

Patrick Rössler, Emily Paatz und Marcus Plaul

Wenn *Go Digital!* versagt: Hindernisse für die Beteiligung von Fans an Citizen Science – eine Evaluation

Zusammenfassung: Da das Kino in der DDR stets Teil einer staatlich gelenkten Film- und Kulturpolitik war, die keinerlei unabhängiger Studien zur Wahrnehmung und Rezeption des Films durch sein Publikum bedurfte, ist heute wenig über die Rolle des Kinos im Alltag der DDR-Bürger*innen bekannt. An dieser Stelle setzte das im Herbst 2022 abgeschlossene Forschungsprojekt „Kino in der DDR – Rezeptionsgeschichte ‚von unten‘“ an, das ab 2019 an der Interdisziplinären Forschungsstelle für historische Medien (IFhM) der Universität Erfurt angesiedelt war und die Forschungsbereiche der Geschichts-, Informations- und Kommunikationswissenschaft verband.¹ Ziel des Projektes war es, die Kinogeschichtsforschung auf Grundlage eines Citizen Science-Ansatzes um die Sichtweise der DDR-Kinobesucher*innen zu erweitern.

Schlüsselwörter: Citizen Science, DDR, Digitalisierung, Digital Natives, Kino, Kinogeschichtsforschung, Nutzungsverhalten, Silver Surfer, Zeitzeug*innen

1 Die Citizen Science-Plattform „Kino in der DDR“

Seit seiner massenhaften Verbreitung zu Beginn des vorigen Jahrhunderts stellte der (Kino-)Film ein reichhaltiges Potenzial zur Ausbildung von Fankulturen bereit. Rund um einzelne Filme (z. B. *Casablanca* [1942]), komplette Filmreihen (z. B. *Star Wars* [1977–heute]), einzelne Kunstfiguren (z. B. James Bond) bis hin zu ganzen Genres (z. B. Western-Filme) oder Stiltypen (z. B. Bollywood-Kino) finden sich Fans zusammen – und insbesondere natürlich in der Identifikation mit einzelnen populären Schauspieler*innen: von Asta Nielsen, die als weltweit erster Filmstar gilt, über Marilyn Monroe und Brigitte Bardot bis zu Johnny Depp und den Stars unserer Tage.² Auch über 30 Jahre nach der Wiedervereinigung der deutschen Staaten existiert bis heute eine große Gruppe von Anhänger*innen des Films in der DDR, der

¹ Das Projekt wurde von der Thüringer Aufbaubank gefördert. Für weitere Informationen siehe <https://projekte.uni-erfurt.de/ddr-kino/>. Zugegriffen am 7. Januar 2023.

² Vgl. am Beispiel von Spanien Pujol Ozonas 2011.

sich sowohl technisch als auch künstlerisch von vielen Bewegungen in den westlichen Nationen (Hollywood-Mainstream-Kino, Nouvelle Vague etc.) abhob.³ Diese Personen, die zumeist noch persönlich auf Kinoerlebnisse in der DDR zurückgreifen können, werden regelmäßig von den Kommunikationsangeboten der DEFA-Stiftung (Berlin)⁴ angesprochen; deren Erfahrungshorizont deckt nicht nur die eigentlichen DEFA-Eigenproduktionen ab, sondern meint zumeist auch die über den staatlichen Filmverleih Progress vertriebenen, internationalen Produktionen mit.

Um die Kinogeschichtsforschung um die Sichtweise dieser DDR-Kinobesucher*innen zu erweitern, sollte im Citizen Science-Projekt „Kino in der DDR – Rezeptionsgeschichte ‚von unten‘“ Quellenmaterial (wie Zeitzeug*innenberichte, Fotografien oder auch andere private Zeugnisse) zum Kinobesuch in der DDR auf einer digitalen Plattform gesammelt werden.⁵ Gerade angesichts des absehbaren Generationenwechsels erschien diese Aufgabe dringlich, da auskunftsfähige Fans des DDR-Kinos, die dieses noch über einen längeren Zeitraum erlebt haben, in den nächsten Jahren zunehmend versterben werden. Somit stellt sich die Frage, ob zeitgenössische Citizen Science-Ansätze, die auf der Anwendung digitaler Werkzeuge beruhen, auch geeignet sind, um historisches Bürger*innenwissen zu bündeln und diese kulturellen Erlebnisse und Ausdrucksformen weitergehender Forschung zu erschließen. Der vorliegende Beitrag widmet sich dieser Fragestellung, indem zunächst die Citizen Science-Plattform „Kino in der DDR“ kursorisch mit ihren Funktionalitäten vorgestellt wird, bevor anschließend anhand der Befunde zweier systematischer Evaluationen ein kritisches Resümee gezogen wird. Im Gesamtergebnis ist festzuhalten, dass sich digitale Citizen Science-Initiativen zu alltagshistorischen Themen offenbar in einem Generationendilemma befinden, wenn die langjährigen Fans des DDR-Kinos inzwischen häufig bereits zu alt sind, um noch gut mit digitalen Plattformen zurechtzukommen; während umgekehrt diejenigen „Digital Natives“, die die technologischen Grundlagen leicht beherrschen, zu meist zu jung sind, um noch tatsächlich Fan gewesen zu sein oder es nachträglich werden zu können.

3 Siehe hierzu zuletzt etwa Wagner und Schütt 2021.

4 Siehe hierzu die Webseite der DEFA-Stiftung: <https://www.defa-stiftung.de/>; u. a. mit Newsletter, Blog, Hinweisen auf Veranstaltungen, Jubiläen, Neuerscheinungen etc. und weiteren Offline-Angeboten wie Broschüren, Büchern, Filmeditionen usw. Zugriffen am 7. Januar 2023.

5 Zur Notwendigkeit einer Erweiterung der DDR-Kinogeschichtsforschung um die Perspektive des Publikums siehe auch Carius et al. 2020.

