

7. Theoretischer Schnitt II: Medialität

7.1 Vorbemerkungen

Fernbeziehungsräume sind mediale Räume: Die Partner_innen nutzen Medientechnologien, um in Kontakt zu bleiben, um sich ›nahe‹ zu sein und um am Alltag der bzw. des anderen auf Distanz teilzuhaben. Deshalb lässt sich mit Monteiro (2014) vorwegschickend sagen: »Thinking about space today requires thinking about *media space*. [...] Media, whether as narratives, products, technologies, or practices, do not merely penetrate or occupy space. They produce and shape it« (S. 281). Bereits vor Jahrzehnten hat Lefebvre (1991 [1974]) auf den Umstand der Überlagerung und Verflechtung multipler sozialer Räume hingewiesen und dabei die besondere Relevanz von Informations- und Kommunikationstechnologien erkannt. Soziale Räume »attain ›real‹ existence by virtue of networks and pathways, by virtue of bunches or clusters of relationships. Instances of this are the worldwide networks of communication, exchange and information« (Lefebvre, 1991, S. 86). Vor dem Hintergrund der Ausführungen zu den Raumtheorien von Doreen Massey und Henri Lefebvre befasst sich dieses Kapitel mit medialen Räumen. Die bisherigen Überlegungen werden dadurch zu einem theoretischen Netz weitersponnen, mit dessen Hilfe der Gegenstand der vorliegenden Arbeit möglichst präzise erfasst werden soll: Das Phänomen der Fernbeziehungen soll auf seine räumlichen *und* medialen (oder: medienräumlichen) Dimensionen hin analysierbar werden.

Für die Ebene von sozialen Beziehungen lässt sich vor dem Hintergrund der in Kapitel 2 ausgeführten Normalisierungsaspekte an dieser Stelle festhalten, dass Beziehungen niemals in einem ›reinen‹ Zustand – das heißt in einem Zustand, der unabhängig von spezifischen historischen und kulturellen Gegebenheiten ist – existieren. Beziehungen zwischen Menschen sind stets durch bestimmte gesellschaftliche Diskurse vermittelt, durch die sie erst in ihrer spezifischen Form hervorgebracht werden. Madianou und Miller (2012a) konstatieren daher: »any relationship is intrinsically a mediated form« (S. 141). Soziale Beziehungen konstituierende Diskurse verändern sich im Verlaufe der Zeit, und auch Interaktions- und Kommunikationsweisen, die auf dem Austausch von Gesten, Mimik und sprachlichen Symbolen basieren, sind nicht ein für alle Mal festgelegt, sondern unter-

scheiden sich fundamental je nach historischer und kultureller Formation. Des Weiteren haben verschiedenartige Kommunikationstechnologien, die genutzt werden können, um Beziehungen mit anderen herzustellen und/oder aufrechtzuerhalten, mannigfaltige Auswirkungen auf die Ausgestaltung ebendieser Beziehungen und darauf, wie die beteiligten Akteur_innen diese Beziehungen erleben: »the profound transformation in the usage of increasingly converged communication technologies has implications for the ways interpersonal communication is enacted and experienced« (Madianou & Miller, 2012b, S. 2).

Nachfolgend steht zunächst jedoch nicht die Frage der Ausgestaltung medial vermittelter sozialer Beziehungen im Zentrum der Überlegungen. Vielmehr geht es einleitend um eine grundsätzliche Erörterung der Begriffe ›Medialität‹ und ›Virtualität‹. Aufgrund der Tatsache, dass eine umfassende und allgemein anerkannte Medientheorie nicht existiert (vgl. Jörissen, 2014, S. 503), soll im Folgenden in einem ersten Schritt ganz generell dargelegt werden, was gemeint ist, wenn in der vorliegenden Arbeit von ›Medium‹, ›Medien‹ und ›Medialität‹ gesprochen wird.

7.1.1 Erste Begriffsbestimmungen

Für eine erste Annäherung an den Begriff der Medialität bietet es sich an, zunächst eine terminologische Klärung des zugrunde liegenden Begriffs des Mediums vorzunehmen. Shusterman (1998) rekapituliert dessen etymologischen Ursprung wie folgt:

Wie seine [des Mediums, Anm. MS] Etymologie (meson, medius, Mittel) zeigt, ist es etwas, das in der Mitte steht – normalerweise zwischen zwei anderen Dingen oder Begriffen, die es vermittelt. In der Mitte zu stehen, ein Medium zu sein, hat zwei Bedeutungen. Als Schnittstelle zwischen zwei Stellen verbindet es die vermittelten Begriffe und trennt sie gleichzeitig, indem es zwischen ihnen steht. (S. 115)¹

