

*Programm &  
Abstract Sammlung*

<https://un-real.digital>

# un:reale

## Interaktionsräume

Formen sozialer Ordnung im Spektrum  
medienspezifischer Interaktion

4. - 5. November 2022

FH Potsdam (Haus D)

Eine Veranstaltung im Rahmen  
des ZeM Jahresschwerpunkt 2022/23  
„Digitale Realitäten“.

Gefördert durch:



In Kollaboration mit:

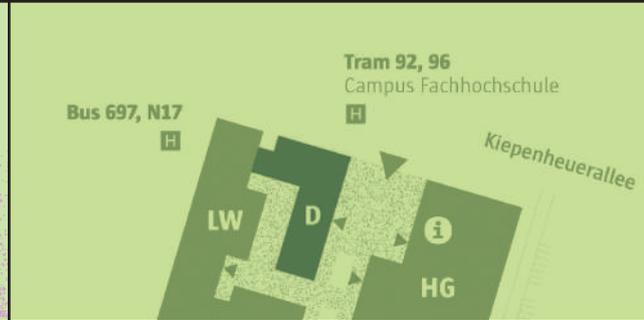
**FH;P** Fachhochschule Potsdam  
University of  
Applied Sciences



# Programm

## Freitag, 4. November

FH Potsdam <sup>(Haus D)</sup>



Keynotes

Vorträge

Workshops

Ausstellung

ab 3. bis 9. November

09:00 - 09:20 Empfang

09:20 - 09:45 Begrüßung

09:45 - 10:45 Keynote I *(English)*

**“I am, in fact, a person.”  
Front and back stages of  
Conversational AI**

*Dr. Timo Kaerlein*

10:45 - 11:10 Vortrag *(Deutsch)*

**Archive der Spracherkennung:  
Verhaltensüberschuss oder  
Funktionsoptimierung?**

*Benedikt Merkle und Tim Hector*

11:10 - 11:25 Pause

11:25 - 11:45 Vortrag *(Deutsch)*

**Interaktion ohne Konsens:  
Grenzobjekte und Sensormedien**

*Vesna Schierbaum*

11:45 - 12:10 Vortrag *(Deutsch)*

**Why there is no Tomorrow  
–Wie sich KI die Zukunft aneignet**

*Jan-Philipp Siebold und Paul Schütze*

12:10 - 13:10 Mittagspause

13:10 - 13:30 Vortrag *(Deutsch)*

**Ape. Together. Strong.  
Sprachliche Solidaritätspraktiken  
im Interaktionsraum r/wallstreetbets**

*Friederike Fischer*

13:30 - 13:50 Vortrag *(English)*

**Debating Politics on YouTube:  
A Situational Analysis of the  
Mediatized (Sub)Worlds of LeftTube**

*Marius Liedtke*

14:00 - 14:45 Poster-Session

14:50 - 15:25 Feedback & Snack

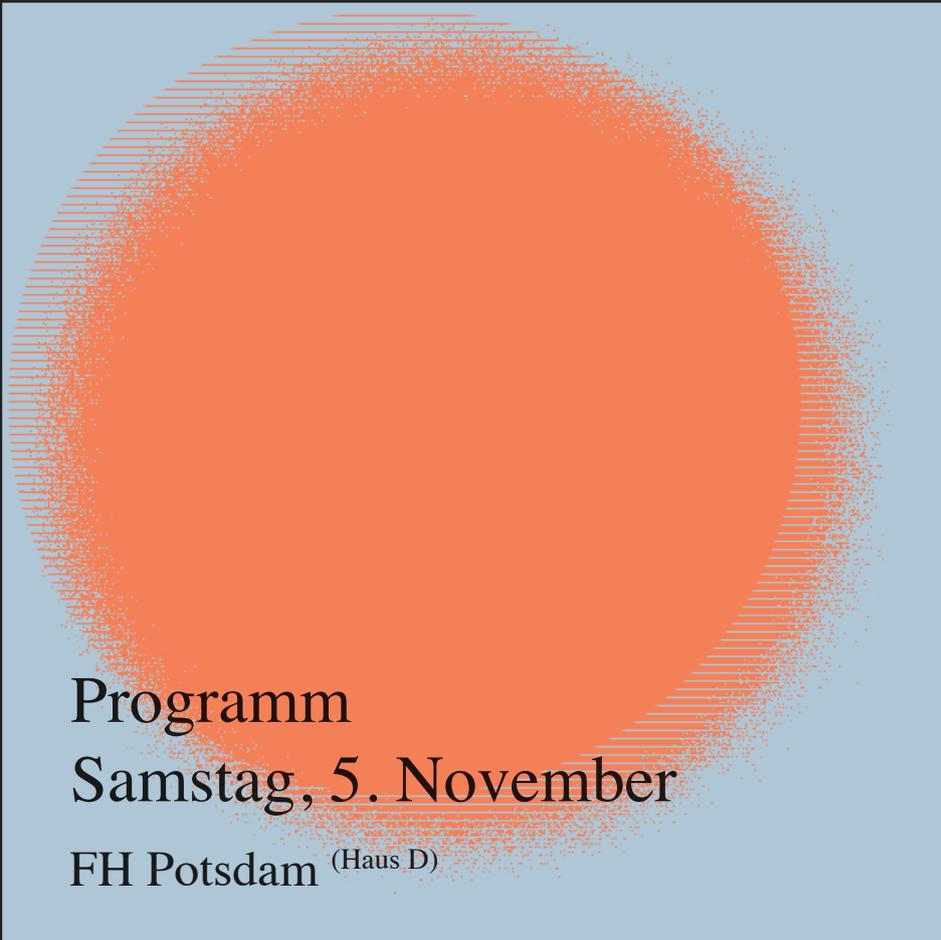
15:30 - 16:30 Panel *(Deutsch)*

**Podiumdiskussion zu  
Conversational AI**

*mit Dr. Timo Kaerlein, Marie-Theres  
Fester-Seeger, und Tim Hector  
Moderation: Didem Leblebici*