2 Die Citizen Science-Plattform „Kino in der DDR“

Zum Verständnis der Nutzerevaluationen ist es unerlässlich, die Citizen Science-Plattform „Kino in der DDR“ zumindest in ihren Grundzügen kennenzulernen.⁶ Sie besteht im Wesentlichen aus zwei mittels einer Anwendungsschnittstelle (kurz: API, Application Programming Interface) miteinander verbundenen Komponenten: (1) der virtuellen Forschungsumgebung „Kino in der DDR“, die als kartenbasiertes Kinomodul für alle Online-Nutzer*innen sichtbar ist und mit der Bürger*innen ihre Erinnerung an das Kino in der DDR teilen können; und (2) der im Hintergrund arbeitenden Plattform COSE (Citizen Open Science Erfurt) mit grundlegenden Funktionen zum Verwalten von Nutzerdaten, die grundsätzlich auch die Adaption auf andere Themengebiete als das Kino in der DDR ermöglicht.⁷

(1) Für das für alle Nutzer*innen des Internets aufrufbare Kinomodul wurde als primärer, intuitiver Zugang eine interaktive Karte gewählt (Abb. 1), anhand derer geografische Punkte markiert, als Kinostandorte definiert und anschließend mit Zusatzinformationen versehen werden können. Gerade mit Blick auf Fankulturen wären auch andere Zugänge denkbar gewesen, etwa über „Kultfilme“ der Epoche (z. B. *Die Legende von Paul und Paula* [1973], *Drei Haselnüsse für Aschenbrödel* [1973]) oder über die populären Schauspieler*innen (z. B. Annekathrin Bürger, Gojko Mitić). Diese hätten allerdings den Nachteil, dass den Nutzer*innen keine übersichtliche, sofort erkennbare Gesamtstruktur angeboten werden kann. Umgekehrt ist der Film als Aufführungsmedium zwingend an einen Rezeptionsort gebunden, weshalb die Erschließung über die Kinostandorte in einem abgeschlossenen Territorium für eine alltagsgeschichtliche Sammlung von filmbezogenem Material naheliegt.

Zu jedem Kino lässt sich dann zunächst ein vorgegebener Satz an Basisdaten eintragen, soweit diese bekannt sind (Abb. 2a/b). Hierunter fallen der aktuelle Name, die Adresse, die geografischen Koordinaten, der Betriebszeitraum, ein Bild des Kinos, der Typ des Kinos und dessen Geschichte. Darüber hinaus können zusätzliche Informationen hinterlegt werden – insbesondere die im Zeitverlauf variierenden Daten wie die (öfters wechselnden) historischen Namen und Adressen, die Anzahl der Säle und deren Sitzplätze sowie Erfahrungsberichte und weitere Bilder zum jeweiligen Kino. All diese in der Datenbank abgespeicherten Informationen rund um ein Kino werden durch einen eindeutigen Identifikator miteinander verknüpft.

⁶ Vgl. hier und im Folgenden ausführlich Haumann et al. 2022.

⁷ Der Quellcode der virtuellen Forschungsplattform „Kino in der DDR“ ist auf der GitHub-Webseite verfügbar: <https://github.com/cos-ue>. Zugegriffen am 7. Januar 2023.

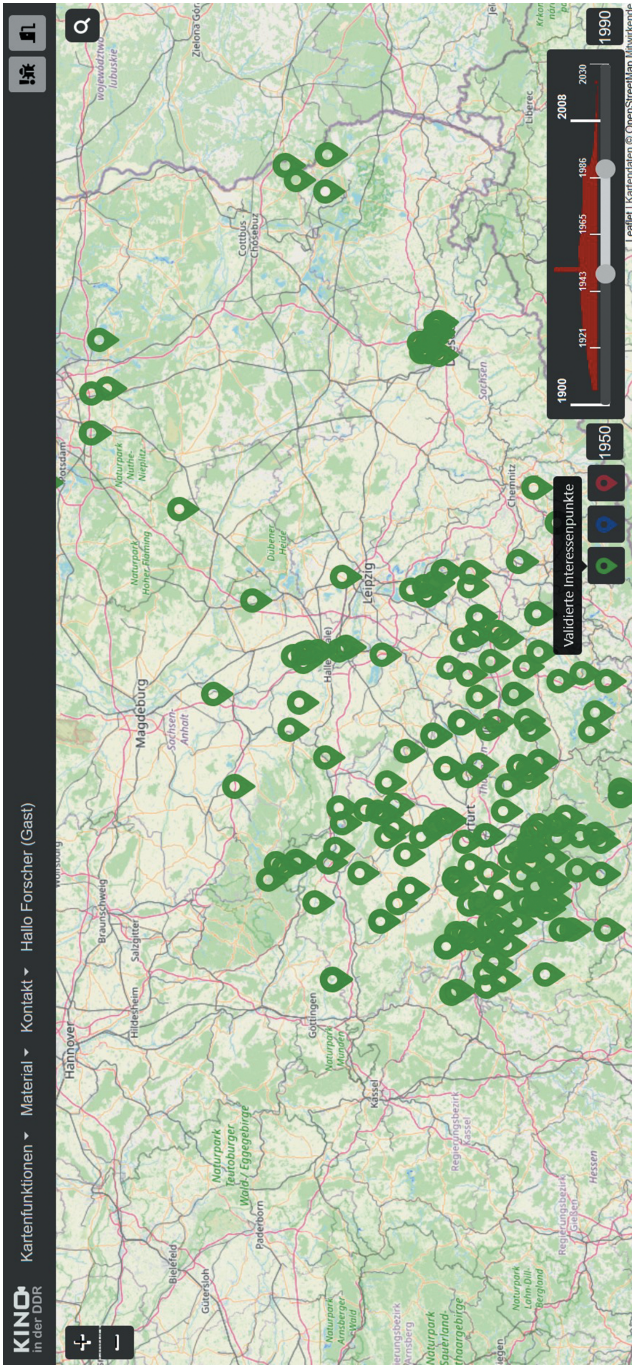



Abb. 1: Interaktiver Kartenausschnitt (Mitteldeutschland) mit validierten Interessenspunkten (jeder grüne Reiter entspricht einem hinterlegten Kino).

Filmbühne (Spielstätte)		
Weitere Bilder		
		
Zeitraum	1956 bis 1997	
Aktuelle Adresse	Anger 1, 99610 Sömmerda	
Typ des Kinos	Festes Kino	
Historie		
Biogeleintrag		

Namen		
Von	Bis	Name
		Filmbühne

Betreiber		
Von	Bis	Betreiber

Sitzplätze		
Von	Bis	Anzahl der Sitzplätze
1954	1997	389

Kinosäle		
Von	Bis	Anzahl an Kinosälen
1954	1997	1

Abb. 2a/b: Abrufbarer Datenbankeintrag zu einem Kino (Filmbühne Sömmerda) mit Bild- und Textinformationen.

