

# **Der virtuelle Raum im toten Winkel der Sozialen Arbeit**

Warum sich die Soziale Arbeit den Anforderungen und Herausforderungen im sozialen Raum „Internet“ stellen muss.

## **Bachelorarbeit**

Zur Erlangung des akademischen Grades

**Bachelor of Arts in Social Sciences**

der Fachhochschule FH Campus Wien

Bachelorstudiengang: Soziale Arbeit

**Vorgelegt von**

Susanne Studeny

**Personenkennzeichen**

1110533175

**Begutachter**

Christoph Stoik, MA

**Eingereicht am**

28.01.2014

Erklärung:

Ich erkläre, dass die vorliegende Bachelorarbeit von mir selbst verfasst wurde und ich keine anderen als die angeführten Behelfe verwendet bzw. mich auch sonst keiner unerlaubter Hilfe bedient habe.

Ich versichere, dass ich diese Bachelorarbeit bisher weder im In- noch im Ausland (einer Beurteilerin/einem Beurteiler zur Begutachtung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Weiters versichere ich, dass die von mir eingereichten Exemplare (ausgedruckt und elektronisch) identisch sind.

Datum: 28.01.2014

Unterschrift: Susanne Studeny

## Danksagung

In erster Linie bedanke ich mich bei Christoph Stoik, der mich mit seiner motivierenden Art während des gesamten Schreibprozesses großartig begleitet und unterstützt hat.

Ein großes Dankeschön geht an Bernd Rohrauer, der meine Arbeit korrekturgelesen und konstruktiv kritisiert hat. Die Diskussionen mit ihm waren und sind immer sehr bereichernd.

*„Nicht nur danken für das Angenehme. Das Unangenehme hilft Dir Dich zu erkennen und Dich zu entwickeln. Daher sage auch dafür Dank.“* (Irina Rauthmann) In diesem Sinne möchte ich auch jenen Menschen danken, die dem virtuellen Raum misstrauisch und mit einem defizitorientierten Blick gegenüberstehen und auch denen, die der Meinung sind, dass der virtuelle Raum weitgehend bedeutungslos ist für die Soziale Arbeit. Nur durch sie konnte diese Arbeit überhaupt zustande kommen, denn Sie haben meine Motivation entfacht und stets aufrechterhalten.

## **Kurzfassung**

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Frage, wie sehr der virtuelle Raum die Soziale Arbeit betrifft. Im ersten Teil wird ein Verständnis dafür geschaffen, wie Raum und in weiterer Folge der virtuelle Raum verstanden werden kann. Ein kurzer historischer Abriss führt von ausgewählten Raumvorstellungen aus Philosophie, Naturwissenschaften und Sozialwissenschaften hin zu einem Bewusstsein dafür, dass Raum keineswegs einem einheitlichen Denkmuster folgt. Daran anschließend werden aktuelle Raumvorstellungen diskutiert und in Bezug zum virtuellen Raum gesetzt. Schließlich wird der virtuelle Raum selbst in den Blick genommen und es wird eine Verbindung zur Sozialen Arbeit hergestellt. Die Vorstellungen von virtuellem Raum innerhalb der Sozialen Arbeit werden genauer untersucht. Überlegungen zu „virtual reality“ und zur subjektiven Wahrnehmung und Deutung von Wirklichkeit runden den ersten Teil ab. Im zweiten Teil wird gezeigt, dass die Soziale Arbeit sich aus fachlicher Perspektive mit dem virtuellen Raum beschäftigen muss. Es wird auf Basis der Definition von Sozialer Arbeit ein Bezug zum virtuellen Raum hergestellt und unter Einbeziehung relevanter Begrifflichkeiten, wie Lebensweltorientierung, Partizipation, Ressourcenorientierung und Prävention erfolgt eine Diskussion, die zeigt, dass die Soziale Arbeit aufgrund ihres Auftrages den virtuellen Raum aktiv in Praxis und Theorie mit einbeziehen muss. Schließlich wird mit einer ersten Definition eine Antwort auf die Frage, welchen Auftrag die Soziale Arbeit im virtuellen Raum hat, zur Diskussion gestellt.

## **Abstract**

The virtual space in the blind spot of social work

Why social work needs to meet the demands and challenges of the social space Internet.

This work deals with the question of how much the virtual space relates to social work. The first part provides an understanding of space and subsequently virtual space. A brief historical summary of selected theories on space, provided by philosophy, natural sciences and social sciences, leads to an understanding that the idea of space does not follow a uniform pattern of thinking. Contemporary concepts of space are discussed and put in relation to virtual space. Furthermore there is a focus on virtual space itself and how it relates to social work. The concept of virtual space within social work is examined in more detail. Considerations on "virtual reality" and the subjective perception and interpretation of reality complete the first part. The second part show, that social work has to deal with virtual space on a professional level. On the basis of the definition of social work a relationship to virtual space is established. Considering relevant concepts, such as living environment orientation, participation, resource orientation and prevention there is a discussion that shows that social work must include virtual space actively in practice an in theory because of its mission. Finally, with a first definition, an answer is given on which mandate social work has in virtual space, and put up for discussion.

## Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung .....	2
2. Historische Entwicklung von Raumvorstellung .....	4
2.1. Philosophie und Naturwissenschaften .....	4
2.2. Sozialwissenschaften .....	6
3. Grundlagen zur Raumvorstellung .....	9
3.1. Absolutistisch – Relativistisch – Relationale Raumvorstellung.....	10
3.2. Der virtuelle Raum.....	13
3.3. Der virtuelle Raum aus dem Blickwinkel der Sozialen Arbeit .....	16
3.4. „Virtual Reality“ – ein Oxymoron? .....	19
4. Soziale Arbeit und virtueller Raum .....	22
4.1. Der virtuelle Raum und die „richtige“ Lebenswelt .....	24
4.2. Virtueller Raum + Partizipation = e-Partizipation .....	28
4.3. Ressourcenorientierung im virtuellen Raum am Beispiel von Online-Spielen .....	34
4.4. Exkurs: Prävention und virtueller Raum.....	40
5. Schlussbetrachtungen .....	43
LITERATURVERZEICHNIS .....	46

# 1. Einleitung

*„Die Feststellung, dass die von mir erlebte Welt des Ich, meines Körpers und des Raumes um mich herum ein Konstrukt des Gehirns ist, führt zu der vieldiskutierten Frage: Wie kommt die Welt wieder nach draußen? Die Antwort hierauf lautet: Sie kommt nicht nach draußen, sie verlässt das Gehirn gar nicht. Das Arbeitszimmer, in dem ich mich gerade befinde, der Schreibtisch und die Kaffeetasse vor mir werden ja nur als ‚draußen‘ in Bezug auf meinen Körper und mein Ich erlebt. Diese beiden sind aber ebenfalls Konstrukte, nur ist es so, dass mit der Konstruktion meines Körpers auch der zwingende Eindruck erzeugt wird, dieser Körper sei von der Welt umgeben und stehe in deren Mittelpunkt. Und schließlich wird [...] ein Ich erzeugt, das das Gefühl hat, in diesem Körper zu stecken, und dadurch wird es erlebnismäßig zum Zentrum der Welt.“ (Roth 2003, 48)*

Millionen von Menschen benutzen täglich das Internet. Seit Tim Berners-Lee im Mai des Jahres 1990 die erste Webpräsenz<sup>1</sup> erstellte, nimmt das World Wide Web immer mehr Raum in unserem Alltag ein. Das Internet geht bereits in die zweite Generation und mit dem Web 2.0 entstehen völlig neue Anforderungen an die Soziale Arbeit.

Immer mehr Menschen wachsen in eine Informations- und Kommunikationsgesellschaft hinein und es kommt zu einer zunehmenden Vermengung privater, öffentlicher und beruflicher Mediennutzungsformen. (vgl. Hug 1998) Das Internet ist zu einem festen Bestandteil der Lebenswelt vieler Menschen geworden und der virtuelle Raum wird zu einer neuen Realität. Trotzdem stellt sich die Frage: „Was hat die Soziale Arbeit mit dem virtuellen Raum zu tun?“

Angesichts der Tatsache, dass sich die Gesellschaft spätestens seit den 90er Jahren als Medien- und Informationsgesellschaft begreift, scheint die Frage, was der virtuelle Raum mit der Sozialen Arbeit zu tun hat, satirische Züge anzunehmen. So wird in dieser Arbeit von der Annahme ausgegangen, dass der virtuelle Raum als mögliche Lebenswelt von Menschen im „toten Winkel der Sozialen Arbeit“<sup>2</sup> sein Dasein fristet und der aktuelle Stand im fachlichen Diskurs innerhalb der Sozialen Arbeit legt den Eindruck nahe, dass kein großes Interesse daran besteht, daran etwas zu ändern<sup>3</sup>. Der Anspruch dieser Arbeit besteht nun darin, zu zeigen, dass der virtuelle Raum – respektive das Internet – es nicht verdient hat, als bedeutungslose Freizeitbeschäftigung abgetan zu werden, die schlimmstenfalls in Kriminalität, Sucht, Vereinsamung und Realitätsflucht mündet, sondern, dass im virtuellen

---

<sup>1</sup> Diese Webseite existiert bis heute als Kopie aus dem Jahr 1992: <http://info.cern.ch/>

<sup>2</sup> „Zuerst geht es darum, diejenigen Menschen, die in virtuelle Bereiche abdriften, zurückzuführen in öffentliche Räume und soziale Zonen“. (Beringer, 2012, 14)

<sup>3</sup> Abgesehen von einigen interessanten Arbeiten im Zusammenhang mit der Sozialraumorientierung (siehe beispielsweise <http://www.sozialraum.de/>).

Raum Ressourcen und Potentiale schlummern, die innerhalb der Sozialen Arbeit (noch) nicht wahrgenommen werden (wollen).

Vor diesem Hintergrund ist die Beantwortung der Frage, was die Soziale Arbeit mit dem virtuellen Raum zu tun hat, bei näherer Betrachtung dringend notwendig, denn wenn überhaupt ein Blick auf den virtuellen Raum geworfen wird, so ist er aus der Perspektive der Sozialen Arbeit zumeist defizitorientiert. So werden in der vorliegenden Arbeit bewusst die positiven Aspekte, die im virtuellen Raum vorhanden sind, hervorgehoben und auf die Darstellung von möglichen negativen Auswirkungen wird absichtlich weitgehend verzichtet, um neue Perspektiven und Blickwinkel innerhalb der Sozialen Arbeit zu eröffnen und um ein Umdenken zu ermöglichen.

Im ersten Teil der vorliegenden Arbeit soll ein Verständnis dafür geschaffen werden, wie Raum allgemein verstanden werden kann und was virtueller Raum ist. Ausgehend von einem kurzen historischen Abriss, in dem ausgewählte Raumvorstellungen aus Philosophie, Naturwissenschaften und Sozialwissenschaften zeigen, dass unsere Vorstellung von Raum und Zeit keineswegs einem einheitlichen Denkmuster folgt, werden daran anschließend aktuelle Raumvorstellungen diskutiert und in Bezug zum virtuellen Raum gesetzt. Dann wird der virtuelle Raum selbst in den Blick genommen und es wird eine Verbindung zur Sozialen Arbeit hergestellt, indem die Vorstellung von virtuellem Raum innerhalb der Sozialen Arbeit genauer untersucht wird. Überlegungen zur „virtual reality“ und zur subjektiven Wahrnehmung und Deutung von Wirklichkeit runden den ersten Teil der Arbeit ab.

Dass die Soziale Arbeit sich aus fachlicher Perspektive mit dem virtuellen Raum beschäftigen muss, soll im zweiten Teil der vorliegenden Arbeit basierend auf der Definition von Sozialer Arbeit von der „International Federation of Social Workers“ (IFSW) verdeutlicht werden. Auf dieser Basis wird ein Bezug zum virtuellen Raum hergestellt und unter Einbeziehung relevanter Begrifflichkeiten, wie Lebensweltorientierung, Partizipation und Ressourcenorientierung erfolgt eine Diskussion, die zeigen soll, dass die Soziale Arbeit aufgrund ihres Auftrages den virtuellen Raum nicht nur am Rande berücksichtigen, sondern aktiv in Praxis und Theorie mit einbeziehen muss.



## 2. Historische Entwicklung von Raumvorstellung

Um zu verstehen, warum und wie es zu den gegenwärtigen Raumvorstellungen gekommen ist, wer dazu beigetragen hat und welche Überlegungen dahinter stehen, braucht es einen Blick in die Vergangenheit der einen Bezug zur Gegenwart schafft.

So soll zuerst, beginnend mit Hesiod, anhand der Raumvorstellungen von Platon, Aristoteles, Euklid, Gottfried Wilhelm Leibnitz, Immanuel Kant und Albert Einstein gezeigt werden, dass es nie eine einheitliche Vorstellung von Raum gab und wie die gegensätzlichen Positionen von absolutem und relativem Raum zu verorten sind. In einem weiteren Schritt werden die Raumtheorien von Emile Durkheim, Georg Simmel, Pierre Bourdieu und Anthony Giddens betrachtet. Diese wurden deshalb ausgewählt, weil sie sich in unterschiedlichem Ausmaß explizit mit „Raum“ auseinandergesetzt haben und sich bei ihnen nicht nur eine implizite Übernahme raumtheoretischer Vorstellungen aus Physik und Philosophie findet.

### 2.1. Philosophie und Naturwissenschaften

Die Vorstellung des Menschen von Raum hat sich über einen sehr langen Zeitraum hinweg entwickelt und es bestand und besteht keine einheitliche Auffassung von dem was Raum ist. So hat bereits im 7. Jhd. v. Chr. Hesiod<sup>4</sup> erste Versuche unternommen „Raum“ zu definieren und *„nahezu die gesamte (Begriffs-)Geschichte sollte es dabei dauern, bis „Raum“ (auch) als ein sozial konstituierter entdeckt wurde bzw. gedacht werden konnte.“* (Günzel 2005, 90)

Für Platon war der Raum eine Art *„Neutrum“* (ebd., 92), das weder dem Sein noch dem Werden angehörte. Seine grundlegende Idee bestand darin, dass es einer *„dritten Gattung“* (Schroer 2012, 31) bedarf, in der alles Werden Aufnahme finden kann. *„Platon entdeckte also den Raum als ausgeschlossenes Drittes zwischen Sein und Werden als das Worin.“*<sup>5</sup> (ebd., 32)

---

<sup>4</sup> Hesiod beantwortete die Frage der Griechen „was steht am Anfang“ mit „das Chaos“. Das Wort Chaos bedeutete im Griechischen jedoch nicht Unordnung, sondern „Spalt“ oder „Höhlung“. Für Hesiod war das Chaos die Horizontlinie zwischen Erdboden und Himmelszelt. Damit wurde erstmals der (leere) Raum begrifflich bestimmt und war ein Behältnis und Trennung, „Container“ und Grenzverlauf zugleich. Diese Betrachtungsweise prägte die Grundposition der über 2.500 Jahre nachfolgenden Raumbegriffe. (vgl. Günzel 2005, 92)

<sup>5</sup> V. a. der Feminismus greift im späten 20. Jahrhundert auf die Raumkonzeption von Platon zurück. (vgl. Günzel 2005, 92)

Platons Schüler Aristoteles befand diese Denkweise als zu allgemein und zu oberflächlich. Deshalb unternahm er in seiner „*Kategorienlehre*“ (ebd., 32) selbst den Versuch, Raum zu erklären. So begriff Aristoteles den Raum als Ort. Dies ist jedoch nicht mit der modernen Topologie gleichzusetzen, denn *„in der Kategorienlehre wird der Raum als die Summe aller von Körpern eingenommenen Örter betrachtet. Der Ort selbst ist Teil des Raums, dessen Grenzen mit den Grenzen des ihn einnehmenden Körpers zusammenfallen.“* (ebd., 32) Aristoteles stellte einige Überlegungen an, wonach der *„Ort als Gestalt, der Ort als Materie, der Ort als Ausdehnung oder Abstand und der Ort als Grenze oder das Äußerste“* (ebd., 33) von ihm als Möglichkeiten in Betracht gezogen wurden. Er entschied sich für die letzte der vier Möglichkeiten und legte damit die Grundlage für eine absolute Raumauffassung vom *„Ort als gefülltes Gefäß“*. (ebd., 33)

Im 3. Jahrhundert v. Chr. Entwickelte Euklid eine Geometrie für die Konstruktion in der Ebene, die selbst weder begründet noch aus anderen Gesetzen abgeleitet werden kann. Die zentrale „Grundannahme“ Euklids besagt, dass zwei Parallelen sich nie (oder: nur „in der Unendlichkeit“) schneiden. Zwar hatte Euklid seine Geometrie ursprünglich zur Vermessung der Erde entwickelt, dennoch kann sein Einfluss auf den Begriff des Raumes nicht überschätzt werden (vgl. Günzel 2005, 94): *„Der unendliche, gleichförmige Raum wird nunmehr „denkbar“. Im Gegensatz zur Chora<sup>6</sup> hat er dabei keinen Inhalt (das Werden), sondern ist der Raum jeder möglichen Konstruktion“.* (ebd. 94)

In weiterer Folge setzte sich Newton mit seiner Vorstellung vom „absoluten Raum“ durch. Newton hatte den Anspruch, nicht nur eine passende Naturerklärung zu liefern, sondern er wollte auch Physik und Theologie auf einen Nenner bringen. So ist nach Newton der Raum über eine euklidische Mathematik bestimmbar und notwendig, weil man Bewegung (im „relativen Raum“) als prinzipielle, mechanische und gegenseitige Verursachung von Körpern nur in einem übergeordneten Bezugssystem bestimmen kann. (vgl. ebd., 95)

Leibnitz wandte sich nachdrücklich gegen die Annahme Newtons von der Existenz eines absoluten Raums und seine Argumente gewinnen hinsichtlich der aktuell vertretenen Auffassung des relativen bzw. des relationalen Raums wieder an Bedeutung. Leibnitz setzte Raum und Körper in Bezug zueinander. (vgl. Schroer 2012, 39) *„[...] nicht also ist zuerst ein dreidimensionales Koordinatensystem da, in dem hernach die Positionen der Dinge eingetragen werden können, sondern zunächst gibt es Relationen von Gegenständen, die durch ihre Lagebestimmung eine jeweilige Räumlichkeit hervorbringen.“* (Günzel 2005, 98)

---

<sup>6</sup> Land, Materie, Raum

Kant beschäftigte sich sowohl mit der Raumvorstellung von Leibnitz als auch mit jener von Newton. Erst betonte er den rein relativen Charakter des Raums und wenige Jahre später schlug er sich auf die Seite Newtons und sprach von absolutem Raum. Wenig später folgte die nächste Wende und er bezeichnete die Begriffe des absoluten Raums und der absoluten Zeit als rein begriffliche Fiktionen. Daraus folgt, dass, obwohl Kant letztlich der Newtonschen Raumtheorie nicht ganz entkommen konnte, gerade ihm der Verdienst zuzuschreiben ist, Raum nicht länger als Gegenstand zu behandeln. (vgl. Schroer 2012, 40ff) *„Raum, so Kant, ist etwas, das Menschen durch ihre Vorstellungen schaffen. Das sinnlich Wahrgenommene wird zur Anschauung indem es im Bewusstsein in eine Ordnung oder in eine Form gebracht wird, der man den Namen Raum gibt.“* (Löw 2012, 29)

Mit Albert Einstein und seiner Relativitätstheorie wird das euklidische Raumverständnis endgültig überwunden. Raum wird nicht länger von Zeit getrennt. *„Einstein widerlegt die Vorstellung von absolutem Raum und absoluter Zeit.“* (ebd., 32) Für Einstein sind Raum und Zeit nicht absolut, sondern diese existieren relativ zum Bezugssystem der BeobachterInnen. Somit konnte erst mit der Relativitätstheorie Einsteins die Vorstellung vom absolutistischen Modell des Behälters überwunden werden. (vgl. ebd., 33) *„Vor 1915 stellte man sich Raum und Zeit als den festgelegten Rahmen vor, in dem die Ereignisse stattfinden können, der aber durch das, was in ihm geschieht, nicht beeinflusst wird [...] In der allgemeinen Relativitätstheorie stellt sich die Situation jedoch grundlegend anders dar. Raum und Zeit sind nun dynamische Größen“.* (Hawking, 1988, 51f)

## **2.2. Sozialwissenschaften**

Die bisher dargestellten Positionen zeigen, dass Naturwissenschaft und Philosophie zwischen der Vorstellung von Raum als Behälter, also der absolutistischen Raumvorstellung, und der Vorstellung von einem relativen Raum schwanken. Auch innerhalb der Sozialwissenschaften gibt es diesbezüglich keine einheitliche Positionierung, obwohl sich inzwischen die relativen Raumvorstellungen durchzusetzen scheinen.

