

# 1 Einleitung: Demokratisierung des Dokumentarischen

*Nihil de nobis sine nobis* (lateinisch für ‚nichts über uns ohne uns‘) – dieser Devise folgen dokumentarische Projekte, die in digitalen Medienkulturen Betroffene sozialer Probleme beteiligen und gesellschaftlich-kulturelle Teilhabe versprechen. Das Dokumentarische als Kulturtechnik<sup>1</sup> verfügt über eine lange Tradition partizipativer Ansätze (Nichols 2010: 102). Im Digitalen erfährt es eine Wiederbelebung seiner politischen Ambitionen (vgl. Nash 2022: 39). Ausgehend von der Annahme, dass das „Praktizieren von Kultur“ soziale Machtunterschiede repräsentiert und hervorbringt (Hörrning/Reuter 2004: 11), werden vermehrt interaktive Technologien eingesetzt, um dokumentarische Praktiken demokratischer zu organisieren als im Kontext klassischer Dokumentarfilme (Auguiste 2020: 39). Protagonist:innen und Rezipierende können z. B. auch als Produzierende agieren und Dokumentarprojekte im Web mitgestalten. Die in der Kulturproduktion wachsende generative und transformative Dimension, die auch als „performative turn“ bezeichnet wird (Bachmann-Medick 2016: 73)<sup>2</sup>, manifestiert sich im Dokumentarischen in komplexen Ausdrucksformen und Praktiken. Diese sind nicht mehr rein repräsentierend, sondern prozessorientiert, performativ und erfahrbar in einem „doing documentary“ (Wiehl 2019a: 294, 300).

Die Anzahl interaktiv-partizipativer Dokumentarprojekte<sup>3</sup> im Digitalen, die häufig unter dem Begriff *interactive documentaries* (im Folgen-

- 
- 1 Dokumentarische Praktiken dienen u. a. der Organisation, Archivierung und Weitergabe von sozialem und kulturellem Wissen durch ihre vielfältigen Manifestationen (z. B., jedoch nicht zwingend, Film). Die Manifestationen fungieren etwa als Quelle von Alltags- und Kulturgeschichte und sind für die kulturelle Kommunikation bedeutend (vgl. Heinze 2017: 32; Wiehl 2019a: 4ff.).
  - 2 Die Kulturwissenschaftlerin Doris Bachmann-Medick weist darauf hin, dass der „performative turn“ keinen Paradigmenwechsel im engen Sinn darstellt (Bachmann-Medick 2016: 73).
  - 3 Siehe für diese Bezeichnung Kapitel 2.1 dieses Buches. Ich wähle den Begriff ‚Projekt‘, weil keine abgeschlossenen Werke vorliegen und die Online- und Offline-Praktiken immer mit gemeint sind.

den *i-docs*) diskutiert werden, steigt seit circa 2005 unablässig (Aston/Gaudenzi 2012: 128; Mundhenke 2016a: 254). Dabei handelt es sich um nonlineare, multimediale und dynamische Ausdrucksformen und Praktiken mit Wirklichkeitsbezug. Dazu gehören z. B. partizipative Webdokumentationen, Scroll-Dokus, *database documentaries* oder Doku-Spiele. Oft in browserbasierter Form präsentieren *i-docs* den User:innen der Website verschiedene Interaktionsmöglichkeiten mit den dargestellten Inhalten und teils auch mit anderen User:innen. Zudem ermöglichen sie, mit selbst produzierten dokumentarischen Beiträgen inhaltlich am Projekt teilzunehmen. Manche *i-docs* erlauben darüber hinaus eine konzeptionelle Beteiligung. In solchen Fällen arbeiten professionelle Medienmacher:innen z. B. online und offline gleichberechtigt mit marginalisierten (lokalen) Gemeinschaften zusammen.<sup>4</sup> Diese Praktiken werden als Ko-Kreation bezeichnet (Cizek/Uricchio 2022a: 19). *I-docs* nutzen folglich nicht nur die Affordanzen interaktiver Medien, sondern auch verschiedene partizipatorische<sup>5</sup> und interventionistische Praktiken vor Ort. Sie verbinden die Vernetzungspotenziale digitaler Projekte mit neuen Produktions-, Distributions- und Nutzungspraktiken.

Parallel zur technologischen Entwicklung und Entfaltung des Dokumentarischen als Kulturtechnik wächst das Interesse von Macher:innen und Rezipierenden an dokumentarischen Auseinandersetzungen mit gesellschaftlich relevanten Themen (Martz Mayfield/Hallahan 2009: 1; Miller 2009: 65). Zudem beeinflussen soziale Bewegungen zeitgenössische dokumentarische Praktiken (Aufderheide 2003: 7). Für das 21. Jahrhundert konstatiert der Medienwissenschaftler Jihoon Kim eine neue Evolutionsphase des Dokumentarfilms als Reaktion auf soziale Krisen und kulturelle Veränderungen (Kim 2022: 11). Auch die Möglichkeiten interaktiv-partizipativer Dokumentarprojekte im Web werden zunehmend genutzt, um auf Krisen zu reagieren. So entstanden etwa zahlreiche *i-docs* als Antwort auf die Ausnahmesituation der Covid-

---

4 Siehe zur Nutzung von Medien für die Ermächtigung marginalisierter Gruppen Kanngießer 2014.

5 Mit ‚partizipatorisch‘ bezeichne ich das „intendierte, vorerst lediglich potenzielle Ermöglichen aktiver Teilnahme“ (Feldhoff 2009: 22), also die Zielsetzung eines Projekts. ‚Partizipativ‘ meint hingegen das Ergebnis, d. h. die tatsächlich stattgefundene Teilnahme (Feldhoff 2009: 22).

