



Leseprobe aus Froschauer und Lueger, Materiale Organisation der Gesellschaft,

ISBN 978-3-7799-6253-3

© 2020 Beltz Juventa in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim Basel

[http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-6253-3)

isbn=978-3-7799-6253-3

Gesellschaftsanalyse als Artefaktanalyse: Eine Einführung

Viele Dinge, die uns umgeben, sind nicht natürlichen Ursprungs, sondern von Menschen geschaffen. Würde man sich alle in der eigenen Wohnung vorhandenen und künstlich erzeugten Gegenstände wegdenken – es bliebe wohl kaum viel übrig: die Wände, der Boden, die Decke, der Tisch, die Stühle, die Kleidung und die verschiedenen Geräte wären verschwunden und wir säßen nackt in der unberührten Natur. Das klingt zwar idyllisch, aber nur bei angenehmen Temperaturen und in einer zugänglichen Gegend mit ausreichenden Nahrungsmitteln. Aber während der Winterzeit fühlte man ohne wärmende Kleidung die Kälte und spürte man ohne ausreichend eingelagerte Nahrungsmittel und ohne Hilfsmittel für die Jagd wohl den Hunger. Reisen wäre ohne Wege und Brücken höchst beschwerlich und Kommunikation über größere Distanzen unmöglich.

Wenn wir also unser Umfeld betrachten, so besteht dieses aus einer Vielzahl von Gegenständen, die Menschen meist in Kooperation mit anderen hergestellt haben, die mit Bedeutung versehen sind, an denen wir uns orientieren, sie nutzen oder von deren Wirkung wir betroffen oder gar abhängig sind. Ein beachtlicher Teil der Gesellschaft ist also in den von Menschen erzeugten und von ihnen modifizierten Gegenständen repräsentiert, die uns zwar als äußerlich erscheinen, aber dennoch nur in sozialen Kontexten existieren und damit Gesellschaft vergegenständlichen. Es ist daher doch überraschend, dass trotz dieser massiven Präsenz von Artefakten kaum ausgefeilte Methoden verfügbar sind, um dieses Material für sozialwissenschaftliche Analysen zugänglich zu machen.

Betrachtet man diese Gegenstände aus der Perspektive einer Soziologie der Artefakte, so fasst man sie nicht bloß als physische Gegenstände auf, sondern studiert sie in ihrer Wechselbeziehung zu einer Gesellschaft, die sie in die Welt setzt, verwendet, verändert, ignoriert, zerstört oder entsorgt. Dieser Kontext ist zwar weitgehend unsichtbar und ohne unmittelbar erkennbare Anzeichen in der Materialität, aber Artefakte sprechen die ganze Zeit hindurch während ihrer Erzeugung und Verwendung über die Gesellschaft – jedoch häufig in einer Sprache, die uns im Alltag so vertraut ist, dass wir sie gar nicht mehr als solche erkennen, oder in einer Sprache, die uns nicht vertraut ist, weil wir die konkrete Verankerung in kulturellen und kognitiven Kontexten weder verstehen noch als relevant erachten. Wir kennen die Bedeutung von Türgriffen und Schlössern und brauchen deshalb keinen Gedanken daran verschwenden, wie wir eine ‚normale‘ Tür öffnen; wir rätseln auch nicht lange, was ein Kugelschreiber ist und wofür wir ihn verwenden könnten – wir benützen ihn einfach und sind bestenfalls enttäuscht, wenn er nicht wie erwartet schreibt und wechseln in ei-

nem solchen Fall vielleicht die Mine oder werfen ihn weg und ersetzen ihn durch einen neuen. Andererseits bleiben uns viele Bedeutungen eines Gegenstandes verborgen: Was wir für eine Kanne einer Puppenküche halten, ist für andere vielleicht eine Teekanne für eine chinesische Teezeremonie und wurde auch als solche hergestellt; und was wir als kleine Skulptur erkennen, ist zugleich der Läufer eines Schachspiels. Manchmal stehen wir überhaupt vor einem Rätsel, wenn wir einen Gegenstand sehen, dessen Bedeutung und Funktion sich uns nicht so einfach erschließt, weil es ein seltenes Werkzeug mit einer ganz spezifischen Funktion ist oder weil der Gegenstand einer Kultur entstammt, die uns nicht vertraut ist.

