



Attention Pending

Kulturelle Vermittlungsstrategien im postdigitalen Raum

Florian Windhager & Eva Mayr

University for Continuing Education Krems

Bigger Picture

Digitale Medienökologien prägen heute maßgeblich, wie Aufmerksamkeit ausgerichtet, generiert und gehalten wird. Plattformlogiken, algorithmische Kuratierung und interaktive Interface-Designs greifen dabei tief in Lern-, Bildungs- und Rezeptionsprozesse ein.

Kulturinstitutionen wie Museen stehen exemplarisch für ein Feld, in dem sich historische Formate der Vermittlung mit neuen digitalen Erwartungshaltungen überlagern. Der Vortrag zeichnet nach, wie sich im Kontext einer fortschreitend „dopaminisierten“ Medienkultur Gestaltungsfragen stellen, die für die Bildungsforschung ebenso relevant sind wie für die Museums- und Sammlungspraxis.

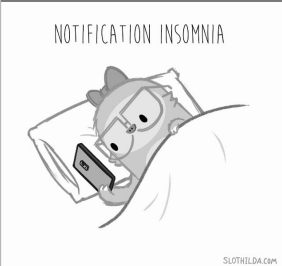
Zur Strukturierung der assoziierten Debatte werden digitale, hybride und analoge Ansätze kartiert, die zwischen Aktivierung, Personalisierung, Visualisierung, Storytelling, Entschleunigung und kritischer Selbstreflexion variieren. Ziel ist eine begrifflich und historisch informierte Verortung der Frage, wie Bildungserfahrungen im Rahmen postdigitaler Aufmerksamkeitsregime aufgesetzt und gestaltet werden können.

Thesen

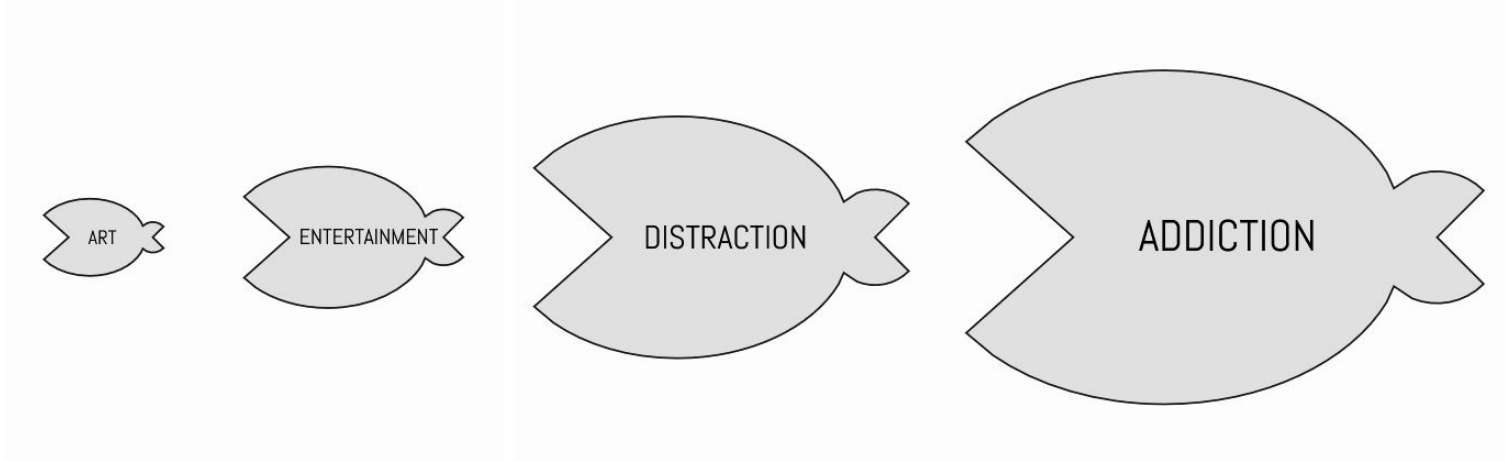
- Die Entwicklung digitaler Museumswebsites, Apps oder Schnittstellen zu GLAM-Daten erfolgt oft mit einem eher lokalen Fokus und einer optimistischen oder idealistischen Grundhaltung
- Ich möchte für eine realistische(re) Betrachtung der makrokulturellen Landschaft und ihrer jüngsten Entwicklungen argumentieren, mit Fokus auf aktuelle Gedanken zum Aufkommen der „Dopaminkultur“
- Wie sollen / wollen wir darauf reagieren? Wo positionieren wir uns in einem strategischen Designspektrum, das von
 - vorgefertigten technologischen Lösungen für das Schnittstellendesign bis hin zu
 - ansprechenden und dopaminmaximierenden, hochpreisigen Designs reicht
- Drei interessante Zwischenszenarien umfassen die Entwicklung und Nutzung von
 - kognitionsunterstützenden, makro-kontemplativen Designs,
 - langsamen, reflexiven oder kritischen Designs, aber auch
 - „museo-therapeutischen“ Positionen, die sich entweder durch Design der digitalen Transformation widersetzen oder die postdigitale Immersion vor Ort fördern.