16:30 - 16:45 Ausblick auf Tag 2

ab 16:45 Ausklang



# Programm

## Samstag, 5. November

FH Potsdam (Haus D)

Bus 697, N17



Tram 92, 96

Campus Fachhochschule



Kiepenheuerallee

LW

D

HG



Keynotes

Vorträge

Workshops

Ausstellung

ab 3. bis 9. November

10:00 - 10:30 Empfang

**Kuratorische Grußworte  
zur Ausstellung**

*Giacomo Marinsalta*

10:30 - 11:30 Keynote II (Deutsch)

**Too Much World.  
Potenzialbereiche des Digitalen**

*Jun.-Prof. Dr. Elisa Linseisen*

11:30 - 11:50 Vortrag (Deutsch)

**Intervallphänomene.  
Zur ästhetischen Erfahrung  
informatischer Kontrolle  
in digitalen Spielen**

*Lars Dolkemeyer*

11:50 - 12:30 Feedback & Snack

12:30 - 12:50 Vortrag (Deutsch)

**Technische Körpermodifikationen  
in digitalen Spielen –  
und darüber hinaus?**

*Marcel Woznica*

12:50 - 13:10 Vortrag (Deutsch)

**Digital Fashion im Online-Shop  
– der un reale Interaktionsraum  
als sozialer Handlungsraum**

*Helga Behrmann*

13:10 - 14:00 Mittagspause

14:00 - 15:00 Workshop I (Deutsch)

**Sites of Affect: Das Gesicht  
zwischen Medium und  
Mediatisierung**

*Anja Breljak und Vanessa Oberin*

14:00 - 15:00 Workshop II (Deutsch)

**Analysekonzept affektiver  
Ausdrucksbewegungen**

*Katerina Papadopoulou und  
Jeanette-Christine Bauer*

15:10 - 15:30 Abschluss

ab 15:30 Ausklang

Dr. Timo Kaerlein

Freitag, 4. November | 09:45 - 10:45 (Englisch)

**“I am, in fact, a person.”****Front and back stages of Conversational AI**

In June 2022, Google engineer Blake Lemoine made headlines with his claim that the conversational AI LaMDA (Language Model for Dialogue Applications) was sentient and should consequently be regarded as a person. While media around the world picked up the well-rehearsed story of a rogue AI with a fully-developed consciousness, the company conducted an internal investigation, ultimately leading to Lemoine's dismissal from his position in the Responsible AI department and a number of public rebuttals by Google spokespeople and the scientific community.

However, something about an engineer attributing sentience to a large neural network-based AI technology signifies a moment in digital cultures where a threshold in the development of human-machine interactions seems to have been crossed. Reminiscent of Günther Anders' (1986) formula of the Promethean gap, according to which humankind can produce more than it can imagine, the development of neural language models seems to have reached a point where its results surpass even the expectations of their creators – notwithstanding any intended publicity effects the sentience claim might have been aimed at.

I would like to take the recent debate around LaMDA as a starting point to reflect on the unfolding of new interactional dynamics between humans and conversational AI, taking into account genealogies of deceitful media (Natale 2021), human-aided AI (Mühlhoff 2019) and narcissistic misrecognition (McLuhan 1964). How is it that intelligence, sentience and/or consciousness are so consistently attributed to artificial systems? In what way are these attributions themselves indicative of ongoing shifts in the understanding of these terms? Taking a closer look at the published chat protocols of Lemoine's conversations with LaMDA, I intend to show how the constitution of machine sentience needs to be seen as a media-specific distributed accomplishment unfolding interactionally across various interfaces between users and machines.

Jun.-Prof. Dr. Elisa Linseisen

Samstag, 5. November | 10:30 - 11:30 (Deutsch)

**Too Much World.****Potenzialbereiche des Digitalen**

In ihrem auf e-flux veröffentlichten Text *Too Much World. Is the Internet dead?* (2013) beschreibt die Medienkünstlerin und Theoretikerin Hito Steyerl ein kurioses Szenario: Daten, Sounds und Bilder überwinden die Orte ihrer Entstehung, verlassen Bildschirme und Datenkanäle, über die sie gewohnheitsmäßig zirkulieren und migrieren uneingeschränkt in einer Wirklichkeit, die zum zeitbasierten Bild geworden ist. Steyerl spricht von „too much world“. Um in einer solchen Wirklichkeit handlungsfähig zu sein, müsse auf medienspezifische Weise mit ihr interagiert werden. Mittel der Bildbearbeitung, so Steyerl, wären dann keine von einer Realität abstrahierenden Einflussaufnahmen, sondern wirklichkeitskonstitutive und transformative Verfahren: „editing, color correction, filtering, cutting, and so on [...] have become means of creation, not only of images but also of the world in their wake“.

