

Sebastian Pranz

Theatralität digitaler Medien

Eine wissenssoziologische
Betrachtung medialisierten
Alltagshandelns

ARBEIT GRENZEN POLITIK HANDLUNG METHODEN GEWALT SPRACHE WISSEN
SCHAFT DISKURS SCHICHT MOBILITÄT SYSTEM INDIVIDUUM KONTROLLE
ZEIT ELITE KOMMUNIKATION WIRTSCHAFT BERECHTIGKEIT STADT WERTE
RISIKO ERZIEHUNG GESELLSCHAFT RELIGION UMWELT SOZIALISATION
RATIONALITÄT VERANTWORTUNG MOCHT PROZESS LEBENSSTIL DELIN
QUENZ KUNST UNGLEICHHEIT ORGANISATION NORMEN REGULIERUNG
IDENTITÄT HERRSCHAFT VERGLEICH SOZIALSTRUKTUR BIOGRAFIE KRITIK
WISSEN MASSEMEDIE EXKLUSION GENERATION THEORIE HIERARCHIE
GESUNDHEIT NETZWERK LEBENSLEHRE KONSUM FREIHEIT BETEILIGUNG
GEMEINSCHAFT INFORMATION WANDEL DIFFERENZ WOHNFORTSTADT
ETHNIE BERUF RITUAL KÖRPER MODERNISIERUNG GESCHLECHT DEMOKRA
TIE EVOLUTION INTEGRATION KAPITAL REALITÄT KRIEG BILDUNG ALLTAG
KULTUR VERTRAUEN LIEBE VERBUNDUNG GLOBALISIERUNG BEOBSCHTUNG
RECHT EXTREMISMUS STATISTIK INTERAKTION KRIMINALITÄT ZUKUNFT
ALTER ERKENNTNIS MORAL RAUM KLASSE STEUERUNG GELD ZIVILISATION
EMPIRIE AUFKLÄRUNG ARMUT ENTSCHEIDUNG TECHNIK MIGRATION ÖFFENT



VS VERLAG FÜR SOZIALWISSENSCHAFTEN

Sebastian Pranz

Theatralität digitaler Medien

Sebastian Pranz

Theatralität digitaler Medien

Eine wissenssoziologische
Betrachtung medialisierten
Alltagshandelns



VS VERLAG FÜR SOZIALWISSENSCHAFTEN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Zugl. Dissertation Justus-Liebig-Universität Gießen, 2008

1. Auflage 2009

Alle Rechte vorbehalten

© VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden 2009

Lektorat: Katrin Emmerich / Sabine Schöller

VS Verlag für Sozialwissenschaften ist Teil der Fachverlagsgruppe
Springer Science+Business Media.

www.vs-verlag.de



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Umschlaggestaltung: KünkelLopka Medienentwicklung, Heidelberg

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Krips b.v., Meppel

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Printed in the Netherlands

ISBN 978-3-531-16243-0

Meinen Eltern

Danksagung

Der vorliegende Band stellt eine maßgeblich überarbeitete und erweiterte Version meiner Dissertationsschrift dar, die vom Institut für Soziologie der Justus-Liebig-Universität Gießen im Februar 2008 angenommen wurde. Sie wäre nicht ohne die Unterstützung einer Reihe von Leuten entstanden, denen ich an dieser Stelle danken möchte.

Meinem Doktorvater Prof. Dr. Herbert Willems bin ich zu vielfältigem Dank verpflichtet. Neben der fachlichen Hilfe und Unterstützung in den verschiedensten Fragen, die er mir in den letzten Jahren geleistet hat, danke ich ihm herzlich für die freundschaftliche Begleitung in dieser Zeit und darüber hinaus.

Dr. York Kautt und PD Dr. Andreas Langenohl haben mich ebenfalls freundschaftlich beraten und mit kritischer Lektüre und Diskussionsbereitschaft zur Entstehung dieser Arbeit beigetragen.

