

Reimann, Daniela: Vom Bild zum interaktiven Community-Bildraum – Ästhetisch forschende Vermittlungsansätze in der Medienpädagogik

Lost? Orientierung in den Medienwelten, 2008, S.88-97

Die zunehmend konvergierenden Medientechnologien und -angebote verbinden mobile, robotische, vernetzte und interaktive Systeme zu Spielwelten, die längst Einzug in die Kinder- und Jugendzimmer gehalten haben. Das Jahrhundert des Konsumenten wird durch das mediale Zeitalter des Produzenten und Gestalters zunehmend abgelöst (vgl. Weibel 2007). Gleichzeitig wird der real-physische Raum mehr und mehr mit digitalen Daten und Systemen verbunden. Begreifbare und eingebettete Systeme (*Tangible Media/Embedded Interaction*) geben dem Digitalen die vermisste sinnlichhaptische Körperlichkeit. Die „Fühlbarkeit des Digitalen“ (vgl. Petruschat 2008) ist dabei weniger als Schlagwort und Trend (1) zu verstehen und soll nicht um seiner selbst willen erprobt werden oder auf der Ebene der Verwendung neuer Interface-Konzepte für die Medienpädagogik stehen bleiben, sondern fordert die Medienpädagogik heraus, Verstehensprozesse bezüglich der immer stärker digital angereicherten Kommunikations- und Handlungsräume begreifbar zu initiieren und neue medienpädagogische Settings zu entwickeln.

In diesem Kontext wurden bereits so genannte *Mixed-Reality*-Szenarien, die in mittels digitaler Informationen erweiterten Interaktionsräumen durchgeführt wurden, erprobt (vgl. Reimann 2006). Neben den digital angereicherten physischen Räumen wird zunehmend der virtuelle Raum mit Daten aus der realphysischen Welt erweitert: *Augmented Virtuality* zeigt sich inzwischen durch die Integration von Video und Audio-Streaming die in Echtzeit übertragen werden und gemischte (Mixed Reality) Räume konstituieren. Second Life (SL) ist ein Beispiel einer solchen 3D-Internet-Community, die permanent wächst und zunehmend mit Video, Audio und anderen Medien verbunden, bereichert (vgl. Pohlke 2007) und dadurch immer komplexer und unüberschaubarer wird. Der Umgang mit analogen Bildwelten wurde durch die Digitalisierung zunehmend mit interaktiven Möglichkeiten des Nutzers verknüpft. Im folgenden Beitrag wird ein Beispiel aus der Hochschullehre im Fach Medienpädagogik der PH Freiburg vorgestellt, das auf die Ausbildung gestalterischer und ästhetisch forschender Ansätze und Verfahren abzielte. Die

„Ästhetische Forschung“ (vgl. Kämpf-Jansen 2000) ist ein in der deutschen Kunstpädagogik verbreiteter kunstdidaktischer Ansatz, der unterschiedliche Verfahren ästhetischer Prozesse und künstlerischer Konzepte der Forschung integriert. Auch auf internationaler Bühne werden forschende Ansätze aus der Bildenden Kunst (*Art practice as research*) und künstlerische Praxen im Kontext von Forschung in der Kunstdidaktik thematisiert (vgl. Sullivan 2005). Sie werden im vorliegenden Ansatz erweiternd in die medienpädagogische Hochschullehre integriert.

Die 3D-Internet-Community Second Life im medienpädagogischen Kontext

Die 3D-Internet-Community Second Life (SL) steht in diesem Hochschulsetting exemplarisch für erweiterte 3D-Internetwelten (2). Es ist ein öffentlicher, interaktiver Handlungs- und Kommunikationsraum, in dem sich derzeit weltweit ca. neun Millionen Nutzer unterschiedlichster sozialer Gruppen aufhalten (3).

