

Medientheorien im Bildungskontext

2

Petra Missomelius

1. Medien und Bildung

Es ist heute unumstritten, dass auch im Bildungskontext eine Auseinandersetzung mit Medien notwendig ist. Die Begründungszusammenhänge sind je nach Diskurs-einbettung unterschiedlich gelagert:

- ▶ populär, politisch und wirtschaftlich sehr beliebt ist das Argument der Anforderungen künftiger Arbeitsmärkte,
- ▶ gesellschaftspolitisch erscheint die Reflexion neuer, digitaler Öffentlichkeit zur demokratischen Bildung unerlässlich,
- ▶ von pädagogischer Seite wird auf den mediendurchdrungenen Lebensalltag verwiesen,
- ▶ während die Medienwissenschaft von Bildung unter den Bedingungen von Medialisierung und Digitalisierung spricht und damit auf die Veränderung von Selbst- und Weltbezügen aufmerksam macht.

Doch zunächst ist erst einmal festzustellen, dass Bildung noch nie frei von Medien war und Bildung daher schon immer eine Bildung mit Medien bedeutete, diese also immer schon eine medienvermittelte war. Epochenspezifische und veränderungsoffene Kulturen und Kulturtechniken sind medial bedingt und vermittelt: sei es durch Sprache, durch das Bild, die Geste oder den Tanz. In der Aneignung von Kulturen findet immer auch eine mehr oder weniger explizite Reflexion der Spezifika der jeweils verbreiteten Kommunikationsform statt. Neben ihrer sozialen und historischen Dimension verfügen Medien über ein wissensbildendes und identitätsstiftendes Potential sowie über eine ästhetische und eine normative Dimension. Das macht sie für den Bereich von Bildung und Erziehung hochrelevant. Doch die pädagogische Angst vor dem erzieherischen Kontrollverlust angesichts jeweils neuer medialer Entwicklungen ist Grund für eine in der Mediengeschichte recht zaghafte und eher von Abwehr und Bewahrpädagogik geprägte Auseinandersetzung mit Medien.

<http://dx.doi.org/10.15496/publikation-45595>



2. Was ist ein Medium?

Herrscht weitgehend Einigkeit über die Bedeutung von Medien, so findet sich jedoch keine konsensfähige Mediendefinition. So ist der Bereich möglicher Medien recht weit gefasst (Abb. 1: Vielfalt der Medienverständnisse). Der Medienphilosoph Dieter Mersch stellt treffend fest: »Der Begriff des Mediums ist äquivok« (Mersch, 2008, S. 304), das heißt er ist vieldeutig und wird unterschiedlich ausgelegt. Es gibt Unterscheidungen, die sich nach Funktionen aufgliedern, die sich auf den Aspekt der Kommunikation konzentrieren, die den technischen Medienbegriff mit dem Werkzeugcharakter koppeln oder für die der massenhafte Verbreitungsgrad zur Informationsübermittlung als Bestimmungsfaktor gilt. Für den schulischen Gebrauch kann eine pragmatische Unterscheidung zwischen einem weiten (Wort, Schrift und Körpersprache beinhaltenden) und einem engen (auf Medientechnologien basierenden) umgangssprachlichen Medienbegriff, der Fernsehen, Fotografie, Radio, Kino und digitale Medien umfasst, gewählt werden.

Medien	Theoretiker
ein Stuhl, ein Rad, ein Spiegel, ein Kanal, Elektrizität, Luft	McLuhan
eine Schulklasse, ein Fußball, ein Wartezimmer	Flusser
das Wahlsystem, der Generalstreik, die Straße	Baudrillard
Priester, Boten oder Narren als „Menschmedium“	Faulstich
ein Pferd, das Dromedar, der Elefant	Virilio
Grammophon, Film, Typewriter	Kittler
Geld, Macht, Einfluss	Parsons
Kunst, Glaube und Liebe	Luhmann
Oblate oder Feuer	Hörisch

Abb. 1: Vielfalt der Medienverständnisse

Dennoch ist die Auseinandersetzung mit dem Verständnis von Medien fruchtbar. Deshalb soll an dieser Stelle die kumulativ aufgebaute Definition des Medientheoretikers Hartmut Winkler aufgeführt werden, die sich gut zur Reflexion und Diskussion der vielschichtigen Eigenschaften und Bedeutungen von Medien eignet. Winkler selbst macht in seinem online verfügbaren Text Vorschläge für die Interpretation und weitere Auffächerung der einzelnen Punkte seiner Mediendefinition. Sie besteht aus sechs Grundthesen, die sechs verschiedene Ebenen des Medienbegriffs bezeichnen:

1. *Kommunikation*: Medien sind Maschinen der gesellschaftlichen Vernetzung.
2. *Symbolischer Charakter*: Von anderen Mechanismen gesellschaftlicher Vernetzung – zum Beispiel dem Warenaustausch, Arbeitsteilung, Politik, Sex oder Gewalt – unterscheiden die Medien sich durch ihren symbolischen Charakter.
3. *Technik*: Medien sind immer technische Medien. (Anmerkung P. M.: Winkler meint damit keineswegs den engen Medienbegriff, sondern bezieht sich hier auf das altgriechische *Téchne*. Dieser philosophisch traditionsreiche Begriff bezeichnet *Fähigkeit* bzw. *Kulturtechnik*.)
4. *Form und Inhalt*: Medien erlegen dem Kommunizierten eine Form auf.
5. Medien überwinden *Raum* und *Zeit*: Die Überwindung geografischer Distanzen (Telekommunikation) ist für Medien ebenso typisch wie die Überwindung der Zeit, also der Aspekt von Speicherung und Traditionsbildung.
6. Medien sind *unsichtbar*: Je selbstverständlicher wir Medien benutzen, desto mehr haben sie die Tendenz zu verschwinden. Mediennutzung ist weitgehend unbewusst. (Winkler, 2004, S. 9-10)

Der sechste Punkt seiner Definition ist für den Bereich des Lehrens und Lernens ganz besonders wichtig, denn er bezeichnet das mit Medienbildung verbundene Bildungsziel: Medien und Mediennutzung reflektierbar machen und sie damit Entselbstverständlichen.

