Medientheorien

Ein Beitrag zum medienbasierten Lernen

Im Zuge der medialen Durchdringung aller Lebensbereiche sind Medien zum Gegenstand vieler Wissenschaften geworden. Medientheoretische Betrachtungen finden sich unter anderem in Publizistik und Kommunikationswissenschaft, Soziologie, Politologie, Philosophie und Literaturwissenschaft. Neben universalen Mediendebatten gibt es Diskurse zu Einzelmedien und je nach Perspektive treten ästhetischer Ausdruck, erzieherisches Potenzial, gesellschaftliche Auswirkungen oder individuelles Erleben in den Fokus. Verschiedene Definitionen des Medienbegriffs stellen entweder Technik, Funktion oder Inhalte in den Vordergrund. Folglich kann von „der“ Medientheorie nicht die Rede sein (Kloock & Spahr, 2000). Lernziel dieses Kapitels ist es, ausgewählte medientheoretische Fragestellungen und Ansätze in ihrer Bedeutung für das Lehren und Lernen mit digitalen Medien zu erschließen. Wer reflektiert, inwieweit Medien eine Grundbedingung unseres Denkens und Handelns darstellen, gewinnt an Urteilsvermögen hinsichtlich der Chancen und Grenzen spezifischer Medien im Informations- und Kommunikationsalltag. Medientheorien eröffnen zudem eine historische Perspektive auf aktuelle Debatten um Gefahren und Potenziale digitaler Erfahrungswelten.
Autor: Stefanie Panke

- Metaphern, Medien und Dekonstruktion: „There is nothing outside the text“
- Neue Medien zwischen Gefahr und Chance: Romane als Opiumrauch
- Das Neue an den Neuen Medien
- Medientheorien und die Gestaltung neuer Medien
- Zusammenfassung
- Literatur

Metaphern, Medien und Dekonstruktion: „There is nothing outside the text“

Eine Metapher ist ein sprachlicher Ausdruck, bei dem ein Wort aus seinem Bedeutungszusammenhang in einen anderen Kontext übertragen und als Bild verwendet wird. Wir benutzen ganz selbstverständlich im alltäglichen Sprachgebrauch verschiedene Metaphern im Zusammenhang mit (neuen) Medien: Ausdrücke wie Datenautobahn, Netz-Surfer, Informationsflut, Cyberspace, globales Dorf, Datenmeer, Computervirus und Cyberpiraterie kommen uns flüssig über die Lippen, doch was genau meinen wir damit?

> “
>
> !
>
> „There is nothing outside the text“, eine Proklamation von Jaques Derrida, verweist darauf, dass unser Wissen sprachlich codiert ist. Wir können nur in Medien über Medien nachdenken, in Sprache über Sprache reden. Wir können uns daher keinen neutralen Beobachtungsstandpunkt suchen. Der Dekonstruktivismus, ein Begriff den Jaques Derrida in den sechziger Jahren in Paris prägte, richtet die Aufmerksamkeit auf die genaue Lektüre von Metaphern und Bildern.

Their purpose is to demonstrate, through comparisons of a work's arguments and its metaphors, that writers contradict themselves – not just occasionally, but invariably – and that these contradictions reflect deep fissures in the very foundations of Western culture. In other words, deconstruction claims to have uncovered serious problems in the way Plato and Hemingway and you and I think about matters ranging from truth and friendship to politics.“ (Stephens, 1991).

Der Dekonstruktivismus sieht den inneren Widerspruch als Teil der Conditio Humana, als eine anthropologische Grundkonstante. Brüche und Widersprüche in unserem Medienverständnis gibt es reichlich. Nicht nur streiten die Gelehrten, was denn eine geeignete Definition von „Medien“ eigentlich sei, auch scheiden sich die Geister in der Bewertung von neuen Medientechnologien: Sind sie Heilsbringerinnen oder Teufelsboten? Bringen Medien Menschen näher zusammen oder lassen sie uns vereinsamen? Machen sie schlau oder dumm? Beginnen wir zunächst mit dem

Medienbegriff. Um das Wechselspiel von Medium, Botschaft, Adressatinnen und Adressaten, Senderinnen und Sendern, Störung und Empfang zu beschreiben, hat die Kommunikations- und Medienwissenschaft eine Vielzahl phantasievoller Anleihen, Vergleiche und Metaphern hervorgebracht.

Marshall McLuhans These aus den frühen 1960er-Jahren, „das Medium ist die Botschaft“ genießt bis heute eine große Popularität. McLuhan versteht Medien als funktionale Erweiterungen des menschlichen Körpers. In dieser Sichtweise kann selbst ein Flugzeug, Geld oder die Elektrizität zum Medium werden (Vollbrecht, 2005). McLuhans universelles Bild des Organersatzes begründete einen eigenen medienwissenschaftlichen Ansatz, der Medien einen Werkzeugcharakter zuschreibt. Medien werden als „Instrumente zur Veränderung von Wirklichkeit“ interpretiert (Sandbothe, 2003). Diese so genannten „anthropomorphen“ Ansätze stellen den Menschen in den Mittelpunkt und sehen Medien als Werkzeug oder eben als Prothesen des menschlichen Körpers, Computer werden zu „global vernetzten Prothesen der Sinne“ (Coy, 1994, 37).

