

Mitschrift zu
Grundlagen der Kommunikations- und Medientheorie
SS 2004

Marie-Theres Tschurlovits*

Inhaltsverzeichnis

I SEMIOTIK	5
1 Semiotik	5
1.1 Syntaktische Dimension	5
1.2 Semantische Dimension	5
1.3 Pragmatische Dimension	5
II KOMMUNIKATION	6
2 Kommunikation im Alltagshandeln	6
2.1 Was ist Kommunikation?	6
2.2 Verhalten - Handeln - Kommunikation	6
2.3 Soziale Kommunikation	6
2.4 Soziale Kommunikation vs. Soziale Interaktion	7
2.4.1 Soziale Kommunikation	7
2.4.2 Soziale Interaktion	7
2.4.3 Soziale Kommunikation oder Interaktion?	8
3 Kommunikationsmodelle	11
3.1 Shannon-Weaver	11
3.2 Erweitertes Kommunikationsmodell Nr. 1	13
3.3 Erweitertes Kommunikationsmodell Nr. 2	13
3.4 Interaktionsspirale	14
3.5 Wie handelt der Mensch?	15
4 Pragmatische Kommunikationstheorie	17
4.1 Man kann nicht nicht kommunizieren	17
4.2 Inhalts- und Beziehungsaspekt in der Kommunikation	17
4.2.1 Eisbergmodell	17
4.3 Verbale und nonverbale Kommunikation	18
4.4 Störungen	19
5 Alltagswissen und Alltagskommunikation	20
6 Metakommunikation	22

*Kontakt: mth.web@gmx.net

7 Geltungsansprüche im kommunikativen Handeln	23
7.1 Verständlichkeit	23
7.2 Wahrheit	23
7.3 Wahrhaftigkeit	23
7.4 Richtigkeit	24
III SPRACHE	25
8 Sprache und Zeichen	25
8.1 Sprache	25
8.2 Reiz vs. Zeichen	25
8.3 Semiotik vs. Semiologie	25
8.4 Natürliche Zeichen	25
8.5 Konventionelle Zeichen	26
8.6 Beziehung zwischen den Zeichen	27
8.7 Willkürlichkeit - Arbitrarität	28
8.8 Ikonische Zeichen	28
8.8.1 Kollektive Wahrnehmungsmuster	28
8.9 Kulturelle Einheiten	29
8.10 Begriff	30
8.11 Semantische Felder - Konnotationen	30
8.12 Ideologische Funktion der Botschaft	31
9 Sprache	32
9.1 Drei Typen des Erfahrungserwerbes bzw. Relation zur Umwelt	32
9.1.1 Vererbung	32
9.1.2 Anpassung	33
9.1.3 Aneignung	33
9.2 Begriff	34
9.3 Intersubjektivität	35
9.4 Sprache	35
9.4.1 Zeichen 1. Ordnung	35
9.4.2 Zeichen 2. Ordnung	35
9.5 Funktionen von Sprache	35
9.5.1 Soziales Erbe	36
9.6 Situation – Situationsdefinition	36
9.7 Sprachbarrieren	37
9.7.1 Defizithypothese	37
9.7.2 Differenzhypothese	37
9.7.3 Unterschiede der Sprachen	37
IV MEDIEN	39
10 Funktion von Medien	39
11 Einteilung der Medien (Pross)	39
11.1 Primäre Medien	39
11.2 Sekundäre Medien	39
11.3 Tertiäre Medien	40

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	3
12 Technische Medien	40
12.1 Funktion Technischer Medien	40
12.2 Doppelcharakter der technischen Kommunikationsmedien	40
12.2.1 Symbolische Bedeutung	40
12.2.2 Strukturierende Funktion	41
13 Medienanalyse	41
14 Medienkommunikation	42
15 Medienwirkungsforschung	42
15.1 Uses-and-Gratification Ansatz	44
16 Medienanalyse	44
17 Zusatz: Funktion der Medien	45
18 Kulturindustrie	45
18.1 Kulturindustrie – Medienverbund	46
18.2 Funktion von Massenmedien	46
18.3 Kulturindustrie	47
19 Traditionelle elektronische Massenmedien	49
19.1 Medien der Massenkommunikation vs. der interpersonalen Kommunikation	49
20 Neue computervermittelte Medien	49
20.1 Vielfältige Kommunikationsformen	50
20.2 Neuerungen im Vergleich zu den traditionellen Massenmedien	50
20.3 Technisierte Kommunikation	50
20.4 Weitere Eigenschaften der Neuen elektronischen Medien	52
20.5 Delokalisierung	53
20.6 Kaleidoskopische Wahrnehmungs- und Erlebnisweise	54
20.7 Wahrnehmungs- und Erfahrungsweisen	55
20.8 Krise der Alltagskommunikation?	55

Kommunikation soziale Interaktion, Sprache, technisch vermittelte Kommunikation

(Kommunikations)medien traditionelle Massenmedien (Printmedien, TV), "neue" elektronische Medien, Multimedia

Semiotik Lehre von den Zeichen

Kommunikation und Sprache Welche Funktion hat Sprache? Zusammenhang zwischen Kommunikation und Sprache? Was sind Medien? In welchem Zusammenhang stehen unsere Produkte? Geschichte der Kommunikationsmedien, usw.

Teil I

SEMIOTIK

15.03.2004

1 Semiotik

1. **Syntaktische Dimension** Relation zwischen Zeichen
2. **Semantische Dimension** Bedeutung der Zeichen
3. **Pragmatische Dimension** Gebrauch der Zeichen

1.1 Syntaktische Dimension

grammatischer Systemcharakter

1.2 Semantische Dimension

Sach- und Weltbezug, der durch Wortbedeutungen und Satzsinne intentional vermittelt wird

1.3 Pragmatische Dimension

subjektiver Gebrauchsbezug der Zeichen bzw. des Sprachsystems zwischen den Handelnden und der sie im Kontext von Interaktions- und Referenzsituationen interpretierenden Individuen

Pragmatisch im Alltagsgebrauch: praxisorientiert, auf das Wesentliche bezogen
bzw. jemand vergisst seine Prinzipien → versucht etwas umzusetzen → handlungsorientiert

Pragmatismus philosophische Strömung; Ausgangspunkt sind die Handlungen des Menschen

Idealismus Ideen sind der Ausgangspunkt

Teil II

KOMMUNIKATION

2 Kommunikation im Alltagshandeln

2.1 Was ist Kommunikation?

(unter pragmatischen Gesichtspunkten betrachtet)

z.B. Informationsaustausch, Gestik, Senden und Empfangen von Signalen, Sprechen, soziale Interaktion, (un)gerichtet, ein-/beidseitig, ...?!

Definition: "Bedeutungsvermittlung zwischen Lebewesen" (Maltzke, 1963)

d.h. bloßer Austausch von Signalen ist noch keine Kommunikation; man spricht nur von Kommunikation, wenn auch Bedeutung im Spiel ist!

