Ausgabe Nr. 5, SoSe 2013

entgrenzt

studentische Zeitschrift für Geographisches

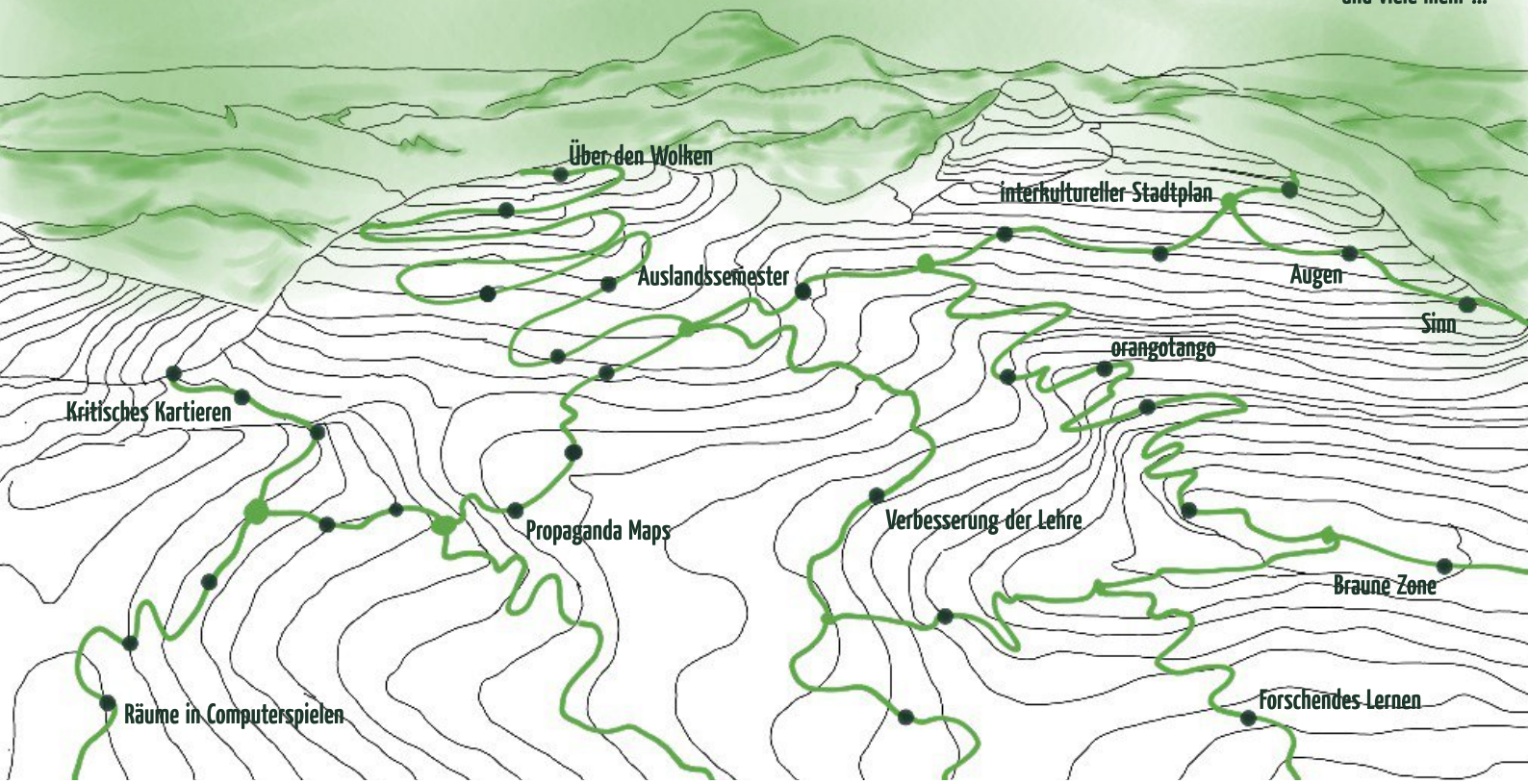
ISSN 2193-1224

Leitthema: A Map is a map, is a map, is a map!?

Beiträge unter anderem:

- Braune Zonen nur in Ostdeutschland?
- Welten Spielen Erzählen. Räume und Computerspiele – ein Überblick und eine Kritik.
- Traue keiner Karte, die du nicht selbst gemacht hast – Von kollektivem kritischen Kartieren
- Propaganda Maps – ein geographischer Workshop

und viele mehr ...



ein Projekt der
Geowerkstatt Leipzig e.V.

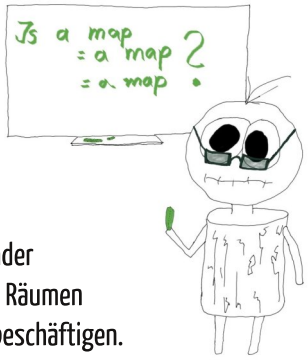
in Kooperation mit
GEO D·A·CH
VERTRETUNG DEUTSCHSPRACHIGER GEOGRAPHIE-STUDIERENDER

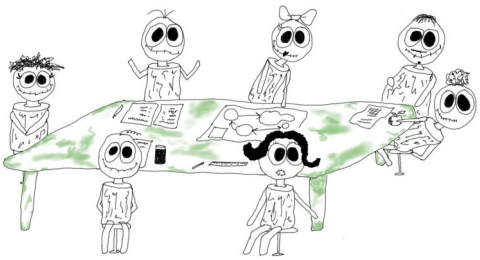
„entgrenzt“

Willkommen!

Hallo liebe Studierende! Willkommen zur fünften Ausgabe von entgrenzt mit dem Thema „A Map is a map, is a map, is a map!?“

Unter anderem wird euch „Geographisches“ einen Artikel über kritische Kartographie bieten. Ein weiterer spannender Artikel wird sich mit Räumen in Computerspielen beschäftigen.





Die GeoWerkstatt berichtet über einen Workshop, in dem es um die Erstellung von Propaganda-Karten geht. Auch gibt es einen Bericht über das „Kollektiv Orangotango“. Was das ist? Lest mehr dazu in der Rubrik GeoWerkstatt!

Außerdem zeigt euch GeoPraktisch, wie vielfältig die Einsatzmöglichkeiten als GeographIn sein können!

Für das Weiterbestehen von entgrenzt suchen wir nun verstärkt Nachwuchs!

Die „Großen“ widmen sich neuen Aufgaben und nun brauchen wir Euch! Wenn ihr Interesse habt und ihr wissen möchtet wie das funktioniert, lest euch gerne den UnterstützerInnenaufruf „entgrenzt machen, aber wie?“ und die entsprechenden „Stellenanzeigen“ durch.

Bis zur 6. Ausgabe wünschen wir euch erst einmal Viel Spaß mit Ausgabe 5!

Josephine Kellert

Gesamtinhalt

Geographisches

S. 5 Benedikt Kopera: Braune Zonen nur in Ostdeutschland? Die Reproduktion der ehemaligen innerdeutschen Grenze anhand thematischer Karten zum Rechtsextremismus

S. 14 Anne Grünewald & Andreas Womelsdorf: Welten Spielen Erzählen. Räume und Computerspiele – ein Überblick und eine Kritik

GeoWerkstatt

S. 29 Silke Greth, Severin Halder, Matze Jung & Fabian Singelnstein für das kollektiv orangotango: Traue keiner Karte, die du nicht selbst gemacht hast – Von kollektivem kritischen Kartieren

S. 35 Clarissa Graf & Tobias Michl: Propaganda Maps – ein geographischer Workshop

S. 39 Jacqueline Passon & Klaus Braun: „Lernen durch Dialog“ Denkanstöße zum Forschenden Lernen im Fach Geographie

S. 44 Cosima Werner: Auslandssemester in den USA an der Minnesota State University Mankato

S. 47 Christiane Lembert-Dobler: „In Augsburg ist die Welt zu Hause!“ – Projekt eines interkulturellen Stadtplans

Sprach(r)ohr

S. 55 Helge Piepenburg: Verbesserung der Lehre: Standortwechsel als Lösung eines grundlegenden Problems?

S. 56 Henrike Wilhelm: Aus den Augen, aus dem Sinn?

GeoPraktisch

S. 59 Interview mit Stefan Finke: Über den Wolken? Von wegen …

S. 61 GeoOrga

S. 62 *entgrenzt* machen, aber wie?

S. 64 Call for Papers – Ausgabe Nr. 7, SoSe 2014

S. 66 Impressum

„Geographisches“

A map is a map, is a map?!

Warum denn ein Fragezeichen setzen und dem Titel der 5. Ausgabe von *entgrenzt* nicht ein Ausrufungszeichen folgen lassen? Ist denn eine Karte nicht immer nur einfach eine Karte? Im gleichnamigen Blog (amapisamapisamap.wordpress.com) von Christian Bittner werden einige Beispiele aufgeführt, die das Fragezeichen durchaus berechtigen. Karten werden zunehmend von Nicht-KartographInnen gestaltet, wie zum Beispiel die crowdmaps der Internetplattform www.ushahidi.com oder jene Karten, wie sie im SPIEGEL oder auch wöchentlich im ZEIT Magazin zu sehen sind. Welche Gefahren verbergen sich aber dahinter, wenn die Karte als ein wichtiges Instrument des Wissenstransfers nicht mehr von der Wissenschaft begleitet wird und u.a. soziale Konstrukte mit der Karte „verräumlicht“ werden? Karten bilden häufig ein methodisches Alleinstellungsmerkmal der Geographie gegenüber anderen Disziplinen. Der besondere Vorteil einer Karte, nämlich Sachverhalte bildlich darstellen und damit veranschaulichen zu können, beinhaltet nicht nur (didaktische) Möglichkeiten, sondern auch Risiken. Angefangen bei der Farbgebung über die Ziehung von Grenzen bis hin zur politisch korrekten Länderbenennung – Karten sind kritisch zu betrachten. Nicht nur das Endprodukt Karte, sondern auch ihre Interpretationsmöglichkeiten, ihr Entstehungsprozess und ihre Kontextualität geraten zunehmend in den Blick der Kritischen Kartographie. Mit diesen Themen setzt sich der studentische Beitrag von Benedikt Kopera (Universität Erlangen) auseinander, der mit Counter-mapping gegen das in vielen deutschen Medien unter Zuhilfenahme entsprechender Karten verbreitete Bild eines rechten (braunen) Ostdeutschlands argumentiert. Er stellt dar, dass die Reproduktion der ehemaligen innerdeutschen Grenze sich auflöst, wenn man andere Kategorien als Grundlage für solche Karten wählt. Mit der Produktion anderer Räume, die – wie auch Karten – ebenfalls häufig in ihrem Containerraum verharren, befassen sich Anne Grünewald (Universität Münster) und Andreas Womelsdorf (Universität Heidelberg). Sie setzen sich aber nicht mit Karten, sondern mit Computerspielen und den darin impliziten Raumkonstruktionen auseinander. Sie befassen sich also mit einem sehr geographischen Thema, dass in der Geographie bisher wenig Beachtung gefunden hat. Die Redaktion von *entgrenzt* freut sich, dass sie Euch diese Beiträge zum Lesen anbieten kann und wünscht Euch viel Spaß. Vielleicht findet sich in der nächsten Ausgabe auch ein Beitrag von Dir? Der entsprechende Call for Papers befindet sich am Ende dieser Ausgabe.

Redaktion Geographisches, Cosima Werner

Benedikt Kopera (Uni Erlangen)

Braune Zonen nur in Ostdeutschland?

Die Reproduktion der ehemaligen innerdeutschen Grenze anhand thematischer Karten zum Rechtsextremismus

Der Artikel beleuchtet eine thematische Karte zu Rechtsextremismus in Deutschland vor dem Hintergrund der Kritischen Kartographie. Es wird gezeigt, dass Karten kein objektives Abbild der Wirklichkeit sind, sondern dass die Aussage einer Karte von den Entscheidungen der KartenerstellerInnen abhängt. Durch die Mechanismen Indikatorenauswahl, Skalierung/Farbgebung, Verräumlichung des Sozialen, Homogenisierung und Reifikation wird die Botschaft einer Karte entscheidend geprägt. Dies wird durch die Anfertigung eigener Karten zum selben Thema verdeutlicht.

1 Einleitung

Als die Behörden im November 2011 die Mordserie der Terrorzelle „Nationalsozialistischer Untergrund“ aufdeckten, sorgte dies für großen Aufruhr in der Öffentlichkeit und in den Massenmedien. Nicht nur die Anschläge selbst und der Skandal um verschiedene Verfassungsschutzbehörden wurden thematisiert, sondern es entbrannte zudem eine Diskussion über rechtsradikale Tendenzen in breiteren Schichten der Gesellschaft. Eine Konstante bildete dabei in vielen Medien die Verortung des Problems Rechtsextremismus auf Ostdeutschland bzw. die ehemalige DDR. In diesem Aufsatz soll diese medial konstruierte Reduzierung des Problems auf die neuen Bundesländer anhand eines Beispiels widerlegt werden. Thematische Karten sind eine beliebte Form der Illustration entsprechender Berichte und tragen viel zur Verfestigung des Diskurses bei. Dass diese Karten nicht die Wirklichkeit abbilden, sondern mit einer Intention und um eine These zu untermauern, erstellt wurden, soll im Folgenden gezeigt werden. Die Internetplattform SPIEGEL ONLINE beispielsweise veröffentlichte den „Atlas des Rechtsextremismus“[1] (Abb. 1), um aufzuzeigen, wie sich das Problem des Rechtsextremismus in Deutschland niederschlägt und welche Ausmaße es hat. Neben Informationen aus den jeweiligen Berichten der Landesämter für Verfassungsschutz über Rechtsextremismus gibt der Atlas vor allem Auskunft über den Grad, zu welchem die Bundesländer jeweils von Rechtsextremismus betroffen seien. Als Indikator dafür nutzt SPIEGEL ONLINE das Wahlergebnis der Nationaldemokratischen Partei Deutschlands (NPD) bei der letzten Landtagswahl, und klassifiziert anhand dessen die Bundesländer in drei Kategorien. Daraus wird eine Karte erstellt, eben der „Atlas des Rechtsextremismus“, auf der Länder mit niedrigem NPD-Wahlergebnis (<2 %) nur mit einem leichten Braunton ge-

Abb.1: Atlas des Rechtsextremismus. Quelle: SPIEGEL ONLINE 2011.

1: Die Begrifflichkeit ist bei SPIEGEL ONLINE nicht einheitlich. Manchmal wird er auch „Atlas des Rechtsradikalismus“ genannt. Auch wenn es in der wissenschaftlichen Debatte durchaus Unterschiede zwischen den Begriffen „Rechtsradikalismus“ und „Rechtsextremismus“ gibt (Nandlinger 2008), werden sie in den Medien – wie auch in diesem Beispiel – zumeist synonym verwendet.

zeigt werden, während Länder, in denen die NPD sogar im Landtag sitzt (>5 %), dunkelbraun dargestellt sind. Das Ergebnis der Darstellung ist für die Leserinnen und Leser anscheinend klar: Während in Westdeutschland flächendeckend nur geringe Tendenzen zum Rechtsextremismus auszumachen sind, bewegt sich der gesamte Osten, also die neuen Bundesländer, in den beiden Kategorien mit stärkeren NPD-Wahlergebnissen. Als Botschaft wird vermittelt, dass das Rechtsextremismusproblem offenbar ausschließlich Ostdeutschland betrifft. Ein anderer Artikel in der Printausgabe des SPIEGEL (o.V. 2013: 16) spricht gar von „Braunen Zonen in Ostdeutschland".

Interessanterweise nutzte die Tageszeitung taz (Sander 2011) in etwa zur selben Zeit eine ähnliche Darstellungsform, um zu zeigen, dass diese – auch schon früher und fest im öffentlichen Diskurs verankerte – Darstellung des Rechtsextremismus als ostdeutsche Besonderheit nicht zutreffe. So wählte die taz eine ähnliche Farbskala für ihre Karten. Als Parameter für den Grad an Rechtsextremismus wird aber nicht nur das NPD-Wahlergebnis genutzt, sondern in einer anderen Karte auch die Anzahl der Todesfälle durch rechte Gewalt und rechtsextreme Gewalttaten. Damit ergibt sich ein völlig anderes Bild, welches den Fokus beispielsweise stark auf Nordrhein-Westfalen richtet. Um es gleich vorwegzunehmen: die Darstellungsform der taz verstößt dabei gegen mehrere kartographische Konventionen. Sie nutzt absolute Zahlen und setzt sie nicht in Relation zu der Einwohnerzahl, wie es üblich ist – so ist es nicht verwunderlich, dass das bevölkerungsreichste Bundesland Nordrhein-Westfalen auch besonders viele rechtsextreme Straftaten vorweist. Doch allein die Tatsache, dass zwei solch unterschiedliche Botschaften transportiert werden, obwohl beide Karten mit korrekten Zahlen und Daten arbeiten, lässt einen aufhorchen. In diesem Artikel soll es am Beispiel der Darstellung von Rechtsextremismus in Deutschland darum gehen, wie thematische Karten aus der Perspektive einer Kritischen Kartographie analysiert werden können. Dabei soll gezeigt werden, dass all die Vorschläge das Thema Rechtsextremismus kartographisch zu erfassen, lediglich Konstrukte sind, die leicht dekonstruiert werden können. Der Konstruktionscharakter thematischer Karten soll außerdem durch die Produktion eigener Karten zu Rechtsextremismus in Deutschland bekräftigt werden, die trotz Befolgung herkömmlicher Standards und Nutzung seriöser Quellen wiederum zu einem völlig neuen Ergebnis kommen. Ein für die Gesellschaft so bedeutendes Thema wie Rechtsextremismus und der Umgang damit – insbesondere bezogen auf die neuen Bundesländer – soll zeigen, dass ein kritischer Umgang mit Karten von größter Relevanz ist.

2 Kritische Kartographie. Dekonstruktivismus und Karten als Diskurs

Das zentrale Argument dieses Aufsatzes ist, dass Karten eine besondere Authentizität innehaben. Ihre Botschaften werden vom Leser oder der Leserin eher unhinterfragt geglaubt und für wahr gehalten, als Texte gleichen Inhalts. Zudem soll der große Einfluss des Kartenerstellers bzw. der Kartenerstellerin in den Mittelpunkt gerückt werden, der/die, je nachdem welche Entscheidungen getroffen werden, die Aussage der Karten stark lenken kann. Als theoretische Grundlage für diese Arbeit dienen einige Aspekte aus der Kritischen Kartographie. Sowohl im öffentlichen Diskurs als auch in der Wissenschaft ist die Auffassung von Kartographie als „Lehre von der maßstabsgerecht verkleinerten Abbildung der Erdoberfläche" (Leser et al. 2005: 382) präsent. In diesem Paradigma fällt der Kartographie als Wissenschaft die Aufgabe zu, nach dem Erstellen von Karten zu streben, welche die Realität so exakt wie möglich wiedergeben. Aus Sicht der Kritischen Kartographie unterliegt dieses Paradigma jedoch einer großen Fehlannahme: es geht nämlich davon aus, dass es eine Wahrheit, eine einzige und objektiv nachvollziehbar richtige Auffassung der Wirklichkeit gebe. Vielmehr zeigen alle Karten immer nur einen abstrahierten Teilaspekt, der in einem bestimmten Kontext besonders wichtig erscheint (Glasze 2009: 182f.). Um das Phänomen konzeptionell zu fassen, lohnt sich zunächst ein Blick auf das eingangs erwähnte Paradigma von Karten als Abbild der Wirklichkeit (ebd.), dem sich die Kritische Kartographie entgegensetzt. „It is usually accepted that cartography as a scientific endeavor and industry seeks to represent as faithfully as possible the spatial arrangements of phenomena on the surface of the earth" (Dodge et al. 2009: 4). Die Erreichung dieses Ziels ist einigen Kartographielehrbücher zufolge (Glasze 2009: 182) über das sogenannte Karten-Kommunikationsmodell möglich, das den Kartographen bzw. die

Kartographin in der Mittlerrolle zwischen der Realität und den Kartenleserinnen und -lesern sieht. Die Aufgabe sei es, die in der Welt wahrgenommenen Informationen zu codieren und in Karten für die Leserinnen und Leser bereitzustellen. Diese wiederum müssen die Informationen korrekt decodieren, um zu verstehen, was der Kartograph bzw. die Kartographin vermitteln wollte. Während dieses Prozesses der Ver- und Entschlüsselung kann es zu Problemen, fehlerhafter Informationsweitergabe und Missverständnissen kommen. Die Aufgabe der Kartographie sei es, diese Fehler zu minimieren (Glasze 2009: 182 und Dodge et al. 2009: 4ff.). Würde man die Annahmen des Karten-Kommunikations-Modells auf SPIEGEL ONLINEs „Atlas des Rechtsextremismus" übertragen, dann müsste es das Ziel der Redaktion sein, die Karte so zu gestalten, dass die Leserinnen und Leser optimal verstehen, wie sich das Problem Rechtsextremismus in Deutschland darstellt, wo es besonders schwerwiegend ist. Gerade bei sozialen Prozessen wie Rechtsextremismus wird jedoch klar, dass es sich immer um subjektive Eindrücke, um die Deutungshoheit und die Prägung des Diskurses handelt. Der Kartograph bzw. die Kartographin hat eine immens wichtige Position, da die Entscheidung für eine bestimmte Präsentationsform stark von der Intention und der subjektiven Meinung des Produzenten bzw. der Produzentin abhängt. (Harley 2004: 15). Karten können nach Pápay (2005: 86ff.) als „bildhafte Zeichensysteme" betrachtet werden. Das bedeutet, dass eine Karte als eine Kombination aus verschiedenen Arten graphischer Zeichen funktioniert. Diese können etwa differenziert werden in symbolische Denotationen, also willkürlich gewählte Symbole, und in bildhafte Symbole, die irgendeine Ähnlichkeit zu dem darzustellenden Objekt in der Wirklichkeit haben. Beispiele für Arten von Zeichen, die im „Atlas des Rechtsextremismus" vorzufinden sind, wären etwa in unterschiedlichem Braunton gefärbte Polygone für die einzelnen Bundesländer (bildhaftes Symbol). Ein Hauptelement der Kartenproduktion ist folglich die Auswahl bestimmter bildhafter Zeichen durch den Kartographen/die Kartographin. Diese Auswahl basiert nach Gryl et al. (2010) zum einen auf kreativen Gestaltungsentscheidungen und der Weltanschauung des Autors/der Autorin und zum anderen auf institutionalisierten kartographischen Konventionen. In den ersten beiden Komponenten ist also viel Spielraum, der auch dafür genutzt werden kann, eine vom Kartographen bzw. der Kartographin gewünschte Botschaft zu vermitteln. Sachs-Hombach (2003: 203) sagt sogar, dass das „Verhältnis von Karte und kartographischen Gegenstand in der Regel erheblich strenger [sei] als bei darstellenden Bildern, denn es verdankt sich einem genau definierten Projektionsverfahren." Besonders wichtig ist das Bewusstsein der „Konstruiertheit" von Karten deshalb, weil sie einer anderen Logik folgen und anders gelesen werden als schriftliche Darstellungsformen. Während bei Geschriebenem klar und eindeutig sichtbar ist, dass der Text von einem Menschen verfasst, also konstruiert wurde, ist das bei Karten weniger stark präsent. Was in Karten festgehalten wird, wird dagegen ohne Bedenken geglaubt und weniger hinterfragt. Dass dies bei dem geschriebenen Wort nicht (mehr) so ist, hat viel damit zu tun, dass z.B. in der Schule gelehrt wird, Texte kritisch zu hinterfragen. Dass geschriebene Texte nicht die endgültige Wahrheit verkünden, ist spätestens seit der Aufklärung im 18. Jahrhundert weitgehend anerkannt (Harley 2004: 11f.). Bei Karten hingegen wird der Konstruktionscharakter erst bei genauerer Analyse offensichtlich. Denis Wood et al. (2010: 1) erklären es so: „Maps work in at least two ways. First, they operate effectively. They work; that is, they don't fail. On the contrary, they succeed, they achieve effects, they get things done. Hey! They work!" Wood et al. erklären die starke Überzeugungskraft von Karten damit, dass die psychologische Wirkung eine ganz andere sei, da sie scheinbar nicht lügen könnten. Wenn man nicht glaube, was sie aussagen, dann müsse man nur an den jeweiligen Ort fahren und sich von der Richtigkeit der Aussage überzeugen. Die Karte zeige ja, wo es ist (Wood et al. 2008: 191). Dass einerseits eine Reihe an Prozessen und Arbeitsschritten zwischen der Wahrnehmung der Wirklichkeit und der Kartenproduktion steckt und andererseits die Wahrnehmung subjektiv geprägt ist und nie eindeutig sein kann, dieser Erkenntnis muss man sich erst bewusst werden (Glasze 2009: 183; Harley 2004: 12). So schlussfolgert Harley (2004: 11, zit. in McKenzie (1986: 35)): „Es wurde argumentiert, dass das, was einen Text ausmacht, nicht die Anwesenheit linguistischer Elemente ist, sondern der Akt der Konstruktion', so dass Karten, verstanden als Konstruktionen, die konventionelle Zeichensyste-

me anwenden, zu Texten werden. […] ‚Text' ist mit Sicherheit die bessere Metapher für Karten, als die des Spiegels der Natur. Karten sind kulturelle Texte." Bei thematischen Karten zu sozialen Prozessen ist dieses Bewusstsein der Konstruiertheit von Karten besonders wichtig, da sonst schwerwiegende Fehlschlüsse gezogen werden können, denn thematische Karten führen dazu, dass soziale Prozesse räumlich gedacht werden. Es ergibt sich also die Gefahr der Verräumlichung des Sozialen. Diese Tendenz zur Reifikation entsteht, da kartographische Darstellungen einer Containerraumlogik unterliegen. Eigenschaften werden bestimmten Bereichen zugewiesen, die über Farbgebung oder Schraffur klar voneinander getrennt sind, was kaum Raum für Zweifel oder unbestimmte Aussagen lässt. So schreibt auch Belina (2009: 195): „Insbesondere bei der Kartierung sozialer Phänomene geht mit der Herstellung und Verwendung von Karten stets die Gefahr der Reifizierung einher, d.h. der Verdinglichung der kartierten Phänomene durch die Ausblendung ihrer Produziertheit." Dass diese Phänomene ihren Ursprung immer in der Gesellschaft und nicht im Raum haben, dass sie also auch nicht durch den Raum, in dem sie stattfinden, erklärt werden können, muss immer in den Vordergrund gerückt werden (Belina 2009: 195f.; 2011: 116f.).

3 Dekonstruktion des „Atlas des Rechtsextremismus"

Im eingangs erwähnten „Atlas des Rechtsextremismus" von SPIEGEL ONLINE gibt es einige Mechanismen und Wirkungsweisen, die mit Harleys Metapher beschrieben werden können, wonach Dekonstruktion meint, „[…] den stattlichen Wandteppich umzudrehen, um in all seinem unglamourös zerzausten Durcheinander die Fäden zu zeigen, aus denen das betuchte Bild, das er der Welt präsentiert, besteht" (Harley 2004: 12). Es soll nun aufgezeigt werden, an welchen Stellen die Entscheidung der Kartenproduzentinnen und -produzenten eine wesentliche Rolle gespielt haben. Im Folgenden sollen fünf Mechanismen aufgedeckt werden, die den „Atlas des Rechtsextremismus" zu der Karte machen, die die Leserinnen und Leser vermuten lassen, Rechtsextremismus sei ein hauptsächlich in Ostdeutschland anzutreffendes Problem: die Auswahl des Indikators, Skalierung und Farbgebung, Verräumlichung des Sozialen, Homogenisierung und Reifikation. Der Kartenersteller bzw. die Kartenerstellerin hat einen großen Definitions- und Interpretationsspielraum, was genau unter dem Begriff „Rechtsextremismus" zu verstehen ist und wie dieser sich messen lässt. Die Redaktion entschied sich dafür, das letzte Landtagswahlergebnis der NPD in jedem Bundesland als Indikator zu verwenden. Auch wenn die NPD als rechtsextreme Partei häufig in den Medien präsent ist, so ist sie nicht die einzige Partei im rechtsradikalen Spektrum. In Nordrhein-Westfalen beispielsweise wird auch die islamfeindliche Partei pro NRW vom Verfassungsschutz als rechtsextrem eingestuft (Ministerium für Inneres und Kommunales des Landes NRW: 51ff.). Zählt man nun die Zweitstimmenergebnisse der Landtagswahl 2010[2] der beiden rechtsradikalen Parteien NPD (0,7 %) und pro NRW (1,4 %) zusammen, dann würde sich für Nordrhein-Westfalen eine rechtsradikale Wählerschaft von 2,1 % ergeben (Die Landeswahlleiterin des Landes Nordrhein-Westfalen 2010), womit das Land nicht mehr in der untersten – vermeintlich kaum gefährdeten Kategorie – sondern in der mittleren Kategorie der Skala einzustufen wäre. Auch die Fragen nach der Skalierung und der Farbgebung stellen sich. Die Schwelle von über 5 % für die oberste Kategorie ist verständlich, da das Überschreiten dieser Hürde in allen Bundesländern den Einzug in den Landtag bedeutet und somit direkte Auswirkungen hat. Die Wahl der 2 %-Grenze zwischen erster und zweiter Kategorie hingegen ist nicht logisch nachvollziehbar wodurch sie – bewusst oder unbewusst – großen Einfluss auf die Botschaft der Karte hat: Wäre die Kategoriengrenze bei 1 % angesetzt worden, so wären nur noch Hamburg, Hessen, Nordrhein-Westfalen und Schleswig-Holstein in der untersten, während die meisten west- wie ostdeutschen Bundesländer in der mittleren Kategorie vorzufinden wären. Die Grenze zwischen alten und neuen Bundesländern wäre nicht mehr sichtbar (Abb. 2). Würde im Gegenzug die Schwelle auf 3 % angehoben werden, dann böte sich wieder ein völlig anderes Bild. Obwohl nur Brandenburg und Berlin in eine niedrigere Kategorie rutschen würden,

2: Hier wurde bewusst das Ergebnis der Wahl 2010 verwendet, da auch der vor der Wahl 2012 veröffentlichte „Atlas des Rechtsextremismus" mit diesem arbeitet.

wäre die vermeintlich vollständig und flächendeckend vom Rechtsextremismus bedrohte Region Ostdeutschland nicht mehr sichtbar. Es gäbe mit Mecklenburg-Vorpommern und den mitteldeutschen Ländern nur noch zwei regionale Schwerpunkte relativ geringer Ausdehnung (Abb. 3). Außerdem muss immer bedacht werden, dass in jedem Bundesland die überwältigende Mehrheit nicht die NPD gewählt hat, somit könnte man argumentieren, dass alle Bundesländer in relativ schwachem Braunton gehalten werden müssten. Bei beiden Varianten, mit 1 %- oder 3 %-Schwelle als Kategoriengrenze, ist der Kontrast zwischen alten und neuen Bundesländern nicht mehr gegeben. Zur besseren Vergleichbarkeit mit der SPIEGEL ONLINE Karte sind die Eigenentwürfe (Abb. 2 und 3) stilistisch an diese angelehnt, auch wenn dies die bewusste Nichtbefolgung wissenschaftlicher Standards in der Kartographie (bspw. das Fehlen des Maßstabs) zur Folge hat.

Ein weiterer Effekt, der bei der Darstellung dieses Themas in Karten angesprochen werden muss, ist die Verräumlichung des Sozialen. Damit ist gemeint, dass ein sozialer Prozess – wie in diesem Fall das Problem des Rechtsextremismus – für die Darstellung in Karten zunächst im Raum verortet werden muss. Das ist keineswegs immer einfach. Wenn man einen geeigneten Indikator für Rechtsextremismus, wie etwa das Wählen der NPD bei Landtagswahlen, ausgewählt hat, dann kann dieser zunächst nur mit Individuen bzw. der Gesellschaft verknüpft werden und nicht mit dem physisch-materiellen Raum. Diese können zwar dadurch, dass sie in einem bestimmten Ort gemeldet sind und deshalb auch dort gewählt haben, verortet werden. Es ist aber wichtig herauszuarbeiten, dass es sich um ein soziales Phänomen und nicht um ein räumliches handelt. Und so kann man nicht davon sprechen, dass einige Bundesländer besonders rechtsextrem seien, sondern immer nur ein mehr oder weniger großer Anteil ihrer Bewohnerinnen und Bewohner. In diesem Zu-

Abb.2: NPD-Wahlergebnisse der jeweils letzten Landtagswahl mit unterster Kategoriengrenze bei 1 % (Quelle: eigene Darstellung nach SPIEGEL ONLINE 2011)

Abb.3: NPD-Wahlergebnisse der jeweils letzten Landtagswahl mit unterster Kategoriengrenze bei 3 % (Quelle: eigene Darstellung nach SPIEGEL ONLINE 2011)

sammenhang sollte außerdem nicht vergessen werden, dass die Einteilung der Gesellschaft nach räumlichen Gesichtspunkten (z.B. nach Bundesland) immer nur eine Möglichkeit von sehr vielen ist. So könnte man entsprechende Graphiken auch über die Verteilung des Rechtsextremismus nach Geschlecht, nach Alter, Bildungsgrad oder Haarfarbe anfertigen. Zuletzt soll noch der Prozess der Homogenisierung sowie der der Reifikation angesprochen werden. Unter Homogenisierung ist die Tatsache zu verstehen, dass die Karte durch die uniforme Darstellung eines Bundeslandes suggeriert, dass alle BewohnerInnen dieses Bundeslandes genau gleich seien, überspitzt formuliert also alle zum selben Prozentsatz rechtsradikal. Menschen, die im selben Ort gemeldet sind und im selben Wahllokal, aber für unterschiedliche Parteien abstimmen, können in thematischen Karten kaum differenziert dargestellt werden. Es gibt innerhalb der Bundesländer große regionale Unterschiede und jeweils sehr differenzierte Gesellschaftsschichten mit zum Teil gegensätzlichen Ansichten. Hier würde eine kleinteiligere Darstellungsform helfen, etwa auf Wahlkreisebene (z.B. Schipper 2009). Ein weiterer Effekt entsteht durch die flächentreue Darstellung der Bundesländer. Das hat zur Folge, dass flächenmäßig große Bundesländer mit wenig Einwohnern wie beispielsweise Brandenburg (ca. 2,5 Mio.; Statistisches Bundesamt 2012) viel Raum einnehmen, während kleine Länder mit deutlich mehr Einwohnern wie z.B. Berlin (ca. 3,5 Mio.; ebd.) kaum in Erscheinung treten. Jacques Lévy (2012) veröffentlichte in der französischen Zeitung Le Monde eine Karte, die die Wahlergebnisse der rechtsextremen Partei Front National zeigt, wobei die Flächen so verzerrt sind, dass sie proportional zur Einwohnerzahl sind. Den gleichen Effekt dekonstruieren Wood et al. (2010: 39ff.) anhand einer Karte zu den Ergebnissen der US-Präsidentschaftswahl 2004. Mit Reifikation ist gemeint, dass Grenzen und amtliche Bezirke verdinglicht werden. Dass man das Land auch ganz anders gliedern könnte, wird übersehen. Durch die ständige Reproduktion der Grenzen bei der Verwendung amtlicher Statistiken gerät der Konstruktionscharakter dieser Räume aus dem Bewusstsein. Als Zwischenfazit bleibt festzuhalten, dass unter Verwendung derselben Zahlen und Daten völlig unterschiedliche Gestaltungen von thematischen Karten möglich sind, die ganz andere Botschaften vermitteln. Dies sollte durch das Aufzeigen all dieser Stellschrauben und Entscheidungsmöglichkeiten, die die Erstellerinnen und Ersteller der Karte hatten, verdeutlicht werden. Dass die Karte diese Botschaft vermittelt, liegt gewiss auch an der Neigung von Massenmedien zu Simplifizierungen und Dramatisierungen. Eine einfach gehaltene Grafik bzw. Karte kommt bei den Leserinnen und Lesern besser an als lange Texte. Und auch erklärende Begleittexte, die der „Atlas des Rechtsextremismus“ beim Klicken auf ein Bundesland bietet, werden gerne überlesen (vgl. Belina 2011).