Zusammenfassend lässt sich festhalten:

Medien sind ...

weitaus mehr als das, was gerade als »neues Medium« empfunden wird. Sprache, Schrift, Bild, Film, Tonträger und so weiter weisen aus medientheoretischer Perspektive mediale Eigenschaften auf. Kommunikation, Sozialisation und Kultur sind ohne Medien nicht möglich.

Es existieren verschiedene Vorschläge zur Ordnung/Strukturierung von Medien.

3. Medientheorie: Der blinde Fleck im Mediengebrauch

Wozu Medientheorie? Da in der Kommunikation zwischen einem Ich und einem Du immer etwas Drittes (ein Medium) steht, das selbst nie neutral und frei von Haltungen oder Perspektiven ist, ist es durchaus notwendig, diesem Dritten nachzugehen. Als Phänomen unseres Alltags sind Untersuchungen von Nutzungshäufigkeiten und Praktiken immer wieder Gegenstand empirischer Forschungszugänge. Doch den Eigenschaften, Funktionen und Anteilen des Medialen an Wahrnehmungs- und Denkweisen, wie sie im Vordergrund medienwissenschaftlichen Forschungsinteresses stehen, ist mit empirischen Methoden nicht nachzugehen. Da empirische Forschung zudem Momentaufnahmen von Praktiken und Nutzungsformen abbildet sowie die Perspektive der Forschenden impliziert, ist es immer sinnvoll, sowohl bei der Entwicklung von Fragestellungen als auch bei der Auswertung empirischer Studien Ergebnisse theoretisch zu fundieren. Darüber hinaus bietet Theorie grundsätzlich einen reflexiven Zugang und die Möglichkeit zur Distanzierung, um einen analytischen Blick auf Themenfelder zu werfen, die sehr nah am eigenen Alltagserleben angesiedelt sind. Aktuell erfahren wir gesellschaftlich eine Tendenz zum Anti-Intellektualismus, das heißt eine ungeduldige Abneigung gegen Verkomplizierung und Ausdifferenzierung, den Wunsch nach Einfachheit und Überschaubarkeit sowie eine Präferenz für das individuelle Bauchgefühl – daher die Rede vom *postfaktischen Zeitalter*. Doch *Erkenntnis* und Suche nach *Wahrheit* gestalten sich nie einfach. Kulturwissenschaftliche und philosophische Theoriebildung, die hier von Interesse ist, macht diese Suchbewegungen nachvollzieh- und diskutierbar. Theorie selbst ist dabei immer ungeschlossen und befindet sich stets in Entwicklung und in Bewegung. Die im Folgenden dargestellten Medientheorien sind nach den Kriterien ausgewählt, welche Theorien historisch relevant sind und theoretische Suchbewegungen sichtbar machen, schulisch anwendbar erscheinen, aber auch einen Ausblick auf künftige Fragestellungen eröffnen.

Das Nachdenken über Medien reicht philosophiegeschichtlich weit zurück. Ein Anfangspunkt kann bei Platon gemacht werden. Hier finden sich zugleich mehrere medientheoretisch relevante Aspekte:

- (1) Sprachphilosophie als Medientheorie,
- (2) kulturpessimistische Reaktion auf neue Medienentwicklungen und
- (3) Medientheorie als Erkenntnistheorie.

3.1 Sprachphilosophie als Medientheorie

Viele zeichentheoretische Begriffe aus der Sprachphilosophie sind heute selbstverständliche Begriffe der Medientheorie. Platons im fünften Jahrhundert v. Chr. formulierter Dialog *Kratylos* gilt als Grundlage der europäischen Sprachphilosophie, die Sprache als Medium der Informationsübertragung thematisiert. Weshalb der Sprachphilosophie, die sich mit Sprache als Zeichensystem beschäftigt, in der Medientheorie eine so wichtige Rolle zukommt, lässt sich anhand des Films darlegen. Versteht man ihn als ein Zeichensystem, so besteht seine *Sprache* aus Zeichen und Codes ganz ähnlich wie Wörter und Grammatik, deren Anordnung wiederum die Semiotik des Medientextes ausmachen. Bild und Schrift sind dabei visuelle Zeichen, während Sprache, Geräusch und Musik als akustische Zeichen zu betrachten sind. Erst wieder im 20. Jahrhundert erhält die Sprachphilosophie in der Medientheoriebildung einen deutlichen Schub. Auf die Bedeutung der Zeichentheorie im Umgang mit der visuell geprägten Gegenwart wird weiter unten noch näher eingegangen.