2.2 Verhalten - Handeln - Kommunikation

Verhalten Jede Regung eines Organismus/Lebewesens

Beispiel: Bewegung eines Einzellers/einer Amöbe entlang eines Säuregradienten → kein soziales Verhalten, da kein weiterer Einzeller im Spiel

Soziales Verhalten Lebewesen verhalten sich im Hinblick aufeinander

Beispiel: Bienenstock: Bienen zeigen einander wo es Futter gibt, gehen zum Angriff über, ...

Kommunikation Wenn im Rahmen sozialen Verhaltens Reize (Tier) bzw. Symbole (Mensch) übermittelt werden (keine Definition!)

Handlung Intention dahinter → Absicht + bewusste Reaktion

Soziales Handeln Verhalten im menschlichen Bereich immer:

- sinnhaft für handelndes Subjekt
- aufeinander bezogen
- orientiert sich daran in seinem Ablauf

⇒ soziales Handeln (Weber, 1864)

2.3 Soziale Kommunikation

(im menschlichen Bereich)

Kommunikation = soziale Kommunikation + soziales Handeln

- **Tiere** Reize: Tiere handeln nach ihrem Instinkt, ihrem vorgegebenen genetischen Programm
- **Menschen** Symbole: Menschliches Handeln ist kompliziert → manche Dinge macht man bewusst, andere unter-/unbewusst
jedoch kann man sich unbewusste Dinge bewusst machen!

Achtung: Soziales Handeln kann auch auftreten, wenn keine Intention dahinter ist

Beispiel: Mann errötet beim Anblick einer Frau

- Übertragung von Botschaften
- Artikulation von Bedeutung
- **Ziele** u.a.:
 - Verständigung
 - Artikulation von Bedeutung
- **Charakteristika:**
 - Bezugnahme auf anderen Menschen
 - (meist) intentional
 - sinnhaft: z.B. jemand schlägt einen anderen nieder → event. "unsinniges" Handeln für den, der niedergeschlagen wird → für denjenigen, der schlägt, kann es sehr wohl einen Sinn haben
 - symbolvermittelt (interpretierte Zeichen)
 - prinzipiell "verstehbar" (auch wenn man es nicht persönlich in Ordnung findet/ nachvollziehen kann)
 - interessengeleitet
 - medienvermittelt (⇒ Medientheorie): kann auch einfach das Medium "Luft" sein, über das Schallwellen übertragen werden (Sprache)
- Kommunikation *ohne* Medium: über die "Nahsinne" (z.B. durch Berührung) "Fernsinne" kommen nicht ohne Medium aus

2.4 Soziale Kommunikation vs. Soziale Interaktion

2.4.1 Soziale Kommunikation

"Jede erkennbare, bewusste oder unbewusste, gerichtete oder nicht gerichtete Verhaltensänderung, [...], mittels derer ein Mensch (oder mehrere) die Wahrnehmung, Gefühle, Affekte, [...]"

- spezifische Form der Interaktion
- Im Vordergrund stehen
 - Informationsvermittlung (der Zeichen und Symbole)
 - Mitteilungsscharakter
- Sender übermittelt über bestimmte Kommunikationsform einem Empfänger eine Botschaft

2.4.2 Soziale Interaktion

... ist mehr als bloße Kommunikation!

"aufeinander bezogenes Verhalten von Individuen, wobei die wechselseitige sinnliche Berührtheit der Individuen - auch in vorsprachlichen Zuständen - eingeschlossen ist." (Ottomeyer)

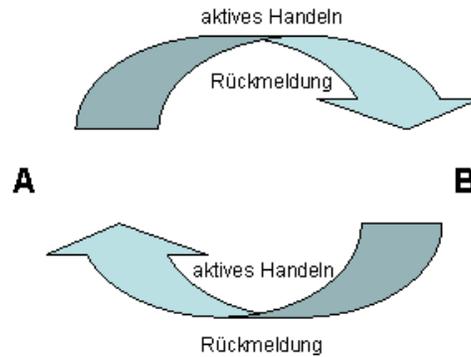


Abbildung 1: Wechselbeziehung zwischen aktivem Handeln und Rückmeldung des anderen

→ nicht auf Austausch von Sprache beschränkt → Übermittlung von *diskursiven* Symbolen (z.B. Sprache)
[*präsentative* Symbole: viele Bedeutungen]

⇒ immer sinnhaftes Handeln

”d.h. das eigene Handeln orientiert sich sinnhaft am Verstehen des Handelns des Interaktionspartners”

”Tun des einen ist Tun des anderen” (siehe Hegel)

Abbildung einfügen: Wechselbeziehung zw. A und B: aktives Handeln ↔ Rückmeldung

Kennzeichen der Wechselbeziehung

- ”aufeinander bezogen” → wechselseitig
- alle Sinne miteinschließend → nicht beschränkt auf Verbales/Sprachliches
- immer sinnhaftes Handeln → für den Handelnden zumindest: Sinn ist prinzipiell erschließbar (auf für Nicht-handelnde), aber nicht immer offensichtlich)
Beispiele: Jugendliche ermorden Obdachlosen, Mensch verprügelt einen anderen, ...

Das eigene Handeln orientiert sich

- sinnhaft
- am Verstehen

des Handeln des Interaktionspartners

⇒ Handeln des einen ist durch die Wahrnehmung (des Handelns) des anderen vermittelt! → ”Tun des einen ist Tun des anderen”!

In sozialer Interaktion gibt es auch ”Machtgefälle” → dadurch können Bedeutungen mehr Durchsetzungskraft verliehen werden

Beispiel: Professor hat an einer Universität mehr Macht als ein Student

2.4.3 Soziale Kommunikation oder Interaktion?

- ZIB 2 Sprecherin Ingrid Thurnher spricht über TV zu Zusehern → *keine* soziale Interaktion, nur Kommunikation (nicht wechselseitig)

- Buch von Peter Handke (lebt noch): soziale Kommunikation
- Buch von Goethe (lebt nicht mehr): soziale Kommunikation (die Nachricht bleibt auch nach seinem Tod bestehen; extreme Form einer asynchronen [zeitversetzten] Kommunikation)
- Computerprogramm am PC → Dialog: Aufforderung zur Dateneingabe → soziale Kommunikation mit dem *Softwareentwickler!* Der Dialog ist nur eine Verzweigung in einem Baum von Möglichkeiten, diese Pfade sind schon von vornherein durch den Programmierer festgelegt

22.03.2004

- *TV-Situation*: Moderatoren bekommen zwar Feedback, in Form von Umfragen, ..., dieses ist jedoch sehr indirekt
TV ist bei uns als Einwegmedium konzipiert: Sprecher sendet Signale Richtung Zuschauer, Signale aus Richtung der Zuschauer, werden vom Sprecher nicht direkt empfangen. Nur indirekt möglich: Telefon, Mail → ORF-Kundendienst →
 - wenn sich nur wenige aufregen → ist mehr oder weniger egal
 - regen sich viele auf → Angst um die Quoten (Quoten = Geld für Werbung; je größer die Quoten, desto teurer die Werbung) → event. Feedback zurück an Sprecher, bzw. Mitarbeiter um Image aufzupeppeln
- *MM-Jus-Studium*: Professor ist in Linz, Studenten sind in Wien, Bregenz, ... → Videokonferenzschaltung → beide werden aufgenommen → sehen einander gegenseitig → beim TV nicht üblich!
- *Talkradio*: auch meistens unidirektional

Gibt es asynchrone soziale Interaktion?