Mein Beitrag diskutiert einen an Steyerl anschließenden Begriff von ‚zu viel der Wirklichkeit‘ anhand von digitalbildlicher Hochauflösung. Hochaufgelöste Digitalbilder geben ein hyperreales Versprechen, ‚mehr an Wirklichkeit‘ bereitzuhalten. Dieses Versprechen wurde im Rahmen einer postmodernen Theoriebildung mit dem Verlust von Wirklichkeit enggeführt. Inwiefern nun aber dieser Bildästhetik kritische und politische Dimensionen attestiert werden können, weil durch Potenziale der Hochauflösung die ‚Errettung‘ (Kracauer), die Transformation (auch im queer-feministisch, spekulativen Sinne) und die kritische Intervention in Wirklichkeit zur Disposition stehen, möchte ich anhand von Image Processings mit und in hochaufgelösten Digitalbildern darlegen. Zoomen, Umformatieren, Interpolieren und Applizieren sind Inter/aktionen, die hegemoniale Ordnungen einer „too much world“ befragen und solidarischere Verhältnisse einfordern. Diese These stelle ich in meinem Beitrag anhand der Medienkunst von Hito Steyerl sowie den Computerspielappropriationen des Künstler\*innenkollektivs total refusal zur Diskussion.

Anja Breljak  
Vanessa Oberin

Samstag, 5. November | 14:00 - 15:00 (Deutsch)

## Sites of Affect: Das Gesicht zwischen Medium und Mediatisierung

Aktuelle Emotionserkennungstechnologien zentrieren das menschliche Gesicht als Ort des Affekts, an dem sich zeigen soll, was wir selbst nicht einmal über unsere Gefühle zu wissen vermögen. In diesem Workshop wollen wir uns mit der Rolle des Gesichts in affektiven Technologien und jenen Theorien, die seiner Zentralität den Weg geebnet haben, auseinandersetzen.

Mit Rückgriff auf Grundlagentexte, Streifzüge durch jüngere Positionen und aktuelle Anwendungsbeispiele erfolgt eine medienwissenschaftlich-praxeologische Befragung der Fazialisierung von Affekt.

Vorbereitende Lektüre:

"The Face", in: A Silvan Tomkins Handbook. Foundations for Affect Theory. Hg. von Adam J. Frank und Elizabeth A. Wilson. University of Minnesota Press, 2020. Online [verfügbar](#).

Katerina Papadopoulou  
Jeanette-Christine Bauer

Samstag, 5. November | 14:00 -15:00 (Deutsch)

## Analysekonzept affektiver Ausdrucksbewegungen

Der Workshop untersucht die Rolle sich entfaltender Affektdynamiken in diversen Interaktionsformaten (Politdiskurs, mediatisierte Gerichtsverfahren). Dabei sollen nicht nur methodische Herausforderungen gemeinsam reflektiert, sondern auch der transdisziplinäre Ansatz Müller/Kappelhoffs im Sinne einer empirischen Medienästhetik an konkretem Beispielmateriale an die Hand geführt werden.

Anders als bei Forschungsprojekten, in denen die Analysearbeit im Team erarbeitet und validiert wird, sind wir in unseren Master- oder Dissertationsprojekten allein vor diese Aufgabe gestellt. Basiert die Analyse zudem überwiegend auf Erfahrungsqualitäten, d.h. der Wirkungsebene von bestimmten stimmlichen oder audiovisuellen Ausdrucks- und Bewegungsmustern, werden die Ergebnisse unter Umständen angreifbar, da sich Affektivität scheinbar nur auf der Wahrnehmungsebene greifen lässt. Aus diesem Grund möchten wir uns beispielhaft in einem Workshopformat dieser methodischen Herausforderung widmen, indem wir das etablierte filmwissenschaftliche Analysekonzept affektiver Ausdrucksbewegungen (vgl. Buijtendijk & Plessner 1982 [1925]; Kappelhoff 2004; 2018; Kappelhoff & Müller 2011; Müller & Kappelhoff 2018) als umfassenden Lösungsansatz einführen. Dieses untersucht die Rolle sich entfaltender Affektdynamiken in diversen Interaktionsformaten.

Zu Beginn des Workshops soll also in einem kurzen Warm-Up (5-10min.) ein Austausch über das Problem der geforderten Einzelarbeit stattfinden. Anschließend wird kurz in das theoretisch-methodische Analysekonzept eingeführt und der Kontext zweier vorbereiteter Beispiele (Politdiskurs und mediatisierte Gerichtsprozesse) gegeben werden (10-15min.). Im interaktiven Hauptteil sollen diese Beispiele jeweils in Kleingruppen gesichtet und unter Anleitung bearbeitet werden (20min.). Zum Abschluss werden die Ergebnisse in einer Diskussionsrunde kritisch reflektiert zusammengetragen (20min.). Dabei sollen auch mögliche Probleme der Analyse sowie mögliche Lösungsansätze diskutiert werden. Dies kann sowohl Probleme betreffen, die in unserer eigenen Arbeit aufgetreten sind, als auch solche bei der Durchführung der Analyse während des Workshops. Die Problemdiskussion und Ergebnissammlung soll mithilfe von Flipcharts dokumentiert und nachträglich als Ergebnisvisualisierung in Form einer digitalen Miro-Mindmap zusammengestellt und ausgehändigt werden.

Freiwillige vorbereitende Lektüre: Kappelhoff, H., & Müller, C. (2011). Embodied meaning construction. Multimodal metaphor and expressive movement in speech, gesture, and feature film. *Metaphor and the Social World*, 1(2), 121–153.

