

Aus:

NINO FERRIN

Selbstkultur und mediale Körper

Zur Pädagogik und Anthropologie neuer Medienpraxen

Juli 2013, 246 Seiten, kart., 29,80 €, ISBN 978-3-8376-2505-9

Neue mediale Spiele eröffnen Möglichkeitsräume der Selbstgestaltung und Imagination von Erfahrungen. Nino Ferrin beschreibt diese Formen der Selbstkultivierung und zeigt anhand von Fallstudien zu »Wii Sports« und »World of Warcraft«: Die soziotechnischen Praktiken des Arbeitens am Selbst, dem Körper und der Lebensführung werden als potenziell andere Aktualisierung von Welt erprobt. Der performative Umgang mit Medientechniken lässt ein Erkennen eigener Fähigkeiten zu, denn die Medien tragen durch ihre Strukturierung zur Erweiterung von Orientierungen bei, indem sie die Akteure dazu befähigen, ihre Selbstsicht zu erweitern.

Nino Ferrin lehrt Erziehungswissenschaft an der Freien Universität Berlin.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/ts2505/ts2505.php

Inhalt

1. Einleitung | 7

2. Theorien der Selbst-Kultur | 13

Foucaults Grundlegung: Selbstbildung | 13

„culture de soi“ | 17

Über Anthropotechnik | 21

Theorien zum Selbst | 27

Selbst-Bildungstheorie | 36

Körperliche Selbstbildung | 43

Mediale Selbstbildung | 51

Ästhetik der Simulation | 72

3. Performative Technographie: Stil- und Netzwerkanalyse | 87

Stilanalyse und fokussierende Ethnographie | 87

Technographie medialer Kultur | 92

Performativ-rekonstruktive Netzwerkanalyse | 98

4. Anthropologie ludischer Selbstverhältnisse | 109

- Körperbilder in Bewegung: Körperliche Avatarsteuerung in Wii-Sportsimulationen | 115**
- Boxtechnik | 120
Anrufung beim Bowling | 124
Selbstfindung beim Tennis | 131
- Zusammenfassung | 137**
- Selbstbilder | 143
Selbstbeobachtung | 148
- Der strategische Körper: Welt der Kriegskunst | 153**
- Ansichten des Jägers | 158
Mit den Augen eines Priesters | 170
- Zusammenfassung | 179**
- Strategien des Selbst | 183
(Selbst-)Stilisierung | 191

5. Von der Selbstbildung zur Selbstkultivierung | 201

- Selbstkulturen des Performativen | 201
Entwurf einer Selbstkultur | 209
Hybride Selbstkultur | 218

Literatur | 223

Anhang – Richtlinien der Transkription | 243

1. Einleitung

Das zentrale Anliegen der vorliegenden Untersuchung ist die Entwicklung des Konzepts der Selbstbildung in einer inhaltlichen Verschiebung zum abweichend akzentuierten Begriff der Selbstkultur im Sinne einer „Selbstkultivierung“. Unter diesem Blickwinkel werden einleitend eine Reihe von Diskurskomplexen erörtert: Was sind die Grundannahmen der Konzepte der Selbstbildung, wie verorten sie sich in Bezug zur Bildungstheorie und worauf bezieht sich das Selbst in der Bildung?

Medial gerahmte Praktiken gegenwärtiger Spielkulturen führen in diesem Zusammenhang von den zugrunde liegenden Konzepten des Untersuchungsfelds zu einer Übersicht der theoretischen Paradigmen und münden in einer beispielhaften Datenanalyse, in der ein Potential der Selbstbildung beziehungsweise Selbstkultivierung auch innerhalb der empirischen Darstellung erforscht werden soll. Die Auseinandersetzung soll wie hier dargestellt erfolgen: In einem ersten Schritt wird ein Entwurf von Selbstbildung im Sinne des Konzepts der Selbstkultivierung erläutert, es werden Bezüge zu unterschiedlichen Disziplinen vorgestellt und dabei wird auf verschiedene Theoriehintergründe rekurriert. Unter Zuhilfenahme (medien-)bildungstheoretischer Argumentationen wird ein Entwurf von Selbstkultur in medialen Praktiken erstellt und im Anschluss auf die empirische Fragestellung nach selbst-bildenden Praktiken im Medium und den Potentialen der Arbeit an sich auf die Akteure und ihre medialen Praktiken bezogen. Dabei stellt die Rolle der technischen Vermittlung einen Fokus dar, da in dem Zwischenraum von Akteur und Medium sowie an der Kontaktfläche beider Bedeutungen generiert werden, die nicht nur auf menschlichen Prozessen basieren, sondern auch auf dem technischen Prozessieren. Als Beispiel kann die Bedienung von Sportsimulationen an der von Nintendo produzier-