Ferner danke ich Prof. Dr. Wolfgang L. Schneider, der mir in einer frühen Phase meiner Untersuchungen wertvolle Rückmeldungen zukommen ließ, sowie Prof. Dr. Klaus Fritzsche, der sich für mein Promotionsverfahren eingesetzt hat und mir dabei behilflich war, bürokratische Hürden zu überwinden. Darüber hinaus konnte ich mit verschiedenen Personen anregende Gespräche führen – hier seien Prof. Dr. Reimer Gronemeyer, Prof. Dr. Friedrich Krotz und Tim Otto Roth genannt, die entscheidende Fragen gestellt haben von denen ich wahrscheinlich einige unbeantwortet lassen musste...

Katrin Emmerich und Sabine Schöller vom VS-Verlag bin ich für viele wertvolle Hinweise dankbar. Für Unterstützung in verschiedenen Angelegenheiten danke ich außerdem Julia Böcher, Paul Greim und dem gesamten ‚Team Willems‘. Die Teilnehmer meiner Seminare an der Uni Gießen mussten einige ‚Chatsitzungen‘ über sich ergehen lassen und haben sich dabei wohl oft gefragt, „ob das eigentlich noch Soziologie ist“.

Meinem Freundeskreis in Gießen danke ich für die vielen Kaffeestunden, Menssaessen etc. Mein Pendlerdasein wäre ohne diesen Anker sicherlich weniger

erträglich und die gefühlte Distanz nach Köln um einiges größer gewesen. Besonders danken möchte ich Tanja, Ella und Dr. Michael Basseler; Martina, Gabriel und Peter Gansen, Andreas Müller und den Behneckes. In Köln sind es neben vielen anderen vor allem Andreas und Julia Fenn, denen ich für ihre Freundschaft und Unterstützung danke. Klaus Neuburg hat mir außerdem in typografischen Fragen weitergeholfen.

Bini und Jano, sowie meiner Familie in Ermetheis und Puschendorf, habe ich mehr zu verdanken, als hier darstellbar wäre.

Köln, im November 2008

Sebastian Pranz

Inhalt

I Einleitung

1. Die Wirklichkeit medialisierten Alltagshandelns	20
2. Theatralität, Theatralisierung und Medientheatralität	26
3. (Theater-)Rahmen und (Theater-)Wissen	32
4. Spiel-Welten	40

II Direkte Schrift-Kommunikation

1. Vorüberlegungen	49
1.1 Die kommunikative Gattung	50
1.2 Schrift als Kommunikationsmedium	54
1.3 Performativität	60
2. Einkanalige Kommunikation	64
2.1 Kanäle	65
2.2 Übertragungskanäle	69
2.3 Kanalkompensation	71
2.4 Erkennungszeichen	80

3. Die Ordnung von Kommunikation	86
3.1 Sequenzielle Organisation	87
3.2 Interaktionale (Un-)Ordnung im Chat	89
3.3 Die Reduktion von Gesprächsteilnehmern	96
4. Das Selbst und seine Darstellung	102
4.1 Selbst und Interaktion	102
4.2 Multimodales Selbst	106
4.3 Gruppe und Gruppenanschluss	114
5. Theatralität direkter Schrift-Kommunikation	119
5.1 Chats als „informelle Gespräche“	120
5.2 Selbstinszenierungen	124
5.3 Sex-Körper	126
6. Abschließende Überlegungen	134

III Raum- und Körperinszenierungen im Videospiele

1. Vorüberlegungen	137
1.1 Begriffsbestimmung	144
1.1.1 <i>Spiel und Theater</i>	145
1.1.2 <i>Spielen und Erleben</i>	151
1.2 Das Theater als ‚Rahmenspiel‘	154
1.2.1 <i>Körper-Rahmen</i>	155
1.2.2 <i>Perspektivität und Wahrnehmung</i>	158
1.2.3 <i>Rahmen und Rahmungen im Videospiele</i>	163