4 Alternativvorschläge für die Kartierung des Rechtsextremismus in Deutschland

Im vorhergehenden Teil wurde ausführlich aufgezeigt, inwiefern am „Atlas des Rechtsextremismus“ Kritik geübt werden muss und welche Bestandteile genauso gut auch anders gemacht werden könnten. Zusätzlich zu dieser Form der Dekonstruktion soll nun auch noch der interessanten Frage nachgegangen werden, wie man Karten zum Rechtsextremismus noch erstellen könnte.

Sicherlich kann man, wenn man bei dem Medium der Karte bleiben möchte, nicht alle der angeführten Effekte beseitigen oder weniger stark ausgeprägt darstellen. Aus diesem Grund ist wichtig zu betonen: Es gibt nicht die richtige Karte! Genau das ist die zentrale Botschaft der Kritischen Kartographie. Alle Karten sind zu einem beträchtlichen Teil von subjektiven Entscheidungen des Kartenerstellers oder der Kartenerstellerin dominiert, und auch mit dem Bewusstsein über ihren Konstruktionscharakters muss klar sein, dass die Entscheidungen aus einer subjektiven Position heraus getroffen wurden. Objektiv richtige Kriterien für die Kartenerstellung gibt es nicht. So ist es beispielsweise nicht möglich, neutrale Skalengrenzen für die Einteilung und Klassifizierung der unterschiedlichen Räume zu finden. Jedoch soll im Folgenden eine alternative Darstellungsform des Rechtsextremismus versucht werden, die auf einige angesprochene Kritiken eingeht. Das Ziel ist dabei nicht die Produktion einer besseren Karte, sondern das Aufzeigen einer Alternative. Damit soll gezeigt werden, dass die Untermauerung und Verfestigung des Diskurses, Rechtsextremismus sei ein rein ostdeutsches Phänomen, nicht auf die Daten und Fakten zurückzuführen ist, sondern

möglicherweise auf subjektive Positionen oder die Unterstützung eines hegemonialen Diskurses. Der einzige Unterschied der nun folgenden Karten zu der von SPIEGEL ONLINE ist die Auswahl des Indikators. Alle anderen Mechanismen, die im Vorkapitel dekonstruiert wurden, bleiben gleich. Für die Anfertigung eigener Karten, wurden Daten aus der Allgemeinen Bevölkerungsumfrage der Sozialwissenschaften (ALLBUS 2008a) des GESIS Leibniz-Instituts für Sozialwissenschaften verwendet. Die Umfrage wird alle zwei Jahre mit einer Stichprobe von etwa 2400 Personen in West- und 1200 in Ostdeutschland erhoben, die Grundgesamtheit ist die Bevölkerung der Bundesrepublik Deutschland. Die ausgewerteten Daten werden für wissenschaftliche Zwecke kostenfrei zur Verfügung gestellt (GESIS 2008a). Der Datensatz eignet sich gut für die Erstellung einer Karte zum Thema Rechtsextremismus, da er unter anderem Zustimmungswerte zu tendenziell rechtsextremen Aussagen enthält. Zwei dieser Aussagen wurden in einer jeweils eigenen Karte dargestellt. Sie behandeln jeweils die Einschätzung zu Juden in Deutschland, gerade aufgrund der deutschen Geschichte könnte man beide Aussagen als rechtsextrem einstufen oder es könnte zumindest von vielen Menschen so bewertet werden: „Die Juden haben einfach etwas Besonderes und Eigentümliches und passen daher nicht so recht zu uns“ (GESIS 2008b: 151) und „Auch heute noch ist der Einfluss von Juden zu groß“ (GESIS 2008b: 150). Zu beachten ist die geringe Stichprobengröße für einige Bundesländer, die kaum repräsentative Aussagen zulässt. Für den hier gewählten Zweck der Demonstration sind sie jedoch ausreichend.

Wandelt man die ermittelten Werte nun in Karten um, so müssen im Grunde alle Entscheidungen gefällt werden, die auch unter Kap. 3 dekonstruiert wurden. Der Einfachheit und Vergleichbarkeit wegen bleiben zwei wesentliche Eigenschaften gleich, auch wenn damit einige Effekte, wie etwa die Reifikation fortbestehen:

Bundesland	Anzahl Befragte	Zustimmung zur Aussage
ehem. Berlin-West	28	17,86 %
ehem. Berlin-Ost	40	17,50 %
Thüringen	153	16,34 %
Bayern	412	13,83 %
Sachsen-Anhalt	200	10,50 %
Sachsen	283	9,89 %
Hessen	188	9,57 %
Baden-Württemberg	277	9,39 %
Brandenburg	182	9,34 %
Schleswig-Holstein	92	8,70 %
Niedersachsen	257	8,17 %
Nordrhein-Westfalen	491	7,74 %
Saarland	28	7,14 %
Bremen	17	5,88 %
Mecklenburg-Vorpommern	111	5,41 %
Hamburg	37	2,7 %
Rheinland-Pfalz	128	2,34 %

Tab. 1: Zustimmung („stimme eher zu“ und „stimme voll zu“) zur Aussage „Juden sind eigentümlich“. Quelle: GESIS 2008c.

Bundesland	Anzahl Befragte	Zustimmung zur Aussage
ehem. Berlin-West	28	32,14 %
ehem. Berlin-Ost	41	26,83 %
Bayern	411	23,11 %
Hessen	186	20,43 %
Thüringen	141	18,44 %
Baden-Württemberg	277	18,05 %
Mecklenburg-Vorpommern	108	16,67 %
Schleswig-Holstein	91	15,38 %
Rheinland-Pfalz	124	15,32 %
Sachsen	283	14,84 %
Brandenburg	181	13,81 %
Sachsen-Anhalt	196	13,78 %
Hamburg	37	13,51 %
Saarland	30	13,33 %
Nordrhein-Westfalen	497	12,88 %
Bremen	17	11,76 %
Niedersachsen	259	11,20 %

Tab. 2: Zustimmung („stimme eher zu“ und „stimme voll zu“) zur Aussage „Einfluss von Juden zu groß“. Quelle: GESIS 2008c.

Abb. 4: Eigene Darstellung nach GESIS 2008c.

Abb. 5: Eigene Darstellung nach GESIS 2008c.

- Es wird nach Bundesländern differenziert. Eine kleinteiligere Aufschlüsselung ist mit den vorhandenen Datensätzen nicht möglich.
- Es sollen weiterhin drei Kategorien gebildet werden, die in drei unterschiedlich starken Brauntönen abgestuft sind.

Für die Ermittlung der Ober- und Untergrenzen der jeweiligen Kategorien wurde das Intervall zwischen dem höchsten und dem niedrigsten Wert durch drei geteilt, sodass die Kategorien innerhalb des Spektrums jeweils gleich groß sind. Für die erste Aussage, „Juden sind eigentümlich“, ergibt sich daraufhin die Karte in Abb. 4.

In der Kategorie der größten Zustimmung zur rechtsextremen Aussage finden sich mit Bayern, Berlin und Thüringen drei Länder, von denen eines ein altes Bundesland ist, eines in der ehemaligen DDR liegt und das dritte geteilt war. Die meisten Bundesländer, im Osten wie im Westen befinden sich in der mittleren Kategorie, während die fünf Bundesländer in der untersten Kategorie ebenfalls in beiden Regionen liegen. In dieser Karte ist die ehemalige innerdeutsche Grenze also nirgends ersichtlich. Wenn überhaupt würde man aus der Karte ein spezifisches Rechtsextremismus-Problem im Südosten ausmachen. Hauptgrund dafür ist, dass das flächenmäßig größte Bundesland und auch das benachbarte Thüringen in der dunkelsten Farbe dargestellt sind. Für die Aussage 2, „der Einfluss der Juden“ sei „zu groß“, ergibt sich die Karte in Abb. 5:

Es ist erstaunlich, dass in der höchsten Kategorie mit Berlin nur ein einziges Bundesland liegt, während die allermeisten Länder in der niedrigsten zu finden sind. Das lässt auf Heterogenität bzw. einen Ausreißer schließen. Die vier Länder der mittleren Kategorie, die angesichts des flächenmäßig kleinen und damit unauffälligen Landes Berlin, das Bild dominieren, sind vier benachbarte Länder im Süden Deutschlands. Der Fokus hat sich für den Leser und die Leserin der Karte ganz klar vom Osten zum Süden hin verlagert. Somit bleibt nach diesem kleinen Experiment festzuhalten, dass sich ein ganz anderes Bild bietet, wenn man Rechtsextremismus in Deutschland nicht an-

hand des NPD-Wahlergebnisses kartiert. Zieht man die relative Häufigkeit der Zustimmung zu einer als rechtsextrem aufgefassten Aussage heran, so bietet sich ein Bild, das die ehemalige innerdeutsche Grenze nicht manifestiert.

5 Fazit

Das Ziel dieses Aufsatzes ist es, anhand des für die Gesellschaft wichtigen Themas Rechtsextremismus aufzuzeigen, dass der kritische und reflektierte Umgang mit Karten von größter Relevanz für die Forschung und auch die Öffentlichkeit ist. Das soll nicht bedeuten, dass Karten ungeeignet sind, Sachverhalte komplexitätsreduziert und vereinfacht darzustellen. Man sollte dabei jedoch immer bedenken, dass Karten konstruiert sind, und dass ein Sachverhalt auch ganz anders dargestellt werden kann, selbst wenn dieselben Daten als Grundlage verwendet werden. Deshalb müssen Karten auch immer in ihrem Kontext betrachtet werden und nicht losgelöst von beispielsweise dem Artikel, mit dem sie erscheinen und in dem sie erklärt werden. Zuletzt sei noch auf einen weiteren Versuch verwiesen, Rechtsextremismus in Deutschland auf Karten darzustellen. Im deutschen Nationalatlas stellte Sebastian Schipper (2009) verschiedene Möglichkeiten der alternativen Darstellung des Problems in Form von Karten vor. Hier wird deutlich, dass insbesondere ein informativer und ausführlicher Begleittext zu den Karten von Nöten ist, damit die Leserinnen und Leser sie richtig einordnen können.

Literatur

Belina, Bernd (2009): Kriminalitätskartierung. Produkt und Mittel neoliberalen Regierens, oder: Wenn falsche Abstraktionen durch die Macht der Karte praktisch wahr gemacht werden. IN: Geographische Zeitschrift 97 (4), S. 192–212.

Belina, Bernd (2011): Kriminalitätskarten in den Medien. IN: Helge Peters/ Michael Dellwing [Hrsg.]: Langweiliges Verbrechen. Warum KriminologInnen den Umgang mit Kriminalität interessanter finden als Kriminalität. Wiesbaden, S. 115–130.

Statistisches Bundesamt (2012): Bevölkerung: Bundesländer, Stichtag zum Quartalsende, Geschlecht. URL: https://www-genesis.destatis.de/genesis/online/link/tabelleErgebnis/12411-0021 (Zugriff: 8.11.12).

Die Landeswahlleiterin des Landes Nordrhein-Westfalen (2010): Endgültiges Ergebnis für Nordrhein-Westfalen. URL: http://www.wahlergebnisse.nrw.de/landtagswahlen/2010/aktuell/dateien/a000lw1000.html (Zugriff: 8.11.12).

Dodge, Martin/Kitchin, Rob/Perkins, Chris (2009): Rethinking maps. New frontiers in cartographic theory (Routledge studies in human geography, 28). Abingdon.

GESIS (2008a): Allgemeine Informationen zum ALLBUS. Leibniz-Gemeinschaft. URL: http://www.gesis.org/allbus/allgemeine-informationen/ (Zugriff: 8.11.12).

GESIS (2008b): Allgemeine Bevölkerungsumfrage der Sozialwissenschaften ALLBUS 2008 – Variable Report. Leibniz-Gemeinschaft. Bonn.

GESIS (2008c): Allgemeine Bevölkerungsumfrage der Sozialwissenschaften ALLBUS 2008 – SPSS-Datensätze. Leibniz-Gemeinschaft. Bonn.

Glasze, Georg (2009): Kritische Kartographie. IN: Geographische Zeitschrift 97 (4), S. 181–191.

Gryl, Inga/Horn, Michael/Schweizer, Karin/Kanwischer, Detlef/Rhode-Jüchtern, Tilman (2010): Reflexion und Metaperspektive als notwendige Komponenten der Kartenkompetenz. IN: Geographie und ihre Didaktik, Jahrgang 38 (3), S. 172–179.

Harley, John Brian (2004): Das Dekonstruieren der Karte (1989). IN: An Architektur 11, S. 4–19.

Leser, Hartmut/Paesler, Reinhard/Mosimann, Thomas/Haas, Hans-Dieter/Meier, Stefan [Hrsg.] (2005): Diercke-Wörterbuch Allgemeine Geographie. München.

Lévy, Jacques (2012): La France des marges s'est fait entendre le 22 avril. IN: Le Monde, 25.4.2012, S. 8.

McKenzie, Don (1986): Bibliography and the Sociology of Texts: The Panizzi Lectures 1985. London.

Nandlinger, Gabriele (2008): Wann spricht man von Rechtsextremismus, Rechtsradikalismus oder Neonazismus...? URL: http://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtsextremismus/41312/was-ist-rechtsextrem? (Zugriff: 31.3.13).

Pápay, Gyula (2005): Die Beziehung von Kartographie, allgemeine Bildwissenschaft und Semiotik. IN: Sachs-Hombach, Klaus [Hrsg.]: Bildwissenschaft zwischen Reflexion und Anwendung. Köln, S. 86–100.

Sachs-Hombach, Klaus [Hrsg.] (2003): Was ist Bildkompetenz? Interdisziplinäre Studien zur Bildwissenschaft. Wiesbaden.

Sander, Lalon (2011): Visualisierung Rechtsextremismus. So braun ist Deutschland. IN: taz. Die Tageszeitung, 20.11.2011. URL: http://www.taz.de/Visualisierung-Rechtsextremismus/!82214/ (Zugriff: 7.11.12).

Schipper, Sebastian (2009): Rechtsextremismus. IN: Leibniz-Institut für Länderkunde [Hrsg.]: Nationalatlas aktuell. URL: http://aktuell.nationalatlas.de/Rechtsextremismus.6_07-2009.0.html (Zugriff: 8.11.2012).

SPIEGEL ONLINE (2011): Atlas des Rechtsextremismus. So braun ist Deutschland. URL: http://www.spiegel.de/politik/ausland/atlas-des-Rechtsextremismus-so-braun-ist-deutschland-a-798418.html (Zugriff: 7.11.12).

Ministerium für Inneres und Kommunales des Landes Nordrhein-Westfalen [Hrsg.] (2012): Verfassungsschutzbericht des Landes Nordrhein-Westfalen über das Jahr 2011. Düsseldorf.

Wood, Denis/Fels, John (2008): The Natures of Maps: Cartographic Constructions of the Natural World. IN: Cartographica: The International Journal for Geographic Information and Geovisualization 43 (3), S. 189–202.

Wood, Denis/Fels, John/Krygier, John (2010): Rethinking the power of maps. New York.

o.V. (2013): Braune Zone. IN: Der SPIEGEL (47) 3, S. 16.

Anne Grünewald (Uni Münster) &

Andreas Womelsdorf (Uni Heidelberg)

Welten Spielen Erzählen

Räume und Computerspiele – ein Überblick und eine Kritik

1 Einführung

Obschon es in den letzten Jahren von geographischen Untersuchungen von Medien nur so zu wimmeln schien (Döring/Thielmann 2009a), seien es nun soundscapes (Finn 2011; Werkmeister 2009), Geographien des Fernsehens (Bollhöfer 2007) oder auch GIS (Crampton 2009), haben Computerspiele bisher nur in wenigen Veröffentlichungen eine prominente Rolle gespielt (Lammes 2008; Brown 2008; Aitken/Craine 2009). Lediglich die geographische Zeitschrift Aether: The Journal of Media Geography veröffentlicht gelegentlich Artikel, die sich explizit der geographischen Untersuchung von Computerspielen verschreiben (Lammes 2008; Schwartz 2008). Dass sich dennoch eine ganze Reihe wissenschaftlicher Arbeiten zu Computerspielen finden lassen und immer weitere nachfolgen, ist vor allen Dingen den dezidiert transdisziplinär orientierten Game Studies zu verdanken, in denen sich Philosophen, Kultur- und Medienwissenschaftler ebenso tummeln wie Informatiker oder Historiker (Beil 2012: 7–17; Backe 2008: 31–36; Heinze 2012; Günzel 2012). Frasca betont, dass „[a]cademic video game studies have known an incredible development during the last couple of years. Slowly, the academic interest shifted from the early do-games-induce-violent-behaviors studies towards analyses that acknowledge the relevance of this new medium" (Frasca 2003: 221).

Auch wenn sich die Geographie selten explizit Computerspielen widmete, hat sich doch in den Game Studies und der angrenzenden sozial-, kultur- und medienwissenschaftlichen Forschung ein reges Interesse an räumlichen Fragestellungen abgezeichnet, was auch zu einer entsprechenden Theorieproduktion führte, wobei es bisher an überblickshaften Darstellungen dieses Teilbereichs mangelt (Beil 2012: 55–84). „Indeed, space is the one category that has come to be accepted as the central issue of Game Studies, and the one in which all previous categories are integrated – a situation that supports the hypothesis that a paradigm change is taking place" (Günzel 2008a: 171).

Dieser Artikel verfolgt ein doppeltes Ziel: (1) möchte er einige der prominentesten raumwissenschaftlichen Positionen einem Publikum darstellen, das nicht über spezifisches Vorwissen aus den Game Studies verfügt, aber dennoch einen Überblick über einige Konzepte erhalten soll. (2) ist dieser Überblick auf die Frage ausgerichtet, was die sehr unterschiedlichen Konzepte von Räumlichkeit(en) im Computerspiel miteinander verbindet bzw. im Besonderen: welche Vorannahmen und damit auch welche evtl. blinden Flecken sie beinhalten. Dieses Unterfangen kann jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben und möchte es auch nicht. Ganz im Gegenteil ist das Ziel weniger die Darlegung eines eigenen, vermeintlich besseren Ansatzes, sondern die Präsentation unterschiedlicher Theorien und Konzepte und die Verknüpfung einer Kritik mit einer Leerstelle … und an dieser Leerstelle kann wenig anderes stehen, als eine Frage. Es geht also nicht darum, Antworten zu finden, sondern Fragen zu provozieren.

Damit wird klar, dass dieser Text nicht *die* geographische Perspektive bilden kann oder gar fordern möchte. Vielmehr möchte er dazu anregen, sich mit diesem Thema umfassender auseinanderzusetzen, als es zumindest nach dem Dafürhalten der Autoren bisher in der Geographie geschehen ist, um einen Beitrag zu diesem ausgesprochen heterogenen Forschungsfeld zu leisten.

Ironischerweise weisen bisher die Medienwissenschaften, die kurz zuvor noch das Verschwinden des Raumes im digitalen Zeitalter postulierten, unermüdlich auf die Räumlichkeit von Computerspielen hin. Henry Jenkins schreibt etwa: „Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces" (Jenkins 2007: 56), und Espen Aarseth

betont, dass „Räumlichkeit [...] als definierendes Merkmal von Computerspielen angesehen werden [kann]“ (Aarseth 2001: 303, nach Thon 2007: 29).

2 Was ist ein Computerspiel?

Wie eine Reise zumeist mit der Wahl eines Ziels beginnt, so beginnt eine wissenschaftliche Untersuchung zumeist mit der Konstruktion eines sogenannten Gegenstandes (Schnell et al. 2008: 7–9). Die Untersuchung von Computerspielen bildet in diesem Zusammenhang keine Ausnahme, eher eine Art Extremfall. Schließlich unternahmen eine ganze Reihe Wissenschaftler große Anstrengungen, um den vermeintlichen Gegenstand, seine gewaltige Vielfalt und seine prinzipielle Unterschiedenheit z.B. gegenüber Filmen oder Photographien herauszuarbeiten (Günzel 2008b: 7–8; Backe 2008: 31–94; Beil 2012: 7–21; Hanke 2008). In einer Schlüsseldebatte konnten sich zwei (idealtypische) Perspektiven auf das Computerspiel etablieren, die entweder eine Fortsetzung des Textuellen oder eine Zuspitzung des Interaktiven, des Spielerischen zum wesentlichen Charakteristikum des Computerspiels erhoben (Günzel 2008a: 7; Mersch 2008: 30–35). Beil stellt aber zu Recht fest, dass wohl nur selten tatsächlich solchermaßen radikale Positionen vertreten worden sind und es sich stattdessen eher um eine Projektion „[…] aus einer Außenperspektive heraus […] [handele]“, die „[…] inzwischen zu einem festen Bestandteil eines >Gründungsmythos< der Game Studies […] [geworden sei]“ (Beil 2012: 39). Denn logisch lässt sich keine Antwort auf die Frage finden, ob das Computerspiel Text oder Spiel sei, so es sich rein formal einerseits aus Folgen von Algorithmen präsentiert, die jedoch andererseits zu jedem möglichen Zeitpunkt die Gleichungen, also letztlich das visuell abgelegte und einigermaßen manipulierbare Bild als Ergebnis, neu berechnen (Mersch 2008: 32ff.; Günzel et al. 2010: 24–27). Im Zusammenhang mit dieser Debatte ist verständlicherweise die Frage der Determination spielerischen Handelns in den Vordergrund getreten (Mersch 2008). Es sind hier zwei Wege ersichtlich geworden, Sozialität im Computerspiel zu begreifen und in die bestehenden Modelle einfließen zu lassen: Sowohl Text als auch Spiel lassen sich mit gesellschaftlichen Regelwerken – sicherlich mit Sprache im weitesten Sinne – in Verbindung bringen. Fragen nach der Gestaltung von Computerspielen sind in dieser Hinsicht auch zu Fragen nach dem Produktions- und Rezeptionsprozess von Medien geworden (Brown 2008; Longan 2008).

Letztlich hat die Diskussion über die Frage von Text und Spiel vor dem Hintergrund einer Abgrenzung des Computerspiels von Literatur und Brettspielen, vor allem aber von Film und Photographie stattgefunden. Dass das Computerspiel mit allen diesen Phänomenen Gemeinsamkeiten teilt, hat u.a. auch dazu geführt, dass Bildern/Bildlichkeiten neben anderen Themen, wie Regelhaftigkeit (Bojahr 2012; Mersch 2008) oder Steuerung (Schemer-Reinhard 2012; Neitzel 2007), eine besondere Stellung zugekommen ist. Mittlerweile haben sich in diesem Feld eine ganze Reihe von Ansätzen etablieren können (Beil 2012: 8ff.; Neitzel 2007), die hier in ihrer Vielfalt und Eigenständigkeit kaum gewürdigt werden können. Zu nennen wären jedoch zur Orientierung mindestens kunsthistorische (Hensel 2012; Beil 2012: 8ff.) oder phänomenologische Perspektiven (Günzel 2007, 2012; Beil 2012: 8ff.). Dass jedoch Bildlichkeit(en) nicht abgeschlossen von Fragen der Steuerung oder Regelhaftigkeit des Computerspiels diskutiert werden können, demonstriert u.a. Benjamin Beil in seiner Studie zu Funktionen und Bildlichkeiten des Avatars[1] (Beil 2012).

Grundsätzlich bescheinigen die meisten Autoren dem Computerspiel eine derartig große Heterogenität, dass sich die Suche nach einteiligen, umfassenden theoretischen Positionen zerschlägt und stattdessen kleinteilige Untersuchungen unter verschiedensten Gesichtspunkten an diese Stelle treten und gewissermaßen wie die Bausteine eines Mosaiks das Gesamtbild zu konstituieren vermögen (Beil 2012: 7–32, 84; Backe 2008: 31–36; Liebe 2008: 76f.; Hanke 2008: 7–13; Günzel 2007: 1ff.).

1: Als Avatar wird zumeist die Rolle/Spielfigur oder auch Funktion bezeichnet, die ein Spieler in einem Spiel zur Verfügung steht, wie z.B. den Hexer Gerald von Riva im Spiel The Witcher (Beil 2012: 9–11). Allerdings sind die Perspektiven und damit auch Definitionsversuche zu Avataren derart verschieden, dass kaum von einem einheitlichen Zugang oder einer gewissen definitorischen Geschlossenheit ausgegangen werden kann (Beil 2012: 11–31).

3 Raum 2.0 – Vom Game Space zum Game Place?

Häufig werden Räume in Computerspielen mit Metaphern wie virtuellen Räumen, virtuellen Welten, dem Cyberspace oder ganz allgemein der virtuellen Realität in Verbindung gebracht. Greift man sich beispielsweise den Begriff Cyberspace heraus, wird schnell klar, dass er im sozialwissenschaftlichen Sprachgebrauch eine Metapher für teils utopische Technikphantasien geworden ist, ihm aber die differenzierende Qualität eines wissenschaftlichen Begriffes fehlt (Thiedeke 2004: 18). Tatsächlich wird er umgangssprachlich häufig als Synonym für das Internet benutzt, während andere Definitionsversuche sich meist auf durch Computertechnik generierte, simulierte Welten/Wirklichkeiten beziehen. Es ist daher nicht explizit Raum gemeint, der mit Hilfe von Computerspielen generiert wird. Um diesen Raum jedoch von bspw. augmented-reality-Konzepten[2] oder anderen weitestgehend räumlichen Simulationen, die beispielsweise zu Planungszwecken entworfen werden, abzugrenzen, soll im Folgenden von Game Space gesprochen werden, da die deutsche Variante Spielraum doppeldeutig ist (Günzel 2008b: 7–8).

3.1 Containerraum

Eine recht prominente Position haben reduktionistische Ansätze, die Computerprogramme zur Erzeugung von virtuellen Räumen auf ihren Quellcode, also entweder auf das binäre System von Einsen und Nullen oder das Hexadezimalsystem, reduzieren. Sie gehen davon aus, dass dieser errechnete Raum, der als mathematischer Raum prinzipiell n-dimensional sein kann[3], von vorneherein durch die zugrunde liegenden mathematischen Modellierungen vollständig determiniert ist (Maresch 1998: 333).

Für die beiden Soziologinnen Funken/Löw hat dieser reduktionistische Ansatz eines mathematischen Raumes besondere Bedeutung: Ausgehend von Untersuchungen sogenannter Ego-Shooter[4] begreifen sie Raum in Computerspielen explizit als Containerraum. Dieser Container ist durch die mathematischen Grundlagen der Computertechnik bestimmt, die durch ihre Algorithmen einesteils Perspektivität und Bewegung andernteils Regelhaftigkeit und Begrenzungen herstellen, die von Spielern prinzipiell nicht umgangen werden können – ganz im Gegenteil werden die Spieler erst innerhalb des räumlich-mathematischen Containers in ihren jeweiligen Rollen, besser: Funktionen, geschaffen ohne darauf Einfluss außerhalb des determinierenden Regelwerks ausüben zu können. Es gibt also ausgehend von dieser Betrachtungsweise nur bedingt soziale Aushandlungsprozesse. Räumlichkeit wird hier in erster Linie als eine determinierende, aber dezidiert relationale Totalität begriffen, denn die Containerräume des Computerspiels werden so mit einer Reihe von Elementen, Funktionen etc. gefüllt. Räume in Computerspielen werden in dieser Form „[…] als Container für das Spielgeschehen […]“ betrachtet (Funken/Löw 2003: 74). Darüber hinaus argumentieren Funken/Löw, dass diese Containerräume in (Online-)Spielen nicht nur durch ihre Gestaltung und innere Struktur differenziert werden müssen, sondern darüber hinaus eine wesentliche Funktion erfüllen, nämlich die einer Absicherung und Stabilisierung von körperlichen und räumlichen Verunsicherungen, die mit dem Spielen selbst einhergehen. Beginnt der Spieler bspw. mit einer Partie Anno 1503 (2002), dann ist es nötig, den Bruch zwischen Realität auf der einen und der Spielwelt Annos auf der anderen Seite zu schließen. Der geschlossene Charakter des Spiels wirkt nach Funken/Löw stabilisierend auf eine Spaltung von spielerischer

2: Auch erweiterte Realität ist eine computergestützte Erweiterung der Wahrnehmung durch zusätzliche Informationen. Diese Einblendungen überlagern meist in grafischer oder textlicher Form die Wahrnehmung, die beim Blick z.B. durch eine spezielle Brille oder ein Smartphone entsteht.

3: N-Dimensionale Räume finden sich, zumindest in diesem mathematischen Sinne, in Computerspielen nicht, da sie letztlich über den sogenannten Kartesischen Raum mit drei Dimensionen nicht hinausgehen (Beil 2012: 55–84).

4: Die Wahrnehmung des Game Space wird durch die Wahl der Spielperspektive maßgeblich beeinflusst. Die Kategorie der Ego-Shooter zeichnet sich durch eine Ego-Perspektive aus, einem subjektiven Point of View (PoV), der die Position, von der aus der Schauplatz präsentiert wird, mit der räumlichen Position des Avatars vereint (Neitzel 2007: 8–13). Der Ego-Shooter ist damit wesentlich durch einen zentralperspektivischen Raum gekennzeichnet (Günzel 2009, 2008b, 2008c). In Spielen mit semi-subjektiven PoV (Third-Person-Perspektive), verändert sich das Sichtfeld mit den Bewegungen des Avatars, fällt aber nicht ganz mit seiner Position zusammen. Die virtuelle Kamera positioniert sich in einiger Entfernung hinter dem Avatar. Der objektive PoV umfasst alle Perspektiven, die nicht an einen Avatar gebunden sind. Hierzu zählt zum einen die Militär-Perspektive (eine isometrische Perspektive) oder die Vogelperspektive, auch top-down-Perspektive genannt (Thon 2009: 24).

Abb. 1: Werbung für die Piratenpartei in Counter-Strike Source (Quelle: Piratenpartei.de 2012 o. S.)

und nicht-spielerischer Realität, die durch die Praxis des Spielens selbst aufgeworfen wird (Funken/Löw 2003: 78–84).

Auch wenn Funken/Löw sich in erster Linie auf Spiele wie Quake III Arena (1999) oder Counter-Strike: Source (2004) beziehen, die deutlich abgeschlossenen Maps (Level) – also Schauplätze, wie Burgen oder Verliese – aufweisen, sind auch die sogenannten Open World Games wie The Elder Scrolls V Skyrim (2011) genauso angewiesen auf die durch Algorithmen determinierten Grenzen. Zwar sind weite Bereiche dieser Spiele frei erkundbar und weniger durch Zäune, Wände oder sonstige labyrinthartige Levelstrukturen begrenzt, doch auch hier scheint eine Überschreitung der im Vorfeld programmierten Möglichkeiten genauso wenig möglich zu sein (Mersch 2008). Diese, letztlich von den Regeln des Spiels vorgegebenen Grenzen, werden spielmechanisch meist entsprechend strukturiert und inszeniert, sodass die Stabilität von sogenannten Game Spaces nicht verloren geht: So droht beim Verlassen des Schlachtfeldes in Battlefield 1942 (2002) der Tod als Deserteur oder wird der Game Space z.B. als Insel, wie in GTA IV (2008), FarCry 3 (2012) oder als von Weltraum umschlossener Raumstation, wie in Dead Space (2008), kurz: als Lebensraum vs. Todeszone, plausibilisiert. Es gibt allerdings ähnlich viele Beispiele, in denen eine eigene Plausibilisierung der Umgrenzungen von Game Spaces ausbleibt, wie z.B. Company of Heroes (2006) oder natürlich auch im oben erwähnten Anno 1503. Das ändert jedoch zunächst nichts daran, dass es sich nach Funken/Löw immer noch um Containerräume handelt (Funken/Löw 2003).