Durkheim hatte sowohl einen erkenntnistheoretischen als auch einen gesellschaftstheoretischen Zugang zum Raum. Er versuchte einerseits zu klären was Raum bedeutet und wie er zu denken ist und andererseits betrachtete er die räumliche Organisation von Gesellschaft. *„In beiden Kontexten vertritt Durkheim übereinstimmend die These, dass sich die jeweilige Organisation der Gesellschaft im Raum niederschlägt.“* (Schroer 2012, 48) Durkheim betrachtete Räume als gesellschaftlich hergestellt und

bezeichnet sie als „*Produkte des kollektiven Denkens*.“ (Durkheim 1984, 28) Für ihn waren räumliche Unterteilungen wie oben/unten, links/rechts, Norden/Süden, Osten/Westen usw. eine kollektiv geteilte Zuschreibung. Dies gilt ebenfalls für die Zeit, welche sich ohne Unterteilung in einzelne Abschnitte nicht denken lässt. (vgl. Schroer 2012, 49f) Dementsprechend war der physische Raum ein Ausdruck sozialer Verhältnisse, sodass sich für Durkheims Raumtheorie zusammenfassend sagen lässt, dass „*der physische Raum [...] immer schon sozialer Raum*“ (ebd., 60) war.

„*Georg Simmel ist unter den Klassikern der Soziologie zweifellos derjenige, der das Raumthema am ausführlichsten behandelt hat.*“ (ebd., 60) Simmel ging zunächst davon aus, dass es einen allgemeinen Raum gibt, der sich in unterschiedliche Raumstücke unterteilen lässt, „*die als Einheiten gelten und [...] von Grenzen gerahmt sind*“. (Simmel 1992, 694) Bedeutsam in diesem Zusammenhang ist, dass für Simmel „*Grenzen prinzipiell etwas künstlich Gesetztes sind, ein sozialer Akt.*“ (Schroer 2012, 68) In Hinblick auf den virtuellen Raum sei noch erwähnt, dass Simmel die räumliche Nähe als wichtige Voraussetzung für starke Bindungen zwischen Menschen gesehen hat. Zwar räumte er ein, dass räumliche Nähe ein Kennzeichen einfacher Gesellschaftsformen<sup>7</sup> darstellt, die mit der Entwicklung von differenzierten Gesellschaften auch die Möglichkeit eröffnet mit weit entfernt lebenden Menschen in Beziehung zu treten bzw. Beziehungen aufzubauen und den in der Nähe lebenden Menschen indifferent zu begegnen und ist damit (vgl. ebd., 74) „*weit über das hinaus, was im Kontext der Diskussion um die Mediatisierung der Kommunikation heute oftmals zu vernehmen ist*“ (ebd., 81), jedoch „*hält sich bis heute hartnäckig die Vorstellung, dass die räumlich nahen Beziehungen ein stärkeres Band zwischen den Menschen stiften als eine Beziehung über große Distanzen hinweg. Insbesondere bei der Diskussion um das Internet schlägt [...] diese Position immer wieder durch.*“ (ebd., 75)

Auch Bourdieu widersprach der These der Korrelation von räumlicher und sozialer Nähe. Er hielt es „*schlicht für eine Illusion, aus der puren räumlichen Annäherung auf eine auch soziale Annäherung zu schließen.*“ (ebd., 95) Im Gegenteil – er ging von einer genau umgekehrten Vorstellung aus, nach der „*die Nähe im sozialen Raum prädisponiert zur Annäherung auch im physischen Raum*“. (ebd., 95f) Im Mittelpunkt von Bourdieus Auseinandersetzung mit Raum, stand die Frage, wie sich räumliche und soziale Strukturen aufeinander beziehen und wie man diese Mechanismen der Reproduktion verstehen kann. Er ging davon aus, dass die soziale Welt aus einem mehrdimensionalen Raum besteht (vgl. ebd., 83) und verstand dies als ein „*Ensemble objektiver Kräfteverhältnisse*“ (Bourdieu 1985,

---

<sup>7</sup> Das griechische Altertum musste es als eine Verbannung empfinden, wenn man so weit von dem Ort der politischen Versammlung entfernt wohnte, dass man nicht regelmäßig daran teilnehmen konnte. (Simmel 1992, 747).

10). Bourdieu ging es vor allem um eine Verhältnisbestimmung des sozialen zum physischen Raum. *„In Umkehrung der traditionellen Sichtweise ist bei Bourdieu gerade nicht der physische Raum der "reale" Raum, während der soziale nur eine Abstraktion darstellt. Eher verhält es sich umgekehrt. Im Grunde aber ist der eine so abstrakt und real wie der andere.“* (Schroer 2012, 87) *"Was existiert, das ist ein Raum von Beziehungen, ebenso wirklich wie der geographische [...]"* (Bourdieu 1985, 13).

Für Giddens ist der Raum kein vorgegebener Behälter, sondern Raum ist für ihn sozial konstruiert. Er tritt nachdrücklich für eine relationale Raumauffassung ein und stützt sich explizit auf Einsteins Relativitätstheorie, die nichteuklidische Mathematik sowie Leibniz Philosophie. In Hinblick auf den Virtuellen Raum ist noch anzumerken, dass Giddens, im Gegensatz zu Simmel und Bourdieu, auf die Anwesenheit sowie Face-to-Face-Beziehungen fixiert ist. (vgl. Schroer 2012, 127ff) So ist er um den Nachweis bemüht, dass *„abstrakte, gesichtsunabhängige Beziehungen gleichsam geerdet werden müssen, indem sie an Nahverhältnisse rückgekoppelt werden. Als sich selbstständig herausbildende, neue Form von Sozialbeziehungen, die nicht mehr auf Anwesenheit angewiesen sind, traut er ihnen nicht.“* (ebd., 129) Dieser Standpunkt findet sich auch vielfach in den Diskursen innerhalb der Sozialen Arbeit, wenn es um den Beziehungsaufbau und die Beziehungspflege im virtuellen Raum geht.

### 3. Grundlagen zur Raumvorstellung

Will man sich mit „Raum“ bzw. in weiterer Folge mit dem „Virtuellen Raum“ beschäftigen, ist es unabdingbar sich mit grundlegenden Begrifflichkeiten auseinanderzusetzen. Mögliche Missverständnisse, die sich unter Umständen ergeben, weil verabsäumt wurde, Bedeutung und Sinn einzelner Begriffe zu hinterfragen, können so bereits im Vorfeld größtenteils vermieden werden. In den bisherigen Ausführungen wurde von „Raumvorstellung“ gesprochen. Dies ist *„eine Idee vom Raum, eine Verdichtung dieser Raumbilder sowie deren symbolische Besetzung mit in wissenschaftlichen Disziplinen geltendem und/oder in den Alltag transformiertem Wissen um den Raum.“* (Löw 2012, 16) Davon abzugrenzen sind die Bezeichnungen „Raumbild“ und „Raumbegriff“. Der Raumbegriff ist ein Fachterminus und dient der Verständigung innerhalb einer wissenschaftlichen Disziplin. Mit dessen Hilfe sollen wesentliche Zusammenhänge als gedankliche Einheit formuliert werden. Spricht man von Raumbild, meint man einzelne Bilder von Räumen, an konkreten Arrangements geformt, die in großer Vielzahl in einer Gesellschaft existieren können. Raumbilder sind eine Konfigurationen von Dingen, Bedeutungen und Lebensstilen. (vgl. ebd., 15f)

Spricht man von Raum, liegt es nahe einen Blick auf die Bedeutung von Grenzen zu werfen und zu diskutieren, was Grenzen sind. Wie später noch gezeigt wird, ist dies innerhalb der Sozialen Arbeit, gerade wenn es darum geht das World Wide Web als virtuellen Raum zu begreifen, von entscheidender Bedeutung, denn es können *„auch Grenzen sozialer Systeme räumlich sein, wenn gemeinsame Bezugspunkte konstruiert werden.“* (Becker 2006, 60) *„Eine Grenze dient der Unterscheidung, indem diese Etwas [...] von einem anderen Etwas trennt. Die Grenze ist quasi ein Garant dafür, dass aus einem vormals Ganzen zwei oder mehrere Verschiedenheiten entstehen.“* (Wigger 2010, 83) Es wird also, aus territorialer Perspektive, ein Gebiet in zwei eigenständige geteilt. Daraus folgt, dass jede Grenze ein Innen und ein Außen organisiert, welches durch die Grenzziehung überhaupt erst entsteht. Äußeres wird damit als nichtzugehörig konstituiert. Aus der Außenperspektive stellt eine Grenze eine Barriere dar, die den Zugang erschwert oder ganz verhindert. Eine Grenze kann sowohl materiell als auch sozial konstruiert sein. (vgl. ebd., 84) Für Simmel ist die *„Grenze [...] nicht eine räumliche Tatsache mit soziologischen Wirkungen sondern eine soziologische Tatsache, die sich räumlich formt.“* (Simmel 1995, 141)

Bevor nachfolgend auf die absolute, relative und relationale Raumvorstellung eingegangen werden kann, gilt es noch zu klären, was unter dem Begriff „Ort“ zu verstehen ist, denn die Unterscheidung von Raum und Ort ist wesentlich. *„Ein Ort bezeichnet einen Platz, eine Stelle, konkret benennbar, meist geographisch markiert“* (Löw 2012, 199) Diese Klärung ist

insofern essenziell, als im weiteren Verlauf dieser Arbeit gezeigt werden soll, dass der virtuelle Raum nicht frei von Orten ist, auch wenn beispielsweise Löw von „*grenzenlos, permanent veränderbar und nicht mehr örtlich fixiert*“ (ebd., 103) spricht.

### **3.1. Absolutistisch – Relativistisch – Relationale Raumvorstellung**

In der modernen Raumvorstellung werden vor allem zwei Grundkonzepte verwendet. Einerseits wird von einem Behälterraumkonzept ausgegangen, dem die Vorstellung eines neutralen Gefäßes zugrunde liegt, welches gefüllt werden kann, so lange, bis der Raum voll ist. Bei dieser Vorstellung wird auf einen Dualismus zurückgegriffen, demzufolge Raum und Körper unabhängig voneinander existieren. Andererseits wird von einem Beziehungsraumkonzept ausgegangen, hinter dem die Annahme steht, dass Raum aus der Struktur der relativen Lage der Körper entsteht. Daraus ergibt sich eine erste Unterscheidung zwischen einer absoluten Raumvorstellung (Behälterraum) und einer relativen Raumvorstellung (Beziehungsraum). (vgl. Löw 2012, 17) Wie später, vor allem bezogen auf den virtuellen Raum, noch ausführlicher dargestellt wird, ist der „*Behälterraum [...] bis heute eine dominante Vorstellung im alltäglichen Verständnis von Raum*“ (ebd., 27), was zu einer verkürzten Sichtweise auf den virtuellen Raum führt. Auch Läßle resümiert, „*dass die alltäglichen Raumvorstellungen der meisten Menschen unserer Zivilisation mehr oder weniger stark „kolonialisiert“ sind durch die physikalische Raumanschauung der klassischen Physik in der Form des dreidimensionalen euklidischen Raumes.*“ (Läßle 1991, 164)

Der Unterschied zwischen absoluter und relativer Raumvorstellung spielt eine entscheidende Rolle, wenn man sich mit dem virtuellen Raum beschäftigt. Eine ausschließlich absolute Raumvorstellung lässt es nicht zu, den virtuellen Raum als Raum zu betrachten, da diese einem Behälter (Schachtel, Kasten, etc.) gleicht in den Dinge aufgenommen werden können bzw. in den Menschen hinein gehen können. „*Das Konzept des absoluten Raums besagt, dass der Raum unabhängig von äußeren Dingen immer gleich und unbeweglich und damit auch unveränderlich bleibt.*“ (Schroer 2012, 36) Die Attraktivität des Behälter-Raumkonzeptes besteht darin, dass klare Grenzziehungen möglich sind. Absoluter Raum und absolute Zeit scheinen das menschliche Gefühl für Sicherheit stark anzusprechen – was ist innerhalb bzw. außerhalb? Dadurch wird „*Klarheit und Genauigkeit, Sicherheit und Bestimmtheit gewährleistet*“ (ebd., 38), ein Aspekt, den es in weiterer Folge noch näher zu beleuchten gilt, wenn es darum geht die Widerstände innerhalb der Sozialen Arbeit gegenüber dem virtuellen Raum zu untersuchen.

Den Raum nur als Behälter zu betrachten, in dem soziale Interaktionen stattfinden, welche aber unabhängig von diesem Raum sind, wäre uninteressant. Man müsste sich in den Sozialwissenschaften nicht näher damit beschäftigen und könnte das Thema der Geographie überlassen. Erst wenn man den Raum nicht mehr unabhängig von Handlungen und sozialen Interaktionen betrachtet, wird er bedeutsam. Nach Hamm gibt es keinen Raum, der nicht erst durch Wahrnehmung soziale Bedeutung bekommt. *„Eben darin liegt die [...] Bedeutung des Raumes begründet, dass er nicht existiert außer in unserer Wahrnehmung und dass diese Wahrnehmung immer und unausweichlich durch soziale Bezüge vorgeformt und vermittelt stattfindet.“* (Hamm 1982, 24)

Die relativistische Raumvorstellung fasst Raum nicht als vorgegeben auf und geht somit nicht von einem Behälterraum aus, sondern Raum wird erst durch soziale Operationen konstruiert. Die Lage jeden Körpers ergibt sich aus der jeweiligen Relation zu einem anderen Körper. (vgl. Schroer 2012, 44) Der Raum wird so zu einer Beziehungsstruktur zwischen Körpern und etabliert sich aus Bewegung und Zeit. Raum und Körperwelt sind verwoben und Raum ist demnach nicht mehr länger ein starrer Behälter. Demnach ist die Anordnung der Körper abhängig vom Bezugssystem von BeobachterInnen. (vgl. Löw 2012, 34)

*„Alle neueren Ansätze gehen von der Kernvorstellung aus, dass Raum nicht länger als naturhaft gegebener materieller Hinter- oder erdgebundener Untergrund sozialer Prozesse unveränderbar und für alle gleichermaßen existent angenommen werden kann.“* (ebd., 34)

Es stellt sich daher die Frage, ob absolutistische und relativistische Raumkonzepte jeweils für sich alleine stehen können. Den meisten modernen Raumkonzepten liegt eine relativistische Raumvorstellung zugrunde, weshalb es nahe liegt zu hinterfragen, ob man die absolutistische Raumvorstellung als veraltet verwerfen darf.<sup>8</sup> Auch in Hinblick auf den virtuellen Raum, welcher sich, zumindest auf den ersten Blick, als sozial konstruiert darstellt, ist diese Fragestellung in weiterer Folge relevant, da es hier nicht nur darum geht, zu sehen *„wie der Raum sozial hergestellt wird, sondern auch darum zu berücksichtigen, was der Raum selbst vorgibt.“* (Schroer 2012, 178) Das absolutistische Raumkonzept sollte daher nicht einfach als gegenwartsuntauglich verabschiedet werden, sondern vielmehr sollte bei einem Behälterraum(konzept) gefragt werden, *„welche Funktion er erfüllt. In welchen Zusammenhängen wird er benutzt? Welche Auswirkungen hat das?“* (ebd., 176)

---

<sup>8</sup> *„Was ist, wenn es Räume gibt, die mit der Behältermetapher passend umschrieben sind? Was ist, wenn sie nicht anders bestimmt werden können denn als Behälter? Ist es plausibel, das relationale Raumkonzept als führendes Raummodell in Stellung zu bringen, das alle anderen verdrängt? Gibt es wirklich das eine Konzept, die eine Vorstellung eines relationalen Raumes, die auf alle Räume angewandt werden kann?“* (Schroer 2012, 131)



Zur Unterscheidung zwischen einer absoluten und einer relativen Raumvorstellung ist nach Kessl und Reutlinger eine Differenzierung zwischen den Komponenten „Raum“ und „Sozialraum“ vorzunehmen, da ein konstruktivistisches Raumverständnis stets von einem Sozialraum ausgeht und dabei leicht die vorherrschende Ordnung des Räumlichen und die damit zusammenhängenden Handlungsoptionen bzw. Handlungseinschränkungen übersieht. (vgl. Kessl/Reutlinger 2007, 23ff) *„Deshalb sollte eine Betrachtung von Raum [...] auch immer manifestierte Raumordnungen berücksichtigen. Das heißt, räumliche Gegebenheiten, welche sich im Laufe der Zeit ausgebildet haben, sind im Rahmen ihres Einflusses auf soziale Handlungen und Prozesse zu betrachten.“* (Kessl/Reutlinger 2007, 25) Geht man also davon aus, dass Raum nicht nur der starre Hintergrund von Handlungen darstellt, sondern in einem Handlungskontext steht, *„dann kann eine sich verändernde Praxis der Organisation des Nebeneinanders in das Blickfeld gerückt werden. Der Ausgangspunkt des hier entwickelten Raumbegriffs ist demzufolge relativistisch. [...] Das Ergebnis ist ein relationaler Raumbegriff.“* (Löw 2012, 264)

Bei der relationalen Raumvorstellung werden einerseits die Handlungsaspekte berücksichtigt und es wird andererseits zusätzlich der strukturelle Aspekt im Blick behalten. Dies hat wiederum Einfluss auf das Soziale und auch auf zukünftige Raumbildungen. *„Raum wird demnach durch soziale Prozesse immer wieder hergestellt und wirkt strukturierend auf diese zurück.“* (Fritsche/Lingg/Reutlinger 2010, 14) Folglich sind Räume *„keine absoluten Einheiten, sondern ständig (re)produzierte Gewebe sozialer Praktiken.“* (Kessl/Reutlinger 2007, 19)

Aus den bisherigen Ausführungen lässt sich schlussfolgern, dass es den einen, alles erklärenden Raumbegriff nicht geben kann. Vielmehr haben wir es mit verschiedenen Raumbildern, Raumbegriffen, Raumkonzepten und Raumvorstellungen zu tun, die einander nicht gegenüber stehen, sondern nebeneinander alle ihre Existenzberechtigung haben. *„In verschiedenen Kontexten, zu verschiedenen Zwecken, für verschiedene Funktionen herrschen unterschiedliche Raumkonzepte vor.“* (Schroer 2012, 179) So stellt sich auch der virtuelle Raum nicht als völlig losgelöstes Gegenmodell zu den aktuell vorherrschenden Raumvorstellungen dar, sondern *„bleibt mit dem „realen“ Raum auf vielfältige Weise verbunden“* (ebd., 212) und *„offeriert keine völlig neue Realität, in der die Gesetze der „realen“ Welt ihre Gültigkeit verlieren“* (ebd., 212), wie im weiteren Verlauf der Arbeit noch gezeigt werden wird.

