedes Handeln: Gebetstechnik, Technik der Askese, Denk- und Forschungstechnik, Mnemotechnik, Erziehungstechnik, Technik der politischen oder hierokratischen Beherrschung, Verwaltungstechnik, erotische Technik, Kriegstechnik, musikalische Technik (eines Virtuosen z. B.), Technik eines Bildhauers oder Malers, juristische Technik usw. und sie alle sind eines höchst ver-

Technik sollte vielmehr abstrakt im Sinne Luhmanns (1997: 524) als eine »funktio-
nierende Simplifikation« begriffen werden. Diese besteht einzig in der willkürlichen
Grenzziehung zwischen einem kontrollierbaren und einem nicht-kontrollierbaren
Bereich (Luhmann 1991: 105). Ein Verbrennungsmotor oder ein Computerchip müs-
sen ebenso wie ein Verwaltungsakt oder eine Meditation von der Umwelt isoliert
werden, um funktionieren zu können.⁵

Das Spezifische des Digitalen besteht nun darin, dass über die Grenzziehung selbst
technisch bestimmt werden kann. Was je kontrollierbar ist oder sein soll, wird nicht
mehr präskriptiv bestimmt, sondern fortwährend durch den Einbezug des konkreten
Nutzerverhaltens je neu bestimmt. Websites, Apps oder Software ändern sich durch
die mit ihnen ermöglichten Nutzungsweisen, sie passen sich den Weisen an, perso-
nalisieren sich und bilden dadurch eine zunehmend einzigartige Umwelt aus.

Also kurz: Weder richten sich die Nutzerinnen und Nutzer an fixierten digita-
len Services aus, noch orientieren diese Services sich an einem präskriptiv fixierten
Nutzenden; vielmehr passen sich digitale Services und individuelle Nutzungsweisen
wechselseitig an. Dies ist nur möglich, wenn sowohl der Nutzende als auch der
digitale Service nicht konstant gehalten wird, sondern wenn ein permanentes Pas-
sungsverhältnis zwischen beiden stets aufs Neue hergestellt wird. Dadurch ver-
schiebt sich fortwährend die Grenze zwischen dem kontrollierbaren und dem nicht-
kontrollierbaren Bereich. Und eben dies generiert bei den Nutzerinnen und Nutzern
eine spezifische Wirklichkeitsvorstellung: Digitale Technik und digitale Services haben
sich meinen Nutzungsweisen anzuschmiegen und nicht umgekehrt. Damit das über-
haupt funktionieren kann, braucht es instantane Nutzungsdaten, also permanent
erhobene Spurendaten der konkreten Nutzungsweise. Diese Nutzungsweisen kön-
nen jedoch nicht zu einer Identität des Nutzenden amalgamiert werden, sondern
weisen eine mal größer seiende, mal geringer erscheinenden Lücke auf zwischen den
profilerzeugenden Nutzungsweisen auf der einen Seite und dem Nutzenden auf der
anderen Seite.

Daher erscheinen uns die existierenden Daseinsverständnisse in der digitalen
Kultur auch so manigfaltig. Sie basieren aber gleichsam auf ein und demselben Prinzip
der nutzungsweisenbasierten technischen Verschiebung der Grenzziehung zwischen
einem kontrollierbaren und einem nichtkontrollierbaren Bereich. Und dafür – so
meine abschließende These – sensibilisiert digitales Basteln.

Die Einübung in digitale Kultur durch digitales Basteln besteht in der Wahrnehmung
dieser prinzipiell willkürlich bleibenden Grenzziehung und der damit verbundenen

schiedenen Rationalisierungsgrades fähig. Immer bedeutet das Vorliegen einer »technischen Frage«:
daß über die rationalsten Mittel Zweifel bestehen« (Weber 1922: 32).

5 Ich habe an anderer Stelle diesen Begriff von Technik entfaltet und genauer als *TECHNIKEN DES SO-
ZIALEN* (2017) konzipiert.

Spannung: Einerseits wird durch die Einübung in digitale Kultur bewusst, dass man digitale Services nutzen muss, damit überhaupt etwas funktionieren kann; andererseits kann nun davon gezielt Abstand genommen werden, um eben die Funktionsweise eigensinnig zu verschieben.

Dieser Spannung kann nicht entsagt werden, weil wir ebenso wenig aus der Digitalen Kultur heraustreten können wie aus der Gesellschaft. Sie kann auch nicht zu einer Identität kondensiert werden, weil sie prinzipiell nicht-identisch bleibt. Sie kann von einem individuellen Standpunkt aus einzig als permante Grenzhaltung begriffen werden, die auch mögliche Distanzierungen und Grenzüberschreitungen mit einbezieht. Damit ermöglicht allein die Wahrnehmung der technischen Grenzziehung auch die Gestaltungsmöglichkeit derselben.

