

AUGENBLICK

Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft

85

Automatisierte Zuwendung

Affektive Medien - Sensible Medien -
Fürsorgende Medien

SCHÜREN

■ Inhalt

Bernd Bösel Editorial	5
Daniel Stoecker / Nicole Schimkus / Alice Soiné Medien der Zuwendung. Ein Gespräch über Interfacing-Konstellationen Teil 1: Technische Aufmerksamkeit	9
Kathrin Friedrich Hüten per Fingerzeig Mediale Zugewandtheit im Precision Livestock Farming	27
Winfried Gerling «Verdammt nah dran» Die GoPro als Companion Technology	37
Alice Soiné / Daniel Stoecker / Nicole Schimkus Medien der Zuwendung. Ein Gespräch über Interfacing-Konstellationen Teil 2: Automatisierte Machtgefüge. Zu subliminaler Zuwendung und Kontrollphantasmen	45
Moritz Meister Corporate Mood Tracking Emotionale Selbstvermessung am Arbeitsplatz	55
Hannah Schmedes Am Saum des Sichtbaren Eine Annäherung an feministische Server	71
Nicole Schimkus / Alice Soiné / Daniel Stoecker Medien der Zuwendung. Ein Gespräch über Interfacing-Konstellationen Teil 3: Zur technischen Erweiterbarkeit zwischenmenschlicher Beziehungen	83
Christian Schwinghammer Wendung über Wendung? Das (biologische) Selbst und die Frage der Relation	97

Sebastian Möring	
Computerspiele als Medien der Sorge	
Von existenzieller zu relationaler Software am Beispiel von ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS	111
Thomas Slunecko / Bernd Bösel	
Das Unbehagen in der digitalen Zuwendung	
Ein Gespräch	127
Abbildungsverzeichnis	140
Autor:innenverzeichnis	141

Die technologischen Fortschritte bezüglich der Interaktion von Menschen, Maschinen und ihren jeweiligen Umwelten haben in den letzten Jahren zunehmend zur Erfindung neuer und spezifischerer Medienbegriffe geführt. Einige unter diesen decken bisherige Kernbereiche menschlicher Fähigkeiten ab, die nicht selten als Alleinstellungsmerkmal des Menschen aufgefasst wurden: Empathie, Sensibilität, Sorge.

So werden unter «empathischen» oder auch «affektiven Medien» digitale Anwendungen und Umgebungen bezeichnet, von denen man sich die korrekte Erkennung von Affekten, Emotionen und Stimmungen verspricht.¹ Auf dieser Basis können automatisierte Interventionen gesetzt werden, die von den Nutzer:innen im Idealfall als hilfreich und einfühlsam eingestuft werden. Die Affektregulation wird damit schrittweise an medientechnische Umgebungen ausgelagert, deren Funktionsprinzipien aufgrund des Black-Box-Problems im Dunkeln bleiben. Wie die Diskussion um «artificial companions» und soziale Roboter zeigt, wird hier viel Hoffnung in die künstliche Erzeugung von affektresponsiblen künstlichen Begleitern gesetzt, die sich ihren Eigentümer:innen bzw. Nutzer:innen in bestmöglicher Weise zuwenden.

«Sensible Medien» wiederum richten ihre Aufmerksamkeit nicht nur auf menschliche Affekte, sondern auf ihre Umgebung insgesamt, und zwar je nach sensorischer Ausstattung auf bestimmte Teilaspekte von dieser bzw. auf ein Ensemble solcher Teilaspekte.² Das technische «Sensing» – dessen Bedeutung unter anderem «abtasten» und «abfühlen» umfasst – überbietet menschliche Wahrnehmungsfähigkeit durch seine Dauerhaftigkeit, Exaktheit, Speicherbarkeit und Skalierbarkeit. Sensoren erweitern zudem das Spektrum menschlicher Perzeptivität, indem sie auch solche umweltlichen Parameter registrieren, die außerhalb der organischen Empfindungsfähigkeit liegen. Sensible Medien wenden sich damit auch jenen Aspekten der Welt zu, von denen Menschen keine direkte sensorische Erfahrung haben.