Die explosionsartige Verbreitung der öffentlichen Online-Welt ist nicht nur in den Medien präsent, inzwischen wird auch aus der virtuellen Umgebung heraus gesendet. Veranstaltungen wie Musikkonzerte oder Ausstellungseröffnungen sowie die Akquise von Personal finden direkt in Second Life statt. Nicht nur Firmen und Konzerne, sondern auch die offizielle Landesvertretung von Baden-Württemberg, Hochschulen und Bildungsinstitute bilden sich derzeit im 3D-Raum Second Life ab. Lehrveranstaltungen und wissenschaftliche Vorträge werden hier inzwischen präsentiert. Es sind nicht nur Erwachsene, sondern durch die Einrichtung der spezifischen Plattform „Second Life-Teen“ (4) zunehmend auch Kinder und Jugendliche, die sich in den 3D-Internet-Welten bewegen. Grund genug, sich im Rahmen der medienpädagogischen Ausbildung mit der genaueren Erforschung der Community- Welt sowohl theoretisch als auch praktisch und gestalterisch auseinanderzusetzen.

Die kooperative Untersuchung, Gestaltung und Reflexion dieser interaktiven Welt zielte auf eine Bildung der Studierenden im Hinblick auf kulturelle Teilhabe ab sowie darauf, eine fundierte medienkritische Haltung gegenüber diesem Medienangebot einzunehmen. Eine komplexe, zunehmend unübersichtlich werdende Medienwelt wird hier im virtuellen Raum angeboten, die von den Nutzern nicht nur verwendet, sondern auch aktiv gestaltet werden

kann und – im Sinne der Kunden- und Nutzerbindung – auch gestaltet werden soll. Die 3D-Umgebung steht hier repräsentativ als ein exemplarisches Beispiel für immersive Räume und Gemeinschaften, die zunehmend auch digital erweitert werden, also mit Videoprojektionen, Präsentationen oder Audiodaten (Podcast) sowie Live-Schaltungen (Video-Live-Streaming) angereichert werden können, die in Second Life öffentlich präsentiert werden. Die Community-Welt wird somit zu einer digital erweiterten virtuellen Welt, die technisch auf dem Konzept der *Augmented Virtuality* (AV) basiert. Diese Erweiterung stellt die Verbindung von virtuellem und real-physischem Raum her, der zu einem gestaltbaren *Mixed Reality*-Lernraum wird (vgl. Reimann 2006). Die Grenze zwischen real-physischen und digitalen Räumen verschwimmt immer mehr und fordert medienpädagogische und ästhetisch-künstlerische Reflexion sowie ihre Vermittlung an Studierende, Kinder und Jugendliche (5), aber auch an Lehrkräfte und außerschulische Vermittler.

Die Gemeinschaft, zunächst verstanden im Sinne einer Community von Nutzern, wirft mit ihrer spezifischen Ästhetik nicht nur Fragen nach möglichen Szenarien für die medienpädagogische Arbeit, sondern auch im Hinblick auf ihren ästhetisch-kulturellen Bildungsgehalt auf. Eine neue Kultur der Kommunikation – vom textbasierten Chat zum hörbaren Voice-IP-Chat in 3D Räumen – hat sich entwickelt und bereits etabliert. Vom Hypertext-orientierten World Wide Web sind wir inzwischen im Hypermedium des 3D-Internet angekommen, das für die Medienpädagogik erforscht wurde.

Ästhetisch-forschende Verfahren als Vermittlungsansatz im Projektseminar

Der dem Seminar zugrundeliegende didaktische Ansatz zielte auf die Förderung eines Selbstverständnisses der Studierenden als Forschende ab. Sie wurden dabei angehalten, die Arbeits- und Gestaltungsprozesse sowie eigene Erkenntnisse und Forschungsfragen zu entwickeln, schriftlich und visuell in Bild, Video, Ton zu dokumentieren und vor allem im Hinblick auf medienpädagogische Anwendungsfelder zu reflektieren. Dazu diente den Studierenden ein „Ästhetisches Forschungstagebuch“, das Text, Bild und Videodokumente enthielt. Das Thema der immersiven 3D-Internet-Gemeinschaften wurde theoretisch und praktisch erforscht: Als Mittel der Kommunikation und Gegenstand der Lehre sowie als Forschungsgegenstand. In Online-Workshops wurde der Frage nachgegangen, wie Second Life in der

Online-Lehre eingesetzt werden kann.

