

Editorial 04/2012: Soziale und mediale Räume

AutorInnen: [Alessandro Barberi](#) / [Christine Trültzsch-Wijnen](#)

Editorial 04/2012

In den Sozial-, Kultur- und Medienwissenschaften hat sich nicht zuletzt durch den **spatial turn** eine erneute Diskussion über unterschiedliche Raumkonzepte ergeben. Denn angesichts sozioökonomischer Räume einer gegebenen Gesellschaft sowie ihren virtuellen bzw. künstlichen und also medialen Räumen stellen sich für die Medienpädagogik nicht nur Fragen nach dem Unterschied zwischen Realität und Virtualität, sondern auch nach der Konstruktion von und der Wissensvermittlung in (Unterrichts-)räumen.

In verschiedenen Studien der sozialwissenschaftlich orientierten Bildungswissenschaft wurde deshalb Pierre Bourdieus Konzept des **Sozialen Raumes** auf die konkrete Unterrichtspraxis bezogen, indem etwa die **Übertragung** von unterschiedlichen Kapitalsorten von den Eltern auf die Kinder untersucht wurde. Dieser Figur der **Übertragung**, die der späte Bourdieu auch mit seinem Fernsiehbuch und mehreren TV-Sendungen ins Mediale hinein verlängerte, geht auch die Medienpädagogik nach, wenn sie nach den medialen Voraussetzungen des Unterrichtens fragt und dabei etwa mit Walter Benjamin die **technische Reproduzierbarkeit** oder mit Harold A. Innis das **Problem des Raumes** thematisiert. Die vorliegende Ausgabe der Medienimpulse widmet sich deshalb eingehend der Überlappung von sozialen und medialen Räumen und fragt dabei nach den damit verbundenen Erfahrungen, um dem **spatial turn** auf der Ebene der Forschung genauso Tribut zu zollen wie auf der Ebene konkreter Unterrichtspraxis.

So machen sich [Thomas Ballhausen und Günter Krenn](#) in ihrem Eröffnungsbeitrag auf die Spur des legendären Serienmörders Landru und heben dabei den medialen Raum des Archivs der **Neuen freien Presse** aus, um die österreichische Rezeption dieses Falles filmgeschichtlich zu untersuchen. Sie beschreiben dabei einen prototypischen Serienmord als filmisch und öffentlich diskutiertes Thema, da schon die Zeitgenossen den Prozess mit einem Kinodrama verglichen. Der österreichische Film reagierte daher nach der Todesstrafe für Landru prompt mit einer Verfilmung. Ausgehend von einem Projekt der beiden Autoren am Wiener Filmarchiv wird so ein Kriminalfall Wort für Wort zu einer **historischen Medienpädagogik**, die analysiert, mit welchen **aufklärenden** Polizei- und Bildungsprogrammen der mediale Raum des Kinos dem sozialen Raum des Publikums nahegebracht wurde, um so auch die Erfahrungen in diesen Räumen mitzubestimmen. Der mediale Raum des Kinematografen setzt sich praxeologisch direkt im sozialen Raum des Unterrichts fort und **vice versa**. Das Kino kann mithin als medienpädagogische Disziplinaranstalt begriffen werden, in der auch Okkultismus, Telepathie, Seancen und Wünschelruten eine maßgebliche Rolle spielten. In einem mehrfachen Wechsel zwischen Medialem und Sozialem zeigen die Autoren so einleitend wie Gesellschaft und Technologie sich überlappen und überkreuzen.

[Valentin Dander](#) lotet dann ganz in diesem Sinne das Räumlichkeitsverhältnis des Sozialen und des Medialen anhand eines bemerkenswerten Medienkunstprojekts aus: denn mit **Zone*Interdite** wurde ein Programm geschaffen, mit dem auf Basis breiter - von ProsumerInnen hochgeladener - Datensätze reale Militärbasen im virtuellen Raum rekonstruiert und erfahren werden können. Dander wählt dabei einen heterotopologischen Zugang der Auseinandersetzung, um Fragen der Sichtbarkeit bzw. Unsichtbarkeit oder des Zugangs und der Transgression in den Mittelpunkt zu stellen. Ist es im sozialen Raum verboten, diese strategischen Sperrgebiete zu betreten, so eröffnet gerade der mediale Raum eines **Reality Games** die Möglichkeit, sich hinter die Absperrzäune zu begeben und einen wahrlich realistischen Eindruck der verbotenen (Kriegs-)Zone zu erhalten. Denn wer wissen will, in welchem allgemeinen geodätischen und topologischen Rahmen sich Folter in Guantanamo abspielt, kann mit **Zone*Interdite** in Zentralperspektive die in Wirklichkeit blutbesudelten Räume und Gebäude **durchschreiten**, um die eigene Subjektivität im Rahmen einer - an Althusser orientierten - "Anrufung zur Selbst-Anrufung" und damit im Sinne einer buchstäblichen Grenzerfahrung zu **überschreiten**.