3.2 Kulturpessimistische Reaktion auf neue Medienentwicklungen

Mit seiner im *Phaidros*-Dialog geäußerten Schriftkritik gilt Platon auch als erster verbürgter Medienkritiker. Darin kritisiert er die Schrift als Schwächung der Gedächtniskunst und als Abwertung des unmittelbaren Dialoges. Bei Platon sagt der ägyptische König Thamus zu Theuth, als der ihn mit der Erfindung der Schrift vertraut macht:

- » [...] diese Kunst wird Vergessenheit schaffen in den Seelen derer, die sie erlernen, aus Achtlosigkeit gegen das Gedächtnis, da die Leute im Vertrauen auf das Schriftstück von außen sich werden erinnern lassen durch fremde Zeichen, nicht von innen heraus durch Selbstbesinnen. Also nicht ein Mittel zur Kräftigung, sondern zur Stützung des Gedächtnisses hast du gefunden. Und von Weisheit gibst du deinen Lehrlingen einen Schein, nicht die Wahrheit: Wenn sie vieles gehört haben ohne Belehrung, werden sie auch viel zu verstehen sich einbilden, da sie doch größtenteils nichts verstehen und schwer zu ertragen sind im Umgang, zu Dünkelweisen geworden und nicht zu Weisen« (Platon, 1993, S. 103).

Die kulturpessimistische Abwehr einer neu entstehenden Kulturtechnik und die Klage über den Verlust bis dahin dominanter kultureller Praktiken wiederholt sich im Laufe der Mediengeschichte anlässlich jeden Medienumbruchs, flankiert von einer euphorischen Position, welche im Neuen die Behebung aller Probleme wähnt.

3.3 Medientheorie als Erkenntnistheorie

Platons Höhlengleichnis in Buch sieben seiner *Politeia* beschreibt im Großen und Ganzen einen Erkenntnisprozess, der hier insofern medial konfiguriert ist, als er unmittelbar mit der Wirklichkeitswahrnehmung der Betroffenen zusammenhängt. In dem Gleichnis wird die Situation beschrieben, dass Menschen in einer Höhle gefesselt sitzen, deren Blicke auf Schattenwürfe auf einer Wand gerichtet sind (Abb 2: Skizze zu Platons Höhlengleichnis, P. M.). Da dies ihren Horizont ausmacht, halten sie die Schatten für die einzige *Wirklichkeit* und für *wahr*. Diese Schatten entstehen jedoch durch ein Feuer in der Höhle, vor dem Menschen Gegenstände hin- und herbewegen. Nun gelingt es einem Menschen, die Höhle zu verlassen: Er entdeckt das Sonnenlicht und das Leben auf der Erdoberfläche. Bildungstheoretisch kann dies als Gleichnis eines Erkenntnis- beziehungsweise Bildungsprozesses gedeutet werden, medienwissenschaftlich als Aufdeckung medialer Illusionskonfigurationen. Der Wirklichkeitseindruck verdankt sich für die Zuschauerinnen und Zuschauer nicht allein dem Schattenbild, sondern der gesamten Anordnung, welche eine bestimmte Wahrnehmung nahelegt.

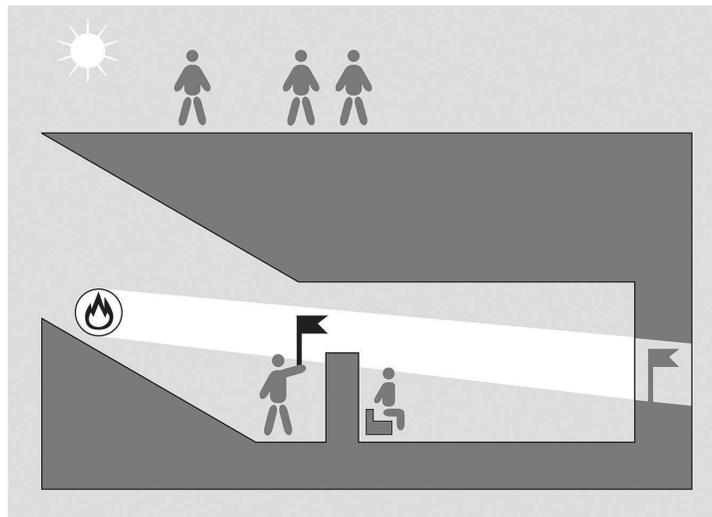


Abb. 2: Skizze zu Platons Höhlengleichnis, P. M.
(grafische Umsetzung Christoph Pirker, 2019)

Daher fragt die Medienwissenschaft nicht allein nach medialen Produkten, sondern nach den Konfigurationen und den Wahrnehmungskonstellationen, in welchen sie

Menschen gegenüber treten. Unter Authentizität, die jeweils kulturell unterschiedlich ausgehandelt wird, verstehen wir einen Mehrwert an referentiellen Bezügen zur außermedialen Wirklichkeit. Dieser versprochene oder erkennbare referentielle Mehrwert hängt weniger, so die Theoriebildung zur medialen Wirklichkeitskonstruktion, vom tatsächlichen Bildinhalt ab, als dass er über dessen Form vermittelt wird (Weber 2002). Diese theoretischen Erkenntnisse sind etwa im Umgang mit Bildmedien, Berichterstattungsformaten sowie Werbung hoch relevant.

4. Medientheoretische Schwerpunkte

Ist zwar heute die Medientheoriebildung überwiegend mit der Disziplin der Medienwissenschaft verknüpft, so verwundert in Anbetracht des jungen Alters derselben (Etablierung ab etwa 1980er Jahre) kaum, dass sie sich in ihren Zugängen aus verschiedenen kultur- und sozialwissenschaftlichen Disziplinen speist (vgl. Abb. 3: Disziplinenübergreifende Zugänge zur Medientheorie).