Dopaminkultur & Aufmerksamkeitsökonomie

1. **Aufstieg digitaler Plattformen:** Die Verbreitung mobiler Endgeräte und die Ausbreitung von digitaler Plattformen im Alltag haben Aufmerksamkeit zu einer essentiellen Ressource gemacht, um die globale Unternehmen systematisch konkurrieren, um Nutzerinteraktion zu gewinnen und zu monetarisieren.
2. **Dopaminkultur:** Dies multipliziert Designs und Technologien, die dopaminbasierte Verhaltensweisen von sofortiger Befriedigungssuche und langfristigem, suchtartigem Verhalten generieren (z. B. Endlos-Scrollen, Notification & Gratification Farming).
3. **Aufmerksamkeitsökonomie:** Plattformen monetarisieren, schürfen und „fracken“ die Aufmerksamkeit von NutzerInnen, indem sie Inhalte priorisieren, die Nutzungszeit maximieren, oft durch Sensationalisierung und Antagonisierung, sowie Algorithmen der personalisierten Appetenz/Aversion.
4. **Veränderte Konsumgewohnheiten:** Dies verändert die individuellen Erwartungen und kollektiven Konsumgewohnheiten und begünstigt schnelle, hoch stimulierende Inhalte gegenüber herausfordernde(re)n oder tiefgründige(re)n. Aufmerksamkeit wird darauf trainiert, nach Neuem zu verlangen, wodurch die Fähigkeit, sich mit komplexen Medien auseinanderzusetzen, abnimmt.
5. **Gesellschaftliche Auswirkungen:** Diese Trends verändern ganze gesellschaftliche Bereiche wie Politik, Bildung oder Beziehungen und haben massive Auswirkungen darauf, wie wir „Kultur“ wahrnehmen (cf. [Gioia, 2024](#)).



How Silicon Valley Views Culture



Slow Traditional → Fast Modern → Dopamine Culture

	SLOW TRADITIONAL CULTURE	FAST MODERN CULTURE	DOPAMINE CULTURE
ATHLETICS	PLAY A SPORT	WATCH A SPORT	GAMBLE ON A SPORT
JOURNALISM	NEWSPAPERS	MULTIMEDIA	CLICKBAIT
VIDEO	FILM & TV	VIDEO	REELS OF SHORT VIDEOS
MUSIC	ALBUMS	TRACKS	TIKTOKS
IMAGES	VIEW ON GALLERY WALL	VIEW ON PHONE	SCROLL ON A PHONE
COMMUNICATION	HANDWRITTEN LETTERS	VOICE / EMAIL / MEMO	SHORT TEXTS
RELATIONSHIPS	COURTSHIP / MARRIAGE	SEXUAL FREEDOM	SWIPE ON AN APP
POLITICS	DELIBERATIVE POLITICS	MASS MEDIA POLITICS	DOPAMINE-DRIVEN POLITICS

Zeitdiagnostischer Exkurs

The Ezra Klein Show

Jan 17, 2025

[Attention] isn't just endangered — it is the world's most valuable resource. And the people who are on top of the world right now understand its value.

If there is going to be a successful opposition to them, that opposition is going to need to understand its value and understand how to wield it. And right now, it doesn't. [...]

And I think that, at some point, you are going to see a candidate come up who is going to weaponize this feeling [of disgust about what an immersive manipulative political attention economy is doing to us].

They are going to run not against Facebook or Meta as a big company that needs to be broken up. They're going to run against all of it — that society and modernity and politics shouldn't feel like this.

<https://www.nytimes.com/2025/01/17/opinion/ezra-klein-podcast-chris-hayes.html>

Image Source: <https://www.foxnews.com/tech-ceos-trump-inauguration-seating-chart-2017860>

Klein & Hayes (2025-01-17): <https://youtu.be/5qgodl7pFNE?si=xfk9X1MKr0kauGIL>

Klein & Zakaria (2025-11-22): https://youtu.be/fcc0d0W___qs?si=l3zt0lZuso_9aWw8

Optionen des individuellen Widerstands

1. Limit Exposure to Addictive Technologies
2. Engage in Deep, Uninterrupted Activities
3. Cultivate Mindfulness and Reflection
4. Foster Real-World Connections
5. Support and Create Meaningful Art
6. Establish Tech-Free Zones and Times
7. Educate About the Effects of Dopamine Culture



Das “Dopamin-Dilemma” des Interface Designs aus der Sicht von GLAM-Institutionen

Nutzung von Standardtechnologie

(günstig, unattraktiv, deformierend)

Nutzung von Attraktionstechnologie

(teuer, attraktiv, deformierend)

kognitions-orientierte Technologie

(expensive, attraktiv, produktiv)

reflexions-orientierte Technologie

(teuer, attraktiv, produktiv)

Reduktion digitaler Technologie

(Museum als a nicht- oder postdigitaler Reflexionsraum)



