



# Sich Selbst Überschreiten Heterotopologische Erkundungen am Medienkunstprojekt Zone\*Interdite

Valentin Dander

*Das Medienkunstprojekt Zone\*Interdite thematisiert Fragen der Un-/Sichtbarkeit, des Zugangs und der Überschreitung. Valentin Dander wählt einen heterotopologischen Zugang zur Untersuchung des eröffneten Medienraums und exploriert die Bildungspotenziale des Medienangebots.*

*Zone\*Interdite, a project in media arts brings up issues like in-/visibility, access and transgression. Valentin Dander chooses a heterotopological approach to analyze this open media space in order to explore its potentials of subject transformation.*

## Einleitung

Medienkunstprojekte erweisen sich vielfach als Grenzgänge im medialen Raum: in Bezug auf Gestaltung, Konzeption und Kombination, wie auch in der Wahl der technischen Mittel werden Randbereiche des Potenziellen ausgelotet und aktualisiert. Daher lohnt der analytische Blick auf künstlerische Erzeugnisse – nicht nur als Phänomene der Gegenwartskultur, sondern auch als Prüfstein konzeptioneller Zugänge. Einen solchen Weg beschreitet dieser Artikel entlang der Grenzverläufe von *Zone\*Interdite*, einer Arbeit der Medienkünstler Mathias Jud und Christoph Wachter und fragt nach Bildungspotenzialen der medialen Anordnung.

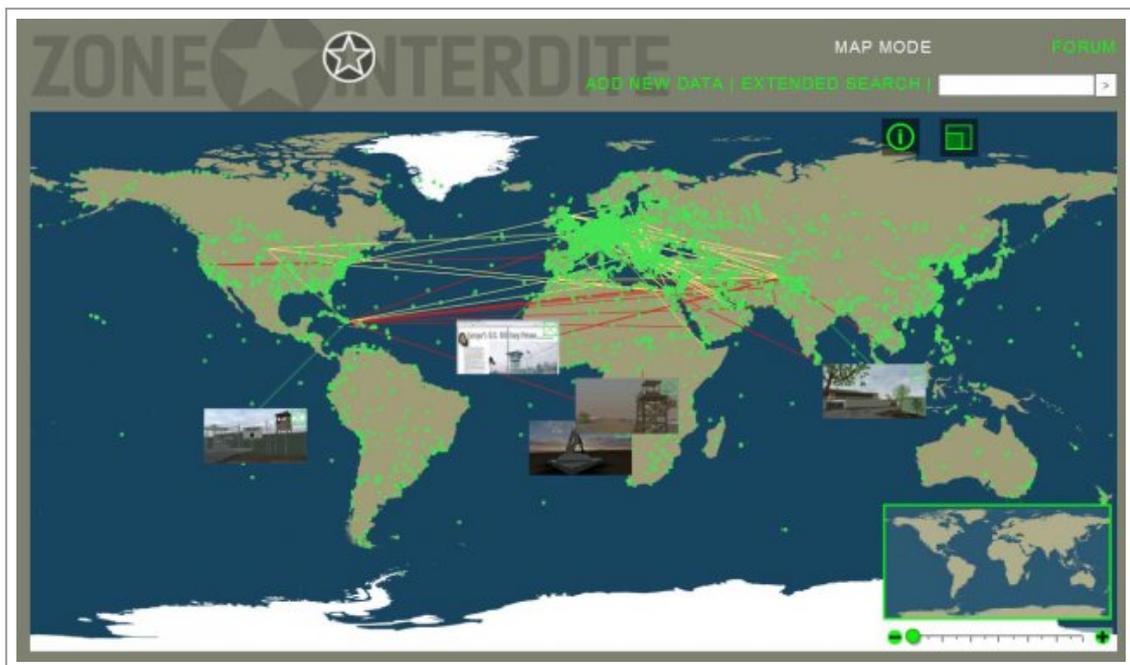


Abbildung 1: Startseite *Zone\*Interdite* (Jud/Wachter)/Screenshot

### 1. Zone\*Interdite als Medienkunstprojekt

*Zone\*Interdite* (franz. für verbotene, militärische Zone)  
basiert auf einem Widerspruch:

*militärische Gebiete dürfen wir nicht betreten, die Darstellung ist verboten.  
In den Medien tauchen dennoch Abbildungen auf  
(Z\*I).*

Die Medienkunst-Arbeit von *Zone\*Interdite* beschäftigt sich mit militärischen Sperrgebieten und mit dem expliziten Verbot, militärische Anlagen abzubilden. Da sie primär online verortet ist, bezieht sich der vorliegende Artikel auf diese Anteile, während Ausstellungen und Vorträge der Künstler vernachlässigt werden. Die Markierung als Medienkunstprojekt ist sehr zurückhaltend positioniert. Erst nach mehreren Klicks kann diese Information bezogen werden. Entsprechend kann das Medienangebot abhängig von Wissensstand und Lesart völlig unterschiedlich wahrgenommen und gedeutet werden: als politisches Artefakt, als journalistischer Beitrag, als neutrale Datensammlung etc.

