

Medienpädagogik im Spannungsfeld der (Re)Produktion heteronormativer Machtstrukturen und emanzipatorischer Bildungsideale - Eine poststrukturalistische Perspektive

AutorInnen: [Ann-Kathrin Stoltenhoff](#) / [Kerstin Raudonat](#)

Ann-Kathrin Stoltenhoff und Kerstin Raudonat unterbreiten aus der Perspektive des Poststrukturalismus konkrete Vorschläge für eine gendersensible medienpädagogische Praxis, die dazu beiträgt, Subjekte in die Lage zu versetzen, gesellschaftliche Verhältnisse, Machtstrukturen und Kategorien zu hinterfragen ...

1. Einleitung

In allen gesellschaftlichen Feldern finden sich Macht- und Herrschaftsstrukturen, die mittels verschiedener, auch medialer Praktiken z. B. in sozialen Netzwerken (re)produziert und (re)konstruiert werden. Aus einer emanzipatorischen und kritisch-reflexiven Perspektive gilt es, entsprechende Strukturen zu erkennen und aktiv zu dekonstruieren. Poststrukturalistische Ansätze ermöglichen eine solche machtkritische Perspektive auf gesellschaftliche Strukturen und Handlungsmuster, zu denen auch Mediendiskurse und Mediennutzungsgewohnheiten zählen. Aufgabe einer zeitgemäßen Medienpädagogik, die (Medien)Bildung als kritisch-emanzipatorischen Prozess versteht, muss es also sein, Subjekte in die Lage zu versetzen, gesellschaftliche Verhältnisse zu hinterfragen. Dies muss sowohl in der theoretisch-akademischen Auseinandersetzung mit Medien als auch in der medienpädagogischen Praxis geschehen. Dazu gehört auch, dass MedienpädagogInnen ihre Arbeit also die eigenen theoretischen Ansätze, Ziele, Einstellungen, Methoden und Didaktiken reflektieren, mittels derer sie Medienbildung tagtäglich im Rahmen institutioneller Strukturen konstituieren.

Von diesem Anspruch ausgehend, werden im Folgenden Möglichkeiten der Dekonstruktion im Feld der Medienpädagogik thematisiert. Dafür werden zunächst Medien im Kontext der (Re)Produktion von Machtverhältnissen sowie das (medien)handelnde Subjekt aus einer poststrukturalistischen Perspektive bestimmt. Anschließend werden Reproduktionsmechanismen gesellschaftlicher Machtverhältnisse in medialen Diskursen diskutiert, welche die mediale Herstellung von Ungleichheiten auf der Basis von Geschlechtszuschreibungen betreffen. Dies wird exemplarisch verdeutlicht anhand misogynen Äußerungen in sozialen Medien im Kontext der Gamergate-Debatte. Im Weiteren werden Lesarten und Praktiken im (Um)Feld der Medienpädagogik thematisiert, die Heteronormativität unkritisch reproduzieren und dadurch bestehende Geschlechterstereotypen stützen. Auf Basis dieser Ausführungen wird hergeleitet, dass Gendersensibilität und gendertheoretisch informierte Perspektiven in die akademische sowie praktische Auseinandersetzung mit Themen- und Handlungsfeldern der Medienpädagogik integriert werden müssen, um die eigenen Ansprüche im Kontext emanzipatorischer Bildungsideale einlösen zu können.

2. Medien im Kontext der (Re)Produktion von Machtverhältnissen

Medien sind in der Geschichte der Menschheit immer schon Instrumente der Macht gewesen, die als Agenten und Träger der symbolischen Ordnung auch dafür Sorge tragen, soziale Verhältnisse zu festigen. Hoffnungen bezüglich der Potenziale "neuer" digitaler Medien, das Aufbrechen oder sogar Auflösen tradiierter Machtstrukturen zu ermöglichen - wie sie beispielsweise in Mediensoziologie, Medienpädagogik aber auch im Rahmen cyberfeministischer Manifeste wiederholt formuliert wurden - erweisen sich (zumindest bisher) als Utopien. Althergebrachte Machtverhältnisse und Ungleichheiten, Stereotypen und Normen halten Einzug in mediale Räume. Gerade in sozialen Medien brechen sich ungleichheits- bzw. ausschlossorientierte Strömungen wie Anti-Genderismus oder Anti-Feminismus in Form von Cybermobbing lautstark Bahn.