19-Pandemie, wie z. B. CORONA HAIKUS (CO / GB 2020, I: Sandra Tabares-Duque/Sandra Gaudenzi)<sup>6</sup> oder CORONA DIARIES (DE / US 2020, I: Tanja Proebstl et al.). Andere Beispiele für *i-docs*, die Krisen begegnen, sind das Projekt DADAAB STORIES (US 2013, I: K. Ryan Jones/Rafiq Copeland), das auf einer Ko-Kreation mit den Bewohner:innen eines der weltgrößten Geflüchtetencamps basiert, und die Scroll-Doku 4STELLE HOTEL (IT 2014, I: Paolo Palermo/Valerio Muscella) über ein von Obdachlosen und Migrant:innen in Wohnungsnot besetztes Gebäude. Hier zeigt sich das Dokumentarische als soziales Projekt und als Reaktion auf gesellschaftliche Probleme. Dieser Ansatz hat eine lange Tradition, die Kate Nash als „documentary as a description of socially oriented media practices“ (2022: 4) bezeichnet. Für die emergierenden interaktiv-partizipativen Dokumentarprojekte zu sozialen Problemen wähle ich in dieser Studie den Begriff *social-issue i-docs*.

Soziale Probleme bestehen aus öffentlich problematisiertem Leid und gehen einher mit einem Appell zur Veränderung der Situation (Groenemeyer 2012: 29), indem „soziale Akteure Forderungen [...] an gesellschaftliche Instanzen stellen“ (Schetsche 2014: 49). Betroffene haben selten Schuld an ihrer Lage (Schetsche 2014: 49). Das *Handbuch soziale Probleme* nennt als Beispiele u. a. Arbeitslosigkeit, Armut, Wohnungslosigkeit, Rassismus, Frauendiskriminierung, Krankheit und Suizid (vgl. Albrecht/Groenemeyer 2012). *Social-issue i-docs* widmen sich solchen Themen, etwa das Doku-Spiel SPENT (US 2011, I: Jonathan Cude/Patrice Nelson/Jenny Nicholson) über Armut oder das Projekt QUESTION BRIDGE: BLACK MALES (US 2012, I: Chris Johnson et al.), in dem Teilnehmende u. a. über Rassismuserfahrungen sprechen.

*Social-issue i-docs* entstehen vornehmlich im Internet als Raum für Austausch und Selbstrepräsentation, um für soziale Probleme zu sensibilisieren oder gegen diese vorzugehen. Immer häufiger nutzen auch

6 *I-docs* entstehen häufig durch Ko-Kreation, sind unabgeschlossen und weisen keine eindeutige Autor:innenschaft auf. Daher mache ich die folgenden mediografischen Angaben zu *i-docs*: Länder, in denen die Haupt-Produzierenden des *i-doc* ihren Sitz haben; Jahr, in dem das Projekt erstmals veröffentlicht wurde; Initiator:innen (abgekürzt mit „I“), die das Projekt ins Leben riefen. Die Produzent:innen und weitere Angaben, wie die URLs, finden sich im Verzeichnis der *i-docs*.

Non-Profit-Organisationen (im Folgenden kurz NPOs<sup>7</sup>) und andere zivilgesellschaftliche Akteure alternative<sup>8</sup> Räume im Web und produzieren *i-docs*, um in der Öffentlichkeit auf vernachlässigte gesellschaftliche Problemlagen aufmerksam zu machen und z. B. marginalisierte Gemeinschaften zu stärken (Nash 2022: 141). Webbasierte Formen werden nicht zuletzt mit dem Ziel der Demokratisierung gewählt: „The popularization of ‚new‘ Internet-based media has generated much optimism about the social and participatory-democratic potentialities of these media [...]“ (Carpentier 2009: 407). Das demokratische Potenzial des Internets durch die Zugänglichkeit, Unmittelbarkeit und Reziprozität ermöglicht im Fall von *social-issue i-docs* verschiedene Arten der Auseinandersetzung mit sozialen Problemen, z. B. indem die Webprojekte Dialoge darüber fördern (vgl. Husak 2018: 16). Durch die Demokratisierung des *doing documentary* in solchen *i-docs* sollen zudem Betroffene sozialer Probleme, über die in Dokumentarfilmen üblicherweise berichtet wird, ohne sie in die medialen Produktionsprozesse mit einzubeziehen, Emanzipation und Empowerment erfahren. Die Projekte versprechen marginalisierten Gruppen online durch Teilnahmefeufrufe wie „We want to hear your stories“ (DADAAB STORIES), „Break the silence“ (UNQUIET VOICES, RO 2019, I: Ioana Zamfir) oder „Stories unite us. [...] Tell us yours“ (THE G WORD, US 2015, I: Ishita Srivastava), in der Öffentlichkeit und Dominanzkultur die eigene Teilhabe einfordern zu können, Sichtbarkeit zu erlangen und Teil einer Erfahrungsgemeinschaft zu werden.

- 
- 7 Ich nutze ‚NPO‘ als Oberbegriff, der auch Nichtregierungsorganisationen (NGOs) umfasst, die wie folgt definiert werden: „[D]er NGO-Begriff [erfasst] subpolitisch aktive, nicht-staatliche Non-Profit-Organisationen, deren Ziele mit denen der sogenannten Neuen Sozialen Bewegungen übereinstimmen [...]“ (Curbach 2008: 370). Während ‚NGO‘ die Unabhängigkeit von staatlichen Einrichtungen betont, liegt der Schwerpunkt bei ‚NPOs‘ darauf, dass keine Gewinnorientierung vorliegt, und auf „Ziele[n] wie Gerechtigkeit, Gleichheit und Sicherheit“ (Jarolimek 2018: 80).
- 8 Unter ‚alternativen Räumen‘ verstehe ich solche, die zur Erweiterung des diskursiven Raums beitragen, indem sie die Bedürfnisse derjenigen thematisieren, die in der dominanten öffentlichen Sphäre benachteiligt sind. Sie haben also eine potenziell demokratische Funktion. Begriffe wie ‚alternative Medien‘ werden auch für Desinformations- und Propagandamedien missbraucht oder von Rechtsextremist:innen, die gegen die pluralistische Demokratie arbeiten (vgl. Venema 2022). Rechtspopulistische und rechts-extreme Diskursräume sind im Folgenden aber nicht gemeint.