(2) Die Plattform COSE dient primär dem Community Management und wird von der Projektkoordination genutzt, um die Nutzerdaten zu verwalten und – falls erforderlich – die Einträge der Nutzer*innen zu korrigieren; d. h. das Anlegen, Ändern und Löschen von Texten, Bildern oder Bildinformationen (Abb. 3). Weitere Auswahloptionen eröffnen den Zugang zu einem Gamification-Element (Statuspunkte für aktive Nutzer*innen) und zur API-Schnittstelle, neben der Administration der persönlichen Angaben. Der Zugang zu diesem Herzstück der digitalen Anwendung ist dementsprechend restriktiv zu gestalten.

Ein wesentliches Element des Citizen Science-Prozesses ist die Selbststeuerung des Wissensaufbaus durch die Community. Aus diesem Grund muss jeder

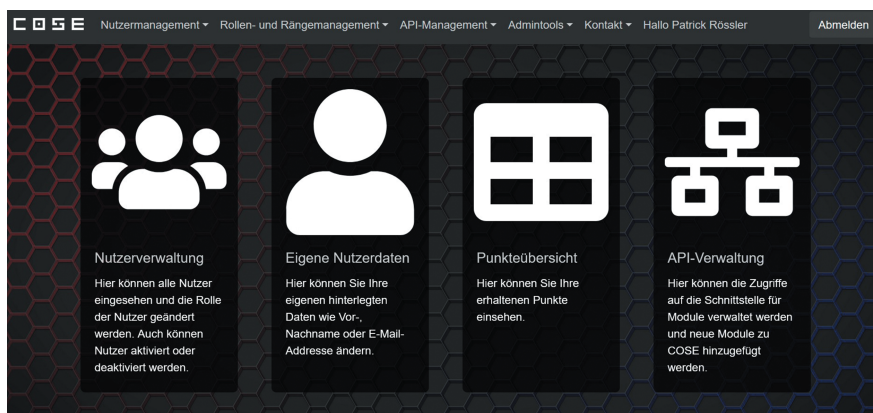


Abb. 3: Benutzeroberfläche der Administrations-Plattform COSE mit verschiedenen Funktionselementen.

neu angelegte Datenpunkt, bevor er als bestätigter Kinostandort in den Sammlungskorpus aufgenommen wird, durch mindestens eine/n andere/n Nutzer*in validiert werden, der/die die Richtigkeit der dort gemachten Angaben überprüft und bestätigt. Dieses selbstregulatorische Element reduziert die Gefahr reiner Spaßeinträge und entlastet die Projektleitung, denn Ziel der meisten Citizen Science-Initiativen ist die verteilte Verantwortung für den gemeinschaftlich erzeugten Datenbestand. Für die Koordinator*innen ist über die COSE-Plattform dabei jederzeit der Stand der Einträge und deren Status erkennbar (Abb. 4).

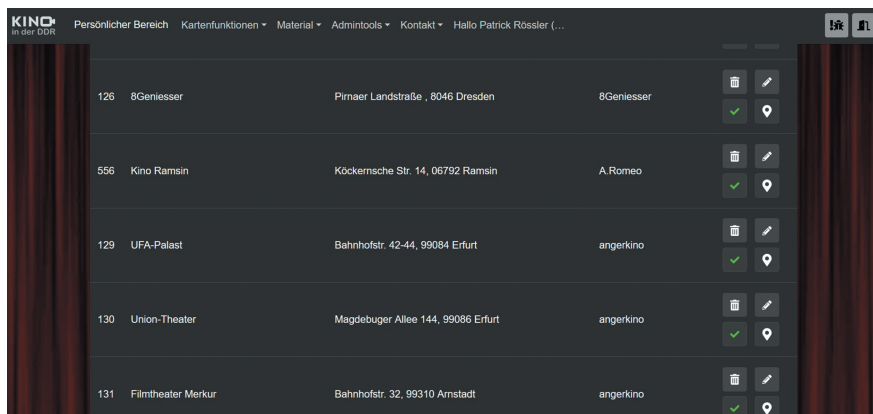


Abb. 4: Eintragsverwaltung (Ausschnitt) auf der Administrations-Plattform COSE mit Statusanzeige und Eingriffsoptionen.

Zurück zum Kinomodul (1) als Frontend für die Benutzer*innen: Neben der Datenstrukturierung durch die interaktive Karte kann über das Einstiegsmenü (Abb. 5) noch auf weitere Elemente der digitalen Plattform zugegriffen werden: Zunächst stellt der Projektblog ein wichtiges Pull-Element der Plattform dar, denn hier bereitet die Projektkoordination in kurzen Beiträgen die Erkenntnisse aus dem alltagshistorischen Forschungsprozess für alle Nutzer*innen auf: etwa Geschichten zu kuriosen Spielstätten, Kinojubiläen oder bislang unbekannte Bilddokumente. Diese Form des Feedbacks erscheint wichtig, um das Interesse der Bürgerwissenschaftler*innen dauerhaft aufrechtzuerhalten, Wertschätzung für die Beteiligung zu zeigen und gleichzeitig einen Eindruck davon zu vermitteln, welche Art von Informationen interessant und relevant sein können, um weiteres Engagement zu stimulieren. Ein eigener Plattformbereich für „Erfahrungsberichte“ erlaubt außerdem die Bereitstellung beliebiger Informationen unabhängig von einem vordefinierten Eingabeformat – im Freitext lassen sich alle Arten von Anekdoten, Erinnerungen und Erzählungen festhalten und auch zusätzliche Materialien hochladen.

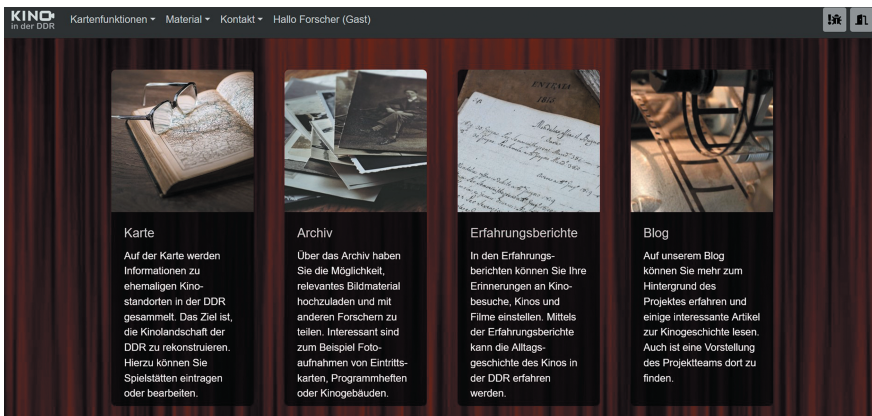


Abb. 5: Zugangsoptionen zum Kinomodul mit unterschiedlichen Funktionsbereichen.