Im Rahmen des Seminars „Multimediale Träume – die 3D-Internet-Community Second Life im medienpädagogischen Kontext“ setzten sich Studierende des Fachs Medienpädagogik erstmals mit der Erforschung des simulierten, interaktiven und vernetzten 3D-Raums auseinander. Sie verfügten zu Seminarbeginn nicht über Vorerfahrungen, wohl aber über Meinungen und Einstellungen zu Second Life, geprägt durch die medialen Vermittlungen dieser in den Massenmedien momentan präsentesten 3D-Welt. Insbesondere zeigte sich in der Befragung eine kritische Haltung der Mehrheit der Studierenden, die auf mögliche Gefahren für Kinder und Jugendliche sowie Erwachsene hinwiesen, aber auch positive Vermutungen bezüglich der 3DWelt äußerten: „In Artikeln kann man des öfteren lesen, dass viele Nutzer abhängig von dieser virtuellen Welt werden. Ich selbst könnte mir dieses nicht bei mir vorstellen, aber dadurch, dass ich keine Erfahrungen damit bisher gemacht habe, bin ich sehr gespannt auf meine eigenen Erkundungstouren in Second Life und auch die damit gewonnenen Erfahrungen. Ich denke, dass es für viele eine positive Erfahrung sein kann, vor allem für die Menschen, die im realen Leben nicht das ausleben können, was sie eigentlich selbst sind.“

(Studentin, zit. n. Wiki des Seminars, 2007) (6)

In ersten Schritten erfanden, gestalteten und steuerten die Studierenden interaktive Repräsentanten ihrer selbst (Avatare). Diese Stellvertreter wurden in SL aus jeweils sieben Grundfiguren (männlich/weiblich) aufgebaut und individuell im Hinblick auf Körperbau, Kleidung, Frisur und Make-up gestaltet. Außerdem können in SL Objekte gebaut, Texturen integriert und Artefakte auf einfachere Weise kopiert, verändert oder eigenständig mittels der enthaltenen 3D Werkzeuge entworfen werden (7).

Schnittstelle zum Bereich Film/Video und dem Erzählen von Geschichten (*Storytelling*) dar. Das sich neu konstituierende Genre des sogenannten „Machinima“, eine Wortschöpfung, die sich aus den englischsprachigen Begriffen „machine“, „cinema“ und „animation“ zusammensetzt und in Online-Welten gedrehte Filme benennt, die auch in der realen Welt präsentiert und diskutiert werden können, wird zunehmend genutzt (8). Zur Erstellung von Machinima können Drehbücher entwickelt und Filmszenen mit Avataren gespielt werden, was sowohl die Kreativität als auch die technisch-motorische Kompetenz beim Steuern der Figuren als Darsteller und Schauspieler Herausfordert (9).

Dazu bildeten die Studierenden thematische Arbeitsgruppen zu

Themenbereichen wie Kommunikation, Handlungsraum, Identitäten und Repräsentanten, spezifische Orte, Ästhetik und Anästhetik (vgl. Welsch 1990, S. 9 ff.), Musik, Erweiterungen von SL, Kaufen & Geldverdienen sowie Gender-Konstruktionen.

Synchrone Kommunikationsformen wurden ergänzend und forschend im Rahmen von Online-Wokshops integriert. Dazu wurde eine Kooperation mit Partnern aus dem Bereich der Medienpädagogik (10) und der ästhetischen Bildung durchgeführt. Die Nutzung der Umgebung wurde dabei für kooperative und interkulturelle Bildungsprozesse im Rahmen von gemeinsamen Veranstaltungen in SL genutzt. Dabei soll das alte Modell des Frontalunterrichts gerade nicht auf die Eigenwelt von SL abgebildet werden, vielmehr sollen in diesem Medium neue Möglichkeiten der Kommunikation und gemeinsamen Bearbeitung von Aufgaben erprobt werden. Fragestellungen für die gestaltungsorientierte Medienpädagogik lassen sich wie folgt skizzieren und wurden im Seminarkontext thematisiert: Welche sozialen Realitäten und Strukturen werden im digitalen Raum sichtbar, welche Klischees ggf. reproduziert und welche Gender-relevanten Konstruktionen werden aufgeworfen? Wie ist es, ein Mitglied dieser virtuellen Gemeinschaft zu sein, und wie ist der Begriff der „Gemeinschaft“ hier zu verstehen? Was macht die Faszination dieser Erlebniswelt aus? Wie lassen sich die spezifische, eigene Ästhetik des Mediums sowie die ästhetischen Erfahrungen im immersiven Raum beschreiben und nutzen? Inwiefern kann Gestaltung, Teilhabe und Partizipation zu kreativen Prozessen führen? Letztlich stellt sich auch die Frage nach den Erweiterungen der herkömmlichen medienpädagogischen Prozesse, die für die zukünftige berufliche Praxis der Studierenden denkbar sind.