Aber genügt es, nach der Devise ‚nichts über uns ohne uns‘ Betroffene an medialen Produktionsprozessen zu beteiligen, um gegen Ausschlussmechanismen vorzugehen? Fördern die technisch ermöglichten Beteiligungsformen über die *Teilnahme* am Medienprojekt hinaus auch kulturelle *Teilhabe*, demokratische *Teilhabe* an Öffentlichkeit oder die *Teilhabe* an einer Gemeinschaft, also ein Anteilhaben oder inkludierendes Teil-Sein? Diese Fragen erfordern eine Auseinandersetzung mit der Vielschichtigkeit des Partizipationsbegriffs, um Phänomene wie *social-issue i-docs* hinsichtlich des politischen Potenzials ihrer Ausdrucksformen und Praktiken untersuchen zu können. Die mediale Teilnahme an einem Projekt kann etwa nicht mit demokratischer *Teilhabe* an Öffentlichkeit gleichgesetzt werden. Auch ist die positive Konnotation des Begriffs ‚Interaktivität‘ kritisch zu diskutieren (vgl. Jensen 1998: 185). Zwar erlauben *i-docs* interagierenden User:innen, dokumentarische Inhalte nonlinear zu erkunden; bedeutet dies aber eine Emanzipation der User:innen, etwa eine intellektuelle Emanzipation im Sinne des Philosophen Jacques Rancière (2009: 20ff.) durch die Entwicklung eines eigenen Standpunkts? Findet eine Form von Demokratisierung durch ästhetische Strategien statt?

Mit Demokratisierung und Partizipation meine ich nicht durch staatliche Institutionen zugesprochene Beteiligungsrechte, sondern nehme an, dass Teilhabe an Gesellschaft durch kulturelle Praktiken und Aneignung der gesellschaftlichen Kulturproduktion gefördert werden kann (vgl. Klaus/Zobl 2020: 17f.). Diese Untersuchung widmet sich kulturellen statt formal-institutionellen Formen von Demokratie – in Abgrenzung zu politik- oder kommunikationswissenschaftlichen Studien zu politischer Partizipation und digitaler Bürger:innenbeteiligung (vgl. Engelmann/Legrand/Marzinkowski 2019; Heidbreder/Feller/Friess 2013; Leggewie/Bieber 2003). Im Folgenden beleuchte ich dokumentarische Ausdrucksformen und Praktiken mit und durch Medien an der Schnittstelle zu Alltagspraktiken und sozialem Engagement. Der Fokus liegt auf dem politischen Potenzial von *social-issue i-docs*. Der Begriff des ‚Politischen‘ verweist hier in Anlehnung an Jacques Rancière weder auf die Inhalte der *i-docs* noch auf die institutionalisierte Politik (vgl. Rancière 2008: 77). Das politische Potenzial bezieht sich stattdessen auf die Möglichkeiten für das Bewusstmachen sozialer Probleme und das Infragestellen der herrschenden ästhetischen und gesellschaftlichen Ordnung, die Betroffene sozialer Probleme

ausschließt, mithilfe einer Neuauftteilung des sinnlich Wahrnehmbaren, die den Ausgeschlossenen Sichtbarkeit verleiht (vgl. Rancière 2008: 26; Blum/Weber 2021). Beim ‚Politischen‘ handelt es sich folglich um das, was bestehende Machtverhältnisse irritiert (vgl. Linpinsel 2018: 194).

Es stellt sich für *social-issue i-docs* die Frage, wie durch die Praktiken der Dokumentarprojekte und die medialen Manifestationen als Reaktion auf eine Ungleichheit und kulturelle Unsichtbarkeit Raum für kulturelle Teilhabe und Teilhabe an Öffentlichkeit entstehen kann. Anknüpfend an den Begriff der ‚künstlerischen Intervention‘ erforscht diese Studie, inwiefern die *i-docs* intervenierend fungieren, indem sie eine hierarchische Ordnung des Sozialen problematisieren und mit dokumentarischen Praktiken gegen Ausschlüsse vorgehen (vgl. Zobl/Reitsamer 2014: 2, 6). *I-docs*, die sich mit sozialen Problemen befassen, weisen nicht zwingend politische Potenziale zur Einforderung von Teilhabe durch marginalisierte Gruppen auf. Einige journalistische Projekte, wie etwa THE BIG ISSUE: OBESITY (FR 2009, I: Samuel Bollendorff/Olivia Colo) über den Anstieg von Adipositas in der Gesellschaft, beabsichtigen stärker, über die Probleme und Ursachen zu informieren. Diese Arbeit fokussiert jedoch *i-docs*, die nicht nur soziale Probleme thematisieren, sondern mit interaktiven Ausdrucksformen und partizipativen Praktiken auch auf Veränderungen zielen und intervenieren. Vier Forschungsfragen stehen im Mittelpunkt:

1. Inwiefern können Beteiligungsformen in und durch *social-issue i-docs* emanzipatorische und demokratische Prozesse fördern?

*Social-issue i-docs* streben oft eine Demokratisierung medialer Produktionsprozesse an, indem sie z. B. Betroffene sozialer Probleme beteiligen. Aber inwiefern handelt es sich tatsächlich um eine Demokratisierung und wo liegen die Grenzen? Mit Blick auf demokratische Prozesse untersuche ich auch, inwiefern die mediale Teilnahme kulturelle und demokratische Teilhabe fördern kann. Hierzu arbeite ich u. a. die Potenziale von *i-docs* für die öffentliche Artikulation marginalisierter Positionen heraus. Damit zusammenhängend ist mit dem Begriff ‚Emanzipation‘ die Überwindung von herrschenden Machtverhältnissen gemeint, z. B. auch von vorherrschenden Narrativen wie dem Opfernarrativ. Damit steht zum einen die Emanzipation der Betroffenen sozialer Probleme im Fokus, z. B. durch

Möglichkeiten der Selbstrepräsentation. Zum anderen widmet sich diese Studie der Emanzipation der mit den *i-docs* interagierenden User:innen in Form einer intellektuellen Emanzipation (vgl. Rancière 2009: 20ff.).