Vesna Schierbaum

Freitag, 4. November | 11:25 - 11:45 (Deutsch)

## Interaktion ohne Konsens: Grenzobjekte und Sensormedien

Unter dem Begriff der Grenzobjekte beschreiben Star und Griesemer, wie Institutionen bestimmte Forschungsfragen erfolgreich untersuchen, obwohl die dabei gewonnenen Erkenntnisse den Interessen der beteiligten Akteure widersprechen. Grenzobjekte seien diejenigen wissenschaftlichen Objekte, mit denen verschiedene soziale Welten zusammengebracht und deren jeweiliger Informationsbedarf erfüllt werde (Star und Griesemer 1989, 393). Weil das Modell der Grenzobjekte Formen der Kooperation ohne Konsens beschreibt, ist es heute in der Klimaforschung relevant. Es lenkt den Blick auf die Sozietät von Medien und Infrastrukturen, die gegenwärtige Projekte des Umweltmonitoring überdauern lassen – obwohl ihre Messungen regelrechte Kontroversen entfachen. Ein solches Beispiel stellt die Erforschung des Bodensees dar, der als Grenzterritorium Gegenstand geradezu konträrer Interessen von Tourismusverbänden, Fischereibetrieben, Trinkwasserversorgern und Klimaforschung ist. Das ab 2005 entwickelte Informationssystem BodenseeOnline kompensiert diese heterogenen Interessenslagen, indem es der Öffentlichkeit sowie verschiedenen Interessensvertreter\*innen modellbasierte Umweltdaten zur Verfügung stellt, die auf Messungen mit statischen Sensornetzwerken im Bodensee basieren.

Ausgehend von einer 2020 durchgeführten Crowdsensing-Studie wird in dem Beitrag der Frage nachgegangen, welche Neuerungen sich für Stars und Griesemers Modell der Interaktion „vieler mit vielen“ (Gießmann und Taha 2017, 37) im Kontext des gegenwärtigen Umwelt-Werdens von Medien ergeben, das sich im breiten Einsatz von Sensormedien abzeichnet (Hörl 2018; Thielmann 2019; Scholz 2021, 2022). Dabei wird der Annahme gefolgt, dass mobile sensorische Devices und ihre Infrastrukturen alternative Formen der Beteiligung interessierter Teilöffentlichkeiten an den Wissensprozessen ermöglichen. Die in solchen Citizen-Science-Projekten erhobenen Daten müssen sich jedoch an dem Wissen bestehender Grenzobjekte messen lassen.

Freitag, 5. November | 11:45 - 12:10 (Deutsch)

Jan-Philipp Siebold

Paul Schütze

## Why there is no Tomorrow – Wie sich KI die Zukunft aneignet

In diesem Vortrag soll gezeigt werden, wie sich Künstliche Intelligenz (KI) durch die diskursive und materielle Strukturierung von Interaktionsräumen die Zukunft aneignet und dadurch mögliche Räume des Handelns einschränkt. Ausgangspunkt ist die Beobachtung, dass unsere gegenwärtigen Gesellschaften grundlegend von den politischen, kulturellen und sozio-technischen Visionen und Materialisierungsformen rund um KI geprägt sind (vgl. Daum 2022; Crawford 2021; Coeckelbergh 2020; Mühlhoff 2020; Zuboff 2019). In Anlehnung an Kate Crawford (2021) und Rainer Mühlhoff (2020) begreifen wir KI daher nicht einfach nur als Technologie oder Werkzeug, sondern als sozio-materielle und diskursive Formation. Die „KI-Megamaschine“ (Crawford 2021), die sich z.B. in physischer Arbeit, Datenzentren, Unterseekabeln, und digitaler Infrastruktur materialisiert, manifestiert sich in einem Arrangement von Machtbeziehungen (vgl. Mühlhoff 2021). In dieser Ausprägung beeinflusst KI auf einzigartige und – wie wir argumentieren – einschränkende Weise gesellschaftliche Handlungs- und Interaktionsräume.

Einerseits strukturiert und präfiguriert KI die materiellen Realitäten und Interaktionsmöglichkeiten der Zukunft – z.B. durch die planetare Extraktion von Ressourcen, oder durch die Vorhersage von Eigenschaften und Verhalten von Datensubjekten (Eubanks 2018; O’Neil 2016; Rouvroy 2013). Andererseits werden diskursive Möglichkeitsräume von KI modifiziert und vorgezeichnet – z.B. durch die Visionen von Big Tech Unternehmen, wie das Metaverse, oder die Weltraumpläne von „Tech-Unternehmern“, wie Elon Musk und Jeff Bezos. So erstreckt sich KI, verstanden als Megamaschine und Arrangement von Machtbeziehungen, in die Zukunft; um ein Werden und Handeln für andere Zukünfte zu ermöglichen, muss die soziale Dimension dieser Zukunftsaneignung durch KI kritisch untersucht werden.

Benedikt Merkle

Freitag, 4. November | 10:45 - 11:10 (Deutsch)

Tim Hector

## Archive der Spracherkennung: Verhaltensüberschuss oder Funktionsoptimierung?

Der Begriff des „Surveillance Capitalism“ ist gegenwärtig in aller Munde. Die US-amerikanische Wirtschaftswissenschaftlerin Shoshana Zuboff prägt den Begriff in den 2010er Jahren. Insbesondere Entwicklungen im Bereich des Internet of Things (IoT) werden von Zuboff als Formationen eines dominanten, wirtschaftlichen Regimes ins Auge gefasst. So erscheint Alexa als „das Schwellenereignis [...], das Amazon nicht nur als aggressiven Kapitalisten definiert, sondern auch als Überwachungskapitalisten.“ (Zuboff 2018, 307). Seitdem hat der Begriff in wissenschaftlichen Beiträgen zu Nutzung und Folgen smarter Devices und zum Design von Verhalten und zur „Datafication“ Einzug gehalten (Waldecker/Volmar 2022).