- lange Zeit wurde obige Frage verneint!
- Für (Interaktions)Situation bräuchte man eigentlich einen raum-zeitlichen Zusammenhang
- Frage wird jetzt durch Einsatz neuer Medien wieder aufgegriffen
 - 5 Leute in 5 verschiedenen Ländern chatten miteinander 5 → *virtueller* räumlicher Zusammenhang (bildhafter Chatroom)
 - textbasierter E-Mailaustausch dieser 5 Leute → wieder Reduktion auf sprachliche Ebene, für soziale Interaktion sind aber alle Sinne nötig
→ z.B. müsste man Ärger explizit ausdrücken, da das Gegenüber sonst keine Möglichkeit hätte, diese Stimmung zu erkennen (ohne Mimik, Tonfall, Bewegung des Gegenübers etc.) → diese Überlegungen widersprechen eigentlich wieder der Definition von Interaktion → doch Kommunikation
- *Fazit*: Tendenziell bieten die "neuen" Medien (Beginn bereits mit dem Telefon) die Möglichkeit für asynchrone soziale Interaktion!

diskursive Symbole relativ eindeutige Bedeutung, z.B. geschriebenes Wort, Emoticons im Chat, Forum, ...

präsentative Symbole z.B. Kleidung, drückt etwas aus, würden versuchen das zu entschlüsseln, bräuchten zwar noch weitere Informationen, aber grundsätzlich ist die Bedeutung erschließbar

Warum Unterscheidung zwischen *Kommunikation* und *Interaktion*?

- *Kommunikation*: rein Übermittlung von Botschaften, Bedeutung
Koordination sozialer Handlungen [TV (Werbung → Koordination der Güterverteilung), ...]
- *Interaktion*: Erfahrungen organisieren und Identität entwickeln

Beispiel: Baby: Berührung, Sprache, Mimik → Baby handelt auch wieder uns gegenüber!

z.B. im Waisenhaus: Nur Essen und Trinken → kein Streicheln, Herumtragen (aus Zeitmangel) → hohe Säuglingssterberate, soziale Vernachlässigung → Kommunikation (Artikulation von Bedeutung) allein ist zuwenig, Interaktion notwendig!

Für Zwecke der Untersuchung, der theoretischen Arbeit → feine Unterschiede rausarbeiten

3 Kommunikationsmodelle

Modelle Abstraktionen der Wirklichkeit um bestimmte Situationen zu verstehen
(müssen nicht unbedingt sinnvoll sein)

3.1 Shannon-Weaver

Sehr früh formuliertes Modell (40er Jahre des 20. Jhd.) → warum passt dieses Modell überhaupt nicht zu unserem (sozialwissenschaftlichen) Kommunikationsbegriff?

- **mathematisches Modell** der Signalübertragung (für Telefonfirma entwickelt)
- entscheidende Frage: **Störfaktoren** (Telefone hatten damals starke Störgeräusche)
→ **Ziel**: Störquellen beim Telefon zu finden und zu beseitigen

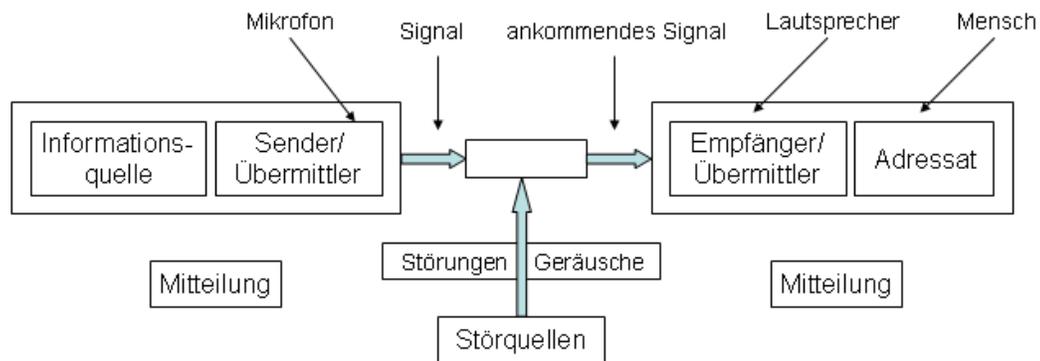


Abbildung 2: Das Shannon-Weaver'sche Kommunikationsmodell

Eigenschaften

- **mathematische** Kommunikationstheorie, rein technische Ansatz, überhaupt nicht metaphorisch
- rein **quantitative** Informationsübermittlung
- **Behaviouristische Einschränkung** (Psychologie: Watson, Beginn des 20. Jhd., Denkweise des Menschen ist *Black Box*)



Abbildung 3: Black Box

- reduziert auf Input/Output
- Inhalt irrelevant
- scheinbar eindimensionaler Vorgang/unidirektional: Signal von Sender zu Empfänger

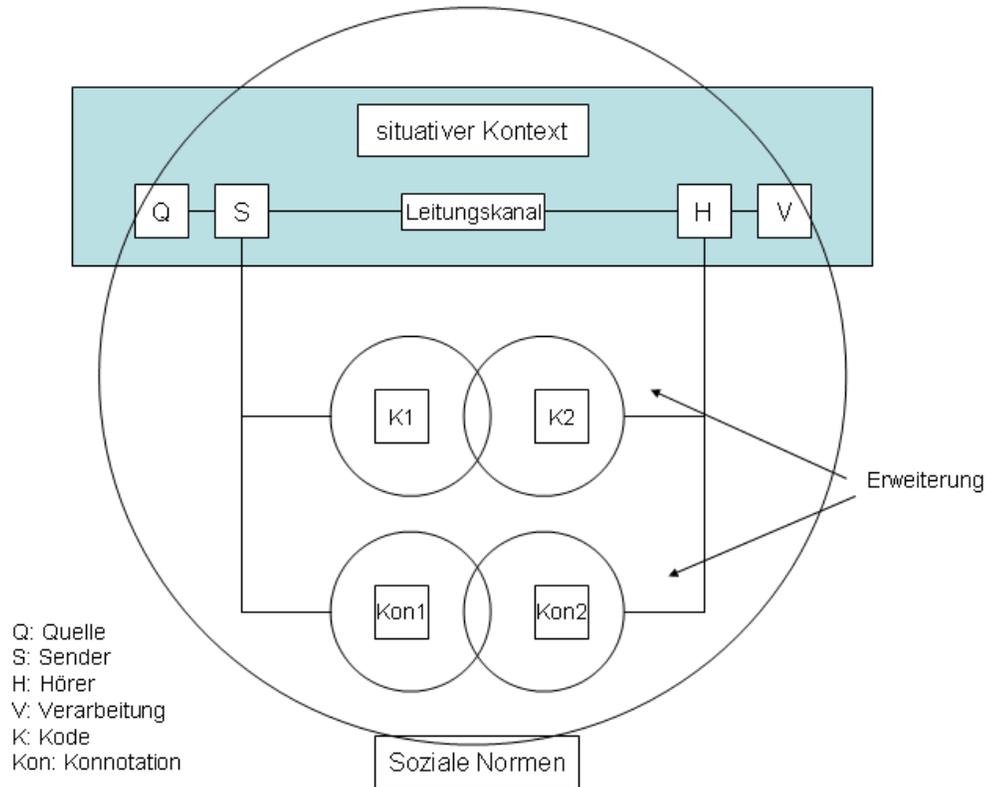


Abbildung 4: Erweitertes Kommunikationsmodell Nr. 1

Folgendes wurde vernachlässigt

- Wechselseitigkeit
- Motive/Affekte (Gefühle)/Absichten (Intentionen)
- spezifische Situation
- Rahmenbedingungen - Normen
 - institutionell
 - organisatorisch
 - gesellschaftlich
- De/Codierungsprozesse: Frage des Zeichenvorrats

Einer der beiden Wissenschaftler war sich im Klaren darüber, dass das Modell nur begrenzt anwendbar ist. Der andere war der Meinung, dass es allgemein gültig sei.