Reflexives & Postdigitales Design

↑
STRATEGY
MEETING

Technooptimismus

Idealismus

Naivität

Nicht-nachhaltige, ineffiziente,
unsichtbare digitale Transformationen

Mittäterschaft

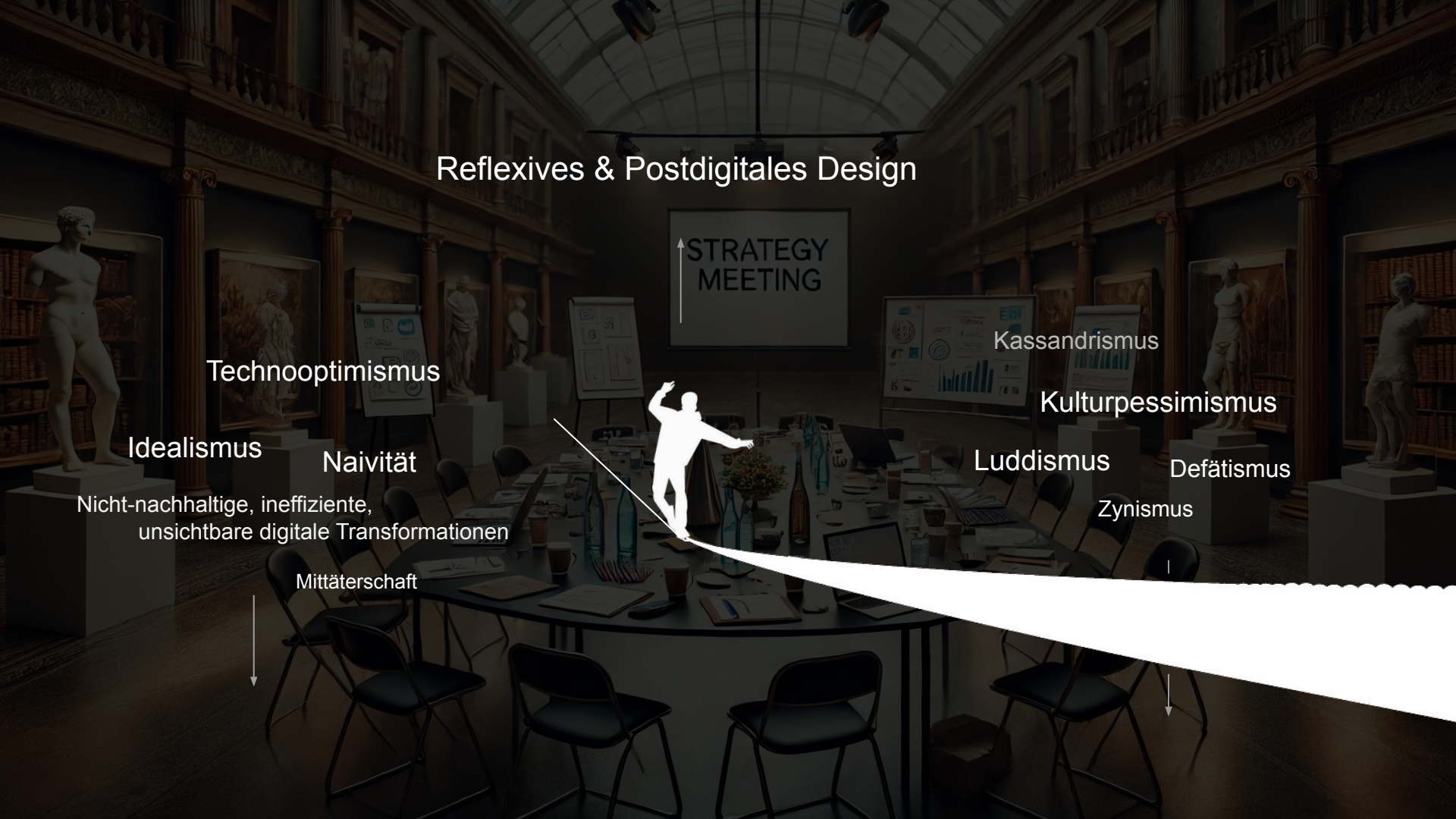
Kassandrismus

Kulturpessimismus

Luddismus

Defätismus

Zynismus



A large, ornate museum gallery with a high, vaulted ceiling and classical columns. In the center, a long, dark conference table is set up for a meeting, surrounded by black chairs. On the table are laptops, water bottles, and other items. At the far end of the room, a large screen displays the words "STRATEGY MEETING". To the left and right of the screen are several whiteboards with diagrams and charts. The gallery is filled with classical statues on pedestals and framed paintings on the walls. The lighting is warm and focused on the meeting area.