Shusterman (1998) verweist auf die dualistische Natur eines Mediums als »Schnittstelle«, die gleichzeitig vermittelnd wie auch trennend wirkt, wobei dessen erste Funktion – diejenige als Vermittelndes – wohl gemeinhin geläufiger ist als die zweite. So fokussiert zum Beispiel Stegbauer (1999) ausschließlich auf die erste Funktion, indem er allen Medien generell ein Potenzial zur »Überbrückung von

1 Ofak (2012) führt zum ›(Da-)zwischen‹ die folgenden Überlegungen an: »Auf den Aspekt des Raums bezogen ist v.a. das gr. *metaxy*, das ›(Da-)Zwischen‹, interessant: Die adverbiale Komposition aus *meta-* für ›mitten in‹ und ›dazwischen‹ sowie *-xy*, für ›zusammen‹ und ›mit‹ trägt zwei entgegengesetzten [sic!] Tendenzen in sich. Die Bedeutung des *Metaxy* ist auf Überwindung von Abständen (Distanz), Differenzen [...] und Unstetigkeiten festgelegt, bringt zugleich aber eine trennende, entkoppelnde Komponente zur Geltung« (S. 250).

›Zwischenräumen« zuschreibt.² Die trennende Funktion eines Mediums lässt sich im Gegensatz dazu nachvollziehen, wenn mit Seel (1998) konstatiert wird, dass »unser Verhältnis zu allem, wozu wir ein intentionales Verhältnis haben, [...] durch und durch medial« (S. 244) ist. Eine unvermittelte, ›reine‹ Wahrnehmung beispielsweise ist gemäß dieser Auslegung des Begriffs unmöglich. Wir tauschen uns im Medium der Sprache aus, hören ein Musikstück im Medium von Geräuschen bzw. Tönen oder betrachten ein Bild im Medium des Lichts (vgl. ebd.), weshalb unser Verhältnis zur Konversation, zum Musikstück oder zum Bild jeweils ein mediales ist und unbestimmbar bleibt, was für uns davon übrig bliebe, wenn die Sprache, die Geräusche oder das Licht fehlen würden. Infolgedessen hält Seel (1998) fest: »Es ›gibt‹ Medien nur zusammen mit dem, was wir durch sie zu Kenntnis oder in Aussicht nehmen können – wie es umgekehrt das medial Vermittelte nicht ohne die Vermittlung der Medien gibt« (S. 245). Des Weiteren kann festgehalten werden, dass Medien dann in den Hintergrund geraten, wenn uns durch sie etwas zu Kenntnis gelangt, sie uns »etwas zum Vorschein bringen« (Krämer, 2008, S. 27): »[...] Medien vergegenwärtigen, indem sie selbst dabei unsichtbar bleiben; selbst zur Geltung kommen sie umgekehrt nur im Rauschen, also in der Dysfunktion und Störung« (ebd.). Die Tatsache der medialen Vermitteltheit unserer Wahrnehmung wird uns Krämer zufolge somit nur in Ausnahmefällen bewusst.

Unter den Stichworten ›Polymedia‹ (Madianou & Miller, 2012a, 2012b) und ›Medienkonvergenz‹ (vgl. hierzu bspw. Wagner & Theunert, 2006) wird der Umstand thematisiert, dass das gegenwärtige Handeln in mediatisierten Kontexten durch die Nutzung einer Vielzahl verschiedener Medien geprägt ist, wobei es zu einer Verknüpfung zwischen ebendiesen Medien kommt. Das Medienhandeln ist geprägt von der kontinuierlichen Abwägung der Vor- und Nachteile einzelner Medien unter Berücksichtigung der situativen Handlungsabsichten und -ziele der Nutzer_innen:

Relationships, increasingly, do not depend on one particular technology, but on a plurality of media which supplement each other and can help overcome the shortcomings of a particular medium. People can also take advantage of these different communicative opportunities in order to control the relationship. So, for example, if they want to avoid confrontation they do not call but send an email. (Madianou & Miller, 2012a, S. 8; vgl. hierzu auch Chambers, 2013, S. 23)

Hutchby (2001, S. 444) schlägt im Anschluss an das vom amerikanischen Psychologen James J. Gibson beschriebene Konzept der *affordances* vor, Technologien als Artefakte zu verstehen, die durch menschliches Handeln geformt werden, wobei

2 Ähnlich wie Stegbauer (1999) definiert Fornäs (2004) Medien als »tools for communicating across space and time« (S. 123). Diese Sichtweise erachtet Schroer (2012a) jedoch als zu einseitig, denn Medien seien »nicht nur Raumüberwinder, sondern auch Raumgründer« (S. 211).