### 3.2. Der virtuelle Raum

Die meisten Menschen sind nicht dazu in der Lage sich Unendlichkeit vorzustellen, weshalb es letztlich immer in irgendeiner Form zu einem Behälter-Denken kommt. Was die Vorstellungskraft übersteigt will eingeordnet werden – einordnen bedeutet systematisieren – systematisieren bedeutet begrenzen. Raummetaphern sprechen dafür, dass Menschen diese Form der Systematisierung (Ordnungssystem, Kategorisierung) brauchen – im virtuellen Raum wird z. B. von „Datenautobahn“ oder „Chatroom“ oder „digitale Stadt“ gesprochen. *„Auffällig an den verwendeten Metaphern ist, dass es sich bei ihnen um raumorientierte Metaphern handelt. Doch gerade der Raumcharakter des Internets wird von verschiedenen Beobachtern bestritten.“*<sup>9</sup> (Schroer 2012, 257) Die Verwendung solcher Metaphern ist allerdings keineswegs neu. *„Man denke etwa an die Bezeichnung „Kutsche“ oder „Schiff“ für das Automobil oder an den „Drahtesel“ für das Fahrrad.“* (ebd., 254)

Eine der meistgebrauchten Metaphern für das Netz ist die Stadt-Metapher. Es ist die Rede von der „Telepolis“, der „Infocity“, der „Virtual City“, der „City of Bits“ oder der „Cybercity“, weil sich anscheinend viele Strukturen, Funktionen und Tätigkeiten, die für das städtische Leben charakteristisch sind, im Netz zu wiederholen scheinen. Im Internet wird die Idee der Stadt als Begegnungsraum zwischen Fremden wiederbelebt und das Urbane findet im Netz einen neuen Ort. Durch die Möglichkeit dreidimensionale Räume zu betreten, findet man - ebenso wie in der „realen“ Stadt - im virtuellen Raum glitzernde Paläste neben schäbigen Häusern, Prachtboulevards neben verwahrlosten Gassen, Rotlichtviertel neben Spielplätzen. Man betritt Orte, überschreitet Schwellen, verweilt hier und dort, verliert sich bei der Betrachtung von Anziehendem, flüchtet vor Abschreckendem, gerät in Sackgassen, tritt den Rückzug an, kehrt zurück an den Ausgangspunkt. Und so findet man im virtuellen Raum vieles von dem, was auch den realen Raum prägt. Eine Mischung der verschiedenen Lebensstile, Begegnung mit dem Unbekannten, Kontaktaufnahme zu Fremden, Konfrontation mit bisher unbekanntem Dingen und die Möglichkeit der Neuerfindung des eigenen Selbst. (vgl. ebd., 256f) *„Die multidimensionalen Räume sind begehbar wie echte Räume, man kann sich in ihnen in Echtzeit bewegen, durch das eigene Tun werden die Perspektive oder die Gegebenheiten im Raum verändert und man kann sich mit anderen in diesen Räumen treffen, mit ihnen kommunizieren und interagieren, auch wenn sich diese anderen in Wirklichkeit in weit entfernten Teilen der Welt befinden.“* (Theunert/Eggert 2003, 7)

---

<sup>9</sup> *„Abgesehen von den Hardwareanteilen des Computers, handelt es sich bei dem, was man vielleicht dennoch als Raum bezeichnen könnte, um Metaphern. Wenn Wahrnehmung aber generell als Hypothesenbildung über die Realität aufzufassen ist, ist es dann nicht gleichgültig, ob es sich beim Wahrgenommenen um „Realität“ oder um „metaphorische Realität“ handelt?“* (Becker 2006, 91)

Löw geht von der These aus, *„wenn Räume als Territorien oder konkrete Orte verdinglicht werden, wird die Konstitution von Räumen im Cyberspace systematisch ausgeschlossen.“* (Löw 2012, 100) Bezogen auf die Soziale Arbeit hat diese Position durchaus ihre Berechtigung, weil davon auszugehen ist, dass innerhalb der Sozialen Arbeit Raum größtenteils als Behältermodell gedacht wird, aber der virtuelle Raum mit einer ausschließlich absolutistischen Raumvorstellung nicht erfasst werden kann. Oder, um es mit Benno Werlens Worten auszudrücken, *„die bisherigen Versuche, die räumliche Komponente in die theoretische Perspektive des Blicks auf soziale Praktiken einzubeziehen, gehen davon aus, "Raum" weitgehend als vorgegeben zu betrachten und sich dabei - mehr oder weniger unbemerkt - auf physikalische Raumkonzeptionen zu beziehen.“* (Werlen 2005, 20)

Beschäftigt man sich mit dem virtuellen Raum ist ein wichtiger Aspekt jener, dass Räume auch sozial bzw. durch Handlungen konstruiert werden können. Menschen nutzen virtuelle Räume, gestalten diese nach eigenen Interessen, Wünschen, Werten, etc. und schaffen dadurch neue Räume und Raumbilder, welche wiederum auf andere Menschen einwirken. *„Vereinfacht gesagt, entstehen durch die menschliche Tätigkeit Räume und Raumbilder, die selbst wieder das Handeln der Menschen beeinflussen.“* (Stoik et al. 2011, 62) Dennoch darf nicht außer Acht gelassen werden, dass ebenfalls territoriale Denkweisen ihre Existenzberechtigung haben, wenn man sich den virtuellen Raum nicht allgemein vorstellt, sondern die konkreten Orte betrachtet. So gibt es im virtuellen Raum sehr wohl Grenzen und „Behälter“. Man muss den virtuellen Raum also auf mehreren Ebenen bzw. Dimensionen betrachten. Im virtuellen Raum entstehen Orte (Chat, Forum, MMORPG<sup>10</sup>, etc.) einerseits durch vorgegebene Strukturen (Programm) und andererseits durch Aktivität, durch Interaktion und durch Kommunikation. Mangelnde Aktivität lässt diese Orte jedoch nicht einfach wieder verschwinden, sondern es entsteht eine „virtuelle Geisterstadt“.

Simmel geht davon aus, dass es einen einzigen allgemeinen Raum gibt, der sich wiederum in unterschiedliche Raumstücke unterteilen lässt. Diese Raumstücke bilden Einheiten und werden von Grenzen gerahmt.<sup>11</sup> (vgl. Simmel 1992, 690) Simmel unterscheidet zwischen den „Raumqualitäten“ und den „Raumbildern“. *„Während die Raumqualitäten, zu denen etwa seine Ausschließlichkeit gehört, die Art und Weise der Wechselwirkungen beeinflussen, bezeichnen die Raumbilde, wie etwa eine Stadt oder ein Haus, räumliche Strukturen, die durch Wechselwirkungsprozesse erst entstehen.“* (Schroer 2012, 65)

---

<sup>10</sup> Massive Multiplayer Online Role Playing Game (Massen Mehrspieler Online Rollenspiel)

<sup>11</sup> Aufgrund der Wichtigkeit sei hier noch einmal erwähnt, dass für Simmel *„Grenzen prinzipiell etwas künstlich Gesetztes sind, ein sozialer Akt.“* (Schroer 2012, 68)

Simmels Raumvorstellung lässt sich gut auf den virtuellen Raum übertragen. Das World Wide Web kann man als allgemeinen Raum verstehen, das sich wiederum in unterschiedliche Raumstücke wie beispielsweise Chaträume, Foren, Onlinerollenspiele, Webseiten, etc. unterteilt, die in sich geschlossen sind und auch wiederum Raum für verschiedene Orte sein können, welche aufeinander wirken. Auch Löw bestätigt diese These mit der Feststellung: *„Vielmehr stellt das Netz selbst einen Raum dar.“* (Löw 2012, 95)

Der Virtuelle Raum ist keine unendliche Weite, sondern er besteht aus Inseln (welche sich teilweise überlappen), die man als „Orte“ bezeichnen kann. Ein Chatroom ist beispielsweise ein konkreter Ort an dem sich Menschen treffen um miteinander ins Gespräch zu kommen. Den virtuellen Raum als *„grenzenlos“* (ebd., 103) zu bezeichnen würde bedeuten, dass er unendlich ist. Tatsächlich ist der virtuelle Raum jedoch ein *„... partieller Raum mit zahllosen Grenzen und Mauern [...] die in Form von speziellen Passwörtern, Eintrittsgebühren oder Filtersoftware errichtet werden. Wie im realen Raum können wir auch im Netz eine zunehmende Separierung des Raums, die Entstehung von gated communities und no-go-areas besichtigen.“*<sup>12</sup> (vgl. Schroer 2012, 264) Obwohl jeder Mensch theoretisch Zugang zu virtuellen Räumen hat, gibt es Einschränkungen bzw. bestimmte Zugangsvoraussetzungen. Ebenso wie in „realen“ Räumen spricht man von öffentlichen, halböffentlichen/teilöffentlichen und geschlossenen Bereichen. Beispielsweise kann man in sozialen Netzwerken gewisse Informationen für alle zugänglich machen und für andere (persönliche) Informationen den Zugang beschränken oder komplett sperren. Auch wenn die virtuelle Welt eigentlich keinem gehört, so gibt es trotzdem – wie auch in der „realen“ Welt – Räume, die sich bestimmte (Interessens)Gruppen angeeignet haben und darüber bestimmen.

Der virtuelle Raum stellt einen neuen Raum dar, der sich nicht innerhalb von bestimmten Territorien (beispielsweise Nationalstaat) verstehen lässt, sondern territoriale Grenzen der realen Räume auflöst. Dies bedeutet jedoch nicht, dass der virtuelle Raum selbst grenzenlos ist, denn es finden sich im virtuellen Raum (nationalstaatliche) Inseln, die sehr wohl Grenzen haben, die sich unter anderem auf Kommunikation begründen lassen (z.B. Sprachliche Barrieren) oder auch auf kulturellen und politischen Aspekten gründen (z.B. politische Partizipation oder ein Forum für Fußballfans). Andererseits kann man sprachliche Barrieren oder politische Grenzen gerade im virtuellen Raum problemlos überwinden. Gut zu sehen bei diversen politischen Bewegungen, an denen sich Menschen verschiedener Länder im

---

<sup>12</sup> *„Die meisten Fenster und Tore des Cyberspace werden für den Netzuser verschlossen bleiben. Ohne Beitz der entsprechenden digitalen Schlüssel werden sie nicht zu öffnen, ohne das nötige Kleingeld nicht zu durchqueren sein. Wie seinerzeit Kafkas Gesetzeshüter versperren heute Cocom-Listen und technisches Know-how, Vernetzungsgrad und Mautgebühren den Zugang zum Virtuellen. „Elektronische Grenzen“ umranden und markieren die Virtualität, erzeugen Segmentierungen, Hierarchien und Hegemonien im Netz.“* (Schroer 2012, 264)

Rahmen der e-Partizipation beteiligen.<sup>13</sup> Hier wirken klar erkennbar virtueller Raum und realer Raum direkt aufeinander und es wird deutlich, dass der virtuelle Raum dem realen Raum nicht gegenüber steht. *Statt die virtuelle Welt wahlweise als willkommene Alternative oder als blasses Abbild gegen die "reale" Welt auszuspielen, liegt das eigentlich Entscheidende in den Überlappungen und Überschneidungen von realer und virtueller Wirklichkeit, die immer intensiver werden.* (vgl. Schroer 2012, 213)

Der virtuelle Raum ist keine Alternative zum realen Raum. Der virtuelle Raum folgt nicht ausschließlich autonomen bzw. eigenlogischen Bedingungen – ist nicht von der „Realgesellschaft“ befreit. Vielmehr muss man den virtuellen Raum als eine Verlängerung in die „Realwelt“ hinein betrachten. Umgekehrt wird auch die „Realwelt“ in den virtuellen Raum hinein verlängert. Beides wirkt nicht nebeneinander sondern aufeinander – der starre Unterschied existiert so nicht. (vgl. ebd., 268-274) So bedarf es *„sowohl der Bereitstellung materieller Ressourcen, ohne die eine Reise in das Datennetz nicht möglich ist, als auch des Körpers, der als Bindeglied zwischen "realen" und "virtuellen" Räumen fungiert.* (ebd., 212)

Aus den bisherigen Erkenntnissen lässt sich folgern, dass virtuelle Räume zwar vorwiegend kommunikativ hergestellt werden, eine Reduktion darauf jedoch falsch wäre, denn *„[...] Räume können sowohl von diskursiver bzw. kommunikativer (z.B. Medien, Diskussionsveranstaltungen u. ä.) als auch von materieller Beschaffenheit sein und zugleich sozio-ökonomischen (z.B. Segregation, ungleiche Wohlstandsverteilung u. ä.), stadtplanerischen und legislativen<sup>14</sup> (z.B. Eigentumstitel) Bedingungen unterliegen.“* (Stoik et al. 2011, 62) Dies gilt auch für den virtuellen Raum.

### **3.3. Der virtuelle Raum aus dem Blickwinkel der Sozialen Arbeit**

Denkt man an den virtuellen Raum, bezogen auf die Soziale Arbeit, kann man die Behauptung aufstellen, dass *„wir es nicht mit der Abwesenheit von Raumvorstellung überhaupt zu tun haben, sondern mit einer weitgehend stillschweigenden, impliziten Übernahme des Container-Konzeptes.“* (Schroer 2012, 46) Dies mag unter anderem auch an einem gewissen Sicherheitsdenken und dem Wunsch nach Ordnung liegen. Das Bedürfnis nach Klarheit, Stabilität, Übersichtlichkeit, Sicherheit, etc. ist innerhalb der Sozialen Arbeit sehr ausgeprägt, hat man es doch oft mit Multiproblemlagen zu tun, die alles andere als

---

<sup>13</sup> Ein Beispiel dafür ist das Portal der internationalen Menschenrechtsbewegung NABZ im Iran, wo Menschen aus vielen Teilen der Welt mitarbeiten: <https://www.nabz-iran.com/en>

<sup>14</sup> *„Beispielsweise müssen aufgrund rechtlicher Verfügungen bestimmte, gerade erst eingerichtete Räume im Netz wieder geschlossen werden.“* (Schroer 2012, 213)

unkompliziert sind. *„Investitionen in den Raum, in räumliche Schranken, in Grenzen usw. sind insofern also immer auch als Investitionen in die Sicherheit, Klarheit, Stabilität, Übersichtlichkeit sozialer Verhältnisse aufzufassen.“* (ebd., 69) Der virtuelle Raum kann zu einer Zunahme an Unsicherheit, Unklarheit, Instabilität und Unübersichtlichkeit führen, welche einen Bedarf nach klarer Grenzziehung weckt. (vgl. ebd., 69)

Die Vorstellung des Raumes als Behälter setzt sich hartnäckig in der Vorstellung von SozialarbeiterInnen fest. Da der virtuelle Raum aber nicht als Behälter gesehen werden kann, in dem es oben, unten, links, rechts, Süd, Nord, Ost, West, etc.<sup>15</sup> gibt, fällt es schwer, den virtuellen Raum als Sozialraum zu betrachten „in“ dem Menschen sozial interagieren. *„[...] Absagen an den Raumbegriff als Metapher für das Internet liegt offensichtlich ein traditioneller, euklidischer Raumbegriff zugrunde. Sobald etwas keine konstanten Grenzen hat, keine dauerhafte Einteilung in oben und unten, links und rechts erkennbar ist, kann es schon kein Raum mehr sein, so das hier vorherrschende Verständnis.“* (ebd., 257f)

Die Behälterraumvorstellung und die Vorstellung, dass es sich bei einem virtuellen Raum um nichts Reales handelt, kombiniert mit großer Unsicherheit, scheint ein Grund dafür zu sein, warum man sich innerhalb der Sozialen Arbeit schwer damit tut den virtuellen Raum als Sozialraum zu betrachten, in dem es sozialarbeiterischen Handlungsbedarf gäbe. Das führt zu einer unreflektierten Verhaftung im realen Raum, in dem KlientInnen letztlich (scheinbar) am sichersten und besten aufgehoben sind.<sup>16</sup> *„Der für das Soziale und zugleich für das Politische unterstellte notwendige Ortsbezug ist der Grund dafür, dass neue politische Konfigurationen und veränderte räumliche Arrangements nicht oder nur als defizitäre und kulturkritisch kommentierte Entwicklungen wahrgenommen werden.“* (ebd., 169)

Das Bild vom total verwaorsten Computerspieler, der in seinem Zimmer bei heruntergelassenen Rollos sitzt, seine perversen Fantasien auslebt und dabei Hygiene, Nahrungsaufnahme sowie soziale Kontakte vernachlässigt, was schließlich zur Ausgrenzung und totalen Vereinsamung bis hin zu Amoklauf und Tod führt, wird medial immer wieder verallgemeinernd gezeichnet, wodurch auch innerhalb der Sozialen Arbeit der virtuelle Raum sehr defizitär wahrgenommen wird. *„Wenn die Medien bzw. virtuellen Räume in der Sozialen Arbeit thematisiert werden, bestimmen häufig potentielle Gefährdungen (z.B.*

---

<sup>15</sup> An dieser Stelle sei angemerkt, dass es innerhalb des virtuellen Raums Orte gibt, an denen es diese Orientierungsmöglichkeiten sehr wohl gibt, beispielsweise in Onlinerollenspielen, und sich diese Aussage ganz allgemein auf den virtuellen Raum bezieht.

<sup>16</sup> *„Die Teilhabenden jedoch an einem bestimmten Ort zu fesseln und sein Verlassen unmöglich zu machen ist für Simmel Ausdruck dafür, dass eine Gruppe sich ihrer Macht über jedes einzelne Mitglied nicht sicher ist. Dass der moderne Staat seine Bürger gehen lässt, wenn sie es wollen, um anderswo zugehörig zu werden oder noch aus der Ferne die Zugehörigkeitsrechte zu genießen, ist für Simmel Ausdruck von dessen Stärke.“* (Schroer 2012, 73)

*„Computerspielsucht“, „Eskapismus“) oder aber Bildungspotentiale den Diskurs. Der Blick wird dann gern auf die heranwachsende Generation gelenkt [...].“ (Tillmann 2010) Es wird innerhalb der Sozialen Arbeit davon ausgegangen, dass die reale Welt der Virtualität hierarchisch übergeordnet ist. „Das grenzenlose „digitale Moratorium“ steht einer verbindlichen sozialen Welt gegenüber - und muss bewältigt werden, z.B. in sozial gebundenen Experimentier- und Schutzräumen. Über den Realbezug soll „Normalität“ wieder hergestellt werden.“ (ebd.)*

Vergessen wird dabei oft, dass ein Menschen, der sich im virtuellen Raum bewegt auch noch ein Alltagsleben hat und dieses auch braucht. Beispielsweise um zu essen, um zu schlafen oder um auf die Toilette zu gehen. Dies wird aber für ihn vermutlich wenig aufregend sein.<sup>17</sup> An dieser Stelle warnen Pädagogen sehr schnell vor Autismus und Kulturkritiker stimmen – *„von "Vereinsamung" und "Beziehungsunfähigkeit" redend – in das Geschrei ein. Vor allem diejenigen, die selbst keinerlei Erfahrung mit dem Internet haben.“* (Welsch 1998, 207) Und bei aller, möglicherweise gerechtfertigter Kritik – selbst wenn bei den *„Virtuality-Freaks die soziale Kompetenz im Alltag abnehmen sollte, so wären sie immerhin im Net hochkompetent - und das ist eine Kompetenz, die umgekehrt vielen Mustermenschen der Alltagskommunikation abgeht.“* (ebd., 207) Außerdem liegt es durchaus im Bereich des Möglichen, sowohl im virtuellen Raum als auch im „realen“ Raum kompetent zu sein. *„Auf diese Weise könnte auch die Alltagskompetenz von der Medienkompetenz profitieren.“* (ebd., 208)

Die bisherigen Ausführungen zeigen, wie bedeutsam es für SozialarbeiterInnen ist, verschiedene Raumkonzepte grundlegend zu kennen, um zu verstehen, wie Raum und in weiterer Folge virtueller Raum gedacht werden kann bzw. wird – auch, um eine Brücke schlagen zu können zwischen virtuellem und „realem“ Raum und um in weiterer Folge reflektiert mit der eigenen Raumvorstellung umgehen zu können. Für eine konstruktive Auseinandersetzung mit dem virtuellen Raum muss innerhalb der Sozialen Arbeit ein neues Bewusstsein im Umgang mit dem virtuellen Raum geschaffen werden, denn *„die virtuellen Räume sind als Handlungsräume aus rein kausaler Sicht nicht weniger real als die wirkliche Welt.“* (Drieger 2008, 53)

---

<sup>17</sup> *"Real Life is just one more window [...] and it's not usually my best one".* (Turkle 1995, 13)

### 3.4. „Virtual Reality“ – ein Oxymoron?

Bei der Diskussion um virtuelle Räume kommt man nicht umhin, sich mit dem Wort „virtuell“ in Bezug zu „real“ auseinander zu setzen. Die Vorstellung, dass der virtuelle Raum ebenso real sein kann, wie der sogenannte „reale“ Raum, wird oft in Frage gestellt. Dabei wird davon ausgegangen, dass „virtuell“ der Gegensatz von „real“ ist. Dies ist jedoch falsch, denn im Kontext von Telekommunikationstechnik bedeutet virtuell immer, dass *„etwas physisch nicht vorhanden ist oder nicht direkt physisch benutzt wird, sondern mit Mitteln der Informationstechnik nachgebildet, simuliert wird.“*<sup>18</sup> Somit ist der virtuelle Raum nicht weniger real als der sogenannte „reale“ Raum und muss dem physischen, also dem materiellen Raum gegenüber gestellt werden.