Viele medienpädagogische Ansätze gehen davon aus, dass das Entwickeln von Handlungskompetenzen ein wesentlicher Aspekt von Bildungs- respektive Medienbildungsprozessen ist. Nur ein entsprechend kompetentes Subjekt sei in der Lage, sich öffentlich zu artikulieren, an medialen Interaktionsräumen zu partizipieren und also an gesellschaftlichen Diskursen teilzuhaben. Doch dies Ideal einer medienkompetenten (z. B. Baacke 1997), mündigen und handlungsfähigen (z. B. Roth 1971), partizipierenden Bevölkerung wurde nicht zuletzt dadurch konterkariert, dass die neuen Möglichkeiten der Vernetzung und Veröffentlichung nicht nur hehren Zielen Raum geben: Wer heute das Web 2.0 nutzt, wird immer wieder auch mit Ansichten und Meinungen konfrontiert, die extremistisch sind und weder mit dem Grundgesetz, noch mit dem Allgemeinen Gleichbehandlungsgesetz (AGG) oder der Menschenrechtskonvention konform gehen. Die längste Zeit waren derartige Äußerungen einer redaktionellen Begutachtung und Kontrolle unterworfen, deren Existenz dafür Sorge trug, dass offen diskriminierende Anfeindungen in öffentlichen Medien keinen Raum hatten. Nun ermöglicht aber gerade das Web 2.0 auch kleinen Gruppen, ihre Positionen öffentlich bekannt zu machen und am Diskurs mitzuschreiben. So zumindest die Theorie der medialen Partizipation, die dabei weniger engagierte NPD-Wähler als vielmehr marginalisierte Tierschutzbewegungen oder Kulturschaffende vor Augen hat. Auch so heterogene Bewegungen wie der Cyberfeminismus setzten in den späten 1990er Jahren viel Hoffnung auf die neu entstehenden, virtuellen Räume (siehe dazu z. B. Peter 2001).

3. Das (medien)handelnde Subjekt aus einer poststrukturalistischen Perspektive

Poststrukturalistische, dekonstruktive Perspektiven auf Gesellschaft analysieren Regeln und Logiken sozialen Miteinanders wie beispielsweise Mediennutzungs- und Kommunikationsweisen. Sie ermöglichen grundsätzliche Kritik an bestehenden Machtverhältnissen, indem sie verbreitetes Alltagswissen über scheinbar natürliche Gegebenheiten wie beispielsweise Geschlecht in Frage stellen. Somit erweist sich die Gesellschaft aus poststrukturalistischer Perspektive "als eine zunehmend brüchige und instabile Struktur, wohingegen der Akteur als eine Figur erscheint, der die Kontrolle über Sprechen und Handeln entgleitet" (Angermüller 2008:4138). Ein so umrissener Akteur stellt jedoch ein ernstes Problem für eine Medienpädagogik dar, die sich als emanzipatorisch-kritisch versteht, da sie per definitionem von einem autonomen, zumindest aber der Gesellschaft (und ihren Medien) kritisch gegenüberstehenden Subjekt ausgeht. Ein solches Subjektverständnis ist mit einer poststrukturalistischen Lesart nur bedingt kompatibel, denn 'Subjektivation' bezeichnet den "Prozeß des Unterworfenwerdens durch Macht und zugleich den Prozeß der Subjektwerdung" (Butler 2001:8). Zu Recht fragt eine Lehrkraft, wie es im Rahmen schulischer Bildungsprozesse gelingen kann, SchülerInnen zu einem selbst verantwortlichen und selbst bestimmten Leben zu führen, "wenn von verschiedenen AutorInnen der Postmoderne ein Subjekt konstruiert wird, das nicht mehr in der Lage ist, ein solches Leben zu führen, da es in Machttechniken (bei Foucault) eingebettet ist, die es konstruieren und denen es nicht entkommen bzw. denen es nicht Widerstand leisten kann oder wie Lacan ausführt, den Verlust der unwiederbringbaren Einheit zwingend erfahren muss" (Böck 2011: 2).