1.3	Spiele und Spielen	168
1.3.1	<i>Die Kosmologie des Spiels</i>	169
1.3.2	<i>Spiel-Rahmen</i>	174
1.3.3	<i>Figurenspiele</i>	178
1.4	Videospiel-Inszenierungen	181
1.4.1	<i>Interaktive Bild-Welten</i>	182
1.4.2	<i>Rauminszenierungen</i>	184
1.4.3	<i>Spielfiguren und Körperinszenierungen</i>	186
2.	Empirische Analysen	190
2.1	Asteroids - Feldspiele	190
2.1.1	<i>Spiel-Raum</i>	191
2.1.2	<i>Spielfigur</i>	197
2.1.3	<i>Fazit</i>	200
2.2	The Great Giana Sisters – Parcours-Spiele	202
2.2.1	<i>Spiel-Raum</i>	203
2.2.2	<i>Spielfigur</i>	207
2.2.3	<i>Fazit</i>	209
2.3	Prince of Persia – Animationsspiele	212
2.3.1	<i>Spiel-Raum</i>	213
2.3.2	<i>Spielfigur</i>	223
2.3.3	<i>Fazit</i>	228
2.4	Tomb Raider. Multiperspektivische Spiele	229
2.4.1	<i>Spiel-Raum</i>	230
2.4.2	<i>Spielfigur</i>	236
2.4.3	<i>Fazit</i>	243
3.	Abschließende Überlegungen	245
IV	Ausblick	251
Literatur		261

I Einleitung

Die neuen Medien haben in der Zeit ihrer Existenz bereits einen tief greifenden Wandlungsprozess vollzogen, der mindestens zwei Dimensionen aufweist. Zum ersten kann man von der Ausbildung und Differenzierung eines weltweit verfügbaren und in Hochgeschwindigkeit operierenden Netzwerkes sprechen, in dem jederzeit Jeder mit Jedem in Verbindung treten kann. Es geht in diesem Zusammenhang um einen Kommunikationsraum, der nach wie vor expandiert und dabei ständig neue Facetten ausbildet: leistungsfähigere Kommunikationsplattformen, innovative Präsentations- und Publikationsmöglichkeiten, zunehmend realistische und tiefenscharfe Handlungsumgebungen etc. Zum zweiten, und mit Blick auf die handelnden Subjekte, gestaltet sich der angesprochene Prozess als eine sukzessive Veränderung der mit diesem Medientyp verbundenen Nutzungsgewohnheiten. So sind innovative Sprach- und Handlungspraxen, medien-spezifische Selbst-Darstellungen und Beziehungstypen aber auch neue Gemeinschaften mit eigenen Identitäten und Mentalitäten entstanden, die von ihrer medialen Umwelt in besonderer Weise berührt werden und immer auch auf die technischen Strukturbedingungen reagieren. Wollte man den Status-Quo in diesem Prozess benennen, der sich letztlich als ein weitreichender Adaptionprozess menschlichen (Medien-)Handelns vollzieht, dann könnte man vielleicht sagen, dass sich der Nutzer nicht nur an die Eigenarten des Cyberspace gewöhnt, sondern längst damit begonnen hat, die digitalen Medien als *Raum für Alltagserfahrungen* anzusehen: er recherchiert, kauft und verkauft in diesem Raum, er lernt und spielt, streitet und verliebt sich, er richtet sich ein und präsentiert sich hier. Dabei gestaltet er das eigene Umfeld zunehmend selbst mit, indem er die technischen Strukturen mit einem individuellen Nutzungsinteresse überzieht und die medialen ‚Inhalte‘ nach den eigenen Vorlieben und Bedürfnissen organisiert. Aus dem *User* ist mit anderen Worten ein *Netizen* geworden, der große Teile seines Alltags in den medialen Handlungsraum verlegt hat und sich hier kleine Bühnen und ‚Habitate‘ einrichtet, auf denen/innerhalb derer er sich selbst und einen Teil seines Lebens zeigt.