Auch die „Wirklichkeit“ bedarf einer differenzierten Betrachtungsweise, da in Bezug auf den virtuellen Raum oft die Behauptung aufgestellt wird, dass etwas, das im virtuellen Raum geschieht nicht wirklich passiert – oder anders gesagt, dass es nicht real ist. *„Aber "wirklich" hat nicht bloß eine Bedeutung – und möglicherweise gibt es nicht einmal eine Leitbedeutung, die allen Verwendungsweisen zugrunde liegt.“*<sup>19</sup> (Welsch 1998, 174f) Für einen Beobachter kann eine Situation anders aussehen, als für den handelnden Menschen. Demnach kann „Wirklichkeit“ nicht eindeutig definiert werden und es handelt sich um eine subjektive Wahrnehmung und Deutung, da Menschen in Situationen, die sie als wirklich ansehen, handeln als seien diese real. Dieser These liegt das Thomas Theorem zugrunde, welches besagt *„wenn Menschen Situationen als real definieren, so sind auch ihre Folgen real.“* (Becker 2006, 104)

Diese Erkenntnis ist für die Soziale Arbeit von großer Bedeutung. SozialarbeiterInnen müssen über ihre eigene Vorstellung von Realität und Wahrheit reflektieren, da ein vorschnelles Urteil einer subjektiven Wahrnehmung zugrunde liegen kann, ohne die Perspektive von KlientInnen berücksichtigt zu haben. Denn *„wenn wir von einer Erfahrung, Veränderung, Erfindung, Konstitution oder Konstruktion der Wirklichkeit ausgehen oder einen Verlust der Wirklichkeit beschwören, so fragt sich zunächst von welcher Art von Wirklichkeit die Rede ist.“* (Waldenfels 1998, 214) Bezogen auf das Thomas Theorem sind

---

<sup>18</sup> IT-Administrator – Das Magazin für professionelle System- und Netzwerkadministration (Heinemann): <http://www.it-administrator.de/lexikon/virtuell.html> [01.12.2013]

<sup>19</sup> *„Schon Austin hat darauf hingewiesen, dass die "Bemühung, eine gemeinsame Eigenschaft an all den Dingen zu finden, die "wirklich" sind oder die man so nennen könnte, zum Scheitern verurteilt ist. Das Wort "wirklich" zeigt eine "enorme Vielfalt spezifischer Anwendungen" und besitzt die "erstaunliche Eigenschaft", weder "eine einzige "Bedeutung" zu haben noch durch "Zweideutigkeit" charakterisiert zu sein - vielleicht hat es, streng genommen, nicht einmal "eine Reihe verschiedener Bedeutungen".“* (Austin 1975, 94, zit. in: Welsch 1998, 175)



Handlungen und das Erleben im virtuellen Raum aus der Sicht der Sozialen Arbeit demnach als real zu bewerten – insbesondere auch deshalb, weil der virtuelle Raum und die Alltagswelt von KlientInnen aufeinander wirken. Diese Schnittstelle wäre als ein Ansatzpunkt für eine professionelle sozialarbeiterische Begleitung zu sehen, wenn es um den Transfer von Ressourcen und erworbenen Kompetenzen geht, denn *„für manche Menschen kann das, was man - von der Normalwirklichkeit aus - als "Virtual Reality" bezeichnet durchaus wirklicher, relevanter und prägender sein als die Alltagswirklichkeit. Virtual Reality bietet diesen Leuten die interessanteren Kommunikationen, erfüllt ihr Lebensinteresse besser, ermöglicht ihnen ein präziseres Finden, Denken und Agieren als die banale Mischmaschwelt des Alltags.“* (Welsch 1998, 207)

Die bisherigen Erkenntnisse lassen den Schluss zu, dass es sich bei „Virtual Reality“ keineswegs um ein Oxymoron handelt, sondern vielmehr um eine Beschreibung dessen wie der virtuelle Raum in Bezug auf die Wahrnehmung zu denken ist. Dem entsprechend heißt es bei Merleau-Ponty: *"Nicht also ist zu fragen, ob wir eine Welt [...] auch wirklich wahrnehmen, vielmehr ist zu sagen: Die Welt ist das, was wir wahrnehmen."* (Merleau-Ponty 1945, 13, zit. in: Waldenfels 1998, 216)

„Virtual Reality“ ist eine Realität, die sich nicht materiell manifestiert und dennoch der Verortung der Menschen dienen kann, obwohl NutzerInnen wissen, dass sie materiell nicht vorhanden sind. So ist den NutzerInnen von virtuellen Räumen kognitiv durchaus klar, dass sie sich physisch in der materiellen Welt befinden. Sie können sich aber emotional im virtuellen Raum verorten und die fehlende „Dingwelt“ kompensieren. Es ist also nicht die materielle Erscheinungsform von Räumen entscheidend, sondern erkennbare Muster, übertragbare Eigenschaften, Formen und sozial zugeschriebene Funktionen. Das Entscheidende ist die Verbundenheit mit anderen Menschen, welche die Realität des Raumes bestimmen, also das emotionale Erleben. Der kollektive Herstellungsprozess macht den virtuellen Raum real. (vgl. Becker 2006, 91f) *„So bezeichnet eine virtuelle Gemeinschaft nicht etwa eine inexistente Gruppierung, die sich möglicherweise bildet, sondern eine aus verschiedenen Benutzern bestehende Gemeinschaft, die im Internet tatsächlich existiert, wenn ihre Mitglieder aktiv sind.“* (Drieger 2008, 25)

Der virtuelle Raum verweist implizit auf eine konstruktivistisch geprägte Grundannahme. Es handelt sich dabei um einen aktiven, gestaltenden und strukturierenden Prozess, der von einem kreativen Wesen initiiert wird. Von einer konstruktivistischen Auffassung ausgehend, zeigt sich, dass Wirklichkeit als Resultat einer menschlichen Konstruktionsleistung gelten kann. Daraus lässt sich hinsichtlich des Wirklichkeitsverständnisses ableiten, dass der

virtuelle Raum nicht jenseits einer objektiven Wirklichkeit zu verorten ist. Vielmehr ist er als symbolische Konstruktion anzusehen und als integraler Bestandteil unserer Wirklichkeitserfahrung zu denken. (vgl. ebd., 33f) *„Wirklichkeit ist [...] laut Nietzsche - ganz anders als die Positivisten meinen, die er als "Wirklichkeits-Philosophaster" schilt - eine kunstvolle Konstruktion, von der wir aufgrund ihres Erfolges nur vergessen haben, dass sie eine ist.“* (Welsch 1998, 196f)

## 4. Soziale Arbeit und virtueller Raum

Nachdem im ersten Teil dieser Arbeit Raumvorstellungen in Bezug auf den virtuellen Raum diskutiert wurden und damit eine Basis geschaffen werden konnte, wie virtueller Raum innerhalb der Sozialen Arbeit zu denken und zu verstehen ist, gilt es nun die Frage zu beantworten, warum sich die Soziale Arbeit mit dem virtuellen Raum beschäftigen muss. Ausgehend von der Definition für Soziale Arbeit von der „International Federation of Social Workers“ (IFSW) sollen in einem ersten Schritt relevante Gesichtspunkte für die Soziale Arbeit herausgearbeitet werden. Daraus soll ein Bezug zum virtuellen Raum geschaffen werden, um in einem weiteren Schritt zu zeigen, dass die Soziale Arbeit aufgrund ihres Auftrages den virtuellen Raum berücksichtigen muss.

*„Soziale Arbeit als Beruf fördert den sozialen Wandel und die Lösung von Problemen in zwischenmenschlichen Beziehungen, und sie befähigt die Menschen, in freier Entscheidung ihr Leben besser zu gestalten. Gestützt auf wissenschaftliche Erkenntnisse über menschliches Verhalten und soziale Systeme greift soziale Arbeit dort ein, wo Menschen mit ihrer Umwelt in Interaktion treten. Grundlagen der Sozialen Arbeit sind die Prinzipien der Menschenrechte und der sozialen Gerechtigkeit.“<sup>20</sup>*

Beschäftigt man sich mit der Profession Soziale Arbeit, steht man vor der Herausforderung nicht nur mit den Menschen selbst sondern auch mit deren sozialem Umfeld konfrontiert zu sein. Insofern stellt sich die Frage, was eigentlich das soziale Umfeld von Menschen ist und in weiterer Folge, ob der virtuelle Raum zu den sozialen Umfeldern gehört. Wie bereits im ersten Teil der Arbeit herausgearbeitet werden konnte, ist der virtuelle Raum nicht losgelöst vom und auch nicht als Gegensatz zum „realen“ Raum zu betrachten, sondern vielmehr wirken virtueller Raum und „realer“ Raum aufeinander und überschneiden sich.<sup>21</sup> Der virtuelle Raum kann für Menschen einen Teil ihrer Lebenswelt darstellen, die genauso prägend und relevant sein kann, wie die sogenannte „reale“ Welt. Gemeinschaften, Beziehungen und Interaktionen im virtuellen Raum existieren tatsächlich und sind nicht nur das Resultat realitätsenthobener Wahrscheinlichkeiten. Soziale Probleme, die sich im

---

<sup>20</sup> IFSW (2000): Neue Definition von Sozialarbeit. Hg. v. International Federation of Social Workers. Montreal. Online verfügbar unter [http://www.sainetz.at/dokumente/IFSW\\_Definition\\_Soziale\\_Arbeit.pdf](http://www.sainetz.at/dokumente/IFSW_Definition_Soziale_Arbeit.pdf) [08.12.2013].

<sup>21</sup> „Anfänglich als strikter Gegensatz konzipiert, wird das neue Medium mehr und mehr zu einem Raum, in dem sich die Trends des Realen wiederholen, was zur immer wieder konstatierten Ernüchterung über die Möglichkeiten des Netzes Anlass gibt. Diese Ernüchterung erfolgt aus der Einsicht, dass im elektronischen Raum eben nicht, wie die Netzenthusiasten gehofft hatten, das ganze Andere der Gesellschaft zu finden ist. Es wird von den gleichen Menschen gemacht, bevölkert und bewohnt, die auch die realen Räume bewohnen, und von denselben gesellschaftlichen Strukturen gestaltet und geprägt, die auch das Antlitz der realen Räume prägen. Insbesondere diejenigen, die auch im realen Leben den Ton angeben, tauchen hier wieder auf und erobern sich immer mehr im Raum im nur scheinbar endlosen Netz.“ (Sassen 1997, 231f)

„realen“ Raum manifestieren, spiegeln sich auch im virtuellen Raum und ebenso umgekehrt – virtueller Raum und „realer“ Raum können sich gegenseitig beeinflussen. So kann man sagen, dass der virtuelle Raum ein reales soziales Umfeld von Menschen darstellt.

Geht man davon aus, dass die Profession Soziale Arbeit den sozialen Wandel fördert, Problemlösungen in menschlichen Beziehungen erarbeitet und um eine Hebung des menschlichen Wohlbefindens bemüht ist, kann man den Schluss ziehen, dass dies auch im virtuellen Raum relevante Aufgaben darstellt, denn *„in ihren unterschiedlichen Formen richtet sich Soziale Arbeit immer auf die mehrfachen, verflochtenen Wechselbeziehungen der Menschen untereinander und den sie umgebenden sozialen Umfeldern.“* (IFSW 2000) In dieser Definition werden keine bestimmten Räume bzw. sozialen Umfelder bestimmt. Demnach ist jeder Raum gemeint, in dem Menschen und ihre sozialen Umfelder aufeinander wirken. Dies lässt den Schluss zu, dass auch der virtuelle Raum als soziales Umfeld gemeint sein muss. Die *„Lösung sozialer Probleme“* (ebd.) sowie die *„Wendung sozialer Verhältnisse“* (ebd.) darf sich nicht auf den „realen“ Raum beschränken, da sonst ein Teil der Lebenswelt der Menschen von SozialarbeiterInnen nicht berücksichtigt wird bzw. die *„Lebenswelt der Individuen, Familien und sozialen Organisationen, in deren Auftrag sie arbeiten“* (ebd.), ausgeschlossen wird.

Soziale Arbeit beschäftigt sich nicht nur mit Krisen und Notlagen, sondern sie geht auch auf *„alltägliche persönliche und gesellschaftliche Probleme“* (ebd.) ein. In diesem Sinn setzt Soziale Arbeit auf eine *„ganzheitlichen Sicht von den Menschen und ihrer sozialen Umfelder“* (ebd.) Das Betätigungsfeld reicht von individuellen psychosozialen Interventionen bis hin zu Beteiligung an sozialpolitischen Diskursen, Sozialplanung und Gemeinwesenentwicklung. *„Sie schließt Beratung, stationäre Betreuung, die Arbeit mit Gruppen, sozialpädagogische Maßnahmen, Arbeit mit und Therapieformen für Familien, als auch Bemühungen mit ein, den Menschen Wege zu den gesellschaftlichen Dienstleistungen und Ressourcen zu erschließen.“* (ebd.) Seit über einem Jahrhundert konzentriert sich die Praxis Sozialer Arbeit darauf, Menschen innerhalb ihrer Lebenswelt zu befähigen und zu ermächtigen ein selbstständiges und gelingendes Leben führen zu können. Der virtuelle Raum ist inzwischen zur Lebenswelt von Menschen geworden und wenn man berücksichtigt, dass sich Soziale Arbeit immer in Abhängigkeit von kulturellen, historischen und sozioökonomischen Bedingungen (vgl. ebd.) vollzogen hat, muss auch für die gegenwärtige gesellschaftliche Entwicklung, welche auch den virtuellen Raum einbezieht, ein Anschluss gefunden werden.

Soziale Arbeit ist aufgrund ihres vielfältigen fachlichen Könnens und Wissens dazu prädestiniert im virtuellen Raum aktiv zu werden. Dieses *„Wissen bildet die Kompliziertheit*

*des Zusammenspiels vom „Mensch-Sein“ und vom „Mensch-in-Gesellschaft-Sein“ realistisch ab, genauso wie die Fähigkeit der Menschen von den mehrfachen Einwirkungen auf ihr Sein und dessen somato-psycho-sozialen Faktoren gleichzeitig betroffen zu sein und sie beeinflussen zu können.“* (ebd.) Der virtuelle Raum bietet im Zusammenspiel mit dem „realen“ Raum ein komplexes Konglomerat individuellen menschlichen Verhaltens und gesellschaftlicher Entwicklung. Dies muss von der Sozialen Arbeit gerade mit Blick auf *„menschliche Bedürfnisse und die Förderung individueller und kollektiver Handlungsfähigkeit zu deren Befriedigung“* (ebd.) und um *„die soziale Integration zu fördern“* (ebd.) berücksichtigt werden. In weiterer Folge heißt das für die Soziale Arbeit ihre Theorien auch in Bezug auf den virtuellen Raum zu denken, zu überarbeiten und anzupassen.

Zusammenfassend lässt sich aus den bisherigen Ausführungen folgendes für die Soziale Arbeit extrahieren: Soziale Arbeit im virtuellen Raum basiert auf wissenschaftlichen Erkenntnissen über das menschliche Verhalten und soziale Systeme. Der virtuelle Raum als soziales Umfeld bietet neue Möglichkeiten und Perspektiven für die Soziale Arbeit. Als ein Teil der Lebenswelt von Menschen ist der virtuelle Raum ebenso zu berücksichtigen wie der „reale“ Raum. Potenziale und Ressourcen nutzbar zu machen und einen Transfer innerhalb der Wechselwirkung von virtuellem und „realem“ Raum zu begleiten ist ebenso Aufgabe der Sozialen Arbeit, wie die soziale Integration von Menschen sowie die Ermöglichung von aktiver Teilhabe und Partizipation im virtuellen Raum.

#### **4.1. Der virtuelle Raum und die „richtige“ Lebenswelt**

Seit den 70er Jahren hat sich das von Hans Thiersch entwickelte Konzept der Lebenswelt- oder Alltagsorientierung in der Sozialen Arbeit in Theorie und Praxis etabliert. Lebenswelt- oder Alltagsorientierung ist ein Konzept neben anderen in der Sozialen Arbeit und bezeichnet ein wissenschaftliches Konzept, welches sich durch spezifische Prämissen und Methoden bestimmt. Die Lebenswelt wird als Ort eigensinniger und zu respektierender Lebensarrangements gesehen, als Ort von Autonomie und Selbstgestaltung des Alltags und insistiert auf der Frage nach den Ansprüchen von Menschen auf Hilfe in ihren konkreten Lebensverhältnissen. Hierbei werden sowohl Potentiale als auch Widerständigkeiten in der konkreten Lebenswelt berücksichtigt. (vgl. Grunwald/Thiersch 2005, 1136-1139) Dies bedeutet, dass lebensweltorientierte Soziale Arbeit dort ansetzt, wo Menschen leben. Sie nimmt Menschen in dem ernst, wie sie sich erfahren und was ihr Lebens- und Bildungsanspruch ist. Menschen in ihrer Lebenswelt in der Anstrengung um

Lebensbewältigung zu sehen, bedeutet vor allem, sie in Verhältnissen zu sehen, die immer auch historisch und sozial bedingt sind. (vgl. Thiersch 2005, 110ff)

Der Mensch wird also im Kontext seiner Lebensumwelt verstanden, was immer auch mit gesellschaftlichen und kulturellen Entwicklungen einhergeht. Eng damit zusammen hängt auch der Anspruch, Lebensweltorientierung als Gegenbegriff zu einem expertokratisch vorgeschlagenen Muster der Lebensführung zu sehen. So schwankt der lebensweltorientierte Ansatz Sozialer Arbeit immer zwischen einer akzeptierenden Haltung gegenüber einer lebensweltlichen Deutung der Menschen und einem kritischen Hinterfragen dieser Deutung zur Erweiterung von Handlungsspielräumen. Menschen sollen im Sinne der Hilfe zur Selbsthilfe bei der Bewältigung ihres Alltags unterstützt werden. Das bedeutet, dass die Angebote der Sozialen Arbeit entsprechend ganzheitlich ausgerichtet sein müssen. Mit Blick auf den virtuellen Raum sei erwähnt, dass Soziale Arbeit in öffentlichen Räumen aus einer lebensweltorientierten Perspektive vor allem mit dem Umstand konfrontiert ist, dass Menschen Räume abhängig von ihren lebensweltlichen Bezügen, unterschiedlich wahrnehmen, unterschiedlich deuten und unterschiedlich nutzen. (vgl. Stoik et al. 2011 52f)

Thiersch favorisiert eine Soziale Arbeit, die von der Situation der Menschen ausgeht und für diese Situation Lösungen finden soll. Lebensweltorientierung ist nicht aus dem Nichts entstanden, sondern als Gegenbewegung zu einer kontrollierenden und disziplinierenden Sozialen Arbeit. (vgl. Scheu/Autrata 2013, 79) Es stellt sich nun die Frage, ob die Lebensweltorientierung ebenfalls für den virtuellen Raum anzuwenden ist bzw. ob die Soziale Arbeit das Recht dazu hat zu definieren, welche Lebenswelt für Menschen „richtig“ oder „falsch“ ist und ob eine lebensweltorientierte Soziale Arbeit aufgrund ihres Anspruchs gewisse Lebensbereiche einfach ausklammern kann bzw. darf. Ist es im Sinne eines lebensweltorientierten Konzeptes tragbar, Menschen aus dem virtuellen Raum „herauszuziehen“ bzw. sie davon fern zu halten, wenn diese ihn als Teil ihrer Lebens- oder Alltagswelt sehen? Widerspricht das nicht einer Lebensweltorientierung, die sich gegen eine kontrollierende und disziplinierende Soziale Arbeit wendet?