Die Containerraum-Konzeption hat bei aller vordergründigen Plausibilität mindestens drei Nachteile: (1) Auch wenn tatsächlich von Algorithmen die Struktur des Spiels vorgegeben erscheint und das Regelwerk unüberwindbar, lässt sich daraus keineswegs eine Determination spielerischen Verhaltens ableiten. Schließlich weißt u.a. Backe darauf hin, dass Spiele umgehend diskursiv genutzt werden, im Sinne einer (sozialen) Aushandlung, die Horizonte spielerischen Verhaltens öffnet (Backe 2008: 281–290). Es kann z.B. zu „[…] anarchischem Spielen […]“ (Backe 2008: 288) kommen, in dem die Grenzen des Regelwerks ihrerseits ausgetestet und ggf. erweitert, besser: angepasst werden, z.B. durch sogenanntes

cheating (Backe 2008: 288–290).[5] Eine andere Möglichkeit besteht in der Verweigerung des Spiels, was oftmals vernachlässigt wird (Backe 2008: 288). (2) Die Vorstellung des Raumcontainers mit determinierender Wirkung blendet im Wesentlichen Formen sozialer Aushandlung aus – bspw. werden die konkreten Bedingungen der Produktion der Game Spaces, z.B. der Insel des FarCry 3 nicht in den Blick kommen (Longan 2008; Brown 2008). Die Frage, wieso sich der Game Space genau auf diese und keine andere Weise strukturiert, ließe sich abseits der Stabilisationshypothese kaum beantworten (Brown 2008). (3) Ganz grundsätzlich tendiert eine solche Perspektive dazu, die inzwischen gängige Ontologisierung von Spiel mit seinem charakteristischen Game Space und Nicht-Spiel zu stützen. Spielen erscheint als widersprüchliche Praxis, die irgendwo zwischen spielerischer und nicht-spielerischer Realität angesiedelt ist und einer permanenten Stabilisierung bedarf. Es sind nun ausgerechnet die containerartigen, mathematisch-präzisen Konzeptionen des Computerspiels, die durch ihre allenfalls technische Abgeschlossenheit eine Art Beruhigung erzeugen und so den Widerspruch zwischen z.B. einer (außerspielerischen) Realität, in der es nun einmal keine Drachen zum Töten gibt, und einer spielerischen Realität mit Drachentötungsgebot nicht nur schließen, sondern gar schließen müssen. Warum jedoch zwischen diesen Ebenen unbedingt ein ausgesprochener Widerspruch auftaucht, der nach Schließung verlangt, bleibt ungeklärt.

Mit Hilfe der Containerraum-Perspektive ließe sich in erster Linie argumentieren, dass eine Werbung der Piratenpartei gegen das Verbot von Killerspielen, wie es in einer sogenannten Textur, einer Art Graffiti, in Counter-Strike: Source, auftaucht (Abbildung 1) eine Disruption, eine Störung der Beziehung von Spiel und Nicht-Spiel darstellt, insofern ein vermeintlich dem Spiel äußeres Element aus der Realität in den Game Space hineingezogen wird und dort für entsprechende Irritationen sorgt. Allerdings ist diese Perspektive immer noch keine Erklärung, denn warum sich das Graffiti als konkretes Ereignis in Counter-Strike: Source auffinden lässt, wird als Horizont gar nicht fragwürdig – vielmehr sollte es eigentlich zwar nicht völlig unmöglich, so aber doch zumindest einigermaßen unwichtig sein. Das Störungs-Argument ist eben nur aufgrund der Annahme möglich, dass die Trennung von Game Space/Spiel und Nicht-Spiel als vordergründige Normalität gilt, und zwar apriori! Ganz im Gegenteil zu einer solchen Interpretation ließe sich aber vielleicht auch zeigen, dass der Game Space gerade auch durch seine mathematische Verfasstheit weder neutral ist noch objektiv im Sinne einer Abwesenheit sozialer/politischer Aushandlungsprozesse, sondern ganz im Gegenteil eingelassen ist in gesellschaftliche Netze, die einesteils reproduziert, andernteils produziert werden (Foucault 2009: 14–18; Füller/Marquardt 2009, 2010). Auch diese Lösung bliebe jedoch noch der Auffassung eines möglichen Game Space/Spielplatzes verpflichtet, der jedoch nun eher als analytische, bestenfalls heuristische Kategorie erscheint und weniger als Totalität.

Darüber hinaus liegt dem Containerraum implizit eine Kartesische Konzeption des Raumes als ausgedehntem Raum zugrunde, der sich durch „[…] die Ausdehnung in Länge, Breite und Tiefe […]“ (Descartes 2010: 48) kennzeichnet. Obschon diese Kartesische Konzeption als Grundbaustein von Computerspielen betrachtet werden kann (Beil 2012: 55–84), muss einschränkend bemerkt werden, dass die Vielfalt möglicher Perspektiven, wie z.B. des Ego-Shooters/der Zentralperspektive (Günzel 2008c), der Vogel- oder Militärperspektive (Lammes 2008; Günzel 2008c) oder auch einer Verschneidung verschiedener Konstruktionsweisen (Beil 2012: 59–84) deutlich darauf verweist, dass zwar die Bedeutung von 2-D- und 3-D-Konstruktionen groß, ihre Varianz jedoch ebenfalls gewaltig ist. Es drängt sich die Frage auf, wie und warum sich bestimmte Konstruktionsmuster in bestimmten Spielen durchgesetzt haben und welche Folgen sie haben (Beil 2012; Brown 2008). Die These einer Ablösung von 2-D- durch 3-D-Konstruktionen in Spielen, z.B. durch technische Erweiterungen der Plattformen, lässt sich nicht halten, wie Beil (2012) zeigt: Das Spiel Plants vs. Zombies aus dem Jahr 2009 ist bspw. völlig zweidimensional.[6]

5: Zum cheating bemerkt Carl Heinze allerdings: „Da man es hier aber mit Manipulationen zu tun hat, die das Spielsystem verändern, führen Eingriffe dieser Art im Grunde zu neuen, in sich wieder ganz eindeutig definierten Spielen […]“ (Heinze 2012: 66).
6: Nichtsdestotrotz dominierten in den 1980er und 1990er Jahren vorwiegend zweidimensionale Darstellungsweisen in Spielen (Backe 2008: 55–79).

3.2 Orte und Räume

Ian Bogost/Dan Klainbaum betonen, dass eine Diskussion um Räume und Räumlichkeiten in Computerspielen ganz fundamental übersehe, dass Computerspiele nicht nur von Räumen gekennzeichnet seien, sondern insbesondere auch von Orten (Bogost/Klainbaum 2006: 163). An die Vorarbeiten von Harrison/Dourish (1996)[7] oder auch den Überlegungen Yi-Fu Tuans (2001) anknüpfend, die Orte gewissermaßen als Räume + X, als Räume mit Geschichte und Bedeutung auffassen, machen Bogost/Klainbaum darauf aufmerksam, dass der Game Space spätestens hier, in seinen Orten mehr als ein nach außen begrenzter und innen angefüllter Containerraum ist, da Spieler mit und innerhalb dieser Orte interagieren (Bogost/Klainbaum 2006: 163).

„Where space is abstract, place is concrete: space is a grid that can be overlaid on all places, like the city of New York. In videogames we can perceive space as the abstract conception of 3D space, and place as the specific game world we experience such as Zelda's Hyrule or Grand Theft Auto III's Liberty City." (ebd.)

Bei aller vordergründigen Plausibilität, bleibt dennoch die Konzeption Ort/Bedeutung vs. Raum/Bedeutungslosigkeit unklar, denn die Formelhaftigkeit der Beziehung zwischen Ort und Raum lässt die Frage offen, wie ein Raum ohne Bedeutung aussehen kann. Es ist weniger ein Bedeutungsüberschuss, den die beiden in Orten zu sehen glauben, als vielmehr das Vorhandensein von Bedeutung überhaupt. In diesem Sinne ließe sich fragen, ob eine Straße, die im Spiel Half Life 2 einen Hügel hinauf führt bereits ein Ort mit oder noch ein Raum ohne Bedeutung sei, ob sie als „[…] abstract conception of 3D space […]" oder schon als „the specific game world we experience […]" (Bogost/Klainbaum 2006: 163) verstanden werden kann? Der französische Anthropologe Claude Lévi-Strauss bemerkt, dass „[d]ie Dinge […] nicht allmählich [haben] beginnen können, etwas zu bedeuten" (Lévi-Strauss 1978: 38), da Bedeutung nun einmal wesentlich relational und damit differential gebildet werde (Lévi-Strauss 1978: 37–41).[8]

Ein entscheidender Vorteil der Konzeption von Bogost/Klainbaum liegt darin, den interaktiven Charakter des Computerspiels hervorzuheben, denn obschon um den Begriff der Interaktion eine kontroverse Debatte geführt wird, gelten Computerspiele vorwiegend als „Medien der Manipulation" (Beil 2012: 11–31; Schwartz 2008). Wenn bspw. im Spiel Warcraft III (2002) Stadttore zerstört werden oder gar in Minecraft (2009) eigenständig Strukturen errichtet werden können, dann wird offenbar, dass Computerspiele zu unterschiedlichen Graden manipuliert werden können. Orte sind nicht nur Kulissen einer Handlung, die sich in vorgegebenen Regelwerken entspinnt. Dementsprechend sind Spiele nicht nur von passiver Rezeption gekennzeichnet, sondern von aktiver Produktion (Longan 2008; Lammes 2008; Beil 2012: 11–31; Günzel 2008c), wenn bspw. die vermeintliche Wildnis kolonisiert wird (Lammes 2008), Städte und Infrastrukturen geplant (Werning 2007), außerirdische Invasoren zurückgeschlagen, die Ursprünge mysteriöser Infektionen erhellt (Brown 2008) oder mit Hilfe des sogenannten World Editors des bereits oben erwähnten Warcraft III ganze Welten erschaffen, d.h. gebaut werden. Letztendlich zeigt dies, dass Game Space somit ein durch und durch (sozial) produzierter und gleichzeitig, im Moment der Produktion auch konstruierter Raum (Mersch 2008) sein kann – sei es durch den Spielentwickler, der die Regeln des Spiels und damit sozusagen die Rahmenbedingungen vorgibt, oder den Spieler selbst, der sich während des Spielprozesses nicht nur diesen Regelwerken zu einem gewissen Grade fügen muss, sondern z.B. auch den moralischen Vorstellungen der Entwickler (Nohr 2008: 92).[9] So können Spiele Rassismus und Ausgrenzung wie z.B. The Witcher (2007/2010) oder Dragon Age: Origins (2009) ebenso thematisieren wie vermeintlich zukünftige Kriege zwischen den

7: „Our principle is: ‚Space is the opportunity; place is the *understood reality*'" (Harrison/Dourish 1996: 67; eigene Hervorhebung). D.h., Raum wird hier als Potential verstanden, Orte hingegen als verstandene, also bedeutsame Realität.
8: Eine Möglichkeit würde darin bestehen, die Überlegungen von Bogost/Klainbaum einer Perspektive entgegenzustellen, die Ort und Raum nicht so sehr an Bedeutungen festzumachen und zu differenzieren versucht, sondern ganz im Gegenteil das Verhältnis auf grundlegende Weise in Frage stellt (vgl. Heidegger 2009).
9: So beschwert sich bspw. Felix Schütz in seiner Rezension des Spiels FarCry 3 über „[…] das respektlose Töten seltener Tierarten […]" (Schütz 2012: 54), „[…] weil ich Felle und Häute brauche, um mir daraus Munitionsbeutel zu nähen. Auf einer Insel, wo ich an jeder Straßenecke eine AK-47 kaufen kann!" (Schütz 2012: 54).

Vereinigten Staaten und der Volksrepublik China, z.B. Command and Conquer: Generals (2003) oder Battlefield 2 (2005).

„Like traditional landscapes, video game landscapes incorporate the moral ideologies of their producers and therefore limit or direct the kinds of lessons about the real world that players might learn. Video game landscapes may therefore reinforce the dominant ideologies that govern the production of real world landscapes as much as they challenge them“ (Longan 2008: 23).

Wohingegen die Containerraum-Konzeption von Funken/Löw im Grunde letztlich Computerspielen als eine geradezu pathologische Praxis versteht, die einer durchgängigen Stabilisierung durch den Containerraum bedarf, deuten Bogost/Klainbaum bereits die Möglichkeiten sozialer Aushandlungsprozesse an. D.h. zwar nicht, dass die Trennung zwischen Spiel und Nicht-Spiel aufgelöst wird, allerdings rückt die Komplexität von Computerspielen zunehmend in den Vordergrund.

4 Die Trialektik des Raumes

In den vergangenen Jahren hat diese Komplexität neben einer Reflexion von Raumkonzepten und -begriffen in den Game Studies auch dazu geführt, Mehr-Ebenen-Modelle zu entwickeln. Es ist klar geworden, dass Computerspiele nicht außerhalb sozialer Kommunikations- und Aushandlungsprozesse verstanden werden können, sie sich also einer vereinfachenden Containerraumdarstellung ebenso entziehen wie einer ungleich umfassenderen Perspektive auf Game Places.

Jan-Noël Thon unterscheidet beispielsweise unter Berücksichtigung narrativer und ludischer/spielerischer Elemente von Computerspielen drei Ebenen von Räumlichkeiten. Neben dem simulierten Raum mit seinen Schauplätzen und den narrativ vermittelten Räumen, die durch entsprechende Elemente (Zwischensequenzen, Dialoge etc.) produziert werden, existieren auch soziale bzw. kommunikative Räume, die durch Kommunikation und Interaktion verschiedener Spieler bspw. im Multiplayer-Gaming entstehen (Thon 2007: 45). Ähnlich geht auch Nohr vor, wenn er zwischen den Ebenen der Medienräume, den sozialen und den diskursiven Räume unterscheidet (Nohr 2007: 61f.).

Die Unterscheidung von verschiedenen räumlichen Modalitäten deutet bereits an, dass der Game Space auch mit Henri Lefebvres Konzept des trialektischen Raumes in Zusammenhang gebracht werden kann (Aarseth 2007, Günzel 2008a, Stockburger 2009, Fuchs 2010). Diese Verbindung wird der Tatsache gerecht, dass der Game Space in besonderer Weiser von Menschen produziert und erfahren wird. „It is this multidimensional aspect of computer games as complex objects – beyond the dialectics yet crisscrossed with fault lines – that leads us to the thinking of Henri Lefebvre and Edward Soja on space“ (Nicholls/Ryan 2008: 170). Zentral für Lefebvres Raumkonzept, ist die Vorstellung vom (sozialen) Raum als gesellschaftlichem Produkt und die Unterscheidung von drei räumlichen Modalitäten (Schnur 2012: 459).

Die erste Kategorie, die Raumrepräsentationen (konzipierter Raum), ist der „[…] Raum der Wissenschaftler, der Raumplaner, der Urbanisten, der Technokraten, die ihn ‚zerschneiden‘ und wieder ‚zusammensetzen‘ […]. Die Raumkonzeptionen tendieren offensichtlich […] zu einem System verbaler, also verstandsmäßig geformter Zeichen“ (Lefebvre 2006: 336) und beruhen auf scheinbar objektiven und wissenschaftlichen Konzeptionen. Sie sind im weitesten Sinne auf „räumliche Images“ und kognitive Prozesse ausgerichtet und werden in Form von Diskursen, also durch Sprache, Bilder, Zeichen, Karten etc. ausgedrückt (Schnur 2012: 463). Im Computerspiel kann ebenfalls ein „konzipierter Raum“ aufgefunden werden, der auf den narrativen und regelgeleiteten Strukturen des Spiels basiert (Fuchs 2010: 104). Die zweite Kategorie, die Repräsentationsräume (gelebter Raum), beschreibt Lefebvre als einen „[…] Raum der ‚Bewohner‘, der ‚Benutzer‘ […]“ (Lefebvre 2006: 336), eine symbolbehaftete Alltagswelt, die zu „[…] mehr oder weniger kohärenten nonverbalen Symbol- und Zeichensystemen […]“ (Lefebvre 2006: 336) tendiert. Auch Spiele besitzen diese non-verbale Dimension des Raumes, die durch Interaktion mit Räumen und mit anderen Spielern entsteht, denn sie wollen gespielt und nicht nur, wie es die Vertreter der Textualität zunächst postulierten, gelesen oder erzählt werden (Fuchs 2010: 102; Günzel 2008b: 10–13). Als drittes beschreibt Lefebvre die räumliche Praxis einer Gesellschaft. Diese produziert den wahrgenommenen Raum „[…] langsam aber sicher, indem sie ihn beherrscht und ihn sich aneignet […]“ (Lefebvre 2006: 336). Es ist der

Raum, in dem sich Handlungen von (kollektiven) Akteuren als dauerhafte Objekte und Wirklichkeiten einschreiben. So gesehen projiziert die räumliche Praxis alle Elemente, Aspekte und Momente der sozialen Praxis auf das physisch-materielle Terrain (Schmid 2010: 210f.).[10] „It may well be claimed that computer games are a spatial practice par excellence, since they operate through non-verbal sets of spatial signs and symbols and address bodies operating in space(s)“ (Fuchs 2010: 102). Dieser wahrgenommene Raum ergibt sich im Spiel durch die Bewegung des Avatars im zwei- oder dreidimensionalen Raum mit seiner (simulierten) Materialität. Der theoretische Vorschlag Lefebvres ist zugespitzt auf ein zirkuläres, also mehr oder weniger reziprokes Verhältnis der drei Ebenen, die aufeinander wechselseitig einwirken: Keine Ebene ließe sich ohne die gleichzeitige Inblicknahme der beiden anderen ausreichend verstehen (Lefebvre 2006: 337–338). Es ist daher in der Tat fragwürdig, ob es in dieser Konzeption eine explizite oder implizite Hierarchie der drei Kategorien, also ob es bspw. eine Art Gesamtraum gibt (Günzel 2008b: 10).

Wie fruchtbar diese Überlegungen im Hinblick auf das Verständnis von Computerspielen sein können, demonstriert besonders Stephan Günzel, der sich stark auf Henri Lefebvres Theorie des trialektischen Raumes bezieht. Für ihn entspricht die primäre Ansicht (im Ego-Shooter z.B. die First-Person-Perspektive) dem wahrgenommenen Raum. Im Gegensatz zu vielen Perspektivwechseln im Film bleibt in einem Computerspiel die Kontinuität der primären perspektivischen Bildansicht zunächst ungebrochen, wenn man von Unterbrechungen durch Zwischensequenzen absieht (Günzel 2008b, 2008c). „Wie im echten Leben könnte hinzugefügt werden; zumindest so, wie es sich mit Lefebvre beschreiben lässt: Der Wahrnehmende bleibt in diesem Modus auf seine Wahrnehmungseinstellung festgelegt“ (Günzel 2008b: 10). Nach Günzel entspricht der Kartenmodus, den viele Computerspiele aufweisen dem konzipierten Raum. Auf der Karte zeigt sich unabhängig vom Standpunkt die räumliche Gesamtsituation. Im Gegensatz zu Karten im Film, die nur als Karte selbst thematisiert werden können, sind Karten im Computerspiel interaktiv (Günzel 2008b: 9ff., 2008c: 124–128). Häufig ist es möglich innerhalb der Karte selbst zu navigieren, wie z.B. in Tom Clancy’s Ghost Recon (2001), Battlefield 1942 (2002), Anno 1503 (2002) oder Grand Theft Auto IV (2008) (Günzel 2008c: 126ff.). Zwischen beiden Ansichten – der perspektivischen Primäransicht und dem Kartenmodus – konstituiert sich der Gesamtraum des Spiels, der gelebte Raum (Günzel 2008b: 10). Dieser Drittraum, „[…] der durch die Reziprozität der beiden Bildansichten in einem Ego-Shooter hervorgebracht wird, befindet sich jedoch weder außerhalb des Spiels, noch ist er selbst als eine dritte Bildansicht vorhanden: Vielmehr ist er für den Spieler nur in der Interaktion und durch das Aufeinander-Beziehen der beiden Bildansichten existent“ (Günzel 2009: 345).[11] Wenn man den Überlegungen Lefebvres einige Plausibilität zugesteht, dann, so argumentiert Günzel, ermöglichen Computerspiele die Konstitution eines Raumes, der seiner Struktur nach als wirklich bezeichnet werden kann, obschon er nur im Medium existiert. Diese Wirklichkeit leitet sich nicht aus der technischen Darstellung der Computerräume ab, obgleich fotorealistische Simulationen inzwischen beinahe möglich sind. Das wirklich-Werden erfolgt im Zusammenhang der

10: Dieser Aspekt wird von Gerhard Hard nachdrücklich und scharf kritisiert, da es sich, seiner Meinung nach, um den klassischen landschafts- und kulturgeographischen Raumbegriff handele, in dem Projektion und Materialisierung innerhalb einer physisch-geographischen Landschaft den entsprechenden Hintergrund bilden: Räume wären in diesem Sinne in der Tat gewissermaßen passive Plattformen, auf denen sich menschliches/soziales Handeln ereigne und sie entsprechend verforme, selbstverständlich eingeschlossen entsprechender Rückkopplungseffekte (Hard 2009: 294–305). Es könnte vielleicht sogar argumentiert werden, dass sich in der Raumkonzeption Lefebvres durchaus zwei Ebenen finden lassen: Auf der ersten Ebene dominieren zwei Pole, nämlich auf der einen Seite der physisch-materielle (Erd-) Raum und auf der anderen menschliche/soziale Räume, deren Einwirkung aufeinander zu klären ist (Lefebvre 2006: 330) – was teils wohl auch aus der marxistischen Grundkonzeption resultiert (Marx 1972: 85–87). Auf einer zweiten Ebene werden die Einwirkungen des Menschen auf den physisch-materiellen Raum schließlich in die Trias aus räumlicher Praxis, Raumrepräsentationen und Repräsentationsräume aufgespalten (Lefebvre 2006: 332–334).

11: Günzel weist (1) darauf hin, dass dieser Gesamtraum der Kategorie der Repräsentationsräume entspricht, was zumindest zweifelhaft ist, wenn sich die Trialektik tatsächlich buchstäblich als synthetischer, prinzipiell egalitärer Prozess von räumlicher Praxis, Raumrepräsentationen und Repräsentationsräumen entpuppen sollte. Darüber hinaus argumentiert er (2), dass der Begriff der Repräsentationsräume mindestens missverständlich ist, da sich der Gesamtraum im Ego-Shooter als „affektiver Raum“ (Aitken/Craine 2009), also in actu durch die Bewegungen des Spielenden konstitutiert und weniger durch die Perzeption symbolischer Repräsentationen (Günzel 2008b: 9ff.), „[…] weil die Welt gerade nicht in Symbolen aufgeht, sondern Symbole nur wieder Teil der Welt sind […]“ (Günzel 2008b: 9).

Trialektik, die Räumlichkeit auf gesellschaftliche Kontexte rückbezieht (Günzel 2008b: 8–12).

Der entscheidende Vorteil einer trialektischen, multi-dimensionalen Perspektive liegt in der Miteinbeziehung sozialer Prozesse und Repräsentationen. Wie zahlreiche Untersuchungen auch in der Geographie zeigen konnten, sind Spiele immer bedeutsam – auch im Akt des Spielens (Lammes 2008; Brown 2008; Günzel 2008b). M.a.W.: Spiele sind auch und gerade Kommunikation. Ganz gleich wie bspw. eine Stadt in Anno 1503 oder The Witcher angelegt ist, sie re-präsentiert, sie stellt eine Stadt vor, wie sie vielleicht im 16. Jahrhundert ausgesehen haben könnte (Heinze 2012: 185–250). Diese Repräsentationen sind keineswegs neutral, objektiv oder un-sozial, sondern basieren ganz im Gegenteil auf Konzepten darüber, wie bspw. Häuser im 16. Jahrhundert ausgesehen haben könnten, welche Infrastruktur eine Stadt dieser Zeit wohl aufweisen müsste, z.B. Marktplatz oder Schmiede etc., und schließen damit ganz bestimmte Aspekte aus (Heinze 2012; Bender 2012; Assmann 2007). Gleichzeitig könnte mit dieser trialektische Konzeption aber auch ein Schritt gelingen, den die geographische Filmforschung schon seit einiger Zeit gemacht hat und der im Wesentlichen darin besteht, die zumeist voneinander getrennten Bereiche von Produktionsprozess (des Spiels/Films), Produkt (Spiel/Film) und Rezeptionsprozess (des Spiels/Films) wieder zusammenzuführen (Escher 2006: 308–312; Zimmermann 2009; Lukinbeal/Zimmermann 2006; Aitken/Dixon 2006; Bollhöfer 2007).

Dieser Hinweis deutet bereits einen wesentlichen Nachteil dieser trialektischen Konzeption an: Sie ist immer noch stark von einer Dichotomie von Spiel und Nicht-Spiel gekennzeichnet, auch wenn nun Wege eröffnet werden, Spiele als Bestandteil sozialer Aushandlungsprozesse zu begreifen und zirkuläre Verhältnisse zwischen einer spielerischen Realität und einer realen Realität anzunehmen. Die Dichotomie allerdings entsteht mindestens in der Praxis der Auseinandersetzung mit Computerspielen und wird weitgehend aufrechterhalten (Günzel 2008b, 2008c, 2007; Beil 2012; Backe 2008). Mit der Trennung von Spiel und Realität stellt sich eben auch konsequenterweise die Frage, welcher ontologische Status denn nun dem Spiel zukommt: Ist es real? Und was heißt das? Beat Suter sieht einen Hauptunterschied zwischen Game Spaces und realen Räumen darin, dass der Game Space nur dann existiert, wenn jemand ein Spiel lädt, also wenn das Spiel gespielt wird. Die Spielwelt kreiert sich erst in Echtzeit mit den Bewegungen des Spielers (Suter 2003: 2; Günzel 2008b). Daher, so argumentiert Neitzel, trennt „[…] jedes Computerspiel […] den tatsächlichen Raum, in dem sich ein Spieler befindet vom Raum des fiktionalen Spielgeschehens, das audiovisuell dargestellt wird“ (Neitzel 2007: 8). Einen ähnlichen Gedanken greift Jesper Juul auf, wenn er Computerspiele als „half-real“ (Juul 2005) bezeichnet. Für ihn sind die Herausforderungen und Ziele des Spiels Teil der Realität, wohingegen die Spielwelt selbst fiktional ist (Juul 2005: 121ff.).

Lev Manovich differenziert in The Language of New Media (2001) Medien der Repräsentation und Medien der Simulation anhand der spezifischen Räumlichkeiten, die sie produzieren. Während repräsentative Medien wie Filme, Fotographie oder Malerei darauf abzielen sogenannte „diskrete Räume“ zu konstruieren, die deutlich von dem Raum des Betrachters getrennt sind, tendieren simulative Medien wie Fresken oder Mosaike, aber auch Computerspiele dazu, einen „kontinuierlichen Raum“ zu schaffen, der eine „Extension des Betrachterraums“ bildet (Kücklich 2003: o. S.). Hier wird der Game Space zur Erweiterung des realen Raumes, eine These, die durch die soziale Dimension von Raum unterstützt wird, da diese den Übergang zwischen realem und virtuellem Raum aufweicht. So treffen sich Menschen bspw. zu LAN-Partys, kommunizieren außerhalb des Spiels in Foren oder organisieren sich in Clans und Gilden. Außerdem werden Objekte in der Spielwelt teilweise mit realem Geld bezahlt und Empfindungen wie Höhenangst setzen sich im Game Space fort, auch wenn die Konsequenzen von Handlungen hier andere sind: Stürzt der Avatar eine dreißig Meter hohe Klippe hinunter, bedeutet dies seinen fiktiven Tod. Im Game Space sind daher Probehandlungen – im positiven wie im negativen Sinne – möglich, die in die reale Welt zum Beispiel für Trainingszwecke transferiert werden können. Denn „[w]er spielt, der handelt, und wer handelt, der produziert Bedeutung über das Materielle und Symbolische des Mediums hinaus. An Medien zu handeln heißt einerseits, symbolische Probehandlungen zu vollziehen, und andererseits, Erfahrungen zu machen“ (Nohr 2007: 69).

5 Von Räumen zu Realitäten, zum Spiel...

a) Von „Raum“ zu Kommunikation

Wenn Taylor schreibt, „[t]o imagine we can segregate these things – game and non-game, […] virtual and real – not only misunderstands our relationship with technology, but our relationship with culture“ (Taylor 2006: 153), dann darf schon eine gewisse Verwunderung einsetzen: Wie gelangt eine Auseinandersetzung mit Raumbegriffen in Computerspielen fast zwangsläufig in eine Richtung, in der sich Fragen der Bestimmung von Realität und des Verhältnisses zwischen Gesellschaft und Technik abzeichnen?

Gerhard Hard hat nachdrücklich darauf aufmerksam gemacht, dass es offenbar eine enge semantische Verknüpfung von Raumbegriffen zu Materialität und Realität gibt (Hard 2009: 294–308). Wenn es in den Game Studies um Räume geht, dann scheint damit in der Tat die Frage nahezuliegen, wie Computerspiele zu Realität(en) in Bezug gebracht werden können (siehe 4.; Günzel 2008b: 8–9). Allerdings findet sich hier im Gegensatz zu den Theoriegebäuden, die Gerhard Hard in seinem Aufsatz analysiert, weniger die Leitdifferenz eines physisch-materiellen Erdraums vs. sozial-konstruiertem Raum, sondern stattdessen die Differenz von Spiel vs. Nicht-Spiel. Möchte Stephan Günzel bspw. die Frage beantworten, ob sich „[…] die Grenze zwischen dem Virtuellen und dem Wirklichen auflöst […]“ (ebd.: 9), dann tragen die trialektischen räumlichen Modalitäten, die sich sowohl im Spiel als auch im Wirklichen finden lassen, dazu bei, dass von einem realistischen Computerspiel gesprochen werden kann. Wird Realismus dabei nicht nur auf die technische Weiterentwicklung einer immer feineren Grafik reduziert, beginnt auch die Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel zu verschwimmen.

Für die Containerraum-Konzeption von Funken/Löw ist gar die Bestimmung eines ontologisch abgegrenzten Spielplatzes, eben eines Game Space (Gadamer 2010: 112ff.) notwendige Voraussetzung der Argumentation. Denn nur unter der Bedingung, dass sich das Spiel von einem Nicht-Spiel ganz grundsätzlich abhebt, erhält der mathematisch konstituierte Containerraum des Computerspiels seine Funktion als Vermittler zwischen beiden Polen.

Auch die Game Places als Erlebnis- und Erfahrungshorizonte, die Bogost/Klainbaum anführen, lassen sich nur auf Grundlage einer Unterscheidung von Spiel und Nicht-Spiel identifizieren. Die abstrakte Qualität des Game Space als algebraischem 2D- und/oder 3D-Raum wird allerdings durch die Game Places gewissermaßen gebrochen, die als bedeutsame und erlebbare Orte auch einen Richtungsvektor bekommen haben, der letztlich aus dem Spiel herausragt und auf die Beziehung zwischen Spiel und Spieler bzw. zwischen Spiel und Gesellschaft verweist.

Dass die Frage nach der Beziehung zwischen Spiel und Nicht-Spiel durchaus nicht trivial ist, veranschaulichen neben dieser theoretischen Infrastruktur nicht nur Online-Plattformen, wie z.B. Blizzards Battlenet. Diese sind für die Lizensierung eines Produkts wie Starcraft 2 (2010) unbedingt erforderlich, vereinen darüber hinaus aber auch die Funktionen der Distribution von Informationen (z.B. über kommende Turniere), Möglichkeiten des Single- oder Multiplayer-Gaming – für das ebenfalls von Blizzard entwickelte Diablo 3 (2012) ist gar eine dauerhafte Verbindung zum Battlenet erforderlich –, und werfen dadurch die Frage auf, wann das Spiel beginnt und wann es endet. Wenn sich Peter Bathge, Redakteur der Spielzeitschrift PC Games, in einer Vorbesprechung eines Computerspiels über ein „[…] Finanzierungsmodell aus der Hölle“ (Bathge 2013: 34) beschwert, das „[…] Feldherren-Fähigkeiten gegen Knete […]“ (ebd.) verspricht, dann wird überdeutlich, dass die Differenz zwischen Spiel auf der einen und Nicht-Spiel auf der anderen Seite weder bedeutungslos noch ontologisch fixierbar ist, dass aber darüber vor allen Dingen kommuniziert wird.

b) Semantiken von Raum und Spiel als Untersuchungsfeld?

„[…] *Raum als Bestandteil der Kommunikation* […]“ (Hard 2009: 296; Hervorhebung im Original) kann und muss nach Maßgabe Gerhard Hards in den Blick genommen werden, um seine Semantiken und Funktionsweisen zu enthüllen, „[…] nicht mehr (nur) zu räumeln, sondern das eigene und das fremde Räumeln zu beobachten, zu analysieren und es vielleicht sogar durch eine Rhetorik des Räumelns, d.h. eine Rhetorik der Raumkommunikation, zu verbessern“ (Hard 2009: 308). Auf

diese Weise wird erkennbar, dass die Diskussion um Raumbegriffe in den Game Studies letztlich in eine Diskussion um die Bezüge zwischen Räumen im Computerspiel und Räumen des Computerspiels mündet, die letztlich auf der Leitdifferenz von Spiel und Nicht-Spiel, Game Space und Realität aufbaut.

Was kann nun eine solche Diagnose für die Game Studies bedeuten? Zum einen lassen sich Rhetorik und Brüche von Raum- bzw. Spielsemantiken in den Blick nehmen, die bewusst darauf verzichten, der Differenz von Spiel und Nicht-Spiel apriorische Gültigkeit zuzusprechen. Wie und warum wird bspw. auf das Spiel Bezug genommen, wenn Peter Bathge sich über die marktwirtschaftlichen Praktiken des Publishers Electronic Arts beklagt (Bathge 2013: 34)?