Und so analysiert auch [Harald Baumgartlinger](#) im Zuge einer empirischen Analyse die Rolle eines Charakters, eines Avatars als physisch verortete Präsenz in **Massively Multiplayer Online Role Playing Games**

(MMORPGs), die in den letzten Jahren - nicht zuletzt mit **World of Warcraft** - immense wirtschaftliche und spielerische Erfolge erzielen konnten und dabei die Spielerfahrung veränderten. Dabei wird untersucht, was es genau bedeutet sich in einem virtuellen Raum zu bewegen, der vor allem bei diesem Spieltypus durch Persistenz gekennzeichnet ist. D. h. dass die scheinbar nur virtuelle Realität des Games sich auch dann verändert, wenn keine Menschen mit ihr interagieren. Die Räume ändern sich auch dann, wenn die SpielerInnen ausgeloggt sind. Dadurch werden auch unabhängig von AkteurInnen im Raum soziale Wettbewerbsstrukturen, Reputationssysteme und Ökonomien geschaffen. Baumgartlinger studiert deshalb anhand von **Darkfall Online**, einem MMOG abseits des Mainstreams, die SpielerInnentypen und Nutzungsmotive der RezipientInnen im Rahmen einer empirischen Sozialforschung (Faktoren- und Varianzanalyse) und präsentiert beeindruckende Ergebnisse.

[Anton Tantner](#) erweitert dann die sozialwissenschaftliche Empirie in seinem Beitrag durch die historisierende Frage nach der Parzellierung und Lokalisierung von Menschen durch (schulische und d. h. auch universitäre) Disziplinar- und Normierungsapparate. Die historische Analyse der Zahl und des Zählens als Sozial-, Kultur- und Medientechnologie ist im Sinne einer "Archäologie der Gegenwart" (Foucault) deshalb von Interesse, weil sie uns aktuelle Problematisierungsfelder vor Augen führt und z. B. ein besseres Verständnis der Quantifizierung, Normierung und Klassifizierung von SchülerInnen im Schul- und Klassenraum in Aussicht stellt. Dabei präsentiert Tantner Materialien zur noch zu schreibenden Geschichte der Nummerierungserfahrung, die auch direkt mit dem italienischen Operaismus in Zusammenhang steht, der z. B. die Aufzählung von FIAT-ArbeiterInnen kritisch vermerkte und umgekehrt mit dem Abzählen von "Superreichen" auf den marxistischen Klassenkampf bezog. Auch politisch wird damit deutlich, dass die mediale Technologie der Nummerierung keineswegs nur von "oben" nach "unten" eingesetzt wurde, sondern auch egalitären bzw. nivellierenden oder machtkritischen Charakter haben konnte.

[Elke Zobel](#) erweitert deshalb unsere Fragestellung um die medienpädagogische und medienaktivistische Konstitution von **participatory spaces** als Räumen in denen beispielsweise junge Mädchen und Frauen im Rahmen von **Ladyfesten** in, mit und durch Medien eine feministische Gesellschaft und Gemeinschaft herstellen und letztere dadurch in den medialen (Gegen-)Raum hinein verlängern. Partizipative Kulturen bestehen heute vor allem aus den Erfahrungen mit Raves, alternativen Medien oder **Culture Jammings** die sich z. B. in peer-to-peer-Lernumgebungen artikulieren und so die Grenze zwischen realen und virtuellen Räumlichkeiten verschieben. Dabei betont die Autorin im Sinne einer politischen Fragestellung die Demokratisierungseffekte unterschiedlicher Wissensformen durch die Elemente widerständiger Partizipation und Mitsprache, die etwa die soziale (und mediale) Fähigkeit befördern, soziale Kollaboration und (bzw. als) digitale Vernetzung zu entwickeln. Daher steht die Forderung im Raum, derartige Wissenskulturen auch in unseren Curricula zu verankern, um **learning by doing**, **peer-to-peer learning** und **skill sharing** zu berücksichtigen und jugendkulturellen, selbst-definierten Räumen als Alternative zu den Repräsentationen des Mainstreams eine Chance zu geben.

Und so beantwortet auch [Ursula Dopplinger](#) auf der Ebene konkreter Unterrichtserfahrung die Frage, wie sich die (architektonische, soziale und mediale) Gestaltung des Unterrichtsraums direkt auf SchülerInnen und LehrerInnen auswirkt. Ist der Schul- oder Klassenraum schön, bedrückend, düster oder geräumig? Fühlt man sich in einer bestimmten räumlichen Umgebung wohl? In welchem Maße wirkt sich das soziale und mediale Feld des Unterrichtsraums auf die Lebenswelt der AkteurInnen aus? Fragen die direkt darauf verweisen, dass Menschen in gegebenen Räumen fast unbewusst einer "automatischen" [sic!] Selbstorganisation folgen, wenn sie - wie etwa im Turnunterricht - den Raum dadurch nutzen, im Kreis zu gehen, um damit der Ordnung gegenüber dem Chaos gleichsam intuitiv den Vorzug zu geben. Die Erfahrung der Ordnung der Dinge im pädagogischen Raum ist mithin direkt von der menschlichen Praxis der Raumnutzung abhängig und mitbestimmt. Der Raum ist, so Dopplinger den Schwerpunktteil abschließend, ein **soziales Werkzeug zur Erzeugung von Ordnung** das **praxeologisch** dabei hilft, **Verhaltensregeln auszuhandeln**.

Selten geschieht es aber, dass sich das Schwerpunktthema so konsequent in den anderen Ressorts spiegelt. So widmet sich [Katharina Luckner](#) im Ressort Forschung eingehend der Mobbing Erfahrung in virtuellen Räumen und geht der Frage nach, inwiefern Cyber-Mobbing - unter Bezugnahme auf Judith Butlers diskursanalytische Konzepte - als verletzender Sprechakt verstanden werden kann. Welche Konsequenzen hat dies für ein verändertes Verständnis von Bashing im Netz und damit auch in der Schulklasse? Und welche pädagogischen

Schlüsse sind daraus zu ziehen? Welche Rolle im sozialen Raum des Virtuellen konkrete Gegenstände haben, fasst dann [Christian Swertz](#) in seinem Beitrag zusammen. Er betont, dass Dinge und Gegenstände von Menschen als Zeichen verwendet werden. Vor diesem Hintergrund vertritt er die These, dass sich das menschliche, soziale Beziehungsverhalten bei der Verwendung von Computertechnologie als dominantem Medium je und je verändert.

Aber auch das Ressort Bildung und Politik ist direkt mit sozialen und medialen Räumen verbunden. Den in seinen beiden Beiträgen hat der Chefredakteur der Medienimpulse, Alessandro Barberi, die allgemeine Blattlinie eingehend berücksichtigt. Sei es, dass er die antikapitalistische Medientheorie des kalifornischen Programmierers und Romanautors [Daniel Suarez](#) bespricht, oder sei es, dass er [Julia Schuhmachers Arbeit](#) zur Repräsentation der Rote Armee Fraktion (RAF) in der deutschen Filmgeschichte zwischen Sozialem und Medialem diskutiert.

Wie immer finden sich aber auch zahlreiche themenspezifische Bezüge im Bereich Praxis, der ja auch **per se** das Thema dieser Ausgabe **praxeologisch** stützt: So schildert etwa [Christian Schreger](#) - neben vielen anderen Beiträgen - ein sehr persönliches Bild seiner Erlebnisse an der M2 der Volksschule Ortnergasse sowie der Herausforderungen - aber vor allem auch der vielen Vorteile - einer aktiven Medienarbeit in Schulen. Und wie so oft konnten wir im Ressort Neue Medien eine ganze Reihe von Rezensionen für sie versammeln, die nur auf Ihre Lektüre warten und das Durchwandern von sozialen und medialen Räumen auf unterschiedliche Art und Weise ermöglichen.

Blättern Sie also weiter und lesen Sie rein! Die Redaktion arbeitet schon an der nächsten Ausgabe und freut sich über jeden Besuch bei den MEDIENIMPULSEN ... medial oder sozial ...

Alessandro Barberi & Christine W. Wijnen

Tags

Redaktion Medienimpulse
Concordiaplatz 1, Präs 7
1010 Wien
redaktion@medienimpulse.at
Offenlegung
Impressum:
Impressum gemäß "Mediengesetz mit Novelle 2005"
BGBl. Nr. 314/1981 in der Fassung BGBl I Nr. 49/2005.

Medieninhaber: Bundesministerium für Bildung und Frauen, Minoritenplatz 5, 1014 Wien, Österreich.

Hersteller: Inhalt: Bundesministerium für Bildung und Frauen
Verlagsort: Wien.
Herstellungsort: Wien.

Bundesministerium für Bildung und Frauen
Minoritenplatz 5
1014 Wien
T +43 1 53120 DW (0)
F +43 1 53120-3099 v www.bmukk.gv.at