STRATEGY MEETING

TEIL 2: Strategien der Reaktion

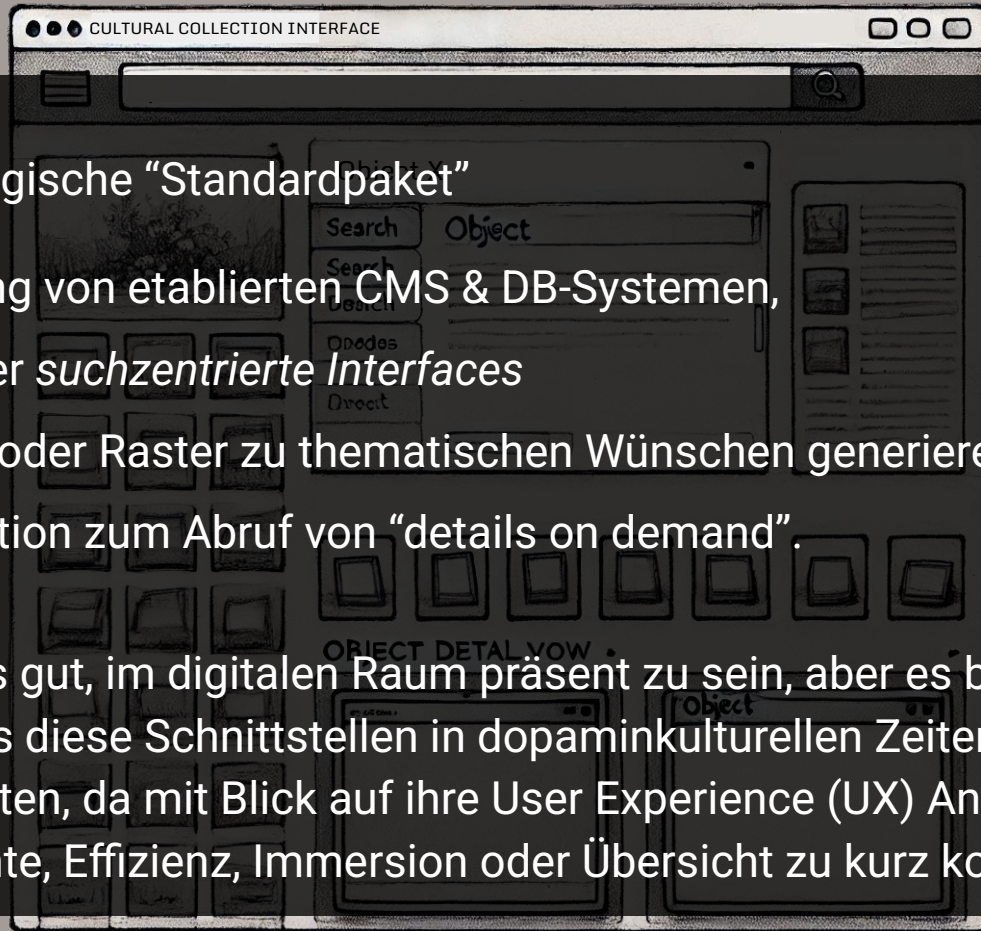


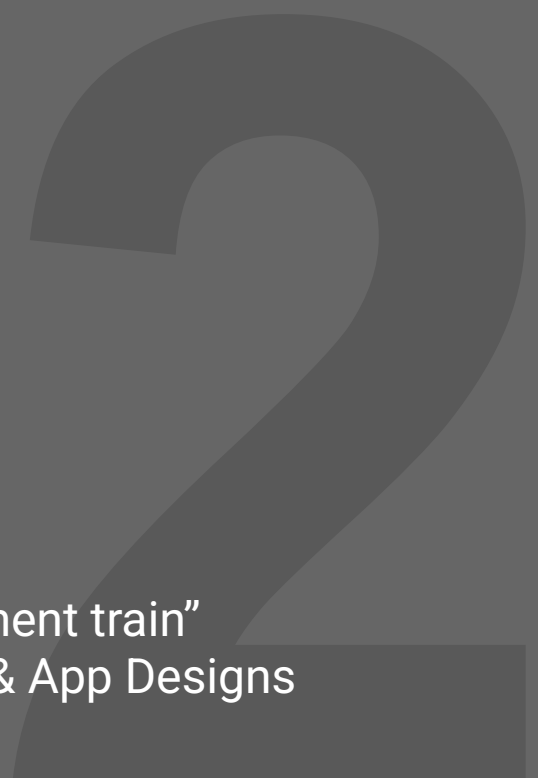
Strategie No. 1: *“Just bring things online”* -
Nutzung technologischer Standardpakete

Das technologische “Standardpaket”

- Nutzung von etablierten CMS & DB-Systemen,
- die über *suchzentrierte Interfaces*
- Listen oder Raster zu thematischen Wünschen generieren,
- mit Option zum Abruf von “details on demand”.

Natürlich ist es gut, im digitalen Raum präsent zu sein, aber es besteht wenig Hoffnung, dass diese Schnittstellen in dopaminkulturellen Zeiten ausreichende Wirkung entfalten, da mit Blick auf ihre User Experience (UX) Anziehungskraft, Erkenntnisdichte, Effizienz, Immersion oder Übersicht zu kurz kommen.





Strategie No. 2: “Play along & jump on the engagement train” Fokus auf attraktionszentrierte Plattform, Content & App Designs

Dopamin-affirmierendes content design im GLAM-Feld kann entweder

- regelmäßigen “High-quality content” für etablierte Plattformen produzieren (fb, insta, tiktok, twitter, etc.), oder auf
- “High-gloss / high UX” Designs für Webseiten, Apps, oder Ausstellungen setzen, welche Attraktionstechnologien nutzen wie
 - Storytelling
 - Immersion / AR / VR
 - Gamification, etc.

TAKE PICTURE WITH DINOSAUR

Während es großartig wäre rundherum ansprechende, attraktive und fesselnde Inhalte für digitale Plattformen zu entwickeln, ist diese Strategie wohl mit den höchsten Kosten und einer Reihe weiterer Risiken verbunden, inkl.

- Abhängigkeit von Plattformen und Algorithmen
- Interfaces überschatten Inhalt
- seichte Informationsverarbeitung
- hedonistische Override von kritischer / reflexiver Kognition



Image: Megan O'Hern-Crook

Immersive Ausstellungen



Immersive Ausstellungen erzielen große Besucherzahlen und fungieren als Zielscheiben von kontroversen kulturpolitischen und wissenschaftlichen Debatten.

- öffnen neue Zugänge und erreichen breite Zielgruppen
- schaffen emotionale Intensität und vermitteln schwierige Inhalte anschaulich
- riskieren “Blockbuster-Simplifizierung” und Verlust inhaltlicher Tiefe
- opfern oft thematische und kuratorische Komplexität für die Erzeugung von spektakulären (Selfie-)Tapeten



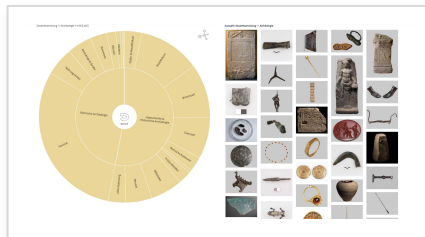
Strategie No.3: *Maximize the attention-to-insight ratio* -
Entwicklung & Nutzung von “kognitions-zentrierten” Designs

DEVELOPING DISTANT & SCALABLE VIEWS ON

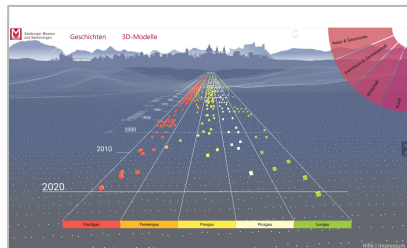
C U L T U R A L C O L L E C T I O N S

Source: <https://180recover.com/tourist-in-mountain-peak-active-life-concept/>

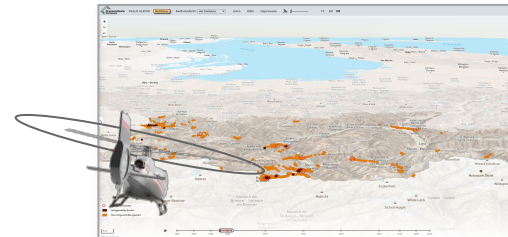
Cognition-Supporting, Macro-Contemplative Designs



