

Christina Schachtner: Der Bildschirm als "Beinahe-Akteur"

Beitrag aus Heft »2018/03 Orientierung in der komplexen Welt«

Bildschirme konstituieren einen intermediären Raum, der die Entwicklung der Subjekte vielfach stimuliert. Die daraus resultierenden emotionalen Bindungen an Bildschirme führen zur Unverzichtbarkeit dieser ‚Beinahe-Akteure‘, aber auch zu ersten Zweifeln, ob sie nicht zu einer neuen Fessel geworden sind. Welche Rolle spielt also der Bildschirm im Verhältnis von Dingen und Menschen? Dazu sollen die Praktiken von Netzakteurinnen und -akteuren aus der Perspektive des psychoanalytischen Ansatzes von Donald Woods Winnicott (1973) analysiert werden. Aus dieser Analyse ergibt sich, dass die Neubestimmung unseres Verhältnisses zu den Bildschirmen eine der großen Herausforderungen in digitalisierten Gesellschaften darstellt.

Literatur

Baltes, Martin/Rainer Höltzschl (2011). absolute Marshall McLuhan. Freiburg: orange-press.

Bräunlein, Peter (2012). Material Turn. In: Georg-August-Universität Göttingen (Hrsg.), Dinge des Wissens. Die Sammlungen, Museen und Gärten der Universität Göttingen. Göttingen: Wallstein Verlag, S. 14–28.

Csíkzentmihály, Mihaly/Eugene Rochberg-Halton (1989). Der Sinn der Dinge. Das Selbst und die Symbole des Wohnbereichs. München/Weinheim: Psychologie Verlags Union.

Dewey, John (1949). Demokratie und Erziehung, Eine Einleitung in die philosophische Pädagogik. Braunschweig/Berlin/Hamburg.

Habermas, Tilmann (1996). Geliebte Objekte, Symbole und Instrumente der Identitätsbildung. Berlin/New York: Walter de Gruyter.

Latour, Bruno (2007). Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Lewin, K. (1982). Psychologie der Entwicklung und Erziehung, hg. von Franz E. Weinert/Gundlach, Horst, Bd. 6. In: Graumann, Carl-Friedrich (Hrsg.), Kurt-Lewin-Werkausgabe. Bern/Stuttgart, S. 41–480.

McLuhan, Marshall (1968). Die magischen Kanäle. Understanding Media. Düsseldorf: Econ.

Meyer-Drawe, Käte (2014). Zur Sache der Dinge. In: Därmann, Iris (Hrsg.), Kraft der Dinge. Paderborn: Wilhelm Fink, S. 111–124.

Meyer-Drawe, Käte (2003). Die Dinge als "Beinahe-Kameraden". In: Kallnich, Joachim/Bretthauer, Bastian/Bausinger, Hermann (Hrsg.), Botschaft der Dinge. Heidelberg: Ed. Braus, S.16–21.

Schachtner, Christina (2016). Das narrative Subjekt. Erzählen im Zeitalter des Internets, Bielefeld: transcript.

Schachtner Christina (2013). Digital media evoking interactive games in virtual space, In: Subjectivity, 6 (1), S. 33–54.

Strauss, Anselm (1995). Im Gespräch mit Heiner Legewie und Barbara Schervier-Legewie. In: Journal für Psychologie (1), S. 64–75.

Turkle, Sherry (2007). Evocative Objekts, Things we think with. Cambridge/Massachusetts, London: The MIT Press.

Tuschling, Anna (2009). Klatsch im Chat, Freuds Theorie des Dritten im Zeitalter elektronischer Kommunikation. Bielefeld: transcript.

Winnicott, Donald W. (1973). Vom Spiel zur Kreativität. Stuttgart: Klett Cotta.