Vom Bild zum interaktiven Bildraum: Bild- und Medienkompetenz im Virtuellen Community-Raum

Die spezifische Ästhetik der virtuellen Welten polarisiert und fordert die Bild- und Medienkompetenz der Nutzer heraus. Second Life ist ein öffentlicher Raum, der kontinuierlich wächst und von den Nutzern selbst weiterentwickelt und gestaltet wird. Wie in der realen Welt auch, findet man in SL einen Farb- und Formenpluralismus, ein Sammelsurium von Stilen, Versatzstücken, interaktiven Objekten, und dazu sich regelmäßig verwandelnde Bewohner (Avatare), die sich immer wieder neu erfinden und teilweise skurrile Erscheinungsformen annehmen. SL ist ein öffentlicher, sich ständig

verändernder Raum. Was Welsch im Begriff der Anästhetik (vgl. 1990, S. 10ff.) als Gegenbegriff zur Ästhetik, ihrer Problematisierung, Bedingung und Grenze gefasst hat, führt die Frage nach der Notwendigkeit der Vermittlung einer Bild- und Medienkompetenz vor Augen, die über das bloße Wahrnehmen und Entziffern, Verstehen und Lesen, Gestalten und Reflektieren sowie das Kommunizieren von Bildern hinaus geht und die aktive Interaktion in simulierten Kommunikations- und Handlungsräumen einbezieht. Sie schließt die aktive Bearbeitung und Veränderung des simulierten Bildraums ein: Der interaktive Avatar, gestaltet und gesteuert durch den User, greift handelnd in den Bildraum ein: Objekte werden inspiziert, kopiert, gespeichert, weitergegeben oder in Einzelarbeit beziehungsweise kooperativ neu erstellt. Kooperatives Gestalten schließt dabei die Verhandlung über ästhetische Prozesse mit ein.

Der Avatar befindet sich im Prozess, ist Teil des simulierten Raums, und kann gleichzeitig Simulationen darin herstellen.

Bisher werden medienpädagogische Zugangsweisen noch weitgehend auf die Navigation, Exploration, Bildproduktion und Kommunikation im interaktiven Raum beschränkt oder vor dem Hintergrund einer (weiteren) Form des ELearning, nämlich in 3D, wahrgenommen (11). Ästhetisch-forschende Verfahren und Strategien der Medienaneignung werden weitgehend der (schulischen) Kunstpädagogik sowie der außerschulischen ästhetischen Bildung zugesprochen.

Die Welt Second Life als Beispielwelt für den virtuellen Raum stellt hier eine Schnittstelle zur Verbindung der Disziplinen her. Das Medium wirft medienpädagogische und medienkünstlerische Fragestellungen auf.

Künstlerische Projekte wurden impulsgebend in den Vermittlungsansatz integriert, um Medienpädagogik-Studenten neue Zugangsweisen zu eröffnen. Im Seminar wurden dazu ausgewählte Orte aufgesucht, die das Neue und die eigene Ästhetik des Mediums SL erforschen.

Das Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe führt seine künstlerischen Aktivitäten in SL im Projekttitle *ZKM_YouNiverse* zusammen, die von Philip Pocock, Gastkünstler am ZKM und Leiter der SL-Projekte, zur Erprobung des Mediums SL realisiert wurden. *ZKM_YOUNiverse* enthält die Idee der Mitgestaltung durch den User bereits im Titel. Das ZKM bildet sich dabei nicht als virtuelles Museum in SL im Sinne der Nachahmung des realen Gebäudes ab, sondern präsentiert mit *ZKM_YOUNiverse* seine Dependence in SL, einen Ausblick auf das Museum der Zukunft: „Ziel ist es , den Usern überall

mit erweiterten 3D, Web 2.0 sowie Mobil-Plattformen eine Diskursive virtuelle Umgebung zu bieten, die antizipierend die Rolle des „aktiven Besuchers“ im Museum verdeutlicht. ... Die Auseinandersetzung mit aktuellen Fragen der Kunst, Medien und Technologie, denen sich die Denkfabrik ZKM in Theorie und Praxis stellt, wird über regionale Grenzen hinweg für die ‚Prosumer‘ (producer, con-sumer) zugänglich und durch sie mitgestaltet.“ (Weibel 2007, S. 42).