Vielfach erkennen wir nur die unmittelbaren Bedeutungen und Sinnzusammenhänge, weshalb es wichtig ist, die Sprache der Artefakte zu entschlüsseln. Hierbei ist zu berücksichtigen, dass es nicht bloß um die Bedeutung von Artefakten geht, sondern deren Integration in unser Leben und in die Gesellschaft. Artefakte sind Gegenstände, die unbewusst (wie etwa eine Spur im Schnee) oder bewusst (wie eine Gabel) hergestellt wurden, die aber in der Folge etwas in uns verändern oder sogar etwas in der Gesellschaft auslösen (zur Sozialgeschichte der Tischmanieren siehe etwa Elias 1977, S. 75 ff.). So kann die Spur im Schnee Unkundigen den (hoffentlich) richtigen Weg weisen oder einer Kriminalistin als Tatspur den Fluchtweg einer gesuchten Person sowie einige Besonderheiten derselben verraten (wie etwa Schuhgröße oder Art der Fortbewegung). Und eine Gabel verwenden wir meist bei Tisch und befolgen (mehr oder weniger gekonnt) Tischmanieren. Dabei handelt es sich nicht einfach um persönliche Marotten – immerhin verwenden ChinesInnen meist Stäbchen – sondern um ein Verhaltensmuster, das sich in der westlich orientierten Kultur entwickelt und etabliert hat. So sind Gabeln in Europa ein Teil des Standardbestecks und haben unser Essverhalten sowohl Zuhause als auch in Restaurants mitgeformt, auch wenn wir uns in asiatischen Restaurants bisweilen mit Essstäbchen herumplagen.

Deshalb darf man nicht nur fragen, was die Gesellschaft ohne diese Gegenstände wäre, wenngleich diese schon in der puren Vorstellung eine ganz andere wäre, sondern sollte auch umgekehrt die Frage stellen, was Artefakte ohne Gesellschaft wären. Aus dieser Perspektive lässt sich schnell feststellen, dass auch die Artefakte vermutlich völlig andere wären: Ohne soziale Kooperation in globalen Wirtschaftszusammenhängen wären moderne Maschinen nicht denkbar. Schon für die Herstellung der Rohstoffe eines Fernsehers sind ausgefeilte Techniken erforderlich. Und die Produktion wäre ohne fundiertes physikalisches oder chemisches Wissen unmöglich. Dass ein solches Gerät überhaupt in unserer Wohnung landet, verdanken wir also auch den Finanz- und Handelssystemen. Aber man braucht gar nicht auf den Technikbereich zu blicken. Selbst die Herstellung oder Nutzung einfacher Gegenstände erfordert einiges an Knowhow und Kooperationen. Glücklicherweise müssen wir sie nicht selbst erfinden oder

ihre Herstellung und Handhabung erst mühsam herausfinden, sondern kaufen sie im Internet, bekommen sie geliefert, lesen die Gebrauchsanleitung oder lassen sie uns durch erfahrene NutzerInnen erläutern und greifen dabei auf vielfältige soziale Netzwerke zu. Mit selbstgefertigter Kleidung aus selbstgewebten Stoffen und selbst hergestellten Werkzeugen (wie Nadeln) würden wir nach heutigen Standards wohl wenig Freude haben – außer wir besuchen einen Workshop für alternative Lebensweisen. Ein Restaurant könnte uns weder einen wunderbar dekorierten Tisch noch den Genuss ausgeklügelter Delikatessen bieten, gäbe es nicht die Gesellschaft mit ihren komplex geregelten Beziehungen zur Verknüpfung von kognitiven und physischen Ressourcen zu ausgefeilt abgestimmten Produktionszusammenhängen, welche das durchaus komplexe Inventar oder die Rohstoffe und Bearbeitungsgerätschaften für die Speisen bereitstellen.