Eine übergeordnete These dieser Studie lautet, dass *social-issue i-docs* mit den angebotenen Möglichkeiten der medialen Teilnahme nicht per se kulturelle Teilhabe oder das Anteilhaben an einer Gemeinschaft oder der Öffentlichkeit fördern. Aus medienkulturwissenschaftlicher Perspektive argumentiere ich, dass ein spezifisches Zusammenspiel der Akteure unter Nutzung reflexionsfördernder ästhetischer Strategien Teilhabemöglichkeiten eröffnet. Hierzu entwickelt diese Arbeit gestützt von theoretischen Ansätzen zu den Begriffen ‚Interaktivität‘ und ‚Partizipation‘ ein metatheoretisches Konzept: das Teilnahme-Teilhabe-Modell. Dieses verfolgt zwei Ziele. Erstens formuliert es das Verhältnis von Interaktivität und Partizipation aus. Dabei handelt es sich um zwei Begriffe, die in der medienwissenschaftlichen Forschung oft vage gebraucht und künstlich getrennt werden (vgl. die Modi in Gaudenzi 2013). Das Teilnahme-Teilhabe-Modell versteht Interaktionen immer schon als Bestandteil des aktiven *Teilnehmens*. Zweitens werden verschiedene Dimensionen der passiven *Teilhabe* differenziert und ihre Beziehungen zueinander deutlich gemacht: kulturelle Teilhabe, demokratische Teilhabe an Öffentlichkeit und Teilhabe an einer (virtuellen) Gemeinschaft. Das theoretische Modell arbeitet die Bedingungen ihrer Entstehung im medialen Kontext heraus, um anschließend als Analysefolie bei der Untersuchung von *social-issue i-docs* zu dienen. Unter welchen Voraussetzungen kann bei interaktiven Dokumentarprojekten mediale Teilnahme zu den drei Formen von Teilhabe führen und welche Rolle spielen Interaktionen dabei?

Das Teilnahme-Teilhabe-Modell beleuchtet das Verhältnis von medialer Teilnahme und Formen der Teilhabe, während bisherige Partizipationsmodelle in Bezug auf digitale Medien andere Schwerpunkte aufweisen. Das *produsage*-Konzept von Axel Bruns legt den Fokus etwa auf mediale Teilnahme als Mittel der politischen Beteiligung von User:innen durch politischen User-Generated-Content (Bruns 2009: 77, 82f.). Meine Arbeit meint jedoch nicht die Teilnahme an der institutionalisierten Politik oder politische Inhalte. In Bezug auf digitale Spielwelten werden verschiedene Stufen der Beteiligung unterschieden, die aber meist ausschließlich Formen der medialen *Teilnahme* darstellen – beginnend beim

Spielen und Einlassen auf das Computerspiel bis hin zur Modifikation von Games oder dem Erstellen eigener Inhalte (Beranek/Ring 2016: 29).

2. Wie werden *social-issue i-docs* für die Förderung individueller und gesellschaftlicher Veränderungsprozesse eingesetzt?

Einige *social-issue i-docs* verfolgen das Ziel, ein Empowerment der Teilnehmenden an den Projekten zu fördern. Empowerment-Prozesse versetzen Menschen „in die Lage [...], Verantwortung, Bestimmung und Durchsetzungskraft eigener Interessen zur Geltung zu bringen, ohne dass eine gezielte professionelle Einmischung vorkommt“ (Bakic 2018: 108). Das Konzept handelt von Selbstermächtigung und davon, Initiative bezüglich des eigenen Lebens zu ergreifen. Emanzipation als Befreiung aus Machtverhältnissen kann folglich als Voraussetzung für Formen des Empowerments verstanden werden. Eine Analyse der Praktiken im Rahmen von *social-issue i-docs* und des Feedbacks von Teilnehmenden gibt Aufschluss über das empowernde Potenzial. Eine damit einhergehende Frage ist die nach der Selbstformung und individuellen Veränderung der Teilnehmenden an *i-docs* durch die partizipativen dokumentarischen Praktiken im Sinne von „subjektivierenden Mikropraktiken“ (Nigro/Schreiber 2023: 221). Subjektivierung meint „das (konkrete) Werden und Gewordensein von (konkreten) Subjekten“ (Geimer/Amling/Bosančić 2019: 7) und soll hier als Vorstufe zur Veränderung verstanden werden. Ich beleuchte etwa, wie das Teilen von Erfahrungen mit anderen Betroffenen innerhalb eines Dokumentarprojekts das Ziel eines psychischen Empowerments verfolgen kann.

Neben dem Einsatz für individuelle Veränderungsprozesse zielen *social-issue i-docs* auch auf die Unterstützung gesellschaftlicher Veränderungsprozesse und von Gemeinschaftserfahrungen, etwa indem durch partizipative Praktiken nicht nur persönliche, sondern auch kollektive Stimmen zum Ausdruck kommen (vgl. Jenkins/Itō/Boyd 2016: 152). Dies führt zu der Frage, inwieweit das gemeinsame Artikulieren von Interessen in *social-issue i-docs* zur Bildung einer Wir-Gruppe beitragen kann, die sich für die Förderung eines gesellschaftlichen Dialogs und für die Veränderung kultureller Vorstellungen einsetzt. Manche *social-issue i-docs* möchten etwa Gegendiskurse über die Betroffenen eines sozialen Problems in Umlauf bringen.

3. Inwieweit schließen *social-issue i-docs* an dokumentarische Filme und frühere dokumentarische Praktiken im Umgang mit sozialen Problemen an und welche neuen Ausdrucksformen und Praktiken nutzen sie?

Digitale dokumentarische Projekte knüpfen an bestehende Traditionslinien des sozialen oder partizipativen Dokumentarfilms und des Videoaktivismus an (Nash 2012b: 197).<sup>9</sup> Die politischen Potenziale von *social-issue i-docs* sind daher vor dem Hintergrund bisheriger Ansätze des Dokumentarischen zu betrachten, d. h. im Vergleich zu früheren Praktiken und dokumentarischen Filmen (verstanden als Oberbegriff für die Vielfalt an linearen dokumentarischen Filmformen in unterschiedlichen Medien (vgl. Weber 2013: 103)). Da auch viele lineare dokumentarische Filme für soziale Probleme sensibilisieren möchten, stellt sich die Frage, welche anderen Potenziale *i-docs* hierfür aufweisen. Hier spielen die Eigenschaften digitaler Medien, wie die Prozeduralität, eine zentrale Rolle. Während partizipative und ko-kreative Praktiken im Dokumentarischen keine Neuheit darstellen, besteht ein Unterschied zu bisherigen Ansätzen in der Verbindung mit Online-Praktiken.