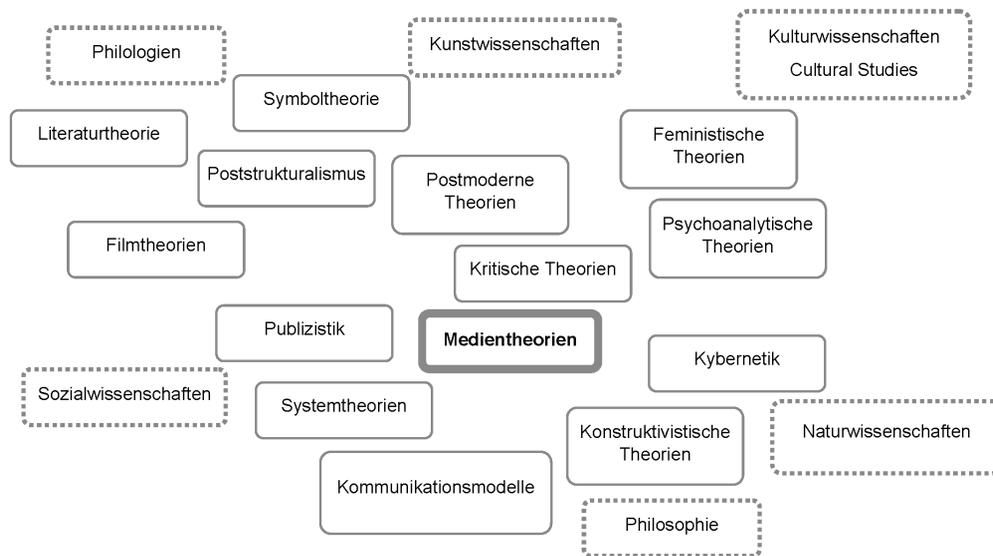


Abb. 3: Disziplinenübergreifende Zugänge zur Medientheorie

Die Konstitution der medienwissenschaftlichen Theoriebildung wird hauptsächlich zwei Autoren zugeschrieben, die beide zunächst Literaturwissenschaftler waren: dem Kanadier Marshall McLuhan (1911-1980) und dem Deutschen Friedrich Kittler (1943-2011).

McLuhans These aus den frühen 1960er Jahren ist noch heute wegweisend für die theoretische Annäherung an Medien: »Das Medium ist die Botschaft«. Diese Aussage irritiert zunächst, denn auf den ersten Blick hält man den Inhalt für die eigentliche Nachricht. Doch McLuhan zielt in seinem Buch *Understanding Media* (1964) darauf ab, dass man sich genauer anschaut, wie die mediale Eigenheit, die Tiefenstruktur und Grammatik der Medientechnik den Blick des Menschen auf sich und die Welt formt. Obwohl er die Verbreitung des *World Wide Web* selbst nicht mehr miterlebte, ist diese Entwicklung in seinen theoretischen Überlegungen bereits vorweggenommen.

Technikmodelle, die Technik nur als Werkzeug oder als Erweiterungen des menschlichen Körpers und der menschlichen Sinne betrachten, greifen zu kurz. Sie sind zwar außerhalb der Wissenschaften noch sehr populär, jedoch wissenschaftlich nicht mehr haltbar. Denn fest steht, dass Medien einen eigenständigen Anteil am Welt- und Selbstbild unserer Kultur haben. Der umstrittene und provokante Medientheoretiker Friedrich Kittler formulierte es so: »Medien bestimmen unsere Lage, die (trotzdem oder deshalb) eine Beschreibung verdient« (Kittler, 1986, S. 3). Nicht wir bestimmen unsere Lage, sondern die Medien bestimmen uns. Da wir nie ohne Medien leben, ist es gar nicht möglich, selbst zu bestimmen und bewusst zu entscheiden. Da, laut Kittler, Medien definieren, was wirklich ist, ist Selbstbestimmtheit ein Phantasma. Daraus folgt: Man kann Technik zwar nicht beherrschen, aber durchschauen.

Die Notiz des erblindenden Philosophen Friedrich Nietzsche, der sich 1882 mit einer Schreibkugel behilft: »Unser Schreibzeug arbeitet mit an unseren Gedanken« (Nietzsche, 2002, S. 18) prägt diese *kulturanalytische Techniktheorie*. Der Paradigmenwechsel, den Kittler einläutet, wendet sich vom rein Subjektiven und vom rein Gesellschaftlichen ab und rückt die Aufmerksamkeit auf abstrakte und technische Strukturen, die menschliches und gedankliches Handeln überlagern und formieren. Es sind diese technischen Medienkulturen, die bestimmen, was der Mensch heute ist. In seiner Habilitationsschrift *Aufschreibesysteme 1800/1900* (1985) arbeitet er an medialen und kulturtheoretischen Bedingungen, die eine ganz bestimmte Form (des Aufschreibens, des Lesens, der Informationsverarbeitung) ermöglichen und in einer Kultur die Bedingungen von Wissen bestimmen. Damit wird die Materialität der Kommunikation zu einer unleugbaren Konstituente unseres Weltverstehens. Mit dem Computer koppelt sich laut Kittler die Technologie komplett vom Menschen ab, sie agiert und denkt von nun an selbstständig (Kittler, 1993). Heute selbstverständliche Techniken

wie Autokorrektur, Autovervollständigung und Spracherkennungsprogramme sind demnach mit Kittler weiterzudenken.

