

WIE APPS ERFORSCHEN? ZUM ZUSAMMENTREFFEN NEUER FORSCHUNGS- GEGENSTÄNDE UND ALTER METHODEN

Katrin Amelang

Digitale Technologien und die gesellschaftlichen Transformationsprozesse, die mit ihnen verbunden und als Digitalisierung diskutiert werden, gelten als zentrale Kennzeichen gegenwärtigen (Zusammen-)Lebens und In-der-Welt-Seins. Auf der Alltagsebene äußert sich dies, zumindest hierzulande, in der Möglichkeit ständiger (Web-)Konnektivität und in Alltagspraktiken, die von einer Verflechtung physischer und informationstechnisch vermittelter Kommunikation und Interaktion gekennzeichnet sind. Annette Markham, die seit vielen Jahren soziale Beziehungen und kulturelle Formationen in digitalen Kontexten erforscht, spricht in diesem Zusammenhang von einem digital saturierten Alltagsleben.¹ Für dieses sich Einfügen und Durchdringen digitaler Technologien in und von Alltag steht symbolisch wie materiell zweifelsohne das Smartphone. Mit seinen vielfältigen Funktionen und Nutzungsoptionen ist es in den letzten zehn Jahren selbstverständlicher Teil des Alltags vieler Menschen und ständig präsenter Begleiter geworden; mehr noch gestaltet es Alltag mit: mal mehr, mal weniger im Vordergrund. Als mobiles (Daten-)Endgerät ist das Smartphone weder ohne seine Verknüpfung mit Dateninfrastrukturen und Konnektivität noch ohne Software zu denken – hinsichtlich seiner Einbettung in Alltagsroutinen zusätzlich nicht ohne die Beachtung von mobilen Apps (application software). Mich interessiert jedoch weniger das Smartphone als App-Automat, sondern wie und mit welchen Konsequenzen durch die Nutzung mobiler Apps zur Unterstützung, Erweiterung, Delegation oder Neuorganisation ganz unterschiedlicher Aufgaben und Bedürfnisse alltägliche Lebensführung »appifiziert«² respektive datafiziert wird.

(Mobile) Apps bezeichnen Anwendungssoftware für mobile Geräte wie Smartphones und Tablets. Sie gehören im wörtlichen Sinne von Software (und somit im Gegensatz zu Hardware) zu den ›weichen‹, nichtphysischen Komponenten von Computersystemen. Sie sind kleine Programme oder Softwarepakete für einen begrenzten Zweck, etwa die Erledigung einer bestimmten Aufgabe. Mobile Apps lassen sich somit zwar als triviale Software charakterisieren, die Praktiken, Gewohnheiten und Erfahrungen, Vorstellungen und Beziehungen, die sie mitgestalten, sind jedoch alles andere

1 *Annette N. Markham*: Fieldwork in Social Media. What would Malinowski Do? In: *Issues in Qualitative Research* 2 (2013), Heft 4, S. 434–446.

2 *Jeremy W. Morris/Sarah Murray*: Introduction. In: dies. (Hg.): *Appified. Culture in the Age of Apps*. Ann Arbor 2018, S. 1–19.

als banal.³ Gerade deshalb sind Apps für die kulturwissenschaftliche Alltagsanalyse ein interessantes Forschungsobjekt. Hier lässt sich neben den diversen App-gestützten Kommunikationsformen etwa an die vielfältige religiöse Verwendung von Apps denken⁴ oder den Einsatz von Apps im weiten Feld gesundheitsbezogener Aktivitäten. Bezogen auf Asthma betont Ali Kenner, dass Aspekte des Umgangs damit vernachlässigt würden, wenn Apps außen vor blieben: unter anderem wie Asthmatiker*innen sich über Risiken informieren, Symptome verfolgen, in Umwelten mit verschiedenen Luftqualitäten navigieren oder kollektiv Gesundheits- und Umweltdaten zusammentragen.⁵ Zudem sind Apps nicht nur kulturell bedeutsam, sondern auch in ökonomischer Hinsicht: als ein spezifisches Modell der Produktion, Vermarktung und des Vertriebs von Software – als Ware.⁶ Zusammenfassend bleibt festzuhalten: Wenn wir als Fach mobile Apps unberücksichtigt lassen, werden wir etlichen Bereichen und Formen kultureller Praxis und sozialer Beziehungen nur unzureichend gerecht. Doch wie lassen sich solche digitalen Objekte wie Apps aus alltagswissenschaftlicher Perspektive fassen und erforschen?

Die Frage der Notwendigkeit neuer kulturalistischer Ansätze angesichts von Digitalisierung und Digitalem erörtert im Hinblick auf theoretisch-konzeptionelle Herausforderungen ein von Gertraud Koch herausgegebener Sammelband, der das Potenzial neuer wie bewährter Konzepte der Kulturanalyse auslotet.⁷ Wie hingegen die Konsequenzen der digitalen Durchdringung und Umgestaltung des Sozialen für kulturalanthropologische Zugänge und besonders ethnografische Forschung seit den 1990ern methodologisch im Fach verhandelt werden, hat Julia Fleischhack kürzlich anhand der Diskussionen und Positionen zu Digitaler Anthropologie und Virtueller oder Digitaler Ethnografie anschaulich nachgezeichnet.⁸ Um das Digitaler-Werden kulturalistischer Forschungsfelder wie Forschungspraktiken ging es auch im Hamburger Institutskolloquium 2019/2020, das sich mit den Spannungsfeldern wissenschaftlichen Arbeitens im und mit dem Digitalen befasste. Ich wurde dazu eingeladen Position zu beziehen, ob und welche neuen Methoden wir brauchen, um digital gestaltete Alltags zu beforschen. Dieser Artikel setzt sich auf der Basis meines Vortrags und der anschließenden Diskussion

3 Ebd., S. 2.

4 *Jacqueline H. Fewkes* (Hg.): *Anthropological Perspectives on the Religious Uses of Mobile Apps*. Cham 2019.

5 *Samuel Gerald Collins et al.*: *Ethnographic Apps/Apps as Ethnography*. In: *Anthropology Now* 9 (2017), Heft 1, S. 102–118, hier S. 107–109.

6 *Jeremy Wade Morris/Evan Elkins*: *There's a History for That. Apps and Mundane Software as Commodity*. In: *The Fibreculture Journal* 25 (2015), FCJ-181, S. 62–87.

7 *Gertraud Koch*: *Digitalisierung. Theorien und Konzepte für die empirische Kulturforschung*. Konstanz 2017.

8 *Julia Fleischhack*: *Veränderte Bedingungen des Sozialen. Eine methodologische Betrachtung zur Digitalen Anthropologie/Digitalen Ethnographie*. In: *Zeitschrift für Volkskunde* (2019), Heft 2, S. 196–215.

(herzlichen Dank an dieser Stelle) am Beispiel von Zyklus-Apps mit mobilen Apps als Forschungsgegenstand auseinander.

Was folgt ist eine Systematisierung von Zugängen, die Empfehlungen zur Erforschung von mobilen Apps aus der Forschungsliteratur und meine eigenen Forschungserfahrungen im Sinne eines Werkstattberichts zusammenbringt. In der ersten Hälfte meines Beitrages werde ich theoretisch-konzeptionell auf die kulturanthropologische Erforschung mobiler Apps eingehen. Dazu skizziere ich meine zwei zentralen Ausgangspositionen, um nachzuzeichnen in welchen Zusammenhängen und aus welchen Perspektiven mobile Apps mit ihrer Einbindung in soziotechnische Datenkonstellationen für mich als Alltagswissenschaftlerin interessant geworden sind. Dann werde ich Zyklus-Apps als ein App-Genre vorstellen und auf Anknüpfungspunkte für ihre kulturanthropologische Erforschung hinweisen. In der zweiten Hälfte werde ich dann Zyklus-Apps als ethnografisches Forschungsobjekt genauer in den Blick nehmen und anhand empirisch-orientierter Zugriffspunkte darstellen, wie sich mobilen Apps in der Forschung begegnen lässt. Zum Abschluss werde ich auf die Frage des Hamburger Kolloquiums zurückkommen und konkretisieren, warum meine nonchalante Antwort auf die Frage, wie wir digital gestaltete Alltage erforschen können, nach wie vor lautet: erst einmal so, wie wir sonst auch Alltag(e) untersuchen.