⇒ wichtig den Geltungsbereich eines Modells abzugrenzen!

Übernahme von Begriffen in andere Wissenschaftsdisziplinen In einer bestimmten Ursprungsdisziplin sind die Begriffe eindeutig → in anderen Wissenschaften werden diese Begriffe z.B. nur *metaphorisch* (als Bild) verwendet

- *Beispiel "Kommunikation"*: Suche in Vorlesungsverzeichnis nach "Kommunikation" → LVAs aus der Elektrotechnik (OSI-Schichtenprotokoll), Rhetorikkurse, ... → metaphorischer Einsatz bedeutet in weiterer Folge, dass mit ein und demselben Wort ganz verschiedene Dinge bezeichnet werden können

Hier wurde ein Sozialwissenschaftlicher Begriff in die Elektrotechnik in Form einer Metapher übernommen

- *Beispiel "Entropie"*: Physikalischer Begriff, aus einem Hauptsatz der Thermodynamik → beschreibt das Streben von Teilchen nach einem ungeordneten Zustand → wurde metaphorisch in die Sozialwissenschaft eingeführt

3.2 Erweitertes Kommunikationsmodell Nr. 1

(Wodak 1989)

Kode gemeinsamer Kode, Zeichen; muss auch ähnliche Bedeutung damit verbinden;
Problem wenn z.B. *Kode 1 = lateinisches Alphabet* und *Kode 2 = Cyrillisches Alphabet*

Konnotation die mit Code verbunden wird, sollte sich überschneiden;
gemeinsam geteilte Bedeutungen! (Siehe Abb. S. 12)

3.3 Erweitertes Kommunikationsmodell Nr. 2

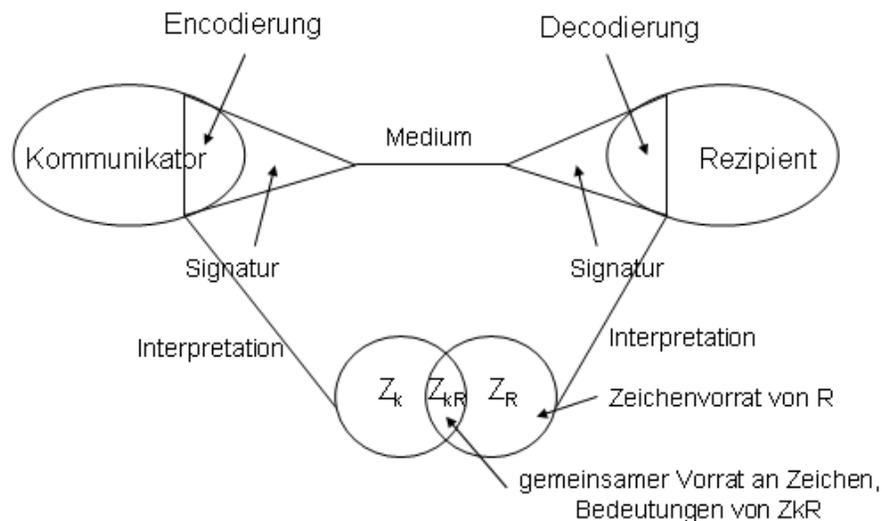


Abbildung 5: Erweitertes Kommunikationsmodell Nr. 2

Kommunikationsvorgang

1. **Encodierung** (Bedeutungsgehalte):
Ziel: Verwirklichung der Aussagenintention

2. **Grundlagen**:

- gemeinsamer, vereinbarter, herstellbarer Zeichenvorrat (Alphabet)
- Code: geregelte Verwendung der Zeichen

3. Räumlich-zeitliche Distanz überwinden:

- über Medium: materieller, energetischer Träger
- in Form von Signalen: transformierbar, transportfähig