Die Bereitschaft, ein Paradigma der Überwachung als Ausgangs- und Referenzpunkt des eigenen Fragens zu setzen, ist angesichts von Skandalen der Einflussnahme auf demokratische Prozesse durch soziale Medien nachvollziehbar. Unhinterfragt bleiben die Implikationen des Paradigmas selbst: Zuboff versteht die Produktion von Mehrwert im Überwachungskapitalismus als Generierung von Verhaltensüberschuss (vgl. Morozov 2019). In unserem Beitrag stellen wir die Frage, ob aus medienwissenschaftlicher Perspektive eine solche Setzung tragbar ist. Wir führen dazu den Begriff des Archivs ein und diskutieren, inwiefern Archivpraktiken unter digitalen Bedingungen an die Lebenswelt heranrücken (Seberger 2021). Anschließend überprüfen wir dies empirisch auf Basis eines Korpus von Smart-Speaker-Interaktionen. Wir zeigen, dass im konkreten Fall opak bleibt, was mit gesammelten Daten geschieht. Die Beleuchtung von Archivpraktiken eignet sich, um hintergründig ablaufende Operationen der in Rede stehenden Maschinen zu analysieren. Evidenzbasiert lässt sich gegenwärtig sagen, dass Daten gesammelt werden und dass dies zu Veränderungen der sprachlichen Interaktionsformen führt. Die Formulierung eines Paradigmas der Überwachung bleibt eine falsifizierbare, historische These.

Lars Dolkemeyer

Samstag, 5. November | 11:30 - 11:50 (Deutsch)

## Intervallphänomene. Zur ästhetischen Erfahrung informatischer Kontrolle in digitalen Spielen

Digitale Spiele lassen sich als genuin algorithmische, handlungsbasierte Medien beschreiben (Galloway 2006). Dank dieser Spezifik sind sie in der Lage ästhetische Denkräume jener Bedingungen zu gestalten, die Gilles Deleuze mit dem Paradigma informatischer Kontrolle beschrieben hat (Deleuze 1993). Zwei Prämissen ergeben sich hieraus: Erstens sind digitale Spiele weder über ihre Repräsentationen noch über Mechaniken und Regeln allein fassbar, sie treten erst als tatsächlich ausgeführte, aktualisierte Handlung konkreten Spielens in Erscheinung (Neitzel 2008; Rautzenberg 2012; Wiemer 2014; Jayemanne 2017).

Zweitens ist auch informatische Kontrolle nur über die spezifische prozessuale Performativität des Computers selbst als Form ausgeführter maschineller Handlungen beschreibbar (Krämer 2004; Distelmeyer 2017). Dies eröffnet einen Zugang, der die ästhetische Gestalt informatischer Kontrolle in digitalen Spielen über die Hervorbringung menschlich-maschineller Subjektpositionen fasst. Welche Erfahrungen eines immer schon zwischen Spieler\*in und Computer verorteten Handelns lassen sich analytisch rekonstruieren? Deleuze weist darauf hin, dass das Handeln stets über ein notwendiges Intervall vom Wahrnehmen getrennt ist (Deleuze 1997). Dieses Intervall ist der Ort subjektiver Affektivität. Welche Rolle spielt die Gestaltung dieser Affektivität in digitalen Spielen, wenn ‚das Spiel‘ eben immer ausgeführtes ‚Spielen‘ ist (Bakels 2020)? Eine analytische Skizze soll zeigen, dass dezentrierte, menschlich-maschinelle Subjektivierungen selbst dort wirksam sind, wo sie nicht als repräsentierte Themen eines Spiels zur Debatte stehen: Auch eine vermeintlich rudimentäre Sportsimulation wie ICE HOCKEY (Nintendo 1988) offenbart komplexe ästhetische Konstellationen von Mensch und Maschine, über deren Subjektivierungseffekte erst repräsentierte Sachverhalte wie Mannschaften, Matches, Taktiken oder Figurenbewegungen erfahrbar und verständlich werden.

Marcel Woznica  
**Technische Körpermodifikationen  
 in digitalen Spielen  
 – und darüber hinaus?**

Samstag, 5. November | 12:30 - 12:50 (Deutsch)

Digitale Spiele bieten sich als eines von vielen Phänomenen an, dem Verhältnis zwischen Mensch und Technik nachzugehen. Mit Hilfe von Artefakten (z.B. Bildschirm und Tastatur) können Spieler:innen, anders als bspw. beim Schauen eines Filmes, das Spielgeschehen bis zu einem bestimmten Grad beeinflussen. Dabei greifen sie erstens auf habitualisiertes Körperwissen zurück: (Körper)Bewegungen müssen eingeübt, Steuerungen verinnerlicht und Infrastrukturen angepasst werden, um bestimmte Aktionen (z.B. Bewegung der Spielfigur) durchführen zu können. Zweitens sind sie Teil mediatisierter Interaktionsordnungen, in denen die Spielwelt mit den zahlreichen Akteuren (z.B. Nicht-Spieler-Charaktere), Objekten (z.B. Autos), Infrastrukturen (z.B. Städte) als primärer Bezugsrahmen hervorgebracht werden kann.