ten Konsole „Wii“ dienen, die in einem Dazwischen von Körperwahrnehmungen und -bewegungen sowie Medienbildern die Rahmung der Situation als technosozial vermittelte bereit stellt (vgl. Ferrin 2011). Die Spielpraxis mit der Wii sowie mit dem Onlinespiel „World of Warcraft“ als Mehrspielerfantasieszenario am PC bilden (neuere) Spielkulturen ab, die als verschiedene Formate von Gebrauchspraktiken analysiert und mit einer ethnographischen Forschungshaltung zugänglich gemacht werden. Es zeigen sich zum einen submedial spezifische Ausprägungen der Spiel-, Simulations- und Bewegungsmodi, welche jeweils für sich genommen feldbedingte Aneignungsformen erfordern, um praktikabel zu sein. Gleichermaßen ist den jeweiligen Darstellungen, die eine eher exemplifizierende Rolle innerhalb dieser Arbeit einnehmen, eine unterschiedliche Position der ethnographischen Beobachterposition zu eignen, indem sie jeweils einen anderen Standpunkt des Forschers zum einen als teilnehmenden, zum anderen als teilhabenden Beobachter anzeigen. Die Konsequenz, die jeweiligen Standorte als je eigene Beobachterpositionen zu kennzeichnen, verhilft zu einem Überblick der ethnographischen Zugänglichkeit zum Medienpraxisfeld. Denn wenn sich in den Subfeldern ein Akteur¹ etabliert, so geschieht dies unter medialen Konditionen, sozusagen innerhalb einer bestimmten Weise von technischer Vermittlung. Die Akteure, die sich in die medialen Bedingungen involvieren, entwerfen sich gleichzeitig als Mediensubjekte, welche in mancher Hinsicht dem Prinzip der Steuerung durch die Akteure unterstellt sind. Dem Paradigma der Performativität gemäß entsteht jedoch innerhalb von solchen Handlungen stets eine simultane Doppelstruktur: Während der Akteur noch meint, Kontrolle über seine Spielfigur (Avatar) auszuüben, sind der Avatar sowie der Akteur selbst als hybride Kopplung anderen (medialen und) symbolischen Ordnungen ausgesetzt. Hier wird zu zeigen sein, wie sich die Spieler zu ihrer eigenen Spielfigur verhalten und innerhalb der Medienumwelt verorten, und inwieweit sie in der Distanz oder Nähe zu der Figur zu einer Sicht auf die Darstellung gelangen, die implizit wie explizit das Selbstbild, aber auch das Weltbild der Akteure der Möglichkeit nach ändern kann.

1 Im Folgenden ist in der vorliegenden Forschung mit der Nennung der männlichen Funktionsbezeichnung, sofern nicht anders gekennzeichnet, immer auch die weibliche Form gemeint.

Jeweils kurze Einleitungen sollen dabei die Feldmodalitäten (prä-)definieren und die Strukturen des Spiels oder der Simulation beschreiben. Da sich die Analyse primär auf Praktiken richtet, soll bei den Betrachtungen mehr die eigentliche Praxis der Akteure als eine Spielstrukturanalyse im Vordergrund stehen. Im Prinzip der Komparation der jeweiligen Handlungen in einem Feld stellt sich die Art und Weise, wie ein Medienakteur „spielt“, als Aneignung des Feldes dar. Die Artikulationen der Akteure basieren der weiteren These nach auf typischen Gebrauchsformen, die selbst auf andere Felder verweisen und meistens nicht nur medienbedingte Gewohnheiten darstellen. An den jeweils typischen Umgangssituationen interessiert sodann die besondere Haltung, Stellung, Einstellung, die der Akteur im Vollzug zu sich selbst, zum eigenen Körper und den Handlungen einnimmt, und die vom Alltagsnormalität insofern abweichen, als nunmehr mediale Möglichkeitsräume genutzt werden, um eine Arbeit mit und an sich zu vollziehen. Als eine Dimension der Forschung kann der medial (re-)präsentierte Körper dienen, welcher im Gegensatz zu älteren bilderlosen Formen so genannter „Muds“² (vgl. dazu Turkle 1998) in den Untersuchungsfeldern visuell „gegenwärtig“ ist. Er ist im bewegten Bild beobachtbar, steuerbar und stellt eine Form der medialen Positionalität heraus, welche in anderen (nicht medialen) Feldern keineswegs herstellbar ist, somit können mediale Erfahrungen als nicht gleichwertig substituierbar gelten. Solche Formen stellen allgemein gesprochen eine Möglichkeit der Selbstreflexion dar.