4. Decodierung:

Ziel: Interpretation der Aussage des Senders

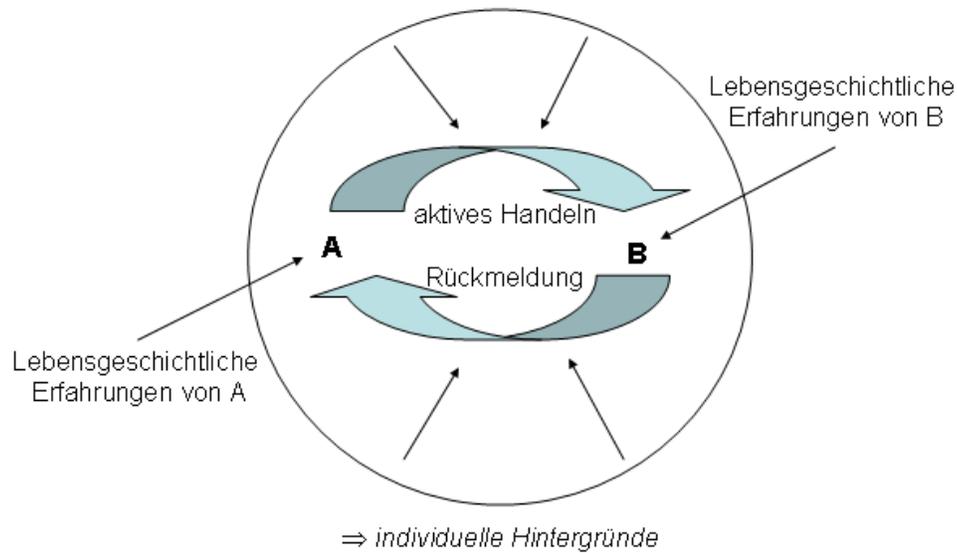


Abbildung 6: Wechselseitiger Bezug miteinander handelnder Akteure

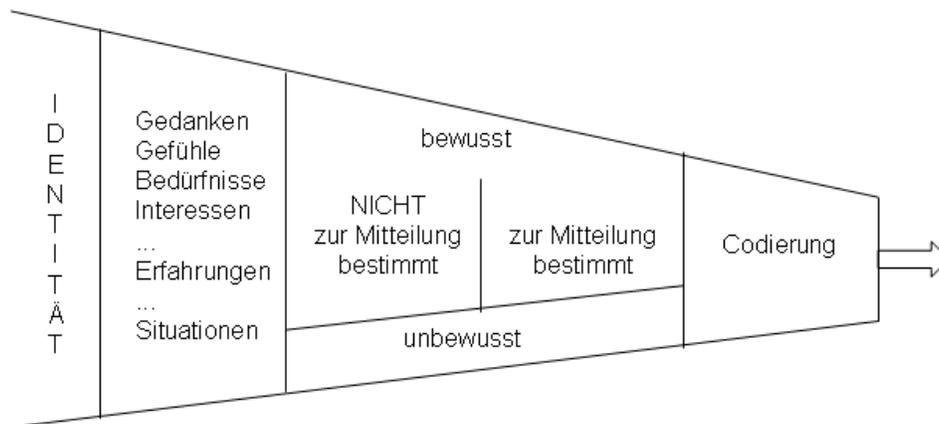


Abbildung 7: Identität

3.4 Interaktionsspirale

A teilt B etwas mit → Verschlüsselung (Codierung → Übermittlung → Sprechakt → über Informationskanal → B nimmt die Symbole wahr → Decodierung → Interpretation → B handelt → B nimmt Bezug auf A → ...
 ⇒ Interaktionsspirale

3.5 Wie handelt der Mensch?

Menschen handeln den Dingen gegenüber auf Grundlage von Bedeutungen, die diese Dinge für den Menschen haben (es kommt auf die konkrete Situation an)

Beispiel: Professor und Student im HS: Professor P hält Student S eine Faust unter die Nase → S schließt Bedrohung eher aus → S denkt nach, und kommt zu dem Schluss, dass P wahrscheinlich etwas verdeutlichen will, mit dieser Geste → S wird sich leicht zurücklehnen und das weitere Vorgehen von P abwarten

Beispiel: Schlägertypen und Passant am Praterstern: Schläger S halten Passanten P eine Faust unter die Nase → P wird die Situation wahrscheinlich recht bedrohlich finden

⇒ keine bloße Reizreaktion! Handeln orientiert sich auch an der Einschätzung der momentanen Situation

Courtship Pattern Amerikanische GIs in Südengland, früher Vierziger Jahre; bereiteten die Befreiung vor (ws. mehrere 100.000 GIs) → Landung in Frankreich wurde verschoben → Freizeitaktivitäten: Kino, ... → dabei englische Mädchen kennengelernt

Meinung der

- *GIs:* britische Mädchen sind totale Zicken oder Huren
- *englischen Mädchen:* GIs wollen alle sofort mit ihnen ins Bett

⇒ sozialwissenschaftliche Untersuchung: **Courtship Pattern**

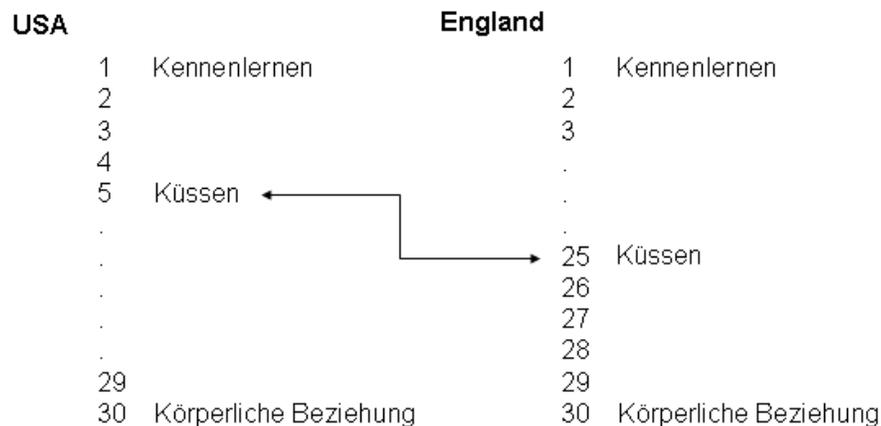


Abbildung 8: Courtship Pattern

⇒ dieselbe Sache (das Küssen) → in den unterschiedlichen Kulturkreisen verschiedene Bedeutung:

- *GIs:* Küssen kommt bald nach Kennenlernen → recht unverbindlich noch weit entfernt von körperlicher Beziehung
- *britische Mädchen:* Küssen ist bereits sehr intime Angelegenheit → knapp vor körperlicher Beziehung

⇒ Missverständnisse waren vorprogrammiert!

Bedeutungen

- sind nicht vorgängig und eindeutig festgelegt
- keine "Wesenheit" der Dinge
⇒ Kontext- und Kulturabhängig!
- Gleiche Zeichen (Code) können unterschiedlich konnotiert (interpretiert) werden (mit unterschiedlichen Bedeutungen belegt)
 - Absichten u.U. falsch interpretiert
 - Decodierung \neq Encodierung (Kuss für britisches Mädchen \neq Kuss für amerikanischen GI)
- erwachsen aus lebensgeschichtlichen Erfahrungen

19.04.2004

Beispiel Sessel: "Ding, auf dem man sitzen kann" (in unserem Kulturkreis);
in anderen Kulturen, bei denen man am Boden sitzt ist ein Sessel vielleicht nichtssagend
⇒ Bedeutung ist nicht Wesenheit der Dinge, sondern kontext- und kulturabhängig

Man kann einem Ding aber nicht beliebige Bedeutungen zuordnen!
Man kann diesem Ding zwar eine bestimmte Bedeutung zuweisen, dieses Ding muss deshalb aber noch lange nicht diese Eigenschaften haben.

Beispiel: "Dieser Sessel ist ein Flugzeug": wenn derjenige darauf beharrt, sagt man, dass das "Bedeutungssystem verrückt ist" (gegenüber dem allgemeinen Bedeutungssystem), bzw. dass die Person selbst verrückt ist

Gibt Graubereich, wo dieses "verrückt" sein eher gern gesehen wird ⇒ Kunst: Loslösen von konventionellen Bedeutungen, neue Sichtweisen aufzeigen

Beispiel Löffel:

- Erwachsener: "zur Aufnahme von Flüssigkeit"
- Kind 1-4 Jahre: Katapult, Schaufel, Trommel, Ding zum Fallen lassen, ...

Erziehung: machen von lebensgeschichtlichen Erfahrungen → Einführung der *Mainstream*-Bedeutung einer Sache, der hegemoniellen (vorherrschenden) Bedeutung

Beispiel Westafrikanischer Stamm: Wenn eine wichtige Entscheidung → bevorsteht → Orakel befragen → gibt Küken von bestimmter Rinde zu fressen → je nachdem ob Küken stirbt oder überlebt wird die Entscheidung des Orakels gedeutet

Stürzt zwei Wochen später das neu errichtete Haus ein → keine Anzweiflung des Orakels! → Überlegung ob z.B. Rinde nicht fein genug zerstampft, Götter erzürnt?, böse Gedanken beim Zerstampfen der Rinde, ...
Europäer würden eher sagen, dass es sich um Aberglaube handelt und sie den Standort aufgrund von Untersuchungen auswählen hätten sollen

Beispiel Europäischer Schmetterlingssammler: Schmetterlinge mit bestimmter Dosis Chloroform töten → Schmetterling stirbt aber nicht!