Die These des Vortrages ist, dass spielende Körper auch im Kontext digitaler Spiele nicht etwa als ‚passiv‘ beschrieben oder auf ihre kognitiven Wahrnehmungsschemata reduziert werden dürfen, sondern stattdessen als konstitutive Elemente der Spielpraxis betrachtet werden müssen. Vor diesem Hintergrund sind jene Spielwelten von Interesse, in denen Körpermodifikationen (Human Enhancement) Teil der Spielwelt sind: Nicht nur verinnerlichen Spieler:innen hier die Spielpraxis an sich, vielmehr spielen die Nutzer:innen modifizierte Körper und erweitern durch zahlreiche Übungssequenzen ihr Körperschema (Witting 2007). Dabei ist auf den ersten Blick nicht mehr eindeutig, was hier eigentlich Körper (Spielkörper oder Avatar) oder Technik (materielles Setting oder Körpermodifikation) ist und in welchen Beziehungen die verschiedenen Elemente zueinanderstehen. Im Vortrag wird gezeigt, wie die Grenzen zwischen dem Un:realen so weit verschwimmen, dass selbst der eigene Körper irrelevant wird und wie mit dieser Irrelevanz umgegangen wird, wenn zwischen Spiel- und Alltagsrealität gewechselt wird.

Freitag, 5. November | 13:10 - 13:30 (Deutsch)

Friederike Fischer  
**Ape. Together. Strong.  
 Sprachliche Solidaritätspraktiken  
 im Interaktionsraum r/wallstreetbets**

Als Interaktionsräume können soziale Netzwerke Bewegungen hervorrufen, die sich verselbständigen und auch außerhalb der digitalen Medien Reichweite erlangen können. U.a. Hashtagkampagnen (#metoo) oder konzentrierte Aktionen (Blackout Tuesday) entstehen als Reaktion auf gesellschaftliche Missstände und Konflikte, machen darauf aufmerksam und dienen dazu, Solidarität zu bekunden. Ihre Reichweite beruht anscheinend v.a. auf Solidarität als Bereitschaft, „eigene Interessen zugunsten anderer [...] [zurückzustellen]“ (Tranow 2012). Ausgehend von dieser Annahme tragen sprachliche Praktiken, in denen Solidarität ausverhandelt wird, zur Entwicklung sozialer Bewegungen bei. In meinem Vortrag werde ich am Beispiel des Reddit-Forums r/wallstreetbets solche Praktiken untersuchen.

2021 sorgten dessen Mitglieder mit einer konzentrierten Aktion weltweit für Schwankungen an den Börsenmärkten, indem sie anhand gezielter Aktienkäufe eine Wertsteigerung bestimmter Aktien erwirkten (Biermann/Hegemann 2021). Mehrere Hedgefonds, deren skrupellose Vorgehensweisen sie anprangerten, standen infolgedessen vor dem Ruin. Da der Erfolg ihres Vorhabens v.a. vom Zusammenhalt der Beteiligten abhängt, wurde auf r/wallstreetbets nicht nur das Vorgehen geplant, sondern auch die Solidarität zueinander permanent verhandelt.

Anknüpfend an das Tagungsthema ist r/wallstreetbets einerseits als Interaktionsraum zu verstehen, in dem eine soziale Bewegung entsteht; zugleich handelt es sich aus einer akteursorientierten Perspektive um eine Community of Practice, welche die Bewegung aktiv formt (Leuckert/Leuckert 2020). Aufbauend auf diese sich ergänzenden Sichtweisen konzentriere ich mich mithilfe eines corpus-driven Ansatzes auf die diskurs-linguistische und interaktionsanalytische Betrachtung sprachlicher Muster und kommunikativer Praktiken, die Nutzer\*innen einsetzen, um Solidarität zu bekunden. Datengrundlage ist dabei ein Korpus mit ca. 220 Mio. Tokens aus den Beiträgen, die im Zuge der Aktion gepostet wurden.

Marius Liedtke

Freitag, 4. November | 13:30 - 13:50 (Englisch)

## **Debating Politics on YouTube: A Situational Analysis of the Mediatized (Sub)Worlds of LeftTube**

Social Media has changed how we engage with each other about many issues, not the least of which is politics. Different platforms foster different forms of expression and shape the interactions that take place via their interfaces. In these mediatized and commercialized environments unique social worlds form around political convictions, identity constructions, vernacular genres and influencer figures.

In my talk I will present the results of an ethnographic case study into the YouTube-based subculture of LeftTube, which initially gained broader notoriety in the years after Donald Trump's 2017 election for its vocal opposition to the perceived right-wing bent of the platform. Using Audiovisual Grounded Theory Methodology, Digital Methods and Situational Analysis I investigated the current state of this highly fluid, mediatized world, by focusing on a controversy in its midst concerning the genre of "debate streaming" - itself a rather novel, boundary-crossing form of digital interaction. My findings suggest that LeftTubes growth in popularity led to its segmentation into smaller subworlds competing over questions of authenticity, legitimacy, resource allocation and technology usage.

Helga Behrmann

Samstag, 5. November | 12:50 - 13:10 (Deutsch)

## **Digital Fashion im Online-Shop – der unreale Interaktionsraum als sozialer Handlungsraum**

Virtuell bekleidete Körper werden zukünftig die Bildschirme bevölkern. Kauf und Nutzung der virtuellen Kleidungsstücke werden in dem Dispositiv Bildschirm, Tastatur und Mensch sozial verhandelt. Visuelle Kommunikation entfaltet sich dann in der Interaktion mit einem distanzierenden Dritten. Während Goffmann (2021) Interaktion als einen Zustand der Unausweichlichkeit beschreibt, zielt Online-Kommunikation gerade darauf ab, alltägliche Routinen mit Nicht-Anwesenden zu teilen.