Kritiker/innen finden, diese Sichtweise greife zu kurz. So sieht Lutz Ellrich (2005) es als vordringlichste Aufgabe der Medienphilosophie „die Organersatztheorie zu hinterfragen und generell die notorische Anthropomorphisierung technischer Errungenschaften zu bekämpfen“ (S. 343). Was ist der Ursprung solch kampfeslustiger Polemik? Die technischen Medien, beispielsweise Internet und Fernsehen, haben großen Anteil an der Wirklichkeitsvorstellung unserer Kultur. Die Art und Weise, wie technische Medien unsere Wirklichkeit durchdringen und formen ist so komplex, dass sie nicht von Individuen gesteuert wird, sondern sowohl in Produktion als auch Rezeption ein kulturelles Kollektiv widerspiegelt (Hartmann, 2003). Medien sind also nicht nur Organ oder Werkzeug der Welterschließung, sondern erzeugen gleichzeitig eine Medienwelt, die uns als „mediale Wirklichkeit“ bzw. „Medienöffentlichkeit“ im Alltag umgibt. Medien sind keineswegs neutrale Überträger von Information, sondern konstituieren das Kommunizierte selbst: „zum einen erhält nur was kommuniziert, mitgeteilt und überliefert werden kann, eine Bedeutung, und zum anderen formt die Gestalt der Mitteilung (eine Handschrift, ein gedrucktes Buch, ein technisches Bild) auch ihren Inhalt“ (Kloock & Spahr, 2000, 9).

In Kommunikations- und Medienwissenschaft hat sich ein globaler Medienbegriff wie von McLuhan vertreten in der Breite nicht durchgesetzt. Stattdessen wird meist zwischen Sprache und technischen Medien unterschieden.

> “
>
> !
>
> Eine klassische Einteilung der Medienwissenschaft geht auf Harry Pross zurück (1972). Dieser differenziert zwischen Primärmedien, die nicht technisch vermittelt sind, wie die direkte Rede; Sekundärmedien, bei denen der Technikeinsatz auf der Senderseite liegt, etwa der Buchdruck; und Tertiärmedien, bei denen sowohl für Produktion wie Rezeption technische Apparaturen nötig sind, beispielsweise Fernsehen und Internet.

Ein Grund, warum es schwer fällt, Medien begrifflich zu fassen, ist ihre Flüchtigkeit. Für die Philosophin Sybille Krämer (2008) ist die Figur des Nachrichtenboten in der Antike eine Personifizierung des Medienbegriffs: Wenn der Bote eine Meldung überträgt, tritt er nicht als eigenständiger Akteur auf, sondern bleibt stets im Hintergrund. Erst wenn es eine Störung in der reibungslosen Übertragung gibt, wird die Materialität des Mediums bewusst. Der Bote wird erst dann eine Figur in der Kommunikation, wenn er die Botschaft beispielsweise vergisst. Ansonsten hat das Vermittelte als Unmittelbares zu erscheinen. Medien werden also erst dann sichtbar, wenn sie nicht funktionieren, gestört sind oder nicht beherrscht werden.

Daraus ergibt sich ein Paradox im Diskurs um netzbasiertes Lernen und Lehren. Es gibt diesen Diskurs, eben weil das Lernen und Lehren mit Technologien noch nicht reibungslos funktioniert – netzbasierte Lehre ist dann erfolgreich etabliert, wenn die Medien wieder in den Hintergrund treten oder, anders gesagt, das Online-Lernen kein Thema mehr ist. Ein Widerspruch, an dessen Dekonstruktion Jaques Derrida Gefallen gefunden hätte.

Neue Medien zwischen Gefahr und Chance: Romane als Opiumrauch

Neue Medien haben stets sowohl utopisch-verklärende als auch dystopisch-warnende Prognosen evoziert. Die Angst vor dem Werteverfall begleitet jedes neue Medium, vom Buch bis zum Internet. So wurde noch bis Ende des 19. Jahrhunderts vor den Konsequenzen der Lektüre von Romanen gewarnt (Postner, 2005). Edward Shorthouse vergleicht im Jahr 1892 Romanleser mit Opiumrauchern:

„Even the better class of fiction fills the mind with absurd emotions about unreal imaginary totally fictitious heroes and heroines who never existed or ever will exist and too often with immoral thoughts and suggestions. […] The habitual novel reader like the sensation theatre goer, the concert hall attender or like the inebriate or opium smoker must ever have some fresh excitement. […] Novel Readers can weep with gush and false Sentiment over the entirely imaginary sorrows of a bogus hero or heroine who never existed but will not give a Shilling to alleviate actual distress or destitution around them.“ (S. 670).

Was Shorthouse an der Romanlektüre kritisiert, wird später in der Medienwissenschaft unter den Begriffen „Immersion“ und „parasoziale Beziehungen“ diskutiert: Das völlige Eintauchen in eine mediale Realität und das Kommunikationsverhältnis zu fiktionalen oder unerreichbaren Charakteren (bspw. Protagonisten einer Fernsehserie, Nachrichtensprecher /innen). In aller Regel ist es ein harmloses Vergnügen, in den Abenteuern von Harry Potter zu versinken oder Helga Beimer aus der Lindenstraße als „Mutter der Nation“ anzusehen. Die Fiktion ist weniger anspruchsvoll als der Umgang mit realen Personen: Ein Mausklick schließt das Computerprogramm, per Knopfdruck ist der Fernseher aus und mit einem Knall das Buch zugeschlagen – und die Geschichte steht, ohne nachtragend zu sein, bei Bedarf jeder Zeit wieder zur Verfügung. Kein Wunder also, dass wir Medienkonsum entspannend finden.