menschliches Handeln in der Interaktion mit und durch Technologien zugleich selbst beeinflusst wird. Im Begriff der *affordances* kommt zum Ausdruck, dass verschiedene Objekte unterschiedliche Handlungsaufforderungen mit sich bringen (vgl. ebd., S. 447f.). Nicht alle technologischen Artefakte ermöglichen die gleichen Handlungen, und die Mediennutzer_innen verwenden diese je nach deren Funktionalitäten in Abstimmung mit ihren Handlungsabsichten (vgl. Hutchby, 2001, S. 453; Madianou & Miller, 2012a, S. 103). Hutchby (2001, S. 457) stellt das Konzept der *affordances* somit einerseits auf eine konstruktivistische Grundlage. Gemäß dieser Auffassung liegen allen Technologien soziale Prozesse zugrunde, die diese Technologien erst zu dem machen, was sie sind. In diese Richtung geht auch eine These von Ahrens (2003), die besagt,

dass elektronische Vernetzungstechnologien, in noch stärkerem Maße als andere technische Artefakte, erst durch den aktuellen Nutzungskontext ›konfiguriert‹ und damit eindeutig gemacht werden. Sie gewinnen ihre je spezifischen Eigenschaften erst in der konkreten Anwendungssituation, erst durch selektive Aktualisierung spezifischer Nutzungsmöglichkeiten aus der breiten Palette der Verwendungspotentiale. (S. 180)

Andererseits vertritt Hutchby (2001, S. 457) die Annahme, dass Technologien ihrerseits verschiedene Effekte auf gesellschaftliche Verhältnisse und soziale Beziehungen haben können. Das Verhältnis zwischen Technologien und Gesellschaft wird als ein von komplexen Interdependenzen charakterisiertes beschrieben.

7.1.2 Medialität

Da Medien unzählige Formen annehmen können (z.B. Kommunikationsmedien, Verarbeitungsmedien, Speichermedien, Darstellungsmedien), schlägt Jörissen (2014) vor, anstatt von einzelnen Medien als etwas Vergegenständlichtem direkt »vom Phänomen der Medialität auszugehen« (S. 503).³ Die Bedeutung von Medialität hervorhebend umreißt Welsch (1998a) – mit Verweis auf Derridas *Grammatologie* (2016a [1974]) und Deleuzes *Differenz und Wiederholung* (2007 [1992]) – die mit dem poststrukturalistischen Denken einhergehenden Verschiebungen von Beschreibungen der Wirklichkeit. Gemäß Derrida und Deleuze seien »Wirklichkeit und Rationalität generell durch Übergängigkeit, durch offene Vernetzungsketten, permanente Sinnverschiebungen und eine prinzipielle Unabschließbarkeit der Sinnprozesse gekennzeichnet« (Welsch, 1998a, S. 235). Dies komme einer bedeutungsvollen Richtungsänderung innerhalb der Philosophie gleich, da man sich

3 Jörissen (2014) skizziert diesen Fokuswechsel wie folgt: »Es geht hierbei um eine Mediumtheorie, die, sowohl von einzelnen Medienerscheinungen als auch von bestimmten Medientypen abstrahierend, auf übergreifende Form- und Struktur Aspekte fokussiert [...]« (S. 503).

erst ungefähr seit Mitte der sechziger Jahre des letzten Jahrhunderts vom Irrtum befreit habe, das Denken sei von den zum Einsatz gebrachten Medien gänzlich losgelöst (vgl. ebd.).⁴ Seither wird angenommen, »dass Medien an der Erzeugung der Botschaften und der Prägung der Gehalte fundamental beteiligt sind« (Krämer, 2008, S. 21; vgl. Maresch, 2004, S. 278f.).

Vor dem Hintergrund dieser Überlegungen wird deutlich, dass es zu kurz greift, Medien ausschließlich in ihrer Funktion als Vermittler von Signalen zu verstehen, denn sie scheinen selbst an der Erzeugung des Sinns dieser Signale oder Botschaften beteiligt zu sein und diese nicht bloß zu transportieren: »Medien übertragen nicht einfach Botschaften, sondern entfalten eine Wirkkraft, welche die Modalitäten unseres Denkens, Wahrnehmens, Erfahrens, Erinnerns und Kommunizierens prägt« (Krämer, 1998, S. 14). In diesem Sinne sind Medien auch nicht neutral. Neben der Bedeutsamkeit von Medien für fundamentale menschliche Praktiken wird in Anbetracht dieser Feststellung erneut plausibel, dass es sinnvoll ist, den Fokus nicht ausschließlich auf die Beschreibung distinkter Einzelmedien zu richten (vgl. Jörissen, 2014, S. 503), sondern die Perspektive zu weiten und sich der »Frage nach der Medialität unseres Weltverhältnisses« (Krämer, 1998, S. 14) zuzuwenden. Diese Frage bezieht sich darauf, dass spezifische Denk-, Wahrnehmungs- und Kommunikationsmodi »immer auch Folgen für die Art und Weise [haben], in der unsere Umwelt für uns zur Welt wird, in der sich die Vorstellung über das, was für uns wirklich ist und was ›Wirklichkeit‹ heißt, ausbildet und verdichtet« (ebd.). Während Krämer (1998) von der »Medialität unseres Weltverhältnisses« (ebd.) spricht, streicht Jörissen (2014) die pädagogische Bedeutsamkeit von Medialität für Sozialisation und Bildung heraus, wobei er medialen »Artikulationen und Architekturen für den Aufbau von Selbst- und Weltverhältnissen – sowie für die Transformation dieser Strukturen in Bildungsprozessen – eine maßgebliche Rolle« (S. 505) zuschreibt.

