

Digitalität und Citizen Science

1. Einleitung

Digitalität und Citizen Science sind Schlagworte der laufenden Transformation von Museen. Im Hintergrund stehen grundlegende gesellschaftliche Veränderungen: Zum einen durchdringt das Digitale in rasanter Geschwindigkeit alle Lebensbereiche und geht einher mit neuen Verhaltensweisen und Erwartungen von Besuchern an Museen; zum anderen differenzieren sich potentielle Besucher auch sonst nach Bildung, Herkunft, Alter und Lebensstilen immer stärker aus. Diese Entwicklungen stellen Museen vor neue Herausforderungen, öffnen zugleich aber auch neue Möglichkeiten zur zielgerichteten Interaktion mit potentiellen Nutzern – letztlich geht es sowohl mit Blick auf Digitalität als auch Citizen Science um die Öffnung von Museen und die Kooperation mit den Nutzern auf Augenhöhe.

Im musealen Kontext ist oftmals eher pauschal von Digitalisierung die Rede. Unter diesem Catch-all-Begriff werden bei näherem Hinsehen allerdings sehr unterschiedliche Dinge verhandelt. In einer maximalen Lesart kann man Digitalisierung als Prozess oder Megatrend verstehen, der die gesamte digitale Transformation umfasst und in einer langen Kontinuität die

jüngste Antwort auf die Herausforderungen der Moderne darstellt.¹ Gerade in Museen ist Digitalisierung aber häufig minimalistisch auf die Produktion von Digitalisaten beschränkt, meint im Kern den Aufbau von Online-Sammlungen und umfasst lediglich additiv Kommunikation und Outreach in den sozialen Medien oder weitergehende Vermittlungsformate. Der Begriff Digitalität zielt dagegen von vornherein auf die Verschränkung von Analogem und Digitalem und ist von Felix Stalder als Nukleus einer neuartigen Kultur beschrieben worden: Digitale Medien bieten Nutzern die Möglichkeit, eigene Referenzzusammenhänge zu bilden, sich in den sozialen Medien neu zu vernetzen und durch Algorithmen und Suchmaschinen die potentielle Informationsflut nach den eigenen Interessen zu ordnen.² Aufgrund seiner kulturwissenschaftlichen Ausrichtung ist dieser Ansatz erheblich besser operationalisierbar und fordert von Museen, ihre digitalen Angebote in sich schnell verändernden Sinnzusammenhängen zu situieren und sich zu gestaltenden Akteuren der Kultur der Digitalität zu entwickeln (Abb. 1, S. 70).³

Die Kultur der Digitalität ist per se auf Partizipation angelegt. Wenn Nutzer von digitalen Medien die Möglichkeiten der Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität zur Bildung eigener Sinnzusammenhänge nutzen, steckt darin zugleich ein grundlegendes Empowerment, das zu weiten Teilen erst die veränderten Verhaltensweisen und Erwartungen an Museen hervorbringt. Wollen Museen relevant bleiben, müssen sie sich diesen Erwartungen an Teilhabe und Mitgestaltung sowohl analog als auch digital stellen und können dabei produktiv an die schon lange laufende Debatte über Partizipation anschließen.⁴ Citizen Science kann man in dieser Gedankenlinie als eine Form der Partizipation begreifen, die Mitarbeiter von Museen und interessierte Bürger mit ihren je eigenen Hintergründen, Fähigkeiten und Beiträgen in Wissenschaftsprojekten zusammenbringt.⁵

1 Nassehi, Armin: *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*. München: C.H. Beck 2019.

2 Stalder, Felix: *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp 2016.

3 Vgl. auch Jank, Sabine: *Digitaler Wandel in Kultureinrichtungen*. In: Wissensplattform „Kulturelle Bildung Online“ (2020), <https://www.kubi-online.de/artikel/digitaler-wandel-kultureinrichtungen> (gesehen 30.3.2020).

4 Piontek, Anja: *Museum und Partizipation*. Bielefeld: Transcript 2017.

5 Vgl. aus unterschiedlichen Perspektiven Finke, Peter: *Citizen Science. Das unterschätzte Wissen der Laien*. München: Oekom 2014; Cavalier, Darlene u.a.: *The Field Guide to Citizen Science*. Portland: Timber 2020.