Beginnend mit Recherchen im Jahr 2000 entstand das Projekt mit dem Aufbau einer weltweiten Datenbank militärischer Sperrgebiete und führte zu 3D-simulierten Durchgängen ('Walkthroughs'). Seit 2005/06 ist *Zone\*Interdite* in vergleichbarer Form online. Die Datenbank wird laufend aktualisiert und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Anders als Leaking-Plattformen operiert sie nicht als anonymisierende Durchlaufstelle für Whistleblower, sondern mit öffentlich zugänglichen Informationen, d. h. „*Satellitenaufnahmen [...], [g]lorifizierende Propaganda und individuelle Kommunikation von Armeeingehörigen mittels privaten Fotos und Berichten, [...] Internetplattformen, Suchmaschinen wie Google, private Blogs*“ (Z\*I). Dieses Datenmaterial wird zusammengezogen, lokalisiert und in Datenbankeinträge bzw. teilweise in virtuelle Räume übersetzt.

Woraus besteht nun dieses komplexe Medienangebot? Die Startseite zeigt eine stilisierte, rechteckige Weltkarte, auf welcher alle in der Datenbank vorhandenen Militäranlagen, wie auch einige Transportwege, verzeichnet sind (vgl. Abb. 1). Per Mausclick können diese Einträge in der Datenbank direkt angesteuert werden, eine Eingabemaske erlaubt die gezielte Suche. Am Button ‚Add New Data‘ lässt sich der partizipative Charakter des Projekts ablesen – die Eingabemaske erfragt exakte Geodaten und

weitere Angaben zur betreffenden Anlage. Der Link ‚Forum‘ führt zur eigentlichen Homepage, auf welcher sich nähere Informationen zum Projekt, ein Gästebuch und Kontaktdaten befinden. Fünf in die Weltkarte eingebettete Grafiken verlinken zu besonders detailliert beschriebenen Datensätzen: US Naval Base Guantanamo Bay (Kuba), Camp Bucca (Irak), Bagram Airbase (Afghanistan), Islamic Training Camp (Sudan) und US Army Mannheim/Coleman Barracks (Deutschland). Die ersten vier wurden auf Grundlage der ausführlichen Dokumentation als Programmanwendungen rekonstruiert und können gratis heruntergeladen, installiert und ‚begangen‘ werden.