Doch zunächst noch einmal zu den Anfängen der Disziplin. Die im Entstehen begriffene Medienwissenschaft baut auf die klassische *Zeichentheorie* der 1970er Jahre auf, die maßgeblich vom Schweizer Ferdinand de Saussure (1857-1913) geprägt wurde. Nach Saussure ist Sprache nach spezifischen Regeln (Code) strukturiert, deren kleinste Einheit das Zeichen ist. Besonders an sprachlichen Zeichen (*Symbolen*) ist ihr Doppelcharakter: Ein Wort, ein Begriff hat einerseits eine akustische Lautfolge (Signifikant) und eine damit verbundene Vorstellung, eine Bedeutung (Signifikat). Es kann sich dabei um ein ursprünglich willkürliches Verhältnis zwischen Signifikant und Signifikat handeln, das sich erst durch Konventionalisierung in einem Kommunikationssystem verfestigt. Dies ist etwa in Jugendsubkulturen gut erkennbar, wo die jeweiligen Bedeutungen Nicht-Eingeweihten verborgen bleiben. Die Semiotik als Wissenschaft der Zeichen überträgt diese Modellierung auf andere Kommunikationsformen wie etwa auf bildliche Zeichen.

Diskutieren wir heute immer wieder über die Glaubwürdigkeit des Abgebildeten (Authentizität) in Fotografie und Bewegtbild, so beziehen wir uns dabei auf elementare Bedingungen bildlicher *Bedeutungskonstitution*: auf die Differenz von Abbildung (Signifikant) und Abgebildeten (Signifikat). Wir haben es mit komplexen bildlichen Zeichen zu tun, die einen Wirklichkeitseindruck hervorrufen. Dieser elementare Eindruck wird zudem noch durch historisch bedingte Wahrnehmungskonventionen verstärkt: Dem Sehen kommt eine privilegierte Stellung innerhalb der Hierarchie der menschlichen Sinneswahrnehmungen zu und apparativ erzeugten Bildern wird ohnehin eine größere Objektivität zugeschrieben als etwa der Zeichnung. Was Bild ist, ist nicht nur schneller erfassbar als ein Text, es ist außerdem mit einer hohen Glaubwürdigkeit behaftet.

Will man sich Medienprodukten also reflexiv nähern, so ist es hilfreich, die Zeichenhaftigkeit zu berücksichtigen. Die Theorie des *Framing* etwa untersucht Medientexte auf Zeichen, die bestimmte Lesarten nahelegen: So ruft beispielsweise die Rede vom *vollen Boot* im Kontext von Migration unwillkürlich bestimmte Vorstellungen (Konnotationen) und damit auch sofort fixe Wertungen auf (Wehling, 2017). Bei der politischen Besetzung gesellschaftlicher Themen spielt das Framing eine große Rolle, so dass es zum Werkzeugkasten von Politstrategen gehört.

Neben diesen in den medialen Formen angelegten medialen Wirkungen hat sich ein kulturwissenschaftlich orientierter Bereich der Theoriebildung *Nutzungskulturen* (Abb. 4: Kennzeichen emanzipatorischer oder repressiver Mediennutzung) verschrieben. Besonders für die deutschsprachige Wissenschaft bedeutete dies eine Hinwendung zur Populär- und Massenkultur, die lange wenig Beachtung fand.

emanzipatorisch	repressiv
aktiv	passiv
partizipativ	konsumorientiert
gemeinschaftsbildend	isoliert
produzierend	rezeptiv
Selbstorganisation	vorproduziert
gesellschaftlich	zentral gesteuert
Kontrolle	Inhaber und Bürokraten
interaktiv	kontrollieren
feedback	einseitig

Abb. 4: Kennzeichen emanzipatorischer oder repressiver Mediennutzung

Die Theoriebildung zu Medienpraktiken und Nutzungskulturen findet im Zusammenhang der Cultural Studies statt, ist sehr breit aufgefächert und differenziert sich dynamisch mit der Veränderung von Praktiken (z. B. zu Selbstinszenierungen, Nachrichtenwerten, Meinungsführerschaft, Stereotypen, Fankulturen und viele mehr) aus, so dass hier ein Hinweis ausreichen muss. Im Schulkontext ist dieser Ansatz sehr geeignet, um eigene Mediennutzung zu erfassen, zu reflektieren und zu diskutieren. Hierfür sei auch auf einen geeigneten Fragebogen zur persönlichen Mediennutzung für Schülerinnen und Schüler verwiesen (Media-manual, 2017).

5. Theorien der Medienumbrüche

Orale Stammeskultur	akustischer Raum gesprochene Sprache das Ohr als zentraler Sinn starke gegenseitige Abhängigkeit zirkulares Denken
Gutenberg-Galaxis	Dominanz des Auges Alphabet Schrift Druck Zentralperspektive Naturbeherrschung Regeln veränderter Zugang zu Wissen Idee des Staates, Institutionen Individuum lineares Denken
Elektrisches Zeitalter	Rhythmisierung durch (TV-)Pro- gramm Loslösen von Raum und Zeit Globales Dorf Gleichzeitigkeit vernetztes Denken

Abb. 5: Zeitalter nach McLuhan

Ein guter Teil der Medientheorien setzt sich mit Veränderungen von Wahrnehmungskonfigurationen sowie von Welt- und Selbstverständnissen auseinander, welche besonders eindrücklich in der Folge von historisch auszumachenden Medienumbrüchen feststellbar sind. McLuhan nimmt eine Aufteilung in drei maßgebliche Epochen vor: das orale Zeitalter der Stammeskultur, das Zeitalter der Schrift und des Buchdrucks (die Gutenberg-Galaxis) sowie das elektrische Zeitalter (Abb. 5). Die jeweiligen Zeitalter sind von unhintergehbaren Bedingungen für (menschliches und gesellschaftliches) Denken und Dasein geprägt, welche sich in bestimmten Kommunikationsformen, gesellschaftlichen Institutionen etc. äußern, die sich mit einem Medienumbruch grundsätzlich verändern, wie das überlieferte mündliche Recht der Stammeskultur, das in festgeschriebene Gesetze und Organe der Rechtsprechung im Zeitalter des Buchdrucks mündet (McLuhan, 1968). Beim elektrischen Zeitalter hatte McLuhan das Fernsehen und den (nicht vernetzten) Computer vor Augen, doch

die noch einer Elite von Wissenschaftlern vorbehaltenen Vernetzungstechnologien waren ihm sicherlich bekannt.