Ein Schlupfloch bieten neben hegemonietheoretischen Konzepten vor allem praxeologisch orientierte Lesarten, die sich im Anschluss an Foucault (z. B. 2005) und Butler (z. B. 2001) auch in der jüngeren deutschsprachigen Diskursforschung (z. B. bei Wrana 2006) großer Beliebtheit erfreuen. Die Praxis eröffnet einen Raum, in dem gesellschaftliche und individuelle Veränderungen möglich werden. Insbesondere Butlers Arbeiten (1990, 1991,

2001) ermöglichen es, die Praktiken der Produktion von gesellschaftlichen Machtverhältnissen durch die Subjekte in den Blick zu nehmen ("doing-gender"). Mit ihrem dekonstruktivistischen Gender-Konzept hat sie eine kritische Forschungsperspektive entwickelt, die inzwischen weit über die Grenzen der Geschlechterforschung hinaus etabliert ist und es ermöglicht, Macht und Herrschaft dort aufzudecken, wo wir es mit scheinbar natürlichen Alltäglichkeiten zu tun haben. Aus dieser Perspektive sind gerade die "kleinen Dinge", die alltäglichen Handlungen der Subjekte und medialen Artefakte zu fokussieren und zu analysieren. Entsprechende Reproduktionsmechanismen werden im Folgenden anhand des Web 2.0-Phänomens Gamergate beispielhaft aufgezeigt.

4. Reproduktion von Machtverhältnissen

Gamergate recurriert auf eine vorwiegend in sozialen Medien unter dem Hashtag #Gamergate geführte, hochemotionale und zum Teil erbitterte Debatte, die im Jahr 2014 ihren Höhepunkt erreichte. Als der amerikanischen Spielentwicklerin Zoe Quinn vorgeworfen wurde, sie erhalte aufgrund privater Beziehungen zu einem Spielkritiker eines Spielreview-Portals gute Kritiken, entbrannte eine enorme Kontroverse in der Gaming Community. Es entwickelte sich insbesondere in den sozialen Netzwerken eine Bewegung, die Nepotismus zwischen Spielentwickelnden und Spielejournalismus kritisierte und die Objektivität von Spielreviews in Frage stellte. Diese Debatte wurde zugleich von einigen AkteurlInnen dazu genutzt, bekannte Frauen im Spielebereich zu diffamieren und zu attackieren, so beispielsweise auch die Spielentwicklerin Brianna Wu und die feministische Medienkritikerin Anita Sarkeesian ('Tropes vs. Women'). Diese Attacken gipfelten letztlich in Morddrohungen.

Als Auslöser für diese Eskalation wird häufig auf das folgende Ereignis verwiesen: Am 28. August 2014 veröffentlichten mehrere führende Onlineportale des (angloamerikanischen) Spielejournalismus Artikel, die dieselbe grundlegende Botschaft vermittelten, indem sie beispielsweise titelten 'Gamers are Over' (Alexander 2014), 'The End of Gamers' (Golding 2014) und 'The Death of An Identity' (Plunkett 2014). Die darauf folgende Empörung und Debatte in der Gaming Community wurde bekannt als 'Gamergate'. Während diese kontroverse und intern gesplante Bewegung (zum Teil) weiterhin JournalistInnen und SpielentwicklerInnen kritisierte, gewann die Debatte im öffentlichen Diskurs eine neue Dimension: im Zusammenhang mit Fragen rund um die "Identität der Gamer" wurde darüber verhandelt, wer als Gamer gilt/gelten darf und wer nicht, für wen Spiele entwickelt werden und wen SpielentwicklerInnen adressieren sollen.