Ab wann gleitet diese Entspannung in ein Abhängigkeitsverhältnis ab? Laut dem Drogen- und Suchtbericht der Bundesregierung (2012) gelten auf Basis einer repräsentativen Befragung in der Gruppe der 14- bis 64-Jährigen ca. 560.000 Menschen als internetabhängig und ca. 2,5 Mio. Menschen als problematische Internetnutzer/innen. Die Klassifizierung "Internetsucht" beruht dabei nicht allein auf der online verbrachten Zeit, sondern auf der Fähigkeit, auch außerhalb virtueller Gemeinschaften am gesellschaftlichen Leben teilzuhaben. Eine besondere Rolle nehmen dabei Online-Spiele ein, die Nutzer oft Stunden, manchmal Tage an den Bildschirm fesseln. Mediengeschichtlich ist die Angst vor dem Verschwinden in der fiktionalen Welt bereits im 19. Jahrhundert in der Figur des Don Quijote beschrieben. Nach Lektüre zahlreicher Abenteuerromane

wird „der sinnreiche Junker Don Quijote von der Mancha“ zum Ritter, der gegen Windmühlen kämpft - ein tragischer Fall von 'Buchsucht'.

Sind Medien prinzipiell mit Vorsicht zu genießen? Die Frage, ob Medien unser Leben bereichern oder verarmen lassen, ist eine wiederkehrende gesellschaftliche Debatte. Medienkritische Äußerungen, besonders in Bezug auf Fernsehen, Computer und Internet, haben dabei Konjunktur - und werden oft selbst zum medialen Ereignis. Ein Beispiel ist Manfred Spitzer (2012), wenn er vor der um sich greifenden digitalen Demenz warnt. In der Medienwissenschaft ist seit den Arbeiten von Blumer und Katz (1974) das Prinzip "uses and gratifications" ein weithin anerkanntes Paradigma. Demnach erfolgt der Medienkonsum zweckrational; Nutzung und Nutzen sind miteinander verwoben. Wir konsumieren Medien gezielt, um bestimmte Bedürfnisse zu befriedigen.

Dies offeriert einen Erklärungsansatz für problematischen Medienkonsum: Die Mediennutzung gerät dann in Schieflage, wenn die Bedürfnislage aus dem Gleichgewicht ist. Gleichzeitig haben wir in der Auseinandersetzung um den Medienbegriff jedoch gesehen, dass Medien keine neutralen Vermittler sind. Es ist also möglich, dass Medien Bedürfnisse nicht nur befriedigen, sondern auch erzeugen bzw. verstärken. Die renommierte Medienwissenschaftlerin Shelley Turkle stellt in ihren qualitativen Forschungen zu Social Software fest, dass wir die Omnipräsenz in digitalen Netzwerken wie Twitter und Facebook mit einer verminderten Fähigkeit zur Kommunikation im 'Hier und Jetzt' erkaufen (Turkle, 2012). Stimmt es also, dass online gepflegte Beziehungen keine „echten“ Freundschaften sind und digitale Kommunikation prinzipiell dem Austausch Angesicht zu Angesicht unterlegen ist? Forschungen zu computervermittelter Kommunikation bestätigen solche pauschalen Annahmen nicht. Computervermittelte Kommunikation ist nicht prinzipiell defizitär gegenüber face-to-face-Kommunikation, sondern weist eigene Qualitäten auf. Unterschiedliche technologische Ausprägungen ermöglichen eine Bandbreite an Ausdrucksformen, die wiederum hinsichtlich ihrer kommunikativen Expressivität und Zielsetzung eine hohe Varianz aufweisen. Wie der Kommunikationswissenschaftler Rice (1999) bemerkt, „new media are often compared to, or critiqued from, a privileged, artifactual, idealized notion of interpersonal communication“ (S. 26). Wichtiger als das Medium ist die „Medialität“, also die Art und Weise, wie wir Medien in spezifischen Situationen gebrauchen (Krämer, 2008).

Ebenso wenig wie heraufbeschworene Gefahren haben sich die euphorischen Erwartungen bewahrheitet, die besonders das Lernen per Computer und Internet begleitet haben. Ende der 90er Jahre prognostizierte ein Expertengremium der Bertelsmann Stiftung, die traditionelle Hochschule sei im Begriff zu verschwinden. Im Jahr 2005 sollten Bildungsbroker/innen über Maklerinnen und Makler auf dem durch Angebot und Nachfrage regulierten Markt der Online-Studiengänge führen: „Was findet ein typischer Studienanfänger – nennen wir ihn Thomas S. – in naher Zukunft vor? Wird sein erster Gedanke sein, sich eine Hochschule nach ihrem allgemeinen Renommee auszusuchen? Wird er sie lieber in einer Großstadt oder eher in einem Städtchen besuchen wollen? Soll seine erste Alma Mater eher in der Nähe (wegen der Freundin) oder doch lieber weiter fort (wegen der Eltern) liegen? Nichts dergleichen wird ihn beschäftigen. Stattdessen wird Thomas S. das Internet absuchen, um sich – mit Hilfe verschiedener Online-Bildungsbroker – über die weltweit angebotenen Kurse und Abschlüsse zu informieren. […] Seminare und Vorlesungen, Kurse und Betreuung werden als multimediale Websites oder als „training in the box“ angeboten.“ (Bertelsmann Stiftung & Heinz Nixdorf Stiftung, 2001, 18).