Digitale Kultur kann daher abschließend als eine Wirklichkeitsvorstellung beschrieben werden, die – wie Tenbruck (1996a: 267) bezogen auf das Fernsehen konstatierte – »unsere Gewohnheiten, Bedürfnisse und Erwartungen im Umgang mit allem und jedem konditioniert«. Wir finden Halt und Orientierung in dieser digitalen Kultur, wenn wir – so wieder Tenbruck – unsere »Handlungen« und die unsere Handlungen mit-ermöglichenden Artefakte, in einer »Wirklichkeit zusammenschließen, deren Ordnungen und Mächte« (Tenbruck 1990: 51) wir kennen. Diese Ordnung wurde von mir als eine technische begriffen, die ihre konstitutive Grenzziehung selbst technisch behandelt. Unser Leben in der digitalen Kultur kann daher als permanente Grenzhaltung zwischen Mitmachen und Distanzierung begriffen werden, die jedoch im innersten Sinn als spielerisch-experimenteller Umgang konzipiert werden kann. Digitales Basteln besitzt daher in meinen Augen ein ebensolches Einübungspotential, wie es der Film für Walter Benjamin (1989) in modern-artifizielle Lebenswelten darstellte. Daher wissen insbesondere die digitalen Bastlerinnen und Bastler, wo sie »im Getriebe der Wirklichkeit« hingehören.

Literaturverzeichnis

- Baecker, Dirk (2018): 4.0 ODER DIE LÜCKE DIE DER RECHNER LÄSST. Berlin: Merve.
- Baecker, Dirk (2007): STUDIEN ZUR NÄCHSTEN GESELLSCHAFT. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Benjamin, Walter (1989): DAS KUNSTWERK IM ZEITALTER SEINER TECHNISCHEN REPRODUZIERBARKEIT (ZWEITE FASSUNG). In: Ders.: Gesammelte Schriften. Bd. VII/1. Hg. v. Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 350-384.
- Göbel, Andreas (2010): DIE KULTUR UND IHRE SOZIOLOGIE - WISSENSCHAFTSSOZIOLOGISCHE ÜBERLEGUNGEN. In: Wohlrab-Sahar, Monika (Hg.): Kultursoziologie. Paradigmen - Methoden - Fragestellungen, Wiesbaden: VS, S. 397-414.
- Koselleck, Reinhart (2006): STICHWORT: BEGRIFFSGESCHICHTE. In: Koselleck, Reinhart (Hg.): Begriffsgeschichten. Studien zur Semantik und Pragmatik der politischen und sozialen Sprache, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 99-102.
- Luhmann, Niklas (1991): SOZIOLOGIE DES RISIKOS. Berlin/New York: de Gruyter.
- Luhmann, Niklas (1997): DIE GESELLSCHAFT DER GESELLSCHAFT. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- McLuhan, Marshall (1968): DIE MAGISCHEN KANÄLE. UNDERSTANDING MEDIA. Düsseldorf/Wien: Econ-Verlag.
- Meißner, Stefan (2017): TECHNIKEN DES SOZIALEN. GESTALTUNG UND ORGANISATION DES ZUSAMMENARBEITENS IN UNTERNEHMEN. Wiesbaden: VS.
- Meißner, Stefan (2020): MAKER-LITERACY. WELCHE LITERALITÄT EVOZIERT DIE MAKERKULTUR? In: Medienimpulse, Jg. 58, Nr. 4. Online: <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/5061/5200>
- Meißner, Stefan (2021): MAKER-LITERACY. DIGITALE KULTURELLE BILDUNG. In: Kulturelle Bildung Online. Online: <https://www.kubi-online.de/artikel/maker-literacy-digitale-kulturelle-bildung>
- Nassehi, Armin (2019): MUSTER. THEORIE DER DIGITALEN GESELLSCHAFT. München: C.H. Beck.
- Pias, Claus (2002): DER HACKER. In: Horn, Eva/Kaufmann, Stefan/Bröckling, Ulrich (Hg.): Grenzverletzer. Von Schmugglern, Spionen und anderen subversiven Gestalten, Berlin: Kadmos, S. 248-270.
- Richterich, Annika/Wenz, Karin (2017): INTRODUCTION. In: Digital Culture & Society, Jg.3, Nr. 1, S. 5-21.
- Tenbruck, Friedrich H. (1990): DIE KULTURELLEN GRUNDLAGEN DER GESELLSCHAFT. DER FALL DER MODERNE. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Tenbruck, Friedrich H. (1996a): DIE BEDEUTUNG DER MEDIEN FÜR DIE GESELLSCHAFTLICHE

UND KULTURELLE ENTWICKLUNG. In: Albrecht, Clemens/ Dreyer, Wilfried/Homann, Harald (Hg.): Perspektiven der Kulturosoziologie. Gesammelte Aufsätze, Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 263-279.

Tenbruck, Friedrich H. (1996b): ÜBER KULTUR IM ZEITALTER DER SOZIALWISSENSCHAFTEN. In: Albrecht, Clemens/ Dreyer, Wilfried/Homann, Harald (Hg.): Perspektiven der Kulturosoziologie. Gesammelte Aufsätze, Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 27-47.

Weber, Max (1922): WIRTSCHAFT UND GESELLSCHAFT. Tübingen: Mohr.

Zöller, Michael (1984): WISSEN UND INFORMATION. ZWEI BEWÄLTIGUNGSBEDÜRFTIGE MITTEL DER REALITÄTSBEWÄLTIGUNG. In: Braun, Hans/Hahn, Alois (Hg.): Kultur im Zeitalter der Sozialwissenschaften. Friedrich H. Tenbruck zum 65. Geburtstag. Berlin: Dietrich Reimer, S. 181-196.