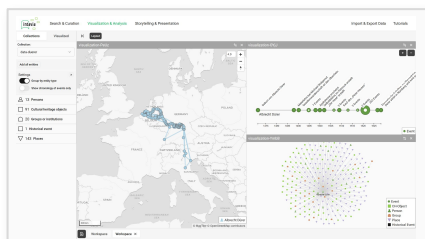
Landessammlungen NÖ ([link](#))



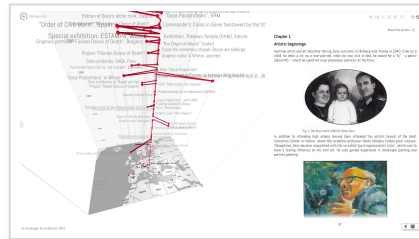
Salzburger Regionalmuseen ([link](#))



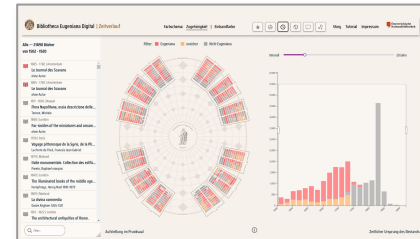
Vallo Alpino ([link](#))



InTaVia ([link](#))



Dataquaria ([link](#))



Bibliotheca Eugenia ([link](#))

Strategie 3: Z.B.: Bibliotheca Eugenia Digital

Bibliotheca Eugenia Digital | Zeitverlauf

Farbschema: Zugehörigkeit | Einbandfarbe

Suche

BE.11 — 965 Bücher
von 1502 - 1739

- 1568 | Florenz
Le Vite De' Piv Excellenti Pittori, Scvltori, E Arc...
Vasari, Giorgio 1511-1574
- 1568 | Florenz
Le Vite De' Piv Excellenti Pittori, Scvltori, E Arc...
Vasari, Giorgio 1511-1574
- 1644 | Paris
La Gloire Dv Sexe ; Les Femmes Illvstres
Scuderi, George de
- 1732 | Leipzig
De Tabvla Pevringeriana Commentatio Ioannis ...
Lotter, Johannes-Georgius
- 1709 | London
Stephanorum Historia, Vitas ipsorum ac libros ...
Maillatre, Michael 1668-1747
- 1720 | Oxford
Roberti de Avesbury Historia De Mirabilibus Ge...
Robertus de Avesberia ca. um 1360
- 1723 | Amsterdam
L' Etat Present De La Grande-Bretagne Sous le ...
ohne Autor
- 1723 | Amsterdam
L' Etat Present De La Grande-Bretagne Sous le ...
ohne Autor
- 1723 | Amsterdam
L' Etat Present De La Grande-Bretagne Sous le ...
ohne Autor
- 1727 | Amsterdam
Memoires De François De Paule De Clermont, ...

<<Le>> Vite De' Piv Excellenti Pittori, Scvltori, E Architettori ... Di Nuovo [dall'Autore] Riuite Et Ampliate ; Con I Ritratti Loro Et con l'aggiunta delle V...

PROEMIO DELLA TERZA PARTE

Temovate ; Quanto piu appariscono le fue fatiche superiori à tutte le antiche . Ma se tanto sono da noi ammirati que' l'antichissimi, che provocati con seccossiui premij, e con tanta felicità, chedero Vite alle opere loro . Quanto douiamonci maggiormente celebrare, & mettere in cielo que' i vanissimi ingegni, che non solo forza, premij, ma un'vna potenza infinita di loro bravi si persequi? Ovvero & offriamo ad altri, che se in quello nostro secolo, fuile la quala remouere, e que' i fardanno forza dubio co' più grande, & molto migliori, che non fecero mai gli antichi . Atta lo hanno a combattere più con la fame, che con la fama, stati seruari i miseri ingegni, e gli lasciar (colpa) Vergogna di chi foluare gli potrebbe, & non se ne cura? Suij così come feroe . Et tanto belli e questo proposito, si podo tempo di loro amare, e le Vite ; trattando distintamente di tutti quegli, che hanno fatto opere celebrate, in questa terza maniera : Il principio della quale fu Lionardo da Vinci . Dal quale appresso comincieremo .

Il fine del Proemio.

LIONARDO DA VINCI

LIONARDO DA VINCI PITT. E SCVLTOR FIOR.

VITA DI LIONARDO DA VINCI
PITTORE, ET SCVLTORE
FIORENTINO.

RANDISSIMI sono li veggono piovare da gli influssi celesti, ne' corpi humani moleuole naturalmente : & sopra natura, li talvolta strabocchevolmente accorziati in vn corpo solo, bellezza, grazia, & virtù ; in vna maniera, che douneque si volge quel tale, ci fuma l'ua azione è tanto diuina, che lasciando E dero tutti gli altri huomini, manifestamente li fa conoscere, per cosa (come ella è) largita da Dio, & non acquistata per arte humana . Quello lo vis

42 of 416 - page 42



Strategie 4: *Regain reflection*

Entwicklung & Nutzungs reflexions-orientierter Designs

Strategie 4: Slow, Reflective Designs

“Slow Technology defies the inclination to design for speed and convenience, instead seeking to encourage introspection and mindful attentiveness”



Temporal perspective



Comparison



Conversation



Discovery

Reflexion auf die Limitationen der Digitalisierung

Viele kulturelle Phänomene oder Themen verweigern sich der direkten digitalen Repräsentation z.B. wegen

- Mangel an Daten & Wissen
- biased data
- data uncertainty / ambiguity
- need for nuanced elaboration and critical contextualization

Onuhoua, M. (2016)
The Library of Missing Datasets

Visualising the »Un-seen«: Towards Critical Approaches and Strategies of Inclusion in Digital Cultural Heritage Interfaces