Der gesellschaftliche Kontext nimmt daher auf vielfältige Weise Einfluss darauf, ob und welche Artefakte wir verwenden oder auch wie wir diese massenweise verfügbar machen. Ohne Grundregeln des Autoverkehrs wären Ampeln oder Verkehrsschilder sinnlos; aber im Kontext der Straßenverkehrsordnung machen sie nicht nur Sinn, sondern sie vereinfachen dramatisch den Stadtverkehr, selbst wenn wir mitunter im Stau landen. Normen sorgen dafür, dass eine KÜcheneinrichtung kostengünstig herstellbar und dadurch für viele leistbar ist, wobei standardisierte Schrauben es erlauben, unterschiedliche Teile einfach und sicher zu verbinden. Ohne die Nachfrage an Wissen oder Unterhaltung würden wir auch keine Bücher oder Zeitungen benötigen – aber indem wir sie lesen, lernen wir etwas und können uns sogar Erfahrungen anderer aneignen, uns in fremde Sichtweisen oder in Phantasiewelten hineinversetzen, von diesen inspirieren lassen oder entsetzt davon abwenden. Aber dafür mussten die Menschen die Schrift entwickeln und wir müssen uns die Sprach- und Lesekompetenz aneignen. Hier sieht man auch unmittelbar die verschlungenen Wechselwirkungen zwischen Artefakten und Gesellschaft, denn während Medien Nachrichten selektieren, sie auf eine spezifische Weise aufbereiten und dadurch auf die Meinungsbildung wirken, verändern die Wünsche der NutzerInnen umgekehrt diese Medien und ihre Inhalte. Daher haben wir auch kleinformatige Zeitungen, weil deren Handhabung selbst in der U-Bahn oder Badewanne überaus bequem ist; heute verwenden viele Menschen ihre Tablets oder ihre Smartphones, um jederzeit mit anderen Kontakt aufnehmen zu können und um sich über Neues zu informieren; und die Inhalte (aber auch die Beitragslängen) orientieren sich am Publikum bzw. der Vorstellung von HerausgeberInnen oder JournalistInnen über dieses – und somit ein Stück weit an der Marktgängigkeit (aber auch an den Formaten der zum Abrufen erforderlichen Gerätschaften). Viele Dinge des Alltags sind darüber hinaus mit Menschen affektiv verbunden: Erbstücke, deren Wert in der Erinnerung liegt und deren Verlust höchst unangenehme Gefühle auslöst; oder auch die eigene Wohnung, die durch einen Einbruch nicht mehr die Geborgenheit vermitteln kann, die man früher ver-

spürt hat. Auch hier tritt die Wechselwirkung zwischen Artefakten, sozialen Beziehungen und der Gesellschaft hervor, in die das alles eingebettet ist.

Letztlich spiegeln Artefakte unsere Gesellschaft, wie sie ist und wie sie sich imaginiert: zum einen, indem sie durch ihre Verankerung in dieser immer auch deren Charakteristika enthalten. Zum anderen indem sie Phänomene der Gesellschaft reproduzieren und dabei neu gestalten, wie Umberto Eco in seiner Geschichte über die Krippen Satans erzählt (Eco 1985): Diese muten in ihrer Dreidimensionalität, ihrer glatten Perfektion und ihrer bemühten Rekonstruktionen von historischen Ereignissen, Situationen, Personen oder auch Kunstgegenständen schon echter an als das Original. Solche Reproduktion werden in Hinblick auf soziale Anforderungen oder Vorstellungsbilder zurechtgerichtet, sodass wir inzwischen in virtuelle Welten eintauchen können, die neue Eigenschaften aufweisen und Erfahrungen zumindest visuell und akustisch zugänglich machen, die anders nicht zugänglich wären. Wir können unsere künftige Wohnung schon im virtuellen Raum erleben, lange bevor sie überhaupt gebaut ist. Die Welt der Artefakte erschließt zunehmend eine virtuelle Welt, die so tut, als würde sie uns die reale Welt ersetzen – und manchmal erscheint sie uns sogar noch realer und wirklichkeitsnäher. Das alles lässt die Grenze zwischen den Gegenständen und der sozialen Welt durchlässig erscheinen.

Warum sind Artefakte für die Sozialwissenschaften so bedeutsam?

