

Die Datenbank als Kulturtechnik – Genealogie, Politik und Praxis

Friedolin Krentel

Abstract:

In dem Sammelband *Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen*. Die Datenbank als mediale Praxis der Herausgeber Stefan Böhme, Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer beleuchten insgesamt 15 Beiträge die Datenbank als eine heute nicht mehr wegzudenkende Kulturtechnik. Mit besonderem Fokus auf die Praktiken Sortieren, Sammeln, Suchen und Spielen werden an zahlreichen Beispielen vielschichtige Facetten von Datenbanken identifiziert und beschrieben, um diese dann mit Bezug zu wichtigen medienwissenschaftlichen Analysen wie Lev Manovichs *Database as Symbolic Form* (1999) und Mark Posters *The Second Media Age* (1995) als mediale Praktiken zu konzeptualisieren.

How to cite:

Krentel, Friedolin: „Die Datenbank als Kulturtechnik – Genealogie, Politik und Praxis [Review on: Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): *Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen*. Die Datenbank als mediale Praxis. Münster: LIT Verlag, 2012.]“. In: *KULT_online* 35 (2013).

DOI: <https://doi.org/10.22029/ko.2013.778>

© beim Autor und bei KULT_online

Die Datenbank als Kulturtechnik – Genealogie, Politik und Praxis

Friedolin Krentel

Böhme, Stefan; Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer (Hg.): Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis. Münster / Hamburg / Berlin / London: Lit Verlag, Reihe: Medien'Welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur Bd. 20, 2012. 352 S., broschiert, 29,90 Euro. ISBN: 978-3-643-11728-1

Allgegenwärtig und häufig unsichtbar sind "Datenbanken [...] zentrales Element einer modernen Wissenskultur" (S. 18) und werden im medienwissenschaftlichen Diskurs als unser Denken und Handeln entscheidend prägende Kulturtechnologie betrachtet: Die mit Datenbanken verbundenen Praktiken und Logiken brechen bisherige lineare Ordnungsstrukturen auf (vgl. Manovich 1999) und sind selbst als Teil von Macht- und Subjektivierungsdiskursen zu verstehen (vgl. Poster 1995).

An eben diese beiden Diskussionsstränge knüpft der von Stefan Böhme, Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer herausgegebene Sammelband *Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis* an. Er ist aus der gleichnamigen Abschlusskonferenz des Forschungsprojekts *Strategie spielen. Steuerungstechniken und strategisches Handeln in populären Computerspielen* (am Beispiel von Wirtschafts-, Militär- und Aufbausimulationen) (Braunschweig, 3.-5. März 2011) hervorgegangen und entwirft aus einer medienwissenschaftlichen Perspektive heraus einen facettenreichen Blick auf die konzeptuellen Strukturen und Logiken der Datenbank sowie auf die mit diesen assoziierten Praktiken.

In ihrer Einleitung identifizieren die Herausgeber die Praktiken *Sortieren* (S. 12), *Sammeln* (S. 12-13), *Suchen* (S. 14) und *Spielen* (S. 15-18) als bedeutsame Aspekte einer Analyse der medialen Praxis der Datenbank. Entsprechend werden entlang dieser vier Praktiken in den folgenden 14 Beiträgen sowohl historische, konzeptuelle und technische wie auch politische und ästhetische Dimensionen von Datenbanken aufgezeigt. Den Herausgebern gelingt es an dieser Stelle sehr gut, der beträchtlichen Spannweite der Analysefoki eine angemessene Rahmung zu geben und den Leser_innen eine logische Strukturierung der Beiträge an die Hand zu geben. Diese klare Strukturierung in die drei Abschnitte "*Genealogie & Archäologie der Datenbank*", "*Die Politiken der Datenbank*" und "*Die Praktiken der Datenbank*" liefert zudem eine gute Orientierung für eine themenspezifische Auswahl einzelner Beiträge.