Den Ausgangspunkt einer wissenssoziologischen Auseinandersetzung mit diesem Feld stellt also die Einsicht dar, dass die so genannten ‚neuen Medien‘¹ längst zu *Alltagsmedien* geworden sind. Das heißt zum einen, dass alltägliche Kommunikationsformen, Handlungspraxen, Beziehungstypen etc. teilweise oder ganz in diesen Medienverbund expandiert sind (Kaufen/Verkaufen, Kontaktsuche/Freundschaft, Liebe, Partnersuche, Sexualität und sogar: Familie², Tod und Sterben³). Zum anderen haben sich aber auch neue ‚Foren‘ für Alltagshandeln gebildet: Communities, die zunächst aus mehr oder weniger speziellen Interessengemeinschaften entstehen, dann aber komplexe soziale Netzwerke herausbilden, in die Handelnden auf die verschiedensten Arten eingebunden sind und in denen sie sich in unterschiedlicher Hinsicht auch als Subjekte entfalten können. Beispiele, die das belegen sind Weblogs, Videoblogs und Webchats, die immer auch als Medien der Selbstthematization und Biographisierung genutzt werden, Spezialkommunikationen in Foren, in denen das Wissen der Nutzer und der Grad ihrer Vernetzung als Kapitaltypen fungieren, *social network services*, die umfangreiche soziale Netzwerke generieren, ‚Wikis‘ und andere offene Enzyklopädien, die jedermann Produktions- und Revisionsrechte einräumen⁴, sowie expandierende Spiel-Welten, die gänzlich neue Erlebnisformen bieten.⁵ Das Web 2.0, um einen in letzter Zeit häufig gebrauchten Begriff aufzunehmen⁶, ist demnach mehr als ein hocheffizientes ‚Vernetzungs-Tool‘: Es ist ein Medium, das Alltagsrealitäten generiert, konfiguriert und präsentiert.

1 Im Folgenden wird der Begriff ‚digitale Medien‘ privilegiert, der allerdings nicht weniger missverständlich ist. Unter digitalen Medien werden hier zum einen diejenigen Medientypen zusammengefasst, die sich im Medienverbund des Internet zusammengeschlossen haben. Darüber hinaus geht es aber auch und vor allem um andere/frühere Anwendungen, wie z.B. das Videospiel oder die graphische Benutzeroberfläche, die mit den erstgenannten in einem strukturlogischen Entwicklungszusammenhang stehen.

2 Im Online-Rollenspiel *Second Life* gibt es ja bekanntlich bereits die ersten Elternschaften, die sich auf ‚virtuelle Kinder‘ beziehen.

3 Hier ist auf das Projekt ‚tributes.com‘ zu verweisen, das den Aufbau des ersten digitalen Friedhofs beabsichtigt.

4 Vgl. Geser 2008; Stegbauer 2008.

5 Vgl. Thiedeke 2008.

6 Der Begriff geht auf eine Fachkonferenz aus dem Jahre 2004 mit dem Titel ‚Web 2.0 Conference‘ zurück. Das Web 2.0 zeichnet sich vor allem durch geräteunabhängige (Online-)Anwendungen aus die eine hohe Vernetzung untereinander aufweisen. Zudem geht es um eine „Architektur der Beteiligung: Aus Nutzern werden Entwickler, Betreiber von Websites oder Autoren“ (Szugat/Gewehr/Lochmann 2006: 15).

Weil sich der Umgang mit den digitalen Medien zunehmend ‚veralltäglicht‘ und der mediale Rahmen offenbar den unterschiedlichsten Beziehungsformen gerecht wird, ist leicht zu übersehen, dass es sich bei den verschiedenen Ausprägungen von ‚Interaktivität‘ (Leggewie/Bieber 2004) in der empirischen Realität der digitalen Medien durchaus um äußerst ‚problematische‘ Kommunikationstypen⁷ handelt. Denn auch wenn sich im weltweit verfügbaren und in Hochgeschwindigkeit vermittelnden ‚Netz-Medium‘ (vgl. Neverla 1998: 121) die Kommunikationschancen des Einzelnen mit der Zahl der erreichbaren Interaktionspartner zunächst potenzieren mögen, werden Annahme-Prozesse, Sinnselektionen und Verstehen doch durch medienspezifische Kontingenzen erheblich erschwert. Menschliche Kommunikation hat sich daher in unterschiedlicher Hinsicht an den Prozess ihrer Medialisierung angepasst und spezifische Ordnungssysteme und kommunikative Absicherungen entwickelt, mit denen sie den besonderen ‚Unwahrscheinlichkeiten‘ (Luhmann 2001b: 78) begegnet, die sich hier ergeben. So lassen sich bspw. innerhalb der Binnenstruktur computervermittelter Kommunikation⁸ innovative Sprachpraxen, neue Formen der Sequenzierung sowie veränderte interaktionale und rituelle Ordnungen konstatieren, die dann spezifische Erwartungen und daraus resultierende Selbst-Darstellungen bzw. Fremdwahrnehmungen zur Folge haben. Aber auch die ‚Verankerung des Handelns‘ (Erving Goffman) in einer (Medien-)Umwelt, die in räumlicher und körperlicher Hinsicht gewissermaßen ‚kontextfrei‘ (vgl. Kardorff 2008: 32) ist, vollzieht sich vor dem Hintergrund medienspezifischer Bezugsrahmen. In diesem Zusammenhang sind sowohl eigene Zeichensysteme als auch neue ‚Organisationsprinzipien‘ (Goffman 1980: 19) und Deutungsmuster entstanden, die den Erfahrungen im medialen Alltagsraum ihre spezifische Gestalt verleihen. Vielleicht könnte man auch von einem besonderen gesellschaftlichen *Wissen* sprechen, das sich mit der Entstehung und Expansion der digitalen Medien herausgebildet hat und zu einem ‚neuen Alltagswissen‘ geworden ist (vgl. Willems 2008a: 9f). Und es ist anzunehmen, dass erst dieses Wissen den Nutzer in die Lage versetzt, den Daten-Raum kognitiv zu erfassen und die hier stattfindenden Operationen als soziale Wirklichkeit zu begreifen.