Festzuhalten gilt es diesbezüglich, dass es nicht um vergegenständlichte, klar auseinanderzuhaltende Einzelmedien geht, die in ihrem Zusammenspiel so etwas wie ›Medialität‹ ergeben. Der Medialitätsbegriff geht weit darüber hinaus, da er »eine auf eine elementare Dimension zielende Beschreibungs- und Deutungsperspektive unserer menschlichen Lebensform und kulturell geprägten Welt« (Krämer, 2008, S. 103) bezeichnet. Als Fazit der vorhergehenden Ausführungen lässt sich somit festhalten, dass die Beschäftigung mit dem Begriff der Medialität zur

4 Die jedenfalls in der ›westlichen‹ Philosophie sich hartnäckig haltende, vorherrschende Überzeugung lässt sich gemäß Welsch (1998a) folgendermaßen fassen: »[...] traditionell hatte sich die Philosophie von der Prägung des Denkens durch die verwendeten Medien – sei es der Mündlichkeit, sei es der Schriftlichkeit – völlig frei geglaubt. Der Sinn sollte im Urzustand mediumfrei existieren und erst nachträglich durch die Einspeisung in Medien eine Verbreitung und Verfremdung erfahren – so dachte man von Platon bis Hegel und weit darüber hinaus« (S. 235).

Erkenntnis führt, dass unser Selbst- und Weltverhältnis »durch eine Mittelbarkeit charakterisiert ist, die wesentlich auf Übertragungsvorgängen beruht; diese wiederum tendieren dazu, unsichtbar zu werden, so dass diese Mittelbarkeit als eine ›Unmittelbarkeit‹ zur Erscheinung kommt« (ebd.). Das Verhältnis zu uns selbst wie auch zu anderen Menschen und zu unserer Umwelt ist stets ein in komplexer Weise medial Vermitteltes, weshalb mit Wimmer (2002) an dieser Stelle Folgendes konstatiert werden kann: »Nicht der Mensch verkörpert sich in der Technik, sondern es sind die Techniken, die Leute erst zu Subjekten machen, indem sie die Erfahrung vorgängig programmieren und die Denkformen prägen« (S. 112).

Auf diesen basalen terminologischen Ausführungen zu Medien und Medialität aufbauend wird der zweite theoretische Schnitt im Folgenden durch eine Begriffsbestimmung von ›Wirklichkeit‹ und ›Virtualität‹ eröffnet. Auf der Grundlage dieser Erörterungen komme ich sodann auf den Begriff der ›hybriden Räume‹ zu sprechen und damit, wie zu Beginn dieses Kapitels bereits erwähnt, zum Zusammenhang von raum- und medientheoretischen Einsichten, mit dem ich mich unter dem Stichwort ›Produktion von Kommunikationsräumen‹ auseinandersetzen werde. Den nachstehenden Ausführungen etwas vorgreifend lässt sich mit Unger (2010) an dieser Stelle bereits Folgendes festhalten:

[...] virtuell-softwarebasierte Orte und Räume, deren Ausbreitung vor allem durch die rasante Verbreitung softwarebasierter und vernetzter Anwendungen forciert wird, [sind] nicht als abgegrenzt von realer Sozialität zu verstehen. Sie stellen vielmehr eine Erweiterung bzw. Anreicherung des lebensweltlichen Raums dar, die mit einer grundlegenden Transformation in Verbindung steht: Materielle und virtuelle Anteile verbinden und vermischen sich zunehmend und führen zu einer hybriden Alltagswelt. Virtuelle Räume betreffen in diesem Sinne die Erfahrungswelt der Individuen, d.h. die Welt[,] die sich diese erschließen, aneignen, in der diese soziale Bindungen ausbilden, sowie produktiv agieren und über die sie sich nicht zuletzt reflektieren und entwerfen. (S. 114f.; vgl. Willis, 2012, S. 177)