Ein wichtiges Kriterium lebensweltorientierter Sozialer Arbeit ist die Anschlussfähigkeit an die Bedürfnisse von Menschen. Infrastrukturangebote, die von der Bevölkerung nicht angenommen werden, sind hinreichend bekannt. Der Grund dafür liegt oft im Festhalten an einer zwar planungstechnisch einfachen, aber der Lebenswelt von Menschen nicht

entsprechenden Perspektive.<sup>22</sup> Lebenswelten sind räumlich flexibel zu fassen, weil sie sich an der tatsächlichen Raumnutzung der Menschen orientieren. Das bedeutet, je nachdem mit welchen Lebensbezügen die Soziale Arbeit zu tun hat, muss sie sich unter Umständen auf einen anderen Raum beziehen – und dies kann auch der virtuelle Raum sein.<sup>23</sup> Demnach müssen SozialarbeiterInnen mit der Lebenswelt von KlientInnen zurechtkommen und nicht umgekehrt. Nicht SozialarbeiterInnen definieren die Lebenswelt von KlientInnen, sondern die KlientInnen. Es macht keinen Sinn, in subjektiv ausgewählten Räumen zu planen, wenn diese nicht mit der Lebenswelt von KlientInnen übereinstimmen. Das bedeutet, dass SozialarbeiterInnen dazu bereit sein müssen, sich auf die Lebenswelt anderer einzulassen. Zuständigkeitsräume dürfen nicht unnötig verkleinert werden und im Zweifel müssen die Grenzen gemeinsam mit den KlientInnen überschritten werden. (vgl. van Santen/Seckinger 2005, 51-69) Daraus lässt sich schließen, dass sich SozialarbeiterInnen auch mit dem virtuellen Raum auseinandersetzen müssen, wenn das der Lebenswelt von KlientInnen entspricht, denn *„lebensweltorientierte Soziale Arbeit agiert in der Dimension des Raumes. Sie sieht die Menschen eingebettet in ihren je erfahrbaren Raum“* (Thiersch/Grundwald/Königter 2005, 171) und der virtuelle Raum ist ebenso erfahrbar wie der „reale“ Raum.

*„Wir leben in einer Zeit, in der die medienvermittelte Kommunikation deutlich zugenommen hat und in der viele gesellschaftliche Bereiche immer stärker von Medien durchdrungen sind und offensichtlich auch weiterhin beeinflusst werden.“* (Hoffmann 2013, 41) Es ist davon auszugehen, dass lebensweltliche Strukturen in einer zunehmend ausdifferenzierten und pluralisierten Gesellschaft sowie die damit einhergehenden sozialen Erwartungen, die an Menschen gestellt werden, die alltägliche Kommunikation, das alltägliche Handeln und natürlich auch das Mediennutzungsverhalten beeinflusst. (vgl. Hoffmann/Münch 2003, 40) Mediales Handeln ist als soziales Phänomen zu betrachten, aber auch als essentielle kulturelle Praxis, die einerseits Vergesellschaftung und andererseits Vergemeinschaftung ermöglicht. Um mediales Handeln von Menschen wirklich umfassend verstehen und deuten zu können, bedarf es einer ganzheitlichen Sicht auf die individuellen Lebenskontexte von Menschen (vgl. Hoffmann 2013, 42f), denn die *„Integration von technischen Wirklichkeiten in unsere alltägliche Lebenswelt übt durchaus einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf unsere Auffassung von Wirklichkeit aus“* (Drieger 2008, 8), und was für KlientInnen

---

<sup>22</sup> Beispielsweise entspricht das (planungstechnisch einfache) Bereitstellen von Informationen auf Webseiten nicht dem Anspruch von Web 2.0, weil Menschen sich aktiv einbringen wollen in ihrer Lebenswelt.

<sup>23</sup> *„Im Zuge der Entwicklung von neuen Medien kann jedoch nicht mehr nur von realen Lebenswelten ausgegangen werden. Heranwachsende werden früh mit neuen Medien konfrontiert und betrachten die reale und virtuelle Welt nicht als Parallelwelten, sondern als eine Einheit.“* (Deinet/Derecik 2013, 73)

alltägliche Lebenswelt und Wirklichkeit ist, haben SozialarbeiterInnen nicht zu entscheiden. Vielmehr ist es Aufgabe von SozialarbeiterInnen *„Betroffene als Lebensweltexperten anzuerkennen“* (Früchtel/Caprian/Budde 2013, 77) und *„davon auszugehen, dass sie Ressourcen kennen und kontrollieren, ohne die Veränderungsprozesse scheitern.“* (ebd.)

*„Lebensweltorientierte Soziale Arbeit bezieht sich auf Bewältigungsaufgaben in der jeweiligen Gegenwart“* (Thiersch/Grundwald/Köngeter 2005, 171) und antwortet auf *„gegenwärtig spezifische Lebensverhältnisse“*. (ebd., 161) Die Gegenwart bzw. die Zeit in der wir leben beinhaltet sowohl den „realen“ als auch den virtuellen Raum. Im virtuellen Raum werden Beziehungen zu anderen Menschen auf- und ausgebaut, die virtuelle soziale Gemeinschaft kann Kontinuität und Konstanz erlangen, und sie kann zu einer Art ‚zweiten Heimat‘ werden, gleich wichtig wie die „reale“ Lebenswelt – zeitweise sogar gewichtiger als sie. Der virtuelle Raum als Lebenswelt bietet einen Interpretations- und Handlungsrahmen für die computergenerierten vernetzten Kommunikations- und Interaktionsräume, umgekehrt haben diese aber auch Bedeutung für die „reale“ Welt, die umso stärker wird, je näher das Virtuelle der Realität kommt.<sup>24</sup> (vgl. Theunert/Eggert 2003, 8-10) Vor dem Hintergrund gegenwärtiger gesellschaftlicher Tendenzen und Entwicklungen sollte *„durch die Hinwendung zu den konkreten Lebensverhältnissen und den alltäglichen Erfahrungen der Menschen [...] disziplinarkritisch zu der fortwährenden Spezialisierung der Sozialen Arbeit und der Arroganz der „Expertokratie“ ein Gegengewicht aufgebaut werden“* (Egger 2008, 44) und es sollte eine anspruchsvolle Perspektive entwickelt werden, die zu einem gelingenden Alltag verhelfen kann. (vgl. ebd.) Dabei muss immer berücksichtigt werden, dass auch die sensibelste Bezugnahme auf die „Realität“ von gelebtem Leben immer mehrere Interpretationsmöglichkeiten eröffnet und diese Interpretationen stets auch den Beigeschmack von sozialer Kontrolle haben können. Konkrete Lebensverhältnisse und alltägliche Erfahrungen von Menschen sind niemals neutral und sie sind immer eingebettet in die Geschichte der Menschen – dies gilt sowohl für KlientInnen der Sozialen Arbeit als auch für SozialarbeiterInnen, (vgl. ebd. 51ff) weshalb es sinnvoll erscheint, sich auf Dialoge in Augenhöhe einzulassen, da die meisten Menschen meist sehr viel besser wissen als die sogenannten „Profis“, welche Ressourcen und Stärken in ihrer Lebenswelt zur Verfügung stehen.<sup>25</sup> (vgl. Früchtel/Caprian/Budde 2013, 77f)

---

<sup>24</sup> *„Je enger die Verknüpfung zwischen Online- und Offline-Welt ausfallen, umso weniger lässt sich den Online-Aktivitäten ein Charakter der Außeralltäglichkeit zuschreiben, stattdessen wird das Chatten in die alltägliche Lebenswelt integriert.“* (Döring 2003, 105)

<sup>25</sup> *„Profis sind sehr selten die besseren Eltern, Freunde oder Partner, auch deswegen, weil sie normalerweise nicht einschätzen können, was in der Lebenswelt von Betroffenen langfristig funktioniert oder welche Veränderungen welche Nebenwirkungen zeigen.“* (Früchtel/Caprian/Budde 2013, 78)



Dem grundlegenden Prinzip in der Sozialen Arbeit, Menschen von dort abzuholen wo sie stehen, folgt die Soziale Arbeit akribisch, wenn es sich um den virtuellen Raum handelt.

Davon abgesehen, dass es Leute gibt, die dort bleiben wollen wo sie gerade sind, steckt in dem Wortteil „abholen“ die Vorstellung, dass Menschen an einem Ort sind, an dem sie nicht sein sollen bzw. wollen und von dem man sie wegholen muss. Was dazu führt, dass auch das Prinzip der Lebensweltorientierung unterwandert wird, weil gar nicht die Absicht besteht sich mit dem virtuellen Raum bzw. sich mit der konkreten Lebenswelt näher auseinander zu setzen, sondern Menschen aus ihrer Lebenswelt in die subjektiv „bessere“ oder „richtige“ Lebenswelt der SozialarbeiterInnen gezogen werden sollen. Dies führt dazu außer Acht zu lassen, was Menschen wollen und von der Sozialen Arbeit definiert wird, was Menschen wollen sollen. Der Auftrag einer lebensweltorientierten Sozialen Arbeit ist es aber, die subjektiven Lern-, Bildungs- und Entwicklungsperspektiven zu fördern, indem sie den konkreten Auftrag des Konzepts der Lebensweltorientierung für die *„spezifischen Bedingungen heutiger Lebensverhältnisse auslegt“* (Grundwald/Thiersch 2005, 1141), denn die *„Soziale Arbeit kann sich nicht mehr nur auf die klassischen Zielgruppen von Sozialarbeit und Sozialpädagogik beschränken, sondern hat die Aufgabe sich dem allgemeinen Bedarf zu stellen“* (ebd.), und es geht darum *„Menschen kompetent zu machen für die auf sie zukommende Zukunft - es braucht eine neue Vermittlung von Gegenwart und Zukunft.“* (ebd.)

Bezogen auf den virtuellen Raum sei abschließend darauf hingewiesen, dass Grundwald und Thiersch vom Respekt vor der Eigensinnigkeit von Lebenswelt sprechen. Diese muss gegenüber den Traditionen einer Sozialen Arbeit durchgesetzt werden, *„die im Namen und Auftrag allgemeiner Normen Anpassung und Sozialdisziplinierung praktiziert“* (ebd., 1143) und die in *„autoritärer Nötigung oder ‚fürsorglicher Belagerung‘ über lebensweltliche Erfahrungen und Ressourcen“* (ebd.) hinweggeht, die in der heute zunehmend verbreiteten *„sublimen Hegemonie institutionsgebundener und fachlicher Deutungsmuster befangen“* (ebd.) bleibt.

#### **4.2. Virtueller Raum + Partizipation = e-Partizipation**

Partizipation ist ein wesentlicher Bestandteil menschlichen Lebens und hat sowohl gesellschaftlich als auch politisch eine große Bedeutung. In nahezu allen theoretischen Bestimmungen Sozialer Arbeit seit den achtziger Jahren des letzten Jahrhunderts wird von Partizipation gesprochen und allen scheint klar zu sein, was damit gemeint ist (vgl.

Scheu/Autrata 2013, 7f), dabei wird der Begriff Partizipation ganz unterschiedlich verwendet. Einmal wird Partizipation politisch gesehen, ohne das Politische vom nicht-Politischen abzugrenzen. Ein anderes Mal wird Partizipation als Teilbereich von sozialen Handlungen betrachtet, ohne soziale von nicht-sozialen Handlungen zu unterscheiden. Partizipation wird auch häufig als Einflussnahme auf bzw. Beteiligung an wichtigen Entscheidungen verstanden und als Beitrag zur Legitimierung der Gesellschaft gesehen. (vgl. ebd., 35f)

An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass sich Partizipation, wie sie in dieser Arbeit verstanden wird, sowohl auf den „realen“ als auch auf den virtuellen Raum bezieht. So mag der Begriff e-Partizipation, durch das Hinzufügen des Buchstabens E möglicherweise implizieren, dass es sich bei Partizipation im virtuellen Raum um etwas anderes handelt als im „realen“ Raum, jedoch steht das E nur für „elektronisch“ und hat sonst keine weitere Bedeutung. e-Partizipation unterscheidet sich von Partizipation also nur dadurch, dass sie sich im virtuellen Raum abspielt.

*„Als e-Partizipation werden alle elektronischen bzw. internetgestützten Verfahren bezeichnet, die eine Beteiligung von BürgerInnen an gesellschaftlich relevanten Prozessen und politischen Entscheidungen unterstützen. Der Begriff e-Partizipation kann sich sowohl auf formelle und informelle elektronische Beteiligungsprozesse beziehen, wie auch auf Bottom-up-Initiativen und Kampagnen, die nicht von Seiten der Verwaltung sondern durch BürgerInnen initiiert werden.“ (ÖGUT 2007)*

Grundsätzlich bedeutet Partizipation Teilnahme bzw. Teilhabe, Beteiligung, Mitwirkung und Mitbestimmung und sie dient zur Herstellung legitimer politischer Entscheidungen und fördert Prozesse der Integration, Emanzipation sowie Identitätsbildung. (vgl. Stoik et al. 2011, 70) Man kann sagen, dass Partizipation als Einflussnahme auf das Ganze zu verstehen ist und nicht lediglich die Auswahl angebotener und präformierter Möglichkeiten darstellt. Partizipation bedeutet auch, subjektbezogene subjektive Interessen, Ziele und vor allem die eigene Auffassung von Lebensqualität einbringen zu können. (vgl. Scheu/Autrata 2013, 280)

Für die Soziale Arbeit bedeutet das, Menschen bei der Gestaltung des Sozialen zu unterstützen, also Partizipationsprozesse zu gestalten und zu begleiten. Soziale Handlungen und Sozialbeziehungen sind Gegenstand der Sozialen Arbeit. Das bedeutet, dass es Aufgabe der Sozialen Arbeit ist, nicht-gelingendes Soziales möglichst zu verhindern und Menschen dabei zu unterstützen, ein Gelingen des Sozialen zu erreichen, um Ausgrenzungen zu vermeiden und gender- sowie diversitätsgerechte Zugänge zu gewährleisten. Soziale Arbeit ist somit in der Rolle, am Abbau von Partizipationshindernissen aktiv zu arbeiten. Ziel von Partizipation ist also Integration, Emanzipation, Identitätsbildung, gesellschaftliche Identifikation und Selbstermächtigung von Menschen, welche dadurch die

Möglichkeit erhalten, selbstbestimmte Bedürfnisse, Anliegen und Forderungen zu artikulieren sowie Interessensgemeinschaften zu bilden. Damit ist für die Soziale Arbeit Partizipation sowohl Mittel als auch Ziel ihrer Tätigkeit. (vgl. Stoik et al. 2011, 71; Scheu/Autrata 2013, 286)

*„Partizipation kann hinsichtlich ihrer Einflussmöglichkeit (Information, Mitwirkung bzw. -entscheidung, Selbstverwaltung) und ihrem räumlichen Zustandekommen (transnational, regional, lokal bzw. individuell) unterschieden werden.“* (Stoik et al. 2011, 70) Hierauf bezogen kann Partizipation in einem weiter gefassten Sinn auch als eine Ausweitung des individuellen Horizonts verstanden werden. Menschen handeln nicht mehr nur in ihrem unmittelbaren Nahraum, sondern in einem größeren Raum. Die Größe des erweiterten Raums ist subjektiv bestimmt und über Partizipation versuchen Menschen, die Reichweite ihres Handelns auszudehnen. Dies schließt auch den virtuellen Raum mit ein. So hängt die Lebensqualität des Menschen stark davon ab, in welchem Verhältnis zu seiner Umwelt er steht. Das Erreichen einer (subjektiv) guten Lebensqualität ist abhängig von der Verteilung und Zugänglichkeit von Ressourcen, die ihrerseits gesellschaftlichen und kulturellen Bedingungen unterliegen. Solange das Auto, das Mobiltelefon oder das Internet nicht erfunden waren, konnte es auch nicht als Bestandteil von Lebensqualität gewertet werden. Wenn diese Dinge aber prinzipiell vorhanden sind, kann damit auch ein Mangel an Lebensqualität einhergehen – beispielsweise, wenn der Zugang nicht möglich ist. Lebensqualität und ihre Bewertung steht damit in einem Spannungsverhältnis zum gesellschaftlich Vorhandenen und Üblichen. Dabei bezieht sich die Ausweitung des Horizonts nicht nur auf territoriale, sondern auch auf soziale Aspekte. Gerade in Hinblick auf den virtuellen Raum, der häufig nicht als Sozialraum wahrgenommen wird, ist es von großer Bedeutung sich mit der subjektiven Betrachtung von Lebensqualität und dem, was gesellschaftlich akzeptabel und üblich ist, reflektiert auseinanderzusetzen. So ist es durchaus üblich und gesellschaftlich akzeptabel Bücher zu lesen. Wenn man jedoch vom Vorlesen absieht, ist die Lektüre von Büchern in der Regel wenig oder gar nicht sozial. Dennoch gehört diese Form der Auseinandersetzung mit gesellschaftlich angebotenen Gedankenformen für viele Menschen wesentlich zur Lebensqualität. (vgl. Scheu/Autrata 2013, 259–266) Es sind vielleicht die gleichen Menschen, die behaupten, dass Menschen im virtuellen Raum vereinsamen.

*„Was für einen Menschen Lebensqualität ausmacht, ist subjektiv.“* (ebd., 263) Ein Urteil darüber, was gute oder schlechte Lebensqualität ist, steht SozialarbeiterInnen nicht zu. Ihre Aufgabe ist es, herauszufinden, welche Perspektive KlientInnen einnehmen und was deren Lebensqualität aus deren Perspektive ausmacht, denn *„eine Loslösung der Existenz eines*

*Menschen aus der Teilhabe an der Gesellschaftlichkeit ist nicht vorstellbar“ (ebd., 244) und „die Erreichung von Lebensqualität bedarf immer auch der Teilhabe an gesellschaftlichen Möglichkeiten.“ (ebd., 261) Solange bestimmte Handlungsweisen als richtig und wünschenswert, andere als falsch und unerwünscht angesehen werden, wird die Perspektive von KlientInnen nicht beachtet. Das führt dazu, dass Menschen sich zwar an der Ausfüllung der Angebote der Sozialen Arbeit aktiv beteiligen sollen und dazu beitragen sollen, dass die Angebote besser werden, aber welche Angebote überhaupt gewünscht sind, wird dabei nicht beachtet. Damit erscheint Partizipation „sowohl in der politik- und sozialwissenschaftlichen Debatte als auch in Veröffentlichungen aus der Sozialen Arbeit in einer Mischung zwischen dem, was Partizipation ist, und dem, was Partizipation sein soll. Das findet sich zum Beispiel in Darstellungen, die auf ‚richtige‘ und ‚falsche‘ Bedürfnisse abheben.“ (ebd., 153)*

Gesellschaft, Kultur und damit auch die Bedürfnisse der Menschen verändern sich und mit der explosionsartigen Entwicklung des Internets seit den 90er Jahren, dem Ausbau der Breitband-Netze und der Allgegenwärtigkeit des Internets in öffentlichen ebenso wie in privaten Bereichen, wurden neue methodische und zukunftssträchtige Zugänge für Partizipation geschaffen. In vielen Beteiligungsprozessen spielt dies bereits eine große Rolle. Mit dem Web 2.0 gehört die reine Informationsbereitstellung (zumindest theoretisch) der Vergangenheit an und mit seinen zahlreichen Vernetzungsplattformen, Foren, Blogs, Chats, etc. bietet sich viel Potential für Partizipation – insbesondere durch bottom-up initiierte Prozesse. (vgl. ÖGUT 2007) *„Im Zuge gesellschaftlicher Mediatierungsprozesse vollzieht sich die Auseinandersetzung des Subjekts mit der Gesellschaft – also der Prozess der Sozialisation – in immer größerem Ausmaß über mediatisierte Interaktions- und Kommunikationsstrukturen.“ (Wagner/Würfel 2013, 159) Wie bereits im ersten Teil der Arbeit erläutert, wirken „realer“ Raum und virtueller Raum aufeinander. Das bedeutet, dass diese medialen Prozesse sich nicht nur auf den virtuellen Raum beziehen, sondern sie beeinflussen das gesamte menschliche Handeln und das subjektive Ganze. So ist das Medienhandeln „integriert in alltägliche Lebensvollzüge und damit integrativer Bestandteil der Sozialisation [...]. Das gesellschaftlich handlungsfähige Subjekt ist – insbesondere mit Blick auf Partizipation – ein sich informierendes, sich orientierendes sowie ein kommunizierendes Subjekt, das hierzu kompetent auf Medien zugreift.“ (ebd., 160)*