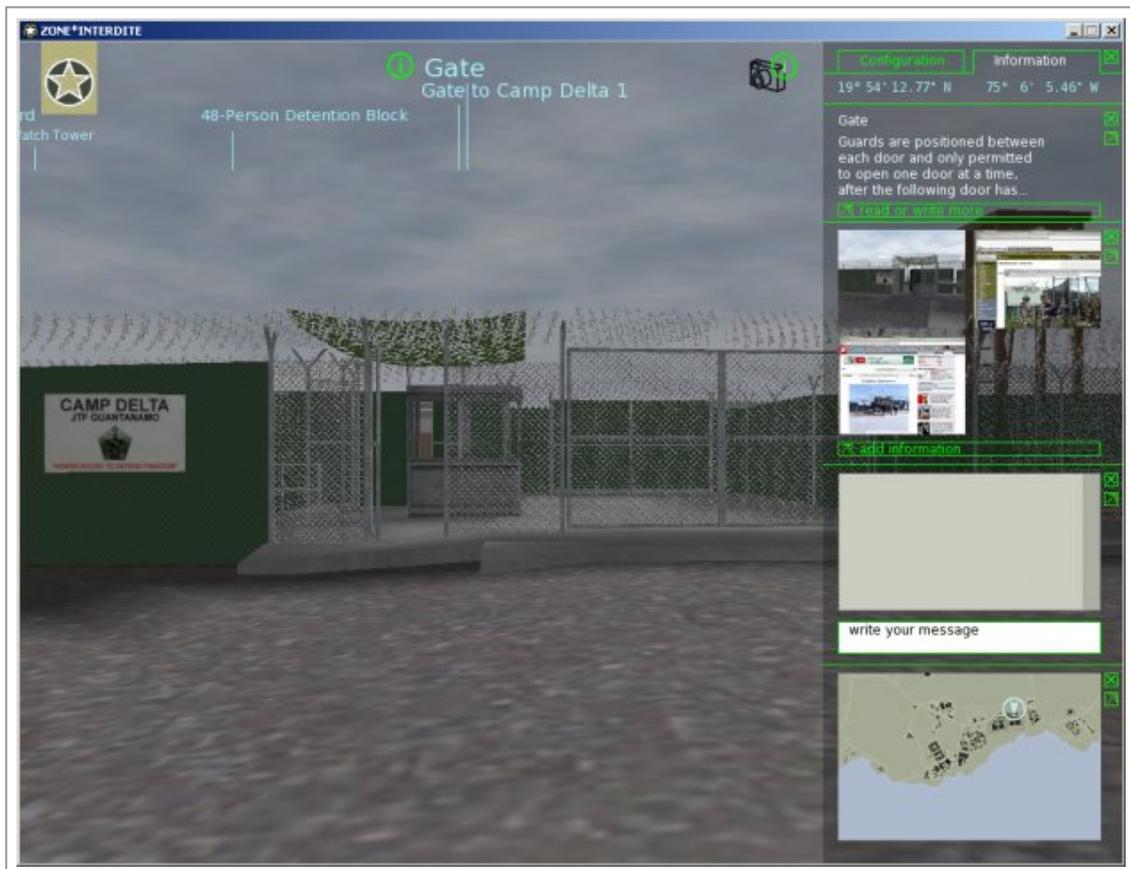


Abbildung 2: 3D-Walkthrough US Naval Base Guantanamo Bay (Z\*I)/ Screenshot

Die Anwendungen orientieren sich an der traditionellen Ästhetik von First-Person-Shootern (vgl. Abb. 2): Der Raum ist zentralperspektivisch

umgesetzt und die Blickposition der NutzerInnen entspricht jener des Avatars. Die Pfeiltasten bewegen die Blickposition durch den simulierten Raum bzw. schwenken den Blick; die Tasten Bild auf- und abwärts schwenken die Perspektive nach oben oder unten. Eine Kamera im rechten oberen Bildschirmck simuliert das Fotografieren als Tätigkeit, ist also auf das integrierte Erstellen von Screenshots ausgelegt. Der eigene Avatar wird niemals sichtbar, hat keine festgelegte Identität, körperliche Aspekte wie Nahrung, Schlaf oder Tod spielen keine Rolle. Auch Narrationen oder Aufgabestellungen werden nicht angeboten. Ein Kurztext zur US-Basis in der Guantanamo Bay ist das einzige Plotangebot und erscheint während des Ladevorgangs:

*„US Naval Base Guantanamo Bay (GTMO) is located on the south-eastern coast of Cuba. In 1903 the USA leased 45 square miles of land keeping in the same condition until present. On January 11, 2002 the United States brought their first Al Qaeda and Taliban prisoners in the name of their “war against terrorism” to GTMO. The prisoners of war are kept exterritorial on Cuba to prevent access to the American Court of Justice [...]” (Z\*1: Guantanamo).*

NutzerInnen befinden sich alleine in der ‚verbotenen Zone‘ und müssen explorativ vorgehen. Viele Türen sind dauerhaft geöffnet, lediglich der Zugang zum ‚Außen‘ des Komplexes bleibt wie durch eine unsichtbare Wand verwehrt. Eine Übersichtskarte, exakte Geodaten und die dynamische Verzeichnung von Wegpunkten im Blickfeld dienen der Orientierung im Raum. Kommunikation mit anderen NutzerInnen findet potenziell über ein Chatfenster statt. Am rechten Bildschirmrand werden – sofern verfügbar – Informationen zum aktuellen Standort aus der Datenbank eingeblendet, anhand von Bildern belegen die Künstler die Darstellungen als Rekonstruktion der physischen Realität.