Unter den Bedingungen hybrider, medialer Kommunikationsräume verändern sich Bedeutungen von Begriffen wie ›Nähe‹, ›Ferne‹, ›Distanz‹, ›Anwesenheit‹ und ›Abwesenheit‹. Die rasanten Entwicklungen in den Bereichen der Informations-, Kommunikations- wie auch der Transporttechnologien werden dabei nicht selten im Kontext des Narrativs der Raum-Zeit-Kompression diskutiert, welches ich in einem weiteren Schritt ebenfalls thematisieren möchte. Dabei beziehe ich mich insbesondere auf einige für diese Thematik zentralen Arbeiten Doreen Masseys. Danach wird es, vor dem Hintergrund der Frage, wie Akteur_innen mediale Kommunikationsräume erfahren, die sie selbst hervorbringen, um den Aspekt der Leiblichkeit/Körperlichkeit dieser aktiven Raumproduzent_innen gehen. Zur Erörterung dieser Frage wende ich mich unterschiedlichen (raum)phänomenologischen Ansätzen zu. Im Anschluss daran richte ich in Kapitel 7.4.1 den Fokus

zunächst auf den Umstand, dass der Leib-Körper immer irgendwo (›Hier‹) ist. Aus einer alteritätstheoretischen Perspektive wird dieser Umstand dann bedeutsam, wenn berücksichtigt wird, dass dieses ›Hier‹ immer in einer Bezüglichkeit zu einem ›Dort‹ steht, wobei dieses ›Dort‹ wiederum das ›Hier‹ eines oder einer anderen ist. In Kapitel 7.4.2 wird es sodann um die technologischen Versprechungen gehen, die in Aussicht stellen, ein Dort zu einem Hier werden zu lassen (und umgekehrt). Verschiedene neuere Kommunikationstechnologien bergen nämlich die Verheißung, dass durch ihre Verwendung ein Nähegefühl auf Distanz und sogar körperliche Berührungen zwischen sich nicht von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehenden Individuen ermöglicht werden können, was eingehend zu diskutieren sein wird. Dieser zweite theoretische Schnitt wird mit einem als ›Zwischenräume‹ betitelten Resümee abgeschlossen.

7.1.3 Wirklichkeit und Virtualität

Bevor das bisher Dargelegte zu Medien und Medialität fortgeführt und der Begriff der Virtualität ins Zentrum der Betrachtung gerückt wird, werden zunächst einige Vorbemerkungen zur ›Wirklichkeit‹ angebracht. Dies erweist sich als unabdingbar, wenn mit Welsch (1998b) davon ausgegangen wird, dass dieser Begriff »in der heutigen Kultur durch Entwicklungen der elektronischen Medien problematisch« (S. 169) geworden ist:⁵

Die Wirklichkeit scheint schwächlich geworden – eigentümlich blaß, unübersichtlich und anscheinend immer weniger bedeutungsvoll und greifbar. Statt dessen sind ›Simulation‹ und ›Virtualität‹ zu den neuen und kräftigen Matadoren der Gegenwart avanciert. Sie scheinen – als die neuen Wirklichkeiten – die alte Wirklichkeit zu überholen oder abzulösen. ›Virtual Reality‹ ist das bezeichnende Oxymoron für diesen Vorgang. (Ebd.)⁶

Welsch (1998b) erachtet es als Irrtum, wenn behauptet werde, dass Wirklichkeit und Virtualität nunmehr als Synonyme eingesetzt werden könnten. Es sei verfehlt, den einen Begriff anstelle des anderen zu verwenden, dabei die Behauptung zu vertreten, Wirklichkeit sei von Virtualität nicht mehr zu unterscheiden, und dies

5 Es mag anachronistisch anmuten, im Kontext der hier zu erörternden Thematik auf einen über 20 Jahre alten Text wie etwa denjenigen von Welsch (1998b) zu rekurrieren. In diesem Unterkapitel geht es mir jedoch unter anderem darum, die Problematik grundsätzlich und weitgehend unabhängig vom aktuellen (und entsprechend auch schon bald wieder überholten) Diskurs aufzuzeigen. Zudem lässt sich anhand dieses Vorgehens demonstrieren, dass diese Thematik schon sehr viel länger theoretisch reflektiert wird, als man zunächst vielleicht vermuten würde.

6 Dass es sich beim Begriff ›Virtual Reality‹ bzw. ›virtuelle Wirklichkeit‹ um ein Oxymoron handelt, stellt auch Ahrens (2003, S. 178) fest.

damit zu begründen, dass sich daran »fortschrittliches Denken« (S. 171) zeige. Die Differenzierung dieser Begriffe scheint für Welsch (1998b) nach wie vor bedeutsam zu sein. Er legt dar, dass ›wirklich‹ als Adjektiv ein sprachliches Mittel der Gegensatzbildung darstelle (vgl. ebd., S. 202), da mit ihm etwas als in der Wirklichkeit vorhanden angegeben und zugleich etwas anderes davon unterschieden werde, das »als weniger wirklich oder scheinhaft, als virtuell, uneigentlich, bloß möglich, unwirklich, unwahr etc. qualifiziert wird« (ebd., S. 201). Diese »Doppelaktion« (ebd.) sei im Begriff ›wirklich‹ implizit stets enthalten.