Denkt auch nicht daran, dass das Töten mit Chloroform an sich falsch ist, sondern eher: zu niedrige Dosis, Mutation bei den Schmetterlingen (Resistenz), ...

⇒ Festhalten an der jeweiligen Wirklichkeitsinterpretation!

4 Pragmatische Kommunikationstheorie

subjektiver Gebrauchsbezug

1969 Watzlawick

Statt von Watzlawick verwendeten Axiomen verwenden wir *Aspekte*

Aspekte

1. Man kann nicht nicht kommunizieren
2. Inhalts- und Beziehungsaspekt in der Kommunikation
3. Verbale und nonverbale Kommunikation

Ergänzung (Habermas): Selbstinterpretationsfähigkeit natürlicher Sprache

4.1 Man kann nicht nicht kommunizieren

Experiment: Zwei Studenten → sollen nicht miteinander kommunizieren → drehen sich beide um → haben aber bereits dadurch schon miteinander kommuniziert, über das Publikum (die anderen Studenten) ebenfalls miteinander kommuniziert, auf den anderen hören ("was tut er?"), man beschäftigt sich mit dem anderen
⇒ man kann nicht nicht kommunizieren!

Schon Körperhaltung, Tonfall, Gestik, ..., das gesamte Verhalten hat Mitteilungscharakter

Weiteres Beispiel Aufzug: auf die Füße schauen, an die Decke oder auf die Anzeige starren → krampfhaft versuchen, nicht miteinander zu kommunizieren → gelingt nicht (Peinlichkeit direkt spürbar, v.a. in unserer Kultur)

4.2 Inhalts- und Beziehungsaspekt in der Kommunikation

- Kommunikation organisiert symbolvermittelten Austausch
- Kommunikation organisiert konkrete Definition der Beziehung der Kommunikationspartner (Beteiligten)

1. Inhalt (eher verbal)
2. Definition der Beziehung (oft nonverbal): Hinweise, wie der andere meine Botschaft verstehen soll → Metakommunikation (Kommunikation über Kommunikation)

Metakommunikation

- Aspekt natürlicher Sprache: natürliche Sprache ermöglicht Kommunikation über den eigenen Sprachgebrauch (anders als bei formalen Sprachen, die auf Eindeutigkeit abzielen); natürliche Sprache zielt *nicht* auf Eindeutigkeit (*Denotation*) ab, sondern auf Mehrdeutigkeit (*Konnotation*): "Hof von Bedeutungen um den Begriff"
- selbstrückbezügliche Verwendung

4.2.1 Eisbergmodell

Es besteht die Gefahr von Verwechslungen/Verwirrungen in der Kommunikation, da viel von dem Eisberg (die Beziehungsebene und die affektive Ebene der Kommunikation) "unter Wasser"!

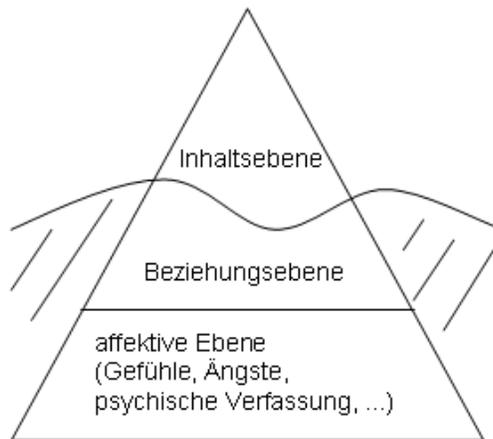


Abbildung 9: Eisbergmodell

Beziehungsebene

- *Beispiel:* 18-jähriger Sohn hat gerade den Führerschein gemacht → fährt mit Vater auf Beifahrersitz Auto
Vater: "Die Ampel da vorne ist rot!"
Sohn: "Ich kann autofahren!"
 Inhaltsebene: rote Ampel
 Beziehungsebene: selber autofahren können
 ⇒ Sohn nimmt die Botschaft als belehrend auf, obwohl sie vielleicht gar nicht so gemeint war
 Vater kann aber auch Beziehungsebene leugnen → werden die unterschiedlichen Ebenen geleugnet → kann zu Eskalation kommen!
- *Beispiel* kooperative Arbeit in der Gruppe: Pepi, Karli, Mitzi
 Karli in Mitzi verliebt → will sich Mitzi gegenüber profilieren → widerspricht Pepi in allem → Arbeit in der Gruppe leidet darunter, da nicht mehr auf Inhaltsebene sondern auf Beziehungsebene, affektiver Ebene → Gruppenmitglieder nehmen das vielleicht gar nicht so wahr ...

4.3 Verbale und nonverbale Kommunikation

Zumindest bei *Face-to-Face*-Kommunikation verbale und nonverbale Kommunikation

- verbale Kommunikationselemente: z.B. Sprache, ...
 v.a. diskursive Symbole
- nonverbale Kommunikationselemente: z.B. Gestik, Stimmlage, Mimik, ...
 präsentative Symbole
- sowohl nonverbale als auch verbale Kommunikation sind konnotativ (mehrdeutig)

Diskursive Symbole

- überdauernde, permanente Bedeutungseinheiten
- können zu größeren Einheiten verbunden werden
- feststehende Bedeutungen (z.B. im Wörterbuch nachschlagbar)

- festgelegte Äquivalenzen (Übersetzungen, Definitionen möglich)
- diskret

Präsentative Symbole

- unpräzise, mehrdeutig
- kontextabhängig
- präsentative Symbole ergeben erst durch die Bedeutung des Ganzen (in welches sie eingebettet sind) einen Sinn, also durch den *Kontext*
- sind Hilfestellung, was gemeint sein könnte (z.B. bei Gestik → konkret in Situation eingebunden)
- stetig

Man braucht präsentative Symbole zur Verdeutlichung der diskursiven Symbole!

Verbale Symbole sind scheinbar eindeutiger als nonverbale Symbole.

Doch die verbale Ebene ist bei der natürlichen Sprache konnotativ, d.h. nicht eindeutig.

4.4 Störungen

1. double bind
2. Paradoxe Handlungsaufforderung
3. Versuche, nicht zu kommunizieren

doubleblind Unterschiedliche Handlungsaufforderungen

Beispiel: z.B. ein Elternteil verbietet Kind etwas, der andere erlaubt es.

→ entweder es entzieht sich oder es wird in Verwirrung gestürzt

Paradoxe Handlungsaufforderung

- "Kinder spontan lieben" → kann nichts tun
- "Natürlich kannst du bis 4 Uhr früh wegbleiben" → Mutter bricht in Heulkrampf aus

5 Alltagswissen und Alltagskommunikation

Beispiele

- Frau: "Was hast du zu mittag gegessen?"
Mann: "Ich war bei Gorf."

Folgerungen:

1. Mann isst öfter bei Gorf
 2. Es gibt spezielles Essen bei Gorf
- Die Kellnerin stieß das Cola um. Er musste heimfahren und sich umziehen → man schließt daraus, dass die Kellnerin dem Mann das Cola über die Kleidung geschüttet hat, der dann heimfahren musste um sich umzuziehen.