Ich komme unten auf diesen Gesichtspunkt zurück. Im Folgenden soll zunächst ein kurzer Ausblick auf die (soziologische) Auseinandersetzung mit dem Feld der digitalen Medien erfolgen, wobei es mir vor allem um die oben bereits

7 Vgl. dazu und für die folgenden Überlegungen Luhmann 2001b: 78.

8 Computer Mediated Communication (CMC).

angesprochenen Aspekte geht. Anschließend und darauf aufbauend möchte ich die besondere Qualität des medialen Alltagsraumes in den Blick nehmen und (mit Erving Goffman) danach fragen, wie sich die „Organisation von Alltagserfahrungen“ (1980) innerhalb dessen spezifischer Strukturen gestaltet. Dabei gehe ich von der These aus, dass sich die Wirklichkeit der digitalen Medien, bzw. die damit verbundenen Wahrnehmungen, Interpretationen und Erfahrungen der Nutzer, mit dem Begriff der *Theatralität* erfassen und analysieren lassen. Dieser ‚dramatologische‘ Ansatz⁹, der für meine weiteren Überlegungen leitend ist, soll hier skizziert und vorbereitet werden.

Die medienspezifischen Besonderheiten des virtuellen Alltagsraums zeigen sich sehr deutlich im Hinblick auf einen ersten Kontext, dessen Untersuchung auch und vor allem die soziologische Auseinandersetzung mit den neuen Medien bestimmt hat bzw. nach wie vor bestimmt: es geht um den Raum bzw. seine mediale Konstruktion und Darstellung, deren Analyse sich langsam zu einem neuen Schwerpunkt der Raumsoziologie entwickelt (vgl. stellvertretend Funken/Löw 2003). Neben Untersuchungen zum ‚Wissensraum‘ Internet, als Sitz kollektiver Intelligenz (Lévy 1999), finden sich hier vor allem Beiträge, die an einen allgemeinen raumsoziologischen Diskurs anschließen (vgl. Löw 2001: 113; Schroer 2006) und ausgehend von einem „relativistischen Raumverständnis“ (Löw 2001: 113) den Raum als erst in Handlungs- und Kommunikationsprozessen konstituierten Raum verstehen (vgl. Kanwischer/Budke/Pott 2004; Schmidt 2005). Diese „User Generated Spaces“ (vgl. Faßler 2008: 473) lassen einerseits Struktur analogien und „Selbstähnlichkeit[en]“ (Stegbauer 2004: 93) zu regionalen, sozialen Strukturen außerhalb des Netzes erkennen, nämlich insofern, als dass räumliche Ordnung auch im digitalen Medium erst durch die Bildung „kommunikative[r] Zentren“ entsteht (ebd.: 106). Andererseits geht es um Amalgamierungen und „Interpenetrationen“ (Schroer 2003) virtueller und realer Räume, die sich z.B. in Raumbildern und -Metaphern niederschlagen (vgl. ebd.).