Zum anderen werden mit diesem Schritt auch etwaige metaphysische Prämissen offenbar (Heidegger 1977; Foucault 2008). Die Frage nach den Bedingungen, unter denen Räumlichkeit in Computerspielen überhaupt zum Problem, wie und warum sie auf bestimmte Weise beantwortet wird, ließe eine ganze Reihe von neuralgischen Punkten aufscheinen, die im Vorfeld durch die Prämissen aus dem Blickfeld verschwunden waren: So versperrt sich bspw. die Beziehung zwischen Computerspiel und Spieler bisher scheinbar hartnäckig einer adäquaten Theoretisierung, was u.a. in der Debatte um die Funktionen von Avataren oder der Hybridität des Computerspiels zutage tritt (Beil 2012: 7–32). Dass dabei jedoch insbesondere metaphysische Probleme auftauchen, wie sie z.B. Bruno Latour mit Hinweis auf die Problematik der Subjekt-Objekt-Beziehung bzw. der Beziehung zwischen Mensch und Maschine beschrieben und auch durch eigene Überlegungen zu umgehen versucht hat (Latour 2010, 2008, 2006), ist bisher kaum beachtet worden (Schemer-Reinhard 2012: 38–43; Brown 2008).

6 Nachweise

6.1 Bibliographie

Aarseth, Espen (2007): Allegories of Space. The question of Spatiality in Computer Games. IN: von Borries, Friedrich/Walz, Steffen P./Böttger, Matthias [Hrsg.]: Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level. Basel, Boston, Berlin, S. 56–60.

Aarseth, Espen (2001): Allegorien des Raums. Räumlichkeit in Computerspielen. IN: Zeitschrift für Semiotik 23 (3–4), S. 301–318.

Aitken, Stuart C./Craine, James (2009): Affektive Geovisualisierung. IN: Döring, Jörg/Thielmann, Tristan [Hrsg.]: Mediengeographie. Theorie – Analyse – Diskussion. Bielefeld, S. 481–488.

Aitken, Stuart C./Dixon, Deborah P. (2006): Imagining Geographies of Film. IN: Erdkunde 60 (4), S. 326–336.

Assmann, Jan (2007): Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen. München.

Backe, Hans-Joachim (2008): Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg.

Bathge, Peter (2013): Command & Conquer. IN: PC Games 2013 (3), S. 32–34.

Beil, Benjamin (2012): Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des modernen Computerspiels. Bielefeld.

Bender, Steffen (2012): Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen. Bielefeld.

Bogost, Ian/Klainbaum, Dan (2006): Experiencing Place in Los Santos and Vice City. IN: Garrelts, Nate [Hrsg.]: Meaning And Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays. Jefferson, S. 162–176.

Bojahr, Philipp (2012): Störungen des Computerspielens. IN: GamesCoop [Hrsg.]: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg, S. 147–178.

Bollhöfer, Björn (2007): Geographien des Fernsehens. Der Tatort als mediale Verortung kultureller Praktiken. Bielefeld.

Brown, Harry J. (2008): A Plague in Montiel: Plague, Quarantine, and Social Space in Role-Playing Games. IN: Aether 2008 (2), S. 6–22. URL: http://geogdata.csun.edu/~aether/pdf/volume_02/brown.pdf (Zugriff: 20.10.2012).

Crampton, Jeremy W. (2009): Die Bedeutung von Geosurveillance und Sicherheit. IN: Döring, Jörg/Thielmann, Tristan [Hrsg.]: Mediengeographie. Theorie – Analyse – Diskussion. Bielefeld, S. 455–479.

Döring, Jörg/Thielmann, Tristan (2009a): Mediengeographie: Für eine Geomedienwissenschaft. IN: dies. [Hrsg.]: Mediengeographie. Theorie – Analyse – Diskussion. Bielefeld, S. 9–64.

Escher, Anton (2006): The Geography of Cinema – A Cinematic World. IN: Erdkunde 60 (4), S. 307–314.

Finn, John (2011): Introduction: In Music and Movement… IN: Aether 7, S. 1–11. URL: http://geogdata.csun.edu/~aether/pdf/volume_07/finn.pdf (Zugriff: 15.12.2012).

Foucault, Michel (2009): Die Regierung des Selbst und der anderen. Vorlesungen am Collège de France 1982/83. Frankfurt am Main.

Foucault, Michel (2008): Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften. IN: ders.: Die Hauptwerke. Frankfurt am Main, S. 7–469.

Frasca, Gonzalo (2003): Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology. IN: Perron, Bernard/Wolf, Mark [Hrsg.]: The Video Game Theory Reader. London, New York, S. 221–235.

Fuchs, Michael (2010): Allegories of Playing: Spatial Practice in Computer Games. IN: Eckhard, Petra/Fuchs, Michael/Höbling, Walter W.[Hrsg.]: Landscapes of Postmodernity. Concepts and Paradigms of Critical Theory. Wien, S. 99–112.

Füller, Henning/Marquardt, Nadine (2010): Die Sicherstellung von Urbanität. Innerstädtische Restrukturierung und soziale Kontrolle in Downtown Los Angeles. Münster.

Füller, Henning/Marquardt, Nadine (2009): Gouvernementalität in der humangeographischen Diskursforschung. IN: Glasze, Georg/Mattissek, Annika [Hrsg.]: Handbuch Diskurs und Raum. Theorien und

Methoden für die Humangeographie sowie die sozial- und kulturwissenschaftliche Raumforschung. Bielefeld, S. 83–106.
Funken, Christiane/Löw, Martina (2003): Ego-Shooters Container Raumkonstruktionen im elektronischen Netz. IN: Maresch, Rudolf/Werber, Niels [Hrsg.]: Raum – Wissen – Macht. Frankfurt am Main, S. 69–91.
Gadamer, Hans-Georg (2010): Gesammelte Werke Band 1. Hermeneutik 1. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. Tübingen.
Günzel, Stephan (2012): Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels. Frankfurt am Main, New York.
Günzel, Stephan (2009): Simulation und Perspektive. Der Bildtheoretische Ansatz in der Computerspielforschung. IN: Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F./Wiemer, Serjoscha [Hrsg.]: Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster, S. 331–352.
Günzel, Stephan (2008a): The Space–Image. Interactivity and Spatiality of Computer Games. IN: Günzel, Stephan/Liebe, Michael/Mersch, Dieter [Hrsg.]: Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam. URL: http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2008/2007/pdf/digarec01.pdf (Zugriff: 01.11.2011).
Günzel, Stephan (2008b): Die Realität des Simulationsbildes. Raum im Computerspiel. IN: Gleiter, Jörg H./Korrek, Norbert/Zimmermann, Gerd [Hrsg.]: Die Realität des Imaginären – Architektur und das digitale Bild. 10. Internationales Bauhaus-Kolloquium. Weimar, S. 127–136.
Günzel, Stephan (2008c): Raum, Karte und Weg im Computerspiel. IN: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter [Hrsg.]: Game over!? Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld, S. 115–131.
Günzel, Stephan (2007): The Irreducible Self: Image Studies of First Person Perspective Computer Games. Conference-Paper: The Philosophy of Computer Games. Reggio Emilia. URL: http://game.unimore.it/Papers/Guenzel_Paper.pdf (Zugriff: 20.10.2012).
Günzel, Stephan/Liebe, Michael/Mersch, Dieter (2010): Logic and Structure of the Computer Game. IN: dies. [Hrsg.]: Logic and Structure of the Computer Game. Potsdam. URL: http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2010/4269 (Zugriff: 19.10.2012).
Hanke, Christine (2008): >Next Level<. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung. IN: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter [Hrsg.]: Game over!? Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld, S. 7–18.
Hard, Gerhard (2009): Der Spatial Turn von der Geographie her beobachtet. IN: Döring, Jörg/Thielmann, Tristan [Hrsg.]: Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften. Bielefeld, S. 263–315.
Harrison, Steve/Dourish, Paul (1996): Re–Place–Ing Spaces: The Roles of Place and Space in Collaborative Systems. IN: Proceedings of the 1996 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work. S. 16–20. URL: http://reference.kfupm.edu.sa/content/r/e/re_place_ing_space__the_roles_of_place_a_55410.pdf (Zugriff: 14.7.2011).
Heidegger, Martin (2009): Bauen Wohnen Denken. IN: ders. [Hrsg.]: Vorträge und Aufsätze. Stuttgart, S. 139–156.
Heidegger, Martin (1977): Die Zeit des Weltbildes. IN: Hermann, Friedrich-Wilhelm von [Hrsg.]: Martin Heidegger. Holzwege. Frankfurt am Main, S. 75–113.
Heinze, Carl (2012): Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel. Bielefeld.
Hensel, Thomas (2012): Das Computerspiel als Bildmedium. IN: GamesCoop [Hrsg.]: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg, S. 128–146.
Jenkins, Henry (2007): Narrative Space. Spatial Stories and Environmental Storytelling. IN: von Borries, Friedrich/Walz, Steffen P./Böttger, Matthias [Hrsg.]: Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level. Basel, Boston, Berlin, S. 56–60.
Juul, Jesper (2005): Half–Real: Video Games between real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, London.
Kücklich, Julian (2003): Wie viele Polygone hat die Wirklichkeit? Zur Frage des Realismus in Ego-Shooter-Spielen. URL: http://www.playability.de/1/kuecklich_p.html (Zugriff: 5.2.2012).
Lammes, Sybille (2008): Playing the World: Computer Games, Cartography and Spatial Stories. IN. Aether 3, S. 84–96. URL: http://geogdata.csun.edu/~aether/pdf/volume_03/lammes.pdf (Zugriff: 15.12.2012).
Latour, Bruno (2010): Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. Frankfurt am Main.
Latour, Bruno (2008): Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie. Frankfurt am Main.
Latour, Bruno (2006): Drawing Things Together: Die Macht der unveränderlich mobilen Elemente. IN: Belliger, Andréa/Krieger, David J. [Hrsg]: ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie. Bielefeld, S. 259–307.
Lefebvre, Henri (2006): Die Produktion des Raumes. IN: Dünne, Jörg/Günzel, Stephan [Hrsg.]: Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt am Main, S. 330–342.
Lévi-Strauss, Claude (1978): Einleitung in das Werk von Marcel Mauss. IN: Lepenies, Wolf/Ritter, Henning [Hrsg.]: Marcel Mauss. Soziologie und Anthropologie. Band 1. Theorie der Magie. Soziale Morphologie. Mit einer Einleitung von Claude Lévi-Strauss. München, S. 7–41.
Liebe, Michael (2008): Die Dispositive des Computerspiels. IN: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter [Hrsg.]: Game over!? Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld, S. 73–94.
Longan, Michael W. (2008): Playing with Landscape: Social Process and Spatial Form in Video Games. IN: Aether 2, S. 23–40. URL: http://geogdata.csun.edu/~aether/pdf/volume_02/longan.pdf (Zugriff: 15.12.2012).
Lukinbeal, Chris/Zimmermann, Stefan (2006): Film Geography: A New Subfield. IN: Erdkunde 60 (4), S. 315–325.
Maresch, Rudolf (1998): Die Virtualität der Kommunikation. IN: Brill, Andreas/de Vries, Michael [Hrsg.]: Virtuelle Wirtschaft. Opladen, S. 323–338.
Marx, Karl (1972): Das Kapital. Kritik der Politischen Ökonomie. Erster Band. Erstes Buch: Der Produktionsprozess des Kapitals. Berlin.
Mäyrä, Frans (2009): Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies. IN: Perron, Bernard/Wolf, Mark [Hrsg.]: The Video Game Theory Reader 2. New York, S. 313–330.
Mersch, Dieter (2008): Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse. IN: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter [Hrsg.]: Game over!? Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld, S. 19–41.
Neitzel, Britta (2007): Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. IN: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël [Hrsg.]: Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Hamburg, S. 8–28. URL: http://www.slm.uni-hamburg.de/imk/HamburgerHefte/HH05_ComputerspielRaeume.pdf (Zugriff: 21.10.2012).
Nicholls, Brett/Ryan, Simon (2008): Gameplay as Thirdspace. IN: Swalwell, Melanie/Wilson, Jason [Hrsg.]: The Pleasures of Computer Gaming: Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics. Jefferson.
Nohr, Rolf (2008): Die Natürlichkeit des Spielens. Münster.
Nohr, Rolf (2007): Raumfetischismus Topographien des Spiels. IN: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël [Hrsg.]: Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Hamburg, S. 61–81. URL: http://www.slm.uni-hamburg.de/imk/HamburgerHefte/HH05_ComputerspielRaeume.pdf (Zugriff: 21.10.2012).
Piratenpartei.de [Hrsg.] (2012): Werbung der Piratenpartei in Counter-Strike: Source. URL: http://wiki.piratenpartei.de/Datei:Pp-draft6c-css-1.jpg (Zugriff: 22.10.2012).
Schemer-Reinhard, Timo (2012): Steuerung als Analysegegenstand. IN: GamesCoop [Hrsg.]: Theorien des Computerspiels. Hamburg, S. 38–74.
Schmid, Christian (2010): Stadt, Raum und Gesellschaft. Henri Lefebvre und die Theorie der Produktion des Raumes. München.
Schnell, Rainer/Hill, Paul B./Esser, Elke (2008): Methoden der empirischen Sozialforschung. München, Wien.
Schnur, Olaf (2012): Nachbarschaft und Quartier. IN: Eckardt, Frank [Hrsg.]: Handbuch Stadtsoziologie.

Wiesbaden, S. 449–474.
Schütz, Felix (2012): Kommentar: Tiger sind kein Nutzwild! IN: PC Games. Wissen, was gespielt wird 2012 (12), S. 54.
Schwartz, Leigh (2008): Introduction to “Imagining Geography through Interactive Visual Media”. IN: Aether 2, S. 1–5. URL: http://geogdata.csun.edu/~aether/pdf/volume_02/introduction.pdf (Zugriff: 15.12.2012).
Stockburger, Axel (2009): The Rendered Arena. Modalities of Space in Video and Computer Games. Saarbrücken.
Suter, Beat (2003): Computerspiel und Narration. URL: http://www1.stuttgart.de/stadtbibliothek/druck/oc/suter/index.html (Zugriff: 22.2.2011).
Taylor, T.L. (2006): Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture. Cambridge, M.A.
Thiedeke, Udo (2004): Wir Kosmopoliten: Einführung in eine Soziologie des Cyberspace. IN: ders. [Hrsg.]: Soziologie des Cyberspace: Medien, Strukturen und Semantiken. Wiesbaden, S. 15–50.
Thon, Jan–Noël (2007): Unendliche Weiten? Schauplätze, fiktionale Welten und soziale Räume heutiger Computerspiele. IN: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël [Hrsg.]: Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Hamburg, S. 29–60. URL: http://www.slm.uni-hamburg.de/imk/HamburgerHefte/HH05_ComputerspielRaeume.pdf (Zugriff: 21.10.2012).
Tuan, Yi–Fu (2001): Space and Place: The Perspective of Experience. Minneapolis.
Werkmeister, Sven (2009): Hornbostels musikalische Weltkarte. Über zivilisierte und unzivilisierte Geographien der Musik. IN: Döring, Jörg/Thielmann, Tristan [Hrsg.]: Mediengeographie. Theorie – Analyse – Diskussion. Bielefeld, S. 219–246.
Werning, Stefan (2007): Some Ontological Considerations on the Destruction of Cities in Interactive Media and its Discursive Repercussions. IN: Böhn, Andreas/Mielke, Christine [Hrsg.]: Die zerstörte Stadt. Mediale Repräsentationen urbaner Räume von Troja bis Sim City. Bielefeld, S. 311–338.
Zimmermann, Stefan (2009): Filmgeographie – Die Welt in 24 Frames. IN: Döring, Jörg/Thielmann, Tristan [Hrsg.]: Mediengeographie. Theorie – Analyse – Diskussion. Bielfeld, S. 291–313.

6.2 Gameographie

Anno 1503
(Max Design/Sunflowers, 2002)
Battlefield 1942
(DICE Schweden/Electronic Arts, 2002)
Battlefield 2
(DICE/Electronic Arts, 2005)
Command and Conquer: Generals
(EA Pacific/Electronic Arts, 2003)
Company of Heroes
(Relic Entertainment/THQ, 2006)
Counter-Strike: Source
(Valve/ValveSierra, 2004)
Diablo 3
(Blizzard Entertainment/Activision Blizzard, 2012)
Dragon Age: Origins
(Bioware/Electronic Arts, 2009)
FarCry 3
(Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2012)
Grand Theft Auto IV (Rockstar North/Rockstar Games, 2008)
Half Life 2
(Valve/ValveSierra, 2004)
Minecraft
(Mojang/Mojang, 2009)
Plants vs. Zombies
(PopCab Games/PopCab Games, 2009)
Quake III Arena
(id Software/Activision, 1999)
SimCity
(Maxis/Electronic Arts, 1997)
Starcraft 2
(Blizzard Entertainment/Activision Blizzard, 2010)
The Elder Scrolls V Skyrim
(Bethesda/Bethesda Softworks, 2011)
The Witcher – Enhanced Edition
(CD Project/Atari, 2007/2010)
Tom Clancy’s Ghost Recon
(Red Storm Entertainment/Ubisoft, 2001)
Warcraft III
(Blizzard Entertainment/Activision Blizzard, 2002)

6. Leipziger SummerSchool

GeoWerkstatt Leipzig e.V.

Tatort Leipzig

Der Reurbanisierung auf der Spur

Nach Jahrzehnten der Suburbanisierung erfahren Städte und ihre Zentren eine neuerliche Wertschätzung. Kennzeichnend für den als Reurbanisierung bezeichneten Prozess sind sowohl das Wohnen-bleiben in der Stadt, als auch der Zuzug aus Umlandgemeinden.

Ursächlich hierfür ist nicht nur die Verschmelzung urbanen Lebens und Arbeitens, oder das Bekenntnis zu historischen Bezügen, sondern auch deren gezielte Inszenierung.

Ziel der SummerSchool „Tatort Leipzig“ ist es, den heiß diskutierten Begriff Reurbanisierung unter die geographische Lupe zu nehmen. Eine Woche lang werden wir mit euch nach Motiven suchen, Alibis überprüfen und Tatverdächtige ausfindig machen. Die Fährte wird uns in angesagte und vergessene Viertel, zu neuen Nutzungen in alten Fabriken oder Stadthäusern auf ehemaligen Brachflächen führen.

01.09. bis 07.09.2013

Institut für Geographie
Universität Leipzig

Anmeldung bis:
15.07.2013

Informationen und
Anmeldung unter:
www.geowerkstatt.com

„GeoWerkstatt“

S. 29 Silke Greth, Severin Halder, Matze Jung & Fabian Singelnstein für das kollektiv orangotango: Traue keiner Karte, die du nicht selbst gemacht hast – Von kollektivem kritischen Kartieren

S. 35 Clarissa Graf & Tobias Michl: Propaganda Maps – ein geographischer Workshop

S. 39 Jacqueline Passon & Klaus Braun: „Lernen durch Dialog“ Denkanstöße zum Forschenden Lernen im Fach Geographie

S. 44 Cosima Werner: Auslandssemester in den USA an der Minnesota State University Mankato

S. 47 Christiane Lembert-Dobler: „In Augsburg ist die Welt zu Hause!“ – Projekt eines interkulturellen Stadtplans

Die Rubrik GeoWerkstatt ist der Werkzeugkasten, aus dem man sich bedienen und inspirieren lassen kann. In diesem Teil werden Ereignis- und Erlebnisberichte über besonders informative oder unkonventionelle Exkursionen, Sommerakademien, Workshops, Arbeitsgemeinschaften, Lehrveranstaltungen und studentische Projekte veröffentlicht. Artikel zu diesen Themen bis maximal zwei Seiten nehmen wir gerne jederzeit von Einzelpersonen oder Autorenkollektiven entgegen und publizieren sie nach redaktioneller Prüfung in der nächsten Ausgabe von *entgrenzt*.

Editorial

Die Rubrik Geowerkstatt und *entgrenzt* – nun sind fünf Ausgaben geschafft! Auch dieses Mal präsentieren wir euch eine vielfältige Mischung praktischen Geographie-Machens, die u.a. an das Titelthema der vorliegenden Ausgabe anknüpft. Denn: Karten sind nicht nur Gegenstand wissenschaftlicher Auseinandersetzungen, wie es die Beiträge in der Rubrik Geographisches vielleicht gezeigt haben. Karten werden auch im Alltäglichen produziert, rezipiert und insbesondere manipuliert. Getreu dem Motto „Traue keiner Karte, die du nicht selbst gemacht hast“ zeigen uns die AutorInnen vom kollektiv orangotango mit dem Verweis auf ihr neues Handbuch, wie kollektives kritisches Kartieren funktioniert. Wie man darüber hinaus noch einen Workshop zum Thema „Propaganda Maps“ organisiert, erklären Euch Clarissa Graf und Tobias Michl im Anschluss.

Ein Beitrag von Seiten der Lehrenden darf auch in dieser Ausgabe nicht fehlen. Jacqueline Passon und Klaus Braun, beide Physische Geographen an der Universität Freiburg, berichten Euch von ihrem Lehr- und Lernprojekt zum Thema „Lernen durch Dialog“ bzw. zur Frage, wie man als Studierender abseits von Hörsälen durch eigenes Forschen lernen kann. Besonders spannend an diesem Projekt, so finden wir, ist der Bezug zu Libyen. Wie es sich jedoch in den USA – genauer gesagt in Mankato, Minnesota – studieren lässt und welche spannenden Einblicke dabei die Motor City Detroit offeriert, erzählt uns Cosima Werner. Zum Abschluss stellt uns die Ethnologin Christiane Dobler-Lembert das Projekt eines interkulturellen Stadtplans mit dem Titel „In Augsburg ist die Welt zuhause!“ vor.

Wir hoffen, Ihr habt ebenso viel Vergnügen am Lesen der Beiträge!

Franziska Bader & Jan Winkler

Traue keiner Karte, die du nicht selbst gemacht hast – Von kollektivem kritischen Kartieren

Silke Greth, Severin Halder, Matze Jung
& Fabian Singelnstein für das kollektiv orangotango

Das *kollektiv orangotango* entstand im freundschaftlichen Umfeld kritischer GeographInnen, die sich am Ende ihres Studiums mit der Frage konfrontiert sahen: Wie können wir basierend auf unseren vielfältigen Interessen und Netzwerken weiterhin gemeinsam kritische Bildungsarbeit und kreative Protestformen miteinander verknüpfen?

In diesem Kontext entstand die Idee einer Tagung mit dem Titel „Solidarische Räume und kooperative Perspektiven – Theorie und Praxis in Lateinamerika und vor der Haustür". Die Ausrichtung der Tagung im November 2009 in Tübingen (Jung 2011) hatte vor allem zwei Absichten: einerseits sollten Bezüge zwischen kreativem politischem Aktivismus und der akademischen Welt hergestellt werden, andererseits sollten auch Verbindungen zwischen befreundeten AktivistInnen und WissenschaftlerInnen in Lateinamerika und Europa gepflegt und geknüpft werden. Der Rahmen und die Inhalte der Tagung sowie ein darauf aufbauender Sammelband (*kollektiv orangotango* 2010, siehe Abb. 1) mit insgesamt über 50 Beiträgen von AktivistInnen und WissenschaftlerInnen, orientierten sich an unserem selbst gesteckten Ziel: „Das *kollektiv orangotango* versteht sich als offene, bunte und freie Plattform für AktivistInnen, WissenschaftlerInnen und KünstlerInnen. Wir streben einen kreativen Austausch von Widerstands- und Ausdrucksformen an. Wir erklären uns solidarisch mit allen Formen der Organisation von unten, die Grenzen abbauen und Auswege aus den ausbeuterischen und unterdrückenden Mechanismen des Kapitalismus und Neoliberalismus suchen" (zitiert aus dem Selbstverständnis des *kollektiv orangotango*, http://orangotango.info/test-page/).

Abb. 1: Cover des Sammelbandes „Solidarische Räume & kooperative Perspektiven – Praxis und Theorie in Lateinamerika und Europa"

Abb. 2: Cover des Handbuches „Kollektives Kritisches Kartieren"

Inzwischen hat sich für uns im Bereich der Kritischen Kartographie ein vielversprechender Anknüpfungspunkt für gesellschaftliche Veränderungen und kritische Reflexion eröffnet. Neben einer kritisch-theoretischen Betrachtung auf das Machen und die Macht von Karten, hat vor allem die kritisch-praktische Auseinandersetzung mit dem partizipativen Prozess des Karten-Machens unsere Aufmerk-

samkeit auf sich gezogen. Inspiriert wurden wir dabei insbesondere durch die Arbeiten der Iconoclasistas aus Buenos Aires und der Nova Cartografia Social aus Amazonien und deren Verständnis Kartierungen als Werkzeug für kollektive Reflexion und soziale Transformation zu begreifen. Ab 2011 realisierten wir erste Workshops kollektiver Kartierungen u.a. mit Gemeinschaftsgärten in Berlin und veröffentlichten, basierend auf dem Handbuch „Mapeo Colectivo“ der Iconoclasistas, das Handbuch „Kollektives Kritisches Kartieren“ (freier Download des Handbuchs unter www.orangotango.info, siehe Abb. 2).[1] Der nachfolgende Text skizziert an Hand ausgewählter und überarbeiteter Ausschnitte des Handbuchs[2] einige Grundgedanken zu Karten und kollektivem kritischen Kartieren.

Wozu können Karten dienen?

„Macht wird auf die Kartographie ausgeübt. […] Doch Macht wird auch mit der Kartographie ausgeübt“ (Harley [1989] 2004: 16).

Seit ihrer Entstehung sind Karten mit Machtverhältnissen verknüpft und dienten lange Zeit vor allem den Herrschenden als wertvolles und exklusives Werkzeug zur Kontrolle und Ausweitung ihrer Einflusssphären. So wurden beispielsweise mittels der Kartographie in Europa überseeische Territorialansprüche geltend gemacht und gewaltvolle Eroberungszüge legitimiert. Inzwischen sind Karten in vielfältiger Form und teilweise kostenlos im Internet großen Teilen der Bevölkerung zugänglich. Ob als Wandkarten mit Ländergrenzen in der Schule, ob als öffentliche Stadtpläne zur Orientierung oder auch als App, um Bushaltestellen, Schwimmbäder oder Restaurants zu finden. In jedem Fall bleiben sie nur ein Abbild einer einzigen und ganz bestimmten Sichtweise auf einen Raum. Doch die Komplexität eines Raumes lässt sich nicht durch eine einzige Perspektive erfassen, denn Räume sind keine eindimensionalen, naturgegebenen und starren Gebilde, sondern werden im alltäglichen Zusammenleben konstruiert, sind dynamisch und mehrdimensional. Demnach sind Karten kein Abbild „der“ Wirklichkeit, sondern eine subjektive Realität.

Die soziale Konstruktion von Realität und deren Abbild ist keine zufällige, sondern unterliegt den diskursiven Normen und Regeln einer Gesellschaft. Hegemoniale oder dominante Diskurse sind interessen- und machtgesteuert und produzieren sowohl gesellschaftliche als auch räumliche Hierarchien. Karten sind oftmals deren Abbild. Besonders deutlich wird dies, wenn wir uns europäische Karten aus der Kolonialzeit ansehen, die stark mit dem Streben Europas nach territorialer Expansion und dem Abstecken eigener Gebiete auf der „ganzen Welt“ verbunden sind. Die Karte aus „Das neue Volksbuch der Kolonien“ zeigt beispielsweise die politische Aufteilung Afrikas im Jahre 1914 und die „endgültige Erwerbung“ afrikanischer Gebiete durch die europäischen Kolonialmächte. Was sie nicht zeigt, ist die gewaltvolle Realität, die mit den Grenzziehungen einherging. Die Karte verschweigt damit nicht nur Genozide, Sklaverei und die Zerstörung bestehender Wirtschaftssysteme, sondern auch die zahlreichen Widerstände der lokalen Bevölkerungen gegen die koloniale Vorherrschaft.

Kritische Karten entspringen einer Kritik an „herkömmlichen“ Karten und repräsentieren gesellschaftskritische Perspektiven. Dabei können sie sowohl visuelles Medium für politische Aussagen sein, als auch ein Werkzeug für politische und soziale Praxis. In jedem Fall sind sie aber ein Kommunikationsmittel und kartographische Erzählungen über gesellschaftliche Verhältnisse. So können mit Hilfe von Karten soziale Ungleichheiten benannt und analysiert werden, um benachteiligte oder marginalisierte Perspektiven zu unterstützen. Die geopolitische Karte von *indymedia estrecho, hackitectura.net, casa de iniciativas 1.5 und indymedia canarias* zur Situation nördlich und südlich der Meerenge von Gibraltar visualisiert und verknüpft beispielsweise Themen wie Militarisierung, Migration, Kapitalströme, Kommunikation und soziale Bewegungen. Der Kartierungsprozess fand im Rahmen eines der Öffentlichkeit zugänglichen Wikis statt. Neben einer inhaltlichen Kritik am Kapitalismus und dem Imperium Europa wird durch die (geo)graphische „Umkehrung“ des Nord-Süd-Verhältnisses machtkritisch auf die Geschichte

1: Der Einleitungstext wurde leicht abgeändert unter dem Titel „Die Kunst des kritischen Kartierens“ in der Dezemberausgabe 2012 der blz (Berliner Mitgliederzeitschrift der Gewerkschaft für Erziehung und Wissenschaft – GEW) abgedruckt.
2: Das Handbuch und somit auch der hieraus abgedruckte Text, stehen unter der Creative Commons-Lizenz.

CC BY NC

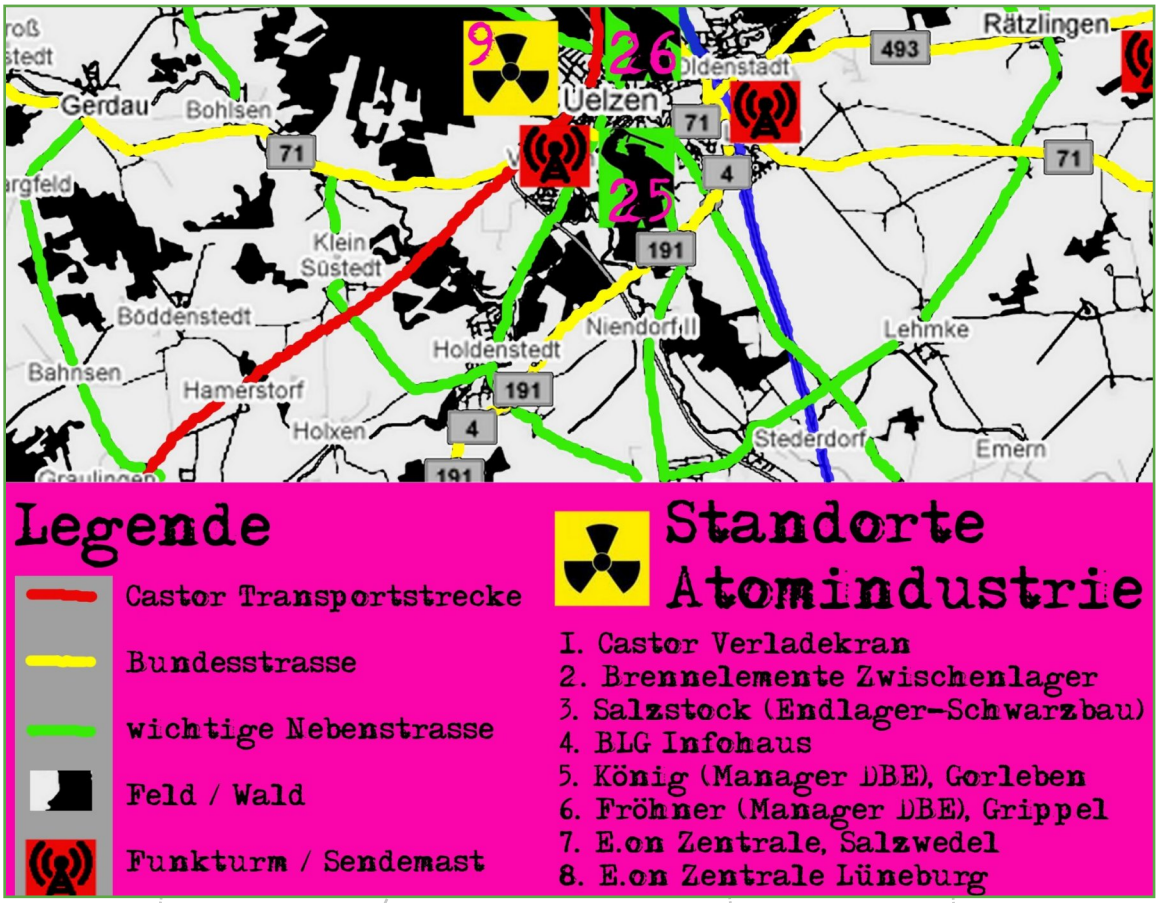


Abb. 3: Aktionskarte „Atomstaat stilllegen!" (Quelle: www.castor2011.org, 2011)

der Kartographie und die hegemoniale Perspektive auf die Welt geantwortet. Gleichzeitig stellt die Karte den dominanten Diskursen Räume des Widerstands und der Organisation gegenüber und leistet damit auch einen Beitrag zur Vernetzung und Organisation sozialer Bewegungen.

Die Aktionskarte „Castor 2011 – Atomstaat stilllegen!" wiederum erfüllt einen sehr anwendungsorientierten praktischen Zweck, indem sie einen Orientierungsrahmen für die direkte Selbstorganisation zur Blockade des Castortransports bietet (siehe Abb. 3).

Was ist kollektives kritisches Kartieren?