Der im Deutschen bisher noch nicht eingeführte Ausdruck «fürsorgende Medien» knüpft darüber hinaus einerseits an die Debatten um technologische Innovationen im Pflegebereich an; andererseits eignet sich der Sorgebegriff dazu, noch einmal einen anderen Blick auf längst in den Alltag integrierte Medien zu schärfen, die bislang unter anderen Kategorien verhandelt wurden, wie zum Beispiel Computerspiele

1 Andrew McStay: *Emotional AI. The Rise of Empathic Media*. London 2018; Bernd Bösel / Serjoscha Wiemer (Hg.): *Affective Transformations. Politics – Algorithms – Media*. Lüneburg 2020.

2 Vgl. die Selbstbeschreibung des Potsdamer Forschungskollegs «SENSING: Zum Wissen sensibler Medien» <http://www.sensing-media.de/sensing/> (12.10.2022).

oder technische Infrastrukturen. Damit werden auch die Debatten um Sorgearbeit und deren klassistische, sexistische und rassifizierte Rasterung für die medienwissenschaftliche Auseinandersetzung mit sensorbasierten Technologien unabweisbar.

Das vorliegende Heft beschäftigt sich unter dem bewusst offen gewählten Ausdruck «automatisierte Zuwendung» mit Chancen und Risiken dieser Auslagerungen und Erweiterungen. Was bedeutet es, wenn wir uns an Medienumgebungen gewöhnen, die sich uns und der Welt in automatisierter Weise zuwenden? Welchen Aspekten wenden sich diese Geräte und Dispositive zu und welche Zuwendung bleibt hier außen vor? Ist Zuwendung intrinsisch gut oder gibt es Gründe, sie als zumindest potenziell anmaßend, übergriffig oder paternalistisch zu verstehen, wie dies ähnlich vonseiten der Kritik an einem allzu affirmativen Empathiebegriff eingewandt wurde?³ Was geschieht also ganz allgemein mit Zuwendung im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit?

Deziiert von «Medien der Zuwendung» handelt das von Nicole Schimkus, Alice Soiné und Daniel Stoecker in Schriftform geführte Gespräch, das mit seinen drei Teilen einen Schwerpunkt des Hefts bildet. Der erste Teil «Technische Aufmerksamkeit» setzt sich anhand anschaulicher Beispiele sensorbasierter Medien mit der Frage auseinander, inwiefern hierbei überhaupt von «Zuwendung» gesprochen werden kann. Im zweiten Teil «Automatisierte Machtgefüge. Zu subliminaler Zuwendung und Machtphantasmen» geht es insbesondere um Zugriffe auf intime Bereiche wie etwa den Träumen, die durch sogenannte Dream Hacking-Technologien einer Kontrolle und Verfügbarkeit zugeführt werden sollen. Der dritte Teil «Zur technischen Erweiterbarkeit zwischenmenschlicher Beziehungen» problematisiert im Rückgriff auf kritische Positionen der Disability Studies die stillschweigende Etablierung einer «compulsory able-bodiedness» durch sensorbasierte Anwendungen.

Die Abfolge der drei Teile dieses Gesprächs wird von weiteren, jeweils für sich stehenden Beiträgen skandiert. Kathrin Friedrich setzt sich in «Hüten per Fingerzeig» mit sensorbasierten Technologien im «Precision Livestock Farming» auseinander, die für die Kulturtechnik des Hüten eine bisher wenig bedachte Transformation bedeuten. Winfried Gerling denkt in «Verdammt nah dran» über die GoPro Kamera als eine «Companion Technology» nach, mit der eine eigenständige Form des «Mit-Fühlens» in die Welt kommt. In «Corporate Mood Tracking» stellt Moritz Meister mithilfe der *walk through method* eine neue Modalität affektiver Medien vor, nämlich die in manchen Betrieben bereits verpflichtende Nutzung von Apps zur permanenten Stimmungsüberwachung. Hannah Schmedes wendet sich in «Am Saum des Sichtbaren» feministischen Server-Infrastrukturen zu und betreibt damit zugleich ein Stück Medienarchäologie. In «Wendung über Wendung?» stellt Christian Schwinghammer mithilfe der Quantentheorie die Frage nach der Relationalität angesichts der Persistenz der Figur eines abgeschlossenen Selbst noch einmal neu. Sebastian

3 Siehe Paul Bloom: *Against Empathy. The Case for Rational Compassion*. New York 2016; Fritz Breithaupt: *Die dunklen Seiten der Empathie*. Berlin 2017.