Von besonderer Bedeutung ist deswegen ein separat ausgewiesener Zugriff auf den Dokumenten-Upload unter dem Menüpunkt „Material“: Dieser ermöglicht es, „quer“ zur Logik via einzelner Kinos einen Überblick über alle derzeit zur Verfügung gestellten Materialien zu gewinnen, unabhängig vom jeweiligen Standort (Abb. 6). Hier eröffnet sich den Nutzer*innen ein Potpourri an Fotos, Drucksachen, Eintrittskarten, Dokumenten, Autogrammen, Bildern von Projektoren und anderen Filmmemorabilia – angesichts der Sammelfunktion der Plattform eine wichtige Funktion, die auch aufgrund ihrer visuellen Orientierung attraktiv und nieder-

schwellig für die Befassung mit dem Forschungsgegenstand wirbt. Das Einstiegs­menü könnte darüber hinaus künftig durch weitere Zugriffsperspektiven ergänzt werden – angesichts der Konstitution von Fankulturen könnte sich beispielsweise ein „Filmmodul“ (zu einzelnen Produktionen, unabhängig vom Vorführort) oder ein „Personenmodul“ anbieten, in dem nicht nur Schauspieler*innen, sondern genauso Regisseur*innen, Kinobesitzer*innen oder andere Akteur*innen aus der Filmbranche hinterlegt und unabhängig von der Kartenfunktion miteinander verknüpft werden können.



Abb. 6: Liste des hochgeladenen Materials (Ausschnitt) mit beispielhaften Dokumenten (Kinoansicht, Plakataushang, Eintrittskarte) zu unterschiedlichen Kinos.

3 Nutzungserfahrungen verschiedener Zielgruppen

Nach Abschluss der Plattformentwicklung wurde das digitale Werkzeug auf seine Nutzungs- und Bedienungsfreundlichkeit getestet. Da das Projekt darauf abzielte, die Plattform mit persönlichen Erfahrungen von Zeitzeug*innen zu füllen, erschien es sinnvoll, zunächst diese in die Evaluation einzubeziehen. Damit setzt sich die angesprochene Primärzielgruppe aus Personen im Alter von 50 Jahren und mehr zusammen, die folglich zum Zeitpunkt der Wiedervereinigung mindestens volljährig waren. Mit Blick auf deren Internet-Nutzung werden diese Personen in der Konsumforschung heute auch als „Silver Surfer“ bezeichnet.⁸ Daneben

⁸ Siehe hierzu beispielsweise Richter 2020, besonders Kap. 1.2.

bot es sich an, ebenso „Digital Natives“, also jüngere Personen im Alter von 20 bis 30 Jahren, als Kontrollgruppe in die Untersuchung zu integrieren, da diese erwartungsgemäß affiner zu aktuellen Softwareanwendungen sind (vgl. Bürger und Grau 2021).

Durch den Vergleich der verschiedenen Personengruppen sollte ermittelt werden, inwiefern Schwierigkeiten bei der Bedienung der Plattform auf tatsächliche Nutzungshürden der entwickelten Software oder eher auf die jeweiligen Online-Kompetenzen der Proband*innen zurückzuführen sind. Dafür wurde eine standardisierte Erhebung durchgeführt, die zwei Komponenten umfasst – eine Verhaltensbeobachtung und eine daran anschließende Befragung. Aufgrund der pandemischen Situation sollte die Evaluation ursprünglich digital durchgeführt werden; das heißt, das Konzept sah vor, dass die Teilnehmenden dafür den Link zu einem Online-Meeting-Programm („Webex“) erhalten und der Ablauf der jeweiligen Sitzung aufgezeichnet wird. Für die jüngeren Digital Natives, denen sowohl diese Programme als auch das Setting aus „Home Schooling“, digitaler Hochschullehre und Home Office vertraut war, funktionierte diese Vorgehensweise ohne größere Probleme. Ein Pretest mit der Zielgruppe der Silver Surfer offenbarte jedoch Schwierigkeiten bei der Bedienung von Webex, weshalb die Evaluation durch diese Personen letztlich gänzlich in Präsenz erfolgen musste.⁹ Für eine bessere Vergleichbarkeit der Befunde nutzten diese Proband*innen alle dasselbe bereitgestellte Endgerät. Damit wurde über die Funktion der Bildschirmaufzeichnung ebenso die Bearbeitung der Aufgaben festgehalten.¹⁰ Der anschließende Online-Fragebogen wurde in beiden Gruppen gleichermaßen von den Versuchspersonen jeweils alleine ausgefüllt, um ein Antwortverhalten nach dem Prinzip der sozialen Erwünschtheit zu vermeiden.¹¹ Ziel dessen war es, eine möglichst realistische Einschätzung der Proband*innen zu erhalten, ohne dass diesen nahegelegt wird, die Aufgaben als einfacher zu beurteilen, um gegebenenfalls mangelnde eigene technische Kompetenzen zu kaschieren.

⁹ Dabei wurde selbstverständlich auf das Einhalten entsprechender Hygiene und Schutzmaßnahmen geachtet. Aufgrund dieser unterschiedlichen Erhebungssituationen ist bei der Betrachtung der Vergleichsergebnisse zu berücksichtigen, dass mögliche Unterschiede auch auf dem jeweils unterschiedlichen Setting beruhen könnten.

¹⁰ Diese Verhaltensbeobachtung konnte aufgrund der vorherigen Aufklärung über das Aufzeichnen des Bildschirms offen gestaltet werden. Ein verdecktes Vorgehen war aus Gründen des Datenschutzes nicht möglich, da die Teilnehmenden der Kontrollgruppe die Bildschirminhalte ihres persönlichen Gerätes aufzeichneten. Die Beobachtung selbst unterlag weder einem strengen Ablauf noch einer stringenten Protokollierung. Sie diente lediglich dem Ziel, die Ergebnisse der Selbstauskunft der Teilnehmenden innerhalb des Fragebogens nochmals genauer betrachten zu können.

¹¹ Siehe hierzu ausführlich Brosius, Haas und Unkel 2022.