---

9 Eine weitere Traditionslinie ist die des Bürgerjournalismus und partizipativen Journalismus. Beim Bürgerjournalismus ergänzen einzelne Bürger:innen oder Gruppen das journalistische Angebot um selbst produzierte Informationsangebote. Sie recherchieren, berichten über und verbreiten selbst Nachrichten, z. B. über Weblogs (Probst 2007: 13). Das erfolgt unabhängig von Redaktionen. Beim partizipativen Journalismus hingegen nutzen Redaktionen Amateurmaterial für ihr eigenes professionelles Angebot (Probst 2007: 14). Bereits im 19. Jahrhundert gab es eine Form der Bürger:innenbeteiligung bei Lokalzeitungen (Schönhagen/Kopp 2007: 302). Als Laienpublizistik bezeichnet, entwickelten sich zudem in den 1980er Jahren Projekte wie offene Fernsehkanäle (Schönhagen/Kopp 2007: 300). Da diese Studie keine rein journalistischen *i-docs* untersucht, wird die Traditionslinie des Bürgerjournalismus nicht explizit betrachtet. Die dennoch relevanten Ziele in dieser Traditionslinie, wie Gegenöffentlichkeit und Mobilisierung, betrachte ich im Kontext des Videoaktivismus, dessen Praktiken sich teils mit denen des Bürgerjournalismus überschneiden. Die Vorstellung, Leser:innen in Autor:innen zu verwandeln, spielt zudem in den hier diskutierten theoretischen Diskursen eine wichtige Rolle (Kapitel 4.3.1). Auch behandle ich das in diesem Kontext zentrale Konzept des User-Generated-Content (vgl. Schönhagen/Kopp 2007: 298; Probst 2007: 14).

4. Wie funktionieren die medialen Milieus von *social-issue i-docs* und welche Hindernisse und Grenzen sind in den Umsetzungsprozessen identifizierbar?

Unterschiede zu den oben genannten Traditionslinien finden sich u. a. in den medialen Milieus von *social-issue i-docs* mit teils neuen Akteuren und Praktiken. Unter ‚medialen Milieus‘ versteht der Medienwissenschaftler Thomas Weber das Zusammenspiel von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren, welches in einem medialen Feld „das mediale Funktionieren ermöglicht“ (Weber 2017a: 13). Mit Fokus auf die Prozessualität von Medien werden Produktions-, Kollaborations-, Distributions- und Nutzungspraktiken in den Blick genommen (Weber 2017a: 13). Mediale Milieus unterscheiden sich durch spezifische Praktiken, die sie konstituieren, von anderen medialen Milieus (Weber 2017a: 13, 16). Dabei betrachte ich Praktiken in Anlehnung an medienpraxeologische Ansätze nicht nur im Hinblick auf ihren repetitiven Charakter, sondern auch als „situatives Tun“ (Dang-Anh et al. 2017: 17) und „Einzelereignisse in spezifischen Kontexten“ (Dang-Anh et al. 2017: 18). Diese Arbeit untersucht u. a., wie zivilgesellschaftliche Akteure *i-docs* einsetzen. Inwiefern unterscheiden sich die emergierenden Praktiken von denen klassischer Akteure, z. B. innerhalb etablierter Massenmedien? Es zeigen sich spezifische Praktiken von *social-issue i-docs*, etwa von NPOs, wie die längerfristige, prozessorientierte Kollaboration mit Betroffenen sozialer Probleme bei der Entwicklung der Webprojekte. Allerdings kann ich hierzu nur eine Momentaufnahme liefern, da die Praktiken ebenso wie die Technologien und involvierten Akteure einem stetigen Wandel unterliegen.

Mit der Frage nach den Hindernissen und Grenzen in den Prozessen des *doing documentary* prüfe ich zudem die Angebote von *social-issue i-docs* kritisch, etwa im Hinblick auf die strukturelle Verwehrung von Partizipation und Hürden für Teilnehmende an *i-docs*. Eine praxeologische Analyse offenbart etwa den Einfluss der Praktiken von Förderinstitutionen auf Teilnahme- und Teilhabemöglichkeiten.

### **Forschungsstand und Ziele der Arbeit**

Für diese Arbeit bieten verschiedene Forschungsbereiche Anknüpfungspunkte. Da die nachfolgenden Kapitel jeweils den Forschungsstand mit-

reflektieren, beschränke ich mich an dieser Stelle auf die Abgrenzung von einzelnen Publikationen mit einer Nähe zum hiesigen Forschungsvorhaben. Im Anschluss zeige ich die Forschungsdesiderate, die Ziele dieser Arbeit und meinen Beitrag zur bestehenden Forschung auf.

Zunächst ist diese Untersuchung von der Forschung zu linearen Dokumentarfilmen mit dem Ziel eines sozialen Wandels abzugrenzen (vgl. Aguayo 2019), welche die Affordanzen des Digitalen und Produktions-, Distributions- und Nutzungsprozesse in digitalen Medienkulturen weitestgehend außer Acht lässt. Meine Studie soll die Forschung über das Dokumentarische erweitern, indem *social-issue i-docs* vor dem Hintergrund der Traditionslinie dokumentarischer Filme untersucht werden.

Zu *i-docs* gibt es bisher wenige monografische Publikationen, die zudem eher das ‚neue‘ Phänomen als solches überblicksartig betrachten, etwa Nash 2022. *I-docs* werden u. a. auch als vernetzt-vernetzende Praktiken perspektiviert (Wiehl 2019a) oder als *open space documentaries*, in denen neue Technologien und lokale Gemeinschaften aufeinandertreffen (Zimmermann/De Michiel 2018).