Seit den 1970er Jahren lassen sich besonders in Lateinamerika vielfältige Ansätze kollektiver kritischer Kartographien beobachten. Vor allem im Kontext neuer sozialer Bewegungen wird gemeinsam an und mit „kritischen Karten" gearbeitet. Derzeit wird „kollektives kritisches Kartieren" beispielsweise vom argentinischen KunstaktivistInnen-Kollektiv Iconoclasistas unter dem Namen „mapeo colectivo" praktiziert (siehe Abb. 4). In Brasilien erlebt die „cartografia social" ausgehend von der Amazonasregion große Aufmerksamkeit, indem sie lokale Gruppen dazu bemächtigt ihre Lebensräume eigenständig kartographisch zu erfassen. Die „cartografia social" versteht sich explizit als Werkzeug zur Stärkung lokaler sozialer Bewegungen. Dabei ist deren spezifische Beziehung zum Raum zentral, da sie das Fundament kollektiver Identität bildet (siehe http://www.novacartografiasocial.com/).

Kollektive kritische Kartierungsprozesse können aber auch für die hiesige politisch-kulturelle Arbeit einen wichtigen Beitrag leisten, um gesellschaftliche Disparitäten zu analysieren, kollektives Wissen zu produzieren und widerständige Akteure zu unterstützen. U.a. realisierte das *kollektiv orangotango* von November 2011 bis Februar 2013 eine kollektive kritische Kartierung mit dem Allmende-Kontor Gemeinschaftsgarten auf dem Tempelhofer Feld in Berlin. Ausgangspunkt dessen war ein Treffen zur partizipativen Auswertung des Gartenjahres 2011 mit über 50 Allmende-Kontor-GemeinschaftsgärtnerInnen. In der als

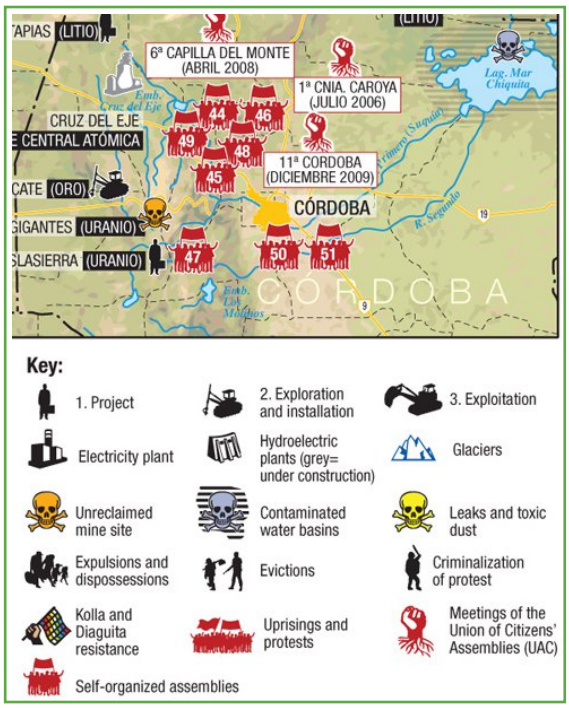


Abb. 4: Mapeo Colectivo, „Für kein Gold der Welt! Mega-Bergbau in den Anden" (Quelle: www.iconoclasistas.com.ar, 2009)

„Weltcafé" konzipierten Veranstaltung, war orangotango mit einem Kartierungstisch integraler Bestandteil. Die zeichnerisch und schriftlich festgehaltenen Ergebnisse des gesamten „Weltcafés" wurden danach sukzessive in eine Karte verwandelt, wobei durch das ständige Rückspiegeln des Entstehungsprozesses das Ergebnis durch die Akteure mehrmals verändert wurde. Abschließend wurde die entstandene Karte (siehe Abb. 5) zum einen großformatig im Garten aufgehängt und zum anderen in einem handlicheren Format an die GärtnerInnen verteilt.

Eine weitere kollektive kritische Kartierung verwirklichten wir im Rahmen des Festivalbildungsprogramms „Oase" im Juli 2012 auf der Fusion in Lärz (siehe Abb. 6). Aufbauend auf einem Workshop zu kritischen Kartographien begannen wir, gemeinsam mit den Teilnehmenden eine selbsterklärende Dauerkartierung vor Ort zu entwerfen und umzusetzen. Der Fokus lag dabei auf der Erfassung solidarischer und emanzipatorischer Gruppen, Strukturen und Prozesse, denen die FestivalteilnehmerInnen angehören.

Das Handbuch „Kollektives Kritisches Kartieren" soll nicht nur als reines Analysewerkzeug verstanden werden, sondern dient vor allem auch als Hilfsmittel, um in politische Praxis einzutauchen und bestehende Realitäten zu verändern. Denn durch das Kartieren eigener alltäglicher Erfahrungen und Kenntnisse können hegemoniale oder dominante Sichtweisen auf Raum infrage gestellt, kritische Sichtweisen kommuniziert und transformative Praktiken für ein selbstbestimmtes, widerständiges und subkulturelles Leben aufgebaut werden. Dabei lernen wir gesellschaftliche Dynamiken und ihre Widersprüche leichter zu verstehen, denn gerade der Austausch über subjektive Sichtweisen und das Empfinden von Räumen eröffnet uns einen erweiterten Blick auf einen scheinbar für Alle gleichen Raum, der dies jedoch niemals sein kann. Räume, und damit auch die gelebten Realitäten, produzieren und reproduzieren sich in Wechselwirkung mit der geschichtlichen Entwicklung, aber auch mit den Erfahrungen einer jeden einzelnen Person. Kollektive kritische Kartierungen beschäftigen sich daher bewusst mit unseren alltäglichen Lebens- und Aktionsräumen. Sie können in einem gemeinschaftlichen Sensibilisierungsprozess eine tiefer gehende Reflexion und einen Erfahrungs- und Meinungsaustausch für sozialräumliche Zusammenhänge des Lebensumfelds

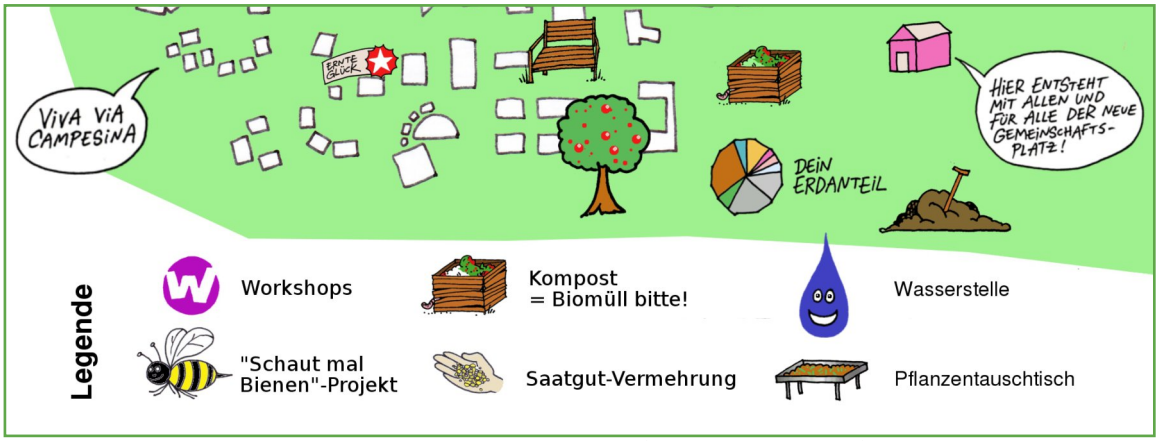


Abb. 5: Ausschnitt aus der Karte des Allmende-Kontor-Gemeinschaftsgarten (Quelle: Halder et al. 2012)

Abb. 6: Dauerkartierung „Fusion zuhause! Wo seid ihr wie aktiv?“ (Quelle: Baumgarten 2012)

anregen (siehe Abb. 7). Ein gemeinsamer kartographischer Gestaltungs- und Lernprozess kann außerdem dabei helfen sich zu organisieren oder emanzipatorische Strategien zu entwickeln.

Letztlich sind kollektive kritische Kartierungen ein nützliches und schönes Werkzeug, das uns hilft, ein kollektives Verständnis über einen bestimmten Raum zu erlangen. Diese Informationen bekommen wir in einem Prozess horizontalen Austauschs, der darauf ausgerichtet ist, Wissen auszuarbeiten und mit einem gemeinsamen Hilfsmittel festzuhalten: der Karte. Sie soll ein partizipatives Mittel sein, das eine Wissensplattform für verschiedene Realitäten auf der Basis unserer alltäglichen Wahrnehmungen schafft. Und dabei sind alle ExpertInnen.

Besonders gut funktioniert kollektives kritisches Kartieren, wenn es in einen bereits bestehenden Gruppenprozess eingebunden werden kann. Der Aufwand für die Planung, Durchführung und vor allem Nachbereitung der Kartierung kann stark variieren. Gerade weil beim kollektiven Karten-Machen der gemeinschaftliche Reflexionsprozess von zentraler Bedeutung ist, sollte die Karte als unmittelbares Ergebnis nicht überschätzt werden.

Wer kann kartieren und wie kann ein Workshop organisiert werden?

Jede/r kann eigene Karten erstellen, denn unsere tagtäglichen Erfahrungen machen uns zu ExpertInnen unserer Umwelt. Das Karten-Machen kann dabei ganz unterschiedliche Bereiche erfassen: Euer Viertel, Euer Dorf, Euer soziales Netz, Eure Ängste und Visionen, das, was Ihr Euch wünscht oder das, was Euch fehlt für ein gutes Leben. Die Möglichkeiten sind nahezu grenzenlos.

Das Handbuch „Kollektives kritisches Kartieren“ zeigt eine Reihe von möglichen Schritten auf, die helfen können, einen Kartierungsprozess in Gang zu bringen und diesen zu strukturieren. Eine Kartierung kann an einem Tag, eine Woche oder mehrere Monate lang stattfinden. Der Rahmen hängt generell davon ab, was kartiert werden soll, mit wem und wie viel Zeit dafür zur Verfügung steht. Handelt es sich um eine inhaltlich klar strukturierte, konkrete und überschaubare Fragestellung einer schon länger bestehenden Gruppe, so kann ein eintägiger Workshop ausreichen. Andernfalls sollten eher größere Zeitfenster eingeplant werden, die sich auch gerne mal bis zu einem Jahr hinziehen können. Dies kann z.B. der Fall sein, wenn es darum geht, einen laufenden Prozess kartographisch zu begleiten, um festzuhalten was sich in einem konkreten Raum verändert oder auch wie sich die Wahrnehmung der Teilnehmenden über diesen Raum

Abb. 7: Kollektive kritische Kartierung zum Thema „Öffentlicher Raum: Wer nutzt ihn und wie?“ am Hauptbahnhof in Graz im Rahmen einer Workshopreihe der Iconoclasistas in Kooperation mit ESC und orangotango (Quelle: Halder 2012)

verändert.

Bei der Fülle an Möglichkeiten und Arbeitsfeldern kollektiver kritischer Kartographien kann das Handbuch lediglich ein Orientierungsrahmen sein. Die konkreten Arbeitsschritte sollten unbedingt kontextspezifisch den jeweiligen Bedürfnissen angepasst werden – je nachdem ob es um Veränderungen in einem Stadtviertel, um zu befreiende Gentechfelder oder um die Vernetzung solidarökonomischer Strukturen in der Region geht ...

Literatur

Halder, S.; Jung, M.; Singelnstein, F. – kollektiv orangotango (2012): Participatory Map of the Allmende-Kontor Community Garden. IN: Jensen, Darin; Roy, Molly [Hrsg.]: Food: An Atlas. Guerrilla Cartography. Oakland. S. 159.

Harley, B. ([1989] 2004): Das Dekonstruieren der Karte. IN: AnArchitektur 11(5), S. 4–19.

Jung, M. – kollektiv orangotango (2011): Tagungsbericht und Kollektivvorstellung: „Solidarische Räume und kooperative Perspektiven. Theorie und Praxis in Lateinamerika und vor der Haustür“. IN: entgrenzt 1, S. 41–42.

kollektiv orangotango [Hrsg.] (2010): Solidarische Räume & Kooperative Perspektiven – Praxis und Theorie in Lateinamerika und Europa. Ag Spak, Neu-Ulm.

Möhle, H. [Hrsg.] (2011): Branntwein, Bibeln und Bananen. Der deutsche Kolonialismus in Afrika – Eine Spurensuche. Assoziation A, Berlin/Hamburg.

Das *kollektiv orangotango* ist offen für Zusammenarbeit und stellt seine Kräfte in den Dienst verwandter Gedanken. Wer Interesse an unseren Veröffentlichungen, Karten, Icons und Aktivitäten oder Lust auf Kooperation hat, kann uns auf www.orangotango.info besuchen oder uns über info@orangotango.info anschreiben.

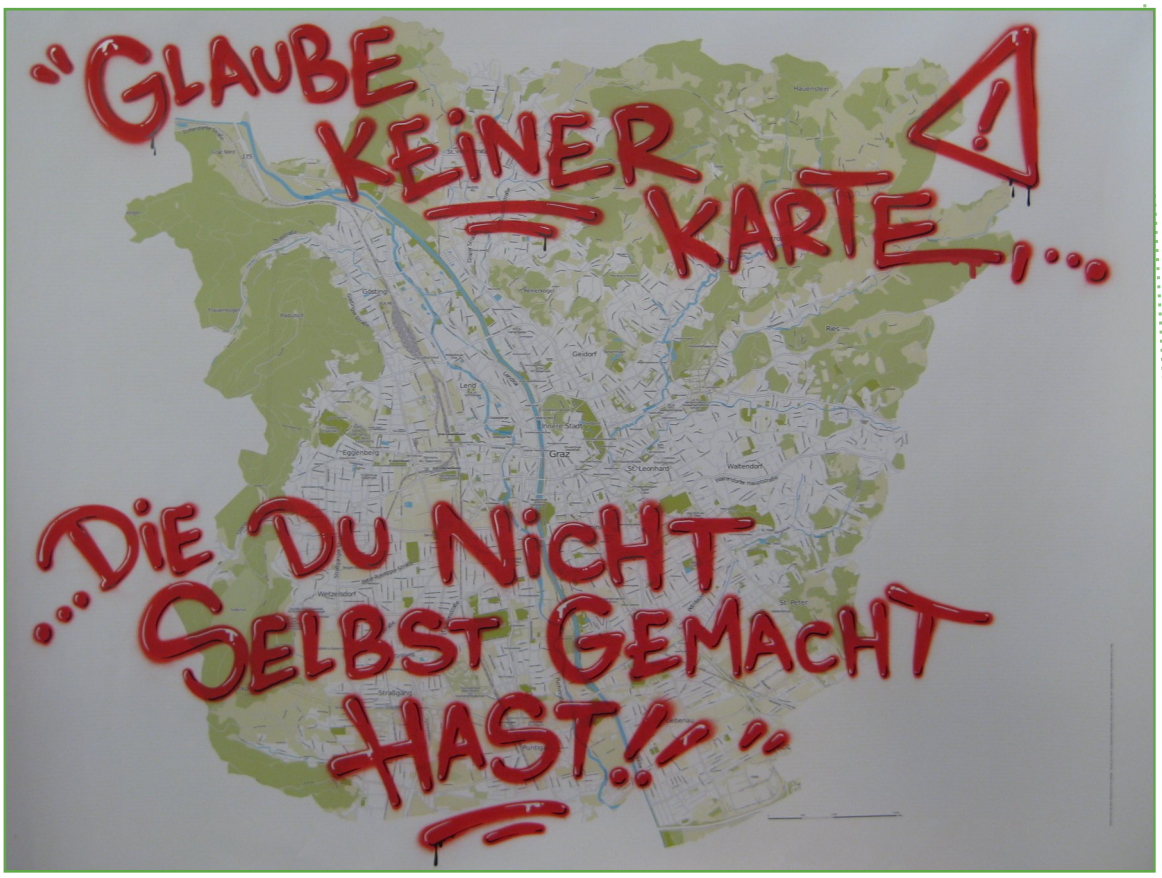


Abb. 8: „Glaube keiner Karte, die du nicht selbst gemacht hast“ - Beitrag von Matze Jung/orangotango zur Ausstellung "demo graz ya!" im Rahmen einer Workshopreihe mit den Iconoclasistas in Graz (Quelle: Halder 2012)

Propaganda Maps – ein geographischer Workshop

Clarissa Graf (Universität Wien) &
Tobias Michl (Universität Augsburg)

Im September 2012 fand in Leuven (Belgien) der 24. Annual Congress der European Geography Association for students and young geographers (EGEA) statt. Im Zeichen des 500. Geburtstages von Gerhard Mercator, der in Leuven studierte, lehrte und arbeitete, war das Thema des Kongresses "Maps – meanings and purposes". Die Autoren leiteten dabei einen Workshop zum Thema "Propaganda maps – political use and abuse". Dieser Artikel befasst sich sowohl mit den Inhalten, als auch den Methoden und Ergebnissen des Workshops.

1 Vorbereitung des Workshops

Etwa ein halbes Jahr vor dem Kongress wurden wir, Geographiestudierende aus Wien und Augsburg, von einem Verantwortlichen der EGEA gebeten, einen zum Hauptthema passenden Workshop zu entwerfen. Entsprechend den Themengebieten, mit denen wir uns im Rahmen unseres Studiums beschäftigt hatten, fiel die Wahl auf die Schnittstelle zwischen Geopolitik/Politischer Geographie und Kartographie.

Die Abstimmungen mit dem wissenschaftlichen Koordinator des Kongresses beschränkten sich, dank einer großen Freiheit bei der Umsetzung des Themas, auf wenige organisatorische Emails. Die Koordination der Workshopleiter hingegen stellte sich aufgrund der räumlichen Distanz zwischen Wien und Augsburg als schwieriger heraus. Mittels verschiedener moderner Methoden elektronischer Kommunikation konnten die Herausforderungen jedoch gemeistert und die Distanz mehr oder weniger überbrückt werden. Der Austausch von Daten und Dokumenten verlief über die Dienste dropbox und Google Drive, die Treffen fanden im Videochat der Plattform Skype statt.

So konnte rasch ein Grobkonzept des Workshops entwickelt werden, dass bei der weiteren Planung und vor allem auch bei der Umsetzung den roten Faden bildete. Diese Grundüberlegungen waren deshalb wichtig, um während der Ausarbeitung der Details und der

Abb. 1: Ergebnis Workshop „Global warming is good for Europe" (Quelle: Graf 2012)

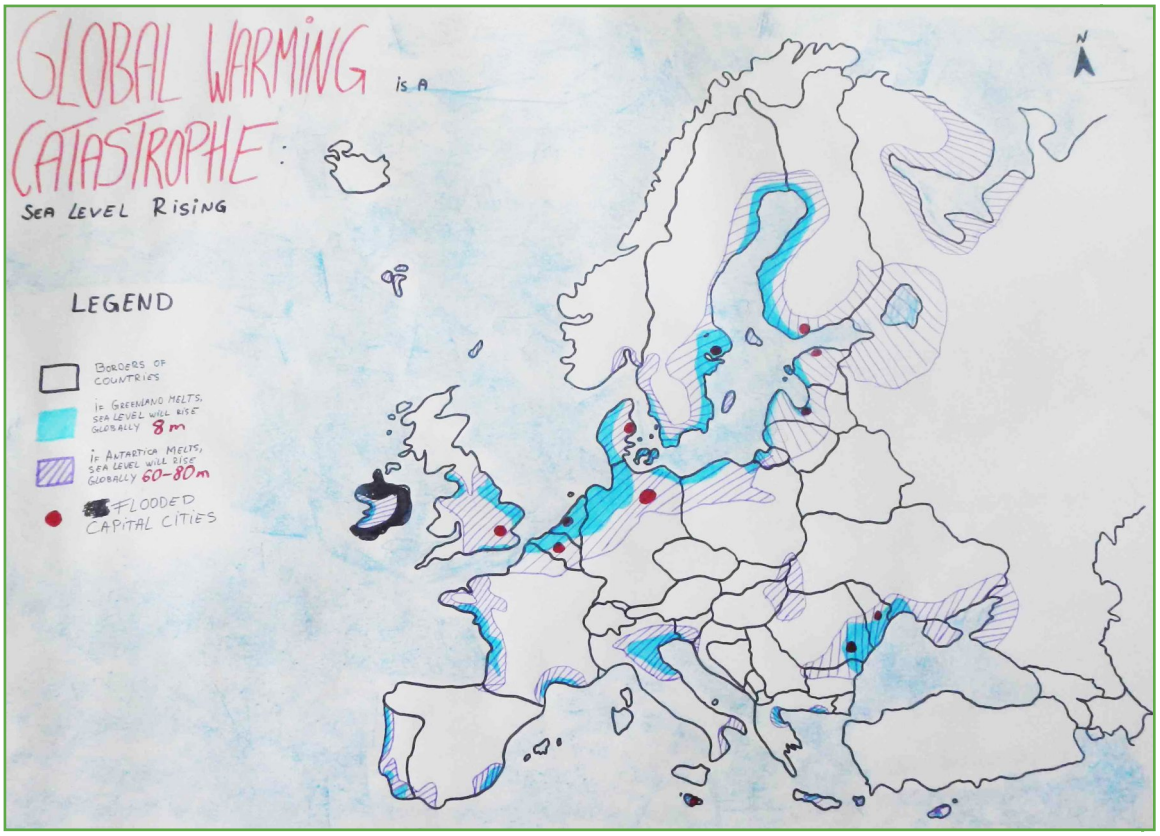


Abb. 2: Ergebnis Workshop „Global warming is a catastrophe: sea level rising" (Quelle: Graf 2012)

Zeitplanung eine Basisstrategie zu haben, in deren Kontext sich die Inhalte und Methoden einpassten.

Das Ziel des Workshops war nicht schwer zu definieren: Die Teilnehmer sollen sich potenzieller Manipulationsmöglichkeiten in der Kartographie bewusst werden, sowohl als Kartenproduzent wie auch als Kartenkonsument, um eigene wie fremde Karten zukünftig kritischer zu betrachten.

Dies alles in einem Zeitrahmen von lediglich neun Stunden erschöpfend zu behandeln, ist natürlich nur schwer möglich, so dass eine gewisse Prioritätensetzung erforderlich war. Insofern war der rote Faden ein einfaches Kommunikationsmodell mit Sender, Nachricht und Empfänger, anhand dessen die Inhalte vermittelt werden sollten. Während des Workshops sollten die Teilnehmer beide Perspektiven, also die des Kartenmachers wie des Kartenlesers einnehmen, um die gesamte Wirkungsweise der Kartenmanipulation zu verstehen.

2 Die Rezipientenperspektive

Bereits im Vorfeld bekamen alle Teilnehmer die Hausaufgabe, Beispiele für Propagandakarten zu suchen und an die Workshopleiter zu schicken. Dies konnten sowohl „typische" Propagandakarten, z.B. aus der Zeit des Nationalsozialismus sein, wie auch Karten, die eine bestimmte Nachricht vermitteln oder gewisse Sachverhalte herausstellen oder überbetonen wollen. An dieser Stelle kommen wir bereits zum ersten Problem des Workshops, denn: Was ist überhaupt eine Propagandakarte?

Jede Karte ist lediglich ein vereinfachtes Abbild der Realität und aus dem Blickwinkel des jeweiligen Kartographen erstellt. In unserem Workshop definierten wir Propagandakarten als solche, bei denen es nahe lag, dass der Kartograph den Leser bewusst täuschen oder beeinflussen will. Dies konnte auch bei den meisten mitgebrachten Karten der Teilnehmer festgestellt werden. Da alle Teilnehmer sowohl den Hintergrund unterschiedlicher geographischer Teildisziplinen als auch unterschiedlicher Herkunftsländer hatten, waren auch die präsentierten und gemeinsam disku-

tierten Karten sehr verschieden. Historische wie aktuelle politische Karten, touristische Karten, mindmaps (the world as seen by …)[1] und sogar die Karte des Disneyland-Fahrgeschäfts "It's a small world"[2] waren dabei Gegenstände der Diskussionen. Besonders interessant und kontrovers waren die Karten einer Teilnehmerin aus Israel, die verschiedene Aspekte und Perspektiven des Nahostkonflikts thematisierten.

Um die Teilnehmer während der zwar anregenden, aber dennoch aufgrund der Dauer ermüdenden Debatten zu motivieren, wurde nach höchstens 90 Minuten eine Pause mit "Energizer"-Spielen (sowohl drinnen als auch draußen im Regen) eingelegt. Diese sind ebenso für die Entwicklung der Gruppendynamik sehr wichtig – wenn die Teilnehmer sich besser kennenlernen, fallen auch die fachlichen Gespräche leichter. Neben einer lockeren Diskussionsatmosphäre sind aber auch klare Regeln, wie z.B. "Nur eine Person spricht" oder "Keine persönlichen, sondern nur sachliche Kommentare/Kritik" nötig, die bereits zu Anfang klargestellt und mithilfe eines sog. Moderationsballs (hier: AngryBird-Stofftier) umgesetzt wurden.

3 Der Theorieinput

Nach dieser ersten Phase aus der Perspektive eines Kartenrezipienten folgte ein ca. 45-minütiger Theorieblock durch die Leiter, der die technischen Grundlagen der Kartenmanipulation einerseits und die Beweggründe für die Manipulation politischer Karten andererseits darlegte.

Es gibt fast unendlich viele Möglichkeiten, Karten gezielt zu verändern. Einen schönen Überblick gibt das Buch "How to lie with maps" von Mark Monmonier (1996). Nach ihm (ebd.: 5) lassen sich Manipulationen in drei Kategorien einteilen: Maßstab, Kartenprojektion und Symbologie. Ein oft zitiertes Beispiel für die Auswahl von Kartenprojektionen ist wohl die bevorzugte Verwendung der Mercator-Projektion durch die USA während des Kalten Krieges. Da hier die Polregionen besonders groß dargestellt werden, erschien die Bedrohung durch die unverhältnismäßig größere UdSSR noch massiver (ebd.: 96). Hinsichtlich der Symbologie sind die Verwendung von Daten und das graphische Design oft eng miteinander verwoben. Die einfachste Form ist das simple Weglassen oder das nicht korrekte

Abb. 3: Ergebnis Workshop „Europe is the center of knowledge" (Quelle: Graf 2012)

1: Schöne Beispiele hat hier Yanko Tsvekov veröffentlicht: http://alphadesigner.com/mapping-stereotypes/
2: Erläutert unter: http://bigthink.com/strange-maps/578-its-a-small-and-cartographically-incorrect-world-after-all

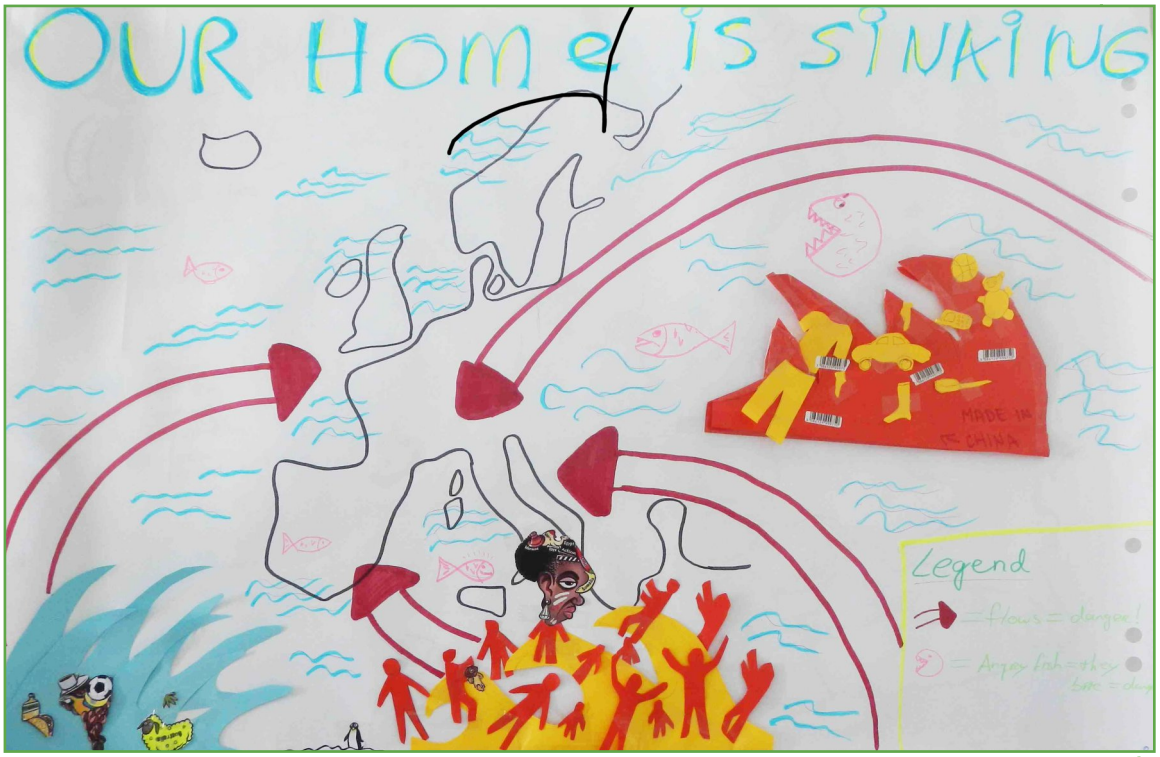


Abb. 4: Ergebnis Workshop „Our home is sinking“ (Quelle: Graf 2012)

Klassifizieren von essenziellen Daten zur Veränderung der Aussage. Aber auch durch die Verwendung bestimmter Signalfarben, Farbverläufe sowie Symbolgrößen verschiebt sich der Fokus des Lesers.

Geopolitische Konzepte bieten oft die Gründe für die Manipulation von Karten. Die Geopolitik selbst ist einer der ältesten Teilbereiche der Geographie und wird meist auf den schwedischen Politikwissenschaftler Rudolf Kjellén (1864-1922) und den deutschen Geographen Friedrich Ratzel (1844-1904) zurückgeführt (Reuber 2009: 445; Sharp 2009: 358). Aber was ist eigentlich Geopolitik? “This phenomenon is neither harmless nor innocent. It is highly politically relevant. Wars are led in the name of geopolitics. People are driven out and murdered to serve geopolitics. It is a clear proof for how discursive constructions turn into social practice, how representations and imaginations grounded in discourse turn into powerful instruments of political actions (Reuber 2009: 441).” Die geopolitischen Ansätze sind vielfältig, wobei jedoch immer der Nationalstaat bzw. eine bestimmte Ideologie als Ausgangsperspektive für räumlich-politische Weltordnungen und Konflikte dient. Dies lässt sich von frühen Ideen, wie Halford Mackinders Heartland-Theorie (1904) oder der Blut und Boden Ideologie des Nationalsozialismus über die Dominotheorie Eisenhowers aus dem Jahr 1954 (Reuber 2009: 447) bis zu Huntingtons Clash of Civilizations (1996) nachvollziehen.

Um die kartographischen Aspekte geopolitischer Konzepte zu erörtern, wurde auf “The Pentagon’s New Map: War and Peace in the Twenty-first Century” von Thomas P.M. Barnett (2005) zurückgegriffen. Die critical geopolitics lieferten dabei das nötige methodische Handwerkszeug. Ziel dabei war es, die in sich oft schlüssigen Argumentationen der Karten und ihrer Begleittexte auf deren Rahmenbedingungen und Prämissen, unter gleichzeitiger Einbeziehung des (politischen) Hintergrunds des Verfassers, hin zu untersuchen. Damit können Weltbilder dekonstruiert werden, wobei insbesondere die Dekonstruktion der kartographischen Darstellungen einen essenziellen Aspekt darstellte. Am genannten Beispiel wurde zuerst festgestellt, dass der Autor sowohl im amerikanischen Verteidigungsministerium als auch im U.S. Naval War College beschäftigt war, als er seine Theorie entwickelte. Dabei zeigt die Karte eine simple Zweiteilung der Welt in den “functioning core” und den “non-integrated gap”, die durch eine dicke Linie mit nicht immer nachvollziehbarem Verlauf getrennt werden. Neben dieser Grenze sind lediglich die Militäroperationen der USA

1990–2003 eingetragen, welche die Argumentation unterstreichen sollen, dass von diesem unsicheren und politisch instabilen Raum eine Gefahr für den Rest der Welt ausgeht. Sowohl die Karte als auch die verbalen Ausführung Barnetts zeigen zwei der zentralen Elemente geopolitischer Konzepte: Vereinfachen und Weglassen.

4 Die Kartographenperspektive

Anschließend war es an der Zeit, die Perspektive des Manipulierenden einzunehmen und selbst Karten zu erstellen. Vorgegeben waren lediglich die Themen der vier Arbeitsgruppen (à 3–4 Personen), von denen jeweils zwei Gruppen das gleiche Thema aus gegensätzlichen Blickwinkeln betrachten und kartographisch argumentieren sollten: "global warming is good for you" vs. "global warming is a catastrophe" und "Europe is the winner of globalization" vs. "globalization will destroy Europe". Die Themen wurden absichtlich sehr breit und plakativ gewählt, um den Teilnehmern die Argumentation zu erleichtern. Der einzige weitere Hinweis war: "be creative!", denn es sollten sowohl zuvor vorgestellte Ansätze zum Einsatz kommen als auch eigene Konzepte entwickelt werden. Zur Erstellung der Karten in Größe eines Flipchart-Papiers standen verschiedenste Materialien wie Buntpapier, Stifte, Klebeband etc. zur Verfügung. Zusätzlich konnten Laptops mit Internetzugang für die Datenrecherche genutzt werden. Während der Produktionsphase wurden die einzelnen Gruppen von den Workshopleitern immer wieder auf den aktuellen Stand angesprochen und bekamen Tipps und Hinweise, die aber an den grundlegenden Ideen nichts ändern sollten. Die Umsetzungen unterschieden sich teilweise stark voneinander. So arbeiteten zwei Gruppen eher qualitativ, die anderen beiden eher quantitativ. Daher setzten die einen auf die Wirkung von Bildern und Symbolen, die anderen auf die Überzeugungskraft von Zahlen und Fakten. Die Ergebnisse sind in den Abbildungen 1–4 zu sehen.