Um die Nutzerfreundlichkeit zu untersuchen, wurden den Proband*innen jeweils identische Aufgaben vorgelegt, zu deren Bewältigung die verschiedenen Tools der Plattform bedient werden mussten. Diese gliederten sich in fünf Hauptelemente: (1) Registrierung auf der Plattform; (2) Bedienen des Kartentools; (3) Bedienen des Bildarchivtools; (4) Bedienen des Erfahrungsberichttools; (5) Schreiben einer Kontaktmail. Zu den Aufgaben (2) bis (4) wurden zusätzliche Unteraufgaben definiert, welche die Funktionen der einzelnen Tools adressierten. Die Bearbeitung begann nach einer kurzen Einführung mit einer Erklärung zum Ablauf der Evaluation.¹² Um die Schwierigkeiten beim Erfüllen der Aufgaben möglichst genau zu erfassen, unterlag die Bearbeitungsdauer keiner zeitlichen Begrenzung. Dennoch bekamen die Proband*innen Hilfestellungen, sobald eine Funktion für sie besonders schwierig zu bedienen war. Grundsätzlich war jedoch das eigenständige Erfüllen der einzelnen Aufgaben vorgesehen. Der kurz gehaltene Online-Fragebogen erfasste anhand einheitlicher, vierstufiger Skalen die Schwierigkeiten bei der Bearbeitung, gegliedert nach den einzelnen Funktionen.

Um gut vergleichbare Untersuchungs- und Kontrollgruppen zu erhalten, wurde keine Zufallsstichprobe gezogen, sondern auf eine bewusste, kontrollierte Stichprobenziehung gesetzt.¹³ Angedacht war eine Stichprobengröße von rund 20 Proband*innen, die noch nie in Berührung mit der zu evaluierenden Plattform gekommen waren, mit jeweils zehn Personen in den jeweiligen Gruppen.¹⁴ Da sich bereits nach 16 Personen eine empirische Sättigung abzeichnete, wurde auf die Rekrutierung weiterer Personen verzichtet. Davon waren acht Personen Digital Natives unter 30 (20–27 Jahre) und sieben Personen Silver Surver ab 50 und älter (50–70 Jahre).¹⁵ Da mehr Frauen als Männer rekrutiert wurden, ergab sich innerhalb der Geschlechterverteilung eine deutliche Schiefelage ($w = 11$, $m = 4$). Sieben der Probandinnen gehörten der Kontrollgruppe an, vier der Probandinnen der Untersuchungsgruppe. Drei Viertel der Kontrollgruppe unter 30 Jahren hatte im Jahr 2022 ein Kino besucht, aber nur eine Person der über 50-jährigen.

¹² Die Aufgaben wurden den Proband*innen der Kontrollgruppe vorab per Mail zugesendet, sodass sie diese parallel öffnen konnten. Die Untersuchungsgruppe bekam die Aufgaben nach Einführung und Erklärung auf dem Gerät präsentiert, auf welchem sie die Aufgaben bearbeiten sollten.

¹³ Die Rekrutierung der Teilnehmenden erfolgte innerhalb des Freundes- und Bekanntenkreises der Projektbeteiligten; daneben wurden für die Kontrollgruppe Studierende der Kommunikationswissenschaft der Universität Erfurt angesprochen.

¹⁴ Als zusätzlicher Anreiz für die Teilnahme an der Studie konnten die Proband*innen zwischen einem Amazon-Gutschein im Wert von 20 Euro und einem Konvolut historischer Kinoplakate als Incentive wählen.

¹⁵ Ein Fragebogen musste aufgrund fehlerhafter Angaben im Nachhinein bereinigt werden, womit sich eine schlussendliche Stichprobengröße (N) von 15 Personen ergab.

Die Proband*innen wurden innerhalb des Fragebogens zunächst gebeten, die einzelnen Aufgaben entlang der fünf Haupttools nach ihrer Schwierigkeit zu sortieren (Abb. 7). Insgesamt elf der Teilnehmenden stuften die erste Aufgabe (Registrierung auf der Webseite) als am einfachsten ein. Besonders auffällig war das Ergebnis der Kontrollgruppe, welche diese Aufgabe fast ausschließlich als am einfachsten einstufte. Lediglich eine Person ordnete dieser Aufgabe Platz zwei zu. Das zweite Tool (Kartenfunktion) wurde von zwei Personen dieser Gruppe als am einfachsten zu bedienen eingestuft, zwei weitere platzierten es auf dem vierten Platz und eine Person auf Platz zwei. Innerhalb der Kontrollgruppe hingegen setzte die Hälfte der Teilnehmenden dieses Tool auf den vierten Platz. Schließlich wurde das Bildarchiv-Tool in beiden Gruppen eher auf den Plätzen vier und fünf eingestuft. Das Tool der Erfahrungsberichte wurde von beiden Gruppen als mittelschwer eingeschätzt (Platz eins und fünf waren innerhalb beider Gruppen

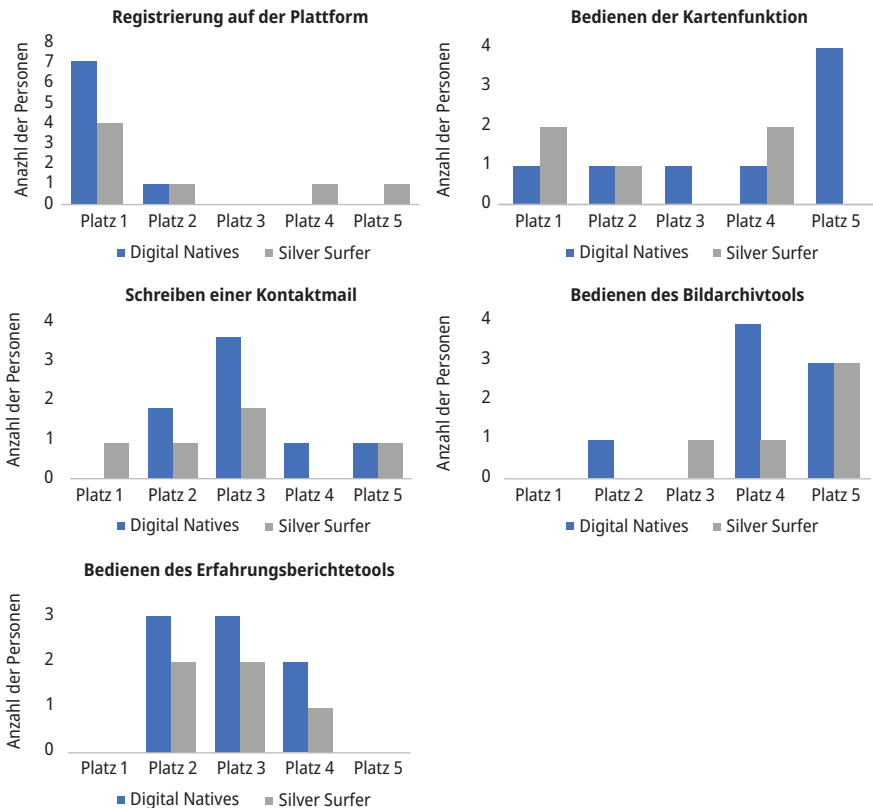


Abb. 7: Evaluation – Schwierigkeit der Hauptaufgaben nach Probandengruppen.

nicht vertreten). Auch das Schreiben einer Kontaktmail als letzte der Aufgaben wurde eher einem mittleren Platz zugeordnet.