Ausgangspunkt 1: Apps sind mehr als singuläre informationstechnische Artefakte

Zur Einordnung meiner Forschungsperspektive auf mobile Apps (oder genereller Software, Algorithmen und Daten) ist voranzustellen, dass diese ebenso durch den alltagswissenschaftlichen Schwerpunkt der Kulturanthropologie und das Technikverständnis der heterogenen *Science & Technology Studies* (STS) inspiriert ist wie von den interdisziplinären Diskussionen, die aktuell international in den *Critical Data Studies*, *Critical Algorithm Studies* und *Software Studies* geführt werden. Fragen zur Verschränkung von Kultur und Technik, zu Mensch-Technik-Beziehungen sowie zur gesellschaftlichen Verhandlung und soziokulturellen Einbettung von Technik im Alltag gehören unbestritten zu den etablierten Problemfeldern der Kulturanthropologie, die Technikforschung in erster Linie als Alltagskulturforschung betreibt.⁹ Einigkeit besteht zwar darüber, dass Technik keine statische Entität, sondern das Ergebnis vielfältiger, situativer (Um-)Deutungen und Aneignungen ist.¹⁰ Dennoch helfen die in den letzten Jahren stärker berücksichtigten Ansätze aus dem Feld der STS dabei, Technik noch mehr in Beziehung zu denken und bereits in ihrer Entwicklung, nicht erst ab ihrer Verwendung, als sozial zu verstehen. Diese Auffassung von Technik als Teil von Praxis und

9 Vgl. *Thomas Hengartner*: Technik – Kultur – Alltag. Technikforschung als Alltagsforschung. In: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 108 (2012), Heft 1, S. 117–139.

10 Vgl. *Stefan Beck*: Umgang mit Technik. Kulturelle Praxen und kulturwissenschaftliche Forschungskonzepte. Berlin 1997.

demzufolge als das Ergebnis soziokultureller Prozesse, wird in der folgenden Definition deutlich:

»Technology is the combination of artifacts together with social practices, social relationships and arrangements, social institutions, and systems of knowledge. (Some have referred to this combination as sociotechnical ensembles or sociotechnical systems, others called it networks).«¹¹

Technisches und Soziales als wechselseitige Ko-Produktion zu verstehen, verschiebt den Untersuchungsfokus auf die vielfältigen Arrangements von Menschen, Wissen und Technik sowie die Praktiken und darin involvierten mehr-als-menschlichen Akteure, die Technik kollektiv erzeugen, stabilisieren und transformieren.

Eine mobile App ist dann nicht einfach ein informationstechnisches oder kulturelles Artefakt, das einmal hergestellt und auf dem Smartphone fixiert in unser Leben tritt und mit dem wir dann umgehen (müssen), indem wir es verschieden nutzen und mit Bedeutung aufladen. Vielmehr entsteht die multiple Gestalt(ung) einer App in der Interaktion mit den diversen (nicht-) menschlichen Beteiligten des soziotechnischen Gefüges, in das sie eingebunden ist und in dem sie relevant gemacht wird. Dazu gehören dann neben verschiedenen menschlichen Akteuren auch die Datenflüsse, digitalen und ökonomischen Infrastrukturen (Netzwerke, Plattformen, Cloud-Computing-Systeme), innerhalb derer Apps wirken, funktionieren, aktualisiert und synchronisiert werden.¹² Zudem werden in diesen soziotechnischen Gefügen und App-Interaktionen neue wie alte kulturelle Ideen, Wissensbestände und Normen, Beziehungen, Politiken und Machtverhältnisse aufgerufen, verhandelt und umgestaltet. Aus alltagsanalytischer Perspektive ist dann das soziale, materielle, symbolische und nicht zuletzt emotionale Zusammentreffen von Menschen, digitalen Geräten, Software und Infrastrukturen empirisch genauer in den Blick zu nehmen. Etwa ist zu fragen, wie mobile Apps an diesen Begegnungen und Relationen partizipieren, wie sie Leben und Welt auf spezifische Weise abbilden und folglich mitgestalten oder weshalb sie sich so ›leichtfüßig‹ in Routinen einfügen lassen.

Ausgangspunkt 2: Apps als Körper-Daten-Technik-Knotenpunkte

Meine Studie zu Zyklus-Apps ist Teil eines größeren Forschungsprojektes, in dem ich mich mit der Verwobenheit von digitalen Technologien und Alltag am Beispiel von Prozessen der Datafizierung von Körper und Gesundheit beschäftige. Der Begriff Datafizierung bezeichnet die Entwicklung, dass

11 *Deborah Johnson*: Sorting Out the Question of Feminist Technology. In: Linda L. Layne/Sharra L. Vostral/Kate Boyer (Hg.): *Feminist Technology*. Urbana 2010, S. 36–54, hier S. 39, Hervorheb. i. O.

12 Vgl. *Michael Dieter* et al.: Multi-Situated App Studies. *Methods and Propositions*. In: *Social Media + Society* 5 (2019), Heft 2, S. 1–15.

viele (qualitative) Aspekte des Lebens, die zuvor nicht quantifiziert oder als Daten betrachtet wurden, zunehmend in quantifizierte Daten umgewandelt werden.¹³ Die gesellschaftlichen Folgen und die Wirkungsmacht dieser (Massen-)Daten sind Gegenstand der *Critical Data Studies*.¹⁴ Alltagswissenschaftliche Perspektiven können hier gut eingebracht werden. In meinem Nachdenken über Konstellationen von Daten, Körpern und Technik sowie über Felder und Größenordnungen, in denen sich Datafizierung vollzieht und untersuchen lässt, spielten Datenpraktiken rund um Apps anfangs keine Rolle. Stattdessen bildeten die Ideen der Messbarkeit und Kalkulation von Gesundheit sowie die Routinen der medizinischen Körpervermessung, zu denen ich zuvor geforscht hatte,¹⁵ den Ausgangspunkt.

Mein Interesse an computerbasierten Formen der Verdattung und Quantifizierung von Gesundheit konsolidierte sich in einem Forschungsprojekt zu epidemiologischen Risiko-Scores.¹⁶ Darin untersuchten Susanne Bauer und ich die Herstellung, Verwendung und Zirkulation eines Risiko-Algorithmus, der in Deutschland zur Abschätzung zukünftiger Gesundheitsrisiken in der Prävention von Herz-Kreislaufkrankheiten genutzt wird und als softwarebasierte Entscheidungshilfe die Interaktion von Hausärzt*innen und Patient*innen um einen neuen Akteur erweitert hat. In Recherchen zu weiteren Instrumenten im Bereich elektronisch unterstützter Gesundheit¹⁷ rückten dann sowohl mobile Apps als auch Praktiken der gesundheitlichen Selbstsorge und Selbstvermessung in meinen Blick – sicher auch, weil beide gesellschaftlich an Bedeutung gewannen.

Neue oder vielmehr digital (re-)konfigurierte Praktiken der Selbstvermessung erhielten im Zuge der Verbreitung mobiler oder tragbarer Geräte (inkl. der dazugehörigen Biosensoren, Apps und Webseiten) in den letzten Jahren ausdrücklich als Alltagsdatenpraktiken Aufmerksamkeit.¹⁸ Empirisch

13 *Kenneth Cukier/Viktor Mayer-Schoenberger*: The Rise of Big Data. How It's Changing the Way We Think about the World. In: *Foreign Affairs* 92 (2013), S. 28–40, hier S. 35.