In den weiteren Ausführungen werden alle von Menschen erzeugten oder modifizierten Gegenstände als Artefakte bezeichnet, unabhängig davon, ob sie belebt sind oder nicht. Vom Objektbegriff grenzt sich der Artefaktbegriff insofern ab, als er einerseits die immateriellen Objekte und andererseits die natürlichen Objekte ausblendet, die ohne Zutun von Menschen entstanden sind. Folglich sind Artefakte aufgrund der Eingriffe in ihre konkrete Gestalt und in ihre Eigenschaften von Anbeginn an Materialisierungen von menschlichen Aktivitäten, die meist mit Sinngabungsprozessen verbunden (zumindest bei ihrer intentionalen Herstellung oder ihrer Verwendung) und in soziale Praktiken integriert sind (Froschauer und Lueger 2020a; Schmidt 2012). Die Artefaktanalyse macht deutlich, dass die Innenwelt der Menschen und die Außenwelt der Artefakte nicht voneinander getrennt werden können, sondern beide Seiten in einer wechselseitigen Interaktionsbeziehung stehen: Artefakte repräsentieren also nicht bloß die materialisierte Innenwelt der Menschen, sondern bilden zugleich ihre selbstgeschaffene materielle Umwelt, die sich von ihnen löst, jedoch in ihrer Handhabung einen gemeinsamen Bezugsrahmen schafft, in dem sich die Menschen bewegen und in dem sie ihre Weltsicht herausbilden. Artefakte strukturieren dabei viele Bedingungen des Wahrnehmens, Denkens und Handelns und greifen dadurch nachhaltig in die Gestaltung unseres Lebens ein.

Die Bedeutung von Artefakten kann man schon daran ermessen, inwieweit sie mit den Personen oder mit der Gesellschaft verbunden sind. So gesehen ist

das erste Artefakt, dem wir begegnen, in der Regel der eigene menschliche Körper, den wir durch unsere Ernährung (vielfach Artefakte, die unseren Körper passieren) und durch unsere Aktivitäten formen. Insofern ist der Körper keineswegs bloß naturgegeben, sondern ein (etwa über kulturelle Praktiken) mehr oder weniger bewusst gestalteter Körper: Durch vermehrtes oder verringertes Essen können wir die Körperform verändern und uns gesellschaftlichen Körperidealen annähern, was auch durch Training oder im Extremfall durch plastische Chirurgie erreicht werden kann, wodurch der Körper für bestimmte Aufgaben funktionalisiert wird; die Haare und Nägel säubern und schneiden wir meist, um einen gepflegten Eindruck zu erwecken; Tätowierungen oder Piercings modifizieren die Körperoberfläche und signalisieren etwas; und mit künstlichen Herzschrittmachern kann das Leben verlängert werden, während Prothesen körperliche Unzulänglichkeiten kompensieren (Kasten 2006; Borkenhagen 2011). All das hat nicht nur mit unserem Körperbewusstsein zu tun, sondern mit Selbstbewertung (z.B. Zufriedenheit/Unzufriedenheit mit dem Körper), der Körperpräsentation (z.B. Stilisierung für andere) sowie mit der Fremdzurechnung (z.B. Reaktionen durch andere). Damit wird der Körper zu einem Aspekt der Identität und gleichzeitig zu einem Instrument der sozialen Positionierung im gesellschaftlichen Umfeld.

Das gelingt nicht nur mit dem Körper, sondern wird unterstrichen durch die am Körper getragenen Gegenstände. Hier ist an erster Stelle die Kleidung zu nennen, mit der Zugehörigkeiten und Funktionen zum Ausdruck gebracht werden (z.B. Badekleidung, Uniform). Kleidung hat den Vorteil, dass sie überaus flexibel ist und situationsspezifisch schnell gewechselt werden kann: Es wäre daher ungewöhnlich, mit der Arbeitskleidung als BauarbeiterIn am Wiener Opernball zu erscheinen oder eine Moschee in Badekleidung zu betreten. Die feinen Kleidungsunterschiede machen soziale Unterschiede erkennbar und generell äußern sich Geschmacksunterschiede ebenso in den Artefakten, die einen umgeben (vgl. Bourdieu 1982). Auch Schmuck zählt zu diesen unmittelbaren Formen der Verstärkung der Selbstpräsentation, mit dem Werthaltungen oder Status symbolisch vermittelt werden.

