

<b>Zeitschrift:</b>	Schweizer Volkskunde : Korrespondenzblatt der Schweizerischen Gesellschaft für Volkskunde = Folklore suisse : bulletin de la Société suisse des traditions populaires = Folclore svizzero : bollettino della Società svizzera per le tradizioni popolari
<b>Herausgeber:</b>	Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde
<b>Band:</b>	105 (2015)
<b>Heft:</b>	3
<b>Artikel:</b>	In - mit - durch : drei Modalitäten digitalen Reisens am Beispiel von Google Maps
<b>Autor:</b>	Künzler, Sibylle
<b>DOI:</b>	<a href="https://doi.org/10.5169/seals-1003808">https://doi.org/10.5169/seals-1003808</a>

### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 06.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# In – Mit – Durch

## Drei Modalitäten digitalen Reisens am Beispiel von *Google Maps*

**Dans – Avec – À travers :** Trois modes de voyage numérique sont thématisés et illustrés à l'exemple de *Google maps*. Ces façons de se déplacer créent des espaces numériques différents avec leur composition spécifique du numérique et de l'analogique. Le « Voyage dans... » forme un espace numérique homogène, le « Voyage avec... » demande une séparation analytique entre l'espace virtuelle et l'espace physique, tandis que le « Voyage à travers... » nous ouvre l'espace numérique tissé (la réalité augmentée, «augmented space») comme un espace autant numérique qu'analogique de l'arrangement médiatique.

Digitales und virtuelles Reisen ist spätestens seit der Einführung der Geodaten-Plattformen von *Google – Google Maps, Google Earth, Street View* und weiteren ähnlichen Funktionen – zu einer alltäglichen Praxis geworden. Internetartikel wie «Digital unterwegs»<sup>1</sup>, «In 80 Klicks um die Welt»<sup>2</sup> oder «Reisen mit Google Maps»<sup>3</sup> bestätigen, dass sich die kulturelle Erfahrung des Reisens und im Zuge dessen die Raumwahrnehmung gewandelt haben. Allerdings handelt es sich bei der «digitalen» Reisepraxis um kein einheitliches Phänomen. Im Rahmen ihrer Dissertation zur Erforschung der digitalen Räumlichkeiten von *Google Maps* begibt sich die Autorin dieses Beitrags seit einigen Jahren immer wieder mittels der erweiterten Methode des Wahrnehmungspaziergangs auf solche «digitale» Touren. Dabei zeigt sich, dass viele verschiedene Varianten des digitalen Reisens möglich sind. Drei Modalitäten sollen im Folgenden thematisiert werden.

Klick – die Forscherin startet den Computer und öffnet über den Safari Browser die Online-Plattform *Google Maps*. Zürich und Umgebung erscheinen als Kartenausschnitt im Fenster. Bei einer ersten Tour ergreift sie am Seitenrand des Bildes mit der Computermaus die kleine virtuelle Figur *Pegman*, springt virtuell «in» die Karte hinein und «landet» auf irgendeiner von den *Google-Autos* abgefahrenen und abgelichteten Strasse. Diesmal ist es die Rapperswilerstrasse bei Zürich Wetzikon.

Im Ausschnitt des 360°-Panoramas der *Street View*-Ansicht ist eine unspektakuläre Wiese am Strassenbord zu sehen, weiter hinten im Bild ein paar Bäume, ein Wohnblock in der Ferne. Die Forscherin betätigt den Kompass und die virtuellen Pfeile auf der Fahrbahn verlocken dazu, sich mittels der

<sup>1</sup> URL: [http://www.google.com/search?q=Reisen+Digital&client=safari&rls=en&oe=UTF-8&gfe\\_rd=cr&oq=Reisen+Digital&gs\\_l=heirloom-serp.3..0i22i30l10.2038.2038.0.2315.1.1.0.0.0.0.78.78.1.1.0...1ac.1.34.heirloom-serp..0.1.78.1msMrG7KNUA](http://www.google.com/search?q=Reisen+Digital&client=safari&rls=en&oe=UTF-8&gfe_rd=cr&oq=Reisen+Digital&gs_l=heirloom-serp.3..0i22i30l10.2038.2038.0.2315.1.1.0.0.0.0.78.78.1.1.0...1ac.1.34.heirloom-serp..0.1.78.1msMrG7KNUA) (Stand: 22.10.2015).