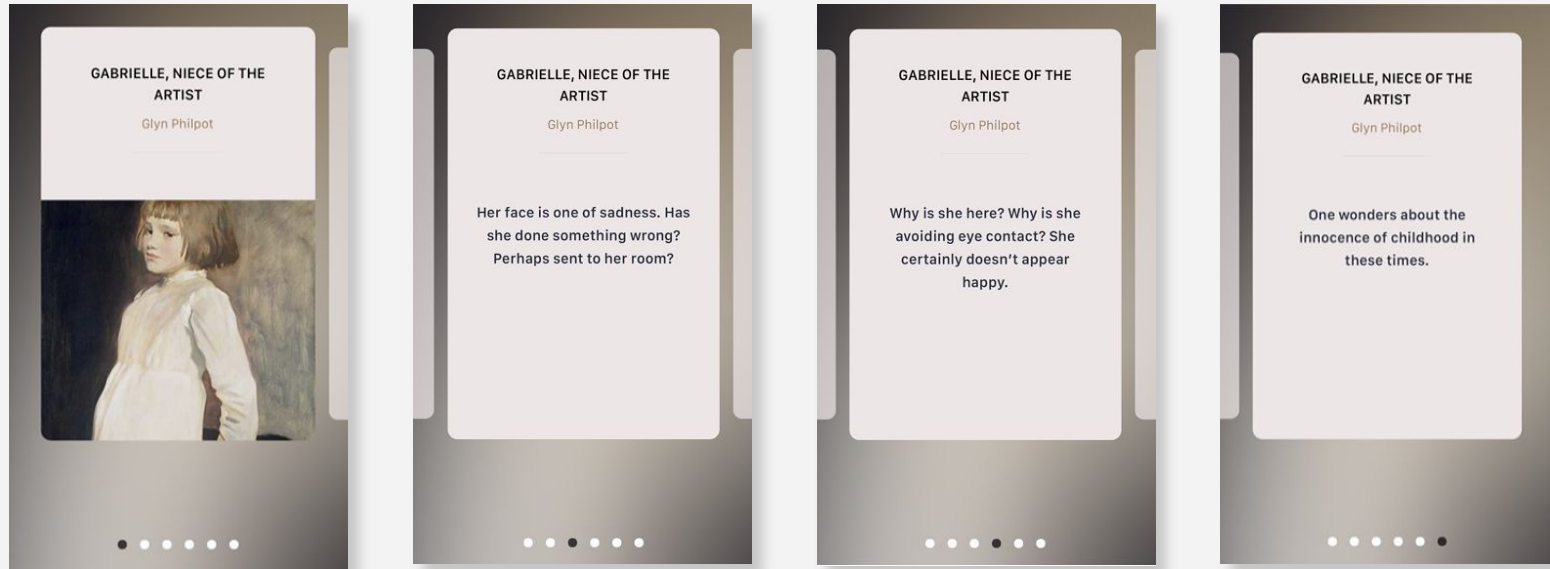
Katrin Glinka, Sebastian Meier, Marian Dörk
University of Applied Sciences Potsdam
14469 Potsdam
(glinka, meier, doerk)@fh-potsdam.de

Abstract

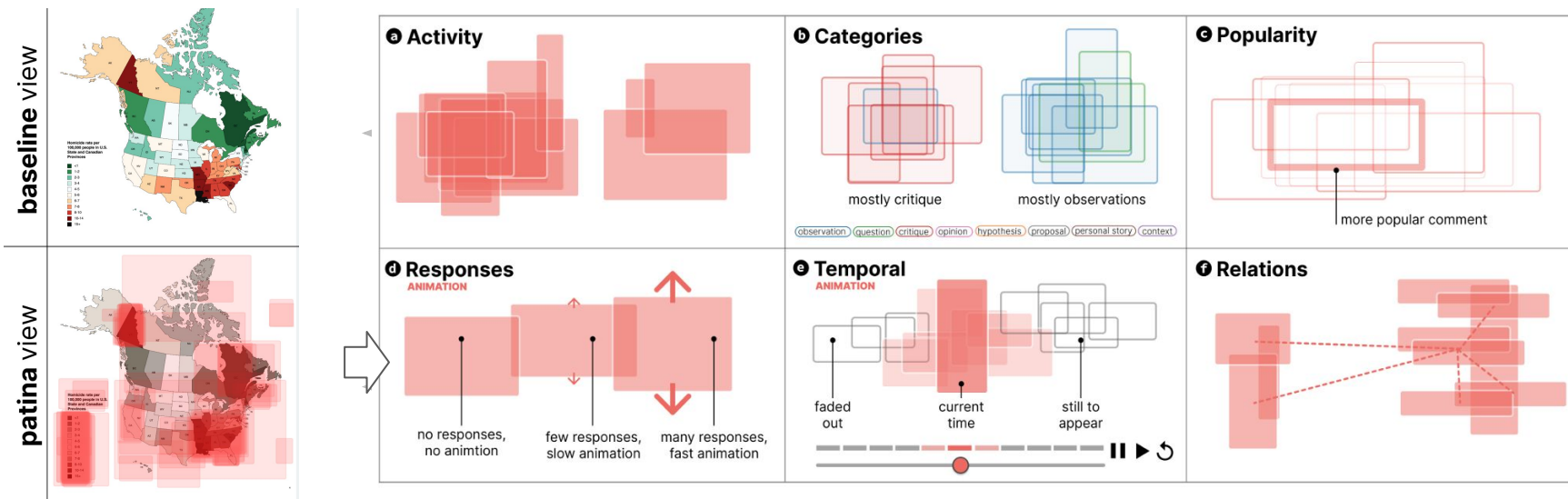
In recent years, access to cultural heritage has been closely connected to digitisation. We argue the case for recognising this digital shift as an opportunity to create interfaces to cultural heritage that are, first of all, more inviting to the public. Secondly, we want to encourage critical approaches towards the representation of cultural production and allow for alternative or even conflicting narratives and interpretations to surface. We present related work, use cases, and concepts for visualisations and interfaces that invite the reconsideration of modes of categorisation, presentation and clustering. Our intent is to develop ways to scrutinise modes of exclusion, carry out critical evaluations and pursue interventional strategies. We discuss the specific potential of visualisation, annotation and dynamic expansion of digital cultural collections. Building on critical approaches in human-computer interaction, visualisation and cultural theories, we explore how the interface could be a means of reflection, critique and inclusion.