In den beiden submedialen Feldern („Wii“ und „World of Warcraft“, von hier an WoW) werden zudem unterschiedliche Grade und Modi an reflexiven Praktiken erkennbar, welche von Experimenten bis hin zu Selbstinszenierungen reichen. Zur Interpretation der Daten wird eine videographisch angelegte, konkret auf Rekonstruktionen basierende Forschungsmethode angewandt, die auf eine Analytik kultureller und performativer Aufführungen zielt. In der empirischen Auslegung zeigen sich bestimmte Arten medialer Gebrauchsstile, die jeder Akteur im Moment der Mediennutzung ausprägt. So gesehen wird der Begriff des Stils eine wichtige Rolle innerhalb der Untersuchung einnehmen. „Unter Stil wird im Folgenden die beobachtbare individuelle und sozial kohärente (Selbst-) Präsentation verstanden“ (Wulf/Zirfas 2007: 21), wobei die Nuance in dem

2 Mit Multi User Dungeons sind textbasierte Online-Rollenspiele gemeint.

vorliegenden Ansatz darin besteht, die Klammer um den Begriff des Selbst aufzulösen und explizit nach den Stilelementen der Selbstpräsentation zu fragen. Die mediale Doppelung des Körpers, die Beobachtung und die Orientierungsfunktion der Bilder lassen zumindest aus einer „distanzierten“ Forschersicht Handlungskonzeptionen deutlich werden, die in der Praxis als Gewohnheiten meist unbeachtet bleiben. Indes zeigen sich gerade im medialen Bearbeiten solcher Praktiken alternative Orientierungsmuster, welche weitere Reflexionen anregen und als erspielte Selbstbilder zu Umbildungen führen können.

Mit dem Begriff des (Mediengebrauch-)Stils oder aber der Selbststilisierung lässt sich dann das forschungsleitende Interesse empirisch bearbeiten: inwiefern die Selbstkultivierung durch mediale Praktiken konkretisiert wird und als Erfahrung orientierungsprägend ist. Schließlich sei noch darauf verwiesen, dass bei alledem und gerade unter dem Gesichtspunkt einer „performativen Bildungstheorie“ die körperlichen Ausdrucks- und Wissensformen eine herausragende Rolle spielen. Sie tun dies unter dem Blickwinkel, dass solche Wissensformen die Akteure meist in einem „Anschniegen“ an die Situation leiten, ohne dass intentionale Entscheidungen sie steuern. Es wird also auch im besonderen Sinne zu bedenken sein, ob dem Konzept der Selbstbildung die „Hexit“ (vgl. Fröhlich 1999) als Körperfdimension der Orientierungen zu ergänzen ist. Im selben Maße muss der empirischen Textanalyse eine visuell ausgerichtete Form zur Seite gestellt und im Wechselspiel miteinander kombiniert werden, um die Interpretationen reziprok aufeinander abzustimmen.

Grundlegend bedient sich die Darstellung der theoretischen Begrifflichkeit der Selbstbildung in den Bedeutungsnuancen von Selbstkultur oder Selbstformation einer kulturwissenschaftlichen Ausrichtung, wie sie Micha Brumlik in primärem Bezug auf ein kulturwissenschaftlich argumentierendes Forschen postuliert (vgl. Brumlik 2006, vgl. dazu auch Wimmer 2002). Sie richtet sich in erster Linie gegen eine im systemischen Vokabular verbleibende Theorieorganisation und plädiert dafür, Themen und Ansätze für die Erziehungs- und Bildungswissenschaft zu fokussieren, die man unter dem Namen der „historisch-pädagogischen Anthropologie“ (vgl. bspw. Gebauer/Kamper/Lenzen/Mattenkloft/Wulf/Wünsche 1989 sowie Wulf 2001) subsumieren könnte. Der Ansatz einer kulturhistorischen Differenziertheit nicht *des* Menschen, sondern *der* Menschen und einer jeweils kulturspezifischen Ausformung von Praktiken und Techniken ist in diesen