Die Studienwahl per Online-Bildungsbrokering ist keineswegs Realität geworden. Vielmehr zeigt sich, dass neue Medien in der Lehre das Repertoire der Lehrmethoden ergänzen, stellenweise auch verändern, aber keineswegs ersetzen. Dies wird in den Kommunikationswissenschaften als 'Riepelsches Gesetz' bezeichnet.

> “
>
> !
>
> Riepel, Historiker und Journalist, formuliert 1913 in seiner Dissertation ein „Grundgesetz der Entwicklung des Nachrichtenwesens“, das nach wie vor in der kommunikationswissenschaftlichen Debatte vielfach zitiert wird. Demnach komplementierten neue Übertragungstechniken die alten, verdrängen sie dagegen selten völlig.

Diese Merkregel lohnt es sich im Hinterkopf zu haben, wenn in aktuellen Debatten davon die Rede ist, dass 'Massive Open Online Courses' (MOOCs) die traditionelle Universität bald obsolet werden lassen.

Das Neue an den Neuen Medien

Im vorangegangenen Abschnitt wurde auf Parallelen in der gesellschaftlichen Bewertung von Buchdruck und Internet verwiesen. Wie ähnlich, wie unterschiedlich sind beide Medien? Anders gefragt: Was bedeutet es, wenn wir lesend und schreibend, produzierend und rezipierend im Netz unterwegs sind? Was ist das Neue an den neuen Medien und wie lange ist das Attribut 'neu' eigentlich noch zeitgemäß?

> “
>
> !
>
> Computer und Internet sind Medien, die sich zwischen den Polen Massen- bzw. Individualmedium bewegen. Alle Rezipientinnen und Rezipienten nutzen, wenn auch über verschiedene Zugangswege (Browser, Plattformen und Provider) dasselbe Netz. Gleichzeitig verfügen Nutzer/innen über individuelle Filter und Zugänge, zum Beispiel RSS-Feeds, Bookmarks, subskribierte Mailinglisten, Avatare und Agenten, Portalmitgliedschaften, etc. Faßler (1999) hat für diesen Umstand den Begriff „MassenIndividualMedium“ geprägt. Elektronischer Text ist prinzipiell wandelbar, der Zugang zu Publikationsmöglichkeiten nicht exklusiv und die Rückkopplung der Lesenden durch die Vernetzung jederzeit möglich.

Wie gut verstehen wir dieses „MassenIndividualMedium“? In der ersten Ausgabe des Magazins „New Media & Society“ stellt Herausgeber Roger Silverstone 1999 die Frage, was denn eigentlich das Neue an den neuen Medien sei: „To ask the question, What’s new about new media?’ is, of course, to ask a question about the relationship between continuity and change; a question that requires an investigation into the complexities of innovation as both a technological and a social process […] Do new media create new meanings? Do they enable or disable social and cultural change? How are we to disentangle the various components of media and technology change as they affect, or are presumed to affect, organizations, the political process, global commerce, everyday life? What is this space called cyber?“ (Silverstone, 1999, 10-11).

Technische Innovation und soziale Praxis wirken zusammen und geben gemeinsam digitalen Netzmedien eine Gestalt – auch aus diesem Grund sind die von Silverstone aufgeworfenen Fragen keineswegs als gelöst zu betrachten, sondern begegnen uns in neuem Gewand immer wieder, aktuell in der Diskussion um Web 2.0. Diese Ko-Evolution von Anwendung und Herstellung wird in

der Forschung zur Technikgenese (engl. „social construction of technology“ auch „social informatics“) untersucht. Demzufolge ist die Implementierung neuer Technologien das Ergebnis von Verhandlungsprozessen und Handlungen verschiedener sozialer Akteurinnen und Akteure mit individuellen Zielstellungen, Interessen und unterschiedlichen infrastrukturellen und kulturellen Hintergründen. Der virtuelle Raum transzendiert nicht den realen Raum, sondern drückt eine soziale und gesellschaftliche Realität aus. Der Medienforscher Rob Kling hat in den 1990er Jahren begonnen, aus soziologischer Perspektive digitale Informations- und Kommunikationstechnologien in Organisationen zu untersuchen und dabei ein so genanntes „Web-Modell“ entwickelt. Soziale Rollen, vorhandene Infrastrukturen und zeitliche Verläufe wirken zusammen, wenn sich ein neues Kommunikationsmedium durchsetzt – oder wieder verschwindet (Kling, 1991).