*„Das gesellschaftlich handlungsfähige Subjekt entwickelt sich in Interaktion mit der Umwelt. Die Medien sind integrierter Bestandteil der Umwelt.“ (Theunert/Schorb 2010, 251) Dementsprechend kann man es als einen konstitutiven Teil gesellschaftlicher Handlungsfähigkeit werten, wenn Menschen sich kompetent im virtuellen Raum bewegen, sich dort selbst präsentieren und sich artikulieren. „Selbst im medialen Raum präsent zu sein*

- insb. in Form von Profilen auf Netzwerkplattformen - ist heute ein integraler Bestandteil des Medienhandelns.“ (Wagner/Würfel 2013, 163) Das ist ein wesentlicher Aspekt der lebensweltlichen Verzahnung von „realem“ und virtuellem Raum und für Transferprozesse zwischen diesen Erfahrungsräumen von großer Bedeutung. Indem die Ausweitung der gesellschaftlichen Handlungsfähigkeit auf den virtuellen Raum vollzogen wird, zeigt sich auch das Potential, welche in dieser mediatisierten Kommunikations- und Interaktionskultur liegt, um eine Herausbildung und Erweiterung der Beteiligungskultur zu realisieren. (vgl. ebd., 163)

Innerhalb der Sozialen Arbeit ist man hinsichtlich der Partizipation im virtuellen Raum (e-Partizipation) noch lange nicht auf dem neuesten Stand. So werden Webseiten sozialer Organisationen zu einem großen Teil weder partizipativ noch barrierefrei gestaltet. Web 2.0 hat die Soziale Arbeit noch nicht erreicht, denn ein reines zur Verfügung Stellen von Informationen ist keine Partizipation – dazu braucht es zumindest die Möglichkeit eines Austausches (beispielsweise ein Forum). Wenn man bedenkt, dass Soziale Arbeit als Dienstleistung verstanden wird, dann mutet es seltsam an, wenn man Angebote im virtuellen Raum so annehmen muss, wie sie sind – ohne die Möglichkeit zu bekommen sich selbst einzubringen. Insbesondere dann, wenn man bedenkt, dass *„Dienstleistungen im Allgemeinen von der Perspektive der Nachfragenden ausgehen.“* (Scheu/Autrata 2013, 81)

Partizipation als Einflussnahme auf das Ganze ist immer rückgebunden an das, was Menschen in ihrer Lebenswelt für bedeutsam halten, um ihre Lebensqualität zu verbessern bzw. diese sicherzustellen. Anscheinend darf sich Partizipation aber nur innerhalb der Grenzen der traditionellen Arbeitsfelder der Sozialen Arbeit bewegen. Reicht die Partizipation von Menschen über die traditionellen Arbeitsfelder der Sozialen Arbeit hinaus, hat diese offenkundig Probleme, damit Schritt zu halten und Partizipation steht plötzlich nicht mehr zur Debatte. Wenn die Soziale Arbeit Partizipation von Menschen beschneidet, sodass diese nur innerhalb der vorgegebenen Grenzen agieren können, dann kann man keinesfalls mehr von Partizipation sprechen – dann handelt es sich um Verfügung. (vgl. ebd., 81f; ebd., 288) Aufgrund der Tatsache, dass der virtuelle Raum – wie bereits im ersten Teil der Arbeit ausführlich erörtert wurde – in weiten Teilen nicht als Arbeitsfeld wahrgenommen wird, gibt es auch keine Subjektorientierung und daher in weiterer Folge keine wirkliche Auseinandersetzung mit den Bedürfnissen von KlientInnen, bezogen auf ihre Lebenswelt und ihre Lebensqualität. Im Gegenteil – anstatt sich mit dem virtuellen Raum und damit verbunden mit e-Partizipation auseinander zu setzen, wird versucht KlientInnen davon fern zu halten bzw. daraus zu entfernen. Aber, *„es kann nicht Aufgabe Sozialer Arbeit sein, eine*

*segmentierte, die Nicht-Berücksichtigung der Interessen anderer Menschen in Kauf nehmende Partizipation zu fördern.“ (ebd., 294)*

Menschen haben Ambitionen und bringen sich – je nach Motiv- und Interessenlagen – mit ihren Bedürfnissen in ihre Sozialräume ein. Dies geschieht selbstverständlich auch im virtuellen Raum. Es ist entmündigend, wenn Menschen daran gehindert werden zu partizipieren, nur weil innerhalb der Sozialen Arbeit gewisse Bereiche der Lebenswelt ausgegrenzt werden. *„Das gesellschaftlich handlungsfähige Subjekt ist ein emanzipiertes, aktives Subjekt, das sich selbstbestimmt in gesellschaftlichen Diskursen kommunikativ beteiligt“* (Wagner/Würfel 2013, 160) und die *„Artikulation in den Medien impliziert auch die (Mit-)Gestaltung von Räumen, die online (teil-)öffentlich zugänglich sind.“* (ebd., 163)

Aufgabe der Sozialen Arbeit ist es, sich mit dem Status quo auseinander zu setzen und Menschen durch Formen von Bildung und prozessbegleitender Qualifikation zu unterstützen. Die Sichtweise auf die Welt und die Möglichkeiten, die den Menschen offeriert werden tragen dazu wesentlich bei. Dies baut auf den Kompetenzen der SozialarbeiterInnen auf, die im Feld der Gestaltung des Sozialen liegen (sollten). Dazu wäre es aber nötig, Partizipation als Einflussnahme auf das Ganze auch als Ganzes zu betrachten, und dies schließt den virtuellen Raum mit ein (vgl. Scheu/Autrata 2013, 275; Scheu/Autrata 2013, 294), denn *„Partizipation findet statt, wird über große Strecken aber nicht begleitet und gefördert.“* (ebd., 294)

Der virtuelle Raum wirkt ebenso auf Menschen wie der „reale“ Raum und diese wiederum jeweils aufeinander. Dies hat Auswirkungen auf die Identität und damit auch auf die gesellschaftliche Handlungsfähigkeit. Menschen wollen sich an der Gesellschaft beteiligen und sich dabei als kompetent erleben. Wenn im virtuellen Raum zunehmend gesellschaftliche Räume entstehen, hat die Soziale Arbeit danach zu fragen, von wem diese Räume wie ausgestaltet und in Gebrauch genommen werden können. (vgl. Wagner/Würfel 2013, 165) *„Empirische Befunde verweisen darauf, dass Online-Räume in hohem Maße sozial strukturiert und lebensweltlich geprägt sind und damit aus sozio-kulturellen Ungleichheiten bedingte Inklusions- und Exklusionsmechanismen in diesen Räumen fortgeschrieben werden.“* (ebd., 165)

Insgesamt ist danach zu fragen, wie die Handlungsfähigkeit von Menschen gestärkt werden kann, denn das Handeln im virtuellen Raum bietet Potential für eine souveräne Lebensführung der Menschen und partizipatives Handeln - auch im engeren politischen Sinne – kann gefördert werden. Aufgabe der Sozialen Arbeit ist es, Menschen die

Ermöglichungsräume, die mit und über den virtuellen Raum erschlossen werden können, zugänglich zu machen und sie dabei in ihren Kompetenzen zu stärken. (vgl. ebd., 165f) Eine Soziale Arbeit, die auf eine gelingende Aneignung der Welt durch souveräne Menschen ausgerichtet ist, kann nicht auf die Auseinandersetzung mit partizipativen Prozessen im virtuellen Raum verzichten. Nur eine Soziale Arbeit, *„die sich kritisch reflexiv mit den Medien ebenso wie der Medienaneignung auseinandergesetzt hat, wird den Subjekten die Hilfestellung anbieten können, die sie zur sozial ausgerichteten und zugleich autonomen Bewältigung des Medienwandels befähigt.“* (Schorb 2011, 92)

### **4.3. Ressourcenorientierung im virtuellen Raum am Beispiel von Online-Spielen**

Wird im Rahmen der Sozialen Arbeit von Ressourcen bzw. Ressourcenorientierung gesprochen so sind im Allgemeinen drei Ebenen zu unterscheiden. Erstens jene der materiellen Ressourcensicherung (Sicherung von Wohnraum, Einkommen, Grundversorgung, etc.), zweitens jene der Netzwerkaktivierung (Zusammenstellung von Netzwerken und Unterstützungssystemen für die Alltags- oder Krisenbewältigung) und drittens jene der Identifizierung und Förderung individueller Ressourcen (Fertigkeiten, Kompetenzen, etc., die zur Zielerreichung benötigt werden). (vgl. Möbius 2010, 107)

Für die vorliegende Arbeit und im Zusammenhang mit dem virtuellen Raum sind die Ebene der Netzwerkaktivierung und die Ebene der Identifizierung und Förderung individueller Ressourcen besonders relevant. Freilich muss immer auch ein Blick auf die materiellen Ressourcen geworfen werden, jedoch soll nachfolgend erörtert werden, welche Ressourcen *im* virtuellen Raum, insbesondere in Online-Spielen, zu entdecken sind, und wie diese nutzbar gemacht werden können, weshalb auf die Ebene der materiellen Ressourcensicherung in diesem speziellen Zusammenhang nicht genauer eingegangen wird.

Ressourcen meinen das Potential, das den Menschen und deren sozialem Umfeld zur Verfügung steht bzw. das mit und von ihnen aktiviert werden kann. Individuelle Ressourcen können von unterschiedlicher Qualität sein und sollen einen Beitrag zu einer gelingenden Alltagsbewältigung leisten. (vgl. Möbius 2010, 14) Jeder Mensch verfügt über eine Vielzahl von Fertigkeiten, Fähigkeiten und Begabungen. Diese nicht-materiellen Ressourcen gilt es zu entdecken und nutzbar zu machen (vgl. Stoik et al. 2011, 32) Individuelle Ressourcen sind häufig nicht auf den ersten Blick zu erkennen und müssen erst (wieder) bewusst

gemacht werden bzw. müssen als Ressourcen erst erworben werden. Ausgangspunkt für die Erhebung individueller Ressourcen ist immer eine ressourcenorientierte Haltung gegenüber Menschen, die davon ausgeht, dass diese nicht nur Defizite mitbringen, sondern ebenfalls Potentiale vorweisen können. (vgl. Möbius 2010, 107f)

Eine ressourcenorientierte Haltung geht einher mit einer grundsätzlichen (fachlichen) Positionierung. Dies bedeutet eine Rollenerweiterung von SozialarbeiterInnen, die durch konsequenten Einsatz entsprechender Instrumente und Methoden weg führt von reinen Beziehungs- und Betreuungspersonen hin zu VermittlerInnen zwischen Mitgliedern des sozialen Umfeldes, FörderInnen der Netzwerkbeziehungen zwischen den AkteurInnen und „ForscherInnen“ im Hinblick auf zu entdeckende Ressourcen. Dabei soll sich der professionelle Blick auf die vorhandenen bzw. die zu aktivierenden Ressourcen richten, ohne jedoch die Problemlagen außer Acht zu lassen. (vgl. ebd., 25-29) Somit stellt der Ansatz der Ressourcenorientierung die Stärken, Potenziale und Ressourcen von Menschen in den Mittelpunkt professioneller Tätigkeit, was auch eine akzeptierende Haltung gegenüber der Unterschiedlichkeit von Menschen und der Diversität von Lebensführungen impliziert. (vgl. Stoik et al. 2011, 31) *„Neben der Erhebung individueller Kompetenzen und Fähigkeiten müssen soziale Umfelder und Unterstützungssysteme analysiert und kontaktiert werden“* (Möbius 2010, 18) und es muss im Sinne eines lebensweltlichen Zuganges davon ausgegangen werden, dass es von den AdressatInnen der Sozialen Arbeit abhängt, was als Ressource wahrgenommen wird und was nicht. (vgl. Stoik et al. 2011, 31) *„Dies gilt auch dort, wo die strukturierende Wirkung des geographischen Raums scheinbar aufgehoben ist, also im Internet.“* (Stegbauer 2011, 263)

SozialarbeiterInnen ist die Begrifflichkeit der Ressourcenorientierung zumeist hinlänglich bekannt, jedoch mangelt es häufig an einem konsequenten Einsatz bzw. an der konsequenten Umsetzung. (vgl. Möbius 2010, 26) Freilich kann es in der Betreuung und Beratung hoch belasteter Menschen nicht darum gehen die „rosarote Brille“ aufzusetzen, denn das wäre einerseits nicht ressourcenorientiert gedacht und andererseits bestünde die Gefahr, dass KlientInnen sich nicht ernst genommen fühlen in ihrem Erleben. Im Sinne einer ressourcenorientierten Sozialen Arbeit ist es notwendig, die eigene Selbstwahrnehmung zu schärfen und die eigene Haltung zu hinterfragen. Oft merken SozialarbeiterInnen nicht, wie groß ihre tiefgreifende Prägung ist, Probleme zu erkennen und zu lösen, und dass dies zu einer Fixierung auf Defizite führt, die den Blick auf Ressourcen und Potentiale verstellen kann. (vgl. ebd., 40ff) *„Um aber eine Haltungsänderung zu erwirken, muss die gesellschaftlich verankerte und akzeptierte Defizitorientierung zuallererst im eigenen Denken und Handeln erkannt werden.“* (ebd., 40) Dazu gehört auch den, durch Medien und



gesellschaftliche Vorurteile geprägten, defizitorientierten Blickwinkel zu hinterfragen und sich reflektiert mit den vorhandenen Ressourcen und Potentialen im virtuellen Raum auseinandersetzen, denn für eine ressourcenorientierte Soziale Arbeit *„stellen diese Medienräume eine fruchtbare Herausforderung dar, auch, weil über die unterschiedlichen Aneignungsweisen vielfältige Zugänge zu Handlungsthemen und aktuellen Problemlagen sowie Bewältigungsstrategien eröffnet werden. Über die neuen Kommunikationswege lassen sich zudem neue soziale Bezüge und alternative Ressourcen aktivieren.“* (Tillmann 2010)

Der virtuelle Raum und besonders Computerspiele wurden bisher in erster Linie als nicht ernst zu nehmende Freizeitbeschäftigung betrachtet, einhergehend mit nicht zu unterschätzenden negativen Folgen wie beispielsweise Onlinespielsucht, Realitätsflucht, Cybermobbing oder auch Vereinsamung. Demgegenüber machen jedoch aktuelle mediensoziologische Untersuchungen transparent, dass aufgrund ihres Interaktionspotenzials gerade Online-Spiele als eine Form medienvermittelter Kommunikation verstanden werden können, die das Alltagsleben und Identitätsprozesse stark beeinflussen. (vgl. Wimmer 2010, 174f) *„Die Frage, ob oder inwieweit Computerspiele soziales Potenzial besitzen, ist im Grunde die Frage, welche Möglichkeiten Spiele allgemein und aktuelle Kommunikationsmedien beinhalten.“* (Geisler 2010, 99)

Für weitere Überlegungen ist es notwendig den Begriff „Online-Spiel“, so wie er in der vorliegenden Arbeit verwendet wird, in aller gebotenen Kürze zu definieren. In einer weiter gefassten Definition sind all jene Spiele gemeint, die irgendeine Art der Netzwerkverbindung brauchen, um gespielt werden zu können. Eine enge Definition meint ausschließlich Spiele, die im oder über das Internet gespielt werden. Diese Arbeit folgt der engen Definition von Online-Spielen und konzentriert sich zudem auf Spiele, bei denen computervermittelte Kommunikation zwischen menschlichen Spielern möglich ist. (vgl. Jöckel/Schumann 2010, 462f) Somit lässt sich festhalten: *„Online-Spiele werden als Spiele definiert, die im oder über das Internet mit oder gegen menschliche Spieler genutzt werden und bei denen die Kommunikation zwischen den Spielern hauptsächlich computervermittelt erfolgt.“* (ebd., 463)

Der virtuelle Raum und hier speziell Online-Spiele tragen zur Ausformulierung spezifischer kultureller Lebens- und Erlebnisformen bei. Die logische Folge daraus ist eine Veränderung von Fähigkeiten, Prioritäten verschieben sich und neue Kompetenzen bilden sich heraus. Dies ist weder ein Indiz für Verlust, noch für Gewinn intellektueller, sozialer und kultureller Fähigkeiten, sondern es entspricht vielmehr einer ständigen kulturellen Entwicklung. So spielen beispielsweise Online-Spiele im Prozess der Bildung von Interessensbündnissen eine wichtige Rolle und der Wunsch nach Gemeinsamkeit hat klassische Computerspiele

längst um den bedeutenden Faktor der Sozialisation erweitert. Es entstehen virtuelle Gemeinschaften<sup>26</sup>, die in ihren Spiel- und Erlebnisräumen als Architekten ihrer eigenen Sozialwelt agieren, welche sich deutlich an den Werten und Normen ihrer Alltagswelten orientiert. Auf einer virtuellen Bühne zwischen Selbstdarstellung, Aufgabenerfüllung und Alltag finden Menschen Möglichkeiten, um Beziehungen aufzubauen, Gefühle auszutauschen, an der Erfüllung gemeinsamer Ziele zu arbeiten und eine eigene Kultur zu konstituieren. (vgl. Geisler 2010, 99f)

Online-Spiele und virtuelle Spielgemeinschaften sind deshalb so faszinierend, weil sie etwas mit der Lebenswelt der Menschen zu tun haben. Ihre Interessen, Hobbys, Lebenssituationen oder charakterlichen Eigenschaften finden sich in Online-Spielen wieder. In den von ihnen bevorzugten Spielwelten können Menschen an wichtige Lebenskontexte anknüpfen und diese dort (bei-)spielhaft fortführen, ohne sich festlegen zu müssen bzw. andere Möglichkeiten auszuschließen, was dem Wunsch entspricht, Identitätsentwicklung als einen offenen Prozess zu erfahren. Und keineswegs sind virtuelle Gemeinschaften, wie beispielsweise Clans und Gilden<sup>27</sup>, auf den virtuellen Raum begrenzt. So wirken mit voranschreitendem Bestehen virtuelle Spielwelt und Alltagswelt aufeinander. Muster für eine gelingende Gemeinschaft werden der Alltagswelt entnommen, auf die Onlinestrukturen übertragen und ein Verhaltenskodex, der im „realen“ Raum erlernt wurde, wird auf die computergestützte Spielgemeinschaft übertragen. (vgl. ebd., 100-104) *„Im Miteinander des Clans kann erfahren werden, wie man sich in eine Gemeinschaft integriert, wie man als Gruppe zu Konsens findet, wie man sich in hierarchischen und demokratischen Strukturen eingliedert, welches Verhalten als akzeptabel und als nicht akzeptabel gilt, wie man mit Einflussmöglichkeiten und Frustration umgeht und welche Bedingungen ein Aufstieg in der Gemeinschaft voraussetzt.“* (ebd., 105) Dabei ist ein wesentlicher Aspekt, dass Online-Spielende auch im „reallife“ verhaftet bleiben und der „realen“ Alltagswelt genügend Aufmerksamkeit widmen. (vgl. ebd., 108) *„Wer aus dem Alltagsleben heraus und auf dieses zurückbezogen sich in Spielwelten und computerbasierte Gruppen begibt, kann nicht nur Spaß und Zeitvertreib erfahren, sondern auch Wissen, emotionale Bedürfnisse sowie Erfahrungen im kollektiven Miteinander erlangen und seine individuellen Handlungsmöglichkeiten ausweiten.“* (ebd., 108)

---

<sup>26</sup> Bereits 1994 schrieb Howard Rheingold: *„Virtuelle Gemeinschaften sind soziale Zusammenschlüsse, die dann im Netz entstehen, wenn genug Leute diese öffentlichen Diskussionen lange genug führen und dabei ihre Gefühle einbringen, so dass im Cyberspace ein Geflecht von sozialen Gefühlen entsteht.“* (Rheingold 1994, 14)