## 2. Zone\*Interdite als virtualisierte Heterotopie: ein anderer 'Anderer Raum'

Einen möglichen raumtheoretischen Zugriff auf *Zone\*Interdite* bietet Foucaults Konzept der *Heterotopien* (Foucault 2005). Er skizziert damit

„Andere Räume“ in Differenz zu Utopien („Nicht-Orte“) als „lokalisierte[...] Utopien“ (ebd.: 10). Heterotopien zeichnen sich, so Foucault, durch ihr Abweichungsverhältnis zum normalen, normierten Raum des Alltags aus, zu jenem, in dem sie [jede menschliche Gruppe] wirklich lebt und arbeitet“ (ebd.: 9). Die funktionale Beziehung zwischen Räumen und anderen Räumen kann sehr heterogene Formen annehmen: subversive, systemerhaltende, neutralisierende oder reinigende.

Heterotopien seien als anthropologische Grundkonstante in allen menschlichen Gesellschaften zu finden und können innerhalb von Gesellschaften geschaffen, transformiert werden oder verschwinden. Sie vereinen mehrere Räume innerhalb eines Raumes: Die Bühne oder die Kinoleinwand schaffen illusionäre, widersprüchliche und einander fremde Räume. Diese werden vervielfältigt, entfremdet oder gebrochen, entstellt und einander gegenüber gestellt. Schließlich werden Heterotopien stets durch einen Öffnungs- und Schließungsmechanismus von anderen Räumen abgetrennt, wie etwa in Strafanstalten oder auf Feiern (vgl. ebd.: 11ff).

Der Abgleich mit den simulierten Rundgängen von *Zone\*Interdite* bringt zahlreiche Überschneidungen zum Vorschein: In der physischen Welt sind die rekonstruierten Räume fast ausschließlich für Zugehörige der entsprechenden Streitkräfte oder Häftlinge partiell zugänglich und erweisen sich als überaus geordnet (vgl. ebd.: 19f). Gleichzeitig führt die Vervielfältigung als digitale Online-Anwendung zu einer grundlegenden Verschiebung im Regelwerk. Die Architektur im 3D-Walkthrough arbeitet extensiv mit Mitteln der Vervielfältigung (Zellenblöcke, Videoüberwachung) und widersprüchlicher Verhältnisse, wenn etwa Barracken und Haftanlagen nebeneinander liegen.

Eine zentrale Frage wirft das Moment der Lokalisierbarkeit auf. Obwohl die Künstler Mittel in Stellung bringen, um ihre 3D-Walkthroughs in direkter Referenz auf die physische Welt zu behaupten, verbleiben die Simulationen ebensolche. Die Rundgänge durch die Sperrgebiete finden nur in sehr reduzierter Form statt: eine Hand bedient Tastatur und Maus, die Augen sind auf den Bildschirm fixiert und das Gehirn übersetzt den

Zusammenhang zwischen Steuerung und den Bildern in Bewegungen durch den virtuellen Raum. Diesen Fall der medialen Lokalisierung sieht Foucault in seinen fragmentarischen Ausführungen nicht vor und doch lohnt der Blick darauf: Durch die Verdoppelung der Sperrgebiete konstruieren die Künstler ein Dreieck wechselseitiger Beziehungen zwischen Räumen des ‚Normalen‘, den heterotopischen Sperrgebieten selbst sowie deren *virtueller* Rekonstruktion.



Abbildung 3: Kalashnikov-Monument in Sudan: Video-Dokumentation (Hubert Seipel)



Abbildung 4: Kalashnikov-Monument in Sudan: ScreenShot (Zone\*Interdite), Bilder: Wachter/Jud

Aushandlungen um die problematischen Kategorien des Virtuellen und des Realen können an anderer Stelle nachgelesen werden (vgl. Krämer 1998; Poster 2000; Welsch 2000; Jörissen 2007; Schmidt 2007; Hölterhof 2008). Ein Konzept von Pierre Lévy (1998) greift die Durchdringung beider Sphären im Begriff der *Virtualisation* auf und beschreibt diese als Umkehrbewegung zur Aktualisierung. Bereits gesetzte Entscheidungen verflüssigen sich zugunsten erweiterter Freiheitsgrade; scheinbar ‚reale‘ Phänomene verlieren die ihnen zugewiesenen Eigenschaften, ihre Bestimmtheit und werden Gegenstand eines erneuten Reflexionsprozesses. In dieser Eigenschaft des *In-Frage-Stellens* (vgl. Foucault 2005: 19) überlagern sich die Konzepte *Virtualisation* und *Heterotopie*. Ihre Bündelung lässt es in einem weiteren Schritt zu, *Heterotopien* im medialen Raum zu denken. Foucault lässt diesen