5 Die Präsentation und der Output

Die erstellten Karten wurden zweimal präsentiert: zum einen innerhalb des Workshops als Argumentationshilfe der eigenen Fragestellung und zum anderen für die Dekonstruktion der „gegnerischen" Gruppe aus kartographischer Hinsicht.

Die zweite Phase der Präsentation erläuterte den Output (und die dahinterstehenden theoretischen Basics) den anderen Teilnehmern des Kongresses. Im Rahmen einer Ausstellung der Karten konnten sich alle jungen Geographen über die Arbeit der jeweils anderen Workshops informieren sowie mit deren Teilnehmern und Leitern ins Gespräch kommen.

Wichtig war ganz zum Schluss auch die Feedbackrunde, da nur hier der Erfolg des Workshops festgestellt werden konnte. Besonders positiv hervorgehoben wurden dabei die Kombination aus eigenständiger Gruppenarbeit, theoretischem Input und Diskussionsrunden. Darüber hinaus lässt sich feststellen, dass für den Erfolg eines Workshops eine angenehme Arbeitsatmosphäre sehr förderlich sein kann, z.B. durch (Kaffee-)Pausen, oder auch leiser Hintergrundmusik während der Gruppenarbeit. Die Teilnehmer sollten dabei immer das Gefühl haben, gut betreut, aber nicht bevormundet zu werden. Viele Aspekte eines gelungenen Workshops lassen sich auch aus einschlägiger Literatur erfahren, aber insbesondere die persönliche Erfahrung und Situationseinschätzung seitens der Leiter sind für ein Gelingen sehr wichtig.

Quellenverzeichnis

Barnett, T.P.M. (2005): The Pentagon's New Map. War and Peace in the Twenty-first Century. New York.
Huntington, S. (1996): The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order. New York.
Mackinder, H. (1904): The geographical pivot of history. IN: Geographical Journal 23 (4), S. 421–437.
Monmonier, M. (1996): How to lie with maps. Chicago.
Reuber, P. (2009): Geopolitics. IN: Kitchin, R.; Thrift, N. [Hrsg.]: International Encyclopedia of Human Geography. Elsevier Science. S. 441–452.
Sharp, J.P. (2009): Critical Geopolitics. IN: Kitchin, R.; Thrift, N. [Hrsg.]: International Encyclopedia of Human Geography. Elsevier Science. S. 358–362.

„Lernen durch Dialog"

Denkanstöße zum Forschenden Lernen im Fach Geographie

Jacqueline Passon & Klaus Braun
(Physische Geographie, Universität Freiburg)

Forschendes Lernen – keine terra incognita

Obschon hochschulpolitisch in den letzten Jahren besonders gefordert, ist Forschendes Lernen keineswegs ein neues Postulat. An-

knüpfend an die Bundesassistentenkonferenz im Jahr 1970, die unter dem Motto „Forschendes Lernen – Wissenschaftliches Prüfen“ stattfand, entwickelte sich das Konzept des Forschenden Lernens und wird seither in der Hochschuldidaktik diskutiert und auch hochschulpolitisch wiederholt thematisiert (nach BAK 1970 und Huber 1970, beide zit. in Fichten 2010: 127). Die Idee lässt sich zeitlich aber noch weiter zurückverfolgen. Anfang des 19. Jahrhunderts postulierte Humboldt Folgendes: „Es ist ferner eine Eigenthümlichkeit der höheren wissenschaftlichen Anstalten [heute: Universitäten Anm. d. Aut.], dass sie die Wissenschaft immer als ein noch nicht ganz aufgelöstes Problem behandeln und daher immer im Forschen bleiben, da die Schule es nur mit fertigen und abgemachten Kenntnissen zu thun hat und lernt. Das Verhältniss zwischen Lehrer und Schüler wird daher durchaus ein anderes als vorher. […] Sobald man aufhört, eigentlich Wissenschaft zu suchen, oder sich einbildet, sie brauche nicht aus der Tiefe des Geistes heraus geschaffen, sondern könne durch Sammeln extensiv aneinandergereiht werden, so ist Alles unwiederbringlich und auf ewig verloren; […] Denn nur die Wissenschaft, die aus dem Innern stammt und in‘s Innere gepflanzt werden kann, bildet auch den Charakter um, und dem Staat ist es ebenso wenig als der Menschheit um Wissen und Reden, sondern um Charakter und Handeln zu thun (Humboldt 1809/10: 230–232).“

Humboldt spricht sich hierbei nicht nur für ein forschungsgeleitetes Lernen aus, er thematisiert außerdem einen für das Lernen zentralen Faktor, nämlich die Beziehung zwischen Lehrendem und Lernendem (siehe Hattie 2008; Hattie/Anderman 2013), ein Aspekt, dem gerade auch in der Erwachsenenbildung oft zu wenig Beachtung geschenkt wird (Wolf 2006: 27ff.; Arnold 2004: 76ff.).

Im Lehralltag wird häufig die extrinsische Motivation der Studierenden in den Vordergrund gestellt. Zentrale Prüfungen und Standards, die natürlich unabdingbar sind, reduzieren die Möglichkeit autonomen Lernens erheblich. Vor diesem Hintergrund wird Wissen, wie Euler (2005: 257) treffend herausstellt, von den Studierenden hingenommen, weniger jedoch auf seine Entstehung, Wertprämissen oder Konsequenzen hinterfragt. Nicht das durch Neugier angetriebene Erschließen von Erkenntnissen, sondern das Abarbeiten von Skripten steht im Vordergrund (ebd.). Ein weiteres Defizit universitärer Lehre stellt die oft fehlende Anbindung des Lernens an eine praxisbezogene und für die Lernenden herausfordernde Problemstellung dar (ebd.: 264). Auf der Basis dieser Erkenntnisse erschien es in der Vorbereitung des Lehr-/Lernprojekts „Lernen durch Dialog“, das im Rahmen eines DAAD Sonderprogramms entwickelt und geplant wurde, wichtig, darüber nachzudenken, wie Studierende zur aktiven Teilnahme und selbstgesteuerten Auseinandersetzung mit dem Lernstoff des Faches Geographie motiviert werden können. Der folgende Beitrag gibt anhand dieses erprobten Lehrkonzeptes Denkanstöße, wie geographische Hochschullehre Forschendes Lernen konstruktiv umsetzen kann.

„Lernen durch Dialog“ – ein binationales forschungsorientiertes Lehr-/Lernprojekt

Zum Hintergrund

Um den interkulturellen Dialog mit islamisch geprägten Ländern anzuregen und zu unterstützen, fördert der Deutsche Akademische Austauschdienst (DAAD) im Auftrag des Auswärtigen Amtes seit dem Jahr 2006 verschiedene Partnerschaften zwischen deutschen und arabischen bzw. iranischen Hochschulen. Im Rahmen dieser Initiative etablierte die Geographie der Universität Freiburg gemeinsam mit Kollegen des Center for National Archives and Historical Studies eine Dialogpartnerschaft. Entsprechend der Prämisse, dass gemeinsames Lernen und Forschen gegenseitiges Verständnis und Toleranz fördert, wurde von den Autoren dieses Beitrags ein Konzept entwickelt, das auf einem vom DAAD sowie dem Libyan Studies Center finanzierten Austausch zwischen beiden Ländern aufbaut. Auf der Basis intensiver gegenseitiger Begegnungen wurden nicht nur Fragen der Regionalen Geographie des arabischen Raumes behandelt, sondern auch die Ausbildung interkultureller Kompetenzen anvisiert.

Lernen im Rahmen der Kompetenzorientierung

Wie lässt sich Eigenaktivität bzw. Selbstständigkeit der Studierenden fördern? Lernen ist unter der Prämisse des Forschenden Lernens kein rezeptiver Vorgang, bei dem dargebotene Inhalte lediglich aufgenommen, gespeichert

und bei Bedarf wiedergegeben werden, sondern ein aktiver Prozess (Euler 2005: 11f.; Huber 2004: 32). Ein solcher Prozess setzt – wie bei jedem Lernangebot – als ersten Schritt voraus, dass die von den Studierenden zu erwerbenden bzw. zu vertiefenden Kompetenzen definiert werden. Dazu ist es notwendig, angemessene und klare Lernziele zu formulieren. In einem weiteren Schritt müssen die Veranstaltungen konsequent auf das Erreichen dieser Lernziele ausgerichtet werden. Bei der Überlegung, welche Kompetenzen im forschungsorientierten Lehr-/Lernprojekt „Lernen durch Dialog“ vermittelt werden sollten, wurden folgende Kategorien von Kompetenzen formuliert (zur inhaltlichen Ausgestaltung siehe Abbildung 1):

- Fachkompetenz
- Methodenkompetenz
- Deutungs-, Reflexions- und Handlungskompetenz sowie
- Selbst- und Sozialkompetenz.

Ein zentrales Anliegen des Projekts bestand darüber hinaus darin, es für die Studierenden in seinen kulturellen und gesellschaftlichen Ausmaßen erfahrbar werden zu lassen – so wie es beispielsweise für das Forschende Lernen bei Huber (1998: 1–10; 2003: 15–36) gefordert wird. Darüber hinaus sollte es die kognitive, emotionale und soziale Dimensionen des Lernens ansprechen (ebd.). Wichtig war außerdem, inhaltliche Freiräume zur Schwerpunktsetzung für die Studierenden zu schaffen. Das Lehr-/Lernprojekt sollte letztendlich so gestaltet sein, dass die Studierenden aktiv gefordert waren. Sie sollten darin unterstützt werden, selbst denkend, planend, recherchierend, lernend, forschend und kommunizierend sowohl mit den Dozenten bzw. den Gastwissenschaftlern aus Libyen und sonstigen Experten aus Deutschland und Libyen als auch mit anderen Studierenden in Beziehung zu treten.

Aufbau und Inhalte des Lehr-/Lernprojekts „Lernen durch Dialog“

Konkret erstreckte sich das Projekt „Lernen durch Dialog“ über mehrere Semester und war aus verschiedenen Bausteinen aufgebaut. Darüber hinaus wurde darauf geachtet, das Vorhaben so in den Studienablauf zu integrieren, dass es möglich ist, die von den Beteiligten erbrachten Seminar- und Projektarbeiten als studienrelevante Leistungen anzuerkennen. Die Basis bildete zunächst ein projektorientiertes Seminar Nordafrika/Vorderer Orient, das in die Regionale Geographie der arabischen Welt einführte. Das Seminar ermöglichte überdies Begegnungen mit arabischen Studierenden der Universität Freiburg sowie mit Studierenden und Wissenschaftlern aus Libyen. Daran schloss sich die Möglichkeit an, bei Aufenthalten in Libyen, die vom DAAD sowie dem Center for National Archives and Historical Studies finanziert wurden, sowohl an der Datenerhebung für einen „Atlas of Caravan Tracks and Trade“ teilzunehmen als auch eigene kleine „Forschungs- bzw. Dialogfragen“ zu bearbeiten. Dem Aufenthalt in Libyen wurde ein Bewerbungsprozess vorgeschaltet. Dieser verfolgte einerseits das Ziel, die Studierenden zu animieren, Ideen zu entwickeln, wie sie sich konkret im Projekt engagieren möchten. Anderseits sollten sie begründet darlegen, welche der im Vorfeld der Reise zu erledigenden Aufgaben sie übernehmen möchten. Nach Abschluss dieser Phase bearbeiteten die Studierenden unter Anleitung ihre Aufgabe, die u.a. die Aufbereitung von Fernerkundungsaufnahmen, die Erschließung von Quellenmaterialien des 18. und 19. Jahrhunderts oder die Erstellung eines Posters vorsah. Daneben nahmen sie an einem interkulturellen Training teil.

Zur Förderung selbstgesteuerten Lernens hatten die Studierenden während des Aufenthalts in Libyen die Aufgabe, selbst gewählte „Forschungs- bzw. Dialogfragen“ zu bearbeiten. Hierzu waren sie aufgefordert, das Archiv des Center for National Archives and Historical Studies zu nutzen sowie mit den libyschen Studierenden und Kollegen zusammenzuarbeiten. Auf diese Art und Weise entstanden einerseits eigenverantwortliche Arbeiten, die neue und interessante Erkenntnisse lieferten, wie z.B. eine Kartierung eines Teilbereichs des Suqs von Tripolis, eine Arbeit über die Pflanzen der Sahara oder ein Film, in dem die interkulturelle Begegnung kreativ umgesetzt wurde. Mit dem letztgenannten Beitrag gewannen drei Studierende den DAAD-Youth Award. Zugleich wurden sie von den libyschen Kollegen ein zweites Mal nach Libyen eingeladen, um dieses Filmprojekt auch in Tripolis öffentlich vorzustellen. Andererseits bot die Auseinandersetzung mit den libyschen Studierenden und Partnern die Möglichkeit, sich selbst besser kennen und verstehen zu lernen, was bekanntlich ein wichtiges Element der

Abb. 1: Konzeption und Ziele des forschungsorientierten Lehr-/Lernprojekts „Lernen durch Dialog“ (Quelle: nach Passon/Braun 2010)

Persönlichkeitsentwicklung ist. Daneben nahmen die Studierenden an internationalen Symposien, Treffen mit dem deutschen Botschafter in Tripolis oder verschiedenen Presseaktivitäten teil. Darüber hinaus hatten sie die Möglichkeit, als studentische Hilfskraft im Projekt tätig zu werden und das Gelernte insbesondere im Bereich Fernerkundung, GIS und Kartographie weiterhin anzuwenden bzw. zu vertiefen.

Der Aufbau und die Umsetzung der verschiedenen Lehrveranstaltungen (vgl. Abbildung 1) macht deutlich, dass der Erwerb und die Vertiefung von Fachwissen verbunden mit studentischer Aktivität und dem Erlernen von Methoden durch ihre Anwendung zentrale Aspekte des Lehr-/Lernprojekts waren. Gesteuerte und eigenverantwortliche Lernphasen wechselten sich immer wieder ab, wobei sich die Rolle der Lehrenden stets zwischen Wissensvermittlern und Unterstützern bzw. Beratern wandelte.

Eine Bilanz

Die gemeinsame Arbeit in einem praxisnahen Projekt, das die Untersuchung der Karawanenwege durch die Sahara und die Erstellung eines „Atlas of Caravan Tracks and Trade“ zum Ziel hatte, ermöglichte es den Studierenden, europäische und arabische Geschichte gemeinsam aufzuarbeiten und einer breiteren Öffentlichkeit in beiden Ländern zugänglich zu machen. Darüber hinaus erlangten die Studierenden Einblicke in Gesellschaftsstrukturen, Geschichte, Kultur und Religion der Partnerländer sowie in deren historisch gewachsene Beziehungen. Als Multiplikatoren helfen sie in ihren jeweiligen Ländern überdies, den Informationsaustausch zu vertiefen und gegenseitige Vorurteile abzubauen.

Neben der wissenschaftlichen Zielsetzung hob dieses Projekt besonders darauf ab, Verständnis und Toleranz zwischen den beiden Kulturen zu fördern. Dabei wurde den Studierenden die Möglichkeit gegeben, selbstständig Problemlösungen in einem deutsch-arabischen Team zu erarbeiten. Zentrales Anliegen des Projekts war somit der europäisch-islamische Kulturdialog. Insbesondere durch die interkulturellen Begegnungen (u.a. gemeinsame Freizeitaktivitäten, Exkursionen) und die Teamarbeit wurde die Ausbildung von Selbst- und Sozialkompetenzen der Studierenden unterstützt. Viele der Studierenden sind bereits erfolgreich in das Berufsleben eingetreten, die persönlichen Beziehungen untereinander als auch nach Libyen leben indes fort.

Zweifellos ist Libyen in der Vergangenheit

Abb. 2 und 3: Gemeinsame Interpretation einer Fernerkundungsaufnahme bei Geländearbeiten in Murzuq (links). Interkulturelle Begegnung mit Studierenden an der Universität von Tripolis (rechts). Die Begegnung junger Frauen wurde von beiden Seiten explizit gefördert (Quelle: Foto links, Mohamed al Turk 2006; Foto rechts, Jacqueline Passon 2008)

kein einfacher Partner gewesen, bedingt vor allem durch die sich häufig wandelnden politischen Paradigmen während der Zeit des Gaddafi-Regimes. Deshalb soll an dieser Stelle auch der Mut der libyschen Projektpartner betont werden, die sich auf neue Wege eingelassen haben.

Insgesamt dürfte deutlich geworden sein, dass Forschendes Lernen eine Bereicherung für den Lehralltag darstellt, wobei nicht nur die Studierenden von diesem Konzept profitieren. Auch als Lehrender kann man sowohl fachlich als auch menschlich viel gewinnen. Beim Einsatz dieser Methode ist jedoch unbedingt zu beachten, dass diese einen enormen Zeit-, Planungs- und Organisationsaufwand bedeutet. Wer diesen Aufwand nicht leisten kann, sollte eine andere Methode wählen.

Das mit dem DAAD-Youth Award und als Finalist im Rahmen des Hochschuldidaktiktages 2010 an der Universität Duisburg-Essen ausgezeichnete Projekt wird mit dem Erscheinen des „Atlas of Caravan Tracks and Trade“ Ende des Jahres 2013 auslaufen. Eine Fortsetzung wünschen sich beide Seiten.

Literatur

Arnold, R. (2004): Die emotionale Konstruktion der Wirklichkeit – Anmerkungen zur notwendigen Erweiterung des Deutungsmusteransatzes in der Erwachsenenbildung. IN: Bender, W./Groß, M./Heglmeier, H. [Hrsg.]: Lernen und Handeln. Eine Grundfrage der Erwachsenenbildung. Schwalbach, S. 76–84.

Euler, D. (2005): Forschendes Lernen. IN: Wunderlich, W./Spoun, S. [Hrsg.]: Universität und Persönlichkeitsentwicklung. Frankfurt, S. 253–272.

Fichten, W. (2010): Forschendes Lernen in der Lehrerbildung. IN: Eberhardt, U. [Hrsg.]: Neue Impulse der Hochschuldidaktik: Sprach- und Literaturwissenschaften. Wiesbaden, S. 127–182.

Hattie, J./Anderman, E. [Hrsg.] (2013): International Guide to Student Achievement. New York.

Hattie, J. (2008): Visible Learning. A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement. London/New York.

Huber, L. (1998): Forschendes Lehren und Lernen – eine aktuelle Notwendigkeit. IN: Das Hochschulwesen 46, S. 1–10.

Huber, L. (2003): Forschendes Lernen in Deutschen Hochschulen. Zum Stand der Diskussion. IN: Obolenski, A./Meyer, H. [Hrsg.]: Forschendes Lernen. Theorie und Praxis einer professionellen LehrerInnenausbildung. Bad Heilbrunn, S. 15–36.

Huber, L. (2004): Forschendes Lernen. 10 Thesen zum Verhältnis von Forschung und Lehre aus der Perspektive des Studiums. IN: die hochschule 2/2004, S. 29–49.

Humboldt, W. v. (1809/10): Über die innere und äußere Organisation der höheren wissenschaftlichen Anstalten in Berlin. Berlin, wiederabgedruckt IN: Präsident der Humboldt-Universität zu Berlin [Hrsg.] (2010): Gründungstexte. Berlin, S. 229–241. URL: http://edoc.hu-berlin.de/miscellanies/g-texte-30372/all/hu_g-texte.pdf (Zugriff: 21.02.2013).

Passon, J./Braun, K. (2010): Lernen durch Dialog – Binationales forschungsorientiertes Lehr-/Lernprojekt. Best-Practice Projekt. Zentrum für Qualitätsentwicklung, Universität Duisburg-Essen. URL: http://www.uni-due.de/zfh/innovationspreis_2010.php#b (Zugriff: 21.02.2013).

Wolf, G. (2006): Der Beziehungsaspekt in der Dozent-Teilnehmer-Beziehung als Ressource und Determinante lebenslangen Lernens. IN: REPORT – Literatur- und Forschungsreport Weiterbildung, 01/2006, S. 27–37. URL: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0602.pdf (Zugriff: 21.02.2013).

Danksagung

Wir danken dem Auswärtigen Amt, dem DAAD sowie dem Center for National Archives and Historical Studies in Tripolis für die ideelle als auch finanzielle Förderung des hier vorgestellten Lehrprojekts.

Auslandssemester in den USA an der Minnesota State University Mankato

Cosima Werner (Erlangen)

Mein Auslandssemester im Jahr 2012 habe ich in einer kleinen Stadt mit 39.000 EinwohnerInnen, von denen 50 % unter 25 Jahren sind, im angeblich kältesten Bundesstaat der USA verbracht – in Mankato, Minnesota.

Mit meinem Studienaufenthalt in Mankato habe ich nicht nur eine Vertiefung meines Studiums der Kulturgeographie forciert, sondern wollte auch einen Einblick in die US-amerikanische Geographie werfen sowie erste Daten für meine Masterarbeit in Detroit erheben. Dabei hat Detroit für mich persönlich die meisten Fragen aufgeworfen. Die Stadt übt mit ihrer Geschichte und heutigen Präsenz wohl die größte Kritik an der amerikanischen Gesellschaft und Politik aus.

Abb.1: Verlassen und doch noch da (Brush Park Detroit; Quelle: Werner 2012)

Detroit ist flächenmäßig vergleichbar mit New York, Boston und San Francisco zusammen, doch sind von der einst 1,8-Millionen-Stadt (1950) nur noch knapp über 713.000 (2011) Menschen anwesend (City of Detroit 2012: 3). Der mit dem Untergang der Automobilindustrie verbundene Abwärtstrend wird von politischen und wirtschaftlichen Akteuren häufig als ein „natürlicher“ Prozess der Entwicklung verstanden. Infolge dessen bleiben zum einen die Investitionen aus. Zum anderem werden von Seiten der (nationalen) Politik wenige Gelder für einen positiven Strukturwandel zur Verfügung gestellt, wodurch eine Veränderung der Situation schwer fällt. Gleichzeitig bietet diese fast schon anarchische Atmosphäre in der Stadt neue Möglichkeiten. Hunderte von Farmen und Gemeinschaftsgärten belagern die vielen freien Flächen. In vielen Straßen sind keine oder nur noch sehr wenige Häuser bewohnt und die Natur holt sich ihren Raum zurück. Vielleicht kann man Detroit als eine „(Anti)-Stadt“ bezeichnen, die spannende grass rooted Wege geht, um nicht komplett zu sterben, wie neben den Gärten auch das Heidelberg-Project, das Hostel Detroit oder die Avalon-Bakery zeigen. Diese Wege verlaufen nach anderen Logiken, wie sie z.B. in Mankato verfolgt werden.

Von Mankato aus sind die nächstgrößeren Städte, die sogenannten „Twin-Cities“ St. Paul und Minneapolis, 1 ½ Stunden Richtung Norden entfernt. Sie sind bekannt für die Mall of America, dem größten überdachten Shoppingkomplex des Landes, und ihre State Fair, die weniger den Handel als den Gaumen anregt. Wer wissen möchte, was tatsächlich amerikanisches Essen ist, der wird hier fündig und „pfundig“: Bacon-Eis, Pfannkuchen, Schokoriegel oder auch Essiggurken – alles aus der Fritteuse.

Die Staatsflagge weist aber darauf hin, wofür Minnesota wirklich bekannt ist: die tausenden Seen. Vielleicht sind es bald auch die endlosen Maisfelder. Im Süden des Staates befinden sich die größten amerikanischen Raffinieren für Bioethanol. Und irgendwo dazwischen wurde einst Mankato als Universitätsstandort auserkoren und entwickelt – natürlich auf der grünen Wiese, die dem sagenhaft großen Parkplatz, dem Campus, den Wohnheimen und Essensangeboten sämtlicher Fast-Food-Ketten weichen musste.

Fern ab vom „Schuss“ werden Studierende u.a. in Geographie ausgebildet. Hinsichtlich der derzeitigen Debatte zwischen Regionaler Geographie, ihrer Vertretbarkeit und der Bedeutung von Area Studies, erscheint eine dort angebotene Veranstaltung mit dem Titel „World Regional Geography“ auf den ersten Blick einen Beitrag zu dieser Diskussion zu leisten. Mit dem Anspruch, vor allem dieses Konzept verteidigt oder kritisch reflektiert zu sehen, setzte ich mich in dieses Seminar. Es war entgegen aller meiner Erwartungen! Endlose Tabellen, in die die Inhalte aus anderen Tabellen übertragen werden sollten, bestimmten die wöchentlichen Hausaufgaben. Daten

zu Demographie und Fläche, Lebenserwartung, Bruttoinlandsprodukt pro Kopf mussten ebenso zusammengetragen werden, wie die amtlichen Sprachen, potenziellen Naturgefahren und die Hauptstädte. Schleichend überkam mich der kritische Gedanke, wie sinnvoll eine solche didaktische Vorgehensweise ist, wenn die Daten a) ja nach Quelle und b) nach Zeitverlauf variabel sind. Gekrönt wurde diese Aufgabe durch das händische Eintragen von Gewässern, Hauptstädten, Ländernamen und anderen wichtigen Punkten (!) auf blanke Regionsumrisse mit lediglich der Landesgrenze und grobem Gradnetz. Untergliedert wurde die Welt in zwölf Regionen, welche sich gut in einem Semester behandeln lassen. Die Regionsbegrenzung beschränkte sich auf Konstruktionen, die kritisch zu betrachten sind. Was verbindet die Region Nordafrika bis hin zu den STAN-Staaten mit den arabischen Ländern? Einen Beitrag zu der aktuellen fachinternen Debatte fehlte leider komplett.

Doch woher soll die Tiefe auch kommen? Die Kritik, die in Deutschland am neuen Bachelor-Master-System gegenüber den alten Studiengängen besteht, nämlich, dass in den neuen Studiengängen die Tiefe nicht mehr erreicht wird, reflexives Denken und eigenständiges Arbeiten im verschulten System verkümmern, kann in Extremen auf die USA projiziert werden.

Ich startete ursprünglich mein Semester mit fünf Veranstaltungen und einer Exkursion in die Black Hills in South Dakota. Das Anfertigen von Prüfungsleistungen prägte das studentische Leben. Aufgrund der ständigen Prüfungen des Gelernten der Seminar- und Vorlesungsinhalte alle vier Wochen in Form von Mid- und Final-Exams, verbringt man sehr viel Zeit in der Bibliothek oder am Schreibtisch.

Diese Exams bestanden aus zwei Präsentationen, neun Multiple-Choice-Quizzen, sechs Essays von jeweils fünf bis sechs Seiten und drei weiteren Hausarbeiten von jeweils 12–15 Seiten, die Auflistung von 100 Quellen zu einem bestimmten Thema nach bestimmten Kriterien, drei Klausuren und den wöchentlichen Hausaufgaben u.a. für „Stadt-Land-Fluss“. Vor dem Protokoll für die Exkursion habe ich mich

Abb. 2: Michigan Avenue nach Downtown am Montagmorgen – Leere statt Verkehrsstau (Quelle: Werner 2012)

Abb. 3: Minnesota State Fair 2012, Minneapolis (Quelle: Werner 2012)

Abb. 4: Die Badlands der Black Hills natürlich mit dem Automobil erleben (Quelle: Werner 2012)

gedrückt, indem ich dieses Fach gestrichen habe. Ziel ist es, die Punkte (ca. 400 pro Seminar) am Ende des Semesters zusammenzubekommen. Daraus ergibt sich dann die Note. Der Erwerb von Zusatzpunkten konnte manchmal durch die, eigentlich selbstverständliche, Anwesenheit erworben werden. Es folgten persönliche und generalisierende Zweifel und Kritiken am gesamten amerikanischen Ausbildungssystem.

Da meine amerikanischen KommilitonInnen wegen der hohen Studienbeiträge von mindestens 5000 $ pro Semester, des nicht subventionierten studentischen Wohnens und Verpflegens und der exorbitant teuren Pflichtlektüren, noch mehr als in Deutschland, gezwungen sind, zu jobben, fehlt ihnen einfach die Zeit, die gewünschte Tiefe zu erreichen. Studieren in den USA ist also kein Zuckerschlecken, was aber nicht an der Qualität der Anforderungen, sondern nur an der Quantität und der finanziellen Belastung liegt. Eine bessere Universität ist mit höheren Kosten verbunden und somit eine wachsende Hürde. Bekommt man keines der Stipendien, bleiben als Finanzierungsquellen, neben den Eltern, noch die Kredite, um dann am Ende des Studiums vor einem großen Schuldenberg zu stehen.

Aber mit diesem Geld können die Universitäten auch einen Service leisten, den man sich an deutschen Universitäten nur wünschen kann. Statt studentischen Aushilfskräften sitzen in der Bibliothek ausgelernte Fachkräfte, die sich auch schon mal eine Stunde Zeit nehmen, die richtige Literatur zu einer Hausarbeit zu finden. Ein kostenfreies und vielfältiges Sportangebot von Schwimmen über Klettern bis hin zu den klassischen amerikanischen Ballsportarten helfen, die (finanziellen) Sorgen zu vergessen. Als internationaler Studierender wird man sofort an die Hand genommen und nicht mehr aus den Augen gelassen, was allerdings auch als bevormundend empfunden werden kann. Als internationale Studentin war ich aber auch von den Studienbeiträgen befreit.

Die Gemeinsamkeiten von Mankato und Detroit sind aber, dass beide Orte mit ihren Menschen und Strukturen „eine“ USA widerspiegeln, wie es eben „auch“ sein kann. Wenn ich wahrscheinlich nicht mehr nach Mankato zurückkehren werde, so konnte ich noch einiges von dort mitnehmen, wie durch das Seminar „Urban Sociology“ mit dem Fokus auf amerikanische Städte, wo ich einige Antworten bekommen habe und Zusammenhänge, die relevant für Detroit sind, besser begreifen konnte. Dort wurde skizziert, welche Mecha-

nismen die Suburbanisierung in den 1950er Jahren angeregt haben und welche Rassismen darin inkludiert waren, z.B. das Nicht-Weiße keine Eigenheimkredite bekamen und Detroit fast ausschließlich von African Americans bewohnt wurde (was noch immer der Fall ist). Auch die Riots von 1967, die es nicht nur in Detroit gab, aber u.a. bis heute das Stadtimage prägen – wie auch immer wieder in Interviews für die Masterarbeit deutlich wurde –, wurden nicht außer Acht gelassen. Der Untergang der Automobilindustrie in den 1980er Jahren ist nicht der einzige Grund, weshalb Detroit heute so ist, wie es ist, und das wurde vor allem im Seminar verdeutlicht. Sechs Tage in Detroit für die Masterarbeit reichen natürlich bei weitem nicht aus und ein weiterer Aufenthalt muss folgen, denn auch der Ruhm der Stadt, wofür Detroit berühmt war, wie z.B. die Musik, die u.a. unter dem Label Motown über die Radios der Welt Menschen zum Tanzen anheizten, sollte in einer Erfassung der Komplexität dieser Stadt, nicht vergessen werden.

Eine Frage ist aber noch nicht geklärt: Und warum das Ganze?

Meines Erachtens sind Auslandserfahrungen Gold wert und das nicht, weil sie ein wichtiger Bestandteil heutiger Stellenausschreibungen sind, sondern weil sie einem selber viele Aspekte der eigenen Sozialisierung und die des „Anderen“ hinterfragen lassen. Auch wenn man dies nicht abschließend klären kann oder das Verständnis zunächst verborgen bleibt, lernt man doch aus den Erfahrungen abroad mehr als aus jedem Buch oder Seminar durch diese „Independent Studies“, wie es ein junger Mann in San Francisco formulierte. Allerdings ist auch zu betonen, dass ein Semester nicht ausreicht, um ein Land und seine Gesellschaft in seiner Komplexität zu begreifen. Schließlich speisen sich „meine“ Erfahrungen hauptsächlich aus einer kurzen Zeitspanne von gerade einmal sechs Monaten in den USA, die ich zum größten Teil aus der Zeit im überschaubaren Mankato beziehe.

Literatur

City of Detroit (2012): Financial Advisory Board Discussion Document. City of Detroit. URL: http://www.detroitmi.gov/Portals/0/docs/mayor/FAB_Meetings/FAB%20meeting%20discussion%20document%20%282012-06-15%29%20vfin.pdf (Zugriff: 14.3.2013).

„In Augsburg ist die Welt zu Hause!“ – Projekt eines interkulturellen Stadtplans

Christiane Lembert-Dobler, Ethnologin M.A.

Im Jahr 2003 erschien unter dem Titel „In Augsburg ist die Welt zu Hause“ ein Interkultureller Stadtplan für die Stadt Augsburg. In dem Kooperationsprojekt mit dem Auftraggeber Stadtjugendring Augsburg und der Universität Augsburg (Lehrstuhl für Europäische Ethnologie/Volkskunde) entstanden, mit Blick auf die stadträumlichen Effekte von Zuwanderung, ein Stadtplan und ein dazugehöriges Begleitheft. Der „Interkulturelle Stadtplan Augsburg“ wurde sowohl in Augsburg als auch überregional mit großem Interesse aufgenommen. Der Stadtjugendring Augsburg hat damit ein Projekt realisiert, das bis dato in dieser Form noch nicht existierte.

Abb. 1: Interkultureller Stadtplan Augsburg: Logo (Quelle: http://www.interkultureller-stadtplan.de, Zugriff: 12.4.2013).