Als Gegensatz zum Adjektiv ›wirklich‹ fungiert – wie dies bereits in Welschs (1998b) Zitat der Fall war – häufig der Terminus ›virtuell‹. Damit wird etwas bezeichnet, was »als Möglichkeit vorhanden« (Schroer, 2012a, S. 259) ist. Ahrens (2003) formuliert dies wie folgt: »Virtuell bezeichnet jenen Bereich, der potentiell existiert« (S. 178). Obwohl es Welsch (1998b) folgend relevant bleibt, Wirklichkeit und Virtualität begrifflich voneinander zu unterscheiden, so scheint eine simplifizierende Entgegensetzung dieser beiden Begriffe dennoch nicht länger haltbar zu sein. Dies kommt bei Waldenfels (1998) wie folgt zum Ausdruck:

Virtualisierung besagt im Bereich der Erfahrung, daß etwas *als möglich* erfahren, betrachtet oder behandelt wird. Berücksichtigen wir, daß die erfahrbare Wirklichkeit immer schon Spielräume der Möglichkeit offenläßt, also niemals als reine oder volle Wirklichkeit vorkommt, so treten Potentialität oder Virtualität zunächst nicht in einen Kontrast zur Wirklichkeit, sondern zur *Aktualität*. (S. 236; vgl. Grosz, 2001, S. 89, 128)

Die Entgegensetzung von Virtualität und Aktualität scheint plausibler zu sein als die Entgegensetzung von Virtualität und Wirklichkeit, wenn davon ausgegangen wird, dass etwas Virtuelles potenziell existent sein könnte, es zum jetzigen Zeitpunkt aber noch nicht ist (vgl. Ahrens, 2003, S. 178; Schroer, 2012a, S. 259). Diese Sichtweise lässt sich mit Gilles Deleuze präzisieren: Bei Deleuze (2007) findet sich die Entgegensetzung ›Virtualität vs. Aktualität‹ mit dem Zusatz, dass dem Virtuellen »volle Realität« (S. 264) zukomme. Das Virtuelle lässt sich demnach nicht als Gegensatz zum Wirklichen denken. Im gleichen Zug warnt Deleuze zudem davor, das Virtuelle mit dem Möglichen zu verwechseln (vgl. ebd., S. 267). Der Unterschied zwischen diesen beiden Termini besteht gemäß Maresch (2004, S. 278) im Anschluss an Deleuze darin, dass sich das Virtuelle durch fortwährende Veränderungen und Differenzierungen stets aufs Neue erzeuge, während das Mögliche häufig erst im Nachhinein als solches zu identifizieren sei (nachdem sich das Mögliche als Wirkliches herausgestellt hat).⁷

7 Mit Deleuze (2007) lässt sich dies wie folgt ergänzen: »Die Differenz und die Wiederholung im Virtuellen begründen die Bewegung der Aktualisierung, der Differenzierung als Schöpfung und ersetzen somit die Identität und die Ähnlichkeit des Möglichen, die nur ei-

In »*Philosophie ist kein Dialog*« – erschienen im Buch *Philosophie und Aktualität*, in dem sich Slavoj Žižek und Alain Badiou in einem Streitgespräch aufeinander beziehen – geht Žižek (2005) auf die Debatte um ›Virtual Reality‹ ein und fordert, »[d]ie Begriffe der Debatte selbst zu verändern« (S. 54), da es sich bei virtueller Realität um »eine ziemlich banale Idee« (ebd., S. 55) handle: »Virtuelle Realität, das heißt: ›Schau, wie wir mit unseren technischen Spielereien einen Schein erzeugen können, den wir am Ende für Wirklichkeit halten‹« (ebd.). Die Positionen, die prototypische Befürworter_innen bzw. Gegner_innen gegenüber ›Virtual Reality‹ einnehmen, beschreibt Žižek (2005) schematisierend wie folgt:

Man kann sich Postmodernisten vorstellen, deren wundervolle nomadische Subjektivität von einer künstlichen Realität zur nächsten schalten könnte; oder nostalgische Konservative und Links-Konservative, denen das ein Grauen wäre und die stattdessen meinen, wir müssten – auf welche Weise auch immer – zur authentischen Erfahrung zurückkehren. (S. 55)