<sup>27</sup> *„Clans und Gilden beschreiben sich als eine dichte Form von Gemeinschaften, die eingebettet sind in ein Konstrukt verschiedener Gemeinschaftsebenen. Vereinfacht lässt sich die Spieler-Szene als die größte Gemeinschaftsform, die community als spielspezifische Gemeinschaft und die Clans als engste und kleinste Gemeinschaftsform beschreiben.“* (Geisler 2010, 102)

Aus den bisherigen Ausführungen lässt sich ableiten, dass virtuelle Gemeinschaften weitgehend so funktionieren wie „reale“ Gemeinschaften. Menschen haben sich ähnlichen Herausforderungen zu stellen: *„Den eigenen Lebens- und Wirkungskreis erweitern, Erfolge haben, sich mit anderen messen, sich weiter entwickeln, stärker und kompetenter werden, Herausforderungen bestehen, Bedrohungen abwehren, sich dagegen wirkungsvoll schützen, dabei Hilfe erhalten und Unterstützung geben sowie gemeinsam handeln.“* (Fritz/Misek-Schneider 2006, 121) Diese Vergemeinschaftungsprozesse können sich aus dem virtuellen Raum in den „realen“ Raum verlagern<sup>28</sup> und so zu einer langfristigen Aufrechterhaltung von Spielgemeinschaften beitragen. Eine empirische Pilotstudie zu ClanspielerInnen<sup>29</sup> (Reinecke/Trepte 2009) zeigt den klaren Beitrag des Computerspielens zum Aufbau von Sozialkapital, den sozialen Kontakten und Ressourcen von Menschen durch das gemeinsame Online-Spiel. ClanspielerInnen erweitern demnach ihr Kontaktnetzwerk und bilden mitunter tiefe Freundschaften mit anderen SpielerInnen. (vgl. Wimmer 2010, 179)

Online-Spielende verfügen über Kompetenzen, die auch in der „realen“ Welt von Bedeutung sind. So kann erlernt werden, sich über komplexe Themenfelder zu informieren, diese Informationen zu organisieren und zu bewerten. Toleranz und Empathie, sowie die Fähigkeit sich in die Lage des Gegenübers hinein zu versetzen, sind wesentliche Kompetenzen im Zusammenhang mit Online-Spielen. Die Fähigkeit sich in Gruppen einzufügen und Verantwortung zu übernehmen, werden insbesondere in Clans bzw. Gilden oder da wo Teams zusammen spielen zu einem wesentlichen Faktor, denn Zuverlässigkeit und zwischenmenschliche Etikette werden dort hoch geschätzt. Manche Spielende haben eine Führungsposition<sup>30</sup> in einer virtuellen Gemeinschaft inne, die mit zusätzlichen, herausfordernden Aufgaben verbunden ist. Online-Spielende lernen, sich in komplexen Umgebungen zu orientieren und sie trainieren ihr Gedächtnis, denn je komplexer ein Spiel ist, umso mehr Informationen müssen bei den Spielenden abrufbar sein. Es werden zahlreiche Problemlösungs-Strategien entwickelt, denn insbesondere Strategie- und Simulationsspiele verlangen ein hohes Maß an Planungsvermögen und vorausschauendem Denken. In Online-Spielen werden Wahrnehmung und Aufmerksamkeit geschult, denn es sind oft die Details, die über den Spielfortschritt entscheiden. Online-Spielende lernen, unter Stress zu handeln, denn in schnellen Actionspielen ist es wichtig, seine Handlungen auch unter Druck durchführen zu können und in stressigen Situationen Ruhe zu bewahren. Es

---

<sup>28</sup> Gerit Götzenbrucker (2001, 178) bezeichnet dies als „*spill over*“. Damit ist ein „Überschwappen“ in die „reale“ Umgebung gemeint. Beispielsweise sind Real-Life-Treffen für viele Online-Spielende ein wichtiger Teil ihres Vergemeinschaftungsprozesses. (vgl. Wimmer 2010, 176f)

<sup>29</sup> The Social Side of Gaming. eSports und der Aufbau von Sozialkapital:

<http://www.sainetz.at/dokumente/ErgebniszusammenfassungESLStudie.pdf> [06.01.2014]

<sup>30</sup> Interview mit Ben Haeseler zum Thema „*Ein Tag im Leben eines Gildenmeisters*“ (vgl. Knob 2012c): [http://www.sainetz.at/dokumente/Knop\\_Christian\\_2012d\\_Ein\\_Tag\\_im\\_Leben\\_eines\\_Gildenmeisters.pdf](http://www.sainetz.at/dokumente/Knop_Christian_2012d_Ein_Tag_im_Leben_eines_Gildenmeisters.pdf)

wird erlernt, mit Niederlagen und Frustration umzugehen, denn zum Spielen gehört es auch, verlieren zu können. Und nicht zuletzt nutzen Online-Spielende ihre Spiele als Inspiration für Poesie, visuelle Kunst, handwerkliche Arbeit und vieles mehr und sie beziehen Stellung zu gesellschaftlich-ethischen Fragestellungen.<sup>31</sup> (vgl. Knop 2012a; Knop 2012b)

Ein Blick auf die eingangs erwähnten Ebenen der Netzwerkaktivierung und der Identifizierung und Förderung individueller Ressourcen lässt deutlich erkennen, dass sich im Zusammenhang mit Online-Spielen bzw. in Online-Spielgemeinschaften zahlreiche Anknüpfungspunkte an eine ressourcenorientierte Soziale Arbeit finden. Online-Spielgemeinschaften können als soziale Netzwerke verstanden werden und im Sinne einer sozialräumlich-reflexiven Haltung müssen diese *„und ihre handlungserweiternden Potentiale und somit auch bestehende Ressourcen in den Blick genommen, aufgebaut und gestärkt“* (Stoik et al. 2011, 15) werden. In diesem Zusammenhang ist es für SozialarbeiterInnen von Bedeutung, sich konkret mit dem virtuellen Raum bzw. mit Online-Spielen in angemessener Weise zu beschäftigen. SozialarbeiterInnen haben sich mit Fragen zur sozialen Kompetenz im Zusammenhang mit Online-Spielen auseinanderzusetzen, welche sich mit den Fähigkeiten befasst, über welche ein Mensch verfügen sollte, wenn er sich in einer Gemeinschaft nach den dort geltenden Regeln verhalten und bewegen können soll. *Zu den sozialen Kompetenzen gehört damit die Bereitschaft, zu teilen, zuzuhören, andere Standpunkte zu akzeptieren und sich in andere Personen hineinzusetzen.*“ (Möbius 2010, 116). Außerdem müssen sich SozialarbeiterInnen mit Fragen zur affektiven Kompetenz im Zusammenhang mit Online-Spielen auseinandersetzen, welche sich mit den Fähigkeiten befasst, die auf emotionalen Prozessen basieren und die nicht über den Verstand gesteuert werden, sondern aus einem Gefühl heraus entstehen. Ebenfalls müssen sich SozialarbeiterInnen mit Fragen zur motorischen Kompetenz im Zusammenhang mit Online-Spielen auseinandersetzen. (vgl. ebd., 116) Hierbei werden *„Fertigkeiten erfragt, die eher auf körperlichem Geschick und handwerklichen Fähigkeiten beruhen.“* (ebd., 116)

Online-Spiele können auf unterhaltsame Art und Weise gesellschaftliche oder politische Sachverhalte näher bringen sowie Fähigkeiten, Fertigkeiten und Begabungen entwickeln und fördern. Für die Soziale Arbeit bietet sich daher die Möglichkeit mit Ressourcen und Potenzialen zu arbeiten, die auch im „realen“ Raum von großer Bedeutung sind, denn die Nutzung von Online-Spielen ist, jenseits der reinen Unterhaltung, ein zutiefst gesellschaftlicher Akt (vgl. Wimmer 2010, 180f) und erfordert eine Vielzahl an Kompetenzen, die im Sinne eines gelingenden Lebens nutzbar gemacht werden können. *„Wer diese*

---

<sup>31</sup> Beispiel: *„Gamer diskutieren in der Community nicht nur Gameplay-Elemente, sondern thematisieren auch jugendschutzrelevante und rechtliche Inhalte.“* (Knop 2012a)

*sozialen Medien als Spielerei oder Zeitverschwendung abtut, verkennt die ungeheure Dynamik, die in der Entwicklung dieser Online-Gemeinschaften liegt.“ (Urchs/Cole 2013, 73)*

#### **4.4. Exkurs: Prävention und virtueller Raum**

Wie bereits ausführlich beschrieben, wird der virtuelle Raum innerhalb der Sozialen Arbeit auf mehreren Ebenen mit einem defizitären Blick betrachtet. Dies führt dazu, dass sehr schnell zum Wort „Prävention“ gegriffen wird, ohne näher zu hinterfragen was das bedeutet und inwiefern es überhaupt sinnvoll zur Anwendung kommen kann, wenn es um den virtuellen Raum geht. Sehr schnell wird davon gesprochen, dass es zuerst darum geht *„diejenigen Menschen, die in virtuelle Bereiche abdriften, zurückzuführen in öffentliche Räume und soziale Zonen“*. (Beringer, 2012, 14) Menschen müssen also, so die Annahme vieler SozialarbeiterInnen, vor dem virtuellen Raum geschützt werden. Hier stellen sich jedoch gleich mehrere Fragen: Warum? Wovor? Worauf basiert die Annahme? Was wird hier überhaupt unter Prävention verstanden? In der vorliegenden Arbeit können einige Antworten auf diese Fragen gefunden werden. Ziel dieses kurzen Kapitels ist es, den Blick für das Thema „Prävention“ im Zusammenhang mit dem virtuellen Raum zu schärfen, und die damit verbundene inflationäre und unreflektierte Nutzung des Wortes „Prävention“ kritisch zu hinterfragen.

Im Allgemeinen wird unter Prävention ein vorbeugendes Eingreifen verstanden. Das bedeutet, dass bereits vor dem Eintritt eines unerwünschten Ereignisses angesetzt wird. Hierbei können drei zeitliche Differenzierungen in primäre, sekundäre und tertiäre Prävention vorgenommen werden, die ihren Ursprung in der Medizin haben. Diese beziehen sich auf den jeweiligen Zeitpunkt des Eingreifens zur Vermeidung von abweichendem Verhalten. Bei der primären Prävention wird versucht durch frühzeitige Beratung und Aufklärung das Eintreten von Normabweichungen gänzlich zu verhindern. Bei der sekundären Prävention wird versucht abweichendes Verhalten möglichst frühzeitig zu erkennen und durch beratende, behandelnde und betreuende Angebote nicht manifest werden zu lassen. Tertiäre Prävention versucht durch Besserung, Nacherziehung und Resozialisierung zukünftige Normverstöße zu vermeiden und Folgeschäden zu minimieren. Da tertiäre Prävention auf bereits vorhandene Problemlagen bzw. auf normabweichendes Verhalten reagiert, sollte hier eher von einem Interventionsbegriff ausgegangen werden. (vgl. Böllert 2005, 1394)

Allen präventiven Maßnahmen ist gemeinsam, dass sie durch die Annahme geprägt sind, dass es allgemeine und gesellschaftlich anerkannte Vorstellungen davon gibt, was

abweichendes Verhalten ist. So erfolgt ein Rückgriff auf ein verbindliches Inventar an Normalitätsstandards, welche akzeptable Verhaltensweisen auf der einen Seite und abweichende und somit unerwünschte Verhaltensweisen auf der anderen Seite markieren. (vgl. Böllert 2005, 1394; Galuske 2007, 316) *„Auf der Grundlage dieser normativen Grenzziehung bezeichnet der Begriff der Prävention dann die Summe jener Maßnahmen, die die Übereinstimmung der Gesellschaftsmitglieder mit diesen Normalitätsstandards sichern und so Störungen der gesellschaftlichen Ordnung im Vorgriff ausschließen.“* (Herriger 1996, 371 zit. in Galuske 2007, 316)

Im Zusammenhang mit dem virtuellen Raum folgt die Präventionslogik einer Defizitorientierung, die auf einem Generalverdacht gegen alle Menschen basiert, die das Internet – in egal welcher Form – nutzen. Dahinter steht die normative Vorstellung von richtigem und falschem Verhalten sowie ebenfalls die Vorstellung von der „richtigen“ und der „falschen“ Lebenswelt.<sup>32</sup> So wird Prävention zu einer beruhigenden Dauermedikation, die zudem immer auch mit Macht und der Durchsetzung von Interessen verbunden ist. Zumeist wird im Zusammenhang mit dem virtuellen Raum nicht hinterfragt worauf die Vorstellung basiert, dass Menschen davor geschützt werden müssen – auch der Präventionsbegriff selbst wird dabei nicht hinterfragt. (vgl. Galuske 2007, 316)

*„Mit der Präventionslogik gerät die Zukunft unter Verdacht“* (ebd., 324) und es ist schon ein waghalsiges Unterfangen, in Bezug auf Menschen Zukunftsprognosen zu erstellen. Hier stellt sich die Frage, ob dies ethisch zu rechtfertigen ist.<sup>33</sup> So begründet sich die Präventionslogik auf der Annahme, dass menschliches Verhalten steuerbar ist. Diese Annahme basiert auf mindestens fünf weiteren Folgeannahmen. Es wird angenommen, zu wissen, wodurch der Ist-Zustand gekennzeichnet ist, in dem zum Zweck der Prävention interveniert wird. Zudem wird angenommen, zu wissen, was den angestrebten Soll-Zustand auszeichnet. Auch wird angenommen, im Besitz eines Wissens zu sein über eine Dynamik, in welche der Ist-Zustand eingebettet ist, die ein künftiges Verfehlen des Soll-Zustands wahrscheinlich macht und welche Faktoren es sind, die diese Dynamik begründen. Nicht zuletzt wird angenommen, zu wissen, wie der Ist-Zustand in den gewünschten Soll-Zustand zu überführen ist. (vgl. Lindenberg/Ziegler 2005, 617) Bezogen auf den virtuellen Raum würde Prävention eine Auseinandersetzung mit der Lebens- und Alltagswelt der Menschen voraussetzen und nicht zuletzt wäre ein umfangreiches Wissen über den virtuellen Raum

---

<sup>32</sup> Siehe hierzu auch das Kapitel 4.1. „Der virtuelle Raum und die „richtige“ Lebenswelt“ in dieser Arbeit.

<sup>33</sup> Siehe auch Ulrich Bröckling der sagt: *„Wer die Wahrscheinlichkeit des Eintretens oder das Ausmaß von Schadensfällen minimieren will, muss die Bedingungen kennen, die sie hervorbringen. Ohne Ätiologie keine Prognostik, ohne Prognostik keine Prävention.“* (Bröckling 2002, 45 zit. in Galuske 2007, 316)

nötig, welches nicht von einer Außenperspektive erlangt werden kann. Dementsprechend kann Prävention im Zusammenhang mit dem virtuellen Raum nicht bedeuten, Menschen „sicherheitshalber“ von diesem fern zu halten bzw. aus diesem für immer auszuschließen<sup>34</sup> nur weil der Blickwinkel innerhalb der Sozialen Arbeit diesbezüglich einseitig defizitär ist und Ressourcen aus Mangel an Wissen nicht erkannt werden.<sup>35</sup>

Es ist die Tendenz zu beobachten, dass der Präventionsgedanke als Legimitation und als Begründungszusammenhang für immer mehr Angebot und Aktivitäten herangezogen wird. So stehen Kampagnen gegen Onlinesucht, Cybermobbing, Gewalt, Pornografie und Sexting zurzeit hoch im Kurs und es werden dabei mehr oder weniger kreative Verhaltensimperative formuliert, die von Politik und Medien genährt werden. (vgl. Dzierzbicka 2008, 165f) Dabei wird, wenn es um den virtuellen Raum geht, inhaltlich kaum geklärt, welches Ziel mit einer präventiven Ausrichtung verfolgt wird. Oft geht es darum, ein Misstrauen gegenüber dem virtuellen Raum, welches auf einem defizitären Bild basiert, zu bedienen und so Prävention auf die symbolische Befriedigung subjektiver öffentlicher Sicherheitsbedürfnisse zu verkürzen. (vgl. Böllert 2005, 1397) *„Eine Präventionsorientierung alleine beantwortet nicht die Frage, was und worauf hin präventiert werden soll.“* (Lindenberg/Ziegler 2005, 616)

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass mit dem Konzept der Prävention im Zusammenhang mit dem virtuellen Raum, ein defizitorientierter Handlungsansatz verbunden ist, welcher vornehmlich auf Schwächen und Gefahrenpotentiale fokussiert. Außerdem legt der Präventionsbegriff eine expertokratische Haltung nahe, da er auf der Vorstellung basiert, dass menschliches Verhalten steuerbar ist und ein umfassender Kenntnisstand über den Ist-Zustand und den Soll-Zustand sowie über die Wege der Zielerreichung vorhanden ist. Wird Prävention darüber hinaus mit dem Erhalt eines subjektiven Sicherheitsgefühls in Zusammenhang gebracht, besteht die Gefahr des Eintritts von nachteiligen Effekten und präventive Maßnahmen können von Menschen als Bestätigung ihrer subjektiven Gefahreinschätzung verstanden werden. Damit einher geht die Gefahr der Stigmatisierung von Menschen und dem virtuellen Raum selbst, durch negative Zuschreibungen.

---

<sup>34</sup> Das wäre so, als würde man den Menschen verbieten, Sex zu haben, weil man sich dabei Krankheiten holen und schwanger werden kann.

<sup>35</sup> Siehe hierzu auch das Kapitel 4.3. „Ressourcenorientierung im virtuellen Raum am Beispiel von Online-Spielen“ in dieser Arbeit.

## 5. Schlussbetrachtungen

In der vorliegenden Arbeit konnte gezeigt werden, wie innerhalb der Sozialen Arbeit Raum bzw. virtueller Raum wahrgenommen wird, was die Soziale Arbeit darunter versteht und worauf sich dieses Verständnis begründet. Es konnte gezeigt werden, welchen Einfluss der absolutistische Raumbegriff auf die Sichtweise des virtuellen Raums innerhalb der Sozialen Arbeit hat und dass die Soziale Arbeit sich sehr in einem absolutistischen Raumbegriff verankert sieht.

Es gibt innerhalb der Sozialen Arbeit so gut wie keine theoretische Auseinandersetzung mit dem virtuellen Raum. Die Vorstellung vom Raum als Behälter gepaart mit der Vorstellung, dass es sich bei einem virtuellen Raum um nichts Reales handelt, erschwert einen Blick auf den virtuellen Raum als Sozialraum, in dem es sozialarbeiterischen Handlungsbedarf gäbe. In dieser Arbeit konnte zumindest ein erster Schritt getan werden, um eine weitere und tiefergehende theoretische Auseinandersetzung anzuregen, einen neuen Blickwinkel innerhalb der Sozialen Arbeit zu eröffnen und zu zeigen, wie bedeutsam es ist, zu verstehen wie virtueller Raum gedacht werden kann. In einer weiterführenden Arbeit sollte nicht nur der virtuelle Raum als solches, sondern auch die Räume und Orte innerhalb des virtuellen Raums (Soziale Medien, Foren, Chats, Onlinerollenspiele, etc.) genauer untersucht werden. Als Basis könnte hierbei Simmels Vorstellung herangezogen werden, der davon ausgeht, dass es einen einzigen allgemeinen Raum gibt, der sich wieder in unterschiedliche Raumstücke unterteilen lässt, welche ihrerseits Einheiten bilden und von Grenzen gerahmt sind.<sup>36</sup> Auch das Inselmodell nach Helga Zeiher könnte als Ausgangsbasis für weitere Überlegungen dienen.

Aus fachlicher Perspektive stellte sich die Frage, was die Soziale Arbeit mit dem virtuellen Raum zu tun hat. Hier konnten, basierend auf der Definition von Sozialer Arbeit, einige Antworten gefunden werden und eine erste Definition konnte erarbeitet werden:

*Soziale Arbeit im virtuellen Raum basiert auf wissenschaftlichen Erkenntnissen über das menschliche Verhalten und soziale Systeme. Der virtuelle Raum als soziales Umfeld bietet neue Möglichkeiten und Perspektiven für die Soziale Arbeit. Als ein Teil der Lebenswelt von Menschen ist der virtuelle Raum ebenso zu berücksichtigen wie der „reale“ Raum. Potenziale und Ressourcen nutzbar zu machen und einen Transfer innerhalb der Wechselwirkung von virtuellem und „realem“ Raum zu begleiten ist ebenso Aufgabe der Sozialen Arbeit, wie die soziale Integration von Menschen sowie die Ermöglichung von aktiver Teilhabe und Partizipation im virtuellen Raum.<sup>37</sup>*

<sup>36</sup> Siehe hierzu auch das Kapitel 3.2. „Der virtuelle Raum“ in der vorliegenden Arbeit.