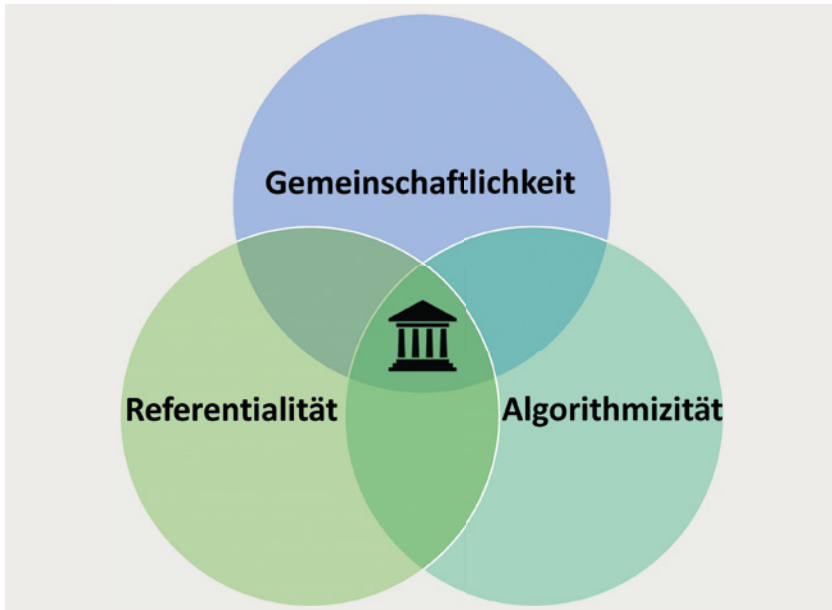


Abb. 1: Museen in der Kultur der Digitalität © Johannes C. Bernhardt, 2019

2. Workshop

Besonders verbreitet sind Citizen-Science-Projekte in den Naturwissenschaften. Digitale Projekte zur Datenerhebung oder Aufarbeitung von Sammlungen haben sich in forschungsorientierten Naturkundemuseen besonders bewährt und lassen sich recht einfach in digitale Crowdsourcing-Projekte überführen.⁶ In Museen mit kunst-, geistes- oder kulturwissenschaftlichem Fundament gibt es inzwischen auch interessante Beispiele wie das Crowdsourcing-Projekt MicroPasts des British Museum⁷ sowie theoretisch-praktische Reflexionen,⁸ insgesamt sind Ansätze der Citizen Science dort aber

6 Vgl. <https://www.buergerschaffenwissen.de/>; <https://eu-citizen.science/> (gesehen 30.3.2020).

7 <https://crowdsourced.micropasts.org/> (gesehen 30.3.2020).

8 Bürger – Künste – Wissenschaft. Citizen Science in Kultur- und Geisteswissenschaften. Hrsg. Kristin Oswald; René Smolarski. Gutenberg: Computus 2016.

deutlich weniger verbreitet. Der Workshop hat daher gezielt diesen Kontext adressiert und folgende Leitfrage ins Zentrum gestellt: Wie lassen sich die Möglichkeiten des Digitalen für langfristig motivierende und wissenschaftlich solide Citizen-Science-Projekte nutzen?

Im konkreten Vorgehen war der Workshop von Methoden der Kreativwirtschaft und Design Sprints inspiriert.⁹ Nach der Einführung in Thematik, Fragestellung und Methodik hatten zwei Teams mit jeweils fünf Teilnehmern rund zweieinhalb Stunden Zeit, in einem moderierten Prozess eigene Ansätze zu entwickeln: In der ersten Phase „Erkunden“ wurden zunächst möglichst umfassend Interessen, Themen und Herausforderungen auf Seiten von Museen und anvisierten Nutzergruppen ermittelt; in der zweiten Phase „Definieren“ wurde das gesammelte Material nach Themenschwerpunkten und Herausforderungen geclustert, um Ansatzpunkte für Lösungen zu identifizieren; in der dritten Phase „Entwickeln“ haben die Teams an diesen Punkten angesetzt und eigene Konzeptideen für Citizen-Science-Projekte entwickelt (Abb. 2, S. 72).

Die Ergebnisse der beiden Teams sind sehr unterschiedlich ausgefallen. Das erste Team ist von einem digitalen Ausstellungsprojekt in einem Stadtmuseum ausgegangen, in das die Bürger ihre Geschichten einbringen können und das durch eine gemeinsame Datenbank mit Bildern und Objekten angereichert werden kann; die Redaktion der Beiträge soll offen angelegt sein und zum Dialog anregen, sodass wachsende Stadtpläne und ein von den Bürgern kartierter Stadtraum entstehen. Das zweite Team ist von einem Kunstmuseum ausgegangen, das als eine analog-digitale „Diskussionsarena“ rekonzeptionalisiert wird: Das Museum bietet einen leeren Raum an, für den die Bürger Objekte auswählen, Bezüge zu ihren Interessen herstellen und die Präsentation mitgestalten; ein digitales Voting- und Punktesystem setzt Anreize für Abstimmungen, Austausch und neue Vorschläge, so dass weitere Zyklen von immer neuen Objekten ausgehen können und letztlich eine sich selbst tragende Struktur entsteht. Während das erste Team auf einen Ansatz der Kollaboration gesetzt hat, ging es dem zweiten Team um eine Neubestimmung des Museums als Host für die Projekte der Bürger.