Glinka, K., Meier, S., & Dörk, M. (2015). Visualising the »Un-seen«: Towards critical approaches and strategies of inclusion in digital cultural heritage interfaces. *Kultur und Informatik (XIII)*, 105-18.

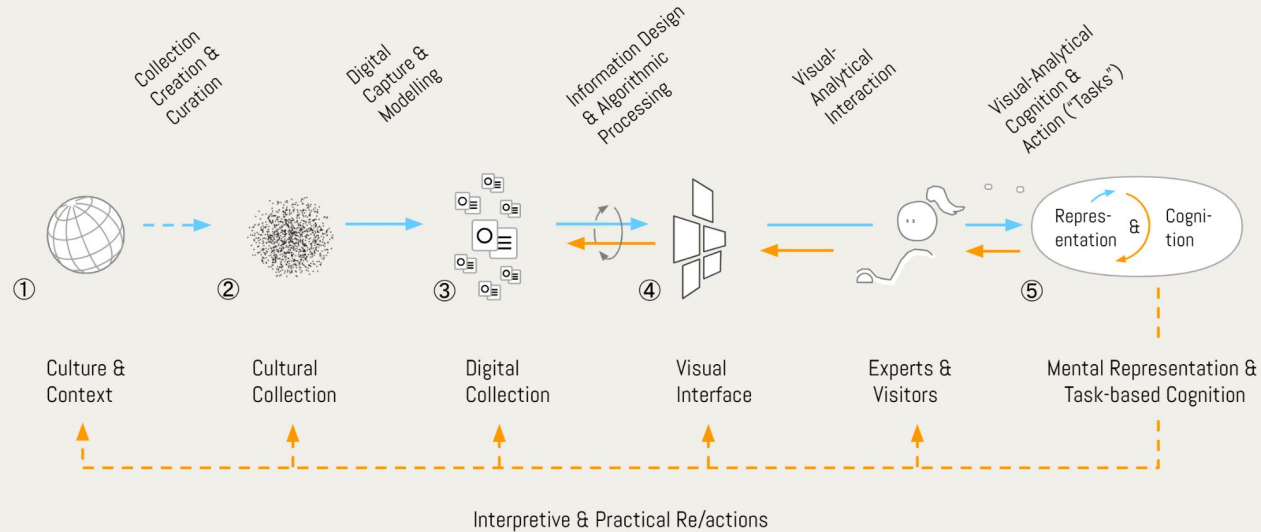
Stärkung aktiver Reflexion

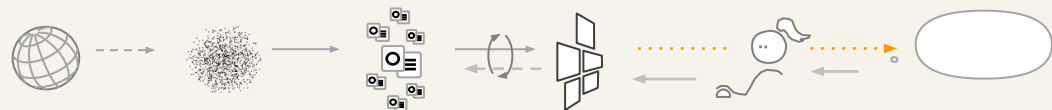


Erzeugung von “Viskursen” oder “Viskussionen”



Versuch einer Synthese: Kognitions- und reflexions-zentriertes Designs von GLAM Interfaces





Focus of Critique

Aspects of Critique

Techniques of critical cognition support on Interface Level

Empowering critical user practice

Critical User Literacy

Kultur & Kontextkritik

- * soziale Strukturen
- * Epistemiken
- * Ideologien
- * Normen
- * politische Praxis

- * Visuelle und textuelle Repräsentation von kritisch-theoretischen Axiomen
- * Komparative Visualisierung von empirischen Ist- und normativen Soll-Zuständen von Kultur und Kontext

- * Kulturelles Engagement
- * Engagement auf politischen, epistemischen, sozio-ökonomischen, ökologischen, etc. Feldern der Gesellschaft

Critical Cultural Literacy

Kritik der Sammlungspraxis

- * Objektauswahl
- * Kuratierung
- * Kontextuierung
- * Dokumentation der Objektprovenienz

- * Visualisierung von Kontextinformationen zur Sammlung und GLAM-Institution
- * Visualisierung in Bezug zu Sammlungsaggregaten (wie Europeana)
- * Visualisierung von Inklusions/Exklusionskriterien

- * Kritik der (historischen und institutionellen) Sammlungspraxis
- * Weiterentwicklung institutioneller Praxis
- * Community- und Crowd-Curation

Critical Curatorial Literacy

Kritik der digitalen Modellierung

- * Datengenerierung (von Digitalisierung zu Computer Vision und NLP-Verfahren)
- * Datenaufbereitung
- * Datenmodellierung

- * Visualisierung von Digitalization & Data Uncertainty
- * Visualisierung der Datenstruktur und -dimensionalität
- * Information zu Versionierung und Provenienz
- * Impressum zur digitalen Modellierung

- * Anreicherung, Erweiterung und Optimierung der Datenbank (Crowd-Curation & Folksonomy)
- * Weiterentwicklung der Digitalisierungsverfahren
- * Linking Data

Critical Digital Literacy

Kritik der Visualisierung

- * Visuelle Enkodierung
- * Algorithmen
- * GUI-Design
- * Interaktionsdesign

- * Onboarding, Tutorials
- * Disclosure Design Choices
- * Multiple Views (Plurality)
- * Ermöglichung von InfoVis-Kritik & Annotation
- * InfoVis Impressum on Developer, Background, Tools
- * Code Sharing und OpenSource