Technische Errungenschaften sind nicht nur „Möglichkeitsmaschinen“ (Großklaus, 1997), sondern ziehen auch Einschränkungen nach sich. Walter Benjamins Aufsatz „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ aus dem Jahr 1939 reflektiert die umwälzenden Wirkungen des Films und anderer technischer Medien auf die Kunst und zieht Rückschlüsse auf deren Stellung und Funktion innerhalb der Gesellschaft. Die Möglichkeit der massenhaften Reproduktion führt zum Verlust der „Aura“ eines Kunstwerks.

„Noch bei der höchstvollendeten Reproduktion fällt eines aus: das Hier und Jetzt des Kunstwerks – sein einmaliges Dasein an dem Orte, an dem es sich befindet. […] Das Hier und Jetzt des Originals macht den Begriff seiner Echtheit aus. […] Während das Echte aber der manuellen Reproduktion gegenüber, die von ihm im Regelfalle als Fälschung abgestempelt wurde, seine volle Autorität bewahrt, ist das der technischen Reproduktion gegenüber nicht der Fall. […] Die Kathedrale verlässt ihren Platz, um in dem Studio eines Kunstfreundes Aufnahme zu finden; das Chorwerk, das in einem Saal oder unter freiem Himmel exekutiert wurde, lässt sich in einem Zimmer vernehmen“(Benjamin, 1939, 4).

Benjamins ästhetische Überlegungen – einer theoretischen Linse gleich – ermöglichen uns die Effekte der Digitaltechnologie in Hinblick auf die Erlebnisqualität in medial vermittelten Lernsituationen zu betrachten. So geht beispielsweise bei der Aufzeichnung von Lehrveranstaltungen das Ursprüngliche eines Vortrags in Teilen verloren. Das erklärt, warum Studierende trotzdem noch in den Hörsaal gehen, wenn alles im Netz verfügbar ist. Und was passiert, wenn die Kopie vom Original nicht mehr unterscheidbar ist? Worin besteht die Aura eines Hypertextes oder eines PDF-Dokuments? Über den Schutz von Urheberrechten hinausgehend gibt es einen Bedarf solche Fragen konstruktiv zu erörtern.

In der Praxis: Ringvorlesung „Medien und Bildung"

„Eine Pädagogik, die ohne Mittel und Mittler auskommt – un-mittelbar sozusagen –, ist nicht denkbar“, so beschreibt die Ringvorlesung „Medien und Bildung“ die Bedeutung von Informations- und Kommunikationstechnologien für das Lehren und Lernen. Die auf dem Portal podcampus bereitgestellte Ringvorlesung erkundet das interdisziplinäre Feld der Medientheorie aus der

Perspektive von Philosophie über die Kunst-, Medien- und Kulturwissenschaften bis zur Informatik.

http://www.podcampus.de/channels/47

Medientheorien und die Gestaltung neuer Medien

Unsere oftmals impliziten Vorstellungen von digitalen Medien beeinflussen Interaktionsformen und Gestaltungsspielräume. Auf der Schnittstelle von Literaturwissenschaft und Informatik sind zahlreiche Arbeiten entstanden, die sich mit der Ästhetik digitaler Medien, Narration im Netz und „Human Computer Interaction“ befassen. Beispiele sind die Arbeiten von Brenda Laurel, Aspen Aarseth, Janet Murray und George Landow.

George Landow, Professor für englische Literatur und Kunstgeschichte an der Brown University, ist vielen seiner Fachkollegen hauptsächlich als Experte für das viktorianische Zeitalter bekannt. Seine Begeisterung für Hypertexte begann mit dem Online-Kurs „The Victorian Web“, eine frei zugängliche Lernressource, die inzwischen über 40.000 Dokumente umfasst. In seinen Arbeiten zu Hypertext und Hypermedia befasst er sich mit erkenntnistheoretischen Fragen, die mit dem Wandel von geschlossenen Autorensystemen zu offenen, hypertextuellen Systemen einhergehen (Landow, 2006).

Brenda Laurel erweiterte in den 1990er Jahren unser Verständnis für das Medium Computer durch Rückgriff auf die Aristotelische Dramentheorie. Ihre Dissertation prägte das Bild des „Computers als Bühne“. Diese Metapher lenkt das Augenmerk weg von den Programmroutinen des Computers hin auf die Handlung am Bildschirm aus der Perspektive der Benutzerinnen und Benutzer. In Laurels Theatermetapher entspricht die grafische Benutzer/innen-Schnittstelle einer ‚Bühne’, auf der sich die Handlung vollzieht. Die Technologie, die die Aufführung ermöglicht, ist selbst gar nicht sichtbar, sondern – wie im Theater – ‚hinter den Kulissen’ tätig. Wenn Personen mit einer Software (inter-)agieren, spielt sich eine Handlung ab, bei der der Computer selbst als kommunikatives Gegenüber wahrgenommen wird. Aus Sicht der Benutzerinnen und Benutzer agiert das jeweilige Programm, was sich in Aussagen wie „Ich hab gar nichts gemacht, er hat sich einfach ausgeschaltet“ oder „Word hat einen Fehler gefunden“ widerspiegelt. (#ant) Eine Aufgabe des Interfacedesigns liegt darin, schlüssige Charaktere zu schaffen: „Computer-based agents, like dramatic characters, do not have to think […]; they simply have to provide a representation from which thought may be inferred“ (Laurel, 1993, 57). Bei der Gestaltung von Lerntechnologien können narrative Ansätze und dramaturgische Inszenierungen die Interaktion mit der Lernumgebung authentischer, einfacher und angenehmer machen.