<sup>2</sup> URL: <http://www.tt.com/lebensart/reise/10243005-91/virtuelles-reisen-in-80-klicks-um-die-welt.csp> (Stand: 22.10.2015).

<sup>3</sup> URL: <https://curved.de/tipps/reisen-mit-google-maps-das-kann-die-app-ausser-routen-141758> (Stand: 22.10.2015).

Pfeiltaste auf der visualisierten Strasse fortzubewegen. Die Reise in dieser virtuellen Landschaft ruckelt von Bild zu Bild. Dennoch richtet sich die Aufmerksamkeit der Forscherin – vor allem ihr Blick – fast gänzlich auf diesen durch *Stitching*, das heisst durch digitale Collagetechnik zusammengesetzten Raum im Bild, in den sie «eingetaucht» ist. Nach ein paar Klicks wechselt sie aber wieder in den Kartenmodus, nimmt sich wieder vor dem Computer sitzend wahr und startet eine zweite Tour.

Diesmal will sie die Umgebung der ausgeschriebenen freien Wohnung, die sie am Nachmittag in Zürich besichtigen will, erkunden und nachschauen, wie sie zu Fuss vom Bahnhof Wiedikon an die Erlachstrasse finden kann. Sie gibt die Adresse im Eingabefeld im oberen Bildrand ein, berechnet die Route, zieht erneut den kleinen gelben *Pegman* ins Bild und prägt sich in der *Street View*-Ansicht den Weg, den sie später beschreiten will, vorab visuell ein. Dann schaltet sie den Computer aus und geht am Nachmittag zu Fuss durch die Strassen. An einer Ecke, an der sie unsicher ist, wie sie abbiegen muss, nimmt sie ihr Smartphone hervor und öffnet das *Google Maps*-App, das ihr den Weg weist. Bald schon steht sie vor dem Haus, dessen Fassade nicht mehr wie auf der bereits etwas älteren *Street View*-Fotografie braun-grau, sondern rot ist, aber sie erkennt es trotzdem wieder. Mit den Werkzeugen des Online-Kartendienstes von *Google* hat sie schnell den richtigen Weg gefunden.

Nach der Wohnungsbesichtigung schlendert sie wieder zurück zum Bahnhof Wiedikon. Auf dieser dritten Tour biegt sie mal links ab, mal rechts, planlos und scheinbar ohne die Hilfe von *Google Maps*. Aber sie stellt sich die Pfeile auf der Fahrbahn vor, «zoomt» mit ihrem Blick auf die nächste Hausfassade und sie weiss, dass jeder ihrer Schritte als Punkt im *Global Positioning System* (GPS) von Google errechnet werden kann. Mit jedem Schritt «klickt» sie sich durch *Google Maps* und macht so eine «digitale» Reise durch die Räumlichkeit der Medialität selbst.

Die drei hier erwähnten Modalitäten digitalen Reisens können mit den Präpositionen *in*, *mit* und *durch* beschrieben und theoretisch gefasst werden.

### **Reisen *in* ...**

Die erste Reisevariante, das «Reisen *in*...», fokussiert das virtuelle Reisen in *Google Maps*, insbesondere in der Panorama-Funktion *Street View*, bei der



*Screenshot von Google Street View, Sibylle Künzler, 23.10.2015.*

eine Immersion, also ein «Eintauchen» in den digitalen Bildraum stattfindet. Die Aufmerksamkeit richtet sich auf den Raum «im» Medium.