Gedanken weitestgehend unberührt, auch wenn er sich auf telefonische Kommunikation im Sinne eines heterotopischen Kommunikationsraums bezieht (vgl. ebd.: 13). Die digitale Rekonstruktion des physischen Raums als 3D-Simulation führt zu einer „Konvergenz virtueller und realweltlicher Räume“ (Löw et al. 2007: 78) und lässt diesen gleichermaßen lokalisierbar wie ortlos erscheinen; die Bezugnahme auf das materielle Vorbild lässt es wirklich erscheinen und zieht es – anders als in einem Dokumentarfilm – zugleich in Zweifel. Der in *Zone\*Interdite* geschaffene Raum figuriert als interaktiver und reflexiver Erfahrungsraum, als *virtualisierte Heterotopie*. [2] Nicht nur die Regeln der verbotenen Zone GTMO, sondern auch der sozial konstituierte Raum selbst erfahren entscheidende Umdeutungen. Jud und Wachter inszenieren ihn als virtuelle Architektur der Sichtbarkeit und rekonstruieren ihn zugleich in enger Anbindung an den physischen Raum ‚Guantanamo Bay‘ wie auch als Raum der Überschreitung und des Regelbruchs. Die herrschenden Gesetze überschreiben die gewohnten Restriktionen und erlauben in ihrer Anwendung die Wahl eines individuellen Erfahrungsmodus. Entscheidung und Reflexion über die Wahrnehmung des Raumes und der darin wirksamen Gesetzmäßigkeiten werden den NutzerInnen mangels expliziter Anleitung oder Narration aufgezwungen.

### 3. Zone\*Interdite als Ort der Überschreitung

Die Navigation im rekonstruierten Stützpunkt auf Guantanamo Bay ist allen vertraut, die Erfahrungen mit der Optik von First-Person-Shootern haben. Die Praktiken werden allerdings wesentlich reduziert; bekannte, simple oder komplexere Formen der Interaktion in und mit der ‚Spielwelt‘ entfallen im Szenario von *Zone\*Interdite*: essen, sprechen, hören, öffnen/schließen, an-und ausschalten oder schießen. Die eigene Rolle, der gewählte Weg, die imaginierte Narration – all dies ist innerhalb der vorgegebenen Rahmung den NutzerInnen überlassen.

Die für GamerInnen zentrale Form der Überschreitung, die *Immersion* (Schindler 2001: 319) – das Eintauchen in die Spielwelt und Ausblenden des Bildschirms als Bildgrenze – wird durch mehrere

Distanzierungsmechanismen wesentlich beeinträchtigt. Das Programmfenster lässt den Vollbildmodus nicht zu. Die Körperlichkeit im virtualisierten Raum ist weder visuell noch auditiv wahrnehmbar. Die „(konkrete) Erfahrung“ (Chlada 2005: 9) beschränkt sich auf das Visuelle sowie die Synchronizität des Navigierens und der Bildbewegung in der Zentralperspektive. Andere, KI- oder von NutzerInnen gesteuerte Avatare treten nicht in Erscheinung, lediglich der Chat öffnet ein kommunikatives Fenster innerhalb des Walkthroughs, welches die simulierte Einsamkeit des Raums durchbricht.

*„Die Bewegung fügt dem Nebeneinander der Welten [...] eine besondere Erfahrung hinzu, eine Form der Einsamkeit und das Erlebnis, ganz buchstäblich ‚Position zu beziehen‘ – die Erfahrung dessen, der angesichts einer Landschaft, die einfach betrachtet werden muss und die zu betrachten er gar nicht umhin kann“ (Augé 2010: 90).*

Gleichzeitig spannen die rahmende Architektur und die eingebetteten Hyper-/Texte einen Bedeutungsrahmen auf, welcher als diskursiver Horizont fungiert. Vorhandenes Wissen über den Kontext, wie etwa die massenmediale Berichterstattung über 9/11, den *War on Terror* und die Haftbedingungen in Guantanamo, wird abgerufen und durch detaillierte Beschreibungen des integrierten *Location Based Service* ergänzt. NutzerInnen sehen sich wiederholt mit der Aufforderung konfrontiert, sich nicht nur durch den Raum zu bewegen (*walk through*), sondern die Beteiligung am Diskurs wahrzunehmen: *„read or write more“*, *„add information“*, *„write your message“* und das Angebot, Screenshots anzufertigen, d. h. das Bilderverbot zu brechen. Auf diese Weise werden die 3D-Durchgänge eng mit der Datenbank, dem Gästebuch und dem eingeblendeten Chat verwoben und das Schreiben als Reflexionsinstrument eingeführt. In der Aufforderung zu schreiben und zu fotografieren sind die Subjektivität der *Reisenden* und *Berichterstattenden* sowie die Überschreitung von Zugangs- und Bilderverbot angelegt.