Alltagswissen und Alltagskommunikation Garfinkell 1978

- *Gelegenheitsausdrücke*: Sinn ist abhängig von
 - den persönlichen Absichten des Benutzers
 - dem situativen Kontext
 - dem textlichen Kontext

Indexikalische Ausdrücke: nur in bestimmtem Kontext eindeutig: "gestern war ich ..." → nur eindeutig, wenn man das Datum weiß

- *Die eigentümliche und unaufhebbare Vagheit von Ausdrücken*
Alltagskommunikation ist ...
 1. nie eindeutig
 2. kann gar nicht eindeutig sein, wenn die Kommunikation funktionieren soll

Beispiel: Pepi: "Mitzi, ich liebe dich!" → ist vage, soll aber auch vage sein, denn das Liebesgeständnis wird nicht besser durch einen Verweis ein Lexikon o.ä.

- *Unterstellung von Sinnübereinstimmung*:
Beispiele

- Ein Gespräch in einem Café:
A: "Neulich war ich ..."
B: "Was heißt *neulich*?" usw.
- Tic-Tac-Toe

Annahme des Sprechers, dass intendierter Sinn in der gleichen Weise vom Hörer aufgefasst wird, wie er von ihm gemeint war.

- *"Krisen" der Kommunikation*: Missachtung gewisser Regeln führt zu Krisen in Kommunikation
Beispiele

- Jemanden ansprechen, als ob dieser Kellner wäre → ignoriert man die Regeln → Kommunikation bricht zusammen
Könnte man kommunikativ auflösen → gleich zu Beginn auf Missverständnis aufmerksam machen

- In einem Kaufhaus adressiert man jemanden versehentlich als Angestellte → Die angesprochene Person könnte die Frage nicht nur auf inhaltlicher Ebene interpretieren, sondern auch auf der Beziehungsebene → "diese Person hält mich für eine Verkäuferin, seh ich wirklich so aus, als würde ich hier arbeiten ..." → leicht kann eine peinliche Situation entstehen

Auch hier Auflösung der Situation durch sofortiges aufmerksam machen auf das Missverständnis

6 Metakommunikation

Kommunikation über die Kommunikation(ssituation)

Kann zur Aufklärung von Missverständnissen/Krisen/Störungen in der Kommunikation dienen

- *Feedback (Rückmeldung)*: wie wir die Situation wahrnehmen → andere Personen erfahren, wie wir Situation erleben
- Verkleinerung des *blinden Flecks*

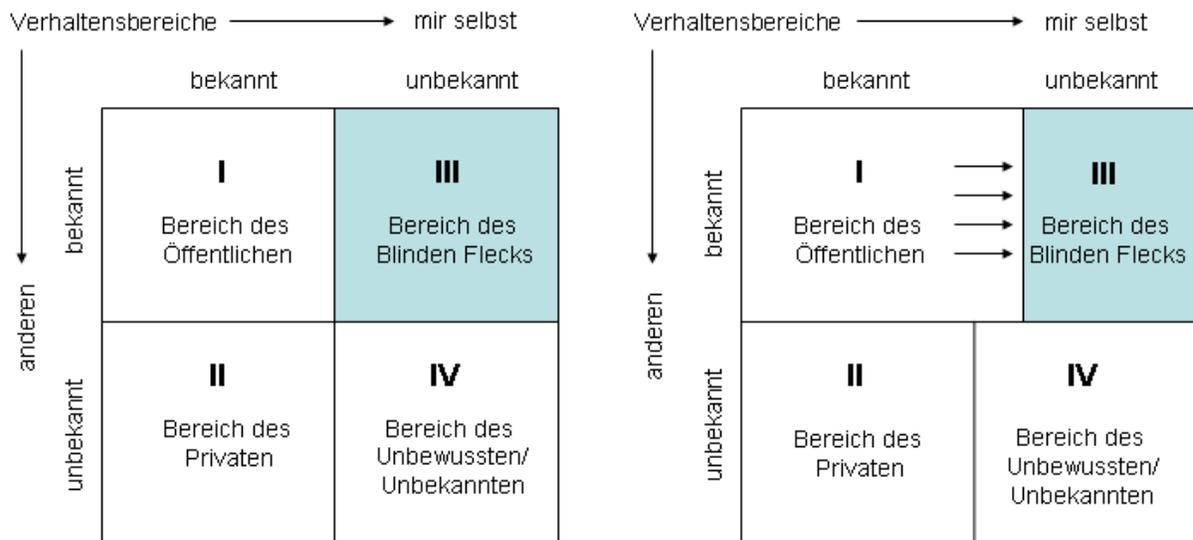


Abbildung 10: Verkleinerung des Blinden Flecks

Blinder Fleck - Johari-Window

III Andere nehmen etwas über einen selber wahr und wissen etwas über einen, dass man selbst gar nicht über sich weiß

Beispiel:

- Jemand findet sich großartig, wirkt aber anderen gegenüber einfach nur überheblich
- Jemand bohrt ständig in der Nase, es fällt ihm selbst gar nicht auf, den anderen schon

IV Außerhalb des Bereichs der Metakommunikation → Psychoanalyse

7 Geltungsansprüche im kommunikativen Handeln

Habermas, bedeutender Kommunikationstheoretiker, 1974

Vier Geltungsansprüche, die jeder, der sich verständigen will, erheben und anerkennen muss:

- Verständlichkeit
- Wahrheit
- Wahrhaftigkeit
- Richtigkeit

Untersuchung herrschaftsfreier Kommunikation (gleiche Chancen, sich an Kommunikation zu beteiligen) → symmetrische Kommunikationssituation

In der Realität ist meist eine Art Machtgefälle vorhanden

Man setzt die Zurechnungsfähigkeit (nicht im therapeutischen Sinne gemeint) der beteiligten Akteure voraus, d.h. dass man die Verantwortung dafür übernimmt, was man sagt (man weiß, was man sagt und kann es auch begründen)

Davon ausgehend, wurden die vier Geltungsansprüche formuliert.

7.1 Verständlichkeit

Verwendung desselben Codes, der für alle Interaktionspartner entschlüsselbar ist

Beispiel

L: "Du sollst hier nie wieder rauchen!"

S: "Do you speak english?" → Geltungsanspruch der Verständlichkeit wird in Frage gestellt

7.2 Wahrheit

Der Sachverhalt, auf den sich eine Äußerung bezieht, trifft zu

Beispiel

L: "Du sollst hier nie wieder rauchen!"

S: "Ich hab hier noch nie geraucht!" → Geltungsanspruch der Wahrheit in Frage gestellt

7.3 Wahrhaftigkeit

Die in einer Äußerung zum Ausdruck gebrachte Intention muss den tatsächlichen Absichten entsprechen

Beispiele

- "Morgen komme ich pünktlich!" → ist die Aussage auch wirklich erst gemeint, dann ist sie wahrhaftig
- Jemand, der schon dreimal in VO mit Anwesenheitspflicht gefehlt hat, kommt in die Sprechstunde des Professors → "kann wegen ... auch ein viertes Mal nicht kommen." → lässt Professor die Aussage als wahrhaftig gelten?
 - Welche Erfahrungen hat er bisher mit diesem Studenten gemacht
 - Beachtet neben verbalen (Aussage) auch die nonverbalen Aspekte (Metacode), wie z.B. Mimik, Gestik, Körperhaltung, ...
- L: "Du sollst hier nie wieder rauchen!"
 - In Frage stellen, dass Lehrer wirklich nur will, dass Schüler dort nicht mehr raucht
 - S: "Sie wollen ja sowieso, dass man mich erwischt." → Geltungsanspruch der Wahrhaftigkeit in Frage gestellt.