Andere Monografien fokussieren die Ausdifferenzierung des Dokumentarischen im Allgemeinen, wie etwa Jihoon Kims *Documentary's expanded fields* (2022). Kim liefert eine Bestandsaufnahme verschiedener dokumentarischer Praktiken, die in den vergangenen zwei Jahrzehnten durch die Verbreitung digitaler Medientechnologien und neuer Plattformen jenseits des klassischen Dokumentarfilms entstanden sind, etwa im Bereich von Drohnen, GoPro-Kameras und aktivistischen Videos (Kim 2022: 5, 11). Dabei widmet er sich zwar in einem Kapitel auch *i-docs*, fasst aber mit seinem Konzept des performativen Archivs eher die bisherige Forschung zusammen (Kim 2022: 146ff.). Ähnlich wie dieses Buch befassen sich auch zwei weitere Monografien mit der Ausdifferenzierung dokumentarischer Formen, setzen dabei aber jeweils einen spezifischen Themenschwerpunkt: Nicole Braida mit *Migrating Through the Web* und Ryan Watson mit *Radical Documentary and Global Crises: Militant Evidence in the Digital Age*. Sie behandeln *i-docs* als eine von vielen emergierenden Formen und berücksichtigen dabei nicht ihre spezifischen Affordanzen<sup>10</sup>

---

10 Siehe zum Begriff ‚Affordanz‘ Kapitel 2.4.1. Gemeint sind die Gebrauchswerteigenschaften.

und generell die breiteren kulturtheoretischen Perspektiven, die diese Arbeit beleuchtet.

Kim Munro widmet sich ebenfalls einem breiten Spektrum dokumentarischer Projekte, unter denen *i-docs* nur eine Ausdrucksform von vielen darstellen, allerdings mit Fokus auf eine spezifische Strategie im Dokumentarischen. Munro untersucht in ihrer Dissertation *Listening in: approaching difference, multiplicity and collectivity through a practice of listening in documentary* Praktiken des Zuhörens in dokumentarischen Projekten, z. B. auch in Installationen und ortsspezifischen Audiowalks (Munro 2019). Sie arbeitet die Strategien heraus, die experimentelle Ausdrucksformen anwenden, um mehrere Stimmen zu repräsentieren und gleichzeitig sicherzustellen, dass die einzelnen Stimmen gehört werden (Munro 2019: 1). Dabei verbindet sie theoretische Überlegungen mit einer selbst-reflexiven Darstellung ihrer eigenen dokumentarischen Praktiken in diesem Bereich (Munro 2019: 13).

Ein Blick auf die bisherige Forschung zu *i-docs* zeigt, dass viel künstlerische Forschung betrieben wurde. So erschien etwa 2022 der Sammelband *Interactive Documentary. Decolonizing Practice-Based Research* (Ryan/Staton 2022b), in dem der Ansatz wie folgt erklärt wird: „[...] PBR is not simply the creative act but instead research which uses the creative act as its method or point of study“ (Ryan/Staton 2022a: 7). Der Fokus des Bands liegt auf der Überwindung kolonialer Praktiken durch *i-docs* (Ryan/Staton 2022a: 6). Im Hinblick auf die hier verfolgte Frage nach der Förderung von Teilhabe zeigt sich an diesem Band, dass das Gewähren eines Zugangs zur Medienproduktion nicht ausreicht, um Hierarchien zu beseitigen. In *i-docs* von Initiator:innen, die an Universitäten arbeiten, bestehen z. B. dadurch Ungleichheiten, dass die Teilnehmenden an den Projekten eventuell eine andere soziale Position aufweisen. Der in dem Sammelband enthaltene Aufsatz „Documentary Impact. A Framework for Analyzing Engagement Strategies Used in I-docs“ von Carles Sora-Domenjó und Anandana Kapur (2022) ist nicht nur ein Beispiel für künstlerische Forschung, sondern auch für den bisherigen Fokus auf den Impact dokumentarischer Projekte. Frédéric Dubois legt in seiner Dissertation *Interactive Documentary Production and Societal Impact* (2021) mit einem wissenschaftlich-gestalterischen Ansatz eine empirische Fallstudie zu seinem Projekt FIELD TRIP (DE 2019, I: Eva Stotz/Frédéric Dubois) vor. Er entwickelt einen

Analyserahmen zur Bestimmung des Impacts von *i-docs*. Andere Studien widmen sich der Messung des „social impact“ (Hirsch/Nisbet 2007: 1) von Dokumentarfilmen. Das medienkulturwissenschaftliche Erkenntnisinteresse meiner Arbeit hingegen verschiebt den Fokus von Fragen des messbaren Impacts und der Rezeptionsforschung hin zur Affordanz der *i-docs*.

Des Weiteren prägen Fallstudien zu spezifischen *i-docs* das Forschungsfeld, etwa zum QUIPU PROJECT (PE/GB 2015, I: Maria Court/Rosemarie Lerner) (Wiehl 2019b), das ich daher nur kurz beleuchte. Hinzu kommen Aufsätze zu einzelnen Themen, die von *i-docs* behandelt werden, wie Migration (Braida 2016; Moura 2023; Weber 2023). Ich wende mich hingegen einem breiten Spektrum an sozialen Problemen zu, mit denen sich *i-docs* auseinandersetzen, und der Rolle der Affordanzen der Projekte hierbei.

Außerdem knüpft diese Untersuchung auch an andere Forschungsarbeiten an. Dazu zählt die medienwissenschaftliche und interdisziplinäre Teilhabeforschung, die u. a. technosensorische Teilhabeprozesse wie Gebrauchsweisen des Cochlea-Implantats, Smartphone-Gemeinschaften und (Mikro-)Praktiken des Widerstands analysiert (Ochsner/Otto/Spöhrer 2013a; Ganzert et al. 2016; Ganzert/Otto/Bippus 2020; Ochsner 2023a). Während diese Phänomene unter dem Begriff ‚mediale Teilhabe‘ aus einer teils medientechnischen<sup>11</sup> Perspektive diskutiert werden, differenziert meine Arbeit zwischen medialer *Teilnahme* und verschiedenen Dimensionen von *Teilhabe*.