Hintergrund

Die Stadt Augsburg, gut 60 km westlich von München gelegen, kann auf eine über 2000-jährige Migrationsgeschichte zurückblicken. Bezogen auf das 20. Jahrhundert haben sich im Stadtgebiet die grenzüberschreitenden Migrationsbewegungen der Nachkriegszeit verortet: u.a. jüdische Displaced Persons oder Heimatlose Ausländer_innen, die als Zwangsarbeiter_innen nach Augsburg verschleppt worden waren und nicht mehr in ihre Heimat zurückkehren konnten, 30.000 vertriebene Deutsche (Deutschstämmige) aus Osteuropa, die Stationierung amerikanischer Truppen, Anwerbung und Zuzug von Arbeitsmigrant_innen (sog. Gastarbeiter_innen), Zuzug von Spätaussiedler_innen nach 1989 und auch die verstärkte Aufnahme von Asylbewerber_innen.

Augsburg hat im Vergleich zu Berlin (14,1 %) oder Hamburg (13,8 %) einen höheren Ausländeranteil (16,6 %). Der Anteil der Menschen mit Migrationsgeschichte oder -hin-

tergrund liegt bei über 41 %.[1] Sie alle prägen das Augsburger Stadtbild vielfach mit, eignen sich bestimmte städtische Räume an und sind in anderen wiederum nicht sichtbar. Die unterschiedlichen Migrationsprozesse gehen mit städtebaulichen Dynamiken einher: So entstand z.B. in den 1950er Jahren auf Initiative des belgischen Paters und späteren Nobelpreisträgers Pire im Stadtteil Hochzoll das aus Mehrfamilienhäusern bestehende Europadorf für Displaced Persons. In dem in den 1970er Jahren neu gebauten Universitätsviertel ließen sich vorwiegend Migrant_innen aus der ehemaligen Sowjetunion nieder. Die Arbeitsmigrant_innen aus Südeuropa bewohnten auf Grund der günstigen Mieten vor allem die alten Arbeiterviertel Lechhausen oder Oberhausen.

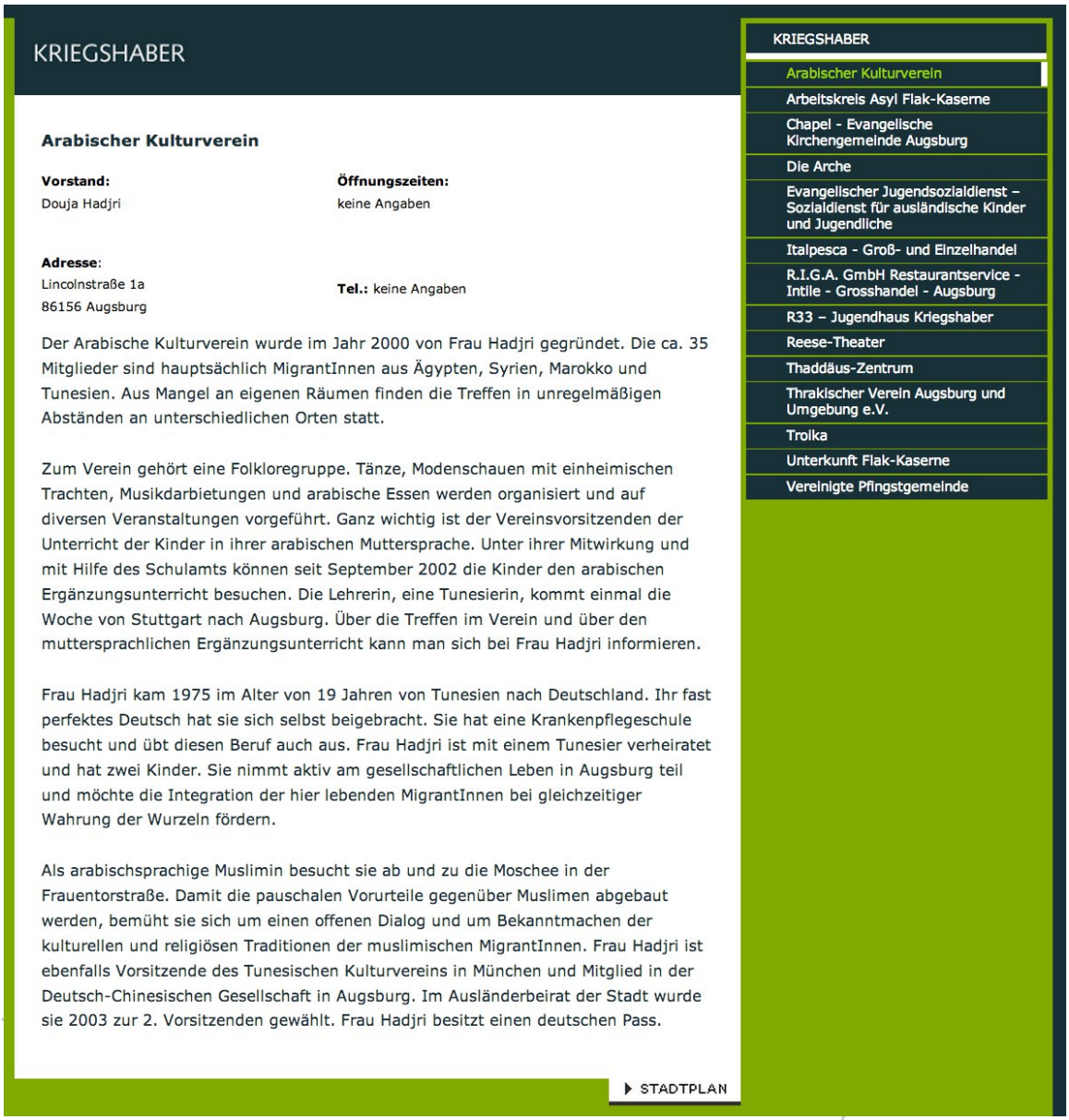
Was die Auseinandersetzung und das Miteinander von unterschiedlichen Religionen, Glaubensrichtungen oder Weltanschauungen angeht, ist die Stadt Augsburg eine Besonderheit. 1530 wurden hier mit der Confessio Augustana (Augsburger Bekenntnis) die bis heute verbindlichen Grundsätze der evangelischen Lehre formuliert. Das Augsburger Hohe Friedensfest am 8. August ist ein staatlich anerkannter, auf die Stadtgrenzen Augsburgs begrenzter und somit weltweit einzigartiger Feiertag. Seinen Ursprung hat er im Jahr 1650, als die Protestanten Augsburgs erstmals ihre im Augsburger Religionsfrieden (1555) formulierte und im Westfälischen Frieden (1648) schließlich errungene Gleichberechtigung mit der Römisch-Katholischen Kirche feierten. Die Herausforderungen, die sich damals mit der friedlichen Koexistenz der beiden christlichen Konfessionen verbanden, liegen für die Stadt Augsburg heute in der Auseinandersetzung mit gesellschaftlicher Vielfalt und ihren kulturellen sowie religiösen Prozessen und Dynamiken.

Die Idee eines Interkulturellen Stadtplans für Augsburg

Vor diesem Hintergrund stellte sich 2001 der Stadtjugendring Augsburg die Frage, wie die ethnische, nationale und religiöse Vielfalt in der Stadtgesellschaft sichtbar und erfahrbar gemacht werden kann. Wie konnte aufgezeigt werden, dass Zuwanderung eine Selbstverständlichkeit und längst und permanent in der Stadtgesellschaft angekommen und angenommen ist? Das damalige politische und gesellschaftliche Klima in Bezug auf das Thema Migration wurde dominiert von der Leitkulturdebatte[2] und konsequenter Verneinung einer deutschen Zuwanderungsgesellschaft. Ich erinnere an dieser Stelle an die (noch immer gängigen) Metaphern vom „vollen Boot“, der „Überlastung der Sozialsysteme“ oder der „Angst vor Überfremdung“, die sich vor allem auf den Zuzug von Asylsuchenden, aber auch auf Migrant_innen insgesamt und insbesondere nach dem 11. September 2001 verstärkt auf die muslimischen Mitbürger_innen bezogen. Das Schlagwort vom „Kampf der Kulturen“, ausgelöst durch das gleichnamige Buch von Samuel P. Huntington (1996), traf den Nerv breiter Bevölkerungsschichten und zementierte einen statischen Kulturbegriff, der bei der Frage der Integration nur ein entweder/oder, in seiner extremen Form ein Anpassen oder Gehen, suggerierte. Aus Huntingtons (1996) Einteilung der Welt in (religiöse) Kulturräume und der daraus abgeleiteten Unvereinbarkeit kultureller Orientierungen und Wertevorstellungen speisen sich bis heute politische Diskurse. Nicht zu vergessen sind die Gewalttaten mit rechtsextremistisch motiviertem Hintergrund, die seit den 1990er Jahren die Öffentlichkeit erschütterten, aber insgesamt eher als marginale Einzeltaten verharmlost wurden. Jahrzehntelang blieben Fragen der Zuwanderung und Integration unbeantwortet, fehlte es an einer gestaltenden und fördernden Integrationspolitik.

Im Alltagsleben und somit auch im Bild der Städte hatte die Zuwanderung aber längst ihren Niederschlag gefunden. Genau hier wollte der Interkulturelle Stadtplan ansetzen. Die Idee des Projektes war es, mittels eines Stadtplans „der Tatsache der ethnischen (und religiösen) Vielfalt Rechnung zu tragen und die multiethnische Bevölkerung in Augsburg auf eine anschauliche Art und Weise sichtbar und erlebbar zu machen. Diese multiethnische Bevölkerungsstruktur prägt das Erscheinungsbild und das kulturelle Leben der Stadt. Trotzdem ist das für den Einzelnen je nach seinem

1: Die Zahlen beziehen sich auf das Jahr 2011. Menschen mit Migrationshintergrund sind entweder selbst eingewandert oder haben mindestens einen Elternteil, welcher (nach 1955/erstes Anwerbeabkommen mit Italien) eingewandert ist (http://www.augsburger-allgemeine.de/augsburg/Vier-von-zehn-Augsburgern-haben-einen-Migrationshintergrund-id24065211.html, Zugriff: 18.2.2013).
2: Im Jahr 2000 vor allem angestoßen durch den damaligen Fraktionsvorsitzenden der CDU, Friedrich Merz



KRIEGSHABER

Arabischer Kulturverein

Vorstand:
Douja Hadjri

Öffnungszeiten:
keine Angaben

Adresse:
Lincolnstraße 1a
86156 Augsburg

Tel.: keine Angaben

Der Arabische Kulturverein wurde im Jahr 2000 von Frau Hadjri gegründet. Die ca. 35 Mitglieder sind hauptsächlich MigrantInnen aus Ägypten, Syrien, Marokko und Tunesien. Aus Mangel an eigenen Räumen finden die Treffen in unregelmäßigen Abständen an unterschiedlichen Orten statt.

Zum Verein gehört eine Folkloregruppe. Tänze, Modenschauen mit einheimischen Trachten, Musikdarbietungen und arabische Essen werden organisiert und auf diversen Veranstaltungen vorgeführt. Ganz wichtig ist der Vereinsvorsitzenden der Unterricht der Kinder in ihrer arabischen Muttersprache. Unter ihrer Mitwirkung und mit Hilfe des Schulamts können seit September 2002 die Kinder den arabischen Ergänzungsunterricht besuchen. Die Lehrerin, eine Tunesierin, kommt einmal die Woche von Stuttgart nach Augsburg. Über die Treffen im Verein und über den muttersprachlichen Ergänzungsunterricht kann man sich bei Frau Hadjri informieren.

Frau Hadjri kam 1975 im Alter von 19 Jahren von Tunesien nach Deutschland. Ihr fast perfektes Deutsch hat sie sich selbst beigebracht. Sie hat eine Krankenpflegeschule besucht und übt diesen Beruf auch aus. Frau Hadjri ist mit einem Tunesier verheiratet und hat zwei Kinder. Sie nimmt aktiv am gesellschaftlichen Leben in Augsburg teil und möchte die Integration der hier lebenden MigrantInnen bei gleichzeitiger Wahrung der Wurzeln fördern.

Als arabischsprachige Muslimin besucht sie ab und zu die Moschee in der Frauentorstraße. Damit die pauschalen Vorurteile gegenüber Muslimen abgebaut werden, bemüht sie sich um einen offenen Dialog und um Bekanntmachen der kulturellen und religiösen Traditionen der muslimischen MigrantInnen. Frau Hadjri ist ebenfalls Vorsitzende des Tunesischen Kulturvereins in München und Mitglied in der Deutsch-Chinesischen Gesellschaft in Augsburg. Im Ausländerbeirat der Stadt wurde sie 2003 zur 2. Vorsitzenden gewählt. Frau Hadjri besitzt einen deutschen Pass.

STADTPLAN

KRIEGSHABER
- Arabischer Kulturverein
- Arbeitskreis Asyl Flak-Kaserne
- Chapel - Evangelische Kirchengemeinde Augsburg
- Die Arche
- Evangelischer Jugendsozialdienst – Sozialdienst für ausländische Kinder und Jugendliche
- Italpesca - Groß- und Einzelhandel
- R.I.G.A. GmbH Restaurantservice - Intile - Grosshandel - Augsburg
- R33 – Jugendhaus Kriegshaber
- Reese-Theater
- Thaddäus-Zentrum
- Thrakischer Verein Augsburg und Umgebung e.V.
- Troika
- Unterkunft Flak-Kaserne
- Vereinigte Pfingstgemeinde

Abb. 2: Beispiel für die Informationen zu den einzelnen „interkulturellen Orten“ (Quelle: http://www.interkultureller-stadtplan.de/stadtteile/content_kriegshaber.php?inh=1, Zugriff: 12.4.2013).

Wohnort, seinem Arbeitsplatz und seinem persönlichen Umfeld so gar nicht ohne Weiteres offensichtlich, wahrnehmbar und durchschaubar. Hierzu will dieser interkulturelle Stadtplan seinen Beitrag leisten (…)“ (Lembert 2003: Vorwort).

Die Erstellung des Stadtplans[3]

Im Wintersemester 2002/2003 begann im Rahmen einer Übung die Recherche für einen Interkulturellen Stadtplan für die Stadt Augsburg. Das Konzept sah vor, nach den Herkunftsländern der Betreiber/Gründer/Inhaber geordnet, verschiedenste Orte aufzusuchen und zu beschreiben. Die Orte gliederten sich in Vereine, religiöse Stätten, Restaurants, Kneipen, Cafés, Discos, Geschäfte und Dienstleistungen, Bildung und muttersprachlicher Unterricht und Interkulturelle Institutionen. Zwischen den einzelnen Beschreibungen sollten auch Biographien von Personen mit einge-

3: Text angelehnt an: In Augsburg ist die Welt zu Hause. Interkultureller Stadtplan Augsburg. Ein Projekt des Stadtjugendrings Augsburg in Zusammenarbeit mit der Europäischen Ethnologie/Volkskunde, http://www.philhist.uniaugsburg.de/lehrstuehle/volkskunde/projekte/interkultureller_stadtplan/ (Zugriff: 28.2.2013)

flochten werden, die mit diesen Orten in unterschiedlicher Art und Weise verbunden sind.

Sowohl der zeitliche Rahmen als auch die inhaltliche Vorgehensweise erwiesen sich schnell als illusorisch bzw. ungeeignet. Die Biographien allein waren wenig aussagekräftig und ließen sich nur marginal mit den Orten in Beziehung setzen. Die Vielzahl und Vielfältigkeit der Orte machten es unmöglich, in der angedachten Zeit (Wintersemester) fertig zu werden, so dass sich das Projekt bis in den Spätsommer 2003 hinzog und die Gruppe auf wenige Personen zusammenschmolz. Eine einfache Beschreibung, z.B. eines Lokals mit Adresse, Telefonnummer und Speisekarte, erschien zudem langweilig und hatte den Charakter eines Branchenbuchs. Warum also nicht die ursprünglich geplante biographische Komponente auf die Repräsentanten der Orte direkt übertragen und ihre Lebensgeschichte in Kurzform präsentieren? Das erforderte zwar wesentlich mehr Aufwand, ermöglichte jedoch eine authentische Beziehung zwischen den Informationen über eine Örtlichkeit, über die Lebenssituation von Migrant_innen und über das jeweilige Herkunftsland. Durch diese Vorgehensweise entstand zu dem Stadtplan mit eingezeichneten Ortsmarkierungen ein umfangreiches Begleitheft, das nicht nur der räumlichen Orientierung dient, sondern auch als eigenständiges Buch über Augsburger Migrant_innen zu lesen ist.

Abbildung 2 zeigt einen Teil der Struktur der Internetpräsenz. Der Screenshot verdeutlicht beispielhaft die Informationen zum Arabischen Kulturverein im Augsburger Stadtteil „Kriegshaber“. Nach den Vereinsinformationen folgen stets auch einige biographische Notizen bezüglich der Betreiber. Die Leiste rechts zeigt weitere „interkulturelle Orte“ im Augsburger Stadtteil „Kriegshaber“ an (für alle anderen Augsburger Stadtteile ebenso aufrufbar). Auf der Seite ist es möglich, entweder nach Stadtteilen oder nach der Art des Ortes (Einzelhandel, Kulturverein etc.) sortiert zu suchen.

Das Projekt bot den Studierenden die Möglichkeit, Migrationsforschung nicht nur theoretisch zu behandeln, sondern auch in die Praxis zu transferieren. Sie lernten, biographische Interviews zu führen und individuelle Lebensgeschichten zu betrachten. Dieser Fokus auf die Heterogenität individueller Biographien war wichtig, weil durch die Ausrichtung des Stadtplans nach geographischen Gesichtspunkten, also nach Herkunftsländern, die Gefahr der Kulturalisierung und pauschalen „Veranderung“ („Othering“) einer ethnischen, nationalen oder religiösen Gruppe groß war. Anders ausgedrückt: Sicher gab es herkunftsspezifische Gemeinsamkeiten unterschiedlicher Art (z.B. viele Läden, in denen ein ähnliches herkunftsspezifisches Sortiment an Lebensmitteln verkauft wird), dies bedeutet jedoch nicht, dass einzelne ethnisch-nationale oder religiöse Gruppen als eigene, homogene Kulturen zu denken sind. Die einzelnen Betreiber der untersuchten Orte unterscheiden sich vielfach in ihren Lebensentwürfen und in den Strategien im Umgang mit ihrer persönlichen Migrationserfahrung. Hierbei ist auch anzumerken, dass allein durch die Herausstellung kulturell differenzierter „Orte“ (bzw. deren Repräsentanten) kulturelle Differenzen immer auch auf eine bestimmte Art und Weise reproduziert und zementiert werden. Insofern ist die Akzentuierung individueller Geschichten besonders wichtig, zeigt sich dann doch, dass z.B. ethnische Differenz im Sinne eines gemeinsamen Herkunftskontextes für einzelne Person sehr unterschiedliche Bedeutungen haben kann und auch unterschiedlich wichtig/unwichtig ist.

In der Praxis bedeutete dies für die Studierenden auch, Orte und Menschen aufzusuchen, mit denen sie sonst nicht in Berührung kommen, Hemmungen und eigene Vorurteile zu überwinden, mit Sprachbarrieren umzugehen, oder vor verschlossenen Türen zu stehen – z.B. weil der Verein längst in andere Räumlichkeiten umgezogen war. Einige Studierende knüpften freundschaftliche Beziehungen, wurden zum Essen oder zu Veranstaltungen eingeladen oder gar zu einem Besuch im Herkunftsland. Insgesamt bekamen die Studierenden mit diesem Projekt eine lebendige Vorstellung vom vielkulturellen Augsburg und konnten auf diese Weise und je nach persönlichem Engagement ihr theoretisches Wissen über Migrationsforschung durch eigene Erfahrungen erweitern. Die Arbeit am Stadtplan erforderte ein Einlassen auf die multiethnische urbane Realität. Der persönliche Kontakt mit Vereinsvorsitzenden, Kneipen- oder Geschäftsbetreibern eröffnete zudem Einblicke in das umfangreiche Beziehungsgeflecht innerhalb der einzelnen Migranten-Communities in Augsburg.

Das Projekt wurde auch von kritischen Stimmen und Auseinandersetzungen begleitet.

Abb. 3: Fotobeispiele, wie man sie auf der Internetseite für die meisten der verzeichneten „interkulturellen Orte" vorfindet: „Cagri Moschee" und „Hüdaverdi Supermarkt" (Quelle: http://www.interkultureller-stadtplan.de, Zugriff: 12.4.2013).

Da wir angesichts der Fülle der Orte nur exemplarisch vorgehen konnten, wählten wir nach dem Zufalls- oder Schneeballsystem aus. Wir wollten zwar die Vereine (Migrantenselbstorganisationen) und religiösen Stätten vollständig aufführen, aber auch hier erreichten uns manche Informationen zu spät. In den Vereinen entzündete sich die Diskussion, ob wir als extremistisch eingestufte oder im Verfassungsschutz aufgeführte Organisationen aufnehmen sollten oder nicht. Das mit dem Stadtjugendring abgesprochene Vorgehen, auch diese Realität widerzuspiegeln und keine Zensur vorzunehmen, fand nicht bei allen Beteiligten und später in der Rezeption Zustimmung.

Der Interkulturelle Stadtplan heute

Damals waren fast alle Gesprächspartner_innen von der Idee des Stadtplans begeistert und zeigten sich zur Mitarbeit bereit. Anfängliches Misstrauen war primär den Vorstellungen geschuldet, dass sich hinter dem Stadtplan ein Geschäftsinteresse verberge, für das im Sinne eines Branchenbuchs bezahlt werden müsse. Viele empfanden es als außergewöhnlich und erlebten zum ersten Mal, dass sich offizielle Vertreter_innen der Stadt – und als solche wurden wir wahrgenommen – für ihre Situation, ihre Lebenswege und Lebensleistungen interessierten, ohne kommerzielle Interessen oder sozialpädagogische Angebote zu vertreten. Was nicht ausschloss, dass wir manchmal gebeten wurden, Briefe von Behörden zu lesen, auf ausländerrechtliche Fragen zu antworten oder in sozialen Belangen wie dem Schulbesuch der Kinder zu beraten. Alle Beteiligten begrüßten die Möglichkeit, kostenlos auf ihren Ort und ihr Angebot bzw. auf ihre Community oder die Situation im Herkunftsland und auf ihre individuellen Erfahrungen aufmerksam machen zu können. Die Interviewten bestimmten selbst, welche Informationen veröffentlicht wurden, d.h. die Ortsbeschreibungen und Fotos wurden möglichst nach persönlicher Rücksprache autorisiert. Das erklärt die Unterschiedlichkeit in den Beschreibungen bezüglich Inhalt und Länge.

Seit dem Erscheinen des Stadtplans 2003 sind zehn Jahre vergangen. Mittlerweile fühlen sich alle politischen Parteien den Themen gesellschaftliche Diversität und Integration verpflichtet und haben es in ihre Programme aufgenommen. Deutschland ist offiziell zum Zuwanderungsland geworden, interkulturelle Öffnung und Diversity Management Programme gelten als professionelle Strategien. Interkulturelle Kompetenz gehört zu einer Schlüsselkompetenz im öffentlichen und beruflichen Leben. Mittlerweile stehen Willkommens- und Anerkennungskultur im Mittelpunkt, da Zuwanderung angesichts von identifizierter Überalterung der Gesellschaft in Deutschland und einem Mangel an Fachkräften als zwingend erachtet wird. Inwieweit dieser Paradigmenwechsel in der Bevölkerung Deutschlands angekommen ist und angenommen wird, bleibt zu fragen.

Was damals mit dem Stadtplan als Sichtbarmachen intendiert war, könnte jedoch teils auch als Kulturalisierung wahrgenommen werden. Vor allem junge Menschen empfinden zu Recht die Reduzierung auf den Migrationshintergrund vielfach als stigmatisierend und ausgrenzend. Ein aktueller Interkultureller

Stadtplan würde sich sicher eher am geographischen Raum orientieren und z.B. die Ethnographie einzelner Straßenzüge oder Viertel beschreiben – ungeachtet der Herkunft der Bewohner_innen bzw. diese nicht als Ausgangspunkt nehmen.

Als Folge- bzw. Anknüpfungsprojekt an den Stadtplan ist die Zusammenarbeit mit dem Büro für Friedens- und Interkultur, dem Dachverband der Türkischen Vereine Augsburg (DTA) und dem Lehrstuhl für Ethnologie der Uni Augsburg zur Erstellung einer Topographie der religiösen Stätten in Augsburg im Jahr 2010/2011 zu sehen. Hier war nicht die Frage ethnischer oder nationaler Wurzeln relevant, sondern die zu untersuchenden Ausprägungen von Religion, Glaube oder Spiritualität. Was ist überhaupt ein religiöser Ort und wer hat darüber die Definitionsmacht? Dazu entwickelte ich angelehnt an das Münchner Projekt „Fit für Vielfalt“ ebenfalls mit Studierenden eine „Interreligiöse Stadtrallye“. Ziel dieser Rallye ist „nicht die Wissensabfrage bzw. Wissensvermittlung [...], sondern vielmehr das Wahrnehmen und Finden von Religion im Alltag, der Reflexion über die eigene Haltung und die eigenen Bezüge zu Religion und religiöser Vielfalt im Kontext von Stadtgesellschaft und Alltagsleben“ (http://www.via-bayern.de/FfV/veranstaltungen.html, Zugriff: 28.2.2013).

Vielen Augsburgern wurde mit dem Interkulturellen Stadtplan zum ersten Mal die Vielfalt der Stadt bewusst und selbiger zeigte ihnen die Normalität der Zuwanderung auf. Die Volkshochschule bietet seit Jahren interkulturelle Führungen auf der Basis des Stadtplans an. Ich habe anfangs die Führungen konzipiert und durchgeführt und konnte erleben, welche Hemmschwellen bestehen, von Migrant_innen etablierte „Orte“ zu betreten. Es schien, als sei ein imaginäres Verbotsschild über der Tür angebracht. Gleichzeitig war es interessant zu sehen, wie Vorurteile und Ängste durch das Kennenlernen abgebaut oder zumindest in Frage gestellt wurden. Aber auch diese Stadtführungen haben sich im Laufe der Zeit im Sinn der oben beschriebenen Vorbehalte gewandelt und beziehen sich nun verstärkt auf Viertel und ihre Bewohner_innen, unabhängig von ihrer Herkunft. Nachdem die Printversion sehr schnell vergriffen war, ging der Stadtplan im Jahr 2005 ans Netz und wird auch im Rahmen der begrenzten finanziellen und personellen Möglichkeiten sporadisch aktualisiert.

Biographische Notiz:

Christiane Lembert, Ethnologin M.A., ist seit 2001 als Lehrbeauftragte an der Universität Augsburg am Lehrstuhl Europäische Ethnologie/Volkskunde tätig und unterrichtet dort den Schwerpunkt Migrationsforschung. Sie ist zudem Interkulturelle Trainerin (LIDIA) und Diversity Managerin (Uni.) und arbeitet hauptberuflich beim Verband für Interkulturelle Arbeit, Bayern (VIA Bayern e.V.) als Bildungsreferentin in der Fachstelle Diversity Management im bundesweiten Netzwerk „Integration durch Qualifizierung“. Der Interkulturelle Stadtplan Augsburg war ein Auftragsprojekt des Stadtjugendrings Augsburg, das Frau Lembert mit Studierenden der Ethnologie im Rahmen einer Übung realisierte.

Literatur

Lembert, Christiane (2003): Vorwort. In: Stadtjugendring Augsburg [Hrsg.]: In Augsburg ist die Welt zuhause. Interkultureller Stadtplan Augsburg.

„Sprach(r)ohr“

S. 55 Helge Piepenburg: Verbesserung der Lehre: Standortwechsel als Lösung eines grundlegenden Problems?

S. 56 Henrike Wilhelm: Aus den Augen, aus dem Sinn?

Die Rubrik Sprach(r)ohr versteht sich als Ort des Debattierens und des Meinungsaustausches. Das Sprach(r)ohr wurde erdacht, um als Forum kontroverser Diskussionen geographischer Fragestellungen und studentischer Belange zu dienen. Hier werden Fragen aufgeworfen, Ideen sowie Kritik geäußert und natürlich diskutiert. Das Sprach(r)ohr soll die Meinungen Studierender im deutschsprachigen Raum hörbar machen und dadurch vernetzend wirken. Fühl dich frei, dich einzubringen und nutze das Sprach(r)ohr, um Belange verschiedenster Art überregional zu diskutieren.

Editorial

Geographiestudierende/r X: „Hast du schon Karten?"
Geographiestudierende/r Y: „Thematische?“
Geographiestudierende/r X: „Nee! Für den GeoBall?“
Geographiestudierende/r Y: „Hä? Wie? GeoBall?“
Geographiestudierende/r X: „Na, der GeoBall!!! Die Abschlussfeier für die Absolventen des Geographiestudiums in diesem Jahr! Klingelt‘ s?“

Und habt ihr an eurem Institut auch schon davon gehört oder gibt es eine derartige Veranstaltung bei euch nicht? Henrike Wilhelm von der Leibniz Universität Hannover macht mit ihrem Artikel „Aus den Augen, aus dem Sinn“ darauf aufmerksam, dass einer der wichtigsten Tage im Leben eines Geographiestudierenden: der Tag des Studienabschlusses, von Institutsseite oftmals nicht so gewürdigt wird, wie die Studierenden sich das erhoffen und sicherlich auch verdienen. Lest selbst und organisiert euch eine fulminante Abschlussparty!

Und da wir gerade beim selbstbestimmten bzw. -organisierten Leben sind, berichtet Helge Piepenburg von der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg über die Arbeit des Arbeitskreises „Verbesserung der Lehre, Lehramt und selbstbestimmtes Lernen“ von der Bundesfachschaftentagung im November 2012 in Berlin.

Also viel Spaß beim Lesen und nutzt das Sprach(r)ohr und meldet euch zu Wort!

Anne Patzig (Redaktion)

Verbesserung der Lehre: Standortwechsel als Lösung eines grundlegenden Problems?

Helge Piepenburg, Freiburg

Als auf der Bundesfachschaftentagung im November in Berlin der Arbeitskreis (AK) „Verbesserung der Lehre, Lehramt und selbstbestimmtes Lernen“ gegründet wurde, musste ich zuerst einmal schlucken. Jedes einzelne Thema hätte ja bereits genügend Inhalt geboten, um einen eigenen AK damit zu füllen. Nach einer Vorstellungsrunde mit Bestandsaufnahme zu diesen Themen an den einzelnen Standorten wurde dann aber doch schnell deutlich, dass es ein konkretes Ziel in unserem AK geben sollte. Egal ob im Lehramts- oder Bachelorstudium – wir finden es immens wichtig, das selbstbestimmte Lernen und die Eigenständigkeit der Studierenden zu fördern. Grundlage dieser Zielsetzung war das standortübergreifende Problem, dass Studienanfänger aus undurchsichtigen, blauäugigen Gründen ihren Studienort wählen. Zumindest sind inhaltliche Studienargumente eher selten die Basis für die Standortwahl. Infolgedessen gibt es eine hohe Anzahl an Studierenden, die mit der Ausrichtung der Geographie an ihrem Standort unzufrieden sind. Allerdings ist es dann nicht einfach sich umzuorientieren, da jede Universität ihre eigenen Ansprüche an die Studierenden stellt und sich zumeist lediglich der/die StudiengangskoordinatorIn mit dem Standortwechsler auseinandersetzt. Dies kann einerseits von Vorteil sein, ist aber auch häufig Kritikpunkt, da die Studiengangskoordination nicht immer qualifiziert besetzt ist.

Mögliche Strategie: einheitliches Grundstudium

Als Grundlage für einen erleichterten Standortwechsel fordern wir daher eine länderweite Koordination des Grundstudiums, damit wenigstens ein bundeslandinterner Wechsel machbarer wird. Hierzu sollte auf der BuFaTa ein Positionspapier entwickelt werden, mit dem die Vertretungen der einzelnen Bundesländer argumentieren können. Ein weiteres Fernziel des AK ist es, auf kommenden Bundesfachschaftentagungen an einer Musterstudienordnung/Rahmenprüfungsordnung zu arbeiten, in der wir uns positionieren und darstellen wollen, welche Inhalte wir für unabdingbar im Grundstudium der Geographie erachten. Damit soll nicht etwa die Spezialisierung der einzelnen Standorte kritisiert werden, es soll lediglich eine einheitliche Organisation des Grundstudiums geben, das an vielen Standorten sowieso inhaltlich deckungsgleich ist, aber von den Studienkoordinationen oft nicht immer als kongruent anerkannt wird. Durch die offizielle Angleichung der Module erhoffen wir uns innerhalb der ersten drei Semester des Studiums ein problemloses, barrierefreies Wechseln des Studienstandortes, um sich schon frühzeitig in eine Fachrichtung, die den eigenen Vorstellungen entspricht, entwickeln zu können. Hierzu werden die Akkreditierungsgrundlagen überprüft werden müssen, sodass durch das schrittweise Akkreditieren der Studiengänge eine Verbesserung der Situation erreicht wird. Ebenfalls möchte sich der AK zu gewünschten Wahlbereichen, einem übergreifenden Exkursionsangebot von Studienstandorten im deutschsprachigen Raum und der Entwicklung von sinnvollen Leistungsüberprüfungen in Form von Portfolios, die auch unbenotete Anteile enthalten, einsetzen. Wir sehen dies als notwendige Schritte an, um die immer jünger werdenden Studienanfänger weiterhin als hervorragend qualifizierte Geographen auszubilden. Uns ist bewusst, dass die Gestaltung einer Rahmenprüfungsordnung für den deutschsprachigen Raum ein ambitioniertes und langfristiges Ziel ist und wir erhoffen uns die Unterstützung aller Geographiestudierenden, die sich für die oben genannten Ziele einsetzen möchten. Sprecht bei euch vor Ort mit den Fachschaften,organisiert eure Anreise zur nächsten BuFaTa in Freiburg vom 17. bis 20. Mai 2013 und verfolgt die Arbeit des AK auf www.geodach.org. Mit diesem Maßnahmenpaket helft ihr, die Studiensituation eures eigenen Standortes und auch die aller anderen Standorte im deutschsprachigen Raum zu verbessern, denn ihr müsst nicht alles schlucken!

Aus den Augen, aus dem Sinn?

Henrike Wilhelm, Leibniz Universität Hannover

Durch Erfahrungen aus der Schulzeit oder ähnlichen Situationen könnte man als Studierender eigentlich davon ausgehen, dass es zum Abschluss des Studiums eine offizielle Zeugnisvergabe oder wenigstens einen freundlichen Händedrück von Seiten der Institute geben sollte. Leider wird das nicht an allen geographischen Instituten so gehandhabt. Frei nach dem Motto aus den Augen, aus dem Sinn werden die Absolventen oftmals ohne viel Aufsehen in die Arbeitswelt entlassen.

Bei uns in Hannover findet die Zeugnisübergabe relativ unspektakulär mit den Damen und Herren vom Prüfungsamt statt. Was wirklich sehr schade ist, denn auf den Studienabschluss folgt ja in der Regel ein Schritt in neue Lebensabschnitte. Um den geographischen Absolventen einen schöneren Abschluss des Studiums zu ermöglichen, veranstaltet der Fachrat Geographie in diesem Jahr mal wieder einen GeoBall, zu dem alle Absolventen, Mitarbeiter und Studierenden eingeladen werden. Unser Ball wird mit einem offiziellen Teil mit Buffet, Reden etc. beginnen und dann in eine Party übergehen, bei der dann alle Studierenden für einen kleinen Eintrittspreis mitfeiern können. Auf diese Weise erhoffen wir uns einen feierlichen sowie unterhaltsamen Abend mit vielen Gästen. Da so eine Veranstaltung mit einem großen organisatorischen und finanziellen Aufwand einhergeht, vergingen seit dem letzten GeoBall leider vier Jahre. Umso schöner, dass es in diesem Jahr wieder klappt! Nach vielen Stunden der Vorbereitung, Planung und bangen Stunden, ob sich genügend Gäste anmelden würden, steht uns der GeoBall nun bevor und das Feedback der Kommilitonen und Absolventen ist durchweg positiv. Dieser Tatbestand zeigt uns, dass durchaus eine Nachfrage seitens der Absolventen besteht, in einem feierlichen Rahmen den Studienabschluss – egal ob Bachelor, Master oder Diplom – zu feiern.

Aber warum ermöglichen die einzelnen Institute ihren Absolventen nicht eine derartige Abschlussfeier? Sollten auch hier wieder einmal die fehlenden finanziellen Mittel oder Personalmangel Grund dafür sein? Sicherlich ist es so, dass die Veranstalter investieren müssen, aber mit einer guten Kalkulation und einem engagierten Organisationsteam ist meines Erachtens alles möglich! Wenn nun auch am Abend des Balls alles reibungslos abläuft, könnte der Standort Hannover mit einem guten Beispiel vorangehen. Vielleicht hat euer Standort ja bereits eine gute Lösung für das Problem gefunden, oder möchte nun auch selbst die Organisation eines Absolventenballs anregen. Wendet euch an eure Fachschaft, sicher findet ihr dort offene Ohren und Organisationstalente, damit ihr als Absolventen nicht auch sofort in Vergessenheit geratet!

„GeoPraktisch“

S. 59 Interview mit Stefan Finke: Über den Wolken? Von wegen …

S. 61 GeoOrga

GeoPraktisch ist eine Rubrik, die sich auf die Praxis bezieht. Hier werden Hinweise zum Studienalltag und wissenschaftlichen Arbeiten gegeben, Interviews mit Praktikern aus geographischen Berufsfeldern vorgestellt, und Termine zu interessanten, geographischen Veranstaltungen gelistet. Damit erhalten die LeserInnen neue Anregungen und einen Überblick über ihre eigenen Fachgrenzen hinaus.

Liebe GeographInnen, liebe PraktikerInnen,

die wohl populärste, aber damit auch berüchtigste Frage an GeographInnen und solche, die sich dazu ausbilden lassen, dreht sich darum, „was man denn mit Geographie dann so macht?“

Während manche resignierend aufgeben, und sich andere Standardfloskeln zurechtlegen, liefern wir euch in GeoPraktisch handfeste Beispiele aus der Praxis. Dieses Mal kommt dieses Beispiel von einem Geographen, der im Flugbetrieb seine Berufung gefunden hat.

Garniert wird dies wie immer von besonders wichtigen Terminen, die Ihr nicht verpassen solltet!

Viel Spaß bei der Lektüre

Frank Meyer und Carl Cengiz Rakip

Über den Wolken? Von wegen ...

GeoPraktisch-Interview mit dem Referenten für Innovation bei airberlin, Diplom-Geograph Stefan Finke (27)

entgrenzt: Herr Finke, bitte stellen Sie sich unserer Leserschaft vor.

Mein Name ist Stefan Finke und ich habe zwischen 2005 und 2011 den Studiengang Diplomgeographie am Institut für Geographie der Universität Leipzig absolviert. Seit November 2011 arbeite ich bei airberlin in Berlin.

entgrenzt: Was sind Ihre Aufgaben?

Im letzten Monat habe ich die Abteilung gewechselt und arbeite nun in einem Bereich, der meinem Ausbildungsprofil sehr nah kommt. In der neuen Abteilung bin ich verantwortlich für die Einführung neuer Programme bei airberlin. Aktuell arbeiten wir daran ein neues CRM (=Customer Relation Management System) für den Vertrieb zu implementieren. Nach erfolgreicher Implementierung geht es darum, die nächsten Phasen vorzubereiten und mit weiteren Fachbereichen bei airberlin abzustimmen. Parallel werde ich für die Administration des neuen Programms verantwortlich sein.

entgrenzt: Welche Projekte beschäftigen Sie derzeit besonders?

Aktuell geht es bei der Implementierung des CRM um die Vorbereitung der Gap-Analyse. Bei der Gap-Analyse geht es um den Vergleich zwischen den Anforderungen von airberlin und dem aktuell entwickelten Programm durch unseren Implementierungspartner. Sollten hier wichtige Felder fehlen oder fehlerhaft sein, haben wir nun die Chance auf diese hinzuweisen und durch unseren Partner einarbeiten bzw. diese ändern zu lassen. Parallel sind wir dabei die Schulung für das Programm im Salesbereich vorzubereiten.

entgrenzt: Wie verlief Ihre Laufbahn bis zu Ihrer derzeitigen Beschäftigung?

Ich habe meine berufliche Laufbahn bei airberlin im November 2011 begonnen. Die Anfangsstation war das Revenue Management für den Bereich Süditalien. – Das Revenue Management ist für die Erlösoptimeriung verantwortlich und kann als Einnahmeseite gesehen werden. Ziemlich schnell habe ich jedoch festgestellt, dass das Revenue Management nicht meiner Interessenslage entspricht, da ich schon während des Studiums stark im Projektbereich eingebunden war. Dies habe ich nun in meiner neuen Abteilung, Commercial Information Systems, gefunden. Diese Abteilung ist dafür verantwortlich neue Programme bei airberlin zu implementieren. Neben der Einführung des CRM, werden Programme im Bereich Flightplanning und Revenue Mangement eingeführt.

entgrenzt: Wie wirkten sich die Vertiefungen während Ihres Studiums auf Ihre Bewerbung aus?

Durch die frühzeitige Fokussierung auf den Luftverkehr und der damit eingeschlagenen Spezialisierung im Bereich Verkehrs- und Wirtschaftsgeographie war es mir möglich ein generelles Grundverständnis dieses Wirtschafts- und Verkehrsbereiches zu erlangen. Weiterhin war die Tutorentätigkeit im Bereich Geoinformatik und vor allem Geostatistik sehr förderlich. Auch die Projektarbeiten in Seminaren z.B. zur 3D-Modellierung der historischen Universität Leipzig im 19. Jahrhundert waren für den späteren Bewerbungsprozess sehr hilfreich. Flankiert wurde dies durch meine Praktika bei der Lufthansa in Berlin und Dubai sowie auf dem Flughafen Leipzig/Halle. Eine abschließende Expertise konnte ich durch meine Diplomarbeit geben, da auch hier der Luftverkehr im Mittelpunkt stand.

entgrenzt: Welche Rolle haben Praktika und Ehrenämter bei der Jobsuche gespielt?

Wie bereits bei der vorhergehenden Frage ausgeführt, haben Praktika und Projektarbeiten am Institut einen nicht unerheblichen Einfluss auf meinen beruflichen Werdegang gehabt. Vor allem geknüpfte Kontakte während der Praktika erwiesen sich im Nachgang als sehr hilfreich. Auch die Nebentätigkeit bei einem Reiseveranstalter verhalf zu einem positiven Beitrag im Bewerbungsprozess.

entgrenzt: Welche persönlichen Kompetenzen sollte ein/e BewerberIn mitbringen?

In meiner aktuellen Anstellung geht es darum, Arbeiten zu priorisieren und mit hoher Qualität zeitnah zu erledigen. Dadurch, dass die aktuelle Tätigkeit sehr projektgetrieben ist, muss man vor allem belastbar und gewillt sein, mehr als 100 % zu geben. Ansonsten sollte man die Eigenschaft haben selbstständig zu arbeiten und sich neue - auch komplexe - Felder zu erschließen. Ein überzeugendes Auftreten in Meetings und bei Präsentationen ist weiterhin sehr wichtig. In der vorhergehenden Tätigkeit war es primär wichtig Statistiken zu

interpretieren und daraufhin korrekte Entscheidungen zu treffen. Auch musste man diese Entscheidungen vor Vorgesetzten überzeugend präsentieren können.

entgrenzt: Welche Perspektiven haben BerufsanfängerInnen in Ihrem Job?

In meiner aktuellen Tätigkeit kann ich dies schwer einschätzen, da ich zu kurz im Team bin. In der vorhergehenden Abteilung sind die Chancen für Einsteiger sehr gut, da das Handwerk schnell erlernt wird und sich ein guter Revenue Manager durch Erfahrung auszeichnet.

entgrenzt: Welche Vertiefungen können bei einer Karriere hilfreich sein?

Auch wenn das Wissen des MS Office Paketes vorausgesetzt wird, ist dies nach wie vor ein Bereich, mit dem man sich hervorheben kann. Auch das Wissen wie man eine Präsentation hält oder bei einer Rede souverän auftritt ist sehr wichtig und kann den entscheidenden Pluspunkt geben. Somit würde ich eher für die Softskills plädieren. Allerdings ergibt sich diese Fokussierung meinerseits auch durch die gewünschte Tätigkeit und den damit verbundenen Unternehmensbereich, der gerade dies fordert. Sollte man eine andere Laufbahn einschlagen, ist sicherlich das Faktenwissen mehr gefordert. Soll heißen, man sollte den Fokus passend zum Karriereziel setzen.

entgrenzt: Auf welche Aspekte ist bei einer Bewerbung besonders zu achten?

Meiner Meinung nach, zeichnet sich eine gute Bewerbung durch einen schlüssigen und kompakten Lebenslauf aus. Es sollten keine Lücken vorhanden sein und es sollte ersichtlich sein, was man in seinem Leben vorhat. Im Cover Letter sollte man sehr stark hervorstreichen, warum man der oder die Richtige für den Job im Vergleich zu den restlichen Bewerbern ist. Am aller wichtigsten ist für mich jedoch das Bewerbungsgespräch. Hier habe ich selber viel lernen müssen, da ich mich beispielsweise nicht ausreichend mit dem Unternehmen beschäftigt hatte. In Erinnerung ist mir dabei vor allem eine Bewerbung bei einer großen arabischen Airline geblieben, die als 5-Sterne-Airline gilt und eine dementsprechende Klientel hat. Leider hatte ich hier versäumt eine Krawatte anzulegen. Aus diesem Grund hatte ich bereits keine Chance mehr, da ein Mitarbeiter immer das Unternehmen repräsentiert und in die Öffentlichkeit reflektiert. Bei vorrangigen Kunden aus dem Businessbereich ist es somit ein Muss, dass auch die eigenen Mitarbeiter eine Krawatte tragen. Eine oberflächliche Entscheidung auf den ersten Blick, die für meine weiteren Bewerbungen jedoch enorm hilfreich war und auf den zweiten Blick verständlich und logisch erschien.

entgrenzt: Herr Finke, wir danken für das Gespräch!

GeoOrga

3.–4.5.2013	„AK Stadtzukünfte 34. Sitzung“ in Jena www.stadtzukuenfte.de
17.–20.5.2013	Bundesfachschaftentagung (BuFaTa) 2013 in Freiburg www.bufata-freiburg.bplaced.net
30.5.– 1.6.2013	AK Freizeit- und Tourismusgeographie Jahrestagung 2013 „Tourismus und Grenzen“ in Konstanz www.freizeit-tourismus-geographie.de/jt-2013-konstanz.html
9.6.2013	Studentische Initiative Sub-Sahara Afrika (SISA) 1. Treffen in Bayreuth www.univie.ac.at/aksa
4.–9.8.2013	Regional Conference of the International Geographical Union in Kyoto www.igu-kyoto2013.org
16.–29.8.2013	Internationale Sommerschule 2013 (Schwarzmeerküste des nordwestlichen Kaukasus): „Ökologisches Management im System 'Mensch – Umwelt'“ www.riic.utmn.ru/riic/archives/679
1.–7.9.2013	Summerschool der Geowerkstatt Leipzig: „Tatort Leipzig – Der Reurbanisierung auf der Spur“ www.geowerkstatt.com
5.–7.9.2013	Eugeo2013 Kongress in Rom „Europe, what’s next? Changing geographies and geographies of change“ www.eugeo2013.com
23.–27.9.2013	Humangeographische Sommerschule (Frankfurt/Main): „Geographische Stadtforschung – Neoliberalisierung. Exklusionen.Widerstände“ www.humangeographische-sommerschulen.de/
2.–8.10.2013	Geographentag „VerANTWORTen – Herausforderungen für die Geographie“ in Passau www.geographentag.uni-passau.de

entgrenzt machen, aber wie?

Die MitarbeiterInnen von entgrenzt

entgrenzt ist ein offenes Medium und lebt vom Mitmachen. So konnte die dritte Ausgabe von *entgrenzt* nur durch viele HelferInnen und MitarbeiterInnen entstehen. Was anfangs durch sieben StudentInnen der Leipziger Geographie angestoßen wurde, wird mittlerweile durch viele ständige MitarbeiterInnen geleistet. Die MitarbeiterInnen arbeiten u.a. aus Leipzig, Erlangen, Kiel, München und Frankfurt an *entgrenzt* mit. Danke an alle HelferInnen der fünften Ausgabe von *entgrenzt*:

Kristine Arndt (Leipzig), Franziska Bader (Leipzig), Carl Cengiz Rakip (Frankfurt am Main), Frank Feuerbach (Leipzig), Kevin Gebhardt (Leipzig), Ingo Haltermann (Essen/Münster), Marco Holzheu (Leipzig), Thomas Kandler (Leipzig), Josephine Kellert (Leipzig), Jörg Kosinski (Leipzig), Robert Kul (Leipzig), Frank Meyer (Leipzig), Anne Patzig (München), Helge Piepenburg (Freiburg), Florian Steiner (Frankfurt am Main), Sandra Taudt (Kiel), Cosima Werner (Uni Erlangen), Henrike Wilhelm (Hannover), Jan Winkler (Erlangen), Annika Zeddel (Erlangen)

Die Mitarbeit bei entgrenzt

Auch eine Onlinezeitschrift entsteht nicht von allein. Im Hintergrund arbeiten bei *entgrenzt* viele pfiffige Köpfe und fleißige Hände, damit die Website, das Layout und natürlich die Inhalte entstehen und in die richtige Form gebracht werden können. Wir sind ein fröhliches Team aus GeographInnen, SoziologInnen, KulturwissenschaftlerInnen und Technikfreaks, in dem neue HelferInnen, egal aus welcher Fachrichtung, jederzeit herzlich aufgenommen werden. Wenn du dich also ausprobieren willst, bieten dir unsere Redaktionsbereiche, die PR und Technik viele Möglichkeiten dazu.

Wir arbeiten weitestgehend dezentral, um dem Ziel der Vernetzung von Studierenden einen Schritt näher zu kommen. Der Umgang mit unserem *entgrenzt*-Wiki, E-Mail und Skype ist daher zentral in unserer Arbeitsweise. Solltest du also nicht an unserem Stammsitz in Leipzig sein, lass dich nicht entmutigen. Unsere HelferInnen sitzen auch an anderen Studienorten. Die Aufgaben reichen von kleinen Hilfsleistungen, Tipps und Recherchen, zu möglichen Beiträgen, bishin zu umfangreicheren Arbeiten wie dem aktiven stetigen Mitwirken innerhalb eines Verantwortungsbereichs. Wieviel Zeit du bei uns einbringst, entscheidest du allein. Außerdem ist Motivation und Abstimmung im Team wichtig, der Rest ist Learning by Doing. Es gibt keine Mindest-Semesterzahl und die Arbeit ist ehrenamtlich. Hast du Interesse an der Mitarbeit bei *entgrenzt*? Dann schreib uns eine E-Mail an info@*entgrenzt*.de. Oder besuche unsere Website www.*entgrenzt*.de für aktuelle Mitarbeitsgesuche.

UnterstützerInnen

entgrenzt hätte nicht ohne unsere UnterstützerInnen entstehen können. Wir bedanken uns bei der GeoWerkstatt Leipzig e.V. für die Unterstützung und den Rahmen, der *entgrenzt* damit ein zu Hause gibt. Ein herzlicher Dank geht an das Kuratorium, das uns bei der Diskussion des Konzeptes und dessen Weiterentwicklung mit viel Erfahrung zur Seite stand und bei Fragen zur Erstellung einer Zeitschrift half: Dr. Ute Wardenga (Leibniz-Institut für Länderkunde), Prof. Dr. Otti Margraf (Leibniz-Institut für Länderkunde und Geographische Gesellschaft zu Leipzig), Prof. Dr. Vera Denzer (Institut für Geographie, Universität Leipzig), Dr. Annett Krüger (GeoWerkstatt Leipzig e.V. und Institut für Geographie, Universität Leipzig), Prof. Dr. Dieter Rink (Helmholtzzentrum für Umweltforschung, Leipzig) und Nicolas Caspari (GeoDACH-Entsandter, Marburg). Der wissenschaftliche Beirat hat die Beiträge für die Rubrik Geographisches gewissenhaft und aus professioneller Perspektive unter die Lupe genommen und die AutorInnen im Review-Prozess begleitet: Damit haben wir Beiträge mit Qualität gewonnen und unsere AutorInnen durften sich auf die Probe stellen. Wir danken dem wissenschaftlichen Beirat dafür. Danke auch an die AutorInnen der verschiedenen Rubriken. Ihr habt euch getraut und diese Zeitschrift mit lesenswerten Inhalten gefüllt! Ganz besonderer Dank gilt GeoDACH, der Vertretung deutschsprachiger Geographie-Studierender. GeoDACH versteht sich als Organ zur Vernetzung sowie als Diskussionsplattform. Die Kooperation von *entgrenzt* und GeoDACH ist uns besonders wichtig, weil zur

Diskussion und Vernetzung ein Medium benötigt wird, das frei mitgestaltet werden kann und die Diskussion befördert. Durch die Zusammenarbeit mit GeoDACH werden diskutable Inhalte aus den Arbeitskreisen für Studierende sichtbar.

Nachwuchs für die kommenden Ausgaben!?

entgrenzt – die studentische geographische Online-Zeitschrift von Studierenden für Studierende sucht Nachwuchs. Altgediente MitarbeiterInnen entwachsen dem studentischen Dasein und widmen sich neuen Aufgaben. Die alten Aufgaben hingegen bleiben, und hier kommt ihr ins Spiel! Habt ihr Lust am Umgang mit Sprache, am Layouten, Tüfteln, Netzwerken oder Promoten? Wolltet ihr schon immer etwas gestalten, euch einbringen oder einfach mal was ausprobieren? Bei entgrenzt seid ihr mit euren Fähigkeiten, eurer Kreativität und eurem Enthusiasmus herzlich willkommen, denn wir suchen Nachwuchs in allen Rubriken und Sparten, von der Redaktion, der PR, dem Layout bis hin zu technischen Fragen. Ob GeoWerkstatt, Sprach(r)ohr, GeoPraktisch oder Geographisches, wir freuen uns über neue MitarbeiterInnen.

Die redaktionellen Aufgaben in den vier *entgrenzt* Rubriken Geographisches, GeoWerkstatt, Sprach(r)ohr und GeoPraktisch ähneln sich stark. Dazu gehören:

- Formulierung von Calls und Editorials
- Verhandlung der eingereichten Abstracts
- Kontakt zu AutorInnen
- Ideen für Gastbeiträge und deren Einwerbung
- Lektorieren der Beiträge
- Lauscher für potenzielle Beiträge aufstellen

In der Rubrik Geographisches, in der Studierende eigene wissenschaftliche Arbeiten veröffentlichen können, kommt zudem noch der Kontakt zu potenziellen GutachterInnen sowie die Vermittlung zwischen AutorInnen und GutachterInnen hinzu.

Beiträge aus der GeoWerkstatt widmen sich Tagungen, Exkursionen und anderen Veranstaltungen, die meist außerhalb des muffigen Seminarraums stattfinden und über den Lehrbuch-Tellerrand hinausgehen. Redaktionelle MitarbeiterInnen, die sich in der "Geographie-Landschaft" besonders gut auskennen, können uns besonders unterstützen.

Die Rubrik Sprach(r)ohr ist der Ort des Debattierens in *entgrenzt*. Hier wird unter anderem aus den Fachschaften, von der Bundesfachschaftentagung und anderen studentischen Initiativen berichtet. Der stetige Kontakt zu dem Verein Geo-D.A.Ch. und der Besuch der BuFaTa gehören zu den weiteren Aufgaben der Sprach(r)ohr-Redaktion. Wer sich hier einbringen möchte, lernt die vielen Initiativen kennen, die Studierende auf freiwilliger Basis veranstalten.

Bei GeoPraktisch steht hingegen die wohl am häufigsten an GeographInnen gerichtete Frage im Mittelpunkt: "Was macht man mit diesem Studium?" Hier berichten Berufstätige von ihren Jobs, ihren Werdegängen und Aufgaben. Folglich suchen wir für dieses Ressort nach Personen, die Lust haben, neben grundsätzlichen redaktionellen Aufgaben z.B. auch das Führen von Interviews zu übernehmen.

Da *entgrenzt* dezentral arbeitet, d.h. alle Geographiestudierenden im ganzen deutschsprachigen Raum sich angesprochen fühlen dürfen, ist eigenständiges Arbeiten und E-Mail-Kommunikation bei uns unumgänglich.

Dafür bieten wir Euch die Möglichkeit sich mit neuen und eigenen Ideen bei *entgrenzt* einzubringen um die Dynamik beizubehalten. Ihr werdet dabei die Geographie von einer anderen Seite erleben.

Und wenn Ihr immer noch unschlüssig seid, dann weisen wir schon einmal auf das nächste Gesamttreffen im September hin, zu dem alle Interessierten herzlich eingeladen sind (weitere Informationen per E-Mail).

Fragen? Interesse?

Dann meldet Euch unter kontakt@*entgrenzt*.de. Wir freuen uns auch euch. Euer *entgrenzt*-Team

Für Technik, PR und Layout

Entsprechende Calls findet Ihr in Kürze auf unserer Facebook-Seite unter

www.facebook.com/*entgrenzt*

Euer entgrenzt-Team

Call for Papers – Ausgabe Nr. 7, Sommersemester 2014

Du denkst, es steht schon alles überall geschrieben? Die Forschungsfelder der Geographie sind alle längst hinreichend beackert? Studierende hätten nichts zu wissenschaftlichen Debatten beizutragen? Weit gefehlt! Wo ist euer Selbstbewusstsein?

Wissenschaft ist ein Prozess. Jeden Tag werden neue Erkenntnisse gewonnen, Ideen geboren und Forschungsarbeiten vorangetrieben. Und das nicht nur von ProfessorInnen und DoktorandInnen, sondern auch von Studierenden. Kleine empirische Arbeiten entstehen bereits im Rahmen von Haus- und Abschlussarbeiten. Mit Hilfe von Experteninterviews, eigenen Messungen oder Beobachtungen werden Überlegungen weiterentwickelt und verworfen. Wissenschaftliches Wissen entsteht – auch durch euch – täglich neu. Wenn ihr dieses Material nicht in virtuellen Ordnern und in den Schubladen der DozentInnen verstauben lassen wollt, ist *entgrenzt* der richtige Ort, bereits getane Arbeit weiterzuentwickeln.

Ihr könnt kurze Fachartikel verfassen („Geographisches“), über Erlebnisse und Erfahrungen berichten („Geowerkstatt“), eure Meinung im „Sprach(r)ohr“ zur Diskussion stellen oder uns mit praktischen Tipps und Veranstaltungshinweisen versorgen („Geo-Praktisch“). Wir sind offen für neue Einblicke, verrückte Ideen, solide Ausarbeitungen und provozierende Thesen. *entgrenzt* soll kein statisches Konstrukt sein, sondern ein Medium, was von einem dynamischen Austausch lebt. Wir wollen dem wissenschaftlichen Nachwuchs eine Stimme geben – eure Stimme. Also sendet eure Beitragsideen zu folgenden Rubriken an kontakt@*entgrenzt*.de.

Info zur Beitragseinreichung: Für jede Rubrik laufen gesonderte Calls – Aufrufe zur Einreichung von Beiträgen. Innerhalb eines Zeitraums von zwei Monaten können Studierende Aufsätze zum Leitthema in der Rubrik „Geographisches“ einreichen. Die Beiträge werden bezüglich ihrer wissenschaftlichen Qualität von fachlich versierten MentorInnen begutachtet. Artikel für die anderen Rubriken sind jederzeit willkommen.

Geographisches

Etwa 24.000 Geographie-Studierende gibt es alleine in Deutschland. Wenn wir annehmen, dass jeder/jede von ihnen pro Semester vier wissenschaftliche Arbeiten schreibt, dann kommen wir auf 192.000 studentische geographische Arbeiten im Jahr. Alle Seiten aneinander gelegt, ergibt das eine Strecke von Hamburg bis nach München. Was passiert mit all dieser Denkarbeit? Ihr wisst es selber: in der Regel – nichts! Was für eine unglaubliche Verschwendung. Denn auch wenn nicht jede studentische Arbeit ein Juwel der wissenschaftlichen Schreibkunst ist, so sind doch viele von ihnen wert gelesen zu werden – und zwar von mehr als nur einer Lehrkraft für besondere Aufgaben. Was also tun mit der nächsten Arbeit? Ab in die Kiste zu den 273 anderen oder doch lieber raus an die (Fach)Öffentlichkeit? Unser Rat: Bastelt daraus einen Artikel und schickt ihn uns! Ob Physische oder Humangeographie, zu Theorien, Methoden oder Kontroversen, wir freuen uns über Artikelangebote zu allem, was Euer ForscherInnengeist hervorbringt. Wenn ihr also Lust habt einen Beitrag (max. 32.000 Zeichen) für die siebte Ausgabe von *entgrenzt* im Sommersemester 2014 zu schreiben, dann sendet bis zum 30.6.2013 einen einseitigen Abstract an kontakt@*entgrenzt*.de, in dem das Thema, die Argumentation, der methodische Zugang und das Fazit des geplanten Artikels deutlich werden. Wir sind gespannt auf Eure Beiträge!

Euer entgrenzt Team

permanente Calls

GeoWerkstatt

In der Rubrik Geowerkstatt suchen wir Menschen und Konzepte, die sich auf eine inspirierende, ausgefallene oder unkonventionelle Weise der Vermittlung von Inhalten widmen. Wenn du beispielsweise in den Genuss eines neuartigen Seminarkonzeptes gekommen bist oder ein solches entwickelt hast, schreib uns einige Zeilen darüber. Wenn du auf Workshops aufmerksam geworden bist, die didaktisches Neuland vermitteln, teile diese Informationen mit uns. Oder hast du vielleicht eine einzigartige Veranstaltung erlebt, dann berichte uns und unseren Lesern darüber. Texte zu diesen Themen bis maximal zwei Seiten nehmen wir jederzeit entgegen und publizieren sie nach redaktioneller Prüfung in der nächsten Ausgabe von *entgrenzt*. Wir freuen uns auf deine Beiträge an kontakt@*entgrenzt*.de!

GeoPraktisch

Ihr seid TutorInnen und verfasst regelmäßig Anleitungen zum wissenschaftlichen Arbeiten für andere Studierende? Ihr habt Hinweise zu zukünftigen, interessanten Veranstaltungen (Kolloquien, Tagungen, Seminare, Sommerschulen, etc.) an euren oder anderen Instituten? Ihr wollt uns von eurem spannenden Praktikum berichten? Ihr verfügt über Erfahrungen mit einem noch unbekannten Arbeitsbereich in der Geographie? Ihr habt weitere Tipps rund ums Geographiestudium? Dann teilt eure Eindrücke, Hinweise und Anregungen mit uns in der Rubrik GeoPraktisch! Einreichungen von max. zwei Seiten nehmen wir jederzeit entgegen und publizieren sie nach redaktioneller Prüfung in der nächsten Ausgabe von *entgrenzt*. Wir freuen uns auf euren Beitrag an kontakt@*entgrenzt*.de!

Sprach(r)ohr

In der Rubrik Sprach(r)ohr suchen wir Menschen, die ihre Meinungen in Aussagen formulieren wollen! Ihr habt Anregungen, Kritik oder möchtet euch generell zur akademischen Geographie äußern? Sei es zur Qualität des Studiums, der Lehre, oder zur Situation der Studierenden. Sei es zu ethischen, organisatorischen oder politischen Fragen eures Studiums; oder zu inhaltlichen Ausrichtungen. Schreibt offen oder anonym! Wir wollen euch hören und zuhören! Fragt euch: Was interessiert nicht nur mich, sondern auch meine KommilitonInnen weit entfernt an anderen geographischen Instituten? Bildet Autorenkollektive und organisiert eure Meinungen. Nutzt *entgrenzt* als Medium des Redens und Zuhörens. Tretet miteinander in Austausch; lasst die Beiträge nicht im Vakuum der Teilnahmslosigkeit verhallen. Das Sprach(r)ohr ist die Essenz von *entgrenzt*: Ein Ort, an dem ihr zusammenfindet und euren Positionen Gehör verschafft.

Es werden kurze Beiträge von maximal 4.000 Zeichen inkl. Leerzeichen gesucht. Wir freuen uns über eure Beiträge an kontakt@*entgrenzt*.de!

Vorschau entgrenzt Ausgabe Nr. 6, WiSe 2013/14

Die nächste Ausgabe von entgrenzt wird am 1. November 2013 erscheinen. Das Leitthema der sechsten Ausgabe von entgrenzt in der Rubrik Geographisches lautet:

Hausarbeiten, Bachelorarbeiten, Masterarbeiten – Studierende ARBEITEN

Lehrende haben oftmals wenig Zeit, die Werke Studierender – basierend auf Recherchen, Analysen und auch Erhebungen, vor allem aber Ambitionen – in aller Tiefe zu lesen. Nicht alle sind Kinder des Enthusiasmus', aber aus eigener Erfahrung wissen wir: Es gibt sie – die studentischen Arbeiten – und nicht wenige sind es wert, gelesen zu werden. Insbesondere erlauben studentische Arbeiten meist hierarchiefreie Forschung abseits von forschungspragmatischem Opportunismus, oftmals zu Themen, die die Studierenden persönlich interessieren und/oder betreffen. Wir interessieren uns dafür und möchten diesen Arbeiten einen Raum zur betreuten und begutachteten Fachveröffentlichung bieten.

Impressum

entgrenzt ist ein Projekt der GeoWerkstatt Leipzig e.V. in Kooperation mit GeoDACH.

Name: *entgrenzt* – studentische Zeitschrift für Geographisches | Verein: GeoWerkstatt Leipzig e.V. | Inhaltlich Verantwortlicher gemäß § 6 MDStV/TDG: Johann Simowitsch, Karl-Heine-Straße 21, 04229 Leipzig
Email: kontakt@*entgrenzt*.de

Anschrift: GeoWerkstatt Leipzig e.V., c/o Institut für Geographie, Johannisallee 19a, 04103 Leipzig | Vorsitzender: Frank Feuerbach | Tel.: 0341/97 38 616 (Redaktion) | Fax.: 0341/97 32 799 | Email: vorstand@geowerkstatt.com
Vereinsregister: VR 3619 (Amtsgericht Leipzig)

Haftungshinweis für die digitale Version von *entgrenzt*: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschliesslich deren Betreiber verantwortlich. GeoWerkstatt Leipzig e.V. hat keinen Einfluss auf den Inhalt von verlinkten Seiten und distanziert sich ausdrücklich von rechtswidrigen oder anstössigen Inhalten.

GeoWerkstatt Leipzig e.V. übernimmt keine Gewähr für die Aktualität, Richtigkeit, Vollständigkeit oder Qualität der veröffentlichten Daten und Inhalte. GeoWerkstatt Leipzig e.V. haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen enstehen oder bereits entstanden sind.

entgrenzt bedankt sich für die rechtliche Beratung durch Dextra-Rechtsanwälte.

Das *entgrenzt*-**Layout** wurde erstmalig durch Marco Holzheu entworfen. Das Layout der fünften Ausgabe von *entgrenzt* hat Florian Steiner gestaltet. Die Schriftart **Yanone Kaffeesatz** wurde von www.yanone.de erstellt und von *entgrenzt* unter CC BY 2.0 Lizenz verwendet. Die Schriftart **Charis SIL** wurde unter der SIL Open Font License (OFL), Version 1.1 veröffentlicht. Die zur Gestaltung des Layouts verwendete Software **Scribus** ist ein freies Desktop-Publishing-Programm und unter der GNU General Public License lizenziert.

ISSN: 2193-1224