14 Vgl. u. a. *danah boyd/Kate Crawford*: Critical Questions for Big Data. In: *Information, Communication & Society* 15 (2012), Heft 5, S. 662–679; *Rob Kitchin*: The Data Revolution. Big Data, Open Data, Data Infrastructures and Their Consequences. Los Angeles 2014; *Andrew Iliadis/Federica Russo*: Critical Data Studies. An introduction. In: *Big Data & Society* 3, 2016, Heft 2, S. 1–7; *Andreas Hepp/Juliane Jarke/Leif Kramp* (Hg.): *New Perspectives in Critical Data Studies. The Ambivalences of Data Power*. London 2022. URL: https://doi.org/10.1007/978-3-030-96180-0_13.

15 *Katrin Amelang*: *Transplantierte Alltage. Zur Produktion von Normalität nach einer Organtransplantation*. Bielefeld 2014, hier Kap. 4.

16 BMBF-Verbundprojekt »Epidemiologische Risiko-Scores als Instrumente des Wissenstransfers« (2014–2016), <https://wegedeswissens.net/> (Stand: 12.1.2022).

17 Zur Begriffsdefinition von eHealth und mHealth vgl. *Michaela Evers-Wölk/Britta Oertel/Matthias Sonk*: *Gesundheits-Apps. Innovationsanalyse. TAB-Arbeitsbericht Nr. 179, Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag* (2018), S. 29–31.

18 Vgl. u. a. *Deborah Lupton*: *Quantifying the Body. Monitoring and Measuring Health in the Age of mHealth Technologies*. In: *Critical Public Health* 23 (2013), Heft 4, S. 393–403; *Kate Crawford/Jessa Lingel/Tero Karppi*: *Our Metrics, Ourselves. A Hundred Years of*

im Mittelpunkt standen besonders die ›Quantified-Self-Bewegung‹ und Menschen, die in den Bereichen Fitness, Bewegung und Ernährung oder bei chronischen Gesundheitsproblemen statt Papier und Stift nun digitale Technologien zur datenbasierten Selbstbeobachtung und Selbstkontrolle nutzen.¹⁹ Ebenso aktualisiert App-gestütztes ›period-tracking‹ bekannte Praktiken der Zyklusbeobachtung mittels Menstruationskalender.²⁰

Zyklus-Apps bieten ein gutes empirisches Beispiel – sowohl für die Erforschung eines digital aktualisierten Aufzeichnungssystems, dessen Rolle und Besonderheiten im gegenwärtigen Deuten und ›doing‹ von Menstruation zu klären sind, als auch für die Vermessung, Verdattung und Berechenbarkeit von (menstruierenden) Körpern und (menstrualer) Gesundheit. Zugleich nutze ich mobile Apps als einen Einstiegspunkt, um alltägliche Datenpraktiken und Mensch/Körper-Technik/Daten-Beziehungen zu untersuchen. Dies beinhaltet typisch alltagswissenschaftlich zu fragen, wie Menschen mit Datentechnologien und deren ambivalenten Effekten in ihrem täglichen Leben umgehen (wollen) oder wie sie Daten imaginieren, verstehen, erfahren und sich aneignen. Apps verstehe ich dabei als einen Umschlagplatz von (selbstgenerierten) Daten und somit als einen Knotenpunkt vielschichtiger Akteure, Beziehungen und Positionen, Sinndeutungen, Diskurse und Praktiken, die Daten unterschiedlich in Wert setzen und über die individuelle Nutzung einer einzelnen App hinausweisen. Empirisch wie kulturanalytisch lässt sich hier je nach Forschungsinteresse an verschiedenen Stellen eintauchen und anschließen.

›Dafür gibt es viele Apps‹: Zyklus-Apps als facettenreiches Genre

In App-Stores stehen heute hunderte menstruationsbezogene Apps zur Verfügung. Die populärsten unter ihnen wurden weltweit millionenfach heruntergeladen; seit 2013 boomt ihre Entwicklung. Sie heißen zum Beispiel *Ava*, *Blood*, *Clue*, *drip*, *Eve.*, *FemX*, *Flo*, *Glow*, *Ladytimer*, *Magic Girl*, *Mon calculateur menstruel*, *MyDays*, *My Moontime*, *My NFP*, *Natural Cycles*, *Ooops!*, *Ovy*, *Pe-*

Self-Tracking from the Weight Scale to the Wrist Wearable Device. In: *European Journal of Cultural Studies* 18 (2015), Heft 4–5, S. 479–496; *Stefanie Duttweiler* et al. (Hg.): *Leben nach Zahlen: Self-Tracking als Optimierungsprojekt?* Bielefeld 2016.

- 19 Vgl. u. a. *Dawn Nafus/Jamie Sherman*: Big Data, Big Questions | This One Does Not Go Up To 11. The Quantified Self Movement as an Alternative Big Data Practice. In: *International Journal of Communication* 8 (2014), S. 1784–1794; *Minna Ruckenstein/Mika Pantzar*: Beyond the Quantified Self: Thematic Exploration of a Dataistic Paradigm. In: *New Media & Society* 19 (2017), Heft 3, S. 401–418; *Tamar Sharon/Dorien Zandbergen*: From Data Fetishism to Quantifying Selves. Self-Tracking Practices and the Other Values of Data. In: *New Media & Society* 19, 2017, Heft 11, S. 1695–1709; *Barbara Frischling*: What's your pace? Gedanken zum Forschen mit und über digitale(r) Selbstvermessung. In: *kommunikation@gesellschaft* 19 (2018), Heft 3; *Lisa Wiedemann*: *Self-Tracking. Vermessungspraktiken im Kontext von Quantified Self und Diabetes*. Wiesbaden 2019.
- 20 Vgl. *Corinna Schmechel*: »Der vermessene Mann?«: Vergeschlechtlichungsprozesse in und durch Selbstvermessungspraktiken. In: *Duttweiler* et al., wie Anm. 19.

riod Tracker, Women's Log oder *Woom* – Namen, die ganz unterschiedliche Assoziationen zur Menstruation aufrufen. Auch ihr mehrheitlich feminisiertes Design ruft Assoziationen auf.²¹ Unabhängig davon helfen Zyklus-Apps bei der Beobachtung, Analyse und Vorhersage von Menstruationszyklen. Ihre Bandbreite reicht von einfachen Kalenderprogrammen bis hin zu fortgeschrittenen Anwendungen zur Verfolgung von Fruchtbarkeitssymptomen, von denen einige zusammen mit Sensoren für eine optimierte Körpertemperaturmessung angeboten werden. Primär dokumentieren und verarbeiten Zyklus-Apps Daten, die basierend auf den Selbstbeobachtungen der Nutzenden von diesen per Hand eingegeben werden.²² Hierfür steht in den Apps eine breite Palette von menstruations- und lebensstilbezogenen Tracking-Kategorien zur Verfügung. Die Apps bieten dann auf dieser Basis prognostische Berechnungen (etwa zum fruchtbaren Zeitfenster), erlauben die Visualisierung von Zyklusdaten und beinhalten bisweilen zusätzliche Informationen zur Menstruationsgesundheit, Community-Funktionen oder die Option, Zyklusdaten geräteübergreifend mit Vertrauten zu teilen.

In ihrer Fülle sind Zyklus-Apps im Sinn eines Genres zugleich vielgestaltig und ähnlich. Neben dem von mir verwendeten Sammelbegriff Zyklus-App existieren die Bezeichnungen: Menstruations-, Fruchtbarkeits- oder Ovulations-Kalender-App, Perioden-, Zyklus-, Eisprung- oder Fertilitäts-Tracker, Verhütungs- oder Frauengesundheits-App. Als kategorisierende Benennungen unterscheiden sie sich eher in Nuancen, werden uneinheitlich und oft parallel verwendet. Teils deuten die Bezeichnungen auf Motive für die Zyklusbeobachtung (Empfängnisverhütung vs. Kinderwunsch) oder auf Zielgruppenmarketing. Zudem verweisen sie auf eine verschieden starke Fokussierung und Reduktion von Menstruationsgesundheit und menstruierenden Körpern auf (deren) Reproduktionsfähigkeit.