Ein weiteres Geschichtsmodell stellt der Medienphilosoph Vilém Flusser auf. Für Flusser bedeutete das Nachdenken über Medien, sich mit dem Menschsein zu beschäftigen. Denn für ihn sind die vorrangigen Fragen in seiner theoretisch-philosophischen Beschäftigung mit Medien und Kommunikation, wie man dem angesichts des Todes sinnlosen Leben dennoch Sinn verleiht und wie der Mensch seinen Anspruch, nicht mehr Tier zu sein, durch Speicherung und Weitergabe von Informationen verwirklicht.

In seinem medienhistorischen, evolutionär anmutenden Fünf-Stufen-Modell (Abb. 6) nimmt er wie McLuhan eine Metaperspektive ein. Die Medienumbrüche, die Flusser beschreibt, stellen durch neue Codes bedingte neue Bewusstseinsformen dar. Dabei tritt in historisch extrem großen Zeiträumen die direkte Erlebniswelt immer weiter zurück und Codes werden abstrakter (Flusser, 1990).

Die beiden vorgestellten Theorien zu Medienumbrüchen sind in der Medientheorie weiter diskutiert worden. Die Beschäftigung mit der Mediengeschichte und mit historischen Medienumbrüchen ermöglicht es, heutige Veränderungsprozesse in einen größeren Kontext zu stellen und sich nicht von pessimistischen sowie euphorischen Positionen vereinnahmen zu lassen.

6. Digitale Medien und Theoriebildung

Im elektronischen Medienzeitalter übernehmen Computer die Funktionen traditioneller Medien in einem neuen Mediensystem. Darum sollen im Folgenden zwei Theorien herausgegriffen werden, die sich mit den Spezifika digitaler Medien beschäftigen. Da ist zunächst der in den USA lebende Lev Manovich, der 2001 in seinem Buch *The Language of New Media* die fünf Charakteristika digitaler Medien erfasst:

1. Die *numerische Repräsentation* ermöglicht es, ein Objekt oder einen Vorgang formal-mathematisch zu beschreiben und einem algorithmischen Prozess zu unterwerfen. Das Digitale ist programmierbar.

Stufe 1	Naturmensch vierdimensionale Raumzeit konkretes Erleben Distanzlosigkeit Geschichte ist nicht denkbar
Stufe 2	Menschenarten vor ca. zwei Millionen Jahren dreidimensionale Objekte, Götzenbilder, Plastiken Werkzeuge Fassen und Behandeln
Stufe 3	Homo Sapiens zweidimensional traditionelle Bilder magisches Denken Anschauung und Imagination
Stufe 4	Geschichtlicher Mensch Eindimensional Vermittlung Begreifen, historisches Verständnis, die Erzählung Ermöglichung von Wissenschaft, Monotheismus und Aufklärung auf Erkenntnis ausgerichtetes Denken
Stufe 5	neuer Mensch Texte unzureichend technische Bilder zerfallen in Punkte Kalkulieren und Computieren nachgeschichtliches Lebensgefühl Bewusstsein als entwerfendes Denken neue Erfahrungsmöglichkeit neue Dimension der menschlichen Gemeinschaft das Projekt steht im Vordergrund

Abb. 6: Stufenmodell nach Flusser

2. Die *Modularität* beschreibt die Zusammensetzung aus Teilen, sei es auf der Ebene der Repräsentation oder auf derjenigen des Codes. Eine Website besteht beispielsweise aus Text, Bild und Tonelementen, die je gesondert bearbeitet werden können.
3. Numerische Repräsentation und Modularität ermöglichen *Automatisierung*.
4. Die *Variabilität* bezeichnet den Umstand, dass digitale Medienobjekte in verschiedenen (z. B. personalisierbaren) Versionen und für verschiedene Ausgabegeräte existieren.

5. Zu guter Letzt findet laut Manovich aufgrund der Modularität und Variabilität eine *Transcodierung* zwischen dem Technischen und dem Kulturellen statt.
(Manovich, 2001)

Die Transcodierung umfasst etwa Mensch-Maschine-Schnittstellen, für die eine Interaktion an Bildschirmoberflächen nicht mehr ausreicht. Handlungsräume sind zunehmend *Hybride* aus virtueller, augmentierter und real-umgebender Wirklichkeit. Manovich plädiert dafür, dass Software stärker thematisiert und ihre Position in unseren Kulturen hinterfragt werden muss.

Die *universelle Medienmaschine* Computer ist theoretisch schwer greifbar. Daher schlägt Marcus Burkhardt vor, dass nicht mehr von Einzelmedien, sondern von digitalen Konstellationen und Konfigurationen gesprochen werden müsse. Er hält die Datenbank für eine Chiffre der Informationsexzesse einer digitalen Medienkultur und fordert das kritische Hinterfragen der »Mikrologiken digitaler Datenhaltung« (Burkhardt, 2015, S. 328).

7. Ausblick

Neuere Medientheoriebildung greift angesichts von Robotik und selbstlernender Software Fragen des Zusammenlebens von Menschen und nicht-menschlichen gesellschaftlichen Akteuren auf und versucht auszuloten, was das Menschliche ausmacht und welche ethischen Fragen gesellschaftlich dringend verhandelt werden sollten.