Dieser Beitrag erörtert den Online-Shop als einen medienspezifischen Interaktionsraum, einem Spiel- und Handlungsraum (Böhme 2004), in welchem virtuelle Kleidungsstücke gegen Bezahlung angeboten werden. Hier treten Anbietende und Kund\*innen in einen interessengetriebenen medialen Austausch. Die Analyse basiert auf dem kommunikationswissenschaftlichen Bildkontext-Analyseschema (Kappas/Müller 2006). Zugrunde liegt die Frage: Welche neuen sozialen Realitäten entfalten sich in der Populärkultur des „Sich-virtuell-Kleidens“ durch die Gestaltung des medialen Interaktionsraumes?

Im Online-Shop zeugt das Angebot von Körperpraktiken des Bekleidens und der Imagination von Sehnsuchtsorten. Dadurch wird das Produkt im Sinne der Nutzer\*innen formbar. Das virtuelle Kleid unterliegt subjektiven Qualitätskriterien, welche die Kund\*innen anhand von Erlebnisqualität, Inszenierung von Neuheit, Status und Partizipation online aushandeln. Die Gestaltung des medialen Interaktionsraums begünstigt dabei die Standardisierung und soziale Normierung von Körpern (Draude/Döring 2012) und die „Repräsentation heteronormativer Geschlechterbilder“ (Gaugele 2014, 125). Sie ermöglicht im „ludischen Jahrhundert“ (Zimmermann 2015, 21) spielerische Aneignungsprozesse und stellt weitere Nutzungsszenarien für soziale Netzwerke bereit. Dem technischen Potenzial des Online-Shops ist es geschuldet, dass die Bilddateien heraus aus den Unternehmen hin zu den Endkund\*innen verlagert werden.

Mervener Cetin

Freitag, 4. November | 14:00 - 1:45 (Englisch)

## Multimodal Intertextuality: Practices of a Turkish Facebook Community

This study aims to provide a perspective on online Turkish linguaculture through the intertextual practices of a Facebook Specific Interests Group (SIG) and the possible implications of these practices about the context through computer-mediated discourse analysis (Herring 2019). Focusing on posts and comments of the SIG members, the study investigates the heteroglot practices and intertextual references made through diverse semiotic resources. The analysis draws on the content produced on the SIG in a 3-month data collection period. The findings of the study demonstrate that the use of multimodal resources constructs the hybrid linguaculture (Risager 2014) of the SIG through multilayered heteroglot and intertextual (Bakhtin 1981, 1986) relations that serve as a means of constructing meanings (Miltner/Highfield 2017), displaying identities (Boyd 2006, Tocci 2019, Jones/Hafner 2021, Sierra 2021), and creating a shared culture (Nissenbaum/Shifman 2017).

Caitlin Hogan

(Englisch)

## Softblocking: Expectations for Interaction, Reciprocity and Politeness on Social Media

The concept of reciprocity and mutual interaction has been well-studied on a range of social media sites, many of which offer different functionalities for connecting. On some, users enter into mutual 'friend' relationships with other users, while some sites allow users to 'follow' others, a relationship that does not have to be mutual (Tufekci 2014). Quantitative studies have explored the tendencies for mutual following and interaction (e.g. Cheng et al. 2011), but seldom investigate the way social expectations for reciprocity are discussed by users. This exploratory study examines the uses of the term 'softblock', a relatively new term that describes the act of blocking and then immediately unblocking another user, both unfollowing them and forcing them to unfollow you. This procedure does not alert the softblocked user that they have been softblocked, or blocked at all.

This study aimed to understand how softblck(ing) is being used in Twitter discourse, so undertook a corpus analysis of 18,000 Tweets mentioning the term, along with a reference corpus of the same size. The investigation revealed the main speech acts associated with references of soft blocking were explanations for why the author may softblock, which in themselves are incredibly revealing about the interactional expectations and dimensions of this process, softblocked users directly confronting those they have been softblocked by and questioning why this occurred, and most interestingly, users granting permission for others to softblock them. These paint a picture of a Twitter that demands a much greater deal of mutual interaction and reciprocity in following than previous research attends to. It suggests that innovative interactional moves like softblocking are worthy of far more investigation as they reveal the new social orders of interaction that are emerging as social media takes up more of our social lives.

Francesca Morini

*(Englisch)*

Anna Eschenbacher

Johanna Hartmann

**From shock to shift:****Engaging newspaper readers in participatory,  
multi-channel data visualizations**

With this research, we explore readers' engagement with data visualizations on the topic of climate, across multiple mediatic channels. Reporters and news outlets have been found to share a great deal of responsibility in creating public engagement on climate change (Appelgren/Jönsson 2021). Despite these efforts in prioritizing climate change, reporting on the topic remains too closely bound to traditional journalism (ibid.) and has been proved to entice feelings of anxiety, numbness, and even shock in readers (O'Neill/Nicholson-Cole 2009, Wolf/Moser 2011, Hickman et al. 2021). As data visualization has become an important tool across several domains to discuss climate protection, mitigation, and adaptation (Auer et al. 2021), we explore its role in fostering readers' engagement on these topics across several platforms. Drawing on research about climate journalism and visualization, we identified a series of challenges in effectively engaging readers: the lack of local content, the favoring of education over action framing, and little diversification of content across platforms.

Our aim is to develop a multi-channel visualization strategy that motivates readers to engage locally with climate change and its ramifications. Following Sedlmair et. al (2012) design study methodology, we design, develop and deploy a collection of artifacts that span from printed to digital media and from global to local instances. Our results show that by building local narratives on climate change and providing ways to actively participate in spreading awareness, journalistic work can foster positive reactions in readers and lead them from shock to shift.