*„Wie die Reise, so durchquert auch der Bericht, der davon spricht, mehrere Orte. Diese Pluralität der Orte, die Überfülle, die er dem Blick und der*

*Beschreibung darbietet [...], und die ‚Entfremdung‘, die daraus resultiert [...] erzeugen einen Bruch zwischen dem Reisenden oder Schauenden und der Landschaft“.*

Was Augé (2010: 88f) für physische „Nicht-Orte“ konstatiert, kann auch auf die virtualisierte Heterotopie *Zone\*Interdite* angelegt werden.

Im Betrachten, in der Wahrnehmung „findet die eigentliche Überschreitung von ZONE\*INTERDITE statt“ (Z\*I), wenn wir den Ausführungen der Künstler folgen. Indem wir den Ausgangspunkt verlassen und die militärischen Sperrgebiete begehen, entfernen wir uns von unserer unbewusst ignoranten Subjektposition, die all das Sichtbare, die öffentlich zugänglichen Informationen, bereits hätte sehen können. Wir selbst stehen auf dem Spiel, wenn wir zwischen dem Eintauchen in das Angebot ästhetischer Erfahrungen und der Reflexion über unsere Wahrnehmung und deren Bedingungen oszillieren. Die NutzerInnen, die Subjekte, die BeobachterInnen und Reisenden, die Berichtenden und die Spielenden sollen sich angesichts der widersprüchlichen Erfahrungen selbst suspekt werden. Die Intention von *Zone\*Interdite* liegt also nicht primär im Erlernen von architektonischen, geo- oder topografischen, historischen oder politischen Wissensbeständen, sondern in einer Reflexivierung und Überschreitung der eigenen Subjektivität.

*„ZONE\*INTERDITE zielt auf eine Mündigkeit des Selbst, auf die eigene Autorenschaft an diesem Selbst. [...] Die Grenzen des Selbst werden mit ZONE\*INTERDITE evident“ (Z\*I).*

#### 4. Sich selbst überschreiten?

*Zone\*Interdite* ist leer und voll zugleich: Es ist komplex gebaut und inhaltsreich – zugleich verweigert es über weite Strecken die Sozialität und wirft die Einzelnen auf sich selbst zurück. Das heterotopische Moment des virtuellen Raumes findet jeweils in der Vorstellungswelt der NutzerInnen seine Konkretisierung, doch nicht für alle ist das Heterotopische eine anomale Erfahrungswelt: SoldatInnen werden sich an ihre Baracken erinnern oder GamerInnen an Videospiele. Selbst in

diesen Fällen generiert *Zone\*Interdite* Abweichungen und provoziert die In-Frage-Stellung von Normalität. Teils werden NutzerInnen als Jemand angerufen, teils besteht die Anrufung (vgl. Althusser 1971) in einer Verdoppelung: als Anrufung zur Selbst-Anrufung. Rufen wir uns die Funktionsvarianz der Heterotopien in Erinnerung, lassen sich zahlreiche Nutzungsmodi ableiten, die von System- oder eben Selbsterhaltung über die Reinigung bis hin zur Subversion und damit Transformation des Selbst reichen. Der heterotopische Raum kann zugleich als Einladung und Zwang zur Aufführung und Reflexion der eigenen Subjektivität begriffen werden:

*„Das Gestalt-Gebende, das Subjektivierende, das Subjekt-Gestaltende wird hier als Moment der reflexiven Beschäftigung mit sich selbst fixiert. Durch mediale (Selbst-)Inszenierungen werden nicht nur Subjektivitäten hergestellt und Identitäten präsentiert, sondern auch Normalität erzeugt und Subjektivität geformt. Im Subjekt fallen Unterwerfung und Führung in eins zusammen“* (Hoffarth 2012: 224).