Zudem berührt diese Studie die Forschung zu partizipativen Medienkulturen (Jenkins et al. 2009; Jenkins/Itō/Boyd 2016) und Amateurkulturen (Reichert 2008) sowie die medienwissenschaftliche Aktivismusforschung, die für den Online-Bereich u. a. Strategien der audiovisuellen Mobilisierung in linearen Videos sozialer Medien in den Blick nimmt (Fahlenbrach/Zywietz 2020; Eder/Hartmann/Tedjasukmana 2020). Auch der digitale Aktivismus allgemein ist hier von Relevanz. Er wird definiert als

[...] political participation, activities and protests organized in digital networks beyond representational politics. It refers to political conduct aim-

---

11 Ein technikorientierter Ansatz findet sich auch in Kannengießer 2020. Dort wird anhand von Repair Cafés und CryptoParties u. a. das ermächtigende Potenzial von Medientechnologien analysiert.

ing for reform or revolution by non-state actors and new socio-political formations such as social movements, protest organizations and individuals and groups from the civil society, that is by social actors outside government and corporate influence. (Karatzogianni 2015: 1)

Auch wenn sich diese Arbeit vornehmlich mit *i-docs* zivilgesellschaftlicher Akteure befasst, beleuchte ich auch Projekte professioneller Medienunternehmen und von mit staatlichen Institutionen kooperierenden NPOs, um Unterschiede in den Praktiken zu ermitteln. Da Mobilisierung ebenso im Rahmen der Kampagnen von NPOs erfolgt, ergänzt meine medienwissenschaftliche Arbeit die kommunikationswissenschaftliche Forschung zur NPO-Kommunikation (vgl. Remus / Rademacher 2018). Zwar erforscht Sigrid Kannengießer darüber hinaus in *Translokale Ermächtigungskommunikation* (2014) die Medienaneignung durch zivilgesellschaftliche Akteure; was meine Studie aber von ihrem Ansatz unterscheidet, ist die Perspektive des Dokumentarischen.

Aus den Schwerpunkten, die in den aufgezählten Arbeiten gesetzt werden, ergeben sich verschiedene Forschungsdesiderate. Während sich die bisherige Forschung zu *i-docs* auf einzelne Ausdrucksformen und Praktiken sowie das emergierende und sich ausdifferenzierende Feld konzentriert, arbeite ich die Transformationspotenziale der Projekte und die Ambivalenzen des Partizipierens in und durch *i-docs* heraus. Formen von Partizipation als Teilnahme und Teilhabe sollen hier differenzierter betrachtet werden. Die Forschung zu *i-docs* setzt die mediale Teilnahme häufig euphorisch mit der Ermöglichung soziokultureller Teilhabe gleich und schreibt der Teilnahme eine politische Bedeutung zu. Kate Nash erklärt: „Being heard within the documentary making process, being able to express oneself, is therefore fundamental to the political value [...] of the documentary project“ (Nash 2022: 40). Ich argumentiere jedoch später, dass für Teilhabe die Selbstdarstellung in *i-docs* nicht genügt, sondern ein reflektierter Umgang der Teilnehmenden mit ihrem Selbstbild notwendig ist. Nur so lässt sich z. B. eine von Stereotypen geprägte ästhetische Ordnung in Frage stellen.

Es besteht auch ein Forschungsdesiderat im Hinblick auf praxeologische Analysen von *i-docs* als komplexe Projekte, da oft einzelne Teilnahmepraktiken oder Interaktionsdesigns im Fokus stehen ohne Beachtung

der Produktions-, Distributions- und Nutzungsprozesse. So existieren z. B. Arbeiten zu dokumentarischen 360-Grad- und VR-Projekten, welche die Ästhetik, Interaktionsmöglichkeiten und performativen Elementen in den Blick nehmen, aber nicht die angewandten ko-kreativen Praktiken bei der Produktion der *i-docs*, etwa im Fall von 6x9 (GB 2016, I: Francesca Panetta/Lindsay Poulton) (vgl. Weidle 2018; McRoberts 2018).

Die vorliegende medienwissenschaftliche Arbeit verbindet eine philosophisch-kulturtheoretische Perspektive mit einer praxeologischen, die sich auch für die konkrete Umsetzung der *i-docs*, Teilnahmehürden und die Funktionsweise der emergierenden medialen Milieus interessiert. Wie die Medienwissenschaftler Erhard Schüttelpelz und Sebastian Gießmann feststellen, ist „zwischen Online- und Offline-Praktiken eine Fülle neuer Intermedialitäten entstanden [...], die medientheoretisch und forschungsmethodisch zu bewältigen bleiben“ (Schüttelpelz/Gießmann 2015: 8). Mit meinem kulturtheoretischen Ansatz und der Entwicklung einer Methode, die Materialanalysen mit affordanzorientierten praxeologischen Analysen kombiniert, möchte ich einen Beitrag zu dieser Bewältigung leisten – wenn auch nur auf den Bereich des Dokumentarischen bezogen. Diese Arbeit schließt damit an die Methodendiskussion zum Umgang mit emergierenden Praktiken und Formen im Digitalen an (vgl. Stollfuß/Niebling/Raczkowski 2023). Ich führe zudem Ansätze aus der Dokumentar(film)forschung und den New Media Studies u. a. mit kultur- und politiktheoretischen, kunstgeschichtlichen sowie (medien-)philosophischen Ansätzen zusammen, um eine neue Perspektive auf das Partizipieren im Dokumentarischen und in digitalen Medien zu eröffnen.

Als Untersuchungsgegenstand dienen *social-issue i-docs*, die zum Teil auch aus Ländern stammen, welche für die Produktion von *i-docs* untypisch sind und in der bisherigen Forschung keine Beachtung fanden, z. B. das rumänische Projekt UNQUIET VOICES (RO 2019, I: Ioana Zamfir) oder das indonesische PAPUAN VOICES (ID 2012, I: Enrico Aditjondro). Bislang wurden überwiegend große, aufwändig produzierte Prestigeprojekte bekannter Akteure erforscht.<sup>12</sup> Zu diesen Akteuren gehören das

---

<sup>12</sup> Ein Beispiel für ein Prestigeprojekt ist die HIGHRISE-Reihe des NFB (CA 2009–2015) (siehe Dubois 2021: 134ff.; Gaudenzi 2013: 201ff.; Kim 2022: 161ff.; Nash 2022: 52ff.; Wiehl 2019a: 229ff.).