Ohne Reisezeit und -kosten, ohne schweres Gepäck «fliegen» die Userinnen und User mittels *Pegman* an den Ort ihrer Wahl. Es kann die Welt erkundet, es können die «World Wonders»<sup>4</sup> abgerufen oder andere beliebte Reisedestinationen aufgesucht oder aber auch unspektakuläre Touren wie zum Beispiel jene zur Rapperswilerstrasse durchgeführt werden. *Street View* ermöglicht es, auf allen fotografisch erfassten Strassen zu reisen und sich so den eigenen Roadmovie zusammenzustellen.<sup>5</sup> Die auftauchenden Pfeile, auf welche mit der Maustaste geklickt werden kann, verleiten zum stetigen Unterwegssein. Zu sehen ist alles, was in jenem Augenblick, in dem das *Google-Auto* durch die betreffende Strasse gefahren ist, abgelichtet wurde, egal ob es sich um einen Glascontainer, einen Mann im Taucheranzug, einen Kiosk mit einer Menschentraube davor oder um ein düsteres Wolkengebilde über einer sanften Hügellandschaft handelt. Doch die scheinbar unbegrenzten virtuellen Reisemöglichkeiten in *Street View* sind durch die codierten Bildpfade begrenzt und die virtuelle Fahrt kann ins Stocken und Schleudern geraten. Die Bewegung mittels der angebotenen Tools ist oft nicht so präzise steuerbar. Bei einem falschen Klick führt die Reise beispielsweise plötzlich von der Strassenmitte in eine Hauswand hinein und vielleicht sogar durch diese hindurch zur nächsten *Street View*-Ansicht.

Bei dieser digitalen Praxis geht es also um ein Reisen im virtuellen Raum. Dabei wird allerdings häufig ausgeblendet, dass die Userinnen und User – obwohl sie in diesem Moment vor allem ihre virtuelle Präsenz wahrnehmen – vor dem Computer sitzen und damit von einer als analog definierbaren räumlichen Situation umgeben sind. Eigentlich ist das Virtuelle nie ganz körperlos und das Digitale stets materiell eingebettet.

## Reisen im virtuellen Raum

**Reisen in... fokussiert auf den virtuellen Raum.**  
**Grafik von Sibylle Künzler**

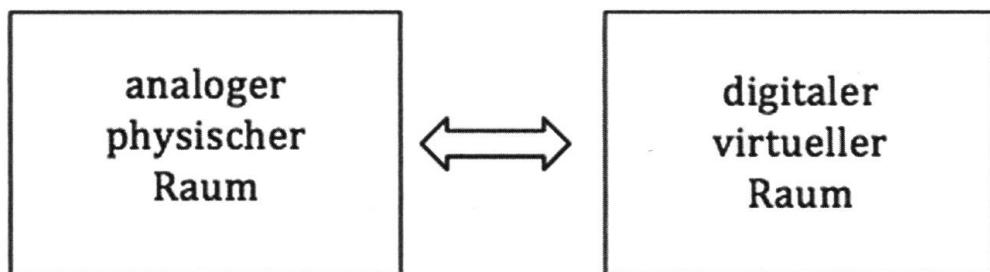
### Reisen mit...

Richtet sich die Forschungsperspektive wie bei der oben genannten zweiten Tour stärker auf die Verknüpfung zwischen einem analogen und digitalen Bereich, wird ein anderer Modus des digitalen Reisens erkennbar, welcher hier als «Reisen mit...» bezeichnet wird. Beim «Reisen mit...» handelt es sich um ein semi-virtuelles Reisen, welches eine zweigeteilte räumliche Anordnung eines digitalen und eines analogen Raumes erzeugt.

<sup>4</sup> URL: <https://www.google.de/intl/de/help/maps/helloworld/tips/travel.html> (Stand: 15. Juni 2015).

<sup>5</sup> Künzler, Sibylle: Six Days on the Road. Eine imaginär-virtuelle Truckerreise auf den Strassen von Google Street View. In: Fensterplatz. Zeitschrift für Kulturforschung 2 (2010), S. 120–133.