Das für die Aufklärung so maßgebliche selbstbestimmte Subjekt wird als Konzept zunehmend angezweifelt. Definitionen von Autonomie, Freiheit, Handlungsfähigkeit oder Individualität sind heute porös und nicht mehr tragfähig. So könne die Rede von Individualität nicht aufrechterhalten werden, berücksichtige man Erkenntnisse der Mikrobiologie, dass Ein- und Mehrzeller in und mit menschlichen Körpern leben. Bereits in den 1990er Jahren stellte die Wissenschaftsforscherin und Biologin Donna Haraway fest: »Die Dichotomien von Geist und Körper, Tier und Mensch, Organismus und Maschine, öffentlich und privat, Natur und Kultur, Männer und Frauen, primitiv und zivilisiert sind seit langem ideologisch ausgehöhlt« (Haraway, 1995, S. 40). Die Medienphilosophin Michaela Ott schlägt den Begriff der Dividuationen vor. Das Dividuum, das offen und geteilt gedacht ist, gegenüber der geschlossen und

2

zur Einzigartigkeit konzipierten Individualität. Dabei soll es sich nicht um eine Umkehrung bisheriger Denkweisen handeln, sondern um eine Erweiterung der Vorstellung vom Subjekt. Der Subjektbegriff sei im Laufe der Moderne erodiert und nun auch in technischen Umgebungen von Teilhabe und Teilung, Anteilnahme und Dezentrierung geprägt (Ott, 2015). Durch das medientechnologische Angebot erfährt das Subjekt sukzessive weitere Unterteiltheit: durch die Vielfachteilhabe an Plattformen und die selbstgewählte Teilhabe an virtuellen Gemeinschaften, durch Multitasking, aber auch widersprüchliche Informationen und nicht in Einklang zu bringende Perspektiven – all dies macht Umgebungsbedingungen aus, die das Subjekt in immer kleinere Intervalle zerteilt. Rezeptions- und Verarbeitungskapazitäten verändern sich gerade und neue Qualifizierungen zur Teilhabe werden jeweils neu modelliert. Individuelle Identität ist sowohl bewusst als auch unbewusst mit Vielem verbunden und von Vielem hervorgebracht, selbst die individuelle Sinneswahrnehmung ist medientechnisch geteilt und erweitert.

Es ist heute von Formen des Menschseins die Rede, die sich langsam zu etablieren scheinen: da ist der Cyborg als mit Implantaten verbesserter Mensch, ein Mischwesen zwischen Mensch und Technologie und da gibt es die Vision der Überwindung des Menschen durch das Zurücklassen des Biologischen wie es der Transhumanismus als nächste Stufe der menschlichen Evolution imaginiert. Der Historiker Noah Harari macht drei Schlüsselfragen der Zukunft aus (Harari, 2017):

- (1) Sind Organismen wirklich nur Algorithmen und Leben nur Datenverarbeitung?
- (2) Was ist wertvoller: Intelligenz oder Bewusstsein?
- (3) Wie sieht unser Alltag aus, wenn uns hochintelligente Algorithmen besser kennen als wir uns selbst?

Es wird deutlich, dass ethische Fragen in den Vordergrund rücken werden. In diesem Zusammenhang ist auch die Rede von *Anti-* bzw. *Posthumanismus*. Dabei geht es nicht um die Ablehnung von Menschlichkeit. Es wird vielmehr das bisherige Verständnis von Humanismus in Frage gestellt und dargelegt, dass Humanismus fast ausschließlich den weißen Mann als Repräsentanten des Menschen meint. Diese Form des Anthropozentrismus wird abgelehnt, da er auf einer willkürlichen Hierarchie der Arten, einem Anspruch auf Überlegenheit und ökologischer Ungerechtigkeit beruht. Dies bedeutet, dass man sich der bisherigen Vorstellung von Humanismus und vor allen Dingen auch dem Unrecht, das im Namen des Humanismus in der Menschheitsgeschichte begangen wurde, gegenüber distanzieren möchte. Wenn das

Humane bislang als Träger zur Verteilung von Macht diente, so versucht der Posthumanismus ein alternatives Konzept hervorzubringen.

Rosi Braidotti etwa ist eine Philosophin, die einen kritischen Posthumanismus fordert (Braidotti, 2014). Mit der Ablehnung der Artenhierarchie verbindet sie auch eine Ethik des Widerstands. Dieser wendet sich unter anderem auch gegen den kognitiven Kapitalismus, der Form des heutigen technisch-wissenschaftlichen Kapitalismus, in dem sich Informationstechnologien mit Biowissenschaften verbunden haben. Sie fordert dazu auf zu lernen, anders über uns als Menschen zu denken.