Einige fokussierten hierbei Änderungen im Medium 'Spiel' und sahen eine Gelegenheit zur Erweiterung und Ausdifferenzierung der Zielgruppen der Spielindustrie. Andere wiederum sahen darin einen Versuch, das Stereotyp des Stammkonsumenten digitaler Spiele mit misogynen und rassistischen Merkmalen zu verbinden, um deren Bedeutung zu schmälern und diese Gruppe zu marginalisieren. Zugleich wurde unter dem Label Gamergate dazu aufgerufen, die Redaktionen von Internetseiten, auf denen kritisch über misogynie und ausschließende Praktiken innerhalb der Bewegung berichtet wurde, durch Druck auf deren Werbekunden dazu zu bewegen, entsprechende Inhalte zu entfernen. Der Aufruf hatte zur Folge, dass z. B. das Unternehmen Intel seine Werbeanzeigen auf dem Portal 'Gamasutra' zurückzog und die Daimler AG ihre Werbung auf dem Blog 'Gawker' einstellte.

Jenseits der offensichtlichen Elemente der Gamergate-Debatte, bildet das beschriebene Phänomen einen Diskurs, in dem es um Deutungshoheit, Gruppenidentität und Prozesse des Definierens von Normen und Stereotypen geht. Letztere dienen der Reduktion von Komplexität, bieten Identifikationsmöglichkeiten und unterliegen gesellschaftlichen Wandlungsprozessen. Der Begriff 'Gamer' kann sowohl als Selbstbeschreibung als auch als Kategorisierung durch andere dienen und ist so Ausdruck einer Gruppenzugehörigkeit. Im Kontext der Geringschätzung gegenüber digitalen Spielen in der gesellschaftlichen Mitte Ende der 1980er und zu Beginn der 1990er Jahre entwickelte sich ein starkes und negatives Stereotyp im Hinblick auf 'den Gamer': Das Bild eines jungen, männlichen Nerds, der den ganzen Tag allein zu Hause sitzt und unkontrolliert Junk Food und Videospiele konsumiert - ein Bild das zum Teil immer noch nachwirkt (vgl. z. B. Andrews 2014). Die Diskussion um #Gamergate hat eine Debatte um Normen, Werte und Motive hinsichtlich digitaler Spiele und deren Nutzung erneut angestoßen. Zugleich wird immer deutlicher, dass sich nicht nur die Zusammensetzung der Nutzerschaft von digitalen Spielen ausdifferenziert hat (vgl. Thomas/Stammermann 2007), sondern auch die mit dem Begriff 'Gamer' verbundenen Vorstellungen (vgl. Kowert/Festl/Quandt 2014) und die Personengruppen, die sich mit diesem Label selbst

beschreiben (vgl. beispielsweise die Aktion #sosehengameraus auf Twitter).

Gamergate ist als eine heterogene Bewegung zu betrachten, in der - unter einem (gemeinsamen) Label - AkteurInnen mit ganz unterschiedlichen Interessen, Handlungsmotiven und Wertorientierungen zusammenkommen. Ein Strang dieser Bewegung, dem auch die misogynen Angriffe und Hetzreden zuzuordnen sind und die als massives Cybermobbing gelten können, zielt letztlich darauf ab, bestimmte Machtverhältnisse und Normen aufrechtzuerhalten bzw. zu (re)produzieren. Vereinfachend zusammengefasst: Einige AkteurInnen nutzten Gamergate, um Spielwelten (endlich wieder) als männlich, weiß und heterosexuell dominierte Räume zu etablieren. Hierbei entspricht der Versuch, Frauen auszuschließen, dem Wunsch nach heteronormativen Machtstrukturen, die von den Subjekten mittels einer übertriebenen Dramatisierung der Kategorie Geschlecht aufrechterhalten werden. Diese Art von Heteronormativität (re)produzierenden Praktiken und Lesarten findet sich in zahlreichen medialen Artefakten und gesellschaftlichen Diskursen. Sie tragen dazu bei, tradierte Machtstrukturen und diesen innewohnende Ungleichheiten fortzuschreiben. Wie eingangs formuliert, muss es Aufgabe einer zeitgemäßen, gleichstellungsorientierten Medienpädagogik sein, Subjekte in die Lage zu versetzen, gesellschaftliche Verhältnisse zu hinterfragen. Wie eine solche Medienpädagogik aussehen könnte, skizzieren wir im Folgenden.

5. Gendertheoretisch informierte Positionen als Aspekt einer zeitgemäßen Medienpädagogik

Der medienpädagogische Umgang mit Phänomenen wie misogyn motiviertem Cybermobbing kann nur aus einer gendertheoretisch informierten Perspektive erfolgen, da nur auf dieser Basis Heteronormativität und entsprechende Identitätskonzepte als gesellschaftlich konstruiert erfasst und für alternative Konzepte eröffnet werden können. Die Dekonstruktion heteronormativer Logiken im Kontext von Mediennutzung, Medienrezeption und Medienproduktion muss thematischer Bestandteil einer zeitgemäßen, gleichstellungsorientierten Medienbildung sein. Hierfür ist es unerlässlich, Gendersensibilität grundlegend in die medienpädagogische Arbeit zu integrieren, um eine weitere Dramatisierung der binären Geschlechterlogik zu vermeiden. Derzeit finden sich immer noch in vielen Ansätzen und Materialien Formulierungen, die eher zu einer Verfestigung bestehender Rollenbilder beitragen, statt diese medien- und gesellschaftskritisch aufzulösen. Dies soll im Folgenden anhand eines Beispiels verdeutlicht werden.

Im Hinblick auf das Phänomen der Autopornografisierung - insbesondere von weiblichen Jugendlichen - und der Art und Weise, wie dieses in (medien)pädagogischen Kontexten problematisiert wird, stellt Sengelin (2016) fest: "Die (...) Debatten um Jugendgefährdung stellen in ihrer Verstrickung mit heteronormativen Werten Normalisierungsversuche dar, mediale und patriarchale Machtverhältnisse zu stabilisieren". Die ablehnende Haltung gegenüber pornografischen Inhalten und Handlungen, die sich unter anderem in den medienpädagogischen Materialien der EU-Initiative Klicksafe findet, reproduziert ein Frauenbild, das von einem unschuldigen, mit natürlichen Schamgrenzen ausgestatteten Mädchen ausgeht, welche kein eigenes individuelles Begehren hätte, sondern allenfalls eine gesunde Sexualität. Diese gesunde (bürgerliche) Sexualität würde durch pornografische Medieninhalte angegriffen und unter Umständen pervertiert. Mit Gipfl (2014) können entsprechende Praktiken der Selbst-Sexualisierung aber als emanzipatorische Praxis im Rahmen mediengestützter Identitätsbildungsprozesse begriffen werden, die unter Umständen sogar als Empowerment jenseits einer konservativ motivierten 'moral panic' zu verstehen sind. Interessant in diesem Zusammenhang ist die Tatsache, dass vor allem das Verhalten von Mädchen im Kreuzfeuer der Kritik steht, wo hingegen vergleichbare Praktiken männlicher Jugendlicher kaum thematisiert werden. Im Anschluss an den sexpositiven Feminismus der Kommunikationswissenschaftlerin Laura Méritt, möchten wir dazu anregen, Pornografie nicht länger ausschließlich aus einer bürgerlich-besorgten Perspektive abzustrafen, sondern auch als emanzipatorische Praxis einer sexuell befreiten, experimentierfreudigen Körperlichkeit zu lesen.