- * Fundierte und kritische Nutzung von InfoVis als Forschungstool
- * Besserer Übergang von "Insight" to "Action"
- * Weiterentwicklung der InfoVis

Critical Visual Literacy

(Selbst)Kritik der Forschungspraxis

- * Methodenkritik
- * Kritik der Ziele
- * Kritik der epistemischen Normen & Werte
- * Kritik der Kritik

- * Visuelle und textuelle Anregung zur forschungspraktischen Reflexion & Kritik
- * Visualisierung des Explorationspfades

- * Kritische Nutzung von digitalen Daten und visualisierungs-gestützten Methoden
- * Kontinuierliche Weiterentwicklung der eigenen und kollektiven kritischen Forschungspraxis

Critical Cultural Research Literacy



Strategy 5: Resist deformations through digital remediation by
by means of non-digital, postdigital, or “museo-therapeutic” designs

Strategie No. 5: Digital Detox

“In a study conducted by Duncan (2014) in a museum where information and communication technologies were disconnected, it was observed that people experienced more mindful awareness, resulting in reduced stress and started to visit museums more often.”



Entwicklung “Museo-Therapeutischer” Räume

“Encounters with art, both passive and active, provide a person with knowledge about human behavior, emotions, and ways of solving problems similar to one’s own”

Waniek, J. (2020). Museum as a Therapeutic Space.

In R. Kotowski (ed.) *Museotherapy: How Does It Work*, 31-41.



University logos: Universität für Weiterbildung Krems, DONAU-UNIVERSITÄT KREMS, M+ GESUNDES MUSEUM

Lust auf Museum? Wir laden Sie ein!

www.donau-uni.ac.at/gesundesmuseum

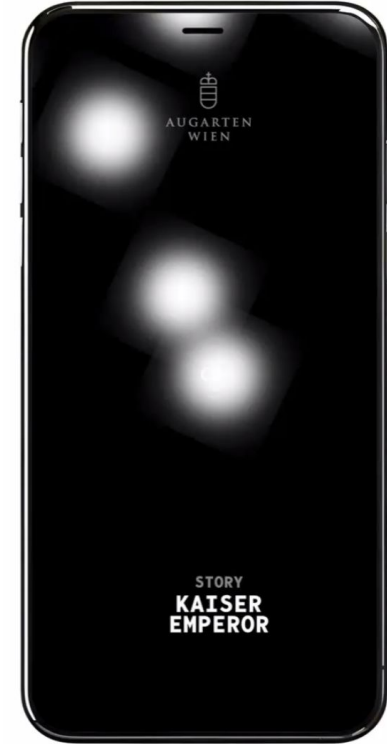
Logos at the bottom: Bundesministerium Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz; Gesundheitsbereich; Fonds Gesundes Österreich; WiG@; Health Partner

www.donau-uni.ac.at/gesundesmuseum

Strategie 5: Auflösung visueller Interfaces

Nutzung von audio-basierten Systemen zur Vermeidung von visuellen Ablenkungen und von schnellen, dopamin-basierten Interaktionen

Make the technology invisible and a natural part of the experience



© Florian Wiencek

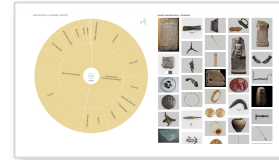
Summary

	Standard technologie	Dopamin Design	Cognition Support	Reflective Design	Digital Detox
Focus:	objects	technology	objects + technology	objects + technology	objects only
Costs:	low - medium	very high	medium development efforts	medium development efforts	none
Strengths:	easy to implement	high UX instant positive feelings can generate a hype	tailored to user needs cognitive impact	trigger reflection complex positive affect	no distractions
Weaknesses:	low UX superficial processing low effects	superficial processing can generate addiction distracts from objects	medium UX visitor-dependent	medium UX visitor-dependent	less further stimulation highly visitor-dependent

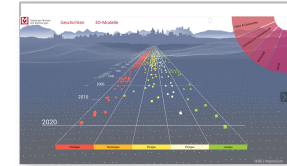
Call to Action

- Dies ist ein nicht-erschöpfender Entwurf, der weiterer Diskussion und Aufmerksamkeit bedarf.
- In erster Linie geht es darum, auf den zunehmenden Wettbewerb um Aufmerksamkeit aufmerksam zu machen und Diskussionen über institutionelle Strategien in die Entwicklung digitaler Interface- und Kommunikationsprojekte einzubeziehen.
- Angesichts der begrenzten Mittel, die GLAM-Institutionen in der Regel in solche Projekte investieren können, plädieren wir dafür, die Auswirkungen von Standardtechnologien nicht zu überschätzen, sondern selbstbewusste, nutzer- und institutionen-spezifische Antworten und Entwürfe zu entwickeln.

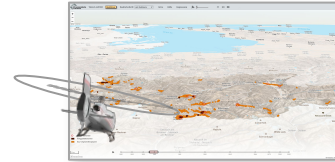
Vielen Dank!



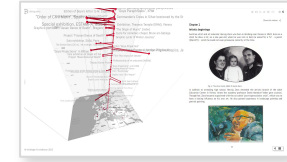
Landessammlungen NÖ ([link](#))



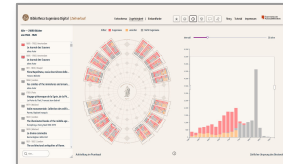
Salzburger Regionalmuseen ([link](#))



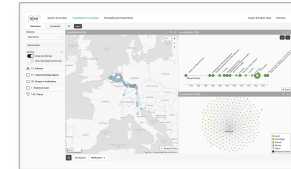
Vallo Alpino ([link](#))



Dataquaria ([link](#))



Bibliotheca Eugenia ([link](#))



InTaVia: ([link](#))

Florian Windhager

florian.windhager@donau-uni.ac.at