Schnittstellen für eine integrierte disziplinübergreifende Medienbildung

Forschungsfragen für eine ästhetisch forschende Medienbildung stellen sich nicht nur hinsichtlich der spezifischen, eigenen Ästhetik des virtuellen und interaktiven Raums, sondern vor allem auch in Bezug auf die neuen Kommunikationsformen und -kulturen, die durch medientechnische Funktionen unterstützt werden und sich im Rahmen neuer Kulturtechniken etablieren. Die Kultur selbst ist heute technologisch geworden und hat sich in unsere Existenzformen regelrecht eingeschrieben (vgl. Richard/Brunns 2004, S.71). Was bedeuten Begriffe wie „Freundschaft“ sowie die Zugehörigkeit zu einer „Gruppe“ in Second Life, wenn diese auf technischer Ebene per Mausclick initiiert werden und ggf. semantische und soziale Aspekte der Lebensbedeutsamkeit in den Hintergrund stellen? Wie werden Handlungen zwischen Avataren beim Treffen mit diesen fiktiven Identitäten wahrgenommen, wie weiterentwickelt und welche Bedeutung haben sie im Hinblick auf neue Qualitäten von Kontaktanbahnungen, Beziehungsknüpfunen und soziale Interaktionen im vornehmlich virtuellen Raum?

Die Produktion und die ästhetischen Prozesse der Studierenden sollten im Projektverlauf nicht auf der Ebene der Gestaltungspraxis stehen bleiben. Gerade die weiterführende Auseinandersetzung in z. B. spezifischen SLRäumen, wie im Bereich der Sex- und Erotikangebote führt die beteiligten Mitglieder zu Fragestellungen, die die neuen Kommunikationsweisen und Kulturformen der zwischenmenschlichen Kontaktanbahnung und Beziehungsknüpfun berühren, und geben uns eine Vorstellung für die sich entwickelnden Szenarien. Hier zeigt sich, dass Second Life kein Forschungsfeld ist, das allein aus der Medienpädagogik heraus untersucht werden sollte, sondern dass diese Welt vor allem auch eine Schnittstelle zwischen den künstlich getrennt angelegten Einzeldisziplinen herstellt.

Unterschiedlichste Gestaltungsprozesse verknüpfen die Bereiche Design, Kunst, Medieninformatik, Psychologie und Soziologie auf semantischer sowie technisch-medialer Ebene. Die Umgebung Second Life macht den mathematischen Raum sichtbar, konstruierbar und ästhetisch gestaltbar. Durch aktive Produktion und ästhetisch-forschende Strategien werden Fragen angeregt, die durch den bloßen Umgang mit den Figuren und Artefakten der SL-Welt zu neuen Fragestellungen für die zukünftige Medienpädagogik führen.

Anmerkungen

- 1) Vgl. die gleichnamige Konferenz Tangible and Embedded Interaktion, TEI 2008, Bonn, auf der im Rahmen der AG „Begreifbare Interaktion in gemischten Wirklichkeiten“, 2007 initiiert von F.-W. Bruns, B. Robben und H. Schelhowe, versucht wurde eine Schnittstelle zur Kunst- und Medienpädagogik herzustellen.
- 2) Z.B. die von MTV betriebene 3D-Internet-Welt „There“.
- 3) Stand Wintersemester 2007/08.
- 4) Vgl. Wiki „Bildung in Second Life“ von Michael Lange: <http://cyberwizard.de/secondlife/index.php?title=Hauptseite> [Zugriffsdatum: 20.10.2008].
- 5) In diesem Zusammenhang ist das SL-Teen-Grid eröffnet worden, in dem von Pädagogen geleitete Projekte realisiert werden, wie z. B. unter der Leitung von Michael Lange, Metaversa e.V. Berlin.
- 6) Wiki zum Seminar „Multimediale Träume“: http://wiki.strassneronline.de/doku.php?id=sl:ideen_-_meinungen_-_vorwissen_zu_bzw._ueber_sl [Zugriffsdatum: 06.10.2008].
- 7) Dazu fanden Online-Workshops in SL zum Bauen von Objekten mit dem Medienpädagogen Michael Lange, Berlin, statt.
- 8) Vgl. dazu die Machinima-Projekte mit Sims2 im Kontext des Multiline-Nets von Irene Schumacher am Wissenschaftlichen Institut des Jugendhilfswerk an der Universität Freiburg.
- 9) Hier tut sich nicht nur ein neues Feld für die Medienpädagogik auf, sondern es lassen sich die Bezüge zu anderen Fächern durch Storyboard-Entwicklung über die Animationsfilmgestaltung herstellen.
- 10) Z.B. das Multiline-Projekt am Wissenschaftlichen Institut des Jugendhilfswerk e.V. an der Universität Freiburg sowie Medien und