Diese beiden Alternativen kommen für Žižek (2005) gleichermaßen nicht infrage. Wie zuvor bereits festgehalten, lautet sein Gegenvorschlag folgendermaßen: »Wir sollten etwas anderes machen: die Begriffe der Debatte verwerfen und behaupten, nicht die virtuelle Realität sei das Problem, sondern die *Realität des Virtuellen*« (ebd., Hervorh. MS).⁸ Diese Überlegung lässt sich unter Rückbezug auf Waldenfelds' (1998) oben stehenden Hinweis darauf, dass das Wirkliche nicht in Reinform existiere, so interpretieren, dass das Virtuelle und das Wirkliche ineinander hineinspielen und miteinander verflochten sind (vgl. Schroer, 2012a, S. 212f., S. 253f.; Unger, 2010, S. 100; Welsch, 1998b, S. 210).⁹ Dies impliziert erneut, dass eine vereinfachende antagonistische Setzung der Termini ›wirklich‹ versus ›virtuell‹ nicht länger haltbar ist, obwohl Welsch (1998b) vermutet, »daß ein solcher Dualismus oft von Anhängern beider Seiten – von den Medienverächtern wie den Electronic-Freaks – vertreten wird« (ebd., S. 210). In ihrem Essay *The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others* nimmt Haraway (2004) im Rahmen ihrer

ne Pseudo-Bewegung auslösen, die falsche Bewegung der Realisierung abstrakter Beschränkung« (S. 269).

- 8 Der Terminus ›Realität des Virtuellen‹ findet sich auch in Deleuzes *Differenz und Wiederholung* (2007 [1992], S. 264). Des Weiteren beschreibt auch Castells (1996) aus einer hiervon verschiedenen Perspektive in seiner soziologischen Studie zur Netzwerkgesellschaft eine ›Kultur der realen Virtualität‹ (S. 372ff.). Diese gehe mit der Entstehung eines neuen Kommunikationssystems einher, welchem der »*space of flows*« und die »*timeless time*« (ebd., S. 375) als materielle Grundlagen dienen.
- 9 Welsch (1998b) führt diesbezüglich aus, dass es zwischen dem Wirklichen und dem Virtuellen »immer wieder zu Umbesetzungen und Neukonstellationen kommen kann. Das Wirkliche ist nicht durch und durch wirklich, sondern schließt Virtualitätsanteile ein, und ebenso gehören zum Virtuellen zu viele Wirklichkeitsmomente, als daß es als schlechthin virtuell gelten könnte« (S. 210).

Überlegungen zum Virtuellen Bezug auf das Feld der Optik und führt diesbezüglich aus, dass das Virtuelle gewissermaßen als ›Fälschung‹ der Realität erscheine: »The virtual seems to be the counterfeit of the real; the virtual has effects by seeming, not being« (S. 106). Diese Negation des realen Raums, als die der virtuelle Raum erscheint, sei jedoch möglicherweise die eigentliche Illusion, wie die Autorin bemerkt (vgl. ebd.).

In Anbetracht dieser Ausführungen ist anstelle eines starren Dualismus vielmehr davon auszugehen, dass der Bereich des Virtuellen, des technisch Vermittelten, »informationelle und soziale Zusatzräume bereit[stellt], die bisher relevante Wirklichkeiten ergänzen und erweitern« (Ahrens, 2003, S. 175; vgl. hierzu auch Seel, 1998, S. 265; Unger, 2010, S. 114f.). Das Verhältnis zwischen dem Virtuellen und dem Nichtvirtuellen ist durch Wechselseitigkeit im Sinne von gegenseitigen Übertragungs- und Überlagerungsvorgängen charakterisiert: »Ebenso wie der elektronische Raum von sozialen Systemen durchkreuzt wird, haben virtuelle Kommunikationsformen [...] auf vorhandene Sozialbeziehungen Einfluss« (Ahrens, 2003, S. 175). Die beiden Sphären wirken ineinander, weshalb der virtuelle Raum nicht ohne Bezug zum Nichtvirtuellen – beispielsweise »als völlig losgelöst von der konkreten Ortsgebundenheit« (ebd., S. 181) – gedacht werden kann. Darüber hinaus tritt weder das Virtuelle an die Stelle von etwas vormals Nichtvirtuellem, noch werden bisherige Wirklichkeiten lediglich imitiert oder abgebildet, denn »[a]nstelle bloßer Verdopplung von Realität werden neue Wahrnehmungs- und Handlungsräume erschlossen« (ebd.; vgl. Schroer, 2012a, S. 212). Dabei entstehen veränderte Wirklichkeits- und Möglichkeitsbedingungen. Das ist, was Žižek (2005) mit der »Realität des Virtuellen« gemeint haben könnte.