Hoffarth beschreibt Praktiken im Dispositiv des Web 2.0 – die Übertragbarkeit auf *Zone\*Interdite* scheint naheliegend. Da die zu befolgenden Regeln im Medienangebot zwar in die Programmarchitektur, nicht aber in ein Regelbuch eingeschrieben sind, muss sich die von den Künstlern intendierte „Mündigkeit des Selbst“ konträre Nutzungsformen im Ermöglichungsrahmen des Dispositivs gefallen lassen. Die erste Bühne sind die Walkthroughs und das Gästebuch gibt Aufschluss über spezifische Aufführungs- und damit Subjektivierungsformen. Diese zweite Bühne ist öffentlich und offenbart mehrere Typen: Der *Eidgenosse* positioniert sich als Patriot und wirft den Künstlern Verrat an ihrem Herkunftsland vor: *„Seid Ihr wenigstens noch ein bisschen Schweizer in Euch oder gefällt es Euch etwa, Euer Land so zu verraten?“*(Z\*I). In zahlreichen Einträgen äußern sich ehemalige Soldaten über ihre Dienstjahre vor 1990. Bezeichnend ist die durchwegs positive Auseinandersetzung, der starke Bezug auf Vergangenheit und Kameradschaft. So schreibt bspw. Bill Santy über seinen Dienst in den 1960er-Jahren: *„I loved the German people and the German culture. We were all so blessed to be stationed in such a wonderful country. [...] Haven't been the same since“* (Z\*I).

An diesen und anderen Beispielen[3] lässt sich die Varianz der Subjektpositionen ablesen, die in *Zone\*Interdite* eingenommen und aufgeführt werden. Was jedoch die Transformation derselben betrifft, d. h. Weisen der Entsubjektivierung, des Anders-Werdens (vgl. Lüders 2007), im Sinne einer ambivalenten „Möglichkeit widerständiger Praxis“ (Reichert 2008: 42), finden sich in den schriftlichen Artefakten kaum Spuren. Gleichwenn *Zone\*Interdite* Bezüge zu den Dimensionen Wissen, Handlung, Grenzen und Biografie (vgl. Jörissen/Marotzki 2009) anbietet, scheint zum einen die Nutzung des Angebots stark von den Dispositionen abhängig – Stichwort *Preaching to the converted* – und zum anderen der Aspekt der Community schwach ausgeprägt. Die strukturelle Anlage für Bildungsprozesse im medialen Raum kann also eher erahnt als postuliert werden.

Als *Lessons Learned* lassen sich die folgenden Punkte benennen:

1. Das Angebot an Kommunikationsformaten führt eher zu kurzen Statements als zu responsiver Interaktion zwischen verschiedenen NutzerInnen. Aus diesem Grund finden sich nur teilweise Spuren konkreter Nutzungsweisen insbesondere der 3D-Walkthroughs.
2. In Konsequenz daraus lassen sich Subjekttransformationen über den Weg einer Dokumentenanalyse in und um die virtualisierte Heterotopie *Zone\*Interdite* nur unzureichend analysieren. Dieser Artikel muss sich an diesem Punkt mit der Aussage begnügen, dem Mediendispositiv Überschreitungsangebote und somit Potenziale hinsichtlich einer Mündigkeit und Bildungseffekten zu attestieren.
3. Um nicht an der Analyse von strukturellen Potenzialen stehen bleiben zu müssen, lässt sich ein ethnografischer Zugriff in Betracht ziehen. Online wie offline werden nicht-diskursive Aufführungs- und Nutzungspraktiken wahrnehm- und somit empirisch untersuchbar. Gerade das Moment der ästhetischen Erfahrungen in Heterotopien legt die Forschung ‚vor Ort‘, also im medialen und sozialen Raum nahe.

---

## Anmerkungen

[1] Dieser Artikel stellt eine komprimierte Fassung der Diplomarbeit des Verfassers dar. Vgl. Dander, Valentin (2011): „Zones Virtopiques“: die Virtualisierung der Heterotopien und eine mediale Dispositivanalyse am Beispiel des Medienkunstprojekts „Zone\*Interdite“, Diplomarbeit: Universität Innsbruck. *Zone\*Interdite* findet sich online unter: <http://www.zone-interdite.net> (letzter Zugriff: 04.01.2013) Verweise auf die Seite werden im Text mit (Z\*I) zitiert.

[2] Als „virtual Heterotopia“ wurde an zumindest zwei Stellen der Cyberspace bezeichnet (vgl. Bury 2005: 173ff; Apprich 2009)

[3] Aus Platzgründen kann auf weitere Beispiele nur kurz verwiesen werden: die *Künstlerin*, die explizit das Kunstwerk kritisiert; die *besorgte Schwester*, die Informationen über ihren Bruder sucht; der *Söldner*, der in die Fremdenlegion eintreten möchte etc. Leider haben Spam-Bots mittlerweile den Security Code der Gästebuch-Funktion überwunden und überschwemmen es mit unzähligen Kommentaren.