Ausführungen leitend. Die reflexive Position des (theoretisch wie empirisch agierenden) Forschers gilt dementsprechend auch für den Ethnographen, der sich bei Begegnungen mit anderen, zumeist fremden Akteuren gewiss über die eigene Begrenztheit der Wahrnehmung innerhalb solcher Kontaktzonen (vgl. Wulf 2010) sein soll. Es wird in den untersuchten Medienpraktiken eine Selbstsicht, ein Motiv der stets wiederkehrenden und seit geraumer Zeit praktizierten Selbstbezüglichkeit zu erkennen sein, welche als Bedingungsmoment eines (Selbst-)Bildungsprozesses angesehen werden kann. Solche Eigenrelationen eröffnen durch die Hinwendung zu sich einen Möglichkeitsraum, der zur Ausprägung vielfältiger Aktivitäten werden kann. Das Einüben des Sich-Betrachtens und zugleich Neu-Entwerfens kann durch die verschiedenen submedialen Praktiken hindurch beobachtet werden. Eine normative Komponente stellt die darin enthaltene Idee der übungsbedingten Verbesserung auf zwei Ebenen dar. Erstens werden einfache Tätigkeiten „geschult“. Doch zweitens, so die weiterführende These, übt der Akteur dabei noch andere Handlungskomplexe, die auf anderer Ebene ein Organisieren von den erstgenannten Tätigkeiten andeuten. Die Festlegung auf aktuelle Akteursmodalitäten wird im Neuentwurf auch anders möglich erkennbar und insofern „gespiegelt“. Der Hauptgehalt der Bildung des Selbst, der Selbstbildung, liegt in einer stärkeren Ausdifferenzierung, welche sich in letzter Konsequenz nicht nur auf mediale Praktiken beschränken kann, aber hier einen primären Reflexionsraum vorfindet:

„Lesen/Schreiben, Film- und Fernsehbetrachtung, schließlich der Umgang mit dem Computer sind auch interobjektive Beziehungen – zudem mit intersubjektiven Bestandteilen –, aber im Zusammenhang einer Kulturtheorie des modernen Subjekts stellen sie sich primär als Technologien des Selbst heraus, in denen das Subjekt über den Weg der Wahrnehmung von ihm präsentierten oder selbst produzierten Zeichensequenzen mit sich selbst beschäftigt ist, sei es zum Zwecke der Bildung, des Kunstgenusses, der Selbstexploration, der Zerstreitung oder des Spiels.“ (Reckwitz 2006: 59)

Ziel der Forschung kann im vorliegenden Fall nicht sein, eine Hypothese verallgemeinernd auf größere Populationen hin zu prüfen, sondern den Bereich der Untersuchung in einigen Kategorien auszulegen, nicht aber zu erklären. Daher befindet sich nach der Explikation der theoretischen Annahmen und Ausgangsfragen (Kapitel 2), die jedoch auch immer fortlauf-

fenden Differenzierungen durch Erfahrungen im Feld, mit Kollegen und weiteren Texten etc. unterliegt, den Methoden (Kapitel 3) und Interpretationen empirischen Datenmaterials und den jeweiligen abstrahierenden Rückbezügen auf eine theoretische Ebene (Kapitel 4), sodann ein abschließender Teil, den man am ehesten als Ausblick und Rückblick (Kapitel 5) auf die Arbeit beschreiben kann. Infolgedessen ist die theoretische wie praktische Skizzierung von Gebrauchssituationen zentral für die Untersuchung, die sich als Verbindung von pädagogischer Anthropologie sowie Ethnographie und medialer Selbstbildung versteht. Dabei wird (mediale) Selbstkultivierung als eine Selbsttechnik ausgewiesen, welche auch in künftigen (techno-)sozialen Entwicklungen eine konstitutive Bedingung zur Beschreibung von Selbstpraktiken sein wird.