Weiter werden Zyklus-Apps der unübersichtlichen Kategorie der Gesundheits-Apps zugerechnet, unter der auch Fitness-, Wellness- und Lifestyle-Apps subsumiert werden. Diese richten sich meist an ›gesundheitsbewusste‹ Nutzende, zielen auf einen aktiven, gesundheitsfördernden Lebensstil und greifen neoliberale Vorstellungen von Gesundheit unterschiedlich dezidiert auf.²³ Häufig erlauben Gesundheits-Apps die Beobachtung, Messung und Auswertung gesundheitsbezogener Daten, knüpfen an etablierte Praktiken der Selbstvermessung an und überführen diese ins Digitale.

21 Zyklus-Apps lassen sich nicht nur aufgrund ihrer häufig pinken Farbgebung als hochgradig vergeschlechtlichte Technologien klassifizieren. Geschlechtsspezifische Annahmen spiegeln sich in ihrem Fokus auf den fruchtbaren weiblichen Körper oder im Vokabular und den Symbolen, die in Tracking-Kategorien und zur Ansprache der Nutzenden verwendet werden.

22 Ein Unterschied zu Self-Tracking-Apps mit Sensoren, die Körper automatisiert messen und als Daten erfassen.

23 Zum unscharfen Begriff Gesundheits-App vgl. *Evers-Wölk/Oertel/Sonk*, wie Anm. 18, S. 31–33. Es sei angemerkt, dass die Abgrenzung zum Begriff Medizin-App problematisch ist.

Parallel gelten Zyklus-Apps als *Femtech*; ein Begriff der Ida Tin zugeschrieben wird, die eine populäre Zyklus-App mitgründete. In der aktuellen begrifflichen Verwendung umfasst Femtech technische Innovationen, die die Gesundheit von Frauen unterstützen.²⁴ Die damit verbundene Frage, wie Technologien sein müssten, um sich als feministisch zu qualifizieren, ist dabei keineswegs neu.²⁵ Es ließe sich hervorragend darüber streiten, ob das Fem in Femtech für feministische oder eher feminine Technologien steht. Primär wird der Begriff indes auf die wachsende Femtech-Branche und das Marktpotenzial von ›Technologien für Frauen‹ bezogen.²⁶ Das erinnert an die ökonomische Verwertung von mobilen Apps, die für Zyklus-Apps besonders bezüglich der Kommodifizierung intimer Daten kritisch diskutiert wird.²⁷

Die skizzierten, thematischen Einordnungen verdeutlichen, dass es sich bei Zyklus-Apps um ein in mehrfacher Hinsicht facettenreiches App-Genre wie spannungsgeladenes soziotechnisches Gefüge handelt. Deborah Lupton lieferte einen ersten Problemaufriss zu Self-Tracking-Apps im Bereich Sexualität und Reproduktion.²⁸ Aktuelle empirische Studien zu den materiellen und semiotischen Alltagspraktiken rund um die Nutzung von Zyklus-Apps unterstreichen wie Apps an neuen Formen und Praktiken der Wissensproduktion zu menstruierenden Körpern und deren Vermittlung und Rekonfiguration als fruchtbar und kalkulierbar beteiligt sind und situieren Zyklus-Apps inklusive ihrer ambivalenten Effekte der Selbstgestaltung im Spannungsfeld historischer und aktueller Körper-, Reproduktions- und Datenpolitiken.²⁹

-
- 24 *Kathrin Folkendt*: So What Is Femtech, Anyways?! (5.9.2019). URL: <https://femtechinsider.com/what-is-femtech/> (Stand: 12.1.2022). Für eine kritische Diskussion vgl. *Paro Mishra/Yogita Suresh*: Datafied Body Projects in India. Femtech and the Rise of Reproductive Surveillance in the Digital Era. In: *Asian Journal of Women's Studies* 27 (2021), Heft 4, S. 597–606.
- 25 Vgl. *Linda L. Layne/Sharra L. Vostral/ Kate Boyer* (Hg.): *Feminist Technology*. Urbana 2010.
- 26 Vgl. *Bérénice Magistretti*: Frost & Sullivan: Femtech Could Become a \$50 Billion Market by 2025. (8.3.2018). URL: <https://venturebeat.com/2018/03/08/frost-sullivan-femtech-could-become-a-50-billion-market-by-2025/> (Stand: 12.1.2022).
- 27 *Coding Rights* bezeichnet Zyklus-Apps als ›data sucker‹: *Natasha Felizi/Joana Varon*: Menstruapps. How to Turn Your Period into Money (for Others). (o.J.). URL: <https://chupadados.codingrights.org/en/menstruapps-como-transformar-sua-menstruacao-em-dinheiro-para-os-outros/> (Stand: 12.1.2022).
- 28 *Deborah Lupton*: Quantified Sex. A Critical Analysis of Sexual and Reproductive Self-Tracking Using Apps. In: *Culture, Health & Sexuality* 17 (2014), Heft 4, S. 440–453.
- 29 Vgl. *Josie Hamper*: ›Catching Ovulation‹. Exploring Women's Use of Fertility Tracking Apps as a Reproductive Technology. In: *Body & Society* 26 (2020), Heft 3, S. 3–30; *Hannah Rothaus*: Aushandlungen von Schwangerschaftsverhütung im Kontext digitaler Selbstbeobachtung. In: *Hamburger Journal für Kulturanthropologie* 11 (2020), S. 1–93; *Laetitia Della Bianca*: The Cyclic Self. Menstrual Cycle Tracking as Body Politics. In: *Catalyst: Feminism, Theory, Technoscience* 7 (2021), Heft 1, S. 1–21; *Katrin Amelang*: (Not) Safe to

Von Apps zu Aufgaben: Problemlösungen, Aneignungen und Skripte

Eine weitere, funktionelle Rahmung von Apps zur Zyklusbeobachtung sei erwähnt, um zur empirischen Erforschung mobiler Apps überzuleiten. Wie andere mobile Apps werden Zyklus-Apps oft als eine bequeme, zweckdienliche softwarebasierte Lösung für eine spezifische Aufgabe präsentiert. Die zugrundeliegende Idee bis Erwartung, dass sich jedes Problem technisch lösen lasse, wurde im Werbeslogan »There is an app for that«³⁰ auf eine griffige Formel für Apps gebracht, während Evgeny Morozov genau diese Idee als »technical solutionism« kritisierte.³¹ Morris und Elkins teilen diese Kritik, sehen in der »micro-functionality« von Apps (ihren Zuschnitt auf eine kleine, begrenzte Aufgabe) aber einen Grund für ihr unauffälliges Einfügen in Alltagsroutinen.³² Für Kulturanthropolog*innen wie STS-Vertreter*innen ist diese alltägliche Einbettung von Technik zuallererst eine empirische Frage. Bezogen auf Apps als Problemlöser ist dann zu fragen, welche Aufgabe sie (versprechen zu) lösen, für wen dies überhaupt eine Aufgabe ist, wer das Problem wie definiert und einschätzt sowie mit welchen (Neben-)Effekten die Lösung per App einhergeht.