National Film Board of Canada (NFB), Helios Design Lab, Arte, Honkytonk und Upian, die durch ihre gut finanzierte Pressearbeit auf sich aufmerksam machen. Diese Studie berücksichtigt hingegen auch *i-docs* von Aktivist:innen und NPOs, die mit geringem Budget umgesetzt wurden, etwa 4STELLE HOTEL (IT 2014, I: Paolo Palermo/Valerio Muscella) und DADAAB STORIES (US 2013, I: K. Ryan Jones/Rafiq Copeland). Ich möchte somit nicht nur methodologische und theoretische Lücken schließen, sondern auch solche im Korpus.

### **Gegenstand der Arbeit, Auswahl des Korpus und begriffliche Setzungen**

Im Mittelpunkt der nachfolgenden Untersuchung stehen browserbasierte *social-issue i-docs*. Diese Einschränkung auf rein browserbasierte Projekte, die Virtual-Reality-Projekte mit Headset oder Installationen als Unterkategorien von *i-docs* ausschließt (vgl. Aston/Gaudenzi 2012: 126), hat mehrere Gründe. Zunächst bietet das Internet, das für einige Generationen zum „gleichwertigen Lebensraum“ (Thimm 2022: 254) geworden ist, u. a. für communitybasierte Projekte einfache und kostengünstige Umsetzungsmöglichkeiten wie eigene Websites<sup>13</sup>. Um als Katalysator für einen sozialen Wandel dienen zu können, muss ein *i-doc* zudem lokal von Betroffenen sozialer Probleme oder von engagierten Initiator:innen produzier- und einsetzbar sein. Unter browserbasierten Projekten finden sich – momentan noch – eher *i-docs* von zivilgesellschaftlichen Akteuren als etwa im Bereich Virtual Reality. Auch wenn VR-Projekte<sup>14</sup> neue Möglichkeiten für dokumentarische Darstellungen bieten, sind die notwendigen Geräte und das Know-how nicht so verbreitet wie für browserbasierte *i-docs*, insbesondere wenn es um den Einsatz in teils abgelegenen Gemeinschaften geht (Mertes 2022: 272). Deswegen behandle ich im Bereich Virtual Reality nur 360-Grad-Webprojekte, die keine zusätzliche Hardware benötigen. Browserbasierte *i-docs* können unabhängig

13 Unter ‚Website‘ verstehe ich die gesamte Webpräsenz der *i-docs* mit allen Unterseiten, während die Unterseiten, wie die häufige „About“-Seite, als ‚Webseiten‘ bezeichnet werden.

14 Ferner sind mit VR-Projekten andere Fragestellungen verknüpft, denen mit methodischen Ansätzen begegnet werden muss, die sich von denen für browserbasierte *i-docs* unterscheiden.

von Apps, Software und Betriebssystemen überall eingesetzt werden, wo eine Internetverbindung besteht. Auch das Kapitel zu Doku-Spielen beschränkt sich daher auf Browserspiele.

Alle 18 *social-issue i-docs*, die diese Studie untersucht, sind wie viele andere *i-docs* online kostenfrei zugänglich und nicht profitorientiert, da es keine etablierten Verwertungskonzepte gibt (Figl 2015: 112–123; vgl. Dovey 2017). Damit handelt es sich um einen interessanten Forschungsgegenstand für Fragen nach demokratischen Prozessen. Andere Medienpraktiken im Web verfolgen oft – auch bei User-Generated-Content – kommerzielle Ziele (vgl. Schüttpelz/Gießmann 2015: 13).

Darüber hinaus setzen sich alle ausgewählten *i-docs* mit einem gegenwärtigen oder sich auf die Gegenwart auswirkenden sozialen Problem auseinander. Ein damit zusammenhängendes Selektionskriterium war der soziopolitische Impetus, wobei das Politische wie erläutert verstanden wird und nicht mit Politik verwechselt werden darf. Die Arbeit untersucht Projekte, die Veränderungen bezüglich sozialer Probleme bewirken möchten. Das Themenfeld Klima und Umwelt<sup>15</sup>, d. h. der Bereich sozial-ökologischer Transformation, wird ausgeblendet, auch wenn Umweltprobleme mit sozialen Problemen in einem Zusammenhang stehen. Der Fokus solcher *i-docs* liegt meist nicht auf gesellschaftlicher Teilhabe, weshalb die hier aufgestellten Fragen sich besser anhand von *i-docs* zu ‚klassischen‘ sozialen Problemen beantworten lassen.

Wie Kapitel 2 darlegen wird, hängt es vom Verständnis von *i-docs* ab, welche Projekte als solche gelten. Anhand zweier Beispiele für Grenzfälle erkläre ich das Abgrenzungsproblem bereits an dieser Stelle, um zu erläutern, warum bestimmte Projekte im Korpus berücksichtigt werden und andere nicht.

Erstens: Gilt eine multimediale Fundraising-Kampagne einer NPO mit Fotos und Videos, die ein soziales Problem dokumentieren, schon als *i-doc*?

---

<sup>15</sup> Beispiele für *i-docs* zu diesem Themenfeld sind u. a.: WATERLIFE (CA 2009, I: Kevin McMahon), THE SHORE LINE (CA 2017, I: Liz Miller), SANDY STORYLINE (US 2013, I: Michael Premo/Rachel Falcone), REBUILDING HAITI (FR 2014, I: Florent Maurin/Jean Abbiateci), INSIDE THE HAITI EARTHQUAKE (CA 2011, I: Andrea Nemtin/Ian Dunbar), THE DISASTER RESILIENCE JOURNAL (CA 2014, I: Elaine McMillion Sheldon/Mike Robbins), CLIMATE WITNESS PROJECT (NO 2019, I: Andy Opel), I SEE CHANGE (US 2012, I: Julia Drapkin).