Zur Skizzierung der Sphäre des Virtuellen und deren Überlagerungen mit dem Nichtvirtuellen findet sich beispielsweise bei Schroer (2012a) der Begriff der »hybriden Räume« (S. 274), deren Grenzen sich permanent verschieben oder zuweilen ganz verschwinden, um anderswo neu zu entstehen. Zwischen Virtuellem und Nichtvirtuellem besteht ein komplexes Verhältnis, denn es existieren »nicht nur reale und virtuelle Räume nebeneinander, sondern auch innerhalb dieser Räume existieren jeweils zahlreiche andere nebeneinander, die die Grenze von virtuell und real in vielfältiger Weise überlagern« (ebd.; vgl. Löw, 2012, S. 100f.; Willis, 2012, S. 177). Unger (2010) spricht in diesem Zusammenhang von sich »verflüssigenden Grenzen« zwischen virtuellen und realen Räumen, die zu einer »hybride[n] Erfahrungs- und Alltagswelt« (S. 110) führen. Auf eine völlige Auflösung der Differenz zwischen dem ›Virtuellen‹ und dem ›Realen‹ (oder auf eine Substitution des Zweiten durch das Erstere) darf aus dem Stichwort der Hybridisierung somit nicht geschlossen werden, wohl aber auf eine gewisse Einebnung der starren Entgegensetzung dieser beiden Sphären, da es um Verflüssigung und in Bewegung begriffene Grenzen geht. Diese Konzeptualisierung hybrider Räume wird im Folgenden erneut aufgegriffen, um eine Verhältnisbestimmung von Medialität und

Raum vornehmen zu können und die Produktion von Kommunikationsräumen zu thematisieren.

7.2 Zum Zusammenhang von Medialität und Raum: Die Produktion von Kommunikationsräumen

Ein bedeutsamer Aspekt virtueller, hybrider Räume hebt Schroer (2012a) hervor, indem er diese »als Zwischenräume, als ›dritte Räume« (S. 214) charakterisiert. Er stellt heraus, dass diese Zwischenräume »sich der Dichotomie von *entweder* global *oder* lokal, hier *oder* dort, eng *oder* weit entziehen, weil sie immer schon beides sind. Sie wachsen mit den Aktivitäten ihrer ›Bewohner‹ und schrumpfen durch deren nachlassende Tätigkeit auch wieder zusammen« (ebd.). In dieser Beschreibung wird deutlich, dass diese Räume nicht fixiert sind, sondern dass sie sich stetig wandeln und rekonstituieren. Insofern haben »wir es nicht mit einem einmal gegebenen Raum zu tun [...], der irgendwann vollständig vermessen und kartografiert sein wird, sondern mit einem Raum, der durch die Aktivitäten der Netz-User permanent wächst und sich ausdehnt« (ebd., S. 274). Schroer (2012a) vertritt vor diesem Hintergrund die Ansicht, dass die Beschäftigung mit medialen Vernetzungstechnologien wie dem Internet – und der damit einhergehenden Entstehung virtueller Umgebungen – dazu beitrage, traditionelle Raumbegriffe zu überwinden: Althergebrachte Raumvorstellungen und -konzepte müssten überdacht und im Zuge der sich stetig wandelnden globalen ›Vernetzungstatsachen‹ verändert bzw. neu entworfen werden. Diese Ausführungen legen es nahe, Raum und Medialität nicht gesondert voneinander zu denken, sondern ihre Verbindungen und wechselseitigen Beeinflussungen zu untersuchen. Mit Jörissen (2014) lässt sich Folgendes festhalten:

Wenn man, [...] jenseits des cartesianischen Raumverständnisses einerseits die soziale Konstruktivität von Räumen zur Kenntnis nimmt, andererseits die mediale Konstituiertheit sozialer Konstruktionen (Kommunikationen, Sprache, Bilder etc.), wird das komplexe Verhältnis von Raum und Medialität deutlich. (S. 509)

Dieser Zusammenhang von Medialität und Raum impliziert, dass nicht länger von einer »Geschlossenheit von Räumen« (ebd.) ausgegangen werden kann. Vielmehr tragen medial vermittelte Umgebungen zu einer Restrukturierung von Räumen im weitesten Sinne bei (vgl. ebd., S. 508). In diese Richtung argumentiert auch Ahrens (2003), wenn sie konstatiert, dass digitale Medientechnologien »den Entwurfscharakter des Raumes zu Tage treten [lassen], indem durch sie deutlich wird, dass Kommunikation nicht im sozialen Raum stattfindet, sondern diesen erst generiert« (S. 182). Diese Aussagen von Ahrens (2003), Jörissen (2014) und Schroer (2012a) lassen sich uneingeschränkt als Anschlüsse an Lefebvre und Massey lesen: