

Rezension:

Christian Swertz

Mike Sandbothe & Winfried Marotzki (Hrsg.) (2000). Subjektivität und Öffentlichkeit. Kulturwissenschaftliche Grundlagenprobleme virtueller Welten. Köln: Halem, 261 Seiten, ISBN 3-931606-39-2, EUR 24,54

Keywords:
Medienphilosophie, Medien, Virtuelle Realität, Internet, Subjektivität, Identität, Öffentlichkeit

Zusammenfassung: Der Band vereinigt Beiträge in englischer und deutscher Sprache von SANDBOTHE, MAROTZKI, DREYFUS, WELSCH, POSTER, KRÄMER, SØBY, LØVLIE, ESPOSITO, GIMMLER, BRUCKMAN und SCHACHTNER. Die Autorinnen und Autoren betrachten das Internet aus kulturwissenschaftlicher Perspektive. Medienphilosophische Grundlagenfragen werden ebenso diskutiert wie aktuelle Theorien von Identität, Subjektivität und Öffentlichkeit. Die Aufsätze beleuchten die Veränderungen, die mit der Integration des Internet in unsere Kultur einhergehen und liefern so einen relevanten Beitrag zum Verständnis des Internets.

Inhaltsverzeichnis

[1. Den Band ...](#)

[1.1 Medienphilosophie](#)

[1.2 Subjektivität](#)

[1.3 Öffentlichkeit](#)

[2. ... bestellen](#)

[Zum Autor](#)

[Zitation](#)

1. Den Band ...

Als ich das Buch ausgepackt habe, ist mir keine CD-ROM heruntergefallen – obwohl ich aufgepasst habe. Von Büchern zu virtuellen Welten erwarte ich offenbar so eine "Scheibe", was mir die Computerisierung des medialen Alltags wieder einmal in Erinnerung gerufen hat. Der von SANDBOTHE und MAROTZKI herausgegebene Sammelband erfreut stattdessen durch einen schönen Umschlag und einen sorgfältigen Satz. Ein erster Blick auf das Inhaltsverzeichnis zeigt, dass der Titel bescheiden gewählt ist: Der Band enthält nicht nur je vier Arbeiten zur digitalen Subjektivität und virtuellen Öffentlichkeit, sondern ebenso viele zu den medienphilosophischen Grundlagen. [1]

1.1 Medienphilosophie

Im ersten Teil diskutieren DREYFUS, WELSCH, POSTER und SANDBOTHE medienphilosophische Grundlagenfragen. Dabei ist schon der Ansatz, hier von einer Medienphilosophie zu sprechen, angesichts der medieninduzierten Veränderungen von Kultur eine notwendige und angemessene Provokation. Die Medienphilosophie analysiert die "Verflechtungsverhältnisse" (SANDBOTHE, S.82) zwischen der technischen, der symbolischen und der sinnlichen Seite

menschlicher Kommunikation und erfasst so die Veränderungen, die mit dem Gebrauch einer neuen Technik (wie vernetzter Computertechnik) einhergehen. Die Auswirkungen des Internet auf unsere Vorstellung von Öffentlichkeit, Identität, Realität oder Handlungen werden so sichtbar. [2]

Im ersten Beitrag nimmt Hubert L. DREYFUS Identität in den Blick. Er analysiert in seinem Beitrag das Internet als öffentlichen Raum (der kritisch von HABERMAS abgegrenzt wird) auf der Grundlage von KIERKEGAARDS Medienkritik. DREYFUS zeigt, dass die Fähigkeit zu unbedingten Verpflichtungen durch das Internet genau so unterlaufen wird wie durch die Presse zu KIERKEGAARDS Zeit: In einer Zeitschrift kann jeder zu allem eine Meinung äußern, ohne seine Praktiken tatsächlich daran ausrichten zu müssen. Das gilt auch für das Internet. Das mit einer unbedingten Verpflichtung verbundene Risiko wird durch die Revidierbarkeit jeder Entscheidung im Netz und die fehlenden Konsequenzen von Entscheidungen regelrecht ausgeblendet. Unbedingte Verpflichtungen werden unwahrscheinlich und der Aufbau einer starken Identität verhindert. [3]

Wolfgang WELSCH diskutiert Virtualität und demonstriert ausgehend von einer kurzen Begriffsgeschichte aus konstruktivistischer Sicht die Komplexität des Verhältnisses von Virtualität und Realität. Virtualität und Realität sind nicht ohne einander denkbar, so dass WELSCH zu dem Schluss kommt: Realität war immer schon auch virtuell – und umgekehrt. Medienwelten verhindern daher Realitätserfahrung nicht, sondern machen das Spezifische von verschiedenen Modi der Erfahrung bewusst. [4]

Mark POSTER untersucht BAUDRILLARDS und DERRIDAS Vorstellungen von Virtualität, die er als wenig tragfähig ausweist. Er folgert, dass eine neue radikaldemokratische Politik eine substantielle Analyse des entstehenden globalen Modus von Information benötigt. [5]

Mike SANDBOTHE stellt seine pragmatische Medienphilosophie vor. Zeichen können nach dieser Sicht sowohl in virtuellen als auch in realen Handlungen Werkzeuge zur Koordination von Handlungen sein. Neue Medien wie polylineare Hypertexte (ein eleganterer und treffenderer Ausdruck als "Nicht-Linearität") erscheinen dabei als Werkzeuge für die Entwicklung neuer Schreibstile, die die pragmatische Dimension des Schriftgebrauchs bewusst machen können. Eine aktive Mitgestaltung neuer Medien erlaubt es, die Fesseln bisheriger Medien zu überwinden. Die Darstellung der neuen Möglichkeiten macht dabei zugleich die neuen Fesseln sichtbar, die das Überwinden von Medien mit Medien mit sich bringt. [6]

1.2 Subjektivität

Den zweiten Teil eröffnet Sybille KRÄMER mit einer Untersuchung der Subjektivität in der Interaktion mit symbolischen Formen. Sie untersucht die Veränderungen des Subjekts, verstanden als Personalität, Reflexivität und Individualität, und zeigt, dass die Nutzerinnen und Nutzer sich in virtuellen Welten

in einen Zeichenausdruck transformieren, wodurch es zu einer Depersonalisierung kommt, die kommunikative Verantwortung und Perspektivität außer Kraft setzt, was zu der Vermutung führt, dass Interaktion zum Spiel wird. [7]

Morten SØBY diskutiert die Technikverliebtheit und die Technikphobie in der Pädagogik. Er vertritt die Auffassung, dass die Technologie nicht als Gegensatz von menschlicher Kultur, sondern als Teil von ihr begriffen werden muss. [8]

Lars LØVLIE untersucht die Konstitution des Selbst im Internet. Er rekurriert auf BENJAMIN, HEGEL und DERRIDA und verbindet traditionelle Subjektivitätsvorstellungen mit aktuellen Entwicklungen in den Begriffen Identität und Gedächtnis. Er kommt zu einer kritischen Reinterpretation der Untersuchungen von Sherry TURKLE und weist z.B. auf den Umstand hin, dass MUDs nicht mit dem Theater vergleichbar sind: Während Schauspielerinnen und Schauspieler eine von anderen geschriebene Rolle und eine Tradition verkörpern, inszenieren die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in MUDs sich selbst. [9]

Elena ESPOSITO untersucht den Effekt von Medien auf Subjektivitätsvorstellungen am Beispiel der Rolle von Autor und Leser. Computerbasierte Hypertexte verändern den Verstehensprozess und damit die Vorstellungen von Subjektivität. Es entsteht eine digitale Subjektivität, bei der es sich nach ESPOSITO um eine marginale Subjektivität handelt, die durch eine Beobachtung dritter Ordnung gekennzeichnet ist. [10]

1.3 Öffentlichkeit

Im dritten Teil untersucht Antje GIMMLER das Potential des Internet für eine deliberative Öffentlichkeit. Sie zeigt, dass eine deliberative Demokratie HABERMASscher Provenienz durch das Internet unterstützt werden kann, dass für die Herstellung einer deliberativen Netzöffentlichkeit aber auch rechtliche und administrative Regelungen etwa zur Sicherstellung des Informationszugangs erforderlich sind. [11]

Amy BRUCKMAN stellt das Potential des Internet zum Aufbrechen der Einwegkommunikation bisheriger Massenmedien und die Förderung der künstlerischen Tätigkeit der Netzteilnehmer durch das Herstellen von Öffentlichkeit für Selbstdarstellungen dar. Das von ihr am MIT Media Lab entwickelte MediaMOO – eine textbasierte virtuelle Umgebung, für die Diskussion von Medienforscherinnen und -forschern – fördert die Kreativität der Teilnehmerinnen und Teilnehmer z.B. mit der Möglichkeit, jederzeit selbst Objekte in der virtuellen Welt zu erschaffen. [12]

Christina SCHACHTNER untersucht die Veränderungen von Emotionen, die entstehen, wenn Emotionen im Internet kommuniziert werden. Ihre These, dass sich dabei Herausforderungen ergeben, auf die wir nicht vorbereitet sind, belegt sie ausgehend von zentralen Merkmalen von Gefühlen anhand der medialen

Struktur von Computernetzwerken und den sich dabei ergebenden Verschiebungen zwischen Ernst und Spiel sowie in unserer Leiblichkeit. [13]

Winfried MAROTZKI unterscheidet zunächst zwischen der instrumentellen Nutzung des Netzes als Lerntechnik und der bildungstheoretischen Frage nach den Veränderungen in Menschen, die das Netz im Bildungsprozess nutzen. Letztere differenziert er in eine sozialisatorische, eine identitätstheoretische und eine anthropologische Dimension. Mit diesem Instrumentarium analysiert er in einem ethnografischen Zugriff virtuelle Städte als Beispiel für die Nutzung des Internet als kulturellen Raum. Am Beispiel von Cynosmos, The Well und City 24 hebt er insbesondere die Argumentations- und Deliberationsprozesse hervor, die durch das interaktive Potential der virtuellen Städte angeregt werden. [14]

2. ... bestellen

Die Herausgeber möchten mit dem Sammelband einen Beitrag zur Analyse und Mitgestaltung der Medienlandschaft durch die Kulturwissenschaften in einem transdisziplinären Fächernetzwerk leisten. Die zwölf zur Hälfte englischsprachigen Beiträge bieten in der Tat einen breiten Einblick in die aktuelle kulturwissenschaftliche Diskussion. In den Beiträgen steht die Analyse der Mediengesellschaft im Mittelpunkt. Wie die Medienlandschaft gestaltet werden sollte wird nur selten in den Blick genommen. Konkrete Gestaltungsvorschläge (didaktisch: Handlungswissen) finden sich nicht. Es entsteht der Eindruck, dass die Artefakte zwar reflektiert werden, die aus der Reflexion folgerbaren Gestaltungsforderungen aber nicht ausgeschöpft werden. So könnte etwa die Frage, wie denn eine Netzanwendung gestaltet sein müsste, die die von DREYFUS eingeforderte engagierte Beteiligung herausfordert, durchaus in den Blick genommen werden. Die Grundlagen für solche Gestaltungsvorschläge werden jedenfalls geschaffen. [15]

Legt man Anforderungen praktischer Pädagogik als Maßstab an, liefert der Sammelband zwar keine Hinweise zur Gestaltung oder zum Einsatz des Internet: Wie und wann das Internet im Unterricht zu nutzen ist, welche Nutzung in der Familie sinnvoll ist oder nicht – das bleibt offen. Aufschlussreich wird der Band jedoch, wenn man die Beiträge als Beleg dafür liest, dass unsere Kultur durchaus in der Lage ist, eine Struktur wie das Internet zu integrieren, ohne dass es zum Untergang des Abendlandes kommt. Vor allem die aufgezeigten Veränderungen für die Subjektivität sind für das Verständnis der Reaktion von Lehrenden und Lernenden auf Online-Umgebungen in theoretischer und praktischer Sicht hilfreich und können so einen Beitrag zum professionellen pädagogischen Handeln leisten. [16]

Der Sammelband demonstriert eindrucksvoll, dass die Kulturwissenschaften über die Blockade zwischen Technikverteufelung und Machbarkeitswahn längst hinaus sind. Die differenzierten und fundierten Analysen liefern für jeden, der das Internet nicht nur benutzen, sondern auch verstehen möchte, relevante Thesen und Zugänge. Durch den klaren und präzisen Stil der Beiträge ist der Band gut lesbar. Die Absicht, einen Beitrag zur kulturwissenschaftlichen Analyse auf

Grundlage eines breiten Kulturbegriffs zu leisten ist damit gelungen. Wenn Sie das Internet besser verstehen wollen: bestellen Sie das Buch. [17]

Zum Autor

Christian SWERTZ, Wissenschaftlicher Assistent
am Institut für Informatik im Bildungs- und
Sozialwesen an der Fakultät für Pädagogik der
Universität Bielefeld; Arbeitsschwerpunkte: Online-
Lernumgebungen; Online-Lernplattformen,
Webdidaktik, Medientheorie

Kontakt:

Christian Swertz
Universität Bielefeld
Postfach 100131
D-33501 Bielefeld

Tel.: +49 / 521 / 106 - 3301

Fax: +49 / 521 / 106 – 6028

E-Mail: christian.swertz@uni-bielefeld.de

URL: <http://www.swertz.de/>

Zitation

Swertz, Christian (2001). Rezension zu: Mike Sandbothe & Winfried Marotzki (Hrsg.) (2000). Subjektivität und Öffentlichkeit. Kulturwissenschaftliche Grundlagenprobleme virtueller Welten [17 Absätze]. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 3(1), Art. 11, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0201119>.