Mit der Inszenierung digitaler Welten und ihrem narrativen Potenzial hat sich in der Publikation „Hamlet on the Holodeck“ (1997) Janet Murray befasst. Sie identifiziert vier grundsätzliche Eigenschaften digitaler Medien – Prozeduralität, Partizipation, Räumlichkeit, Enzyklopädik – , aus denen sie drei spezifische Erlebnisqualitäten virtueller Umgebungen ableitet. Durch seine Prozeduralität ist ein Computer in der Lage, Prozesse nicht nur abzubilden, sondern tatsächlich ablaufen zu lassen. Inhalte in einem digitalen Medium können deswegen inhärent dynamisch sein,

während traditionelle Medien ausschließlich statische Inhalte verbreiten können. Die zweite Eigenschaft sind Partizipationsmöglichkeiten in digitalen Umgebungen. Computeranwendungen erzeugen Interesse, weil ihre Aktionen potenziell beeinflussbar sind und die Nutzerinnen und Nutzer in ablaufende Prozesse eingreifen können. Als dritte Eigenschaft von digitalen Umgebungen führt Murray die Räumlichkeit an – digitale Medien bilden „Räume“ und „Umgebungen“, in denen wir uns orientieren können. Murrays vierte Eigenschaft, die Enzyklopädik, zielt auf die Effizienz der Digitaltechnologie ab, für einen Menschen unübersehbare Mengen an Daten zu speichern, zu verarbeiten und auch zu präsentieren.

Aus diesen Eigenschaften folgert Murray drei „pleasures“, also „Genüsse“ oder „Annehmlichkeiten“. Sie beginnt mit der **Immersion**, also dem Gefühl des „Eintauchens in eine andere Welt“. Wenn die Handlungen, die eine Person innerhalb einer digitalen Umgebung vollzieht, wahrnehmbare Folgen und Ergebnisse haben, dann erlebt die nutzende Person nach Murray den zweiten charakteristischen Genuss digitaler Umgebungen: die sogenannte **Agency**. Der Begriff beschreibt den Grad, mit dem Dinge nach dem Willen der Benutzerinnen und Benutzer innerhalb einer Umgebung gestaltbar sind. Die dritte von Murray identifizierte Qualität digitaler Umgebungen ist die **Transformation**. So ist es in einer digitalen Umgebung möglich, einen anderen Charakter anzunehmen und Facetten der eigenen Person weitgehend risikofrei zu explorieren.

Oberflächlich betrachtet könnte man meinen, Computer und Internet seien eigentlich nur Distributionskanäle für die traditionellen Medienformen Print, Audio und Video – es ist also nichts Neues, sondern „alter Wein in neuen Schläuchen“, ein Vorwurf, dem sich die E-Learning-Didaktik mehrfach ausgesetzt sieht. Der Germanist und Fachdidaktiker Bernd Switalla (2001) hat in seinen Arbeiten wiederholt erläutert, worin sich die Lektüre zwischen zwei Buchdeckeln von der Navigation im Internet unterscheidet und was daraus für die Produzenten von Lernmedien folgt. Schon lange bevor Hypertexttechnologien erfunden waren, wurden Texte geschrieben, die eine non-lineare Lektüre nahelegten. Dazu zählen Arno Schmitts „Zettels Traum“, Wittgensteins „Philosophische Untersuchungen“ und Lichtenbergs „Sudelbuch“. Nichtsdestotrotz macht es einen großen Unterschied, ob wir auf dem Bildschirm lesen oder auf dem Papier. Der französische Historiker Roger Chartier bezeichnet dies als die „Materialität“ des Textes (Chartier & Cavallo, 1999). Des Weiteren bewegen wir uns in Hypertexten in einem Verweisraum, den ein anderer über den Text gelegt hat und welcher entsprechend assoziative Verknüpfungen der Autorinnen und Autoren widerspiegelt, die den eigenen Ansprüchen und Erwartungen als Lesende oder „Nutzer/innen“ unter Umständen zuwiderlaufen. Auch wenn eine Gestalterin oder ein Gestalter nicht mitteilt oder vielleicht selbst gar nicht ausdrücken kann, worin der Sinn eines Hyperlinks besteht, so wird doch von den Lesenden erwartet, dass sie spüren oder verstehen, auf welchen Pfaden der Hypertext sinnvoll zu erschließen sei.

Diesen Aspekt betont auch der Medientheoretiker Aspen Aarseth. In „Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature“ beschreibt er „ergodische“ Texträume, die nur durch Aufwand der Benutzerinnen und Benutzer durchquert werden können (Aarseth, 1997).