<sup>37</sup> Siehe hierzu auch das Kapitel 4. „Soziale Arbeit und virtueller Raum“ in der vorliegenden Arbeit.



Es konnte gezeigt werden, dass der virtuelle Raum zur Lebenswelt bzw. Alltagswelt der Menschen gehört, also auch zu deren sozialem Umfeld und dass virtueller Raum und „realer“ Raum aufeinander wirken. Auch, konnte gezeigt werden, dass im virtuellen Raum persönliche Begegnungen stattfinden und Beziehungen aufgebaut und vertieft werden können. In diesem Zusammenhang wurde auch auf die Vorstellung innerhalb der Sozialen Arbeit eingegangen, welche die sogenannte face-to-face Begegnung als vorteilhafter ansieht als eine virtuelle Begegnung. Um dieses – zumeist unbegründete bzw. unreflektierte – Vorurteil zu entkräften, muss dringend mehr Forschungsarbeit in diese Richtung geleistet werden. So könnten in einer weiterführenden empirischen Arbeit wichtige Erkenntnisse gewonnen werden, welche für die Soziale Arbeit von großer Bedeutung wären, wenn es darum geht den Handlungsspielraum konstruktiv zu erweitern und neue Methoden von Onlineberatung und Onlinestreetwork zu entwickeln.

Es konnte in Ansätzen gezeigt werden, dass sich die „reale“ Gesellschaft auch im virtuellen Raum abbildet bzw. spiegelt und dass Menschen im virtuellen Raum sich an Normen und Regeln aus dem „realen“ Raum halten bzw. danach handeln. In einer weiterführenden (empirischen) Arbeit wäre es interessant sich mit diesem Thema ausführlicher auseinander zu setzen und einen Blick darauf zu werfen, wie und in welcher Form sich die Gesellschaft im virtuellen Raum darstellt.

Dem defizitorientierten Blick innerhalb der Sozialen Arbeit konnte entgegen getreten werden. So konnte gezeigt werden, dass der virtuelle Raum mehr zu bieten hat, als eine unbedeutende Freizeitbeschäftigung zu sein. Menschen können im virtuellen Raum Potentiale und Fähigkeiten entwickeln, die auch für den „realen“ Raum von Bedeutung sind. An der Schnittstelle zwischen virtuellem Raum und „realem“ Raum könnten SozialarbeiterInnen einen Transfer dieser Potentiale und Fähigkeiten begleiten. Es wäre von großer Bedeutung, hier in einer weiterführenden Arbeit genauer zu untersuchen, wie diese Begleitung aussehen könnte. Ob sich die Erfahrungen, die im virtuellen Raum gemacht wurden, auch in die „reale“ Welt übertragen lassen, sollte noch empirisch überprüft werden. So könnte beispielsweise untersucht werden, ob sich die Organisation bzw. Leitung einer Gilde auch auf die „reale“ Organisations- bzw. Leitungsfähigkeit übertragen lässt.

Abschließend ist zu sagen, dass es einer ganzheitlichen Sicht auf ihre individuellen Lebenskontexte, auf ihre sozialkognitiven und kommunikativen Fähigkeiten sowie ihre biografischen Erfahrungen bedarf, um das mediale Handeln von Menschen zu verstehen. (vgl. Hoffmann 2013, 43) Digitale Kompetenz hat nichts mit dem biologischen Alter zu tun. Sie hängt vielmehr von der Fähigkeit ab, neue Bedingungen und Entwicklungen als solche

zu erkennen und neu zu denken. Wer den Computer aus der Perspektive des Mittelalters zu verstehen oder gar zu erklären versucht, wird den gesellschaftlichen und kulturellen Entwicklungen nicht gerecht. (vgl. Urchs/Cole 2013, 46)

## LITERATURVERZEICHNIS

Becker Cornelia (2006): Die Institutionalisierung virtueller Räume am Beispiel von Bürgerbeteiligungen im Internet. Eine raumsoziologische Betrachtung. Dissertation. Darmstadt.

Beringer Barbara (2012): Der Nutzen von Facebook und Twitter für die Sozialarbeit. Was Professionelle der Sozialen Arbeit im Umgang mit Social Media beachten sollen. In: Sozial Aktuell (9), S. 14–17.

Böllert Karin (2005): Prävention und Intervention. In: Otto Hans-Uwe, Thiersch Hans, Böllert Karin (Hg.): Handbuch Sozialarbeit, Sozialpädagogik. 3. Aufl. München, Basel: E. Reinhardt (Soziale Arbeit), S. 1394–1398.

Bourdieu Pierre (1985): Sozialer Raum und "Klassen". Leçon sur la leçon. Zwei Vorlesungen. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft, 500).

Deinet Ulrich, Derecik Ahmet (2013): Das Konzept der sozialräumlichen Aneignung und die neuen Medien. In: Hartung Anja, Lauber Achim, Reißmann Wolfgang (Hg.): Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. Festschrift für Bernd Schorb. neue Ausg. München: kopaed, S. 73–88.

Döring Nicola, Pöschl Sandra (2003): Wissenskommunikation in themenbezogenen Online-Chats. Eine empirische Analyse von drei IRC-Channels zu Computertemen. In: merz wissenschaft medien + erziehung, zeitschrift für medienpädagogik 47 (5), S. 100–114.

Durkheim Émile (1984): Die elementaren Formen des religiösen Lebens. 2. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp Wissenschaft : Weißes Programm).

Drieger Philipp (2008): Virtuelle Welten. Eine neue Dimension unseres Wirklichkeitsverständnisses? Ingolstadt (Magisterarbeit).

Dzierzbicka Agnieszka (2008): Prävention und Disziplinierung. In: Bakic Josef, Diebäcker Marc, Hammer Elisabeth (Hg.): Aktuelle Leitbegriffe der Sozialen Arbeit. Ein kritisches Handbuch Band 1, Bd. 1. [Online-Ausgabe]. Wien: Löcker, S. 165–178.

Egger Rudolf (2008): Biografie und Lebenswelt. Möglichkeiten und Grenzen der Biographie- und Lebensweltorientierung in der Sozialen Arbeit. In: Bakic Josef, Diebäcker Marc, Hammer Elisabeth (Hg.): Aktuelle Leitbegriffe der Sozialen Arbeit. Ein kritisches Handbuch Band 1, Bd. 1. [Online-Ausgabe]. Wien: Löcker, S. 41–55.

Fritsche Caroline, Lingg Eva, Reutlinger Christian (2010): Raumwissenschaftliche Basics - eine Einleitung. In: Christian Reutlinger, Caroline Fritsche und Eva Lingg (Hg.): Raumwissenschaftliche Basics. Eine Einführung für die soziale Arbeit. 1. Aufl. Wiesbaden: VS-Verl. (Lehrbuch, Bd. 7), S. 11–24.

Fritz Jürgen, Misek-Schneider Karla (2006): Oh what a game: >>OGA-ME<<. Zur Faszination von Online-Spielen. In: Kaminski Winfred, Lorber Martin (Hg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit [1. International Computer Game Conference Cologne unter dem Titel Clash of Realities, 22. - 24.3.2006]. München: kopaed, S. 113–132.

Früchtel Frank, Caprian Gudrun, Budde Wolfgang (2013): Sozialer Raum und Soziale Arbeit. Textbook: Theoretische Grundlagen. 3. Aufl. Wiesbaden: Springer VS.

Galuske, Michael (2007): Methoden der Sozialen Arbeit. Eine Einführung. 7., erg. Aufl. Weinheim, München: Juventa-Verl (Grundlagentexte Sozialpädagogik/Sozialarbeit).

Geisler Martin (2010): Medial sozial?! Formen und soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. In: Kaminski Winfried, Lorber Martin (Hg.): Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr...; [International Computer Game Conference "Clash of Realities" (vom 21. 4. bis 23. 4. 2010)]. München: kopaed, S. 99–109.

Götzenbrucker Gerit (2001): Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (multi user dimensions). 1. Aufl. Wiesbaden: Westdt. Verl.

Grunwald Klaus, Thiersch Hans (op. 2005): Lebensweltorientierung. In: Otto Hans-Uwe, Thiersch Hans, Böllert Karin (Hg.): Handbuch Sozialarbeit, Sozialpädagogik. 3. Aufl. München, Basel: E. Reinhardt (Soziale Arbeit), S. 1136–1148.

Günzel Stephan (2005): Philosophie. In: Kessl Fabian, Reutlinger Christian, Maurer Susanne, Frey Oliver (Hg.): Handbuch Sozialraum. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 89–110.

Hamm Bernd (1982): Einführung in die Siedlungssoziologie. München: Beck (Beck'sche Elementarbücher).

Hawking Stephen (1988): Eine kurze Geschichte der Zeit. Die Suche nach der Urkraft des Universums. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Heinemann Mathias: ITadministrator - Das Magazin für professionelle System- und Netzwerkadministration. Online-Lexikon. Hg. v. Heinemann Verlag GmbH. Internet. Online verfügbar unter <http://www.it-administrator.de/lexikon/virtuell.html> [07.01.2014].

Hoffmann Dagmar (2013): Das Sozialisationsprimat und der Identity Turn. Mediales Handeln und Subjektentwicklung. In: Hartung Anja, Lauber Achim, Reißmann Wolfgang (Hg.): Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. Festschrift für Bernd Schorb. neue Ausg. München: kopaed, S. 41–56.

Hug Theo (2002): Medienpädagogik. Begriffe, Konzeptionen, Perspektiven. In: Rusch Gebhard (Hg.): Einführung in die Medienwissenschaft. Konzeptionen, Theorien, Methoden, Anwendungen. 1. Aufl. Wiesbaden: Westdt. Verl, S. 189–207. Online verfügbar unter [http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hug\\_medienpaed/hug\\_medienpaed.html](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hug_medienpaed/hug_medienpaed.html), zuletzt geprüft am 03.01.2014.

Jöckel Sven, Schumann Christina (2010): Spielen im Netz. Online-Spiele als Kommunikation. In: Schweiger Wolfgang, Beck Klaus (Hg.): Handbuch Online-Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / Springer Fachmedien Wiesbaden, Wiesbaden, S. 461–484.

Hoffmann Dagmar, Münch Thomas (2003): Mediale Aneignungsprozesse im Netz. Zum Gebrauchswert des Internet für jugendliche Intensivnutzer. In: merz wissenschaft medien + erziehung, zeitschrift für medienpädagogik 47 (5), S. 39–51.

IFSW (2000): Neue Definition von Sozialarbeit. Hg. v. International Federation of Social Workers. Montreal. Online verfügbar unter [http://www.sainetz.at/dokumente/IFSW\\_Definition\\_Soziale\\_Arbeit.pdf](http://www.sainetz.at/dokumente/IFSW_Definition_Soziale_Arbeit.pdf) [08.12.2013].

- Kessl Fabian, Reutlinger Christian (Hg.) (2007): Sozialraum. Eine Einführung. 1. Aufl. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss (Lehrbuch).
- Knop Christian (2012a): Was wir lernen, wenn wir spielen (1). Hg. v. Bundeszentrale für politische Bildung. spielbar.de. Internet. Online verfügbar unter [http://www.sainetz.at/dokumente/Knop\\_Christian\\_2012a\\_Was\\_wir\\_lernen\\_wenn\\_wir\\_spielen\\_1.pdf](http://www.sainetz.at/dokumente/Knop_Christian_2012a_Was_wir_lernen_wenn_wir_spielen_1.pdf), zuletzt aktualisiert am 29.08.2012 [05.01.2014].
- Knop Christian (2012b): Was wir lernen, wenn wir spielen (2). Hg. v. Bundeszentrale für politische Bildung. spielbar.de. Internet. Online verfügbar unter [http://www.sainetz.at/dokumente/Knop\\_Christian\\_2012b\\_Was\\_wir\\_lernen\\_wenn\\_wir\\_spielen\\_2.pdf](http://www.sainetz.at/dokumente/Knop_Christian_2012b_Was_wir_lernen_wenn_wir_spielen_2.pdf), zuletzt aktualisiert am 03.09.2012 [05.01.2014].
- Knop Christian (2012c): Ein Tag im Leben eines Gildenmeisters. Hg. v. Bundeszentrale für politische Bildung. spielbar.de. Internet. Online verfügbar unter [http://www.sainetz.at/dokumente/Knop\\_Christian\\_2012d\\_Ein\\_Tag\\_im\\_Leben\\_eines\\_Gildenmeisters.pdf](http://www.sainetz.at/dokumente/Knop_Christian_2012d_Ein_Tag_im_Leben_eines_Gildenmeisters.pdf), zuletzt aktualisiert am 10.07.2012 [05.01.2014].
- Läpple Dieter (1991): Essay über den Raum. Für ein gesellschaftswissenschaftliches Raumkonzept. In: Hartmut Häußermann (Hg.): Stadt und Raum. Soziologische Analysen. Pfaffenweiler: Centaurus-Verlagsgesellschaft (Stadt, Raum und Gesellschaft, Bd. 1), S. 157–207.
- Lindenberg Michael, Ziegler Holger (2005): Prävention. In: Kessl Fabian, Reutlinger Christian, Maurer Susanne, Frey Oliver (Hg.): Handbuch Sozialraum. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 611–627.
- Löw Martina (2012): Raumsoziologie. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1506).
- Möbius Thomas (2010): Ressourcenorientiert Arbeiten. Anleitung zu einem gelingenden Praxistransfer im Sozialbereich. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- ÖGUT (2007): E-Partizipation. Unter Mitarbeit von Handler Martina. Hg. v. Österreichische Gesellschaft für Umwelt und Technik. Wien. Online verfügbar unter <http://www.partizipation.at/e-participation.html> [30.12.2013].
- Reinecke Leonard, Trepte Sabine (2009): The Social Side of Gaming. eSports und der Aufbau von Sozialkapital. Hg. v. Hamburg Media School. Hamburg. Online verfügbar unter <http://www.sainetz.at/dokumente/ErgebniszusammenfassungESLStudie.pdf> [06.01.2014].
- Rheingold Howard (1994): Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers. 1. Aufl. Bonn u. a: Addison-Wesley.
- Roth Gerhard (2003): Aus der Sicht des Gehirns. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verl.
- Sassen Saskia (1997): Cyber-Segmentierung. Elektronischer Raum und Macht. In: Münker Stefan, Roesler Alexander (Hg.): Mythos Internet. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 215–235.
- Scheu Bringfriede, Atrata Otger (2013): Partizipation und Soziale Arbeit. Einflussnahme auf das subjektiv Ganze. Wiesbaden: Springer VS.

Schorb Bernd (2011): Zur Theorie der Medienpädagogik. In: Moser Heinz, Grell Petra, Niesyto Horst (Hg.): Medienbildung und Medienkompetenz. Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik. München: kopaed, S. 81–94.

Schroer, Markus (2012): Räume, Orte, Grenzen. Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raums. 4. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft, 1761).

Simmel Georg (1992): Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung. Gesamtausgabe. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 811).

Simmel Georg, Kramme Rüdiger, Ramstedt Angela (1995): Aufsätze und Abhandlungen, 1901-1908. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Gesamtausgabe/Georg Simmel, Bd. 7).

Stegbauer Christian (2011): Beziehungsnetzwerke im Internet. In: Weyer Johannes (Hg.): Soziale Netzwerke. Konzepte und Methoden der sozialwissenschaftlichen Netzwerkforschung. München: Oldenbourg Verlag München, S. 249–274.

Stoik Christoph, Krisch Richard, Benrazougui-Hofbauer Evelyn, Kellner Johannes (2011): Glossar. Soziale Arbeit im öffentlichen Raum. Kurz- und Langfassung. Wien: FH Campus Wien. Online verfügbar unter [http://www.sainetz.at/dokumente/2011\\_Glossar\\_Soziale\\_Arbeit\\_oeffentlichen\\_Raum.pdf](http://www.sainetz.at/dokumente/2011_Glossar_Soziale_Arbeit_oeffentlichen_Raum.pdf), [23.11.2013].

Theunert Helga, Eggert Susanne (2003): Virtuelle Lebenswelten - Annäherung an neue Dimensionen des Medienhandelns. In: merz wissenschaft medien + erziehung, zeitschrift für medienpädagogik 47 (5), S. 3–13.

Theunert Helga, Schorb Bernd (2010): Sozialisation, Medienaneignung und Medienkompetenz in der mediatisierten Gesellschaft. In: Hartmann Maren, Hepp Andreas (Hg.): Die Mediatisierung der Alltagswelt. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss (Medien - Kultur - Kommunikation), S. 243–254.

Thiersch Hans (2005): Lebensweltorientierte Soziale Arbeit im städtischen Milieu. In: Projekt "Netzwerke im Stadtteil" (Hg.): Grenzen des Sozialraums. Kritik eines Konzepts - Perspektiven für Soziale Arbeit. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Schriften des Deutschen Jugendinstituts. Jugend, [19]), S. 109–123.

Thiersch Hans, Grundwald Klaus, Köngeter Stefan (2005): Lebensweltorientierte Soziale Arbeit. In: Werner Thole (Hg.): Grundriss soziale Arbeit. Ein einführendes Handbuch. 2., überarb. u. aktualisierte Aufl. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss., S. 161–178.

Tillmann Angela (2010): Virtuelle Erfahrungsräume: Über das Verhältnis von Medien und Raum. Online: sozialraum.de. Online verfügbar unter <http://sozialraum.de/virtuelle-erfahrungsraeume.php>, [21.03.2013].

Turkle Sherry (1995): Life on the screen. Identity in the age of the Internet. New York: Simon & Schuster.

Urchs Ossi, Cole Tim (2013): Digitale Aufklärung. Warum uns das Internet klüger macht. München: Hanser (Hanser eLibrary).

Waldenfels Bernhard (1998): Experimente mit der Wirklichkeit. In: Sybille Krämer (Hg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. 1. Aufl. Frankfurt: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1379), S. 213–243.

Wagner Ulrike, Würfel Maren (2013): Gesellschaftliche Handlungsfähigkeit in mediatisierten Räumen. In: Hartung Anja, Lauber Achim, Reißmann Wolfgang (Hg.): Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. Festschrift für Bernd Schorb. neue Ausg. München: kopaed, S. 159–167.

Welsch Wolfgang (1998): "Wirklich". Bedeutungsvarianten - Modelle - Wirklichkeit und Virtualität. In: Sybille Krämer (Hg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. 1. Aufl. Frankfurt: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1379), S. 169–212.

Werlen Benno (2005): Raus aus dem Container! Ein sozialgeographischer Blick auf die aktuelle (Sozial-)Raumdiskussion. In: Projekt "Netzwerke im Stadtteil" (Hg.): Grenzen des Sozialraums. Kritik eines Konzepts - Perspektiven für Soziale Arbeit. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Schriften des Deutschen Jugendinstituts. Jugend, [19]), S. 15–35.

Wigger Annegret (2010): Grenze. In: Christian Reutlinger, Caroline Fritsche, Eva Lingg (Hg.): Raumwissenschaftliche Basics. Eine Einführung für die soziale Arbeit. 1. Aufl. Wiesbaden: VS-Verl. (Lehrbuch, Bd. 7), S. 81–90.

Wimmer Jeffrey (2010): Im Auftrag der Gesellschaft? Das Potential von Online-Spielwelten für Public Value. In: Kaminski Winfried, Lorber Martin (Hg.): Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr...; [International Computer Game Conference "Clash of Realities" (vom 21. 4. bis 23. 4. 2010)]. München: kopaed, S. 173–187.

van Santen Eric, Seckinger Mike (2005): Sozialraumorientierung ohne Sozialräume? In: Projekt "Netzwerke im Stadtteil" (Hg.): Grenzen des Sozialraums. Kritik eines Konzepts - Perspektiven für Soziale Arbeit. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Schriften des Deutschen Jugendinstituts. Jugend, [19]), S. 49–71.