---

### Literatur

Althusser, Louis (1971): Ideology and Ideological State Apparatuses. Notes towards an Investigation, in: Althusser, Louis (Hg.): Lenin and Philosophy and Other Essays, New York: Monthly Review Press, 127–186.

Apprich, Clemens (2009): Urban Heterotopia: Zoning Digital Space. Institut für die Wissenschaften vom Menschen, IWM Junior Visiting Fellows' Conferences, Vol. 26, unter: [http://www.iwm.at/index.php?option=com\\_content&task=view&id=116&Itemid=125](http://www.iwm.at/index.php?option=com_content&task=view&id=116&Itemid=125) (letzter Zugriff 04.01.2013).

Augé, Marc (2010): Nicht-Orte, München: Beck.

Bury, Rhiannon (2005): Cyberspaces of their own: female fandoms online, New York: Peter Lang.

Chlada, Marvin (2005): Heterotopie und Erfahrung: Abriss der Heterotopologie nach Michel Foucault, Aschaffenburg: Alibri.

Dander, Valentin (2011): „Zones Virtopiques“: die Virtualisierung der Heterotopien und eine mediale Dispositivanalyse am Beispiel des Medienkunstprojekts Zone\*Interdite, Diplomarbeit: Universität Innsbruck.

Foucault, Michel (2005): Die Heterotopien. Der utopische Körper. Zwei Radiovorträge, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Hoffarth, Britta (2012): Dispositiv 2.0. Wie Subjekte sich im Web 2.0 selbst und gegenseitig regieren, in: Dreesen, Philipp/Kumięga, Łukasz/Spieß,

Constanze (Hg.): Mediendiskursanalyse. Diskurse – Dispositive – Medien – Macht, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 207–227.

Hölterhof, Tobias (2008): Was bedeutet „virtuelles Lernen“? Philosophische Überlegungen zum Begriff „virtuell“ im Kontext „virtuellen Lernens“, in: MedienPädagogik – Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, Einzelbeitrag.

Jörissen, Benjamin (2007): Beobachtungen der Realität: die Frage nach der Wirklichkeit im Zeitalter der Neuen Medien, Bielefeld: transcript.

Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2009): Medienbildung – Eine Einführung, Bad Heilbrunn: Klinkhardt/UTB.

Krämer, Sybille (ed.) (1998): Medien – Computer – Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Lévy, Pierre (1998): Qu'est-ce que le virtuel?, unter: <http://hypermedia.univ-paris8.fr/pierre/virtuel/virt0.htm> (letzter Zugriff 04.01.2013).

Löw, Martina/Steets, Silke/Stoetzer, Sergej (2007): Einführung in die Stadt- und Raumsoziologie, Opladen u. a.: Budrich.

Lüders, Jenny (2007): Ambivalente Selbstpraktiken – eine Foucault'sche Perspektive auf Bildungsprozesse in Weblogs, Bielefeld: transcript.

Poster, Mark (2000): Theorizing Virtual Reality: Baudrillard and Derrida, in: Sandbothe, Mike/ Marotzki, Winfried (Hg.): Subjektivität und Öffentlichkeit: Kulturwissenschaftliche Grundlagenprobleme virtueller Welten, Köln: Halem, 61–81.

Reichert, Ramón (2008): Amateure im Netz: Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web 2.0., Bielefeld: transcript.

Schindler, Wolfgang (2001): Virtuelle Wirklichkeit. Abschied vom Wunsch nach Objektivität, in: Schindler, Wolfgang/Bader, Roland/Eckmann, Bernhard (Hg.): Bildung in virtuellen Welten: Praxis und Theorie außerschulischer Bildung mit Internet und Computer, Frankfurt/M.:

Gemeinschaftswerk der Evang. Publizistik (Beiträge zur Medienpädagogik), 318–326.

Schmidt, Siegfried J. (2007): Virtuelle Realitäten (1996), in: Bruns, Karin/Reichert, Ramón (Hg.): Reader Neue Medien: Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation, Bielefeld: transcript, 141–151.

Welsch, Wolfgang (2000): Virtual to begin with?, unter: <http://www.international-festival.org/node/28701> (letzter Zugriff 04.01.2013)