In der Praxis: Der Hypertext "Pastperfect"

Pastperfect ist ein Hypertext zu Geschichtswissenschaft, bei dem Produktion und texttheoretische Reflexion Hand in Hand gehen. Der Erfolg des Projekts – die Webseite gewann im Jahr 2004 den MedidaPrix – zeigt, dass Medientheorie kein abwegiges „Schmetterlingsthema“ ist, sondern einen Platz im konzeptionellen Repertoire von Instruktionsdesigner/innen verdient. URL:

http://www.pastperfect.at/ [2011-01-24]

Zusammenfassung

Dieses Kapitel hat einen breiten Bogen über das facettenreiche Feld der Medientheorien gespannt – vom Dekonstruktivismus Jaques Derridas über soziotechnische Forschungsansätze bis hin zu medienästhetischen Vorstellungen. Welche zentralen Ergebnisse lassen sich abschließend festhalten? Zunächst ist da die Erkenntnis, dass implizite Vorstellungen vom Wesen der Medien unsere instruktionalen Gestaltungsentscheidungen stets begleiten. Wenn wir diese alltagstheoretischen Überzeugungen auf den Prüfstand setzen, gewinnen wir Distanz, um in der technologisch diktierten Entwicklungslandschaft den Überblick zu behalten. Wer medientheoretisch reflektiert an das didaktische Design von medienbasierten Lernumgebungen herangeht, kann das Potenzial digitaler Medien besser ausschöpfen und Potenziale, Nutzen, Chancen und Risiken für Lehre und Unterricht realistisch einschätzen.

Das beginnt mit einer Positionierung hinsichtlich des Medienbegriffs. Medienbegriff und medientheoretische Reflexionsebene sind eng miteinander verwoben. So operationalisieren Semiotik und Informationswissenschaft Medien als Zeichenvorrat, während Kommunikationswissenschaftler Medien als technische Kanäle begreifen. Ästhetik, Literatur- und Kulturwissenschaften produzieren in aller Regel Einzelmedientheorien. Wenn wir im Bildungskontext von „Medien“ sprechen, meinen wir in der Regel „technische Medien“, wie zum Beispiel Film und Computer, die eine eigenständige Medienwirklichkeit erzeugen. Im Gegensatz dazu steht ein universeller Medienbegriff, der in kulturwissenschaftlichen Mediendiskursen ebenfalls verbreitet ist. Ein Beispiel ist Marshall McLuhans Vorstellung von Medien als Erweiterungen des Menschen.

Den eigenen Medienbegriff zu reflektieren ist hilfreich, um angesichts des interdisziplinären Charakters der Forschung zu medienbasiertem Lehren und Lernen einen analytischen Orientierungspunkt zu gewinnen. Eng damit zusammen hängt eine geschichtliche Einbettung medienbezogener Debatten. Medienumbrüche in Spätmittelalter und früher Neuzeit sind nicht nur als ferner Spiegel unserer Gegenwart von Interesse. Es handelt sich um eine Epoche, die als Versuchslabor zum Verhältnis alter und neuer Medien betrachtet werden kann (Burkhardt & Werkstetter, 2005). Medienhistorisches Hintergrundwissen erlaubt, die Gestaltungsspielräume neuer Lehr- und Lernmedien konstruktiv zu nutzen, anstatt sie technikfeindlich zu ignorieren oder technikgläubig zu verspielen.

Wer über Medien debattiert, sollte ein Auge für geeignete Metaphern entwickeln und gleichzeitig in der Lage sein, Metaphern und Bilder zu dekonstruieren und für Brüche und Widersprüche in der Medienwahrnehmung offen zu bleiben. Medientheoretische Ansätze können Impulse für die konkrete Gestaltung geben. Laurels Bild des „Computers als Bühne“ bildet aus anwendungsbezogener Sicht einen nachvollziehbaren Ansatz für die Interfacegestaltung. Statt die Prozeduren des Rechners „aufzuführen“, sollten Nutzerinnen und Nutzer die Handlung verstehen können. In diesem Zusammenhang kommt Janet Murrays Bild des Computers als unendlicher Enzyklopädie in den Sinn – eine Eigenschaft, die der didaktischen Reduktion in Lernumgebungen

nicht immer zuträglich ist.

Aus medientheoretischen Erkenntnissen ergeben sich praktische Konsequenzen, die für die Entwicklung von Lernumgebungen gelten. Statt sich selbstverständlich an durch Printmedien tradierten Organisationsprinzipien wie Seiten, Fußnoten, Anmerkungen und Kapitel zu orientieren, lohnt es sich einen offenen Blick für Gestaltungsmöglichkeiten zu entwickeln (Switalla, 2001). Neben der Immersion sollte das Augenmerk dabei vor allem auf dem Bereich Agency liegen – die Lernenden sollen das Geschehen aktiv beeinflussen können. Allerdings ist keine Lernumgebung per se eine konstruktivistische Wunderwaffe. Hier gilt es Medium und Medialität zu unterscheiden: Es kommt weniger auf die Eigenschaften des Artefakts an, sondern mehr auf die Instrumentalisierung durch die Lernenden. Statt die Potentiale digitaler Lernumgebungen pauschal zu beurteilen, wird es Zeit, das Medienhandeln ins Zentrum zu setzen.