Vom Alltag statt von der App aus denkend, plädieren Daniel Miller und Kolleg*innen in ihrer zehn Länder umfassenden Ethnografie zum Smartphone dafür, die Aufgabe(n) in den Fokus zu rücken; sei es doch das Alltagsleben, das gemeistert werden müsse und eben Aufgaben, die dafür erledigt und bewältigt werden müssen – mit und ohne App.³³ Sie zeigen, dass ihre Informant*innen für gesundheitsbezogene Alltagspraktiken ganz andere Apps zur Hilfe nehmen als (Health-)Apps, die genuin für diesen Zweck entwickelt wurden.³⁴ Mehr noch: »[M]any apps [...] have been designed in so open fashion that only through the creative imagination of users do the possibilities within an app emerge into light.«³⁵ Obwohl ich diese fürs Fach typische Betonung von Nutzungsperspektiven durchaus schätze, lassen sich mobile Apps allein aus ihrer Anwendung heraus nur begrenzt verstehen – besonders wenn man der oben angeführten Auffassung folgt, dass Technik »erst in ihren konkreten Produktions- und Nutzungskontexten geformt« und stabilisiert wird.³⁶

Use: Insecurities in Everyday Data Practices with Period-Tracking Apps. In: *Hepp et al.*, wie Anm. 14, S. 297–321.

30 Mit diesem Slogan, der schnell zum populären Scherz und geflügelten Wort avancierte, wurde 2009 das iPhone 3G beworben und indirekt Apples 2008 eröffneter App Store.

31 *Evgeny Morozov*: To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism. London 2014.

32 *Morris/Elkins*, wie Anm. 6, S. 76–77.

33 *Daniel Miller et al.*: The Global Smartphone. Beyond a Youth Technology. London 2021, S. 86.

34 Ebd., S. 88.

35 Ebd., S. 80.

36 *Jörg Niewöhner/Estrid Sørensen/Stefan Beck*: Einleitung, Science and Technology Studies – Wissenschafts- und Technikforschung aus sozial- und kulturanthropologischer

In Bezug auf Technikentwicklungsprozesse hilft Madeleine Akrichs Skript-Konzept, demzufolge Entwickler*innen ihre Vorstellungen von potenziellen Nutzungen und Nutzer*innen in Technik einschreiben und dadurch das Anwendungssetting materiell wie diskursiv vorstrukturieren.³⁷ Skripte werden dabei keineswegs technikdeterministisch verstanden; Nutzende können in ihren eigensinnigen Praktiken anderes tun als Entwickelnde intendieren (und tun dies auch). Dennoch gestalten solche sich in Technik materialisierenden Annahmen mit, was ein technisches Gerät oder Programm sein und mit ihm getan werden kann. So zeigt Natasha D. Schüll, anhand von Beobachtungen und Gesprächen auf Technikmessen, welche Ideen von gesundem Verhalten in den Visionen der Entwickler*innen neuer Fitness-Wearables artikuliert werden und die weitere Technikgestaltung und Vermarktung vorantreiben.³⁸ Alisa Fluhrer arbeitet mittels Interviews sowohl die (Gründungs-)Narrative, Vorstellungen, Werte und Erwartungen von Zyklus-App-Produzent*innen heraus als auch welche Machtverhältnisse und Politiken sich auf diese Weise in den Apps materialisieren und von ihnen angestoßen werden.³⁹

Deshalb greift es zu kurz, die kulturanthropologische Erforschung von Apps auf deren Aneignung zu reduzieren und dies methodisch zu begründen: »From an ethnographic perspective, however, an app is only what users *actually do with it*.«⁴⁰ Stattdessen lautet die Aufgabe, wie die Ko-Konstruktion und dynamische Aushandlung der Umgangsweisen mit und Bedeutungen von Apps an der Schnittstelle von Entwicklung und Nutzung ethnografisch in den Blick zu bekommen ist.

Durch vielgestaltige Einsätze und Begegnungen Apps folgen

Doch wie lässt sich als Forscherin einer mobilen App begegnen? Wie können Apps in den Forschungsprozess einbezogen werden? Wo lässt sich ansetzen und was sind potenzielle Zugänge? Ein typisch ethnografisches Vorgehen vertreten Miller et al., in deren vergleichender Teamforschung das Smartphone im Untersuchungsfokus steht: je 16-monatiger Aufenthalt in einer Community, Teilnahme am täglichen Leben, Beobachtungen und Gespräche zum Umgang mit Smartphones, inklusive Apps; das Ergebnis ist eine reichhaltige Ethnografie von Nutzenden und Nutzungen. Wie ich erörtert

Perspektive. In: Stefan Beck/Jörg Niewöhner/Estrid Sørensen (Hg.): *Science and Technology Studies. Eine sozialanthropologische Einführung*. Bielefeld 2012, S. 9–48, hier S. 41.

37 Akrich formulierte das Skript-Konzept im Rahmen der Akteur-Netzwerk-Theorie. *Madeleine Akrich: Die De-Skription technischer Objekte*. In: Andréa Belliger/David J. Krieger (Hg.): *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*. Bielefeld 2006, S. 407–428.

38 *Natasha Dow Schüll: Data for Life. Wearable Technology and the Design of Self-Care*. In: *BioSocieties* 11 (2016), Heft 3, S. 317–333.

39 *Alisa Fluhrer: Politics of Fertility-Tracking Apps. A Qualitative Study with Founders and Developers*. Unveröff. MA-Arbeit: Europäische Ethnologie, HU Berlin, April 2018.

40 *Miller et al., wie Anm. 33, S. 85, Hervorheb. i. O.*

habe, müssen mobile Apps aber auch als Ware und als Daten-Knotenpunkte untersucht werden, als Element soziotechnischer Ensemble, die Datenpraktiken organisieren.⁴¹ Dafür kann es produktiv sein, einer App entlang verschiedener Stationen (wie Entwicklung, Design, Vermarktung, Vertrieb, Zirkulation, Verhandlung, Nutzung) zu folgen.

Zu denken ist hier an die Aufforderung von George Marcus in seinem programmatischen Entwurf einer multi-sited ethnography, »follow the thing« als einen Modus der Konstruktion von Untersuchungsräumen zu verstehen, bei der er sich unter anderem auf die Zirkulation von Dingen entlang kapitalistischer Warenketten und auf die Wissenschafts- und Technikforschung bezieht.⁴² Hierzu passt die Losung der Akteur-Netzwerk-Theorie, »den Akteuren zu folgen«,⁴³ auch den nichtmenschlichen: »whatever form they might take, whatever they might become and wherever they might go«. ⁴⁴ Im erwähnten Risiko-Score-Projekt haben wir genau das getan, um die situative, praktische Auffächerung unseres Forschungsobjektes in dessen Herstellung, Verwendung und Zirkulation zu fassen zu bekommen. Dazu haben wir den Score immer wieder an verschiedenen Orten und in verschiedenen Begegnungen lokalisiert und durch verschiedene Dokumente und Visualisierungsformen hinweg verfolgt. Mittels dieses *Follow-the-algorithm*-Ansatzes haben wir gezeigt, dass sich Algorithmen genauso aufgrund ihres dynamischen Zusammenspiels mit Daten ändern wie durch die Heterogenität der Personen und Institutionen, die mit ihnen umgehen.⁴⁵ Auf mobile Apps bezogen, kritisieren Dieter et al. hingegen den »follow«-Ansatz von Marcus, da Apps zwar für Nutzende wie stabile Objekte erscheinen mögen, als digitale Objekte aber stets nur innerhalb eines »technischen Milieus« existieren und es daher weniger darum ginge, ihnen an verschiedene *sites* zu folgen, als sie in diesen Infrastrukturen jeweils (neu) zu situieren.⁴⁶ Wie das mit technischer Versiertheit in einem größeren interdisziplinären Team gelingen kann, zeigt ihr Vorschlag für eine multisituierte App-Forschung, bei dem indes aus kulturanthropologischer Sicht (reale) Nutzer*innen und alltägliche Nutzungskontexte zu blass und aufgrund ihres Fokus unberücksichtigt bleiben. Da mobile Apps als multiple, soziotechnische Objekte stets materiell und semiotisch »unterwegs« sind und hervorgebracht werden, finde ich die Follow-Metapher für die kulturanthropologische Erforschung von Apps dennoch produktiv.