Auf der Suche nach einer bestimmten Adresse bei der Routenplanung oder bei der Orientierung mittels eines GPS-tauglichen Gerätes findet eine neuartige Kombination zwischen Analogem und Digitalem statt. Die Computertechnologie ist ubiquitär geworden und kann mobil – nicht nur am fixen Computergerät, sondern auch auf der Strasse – genutzt werden. Bei diesem digitalen Reisemodus geht es also um das Hin- und Herwechseln zwischen Analogem und Digitalem. Die beiden Bereiche beginnen sich sehr engmaschig zu durchdringen, bleiben aber analytisch voneinander getrennt. Wird versucht, eine solche Reise zu beschreiben, so ist es beinahe zwingend, zwischen Momenten des Digitalen, Virtuellen, Bildhaften und Momenten des Analogen, Faktischen, Physischen zu unterscheiden. *Google Maps* ist zwar eine virtuelle Plattform, zeigt aber keine absolut fiktive Welt und soll die physisch-körperliche Navigation mittels der digitalen Karten und Panoramen erleichtern. Gereist wird nicht *in* den virtuellen *Street View*-Landschaften, sondern auf den physischen Strassen *mit* den Werkzeugen der virtuellen Plattform *Google Maps*.



***Reisen mit... erzeugt einen virtuellen und einen physischen Raum.***  
***Grafik von Sibylle Künzler***

### **Reisen durch...**

Die Grenzen zwischen Digitalem und Analogem können sich aber auch vollständig auflösen, wodurch die Räumlichkeit der Medialität als heterogenes Ensemble verschiedener Medien beziehungsweise verschiedener Akteurinnen und Akteure – Menschen, Computer, Satelliten, virtuelle Pfeile, *Google-Autos* und so weiter – wahrnehmbar wird. Diesem Modus des Digitalen entspricht nun die dritte, sehr abstrakte Reisepraxis, die *durch Google Maps* als multimediales Arrangement führt und dadurch atmosphärisch wahrnehmbar wird.

Bei dieser «Reise *durch...*» sind nicht mehr nur die Online-Plattformen Gegenstand der Untersuchung, sondern das gesamte mediale Netzwerk, in das sie eingebunden sind. Es ist eine abstrakte, eher gedankliche, aber dennoch physisch verankerte Reise, die «quer durch»<sup>6</sup> die Bildschirme führt. Sie beginnt beispielsweise im klimatisierten Büro vor dem Bildschirm, führt über die Satelliten und *Google-Autos*, über die Lektüre raumtheoretischer Texte oder über die Zumbewegung von Daumen und Zeigefinger auf dem

<sup>6</sup> Künzler, Sibylle: Vermessungen neuer Terrains. *Google Maps Street View* als medien-landschaftliche Topologie. Schweizerisches Archiv für Volkskunde 108 (2012), S. 264–276.

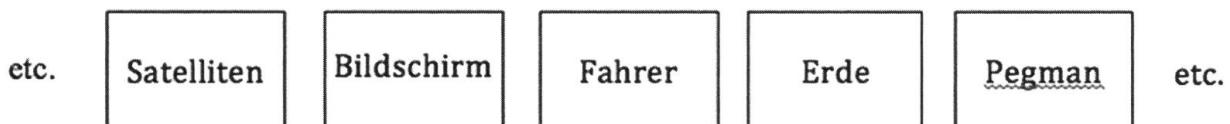
Smartphone und endet an ganz unterschiedlichen Orten, im *Street View*-Panorama, beim virtuellen Pfeil auf der asphaltierten Strasse oder wieder vor dem Computer im klimatisierten Büro. Ein «Eintauchen» ins Bild ist nicht mehr möglich, ohne nicht an den gesamten Produktionsprozess (Satelliten, Computer, *Google-Autos*, Fahrer, Pfeile, Drähte, Rechner...) zu denken, welcher solche Bilder überhaupt erst hervorbringt.<sup>7</sup> Ebenso wird nicht bloss mit den angebotenen digitalen Werkzeugen gearbeitet, um sich geschickter durch den physischen Raum zu bewegen. Vielmehr ist *Google Maps* als atmosphärische Spur in die Raumwahrnehmung eingedrungen, wenn beispielsweise, wie oben beschrieben, nach dem Gebrauch von *Street View* vor dem inneren Auge die Gehwege und Fahrbahnen immer durch Pfeile ergänzt werden. Die gesamte Umgebung scheint digital durchwoben zu sein.