> “
>
> ?
>
> - Was halten Sie von Edward Shorthouses Vorwurf, Medienkonsumenten seien eher vom Schicksal fiktionaler Gestalten zu Tränen gerührt als dazu bereit tatsächliche Missstände zu bekämpfen?
> - Jedes Medium öffnet eine spezifische Perspektive auf unsere Umwelt. Medialitätsbewusstsein bedeutet, das eigene Medienhandeln kritisch zu reflektieren. Führen Sie einen Tag lang Protokoll über Ihren Medienalltag!
> - Inwieweit ähnelt die Lektüre von Romanen der Interaktion mit Computerspielen? Erzählen Sie die Geschichte eines modernen Don Quijote! Inwieweit bieten Medien gleichzeitig Zugang zur und Rückzug von der Welt?
> - Verflüssigung und Entgrenzung sind zentrale Metaphern bei der Beschreibung digitaler Medien. Nehmen Sie kritisch Stellung zu den Begriffen „Information Overflow“ und „Globales Dorf“.

Literatur

- Aarseth, E.J. (1997). Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore/London: John Hopkins University Press. URL: http://www.hf.uib.no/cybertext/Ergodic.html [14.6.2013].
- Benjamin. W. (1939). Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. URL: http://walterbenjamin.ominiverdi.org/wp-content/kunstwerkbenjamin.pdf [2013-06-14].
- Bertelsmann Stiftung & Heinz Nixdorf Stiftung (2001). Studium online. Hochschulentwicklung durch neue Medien. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung, URL: http://www.bertelsmann-stiftung.de/cps/rde/xchg/SID-86B05F6C-70CAA8CC/bst/hs.xsl/publikationen_29336.htm [14.6.2013].
- Blumler J. G. & E. Katz (1974). The Uses of Mass Communication. Newbury Park, CA: Sage.
- Bundesregierung Deutschland (2012). Drogen- und Suchtbericht 2012. Berlin: Bundesministerium für Gesundheit, UR: http://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/Presse/Downloads/12-05-22_DrogensuchtBericht_2012.pdf [14.6.2013].
- Burkhardt, J. & Werkstetter, C. (2005). Kommunikation und Medien in der Frühen Neuzeit. München: Oldenbourg.
- Cervantes, S. M. (1615). Der sinnreiche Junker Don Quijote von der Mancha. URL: http://books.google.de/books?id=y_P_b-UVZ20C&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false [14.6.2013], 47-48.
- Chartier, R. & Cavallo, G.. (1999). Die Welt des Lesens. Von der Schriftrolle zum Bildschirm. Frankfurt am Main: Campus.
- Derrida, J. & Roudinesco, E. (2006). Woraus wird Morgen gemacht sein? Ein Dialog. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Ellrich, L. (2005). Medienphilosophie des Computers. In: M. Sandbothe & L. Nagl (Hrsg.), Systematische Medienphilosophie, Berlin, URL: http://www.uni-koeln.de/phil-fak/thefife/ellrich/computerphilosophie.htm [14.6.2013], 343-358.
- Großklaus, G. (1997). Medien-Zeit Medien-Raum. Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne. Frankfurt am Main.
- Hartmann, F. (2003). Mediologie. Ansätze einer Medientheorie der Kulturwissenschaften. Wien: WUV.
- Kling, R: (1991). Computerization and Social Transformation. URL: http://rkcsi.indiana.edu/archive/kling/pubs/STHV-92B.htm [14.6.2013].
- Kloock, D. & Spahr, A. (2000). Medientheorien. Eine Einführung. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Knie, A. (1997). Technik als gesellschaftliche Konstruktion, Institutionen als soziale Maschinen. In: Dierkes, M. (Hrsg.), Technikgenese. Befunde aus einem

Forschungsprogramm. Berlin: Edition Sigma, 225-243.
- Krämer, S. (2008). Medium, Bote, Übertragung: Kleine Metaphysik der Medialität. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Landow, G. P. (2006). Hypertext 3.0 Critical Theory and New Media in an Era of Globalization: Critical Theory and New Media in a Global Era (Parallax, Re-Visions of Culture and Society). Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- McLuhan, M. (1966). Understanding Media: The Extension of Man. London: MIT Press.
- Murray, J. H. (1997). Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace. The Free Press.
- Pross, H. (1972). Medienforschung. Film, Funk, Presse, Fernsehen. Darmstadt: Verlag Habel.
- Rice, R.E. (1999). Artifacts and paradoxes in new media. In: New Media and Society, 1(1), 24-32.
- Sandbothe, M. (2003). Was ist Medienphilosophie? In: Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft, 48/2, URL: http://www.sandbothe.net/346.html [14.6.2013], 195-206.
- Silverstone, R. (1999). What's new about new media?. In: New Media & Society, 1(1), 10-12.
- Spitzer, M. (2012). Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer, München
- Stephens, M. (1991). Deconstructing Jaques Derrida. The Most Reviled Professor in the World Defends His Diabolically Difficult Theory. URL: http://www.nyu.edu/classes/stephens/Jacques%20Derrida%20-%20LAT%20page.htm [14.6.2013].
- Switalla, B. (2001). Lernen in Zeiten des Internets. In: S.J. Schmidt (Hrsg.), Lernen im Zeitalter des Internets. Grundlagen Probleme, Perspektiven., Bozen: Pädagogisches Institut, 115-137.
- Turkle, S. (2012). Alone together: Why we expect more from technology and less from each other. Basic Books.
- Vollbrecht, R. 2005: Stichwort: Medien. In: L. Mikos, L. & C. Wegener (Hrsg.). Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz: UTB, 29-39.