Möring analysiert anhand des kontrovers diskutierten Pandemie-Hits *ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS* «Computerspiele als Medien der Sorge» und unterscheidet darin grundlegend zwischen «existenzieller Software» und «relationaler Software» in ihrem Verhältnis zu umfassenden Sorgeökologien. Abschließend spricht Thomas Slunecko mit Bernd Bösel über «Das Unbehagen in der digitalen Zuwendung» sowie über die Differenz zwischen «starken» und «medialen» Subjekten, die für eine Kulturpsychologie zentral ist, die sich für Subjektivierungseffekte durch Medien interessiert.

Das Problem, wie sich automatisierte Zuwendung angemessen abbilden lässt, wenn man auf die allzu naheliegenden, inzwischen inflationär gebrauchten Bilder von HAL 9000s rot leuchtendem Kameraauge oder von humanoiden Robotern verzichtet, führte zu der nun auf dem Cover des Heftes verwendeten Lösung. Die Grafik wurde mit dem OpenAI Programm Dall-e erstellt, wobei der Inputtext «sensors observing a human person from all sides of the room» lautete.⁴ Von den vier automatisch generierten, sehr unterschiedlichen Bildern wurde eines ausgewählt und Variationen davon erstellt. Die dann favorisierte Grafik wurde schließlich mit der Edit-Funktion von Dall-e von quadratisch auf rechteckig erweitert, wobei derselbe Inputtext weiterverwendet wurde. Es handelt sich damit eigentlich um ein collagiertes Bild – das rechte Bilddrittel wurde an das ursprünglich quadratische Ausgangsbild automatisch angefügt.

Das vorliegende, überwiegend in klinisch wirkenden Weiß-, Grau- und Blautönen gehaltene Bild zeigt neun menschliche Figuren unterschiedlicher Hautfarbe bei diversen Tätigkeiten, wobei fast immer ein Bezug zu technischen Objekten besteht, deren Funktion sich allerdings nicht immer oder gar nicht erschließt. Zwei Figuren am rechten Bildrand berühren einander, während die anderen isoliert voneinander ihren Dingen nachgehen. Die Figur links oben (falls es sich bei ihr überhaupt um eine menschliche Figur handelt) scheint einen Ganzkörperschutzanzug zu tragen. Auffällig ist, dass das Bild zwei horizontale Ebenen aufweist, als seien zwei Bildzeilen generiert worden, wobei allerdings eine dynamische Figur in der Bildmitte zwischen diesen Bildzeilen zu hängen, schweben oder vielleicht sogar zu springen scheint. Die visuelle Ausführung erinnert an Comicstrips, wobei die Lesbarkeit des Bildes dadurch erschwert wird, dass die ‚Zeichnung‘ vage, unscharf und gleichsam absichtsvoll skizzenhaft bleibt. Weder die Gesichtsausdrücke noch die Körperhaltungen sind zweifelsfrei deutbar. Durch ihre Tätigkeiten und Positionierungen an, vor und sogar in Geräten erscheinen sie allerdings in ihre technische Umgebung hochgradig, wenn nicht sogar vollständig involviert. Damit lässt sich das Bild als eine gelungene Repräsentation des Eingabetextes interpretieren, der auf die Ubiquität von Sensoren zumindest in gebauten Räumen abhebt und die darin befindlichen Menschen zu Objekten technischer Beobachtung macht. Was dieses Umstelltsein durch Technik für die Menschen wirklich bedeutet, bleibt auf dem Bild rätselhaft – ein passenderer Kommentar zu unserer von digitalen

4 <https://labs.openai.com/> (12.10.2022)

Technologien inzwischen so stark geprägten lebensweltlichen Situation wäre wohl schwer zu finden.

Die meisten der hier versammelten Texte stammen aus dem Umfeld des am Brandenburgischen Zentrum für Medienwissenschaft (ZeM) angesiedelten Forschungskollegs «SENSING: Zum Wissen sensibler Medien», das von der VolkswagenStiftung gefördert wird. Weiterführende Informationen zum Kolleg und zu den einzelnen Projekten sind unter <http://www.sensing-media.de/> zu finden.

Bernd Bösel