Angela Matthies

*(Deutsch)***Die Bewegung aus dem realen  
ins virtuelle Museum**

Die Übertragung des Interaktionsraumes des klassischen Kunstmuseums ins virtuelle Museum, die man nach Bolter und Grusin (1999) auch als "remediation" bezeichnen könnte, hat Konsequenzen für die Beziehung zwischen (frühneuzeitlichen) Gemälden und ihren BetrachterInnen. Vor dem Hintergrund der übergreifenden Forschungsfrage, welches die medialen Bedingungen solcher Gemälde und ihrer (digitalen) Reproduktionen im Kontext des realen Museums und des virtuellen Museums sind, möchte ich eine spezifische Verschiebung in dieser Beziehung herausgreifen.

Wenn wir Theorien über die Entwicklung der Perspektive folgen, sind wesentliche Merkmale frühneuzeitlicher Gemälde die Art und Weise, wie sie Macht über den Körper der Betrachtenden ausüben und so Interaktionen steuern, sowie eine Ambivalenz zwischen realen und unrealen Anteilen (Büttner 2003). Ich möchte herausstellen, dass im virtuellen Raum diese Machtverhältnisse gleichsam umgedreht sind. Dies betrifft auch die realen und unrealen Anteile.

Dr. Timo Kaerlein  
Marie-Theres Fester-Seeger, PhD  
Tim Hector  
Moderation: Didem Leblebici

Freitag, 4. November | 15:30 - 16:30 (Deutsch)

## Podiumsdiskussion zu Conversational AI

Conversational Artificial Intelligence (AI) wird immer mehr in unser tägliches Leben integriert. Beispielsweise verändern Sprachassistenten unseren Umgang mit digitalen Technologien, Chatbots übernehmen zunehmend komplexere Aufgaben in der Betreuung von Kund:innen und Roboter mit Sprachsystemen fangen den Fachkräftemangel im Pflegesektor auf. Doch nicht nur Unternehmen und Nutzer:innen, sondern auch kritische Wissenschaftler:innen, Ingenieur:innen und Designer:innen gestalten die aktuellen Debatten um Conversational AI aktiv mit, indem sie unterschiedliche Auffassungen davon teilen, was die KI ist und kann. Wir stoßen beispielsweise auf Einordnungen von Konversationsagenten als Software mit Input-Output-Systemen (Griol et al. 2013), als empfindungsfähige Wesen (Lemoine 2022) oder als multiple Softwareprozesse, aus denen sich ein anthropomorphes Sound-User-Interface (SUI) konstruiert (Natale 2021). In Anlehnung an Seavers (2019) Argument, dass Algorithmen soziale Konstruktionen sind, zu denen wir als Außenstehende und Kritiker:innen beitragen, ist auch Künstliche Intelligenz nicht nur als technische, sondern auch als soziale und kulturelle Konstruktionen zu verstehen, die wir als Wissenschaftler:innen mitgestalten.

In unserer Podiumsdiskussion möchten wir erörtern, wie verschiedene Disziplinen, unter anderem Medienwissenschaften, Kulturwissenschaften, Linguistik, Kognitionswissenschaften sowie Science and Technology Studies, Conversational AI konzeptualisieren. Unser Ziel ist es, herauszufinden, wie sich die Auffassungen von Conversational AI mit einem Fokus auf Sprachassistenten, denen häufig eine weibliche Stimme und weibliche Namen zugeschrieben werden (West et al. 2019), in den ausgewählten Disziplinen voneinander unterscheiden und inwieweit sie sich gegenseitig ergänzen. Sind Sprachassistenten als Gesprächspartner, Interface, Interaktionsräume oder etwas anderes zu verstehen? Anknüpfend an den ZeM-Jahresschwerpunkt "Digitale Realitäten" möchten wir auch der Frage nachgehen, was "Realität" in der Interaktion mit Sprachassistenten bedeutet. Anschließend möchten wir über Möglichkeiten diskutieren, wie wir Conversational AI umfassend aufgreifen und interdisziplinäre Ansätze für die Erforschung von KI entwickeln können.

Griol, D., Carbó, J., & Molina, J. M. (2013). An Automatic Dialog Simulation Technique to Develop and Evaluate Interactive Conversational Agents. *Applied Artificial Intelligence*, 27(9), 759–780. <https://doi.org/10.1080/08839514.2013.835230>

Lemoine, B. (2022, June 11). Is LaMDA Sentient? — An Interview. *Medium*. <https://cajundiscordian.medium.com/is-lamda-sentient-an-interview-ea64d916d917>

Natale, S. (2021). *Deceitful Media: Artificial Intelligence and Social Life after the Turing Test* (1st ed.). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190080365.001.0001>

Seaver, N. (2019). Knowing Algorithms. In J. Vertesi & D. Ribes (Eds.), *A Field Guide for Science & Technology Studies* (pp. 412–422). Princeton University Press.

West, M., Kraut, R., & Chew, H. E. (2019). I'd blush if I could—Closing Gender Divides in Digital Skills Through Education (Technical Report GEN/2019/EQUALS/1 REV). UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000367416.page=1>

# un:reale

## Interaktionsräume

Ausstellung

<https://un-real.digital>

3. - 9. November 2022  
FH Potsdam (Haus D)

Begleitende Ausstellung  
zur Graduiertentagung mit:

Lynn Klemmer

*Lisa Act 1*

Video Installation

Till Rückwart

*Orbital Mirage*

Slide Installation with Interactive Map

Giacomo Marinsalta

*Excuse Us While We Improve Your View*

Video Installation

Eine Veranstaltung im Rahmen  
des ZeM Jahresschwerpunkt 2022/23  
„Digitale Realitäten“.

Gefördert durch:



In Kollaboration mit:

**FH;P** Fachhochschule Potsdam  
University of Applied Sciences