8. Bildungsziel Entselbstverständlichung

Eine These aus Hartmut Winklers Mediendefinition besagt »Medien sind unsichtbar« (Winkler, 2004, S. 24). Dies ist nicht nur ein wichtiger Ausgangspunkt für medientheoretische Forschung, sondern auch die zentrale Aufgabenstellung für die Thematisierung von Medien in der Bildung beziehungsweise für Bildung *über* und nicht nur *mit* Medien. Er führt weiter aus: »Mediengebrauch ist weitgehend unbewusst. Wie selbstverständlich zum Beispiel bewegen wir uns im Medium der Sprache: Die Sprechorgane sind Teil unseres Körpers, die schwingende Luft ist unsichtbar, das sprachliche System ist als solches nicht zugänglich« (ebd.). Da wir in und durch Medien sozialisiert werden, werden sie auch selbstverständlicher Teil des Ichs und der Äußerungsformen des Ichs. Daher kann man Medien »nicht abschütteln und nicht negieren« (ebd., S. 25). Theorie und Analyse hingegen bilden Möglichkeiten der Abstandnahme von eingeschliffenen Denk- und Handlungsweisen im Umgang mit Medien. Nicht nur die mobilen und aufgrund ihrer Bedienfreundlichkeit in ihrer Technizität nicht offenkundigen digitalen Mikro- und Nano-Technologien, sondern auch mit diesen verbundene Denkweisen und Praktiken gelten als *Black Boxes*, deren Automatismen im Reflexionsmodus versteh- und damit hintergebar gemacht werden können. Winkler bezeichnet dies unter Bezugnahme auf die Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) in einem Vortrag im Paderborner Graduiertenkolleg *Automatismen* als Bewusstmachung von gesellschaftlich Unbewusstem (Winkler, 2014).

Durch welche konkreten Schritte kann diese Entselbstverständlichung stattfinden? Mehr oder weniger an konkreten Beispielen angelehnt, in praktischer Produktionsarbeit oder gänzlich abstrakt sind vielfältige Themen im schulischen Unterricht denkbar, die an dieser Stelle nicht direkt mit handlungsbezogenen Konzepten

präsentiert werden können (dergleichen sind an anderen Stelle zu finden), wie etwa:

- ▶ Der digitale Medienbruch und seine Bedeutung, beispielsweise für den Wandel der Wahrnehmung und der Aufmerksamkeit.
- ▶ Was sind Kennzeichen von Medien? Worin besteht, abgesehen von Inhalten, die Faszination und der Sog digitaler Medien? Inwiefern können hierbei mediale Formen, die spezifisch für das Digitale sind, ausgemacht werden?
- ▶ Die Zeichenhaftigkeit (Signifikat/Signifikant) des Medialen kann explizit und damit reflektierbar machen (z. B. anhand von Instagram-Bildwelten).
- ▶ Inszenierungsstrategien, Formen und Wirklichkeitseindrücke von (Bewegt-) Bildern und deren Wirkung (am Beispiel von Social Media, jedoch auch fachspezifische audiovisuelle Formate, politische Berichterstattung, Eigenproduktion von Tutorials etc.).
- ▶ Datenkritische Einblicke in algorithmische Strukturen und verhaltensnormierende Automatismen (z. B. die Profilvorgaben in Social Media; vgl. Weich, 2017).
- ▶ Die Diskussion ethischer Fragen im Zusammenhang mit denkbaren technologischen Zukünften (selbstfahrende Autos, Pflegeroboter usw.).

Literatur

- Braidotti, R. (2014). *Posthumanismus. Leben jenseits des Menschen*. Frankfurt/Main: Campus Verlag.
- Burkhardt, M. (2015). *Digitale Datenbanken. Eine Medientheorie im Zeitalter von Big Data*. Bielefeld: Transcript. Open Access abgerufen von <https://www.oapen.org/download?type=document&doid=595362>.
- Flusser, V. (1990). *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen: European Photography.
- Harari, N. (1997). *Homo deus. Eine Geschichte von Morgen*. München: C.H.Beck.
- Haraway, D. (1995). Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften. In dies., *Die Neuentdeckung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen* (S. 33-72). Frankfurt/M. und New York: Campus.
- Kittler, F. (1985). *Aufschreibesysteme 1800/1900*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Kittler, F. (1986). *Grammophon, Film, Typewriter*. Berlin: Brinkmann und Bose.
- Kittler, F. (1993). *Draculas Vermächtnis: Technische Schriften*. Leipzig: Reclam.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge/Massachusetts: MIT Press.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- McLuhan, M. (1968). *Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters*. Düsseldorf/Wien: Econ.
- Mediamanual (2017). *Fragebogen „Wie schätzt Du Deine eigene Medienkompetenz ein?“*. Österreichisches Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (Hrsg.). Open Access abgerufen von https://www.mediamanual.at/fileadmin/user_upload/Fragebogen_Schuelerinnen_Medienkompetenz.pdf.
- Mersch, D. (2008). Tertium datur. Einleitung in eine negative Medientheorie. In S. Müncker, & A. Roessler (Hrsg.), *Was ist ein Medium?*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Ott, M. (2015). *Dividuationen. Theorien der Teilhabe*. Berlin: b-books.

Platon (1993). Phaidros. In: *Sämtliche Dialoge*. Bd. 2. Hamburg: Meiner.

Weber, S. (2002). Was heisst „Medien konstruieren Wirklichkeit“? In *Medienimpulse*, 6/02 (S. 11-16). Open Access abgerufen von https://www.mediamanual.at/mediamanual/themen/pdf/diverse/40_Weber.pdf.

Wehling, E. (2017). *Die Macht der Sprachbilder – Politisches Framing*. Aufzeichnung Vortrag re:publica 2017. Abgerufen von <https://www.youtube.com/watch?v=3tuaXaXJo2g>.

Weich, A. (2017). *Selbstverdatungsmaschinen. Zur Genealogie und Medialität des Profilierungsdispositivs*. Bielefeld: transcript.

Winkler, H. (2004). Mediendefinition. In *Medienwissenschaft – Rezensionen, Review*. 1/04 (S. 9-27). Open Access abgerufen von <http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/medidef.pdf>.

Winkler, H. (2014). *Black Box und Blackboxing – Zur Einführung*. Vortragsmanuskript. Open Access abgerufen von <http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/gk-black.pdf>.