41 *Kitchin*, wie Anm. 14, S. 24–26.

42 *George Marcus*: Ethnography in/of the World System. The Emergence of Multi-Sited Ethnography. In: *Annual Review of Anthropology* 24 (1995), S. 95–117, hier S. 106–108.

43 *Bruno Latour*: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Frankfurt am Main 2007, hier S. 28.

44 *Andrew Barry*: The Translation Zone. Between Actor-Network Theory and International Relations. In: *Millenium* 4 (2013), Heft 3, S. 413–429, hier S. 426.

45 *Katrin Amelang/Susanne Bauer*: Following the Algorithm. How Epidemiological Risk-Scores Do Accountability. In: *Social Studies of Science* 49 (2019), Heft 4, S. 476–502.

46 *Dieter et al.*, wie Anm. 12, S. 2.

Im Detail heißt das, den soziotechnischen App-Verknüpfungen und der Zirkulation von Apps entlang verschiedener Praktiken und durch verschiedene Kontexte hindurch nachzugehen. So folgte Della Bianca einem Fruchtbarkeits-Tracker sowie den Beziehungen, in die dieser eingebettet ist.⁴⁷ Im Gegensatz zu ihr und zur Risiko-Score-Studie konzentrierte ich mich beim Verfolgen von Zyklus-Apps mehr auf die Nutzungs- und Verhandlungskontexte als die Produktionsseite mobiler Apps. Diese Entscheidung war vorrangig dadurch begründet, dass ich mich nicht auf eine einzelne App oder Nutzer*innen-Community festlegen wollte, da es mir um die Vielfältigkeit der Praxis App-gestützter Menstruationsbeobachtung und um Zyklus-Apps als Genre ging. Mit Hugh Gusterson lässt sich meine Forschungspraxis als *polymorphous engagement* bezeichnen.⁴⁸ Er prägte den Begriff bezüglich seiner limitierten Zugänge in seiner ethnografischen Studie zu einem US-amerikanischen Atomwaffenforschungslabor und plädierte in methodologischen Debatten zur Zentralität teilnehmender Beobachtung für ein weites Verständnis von ethnografischer Feldforschung. Mit »polymorphous engagement« meint er ein multilokales, methodisch heterogenes Forschen, konkret: »interacting with informants across a number of dispersed sites, not just in local communities, and sometimes in virtual form; and it means collecting data eclectically from a disparate array of sources in many different ways.«⁴⁹ Für mich beinhaltete dies vielerlei Formen der Begegnung und Beteiligung, ein Pendeln zwischen wechselnden Akteuren, Sites und Situationen und das Zusammenlesen und Nebeneinanderstellen vielfältiger Dokumente und Materialsorten.

Forschungssites verstehe ich dabei weiterhin als Einsatzpunkte für Forschungsinteraktionen, selbst wenn diese gemäß ihrer (technisch vermittelten) Formen der Kommunikation und Begegnung oder in Intensität und Verbindlichkeit variieren. Mein Vorgehen umfasste zum einen übliche Feldforschungsaktivitäten, etwa unzählige Gespräche und Diskussionen mit Menschen, die auf ganz verschiedene Weise mit Zyklus-Apps zu tun haben, die Teilnahme an Workshops und Weiterbildungen (z.B. zur Sexualaufklärung oder Familienplanung), Recherchen in Massen- und sozialen Medien und die Beschäftigung mit wissenschaftlichen, datenschutzrechtlichen, aktivistischen oder popkulturellen Texten und Formaten. Zum anderen ging es darum, mobilen Apps als digitalen Objekten zu begegnen, etwa über öffentliche Software-Repositoryn, ihre Nutzungs- oder Anwendungsschnittstellen. Auf drei Formen der Forschungsinteraktion mit Zyklus-Apps – via App-Stores, Bedienoberflächen und Interviews – werde ich kurz eingehen.

47 Della Bianca: *Fertilité informatisée: le tracking des corps entre théories et pratiques*. Dissertation Universität Lausanne, September 2022.

48 Hugh Gusterson: *Studying up Revisited*. In: *PoLAR*, 20 (1997), Heft 1, S. 114–119.

49 Ebd., S. 116.

App Stores: Apps besichtigen

Einen zentralen Startpunkt bieten zweifelsohne die bunten, proppenvollen, unüberschaubaren und zugleich hochgradig strukturierten Marktplätze für mobile Apps: App-Stores. In den weltweit größten von ihnen sind Millionen Apps verfügbar.⁵⁰ Obwohl die meisten kostenlos heruntergeladen werden können, wachsen die Umsätze der App-Industrie:⁵¹ über bezahlte Downloads, In-App-Käufe, Premium Services, In-App-Werbung, Abo-Modelle und den Verkauf von Nutzer*innen-Daten; App-Stores verdienen durch Zugangsgebühren und Provisionen. Apps in App-Stores zu begegnen, bedeutet sich mit ihrer Monetarisierung und ökonomischen Seite zu beschäftigen. Zudem treffen auf den digitalen Vertriebsplattformen Anbietende und Nutzende von Apps, Software und Hardware, Datenflüsse, technische Protokolle, Geschäftsmodelle und Regularien zusammen. Deshalb sind sie auch für die Erforschung von Apps als Teil soziotechnischer Datengefüge interessant.

Was die Feldforschung angeht, waren App-Stores dynamische Rechercheorte, an denen ich regelmäßig vorbeischaute. Sie lieferten Einblicke in Zyklus-Angebot, Informationen zu Hersteller*innen (Selbstdarstellungen, Vermarktungsstrategien) sowie Details zu einzelnen Apps – ihren Funktionen, technischen und datenschutzrechtlichen Details (Voraussetzungen, Versionen, Zugriffsrechten), ihrem Design (Screenshots) und ihrer Popularität (Download-Zahlen⁵², Bewertungen). Die Einsichten, die ich über App-Stores und daran anknüpfende Recherchen erlangte, nutzte ich für den Vergleich ausgewählter Zyklus-Apps, ein Mapping des Genres sowie des wechselseitigen Zusammenspiels etlicher Beteiligten in der App-Gestaltung, zum Beispiel Feedbackschleifen zwischen App-Updates und Bewertungen durch Nutzende oder die Anpassung der Rahmung von Apps nach schlechter Presse. Dabei ging es eher um einen Überblick, Versuche der Systematisierung und das Herstellen und Nachverfolgen von Verbindungen als um Vollständigkeit. Insofern waren meine wiederholten App-Store-Besuche unterschiedlich motiviert: zum spontanen, fokussierten Nachschlagen oder als regelmäßiger Check-In; um Veränderungen spezifischer Apps und des Zyklus-App-Genres mitzubekommen oder um sich mit lose oder streng formulierten Beobachtungsauftrag in den dynamischen App-Store-Untiefen (und darüber hinaus) explorativ treiben zu lassen. Was sich in App-Stores

50 Im 1. Quartal 2021 ca. 3,4 Mio. (Google Play Store), ca. 2,2 Mio. (Apple App Store); Zahlen veröffentlicht auf Statista am 27.1.2022: <https://www.statista.com/statistics/276623/number-of-apps-available-in-leading-app-stores/> (Stand: 27.1.22).

51 Es wird geschätzt, dass mobile Apps bis 2023 mehr als 935 Mrd. US-Dollar an Einnahmen generieren werden; veröffentlicht auf Statista am 25.9.2021: <https://www.statista.com/forecasts/1262892/mobile-app-revenue-worldwide-by-segment> (Stand: 12.1.2022).

52 Es ist anzumerken, dass mobile Apps ebenso schnell heruntergeladen wie wieder gelöscht oder vergessen werden können. Abgesehen von den angezeigten Download-Zahlen fehlen öffentliche Zahlen zur tatsächlichen Nutzung. App-Statistiken und Marktanalysen sind für Forschende nur begrenzt verfügbar und bilden in der App-Ökonomie inzwischen ein eigenes kostenpflichtiges Segment.

finden lässt und angezeigt wird oder wie man Apps begegnen kann, hängt vom Zugang ab (von welchem Endgerät, Betriebssystem und Land aus, via Smartphone-Dienst oder Webbrowser, via Interface für Nutzer*innen oder Programmierer*innen), von den angebotenen Modi des (Durch-)Suchens (mittels Suchabfrage, Kategorien, Rankings und Empfehlungen) und nicht zuletzt von den vorherigen App-Store-Aktivitäten oder der Smartphone- und App-Nutzungshistorie der Forscherin (Stichwort Personalisierung). Hinsichtlich der Frage der Zugänglichkeit ist die dynamische Gestalt und wechselnde Zusammensetzung von App-Stores daher nicht allein eine praktische Herausforderung, sondern zwingt dazu dedizierter über Beobachtungspositionen und situierte Wissensproduktion nachzudenken.

Bedienoberflächen: Apps durchlaufen

Die zentrale Interaktion mit mobilen Apps findet über ihre Bedienoberflächen (*graphical user interface*) statt. Um Zyklus-Apps nicht nur hinsichtlich des Inhalts oder Design zu analysieren, sondern sie in Aktion zu erkunden, probierte ich zwischen 2017 und 2019 etliche von ihnen ausführlicher aus. Ich testete je zwei bis drei Apps parallel für circa drei bis vier Monate, indem ich sie intensiver nutzte, dazu mit Daten ›fütterte‹ und Angebote für Aktivitäten und Interaktionen durchspielte. Später ließ ich sie im Hintergrund ›mitlaufen‹, konsultierte sie sporadisch, bevor ich sie fortan ignorierte oder löschte, während ich mit den nächsten Apps neu begann. Nachvollziehen wollte ich dabei zum einen Inhalte, Funktionen, Kalkulationen und Personalisierungen, zum anderen offenkundige Skripte oder Eindrücke dazu, wie Nutzende seitens der App adressiert, navigiert, informiert und angeleitet werden. Im ersten Durchgang entwickelte ich ein grobes Nutzungsschema mit Punkten zur Fokussierung, dahingehend mit welchen Standardeinstellungen man startet, welche Trackingkategorien verfügbar und wie sie angeordnet und bebildert sind, welche Prognosen und Visualisierungen es gibt; wie (häufig) an Dateneinträge erinnert wird; welche Rolle Werbung spielt et cetera. Weiter experimentierte ich mit Selbstbeobachtungsdaten oder ›wilden‹ Einträgen als Resultat aus (un-)geplanten Undiszipliniertheiten meines Self-Tracking.

Generell lässt sich die Verwendung des Schemas mit dem Einsatz eines Leitfadens vergleichen: Meine Aufmerksamkeiten und Fragen während der Tests veränderten sich nicht nur in der Interaktion mit den wechselnden Apps, sondern auch mit den Gesprächen, die ich parallel mit Nutzer*innen oder auch Befürworter*innen und Kritiker*innen führte sowie durch die Lektüre diverser Medienbeiträge, Empfehlungslisten, Tests oder Rezensionen zu Zyklus-Apps. Weiter stellte mich die Dokumentation meiner Nutzung vor eine typische Herausforderung: Einerseits erlaubt ein Smartphone massenhaft ›Beobachtungsdaten‹ auf einfache Weise zu archivieren, andererseits ging es wie bei jeder Feldforschung darum, nicht einfach ›alles‹ (Verfügbare) zu sammeln, sondern zu entscheiden, was ich wie als forschungsrelevant fest-

halte.⁵³ Obgleich es sich im strengen ethnografischen Sinne nicht um eine teilnehmende Beobachtung handelte, lernte ich ebenfalls durch längere und wiederholte Interaktionen, strategische Einsätze, unvorhergesehene Ereignisse und sich herauskristallisierende Muster. Nach einem anfänglichen ›Datenrausch‹ aus unzähligen Screenshots kehrte ich bald zum Feldnotizen-Modus zurück, via digitaler Text- und Audionotizen, Stift und Papier.

Nachdem ich meine App-Test-Praxis geklärt hatte, lerne ich die »Walkthrough-Methode« von Ben Light et al. zur Erforschung mobiler Apps kennen: Sie beinhaltet die Untersuchung der Umgebung der erwarteten App-Nutzung (Visionen, Geschäftsmodelle, Regulierung) sowie die Interaktion der Forscher*in mit der App entlang dreier Stationen (Registrierung, Alltagsnutzung, App-Löschung) und mit Blick auf die Anordnung der Bedienoberfläche, Funktionen und Merkmale, den textlichen Inhalt und Ton sowie symbolische Repräsentationen.⁵⁴ Ihr Vorschlag bietet über die digitale Medienforschung hinaus eine hilfreiche Systematik, besonders für die Analyse kultureller Werte und Vorstellungen von Nutzungen der App als Oberfläche. Aus alltagswissenschaftlicher Perspektive ist die Art des App-Durchlaufens und Verlassens auf die Forscher*in als analytische Nutzer*in (ähnlich wie autoethnografische Ansätze) hingegen begrenzt. Während der Selbst-Testung der Zyklus-Apps waren es gerade die parallelen Gespräche mit Nutzenden und der gemeinsame Blick auf ihre App, die mir neue Impulse gaben und den Blick auf meine App-Interaktionen wiederholt herausforderte und verschob.

Miller et al. hingegen regen ein App-bezogenes Durchlaufen des Smartphones an: In »App-Interviews« besprachen sie mit ihren Gegenübern anhand der jeweiligen (Start-)Bildschirme jede auf dem Gerät installierte App und erfuhren dadurch, welche Apps überhaupt wie genutzt oder vergessen werden und welche Anlass für Geschichten gaben.⁵⁵ In den von mir geführten Interviews habe ich zwar öfter danach gefragt, es aber eher den Interviewten überlassen, wie viel sie ihre App zeigen und einbeziehen – präsent, nur einen Handgriff entfernt, war ihr Smartphone allemal. Rückblickend würde ich heute ein gemeinsames App-Durchlaufen-Interview befürworten, um die Forscher*in-Interaktion mit der App durch Kollektivierung zu stärken und Forschungsteilnehmende mit ihren App-Interaktionen systematischer einzubinden.

Was macht die App im Interview?

Zyklus-Apps waren der thematische Aufhänger, um miteinander ins Gespräch zu kommen, und der zentrale Gegenstand, um den die Gespräche mit App-Nutzenden kreisten, die ich bei verschiedensten Gelegenheiten führ-

53 Vgl. auch Markham, wie Anm. 1, S. 439–440.

54 Ben Light/Jean Burgess/Stefanie Duguay: The Walkthrough Method. An Approach to the Study of Apps. In: new media & society 20 (2018), Heft 3, S. 881–900.

55 Miller et al., wie Anm. 33, S. 80.

te. Nur zum Teil handelte es sich um formale Interviews. Viele Gespräche über das Zusammenspiel von mobilen Apps, Menstruationserfahrungen und Datenpraktiken fanden spontan und improvisiert, mitunter mit mehreren Personen gleichzeitig in verschiedenen sozialen Umgebungen und Interaktionen als Teil meines professionellen wie privaten Alltags statt und führten zu Empfehlungen weiterer Gesprächspartner*innen. Diese informellen ethnografischen Interviewsituationen reichten von unzähligen, teils mehrfachen kürzeren Gesprächen bis hin zu mittlerweile 40 konzentrierteren Gesprächen von maximal 30 Minuten, die ich mittels Gedächtnisprotokollen oder (Audio-)Notizen festhielt. In all den Gesprächen selbst wurde das Smartphone unterschiedlich oft zur Hand genommen: als Erinnerungsstütze, um sich per App einer getätigten Aussage zu vergewissern, um mir etwas zu zeigen oder die App gemeinsam zu inspizieren. Die App ließe sich hier, wie oben erwähnt, gezielter als kollaboratives Werkzeug produktiv machen.

Gleichzeitig ›verschwand‹ die App so manches Mal – so jedenfalls mein erster Eindruck angesichts der vielfältigen Geschichten, Positionen und Alltagspraktiken rund um zyklisches Bluten, angesichts biografischer Anekdoten, Erzählungen zu Sexualität, Verhütung und Kinderwunsch, zum Erleben von Menstruationssymptomen, dem Austausch von Mythen und Hausmitteln oder der Diskussion und Kommentierung gesellschaftlicher Menstruations- und Reproduktionsdiskurse. Das bedeutet nicht, dass meine Fragen zu Zyklus-Apps und App-basierten Datenpraktiken unzureichend beantwortet worden wären; auch auf weitere mobile Apps und App-Nutzungspraktiken wurde durchaus Bezug genommen. Aber was heißt es, wenn die App im App-Interview entwischt? Eine Interpretation wäre, dass die App doch eher Anlass als Gegenstand der intimen Gespräche war und zugleich deutlich wird, wie Zyklus-Apps einen (neuen) Einblick in alltägliche Menstruationsgeschichten und -praktiken geben können. Apps wären dann ein Instrument oder Zugriffspunkt für die Alltagsforschung. Bei der Analyse des entstandenen Materials fiel indessen auf, dass Apps in die aktualisierte Deutung dieser Geschichten miteingeschrieben sind und das gegenwärtige ›doing‹ von Menstruationsbiografien mitgestalten. Für die App-Forscherin wäre das In-den-Hintergrund-Treten der App dann eher ein Zeichen für die Veralltäglichung von Apps. Um zu verstehen, warum ihre alltägliche Einbettung so gut funktioniert, macht es Sinn, die App (zurück) ›ins Gespräch‹ zu holen – via Nachfragen und dem gemeinsamen ›Durchlaufen‹ der App sowie durch den Wechsel der Forschungssituation, hin zu anderen Kontexten der Nutzung, Produktion und Verhandlung von Zyklus-Apps.

Fazit: Wie Apps und digital gestaltete Alltage erforschen?

Der Aufhänger meines Beitrages war die Frage, wie sich digitale Objekte wie mobile Apps alltagswissenschaftlich fassen und erforschen lassen. Im ersten Teil habe ich diese Frage theoretisch-konzeptionell erörtert und betont, dass Apps nicht nur als informationstechnische oder soziokulturelle Artefakte, sondern als Datenknotenpunkte und Ware und besonders als dynamische

soziotechnische Gefüge ernstgenommen werden müssen. Im Fokus steht dann ihre Gestalt und Gestaltung durch unterschiedliche Beteiligte, Umstände und das Zusammenspiel von Produktions- und Nutzungsweisen. Im zweiten Teil habe ich dafür plädiert, Apps auf vielgestaltige Weise zu folgen – dahin, wo sie rekonfiguriert, aktualisiert und relevant gemacht werden – und am Beispiel von Zyklus-Apps einige empirisch-orientierte Zugriffspunkte für die Begegnung mit Apps vorgestellt. Dazu gehörten neben Gesprächen und Beobachtungen in verschiedenen Settings und der Auseinandersetzung mit diversen Quellen oder Materialsorten drei Vorschläge für App-spezifischere Forschungsinteraktionen: Apps via App-Stores zu besichtigen und so in ihrer Vielfalt und ihren Verbindungen zu kartieren; sie via ihrer Bedienoberflächen autoethnografisch testend zu durchlaufen; und sie als mitgestaltendes, kollaboratives Werkzeug im Interview zu nutzen. Insgesamt habe ich eher ausschnitthaft, potenzielle Zugänge für eine App-Forschung skizziert, die sich sowohl was ihre ethnografische Dichte als auch ihre Beschreibung von Verbindungen betrifft, ergänzen ließen. Kollaborative Team-Forschungen wären hierfür angemessener, ob vergleichend mit Fachkolleg*innen über verschiedene Settings oder einzelne Apps hinweg oder im partizipatorischen Sinne mit Forschungsteilnehmer*innen.⁵⁶ Alles zusammengenommen liefere ich somit keinen Appell für neue Methoden in der Erforschung digitaler Alltage.

Meine Auseinandersetzung mit mobilen Apps lässt sich zwar als ein konzeptionelles Ringen mit einem ›wenig greifbaren‹ Forschungsgegenstand beschreiben und als eine forschungspraktische Herausforderung, was die Schaffung von Gelegenheiten der Begegnung und Interaktion mit vernetzten, instabilen Softwarepaketen oder mobilen, privaten ›Zwischendurch‹-Praktiken angeht. Weniger verbinde ich mit Apps (oder digitalen Technologien) hingegen eine Erschütterung des Werkzeugkoffers kulturanthropologischer Feldforschung, den ich hinsichtlich seines Methodenrepertoires stets als vielfältig und flexibel einsetzbar verstanden und genutzt habe. Wie in der Konzeption jeder Feldforschung ging es um generelle Fragen der Konstruktion und Eingrenzung des Feldes, dessen Verortung und Zeitlichkeit, um Zugänge, Formen der (Ko-)Präsenz und Partizipation als Forscherin oder um forschungsethische Entscheidungen. Ich folge hier George Marcus und James Faubion, die kulturanthropologische Feldforschungspraxis als Designprozess konzeptualisieren, der im Prozess des Werdens nicht von einem von vorneherein gesetzten methodischen Verhalten abhängt, sondern von den Bedingungen und Erfordernissen der Forschungsfrage.⁵⁷ Es sind genau diese Notwendigkeiten, die in der digitalen Anthropologie eine nicht mehr

56 Zu letzterem Punkt und der von mir nicht diskutierten Nutzung von Apps als Werkzeug oder Verbündete im Feldforschungsprozess (z. B. für Kommunikation oder Dokumentation) siehe Collins et al., wie Anm. 5.

57 James D. Faubion/George Marcus (Hg.): *Fieldwork Is not What It Used to Be: Learning Anthropology's Method in a Time of Transition*. Ithaca/London: 2009, hier S. 25–28; S. 161–164.

nur physische Ko-Präsenz für Partizipation und Interaktion verlangen wie erlauben.⁵⁸ Hierauf können wir mit der Innovation neuer Methoden reagieren, viel mehr rücken jedoch die Annahmen und Möglichkeiten der bisherigen Verwendung von Methoden in den Blick.

In meinem Beitrag ging es trotz der Besonderheiten des digitalen Forschungsgegenstandes und Forschens in digitalen verflochtenen Alltagswelten nicht um neue, gar genuin digitale Methoden, sondern um den erweiterten Einsatz von Feldforschungsmethoden in digitalen Settings. Genauso ist dann meine nonchalante Antwort auf die Frage der Erforschung digital gestalteter Alltage zu verstehen: erst einmal so, wie wir sonst auch Alltag(e) untersuchen. Das ist kein Plädoyer dafür, digitale Methoden komplett zu verwerfen oder zu ignorieren, was Kolleg*innen (diverser Disziplinen) tun. Stattdessen ist es, eine Erinnerung an den »pragmatischen Dilettantismus« kulturanthropologischer Feldforschungspraxis⁵⁹ und der Vorschlag, je nach Forschungsanliegen ruhig erst einmal mit dem Einsatz unserer Methoden und Zugänge zu experimentieren und diesen Einsatz, je nach Forschungsanliegen und mitunter undiszipliniert, fürs Digitale auszubauen oder zu verschieben.



Dr. Katrin Amelang
Institut für Ethnologie und Kulturwissenschaft
Universität Bremen
Enrique-Schmidt-Str. 7
28259 Bremen
amelang@uni-bremen.de

58 Vgl. auch *Fleischhack*, wie Anm. 8, S. 207–208.

59 *Gusterson*, wie Anm., S. 116.