Die Ordnung dieser fünf Hauptaufgaben, nach ihrer Schwierigkeit absteigend, zeigt grundsätzlich ein einheitliches Muster im Vergleich der beiden Gruppen, weswegen die als besonders schwierig eingestuften Aufgaben (z. B. zum Kartentool) vermutlich auf Nutzungshürden der Plattform hindeuten. Lediglich die Aufgabe des Registrierens zeitigte Unterschiede zwischen den Gruppen und verwies so auf fehlende technische Kompetenzen bei den älteren Teilnehmenden. Insgesamt zeigte allerdings die Verhaltensbeobachtung recht eindeutig, dass innerhalb beider Gruppen die Versuchspersonen zunächst Hilfestellungen benötigten, um verschiedene Aufgaben zu bearbeiten. Die Untersuchungsgruppe beanspruchte häufiger die Unterstützung oder Hinweise durch die Versuchsleiterin. Die als am schwierigsten eingestufte Hauptaufgabe war dabei jene zum Bildarchiv; die Verhaltensbeobachtung verdeutlichte auch den Grund für diese Probleme: Die entsprechenden Kinos mussten zunächst eigenständig innerhalb einer Liste gesucht werden und konnten – anders als in der Kartenfunktion – nicht durch ein Suchfeld gefunden werden. Zudem ließ sich, ebenfalls abweichend, das Material nicht einfach durch das Anklicken eines entsprechenden Kinos verändern. Ungeachtet der Altersgruppe schien dies die Teilnehmenden zunächst zu irritieren, woraus eine längere Bearbeitungszeit resultierte. In der weiteren Abfrage der einzelnen Funktionen, welche teilweise in mehreren Tools wiederzufinden waren, zeigte sich ein weitgehend einheitliches Bild: Keine der Funktionen konnte sich dadurch auszeichnen, dass ihre Bearbeitung als besonders einfach wahrgenommen wurde. Zwar tendierten die Silver Surfer der Untersuchungsgruppe bei einzelnen Funktionen zu einer längeren Bearbeitungsdauer, was insbesondere die Verhaltensbeobachtung bestätigte, jedoch bereiteten einzelne Aufgaben beiden Gruppen gleichermaßen Schwierigkeiten. Daher lässt sich aus dieser Evaluation konkret ableiten, dass etwaige Symbole für die einzelnen Funktionen möglicherweise besser gekennzeichnet oder genauer beschriftet werden sollten. Außerdem sollten einzelne Funktionen wie die des Bearbeitens von bestehendem Material innerhalb der verschiedenen Tools identisch aufgebaut sein, um die Bedienung der Plattform zu erleichtern. Insgesamt zeigte die Verhaltensbeobachtung trotz der Nutzungshürden mit dem Alter zunehmende Schwierigkeiten bei der Bearbeitung der gestellten Aufgaben. Allgemein erscheint es deswegen fraglich, ob eine primär auf einer digitalen Oberfläche basierende Citi-

zen Science-Plattform ein sinnvolles Angebot für eine wenig online-affine Zielgruppe darstellt.¹⁶ Auch diese finale Nutzungsevaluation bestätigt, dass bei bürgerschaftlichen Projekten, die auf die Beteiligung älterer Personen abzielen, trotz des hohen Aufwandes zumindest eine hybride Strategie eingesetzt werden sollte, die zusätzlich auf Präsenzworkshops (die in unserem Fall wegen der Einschränkungen durch die Corona-Pandemie nur bedingt möglich waren) und klassische analoge Medien (wie Broschüren oder anderes gedrucktes Informationsmaterial) vertraut. Inwieweit sich dieses ernüchternde Fazit auch jenseits der Laborsituation bestätigt, in der diese Evaluation stattfand, zeigt eine Befragung der tatsächlichen Nutzer*innen der Kinoplattform.

4 Was die Fans mit der Plattform tun

Das Projektteam hat mithilfe einer Online-Umfrage sowohl soziodemografische Merkmale der auf der Plattform aktiven Bürgerforscher*innen als auch deren Beteiligungsbereitschaft und die Nutzung der unterschiedlichen Kommunikationsangebote erhoben (vgl. Haumann et al. 2022, S. 299–306). Da das Projekt digital ausgerichtet war und die Nutzung der Plattform nur über das Internet möglich ist, wurde auch die Befragung online konzipiert und durchgeführt. Die Aufforderung zur Teilnahme erfolgte dabei im Befragungszeitraum vom 30. November 2021 bis zum 7. Januar 2022 über den projektbegleitenden Forschungsblog sowie die dazugehörigen Social Media-Kanäle auf Twitter und Facebook. Insgesamt lagen am Ende der Befragungszeit 96 vollständig ausgefüllte Fragebögen von Besucher*innen der Website vor, die nachfolgend ausgewertet werden (Tab. 1). Die erhobenen Daten sind zwar aufgrund der geringen Teilnehmendenzahl und der gewählten Online-Methode nicht repräsentativ für die gesamte Gruppe der am Projekt interessierten Personen, bilden aber wichtige Erkenntnisse über die Struktur und das Nutzungs- und Informationsverhalten der digitalen Community des Forschungsformats ab.

Die Befragungsteilnehmenden sind, wie bei Online-Umfragen häufig anzutreffen, eher männlich mit einem Altersschwerpunkt zwischen 40 und 49 bzw. 50 und 64 Jahren (jeweils etwa ein Drittel des Samples). Letztere Personen waren zum Zeitpunkt der Wiedervereinigung zumindest volljährig und dürften über Primärerfahrungen mit dem Kino in der DDR verfügen. Allerdings zählten nur drei Teil-

¹⁶ Es sei erneut darauf hingewiesen, dass selbst für die vorliegende Evaluation die Untersuchungsgruppe nicht online erreichbar war, was die gefundenen Gruppenunterschiede nochmals unterstreicht.

Tab. 1: Befragung der Besucher*innen der Forschungsplattform „Kino in der DDR“ (n = 96) – soziodemografische Angaben. © 2023, Projekt „Kino in der DDR“.

	Häufigkeit	Prozent
Geschlecht		
weiblich	38	39,6 %
männlich	58	60,4 %
Altersgruppen		
18–29 Jahre	8	8,3 %
30–39 Jahre	17	17,7 %
40–49 Jahre	32	33,3 %
50–64 Jahre	36	37,5 %
65 Jahre und älter	3	3,1 %
Beruflicher Status		
Student/in, Auszubildende/r	6	6,2 %
Angestellte/r, Beamte/r/in im wissenschaftlichen Bereich	19	19,8 %
Angestellte/r, Beamte/r/in im nicht-wissenschaftlichen Bereich	50	52,1 %
Rentner/in, Pensionär/in	8	8,3 %
Selbstständige/r	9	9,4 %
Derzeit ohne berufliche Tätigkeit	1	1,0 %
Sonstiges	3	3,1 %
Ost-Herkunft*		
Ja	77	80,2 %
Nein	19	19,8 %
Stichprobe gesamt	96	100 %

*Die ursprüngliche Formulierung im Fragebogen lautete: „Wurden Sie in der DDR bzw. in den neuen Bundesländern geboren?“

nehmende über 65 Jahre (3,1 %) und lagen damit innerhalb der eigentlichen Kernzielgruppe des Projekts. Im Ergebnis war die Klientel im Rentenalter ab 65 Jahren nur schwer über das geschaffene Online-Angebot zu erreichen. Dieser Befund legt nahe, dass diese Personengruppe ihre Erinnerungen an das (insbesondere frühe) DDR-Kino kaum einer Online-Plattform anvertraut, weshalb im Rahmen eines Citizen Science-Kommunikationskonzepts mit einer solchen zeithistorischen Ausrichtung zwingend auch klassische Medien zu bespielen sind.

Mit Blick auf ihren beruflichen Status dominieren Angestellte oder Beamte*innen, kein/e einzige Teilnehmer*in stammte aus der Gruppe der (Fach-)Arbeiter*innen. Ein Großteil der Befragten verortete sich in einem nicht-wissenschaftlichen Berufsumfeld (52,3 %) und entspricht somit auch der klassischen Rolle der

Bürgerwissenschaftler*innen als akademische Laien.¹⁷ Jede/r Fünfte allerdings übt eine insgesamt wissenschaftsaffine Tätigkeit aus, weshalb auch diese Klientel ein Potenzial für Citizen Science-Initiativen eröffnet. Die Frage, ob man in der DDR bzw. in den neuen Bundesländern geboren wurde, bejahten rund 80 Prozent der Teilnehmenden, was kaum überraschen kann, da die thematische Ausrichtung ein überwiegendes Interesse der ehemals ostdeutschen Bevölkerung unterstellt und auch der vom Forschungsteam vorab definierten Zielgruppe entspricht.

Eher ernüchternd fällt allerdings die tatsächliche Beteiligungsbereitschaft aus: 84 Prozent der Befragten nahmen eigenen Angaben zufolge gar nicht aktiv am Projekt teil, d. h. sie nutzen die Informationsangebote von Website und Blog, (noch) ohne selbst dazu beizutragen. Fast alle gaben zwar (erwartungsgemäß) an, sich für das Thema DDR-Kino (69 %) oder zumindest Bürgerwissenschaften im Allgemeinen (13 %) zu interessieren – sie sehen aber dennoch von einer tatsächlichen Mitwirkung ab. Dem steht eine kleine Gruppe von Befragten (16 %) gegenüber, die sich als Laienforschende oder Zeitzeug*innen in das Projekt eingebracht haben. Nur folgerichtig fällt auch die Nutzungsbereitschaft der zum Projekt zugehörigen virtuellen Forschungsumgebung mit einem Anteil von 16 Prozent der User eher gering aus. Immerhin weitere neun Prozent gaben an, die Forschungsplattform ohne Anmeldung zu nutzen, um sich die Zwischenergebnisse anzusehen, aber drei Viertel der Befragten haben sich nicht weiter damit auseinandergesetzt: Knapp 40 Prozent konnten schon mit dem Begriff der virtuellen Forschungsumgebung nichts anfangen und gaben an, diese nicht zu kennen; weitere 35 Prozent kannten die Anwendung zwar, jedoch ohne darauf zuzugreifen. Anscheinend ist nicht allen Nutzer*innen der bürgerwissenschaftliche Charakter der Plattform hinreichend bekannt gewesen, oder es wären zusätzliche Anreize zu schaffen (z. B. durch Gamification oder Incentivierung), um den Kreis der Nutzenden weiter zu vergrößern. Schließlich konnte nur etwa die Hälfte der Befragten der Aussage „Ich weiß, wie ich mich als Interessent*in in den Forschungsprozess einbringen kann“ überwiegend oder vollständig zustimmen.

17 Zur Definition von Bürgerwissenschaften bzw. Citizen Science siehe auch Bonn et al. 2021, S. 12.

5 Schlussfolgerungen: Mögliche Alternativen zu einer digitalen Plattform

Zwar verzeichnete die digitale Forschungsplattform zum „Kino in der DDR“ insgesamt einen erfreulichen Zuspruch, der im Verlauf der Projektarbeit seit Ende 2019 auch anstieg, wie etwa die kontinuierlich wachsende Zahl von Followern des Projektes auf Facebook und Twitter belegt. Bei Twitter beispielsweise hatten seit Oktober 2019 bereits mehr als 530 Personen und offizielle institutionelle Accounts die Projektseite abonniert. Darunter sind neben den Zeitzeug*innen und Bürgerwissenschaftler*innen auch zahlreiche Wissenschaftler*innen aus Informatik und Geschichte, Hochschulen, andere Drittmittelprojekte und Medienarbeitende, die mit dem Thema „Kino in der DDR“ erreicht werden. Insbesondere ein Beitrag über das digitale Forschungsprojekt bei der Deutschen Presseagentur (dpa) im dritten Quartal 2021, der von zahlreichen Medienanbietern aufgegriffen wurde,¹⁸ weckte das Interesse an der Plattform. Parallel zu den Followerzahlen auf den Social Media-Kanälen des Projektes war auch eine Zunahme der Besucher*innen auf dem projektbegleitenden Blog beobachtbar, mit einem Höchstwert von rund 3.000 Unique-Usern und 12.000 Seitenaufrufen (erneut im dritten Quartal 2021), und seither konstant über 2.000 Besuchenden pro Quartal.¹⁹

Unbestritten präferiert allerdings ein Teil der Community rund um das Thema dieses Projektes analoge Austauschformate. Das Projektteam hat zahlreichen Zuschriften und persönlichen Gesprächen entnommen, dass große Teile der gewünschten Zielgruppe zwar kooperationsbereit wären, aber nicht über die digitale Plattform erreicht werden. Selbst der niederschwellige Projektblog oder die Social Media-Auftritte sind für weniger internetaffine Menschen mit erheblichen Einstiegshürden verbunden. Um dem offensichtlichen Generationendilemma zu entrinnen, wurden deswegen flankierend klassische Printmedien oder andere analoge Formate wie Präsenzveranstaltungen in die Citizen Science-Aktivitäten eingebunden. Dies bekräftigt die Resonanz aus mehr als 90 registrierten Anfragen von Bürger*innen per E-Mail und Telefon, die sich außerhalb der Online-Plattform als Zeitzeug*innen dem Projekt zur Verfügung stellen wollten. Darunter befand sich nicht nur ehemaliges Kinopublikum, sondern ebenso Filmvorführer*innen, Kinobesitzer*innen oder Filmschaffende aus der ehemaligen DDR. Eine wesentliche Erkenntnis des durchgeführten Projektes liegt somit in den teilweise erheblichen Diskrepanzen, die sich zwischen der anfänglichen Pro-

¹⁸ Die dpa-Meldung „Uni Erfurt erforscht Kinoalltag“ erschien unter anderem in *Berliner Zeitung*, *Main-Echo*, *Münstersche Zeitung*, aber auch auf den Internetseiten *t-online.de* und *zeit.de*: <https://www.zeit.de/news/2021-07/11/uni-erfurt-erforscht-ddr-kinoalltag>. Zugriffen am 7. Januar 2023.

¹⁹ Für detailliertere Kennzahlen vgl. im Folgenden Haumann et al. 2022, S. 307–309.

jekterwartung an ein mehrheitlich digital ausgerichtetes Citizen Science-Projekt und der realen Interaktion mit den adressierten Fankulturen ergaben. „Go Digital!“ scheint also nicht bei allen Themen der Königsweg für jede Citizen Science-Initiative zu sein, denn schon kurz nach Projektstart wurde deutlich, dass die potenzielle Reichweite einer digitalen Plattform zwar groß ist, die gewünschte Zielgruppe mit ihrer geteilten Kinoerfahrung in der DDR jedoch nur ansatzweise erreicht werden konnte. Trotz der phasenweise drastisch erschwerten Situation durch die COVID-19-Pandemie gelang es mittels einer hybriden Strategie besser, zahlreiche Kinoeinträge auf der digitalen Projekt-Plattform zu generieren, mit den am Projekt Interessierten in den Dialog zu treten, Veranstaltungen durchzuführen, mit Kinoexpert*innen neue Perspektiven zu eröffnen und spannende Geschichten über vielfältige Kinoerlebnisse festzuhalten. Die auf der Plattform versammelten Materialien und Ergebnisse zum „Kino in der DDR“ verdanken sich einer interessierten Öffentlichkeit, die meist mit großer Begeisterung aus ihrer Vergangenheit berichtet hat. Auch wenn diese gemischt analog-digitale Vorgehensweise für die Projektkoordination einen deutlichen Mehraufwand bedeutet als eine sich selbst regulierende Online-Community, so lohnt der multiperspektivische Ertrag ansonsten verschütteter Alltagserinnerungen den Aufwand allemal.

Medienverzeichnis

Abbildungen

Abb. 1–7: © 2023, Projekt „Kino in der DDR“.

Literatur

- Bonn, Aletta et al. 2022. *Weißbuch Citizen-Science-Strategie 2030 für Deutschland*. <https://osf.io/preprints/socarxiv/ew4uk/>.
- Brosius, Hans-Bernd, Alexander Haas und Julian Unkel. 2022. *Methoden der empirischen Kommunikationsforschung: Eine Einführung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Bürger, Tobias und Andreas Grau. 2021. *Digital Souverän 2021: Aufbruch in die digitale Post-Coronawelt?* LebensWerte Kommune, Ausgabe 7. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung.
- Carius, Hendrikje et al. 2020. Development of a Cross-Project Citizen Science Plattform for the Humanities. In *Digital Humanities Austria 2018. Empowering Researchers*, Hrsg. Zeppezauer, Katharina et al., 79–82. Wien: Austrian Academy of Sciences Press. <https://epub.oeaw.ac.at/?arp=0x003b3d14>.
- Haumann, Anna-Rosa et al. 2022. Kinogeschichte miteinander erforschen und (be-)schreiben. Das Citizen-Science-Projekt „Kino in der DDR“ in seiner Umsetzung und Evaluation. In *Kino in der*

- DDR. Perspektiven auf ein alltagsgeschichtliches Phänomen*, Hrsg. Marcus Plaul, Anna-Rosa Haumann und Kathleen Kröger, 275–315. Baden-Baden: Nomos.
- Pujol Ozonas, Cristina. 2011. *Fans, cinefilos y cinéfilos. Una aproximación a las culturas y los gustos cinematográficos*. Barcelona: UOC.
- Richter Emanuel. 2020. *Die Überalterung der Gesellschaft und ihre Folgen für die Politik*. Berlin: Suhrkamp.
- Wagner, Paul Werner und Hans-Dieter Schütt. 2021. *Lebens Licht und Lebens Schatten: Filmkunst der DDR im Gespräch*. Berlin: Quintus 2021.

Filme und Serien

- Die Legende von Paul und Paula*. Regie: Heiner Carow. DDR: 1973.
- Drei Haselnüsse für Aschenbrödel*. Regie: Václav Vorlíček. ČSSR, DDR: 1973.
- Star Wars*. Regie: George Lucas. USA: 1977–heute.
- Casablanca*. Regie: Michael Curtiz. USA: 1942.