Aber auch wenn das objektivierte Nutzungswissen von Akteuren und vor allem ihr aktives Nutzungsverhalten¹⁰ seine notwendigen Voraussetzungen sind,

9 Ich beziehe mich hier vor allem auf die Arbeiten Erving Goffmans, dessen „dramaturgische Perspektive“ (1976: 219) in diesem Zusammenhang sicherlich den prominentesten Ansatz darstellt. Aber auch neuere Arbeiten, wie etwa Rapps noch kaum rezipierte „Theatersoziologie“ (Rapp 1973) sollen im Folgenden berücksichtigt werden.

10 Jan Schmidt, der lokale Restrukturierungsprozesse in Abhängigkeit von Web-Nutzungen untersucht hat, stellt treffend fest dass „der aktive Charakter der Raumkonstitution, der dem relationalen Raumverständnis innewohnt, besonders deutlich zu erkennen [ist, S.P.]: Der virtuelle

geht der virtuelle Raum nicht vollständig in kommunikativen Bezügen auf. Denn nicht zuletzt liegt über der technischen Struktur des ‚Netzraums‘ in den meisten Fällen eine visuell gestaltete und weitgehend ‚opake‘ Topographie (vgl. Turkle 1995: 39), die den stattfindenden Kommunikationen vorausgeht bzw. diese strukturiert – eine interaktiv navigierbare ‚Benutzer-Oberfläche‘, die es dem Nutzer ermöglicht, digitale Verzeichnisstrukturen in Form von räumlichen Darstellungen nachzuvollziehen und Operationen mit Daten als Handlungen mit Objekten durchzuführen (Pranz 2008a).¹¹ Vielleicht ist es sogar die größte Innovation der digitalen Medien, dass sie die Voraussetzungen dafür schaffen, „in einen medialen Kommunikationsraum einzutreten und dort zu handeln. Man kann jetzt nicht nur ‚mit‘ den Medien leben, sondern auch ‚in‘ ihnen.“ (Thiedeke 2005: 75. Hervorhebung im Original). Auch wenn er sich einer vergleichsweise komplexen, technischen (Alltags-)Apparatur bedient, bezieht sich der Benutzer somit die wenigste Zeit auf technisch-mediale Strukturen, sondern handelt vielmehr in einem „abstrahierte[n]“ Cyber-Raum (vgl. Thiedeke 2004a), der in den verschiedenen Interaktionszusammenhängen den „primären Rahmen“ (Erving Goffman) seiner situativen Wirklichkeit darstellt. Es geht also um eine besondere Dimension der Gestaltung, der interessanterweise vor allem ‚natürliche‘ Räume und Alltagsumgebungen als Vorlagen dienen: Schreibtische, Ordner, Fenster, Papierkörbe etc., die zur Arbeitsumgebung werden (und entsprechende Handlungsscripts nahelegen), zunehmend anthropomorphe ‚Avatare‘¹² die Kundenfragen beantworten¹³ und konsistente dreidimensionale Raum-Simulationen, in denen eine ‚natürliche‘ Orientierung möglich ist, sind illustrative Beispiele für die gemeinte Klasse von Phänomenen. Die digitalen Medien kennzeichnen sich nicht nur durch eine Vielzahl derartiger ‚Interfaces‘, sondern lassen in diesem Zusammenhang zudem einen tief greifenden Entwicklungs- und Differenzierungsprozess neuer Präsentationsformen erkennen, der sich letztlich an der Frage ausrichtet, *wie* digitale Daten benutzbar gemacht werden können.¹⁴ Es geht dabei nicht nur um Raum- und

lokale Raum basiert darauf, dass im Internet Texte miteinander verknüpft werden, und dass die Verknüpfungen durch Nutzungsepisoden realisiert werden – würde niemand Inhalte anbieten, und würde niemand diese aufrufen, würde auch der virtuelle lokale Raum nicht existieren.“ (Schmidt 2005: 275).

- 11 Mit Rolf Nohr könnte man hier vielleicht auch vom „Verschwinden der Maschinen“ (2005) sprechen.
- 12 Bzw. elektronische Haustiere (vgl. Krotz 2007: 130ff.)
- 13 Dies ist inzwischen z.B. beim Einrichtungshaus IKEA der Fall vgl. III, Abb. 2.4b.
- 14 Darauf hat Friedrich Krotz im Rahmen der Eröffnungsveranstaltung der im November 2006 durchgeführten Tagung „Digitalisierung als Medienwandel: Medientechnologie – Medienkom-