6. Fazit

Auf Basis der vorangegangenen Ausführungen wird deutlich, dass heteronormative Machtstrukturen im Kontext medialer Diskurse und Artefakte auch im 21. Jahrhundert noch immer (re)produziert werden. Diesbezüglich haben

wir als eine Aufgabe der Medienpädagogik formuliert, solche - oftmals unreflektierten - Reproduktionsmechanismen und -logiken aufzudecken und zu dekonstruieren und diesen somit entgegenzuwirken. Zugleich wurde anhand einiger Beispiele aufgezeigt, dass in diesem Rahmen ein Handlungsbedarf besteht, da auch Materialien und Positionen aus dem medienpädagogischen (Um)Feld zum Teil auf diesen Logiken basieren und so selbst zu deren Reproduktion beitragen. Wenn Medienbildung sich selbst als macht- und gesellschaftskritisch und dem demokratischen Ideal der Teilhabe verpflichtet sieht, muss sie solcherart hergestellte, systemimmanente Prozesse berücksichtigen. Das heißt, sie muss ihre eigenen, dem Konzept Medienbildung immanenten Konstruktionsbedingungen selbstkritisch daraufhin analysieren, inwiefern auch ihren Konzepten Heteronormativität (re-)produzierende Logiken innewohnen.

Um entsprechende Ansprüche im Kontext emanzipatorischer Bildungsideale und (medien)pädagogischer Praxis einlösen zu können, muss Gendersensibilität als ein basaler Bestandteil kritischer Medienbildung gefasst werden. Kontraproduktiv sind diesbezüglich Lesarten von 'Gender', die die Geschlechterdifferenz noch stärken und beispielsweise von Hipfl (2014) im Sinne einer falsch verstandenen Gendersensibilität kritisiert werden. Es ist also unerlässlich, dass gendertheoretisch informierte Perspektiven in die wissenschaftlich-theoretische sowie praktische Auseinandersetzung mit Themen- und Handlungsfeldern der Medienpädagogik integriert werden. Relevant in diesem Kontext ist also u. a. die Erarbeitung konkreter Vorschläge für eine gendersensible medienpädagogische Praxis (auch in Schule, Unterricht und Lehrerbildung), die dazu beiträgt, Subjekte in die Lage zu versetzen, gesellschaftliche Verhältnisse, Machtstrukturen und Kategorien zu hinterfragen. Denn nur so können sich diese als (Medien)Handelnde im Kontext der (Re)Produktion und (Re)Konstruktion von Macht- und Herrschaftsstrukturen partizipativ und mündig positionieren.

Literatur

Alexander, Leigh (2014): 'Gamers' don't have to be your audience. 'Gamers' are over., online unter: http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php (letzter Zugriff: 15.11.2016).

Andrews, Gus (2014): Baby Games, Boy Games, Games for Nerds: Class and Gender Gaming Disparities among U.S. Youth, online unter: <http://underthemask.wikidot.com/gusandrews> (letzter Zugriff: 15.11.2016).

Angermüller, Johannes (2008): Gesellschafts- als Diskursanalyse? Der Poststrukturalismus und die Methodenfrage, in: Rehberg, Karl-Siegbert (Hg.): Die Natur der Gesellschaft, Frankfurt: Campus, 4138-4151.

Baacke, Dieter (1997): Medienpädagogik. Grundlagen der Medienkommunikation, Band I, Tübingen: Max Niemeyer Verlag.

Barnett, Tully (2014): Monstrous agents: Cyberfeminist media and activism, in: ada: Journal of Gender, New Media, and Technology 5, online unter: <http://adanewmedia.org/2014/07/issue5-barnett/> (letzter Zugriff: 15.11.2016).

Böck, Andrea (2011): Die Konstitution des Subjekts bei Foucault, Lacan und Butler, online unter: http://www.academia.edu/1577161/Die_Subjektkonstitution_bei_Foucault_Lacan_und_Butler (letzter Zugriff: 15.11.2016).

Bourdieu, Pierre (1992): Die verborgenen Mechanismen der Macht. Schriften zu Politik und Kultur I, Hamburg: VSA.

Budde, Jürgen (2012): Problematisierende Perspektiven auf Heterogenität als ambivalentes Thema der Schul- und Unterrichtsforschung, in: Zeitschrift für Pädagogik, 2012, 4, 522-540.

Butler, Judith (1990): Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity, London/New York: Routledge.

Butler, Judith (1991): Das Unbehagen der Geschlechter, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

- Butler, Judith (2001): *Psyche der Macht. Das Subjekt der Unterwerfung*, Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1988): *Archäologie des Wissens*, 3. Aufl., Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (2005): *Analytik der Macht*, Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Fraas, Claudia/Klemm, Michael (Hg.) (2005): *Mediendiskurse. Bestandsaufnahme und Perspektiven*, Frankfurt/Berlin/Bern/New York/Paris/Wien: Springer.
- Golding, Dan (2014): *The End of Gamers*, online unter <http://dangolding.tumblr.com/post/95985875943/the-end-of-gamers> (letzter Zugriff: 15.11.2016).
- Gotz, Lucia (2016). Rezension: Film School. Filme machen mit Kindern und Jugendlichen, in: MEDIENIMPULSE 3/2016, online unter: www.medienimpulse.at/articles/view/996 (letzter Zugriff: 15.11.2016).
- Hipfl, Brigitte (2014): Medialisierung und Sexualisierung als Assemblagen gegenwärtiger Kultur - Herausforderungen für eine (Medien)Pädagogik jenseits von "moral panic", in: Aigner, J. C./Hug, T./Schuegraf, M./Tillmann, A. (Hg.): *Medialisierung und Sexualisierung. Vom Umgang mit Körperlichkeit und Verkörperungsprozessen im Zuge der Digitalisierung*, Wiesbaden: Springer VS Verlag, 15-32.
- Kowert, Rachel/Festl, Ruth/Quandt, Thorsten (2014): Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers, in: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17, 3, 141-146.
- Méritt, Laura (Hg.) (2012): *Frauenkörper neu gesehen: Ein illustriertes Handbuch*, Berlin: Orlanda Frauenverlag.
- Méritt, Laura (2009): *Alltägliche Ekstase*, Berlin: Orlanda Frauenverlag.
- Peter, Ulrike (2001): Bildungsaspekte im Cyberfeminismus, online unter: <http://fiff.informatik.uni-bremen.de/2001/html/AG10-peter.pdf> (letzter Zugriff: 15.11.2016).
- Plunkett, Luke (2014): We Might Be Witnessing The 'Death of An Identity', online unter: <http://kotaku.com/we-might-be-witnessing-the-death-of-an-identity-1628203079> (letzter Zugriff: 15.11.2016).
- Roth, H. (1971). *Pädagogische Anthropologie*, Band 2, Hannover: Hermann Schoeder.
- Sengelin, Johannes (2016): Autopornografisierung im Web 2.0 als massenkulturelle Praxis. Mediale Umbrüche in Bezug auf Sex gelesen mit Paul B. Preciado und Michel Foucault, in: MEDIENIMPULSE 2/2016, online unter: www.medienimpulse.at/articles/view/958 (letzter Zugriff: 15.11.2016).
- Stäheli, Urs (2000): *Poststrukturalistische Soziologien*, Bielefeld: transcript.
- Thomas, Wolfgang/Stammermann, Ludger (2007): *In-Game Advertising - Werbung in Computerspielen: Strategien und Konzepte*, Wiesbaden: Gabler.
- Wrana, Daniel (2006): Das Subjekt schreiben. Subjektkonstitution und reflexive Praktiken in der Weiterbildung - eine Diskursanalyse, in: *MAGAZIN erwachsenenbildung.at* 2/2007, online unter: http://erwachsenenbildung.at/magazin/07-2/meb07-2_15_dzierzbicka.pdf (letzter Zugriff: 15.11.2016).

Tags

macht, kritik, gesellschaft, poststruktualismus, medienbildung, mediale praxis

Impressum und Offenlegung gemäß §25 des Mediengesetzes

Medieninhaber: Republik Österreich, Bundesministerium für Bildung

Zuständigkeit: Laut Bundesministeriengesetz 1986 in der jeweils geltenden Fassung

Hersteller: Bundesministerium für Bildung



Verlagsort: Wien

Herstellungsort: Wien

Kontakt: Bundesministerium für Bildung, Abteilung IT/3, Minoritenplatz 5, 1014 Wien

<http://bmb.gv.at>