Am Anfang steht ein archäologischer Rückblick auf frühe (Vor-)Formen der Datenbank. Es gelingt den Autor_innen, das Phänomen Datenbank als eine innerhalb unterschiedlicher Kontexte und in Anknüpfung an bereits bestehende Konzepte 'gewachsene' Kulturtechnologie auszuweisen: Lena Christolova (S. 31-54) beschreibt, wie die modernen Datenbanken zugrundeliegende Funktionsweisen und Strukturen bereits mehr als ein Jahrhundert zuvor zur Organisation und Repräsentation von Wissen entwickelt wurden. Die Entwicklung von modernen Datenbankkonzepten stellt Marcus Burkhardt (S. 55-74) zufolge eine besondere Herausforderung dar. Es müssen wechselseitig semantische Informationen für die Verarbeitung in "nicht-semantischen Routinen" (S. 57) in Syntax übersetzt werden und umgekehrt. Das konzeptuelle Schema nimmt somit die "Scharnierstelle" zwischen der Computerlogik und den Gebrauchslagen der Nutzer ein (S. 68).

Der zweite Abschnitt widmet sich den gegenwärtigen 'Politiken der Datenbank'. In den Blick genommen werden dabei u.a. die Machtstrukturen globaler Datenbanksysteme wie Facebook, die dem Versprechen der Demokratisierung und Nivellierung von Machtunterschieden im Web 2.0 einen zentralistisch-absolutistischen Grundcharakter der Anbieter entgegenhalten (vgl. Martin Warnke, S. 122-136). Als Gegenentwurf zu hegemonialen Datenbanken analysiert Harald Hillgärtner (S. 137-158) am Beispiel des Open-Street-Map-Project die epistemologische Bedeutung von Datenbanken als ordnende und (Spezial)Wissen aggregierende und synthetisierende Technik (S. 154).

Dominierten bisher die Praktiken des Sortierens, Sammelns und Suchens, so verlagert sich der Fokus im dritten Abschnitt mehrheitlich auf die Praktik des Spielens. Anhand zahlreicher Beispiele kann gezeigt werden, dass die im Rahmen von Strategiespielen durch Spieler_innen vorgenommenen Handlungen letztendlich auf der Manipulation von Datenbanken funktionieren. Verschwinden die Datenbanken zunächst hinter einer an die Erzählung des Spiels angepassten Interfaceästhetik, werden sie spätestens durch Karteneditoren wieder sichtbar (vgl. Gunnar Sandkühler, S. 233-252). Weiterhin analysieren Christian Huberts und Robin Krause Datenbanken als Spielräume (S. 315-338). Sie plädieren dafür, Datenbanken "[i]m praktischen Vollzug des Spiels [...] auch als komplexe kulturelle Interfacemetaphern für spezifische Spielmechaniken und Raumlogiken" (S. 336) zu verstehen.

Zwar könnten auf der formalen Seite in der Einleitung eine Reihe von Buchstabendrehern, Rechtschreibfehlern und fehlende Leerzeichen sowie die unter den bibliografischen Daten angegebene falsche ISBN-Nummer (sie verweist auf das 2012 ebenfalls in der Reihe Medien'Welten erschienene Band *Metal Matters. Heavy Metal als Kultur und Welt*, herausgegeben von Rolf F. Nohr und Herbert Schwaab) Unmut entstehen lassen. In Anbetracht des durchweg hohen inhaltlichen Niveaus und der ausgezeichneten Strukturierung der Beiträge entlang der Praktiken Sortieren, Sammeln, Suchen und Spielen sollten diese formalen Mängel aber nicht überbewertet werden.

Der Band stellt eine gelungene Bereicherung der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Datenbanken dar, die trotz (oder auch gerade wegen) der primär medienwissenschaftlichen

Färbung der Autor_innen über ein fachverwandtes Zielpublikum hinauswirken kann. Beispielsweise kann den in diesem Band versammelten Beiträgen aus sozialwissenschaftlicher Sicht ein im hohen Maße anregendes Anknüpfungspotential attestiert werden. Die zumeist auf einer (medienwissenschaftlich) empirisch-anonymen Analyseebene konzeptualisierten vielschichtigen Praktiken und Aspekte von Datenbanken bieten hierzu immer wieder konkrete Ansatzpunkte, die als Ausgangspunkt für sozialwissenschaftliche Fragestellungen dienen können. Angesichts der breiten transdisziplinären Aktualität des Themas können die Beiträge damit viele wichtige Impulse zum Weiterdenken (und -forschen) liefern und in diesem Sinne die wechselseitige interdisziplinäre Befruchtung zwischen Medienwissenschaften und Sozialwissenschaften vorantreiben.

Manovich, Lev (1999): Database as Symbolic Form. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Nr. 5, S. 80-99.

Poster, Mark (1995): *The Second Media Age*. Cambridge: Polity Press.