9 Knapp, Jake u. a.: *Sprint*. München: Redline 2016.



Abb. 2: Phase „Erkunden“: Sammlung von Interessen, Themen und Herausforderungen
© Johannes C. Bernhardt, Workshop 2019

3. Weiterführende Perspektiven

Die Verzahnung von Digitalität und Citizen Science konnte in einem zweieinhalbstündigen Workshop natürlich nicht in ihrer ganzen Komplexität erschlossen werden: Ein Design Sprint braucht normalerweise viel Vorbereitung, dauert mindestens mehrere Tage und bezieht auf Grundlage von greifbaren Prototypen den Austausch mit den anvisierten Nutzern ein. Blickt man mit etwas Abstand auf die Ergebnisse, haben aber beide Teams sehr interessante Wege eingeschlagen, an die man zwei weiterführende Perspektiven anschließen kann.

Zum einen betrifft dies die Zielsetzung von Citizen Science im Kontext von Museen mit kunst-, geistes- oder kulturwissenschaftlichem Fundament: Beide Teams haben sich von naheliegenden Ansätzen des Crowdsourcings entfernt und das Ermöglichen von Dialog und Austausch besonders betont. Wahrscheinlich bildet den Hintergrund für diese Tendenz eine begriffliche

Unschärfe: Während die naturwissenschaftliche Science auf die Erhebung und Klassifizierung exakter Daten ausgerichtet ist, haben es die Humanities mit interpretationsbedürftigen Inhalten zu tun. Tatsächlich ist in Museen mit Bezug zu den Humanities das Sammeln schlichter Daten deutlich schwerer explorativ zu gestalten und der Dialog über die Inhalte das Entscheidende. Daher wäre es durchaus sinnvoll, den aus den exakten Wissenschaften kommenden Begriff der Citizen Science nicht einfach zu adaptieren, sondern durch den schon häufiger vorgeschlagenen Begriff der Citizen Humanities zu erweitern, programmatisch auszugestalten und mit anderen Museumsdiskursen ins Verhältnis zu setzen.¹⁰

Zum anderen betrifft dies das Problem der Wissenschaftlichkeit: Beide Teams haben auf Möglichkeiten der Beteiligung der Bürger gesetzt, nicht auf die Einhaltung von wissenschaftlichen Standards. Damit schließt sich im Grunde der Kreis zum Beginn dieses Beitrags, dass Citizen Science / Humanities letztlich eine spezielle Form der Partizipation ist. So kann man durchaus argumentieren, dass die im Kontext von Museen mit Bezug zu den Humanities geführte Debatte über kooperative, kollaborative oder gehostete Partizipationsprojekte bereits ausreicht und Wissenschaftlichkeit gar keinen speziellen Fokus bilden muss.¹¹ Möchte man Wissenschaftlichkeit hingegen als Ziel verfolgen, braucht es Schulung und Unterstützung von Beteiligten ohne wissenschaftliche Vorbildung. Vielleicht entfaltet das progressive Weiterdenken von Digitalität in dieser Richtung seine größten Potentiale: Künstlich-intelligente Systeme werden künftig immer mehr Möglichkeiten bieten, interessierte Bürger in der Auseinandersetzung mit musealen Inhalten zu unterstützen – und öffnet sich damit nicht auch eine Perspektive auf die Einhaltung von wissenschaftlichen Standards in Citizen-Humanities-Projekten?¹²

10 Vgl. auch Oswald, Kristin: Citizen Humanities. In: Online-Plattform Kroworldia, 28.10.2014, <https://kristinoswald.hypotheses.org/1486> (gesehen 30.3.2020).

11 Diesen Punkt verdanke ich Gesprächen mit Christiane Lindner.

12 Zu den Potentialen von KI einstweilen Murphy, Oonagh; Elena Villaespesa: AI. A Museum Planning Toolkit. Discussion paper. London: Goldsmiths 2020, <https://themuseumσαι.network/toolkit> (gesehen 30.3.2020).