Personenbezüge sind also durchaus wichtige Artefaktcharakteristika, wie etwa Habermas (2012) herausarbeitet: Im Kontext des unmittelbaren Körperbezugs steht das Wohlbefinden im Vordergrund, sodass sich die meisten Menschen ohne Kleidung im öffentlichen Raum einer Stadt nicht wohl fühlen würden – es sei denn, es handelt sich um eine Veranstaltung, die das fordert oder zumindest akzeptiert. Darüber hinaus gibt es emotionale Bezüge zu Dingen, mit denen persönliche Erfahrungen, Erinnerungen oder andere zentrale Vorstellungen verknüpft werden. Dazu zählen neben Erinnerungsstücken (z.B. eine ererbte Uhr) oder Lieblingsobjekten der Kindheit (z.B. ein Plüschtier) auch mystische Objekte, denen man bestimmte Kräfte zuschreibt (z.B. Talisman) oder Objekte, die mit intensiven Erlebnissen verbunden sind (und vielleicht Angst

machen oder besondere Freude bereiten). Menschen identifizieren sich mit Dingen und stehen mit diesen in Beziehung (siehe auch Hodder 2012, S. 23 ff.): Das Geschenk einer vertrauten Person kann Jahre später noch Gefühle und Erinnerungen auslösen. Daher kann der Verlust eines positiv emotional besetzten Artefakts kaum durch gleichartige Gegenstände wettgemacht werden. Umgekehrt kann man sich über einen Getränkeautomaten ärgern, wenn er das bezahlte Mineralwasser verweigert.

Blickt man über die Grenzen des Körpers hinaus, so zeigen sich weitere Komponenten des Körperbezugs: Viele Gegenstände orientieren sich an den Größenverhältnissen und den Besonderheiten des menschlichen Körpers. Es ist daher nicht zufällig, dass sich die Ergonomie besonders intensiv mit dem Zusammenspiel des menschlichen Körpers mit den Anforderungen an dessen gegenständliche Umwelt auseinandersetzt (Klippert 2016; Schmidtke und Jastrzebska-Fraczek 2013). So gibt es Regeln (bis hin zu Normen), wie ein Artefakt gestaltet wird (Höhe eines Raumes oder einer Arbeitsfläche in der Küche, Länge der Sitzfläche eines Autositzes oder eines normalen Bürostuhls, Anordnung der Bedienelemente einer Maschine) oder wie der Gegenstand verwendet wird (etwa blendfreie Aufstellung eines Computerbildschirms, Bearbeiten eines Gegenstandes nur mit Schutzvorkehrungen). Insofern sind Kleider an die Größe angepasst (etwa Kinder, Erwachsene, Körperfülle), der Griff einer Teetasse oder eine Computertastatur ist auf Hände und Finger abgestimmt und auch eine Türklinke befindet sich meist auf einer für erwachsene Menschen bequemen Höhe, es sei denn, die Architektur (etwa einer Kathedrale) soll den Menschen ihre Kleinheit bewusst machen.

Dazu kommt die Vertrautheit mit den Gegenständen, mit denen man im Alltag konfrontiert ist, sodass man den kompetenten Umgang mit ihnen gar nicht mehr richtig wahrnimmt (etwa das Beachten einer Verkehrsampel, das Trinken aus einer Tasse). Die Bekanntheit von Dingen sorgt dafür, dass wir nicht permanent Überraschungen erleben. Jedoch muss man für eine kompetente Teilnahme am Straßenverkehr nicht unbedingt alle Autotypen kennen, sondern im Normalfall reicht es völlig, über die generalisierten Typen von Fahrzeugen mit ihren Eigenschaften Bescheid zu wissen (z. B. Auto, Lastwagen, Motorrad, Fahrrad), um daraus Erwartungen in Hinblick auf diesen Gegenstandstyp zu generieren. Nur wenn wir bei der Identifikation eines an Fahrerflucht beteiligten Fahrzeuges helfen sollen, wäre es günstig, etwas über die näheren Charakteristika (wie Marke, Typ, Kennzeichen, Farbe) zu wissen. Wir eignen uns Artefakte an, indem wir sie mit Bedeutungen und Funktionen verknüpfen, sie mit Gefühlen aufladen oder uns mit ihrer Verwendung bekannt machen und sie in einen sinnvollen Erfahrungskontext stellen. Ob wir es wollen oder nicht: Artefakte beeinflussen die Menschen, die mit ihnen bewusst oder unbewusst, gezielt, unbeabsichtigt oder erzwungenermaßen konfrontiert sind, indem sie ihr Fühlen, Denken und Handeln modifizieren und dabei die Wahrnehmung lenken.