Manche Definitionen wie beispielsweise Lev Manovichs Arbeit *The poetics of augmented space* aus dem Jahr 2006 definieren einen solchen «erweiterten» Raum als virtuelle «Überlagerung» oder digitale «Anreicherung» der physischen Umwelt.<sup>8</sup> Obschon damit die zunehmende gegenseitige Durchdringung von Analogem und Digitalem thematisiert werden soll, bleiben die Gegensatzpaare – physisch versus virtuell, analog versus digital, online versus offline – sprachlich weiterhin aufrechterhalten. Aus raumtheoretischer Sicht besteht bei der kulturwissenschaftlichen Erforschung dieses «erweiterten» Raumes die Gefahr, dass der physische Raum erneut als «der» Raum per se verstanden wird und als Schachtel oder Behälter gedacht wird für die darin zirkulierenden digitalen Daten.<sup>9</sup> Der «digitale» Raum, welcher in der «Reise durch...» entsteht, kann im Gegensatz dazu aber auch als atmosphärische, materiell verankerte und nicht-dreidimensionale Anordnung beschrieben werden, bei der nicht mehr genau geklärt werden kann, was digital und was analog ist. In der Wahrnehmung wird alles mit allem verket tet und so die Räumlichkeit der Medialität, verstanden als das durch diese Verkettung entstehende Netzwerk, geschaffen.

<sup>7</sup> Dieses neue Bewusstsein aller Userinnen und User um die langen Assoziationsketten ganz unterschiedlicher Akteurinnen und Akteure, die am Phänomen beteiligt sind, beschreiben Valérie November, Eduardo Camacho-Hübner und Bruno Latour in ihrem gemeinsamen Aufsatz. Vgl. November, Valérie, Eduardo Camacho-Hübner, Bruno Latour: Entering a Risky Territory. Space in the Age of Digital Navigation Environment and Planning. In: Society and Space 28 (2010), S. 581–599.

<sup>8</sup> Manovich, Lev: The poetics of augmented space. In: Visual Communication 5/2 (2006), S. 219–240, S. 223.

<sup>9</sup> Eine solche Vorstellung des Raumes entspricht einem in den Kulturwissenschaften überkommenen Raummodell. Vgl. dazu u.a. Läpple, Dieter: Essay über den Raum. Für ein geschichtswissenschaftliches Raumkonzept. In: Hartmut Häussermann u.a. (Hg.): Stadt und Raum. Soziologische Analysen. Pfaffenweiler 1991 (Stadt, Raum und Gesellschaft; 1), S. 157–207; Lippuner, Roland, Julia Lossau: In der Raumfalle. Eine Kritik des Spatial Turn in den Sozialwissenschaften. In: Georg Mein, Markus Rieger-Ladich (Hg.): Soziale Räume und kulturelle Praktiken. Über den strategischen Gebrauch von Medien. Bielefeld 2004, S. 47–64; Rolshoven, Johanna: Von der Kulturraum- zur Raumkul turforschung. Theoretische Herausforderungen an eine Kultur- und Sozialwissenschaft des Alltags. In: Zeitschrift für Volkskunde 2 (2003), S. 189–213.



***Reisen durch... schafft einen «erweiterten» Raum.  
Grafik von Sibylle Künzler***

## Fazit

Anhand der hier beschriebenen drei Modalitäten digitalen Reisens konnte unter anderem gezeigt werden, dass das, was als «digital» definiert wird, nicht einheitlich ist. Je nach Fragestellung und Perspektive ist eine analytische Trennung zwischen einem als analog und einem als digital definierten Raum relevant oder eben gerade nicht: Beim «Reisen *in* ...» wird eine Trennung vorausgesetzt und nur im «digitalen» Raum geforscht. Auch beim «Reisen *mit* ...» ist dieses zweiteilige Kategoriensystem forschungsrelevant, da hier der Fokus auf das wechselseitige Verhältnis zwischen analogen, physischen Umgebungen und einem digitalen, virtuellen Raum gerichtet wird. Gänzlich aufzuheben scheinen sich diese Gegensätze allerdings beim «Reisen *durch* ...», bei dem eine «erweiterte», atmosphärische und zugleich materielle Räumlichkeit entsteht. Es handelt sich bei dieser Reisevariante um einen neuen Modus der Raumwahrnehmung als Teil des gegenwärtigen digitalen Alltags.

*Sibylle Künzler  
sibylle.kuenzler@uzh.ch*