Kommunikation e.V.

11) Vgl. z. B. die Initiative E-Learning 3D und das „virtuelle Weiterbildungsforum“ an der Fakultät für Pädagogik der Universität Bielefeld (www.E-Learning3D.de; siehe auch den Artikel von Markus Walber in diesem Band.)

Literatur

- Kämpf-Jansen, H. (2000): Ästhetische Forschung. Köln.
- Lange, M. (2007): Wiki „Bildung in Second Life“. Verfügbar unter: www.cyberwizard.de/secondlife/index.php?title=Hauptseite [Zugriffsdatum: 28.02.2008].
- Petruschat, J. u. a. (2008): Die Fühlbarkeit des Digitalen (Tangibility of the Digital). In: form + zweck, Heft 22, Berlin.
- Pohlke, A. (2007): Second Life. Verstehen, erkunden, mitgestalten. Hannover.
- Reimann, D. (2006): Ästhetisch-informatische Medienbildung mit Kindern und Jugendlichen. Grundlagen, Szenarien und Empfehlungen. Oberhausen.
- Richard, J./Bruns, F.-W. (2004): Soll Ästhetische Erziehung ein „Smartspiel“ werden? SmartSchauspiel und Ästhetische Erziehung. In: Ästhetik und Kommunikation, Heft 125, 2004.
- Sullivan, G. (2005): Art practice as research. Thousand Oaks, London, New Delhi.
- Weibel, P. u. a. (2007): You_SER. Das Jahrhundert des Konsumenten, Ausstellungskatalog (Paperback). Zentrum für Kunst und Medientechnologie. Karlsruhe.
- Welsch, W. (1990): Ästhetisches Denken. Stuttgart.

Weiterführende Literatur

- Reimann, D./Biazus, M. C. (2007): Augmented Virtual 3D-Community Spaces as an Intercultural Interface for Higher Media Art Education. In: Proceedings der Jahrestagung der Gesellschaft für Informatik GI.
- Reimann, D. (2008): Die 3D-Internet-Gemeinschaft Second Life in der Medienpädagogischen Bildungsarbeit – eine Kooperation zwischen Hochschule und medienpädagogischer Praxis. In: Ebele, K./Schumacher, I. (Hrsg.): Netzwerke in der Bildung. Multiline das Netzwerk für Bildung, Chancengleichheit und Medienkompetenz. München.
- Reimann, D. (2008): Die 3D-Internet-Community-Welt Second Life – Schnittstelle zwischen Medienpädagogik und ästhetisch-kultureller Bildung. In: PH-FR, Zeitschrift der Pädagogischen Hochschule Freiburg, Heft „Kulturelle Bildung“, März 2008.

Internetseiten

Wiki zum Seminar: Multimedial Träume und Parallelwelten. Verfügbar unter: www.strassneronline.de/wiki/doku.php?id=Uebersicht [Zugriffsdatum: 06.10.2008].

Second Life Software. Verfügbar unter: www.secondlife.com. [Zugriffsdatum: 06.10.2008].

SLURL der Multiline-Repräsentanz in Second Life. Verfügbar unter: www.slurl.com/secondlife/Baden%20Wuerttemberg%202/128/27/22 [Zugriffsdatum: 06.10.2008].