7.4 Richtigkeit

Die getätigte Äußerung ist dem institutionellen und situativen Kontext angemessen → Bezug zu den gemeinsam geteilten soziokulturellen Normen

Beispiel

17-jähriger Schüler wird am Gang in der Schule von Lehrer angesprochen

L: "Du sollst hier nie wieder rauchen!"

S: "Warum nicht?" → entspricht der kulturellen Norm

Es ist wirklich ein Rauchverbot am Gang gegeben

S: "Ich sehe kein Rauchverbotsschild. Das steht nicht in der Hausordnung."

L: "Du sollst zuhause nicht mehr rauchen!"

→ kein gemeinsamer Bezug mehr → geht Lehrer mehr oder weniger nichts an

⇒ Bei Wahrheit, Wahrhaftigkeit, Richtigkeit spielen Metacodes eine wesentliche Rolle

Teil III

SPRACHE

8 Sprache und Zeichen

8.1 Sprache

- System bedeutsamer Symbole
- notwendig und bedeutsam für den Bestand und die Aufrechterhaltung von Gruppen bzw. Gesellschaft (Lindemith/Strauss 1983)

8.2 Reiz vs. Zeichen

Zeichen etwas, das für etwas anderes steht

(etwas, das für jemanden in irgendeiner Hinsicht oder aufgrund irgendeiner Fähigkeit für etwas anderes steht)

Reiz

- steht *nicht* für etwas anderes
- löst etwas aus (ruft etwas unmittelbar hervor)

Beispiele

- Dunkler Raum
 - Licht wird eingeschaltet → Licht wirkt als Reiz, die Pupillen verengen sich
 - jemand ruft "Licht an!" → Zeichen, kein Reiz
 - jemand wird hypnotisiert, bei "Licht an!" soll er den Lichtschalter drücken → "Licht an!" ist ein Reiz
- Rote Ampel → Zeichen!

8.3 Semiotik vs. Semiologie

In den Sechziger/Siebziger Jahren des 20. Jahrhunderts gab es eine Debatte über das Wesen der Zeichen → Semiotik vs. Semiologie (z.B. Umberto Eco)

8.4 Natürliche Zeichen

wird regelmäßig als etwas anderem vorangehend oder damit verbunden wahrgenommen

- derselbe raum-zeitliche Bezugsrahmen
- Bestandteil einer konkreten Situation
- ohne intentionalen Sender mit Quelle (man will nicht für bestimmten Zweck ein Zeichen hinterlassen)

⇒ **Symptom**

Beispiele: Kaninchen und Kaninchenspur (ein natürliches Zeichen für Kaninchen), Rauch und Feuer, Fieber und Krankheit, Geigerzähler und radioaktive Substanz, Bratenduft und Braten

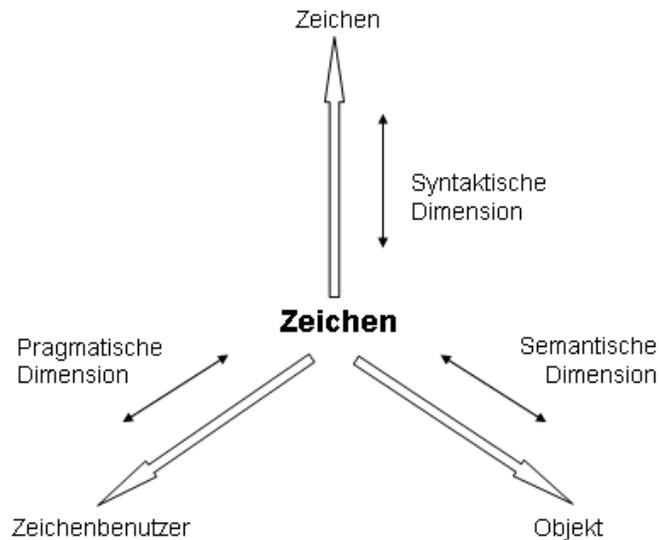


Abbildung 11: Beziehungen von Zeichen

8.5 Konventionelle Zeichen

Konvention = Vereinbarung → Zeichen, die gleichsam auf Vereinbarung beruhen

2 Arten der Vereinbarung:

- *explizit vereinbart*: bei Zeichen gewisse Reaktion
- *historisch tradiert*: z.B. Kreuz, Bedeutung aus Tradition entstanden (gesellschaftlich, sozial weitergegeben)

Bedeutung entsteht aus dem sozialen Konsens

- *beweglich*: auch anderes Zeichen möglich, andere Bedeutung möglich
- *willkürlich (arbiträr)*: z.B. Glocke läutet die Schulstunde ein → hätte auch ein anderes Zeichen nehmen können
- hängen mit sozialen Gruppen und Sprachen zusammen
- können auch in Situation gebraucht werden, wo der angezeigte Gegenstand *nicht* anwesend ist

⇒ **Symbol**

Beispiel: Einhorn

Ist die Farbe Rot ein natürliches/konventionelles Zeichen für "Halt! Gefahr!" Die Farbe Rot hat per se keine Bedeutung → ist kein natürliches Zeichen für was auch immer

In unserer Kultur ist Rot ein konventionelles Zeichen für Halt, Gefahr, Liebe, wird als "warme" Farbe empfunden → ist kulturell verankert!

z.B. explizit festgelegt, dass Rot in der Straßenverkehrsordnung Gefahr bedeutet

⇒ Farbe Rot ist ein konventionelles Zeichen, kein Reiz!

Im Russischen hat Rot auch noch die Bedeutung "schön" → konventionelle Zeichen können auch beweglich, willkürlich sein, wenn sie tradiert sind (z.B. vom Kommunismus übernommen)

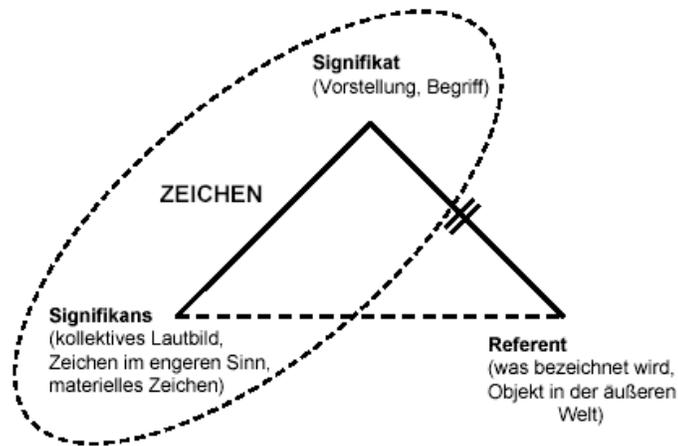


Abbildung 12: Beziehung zwischen Signifikat und Signifikans

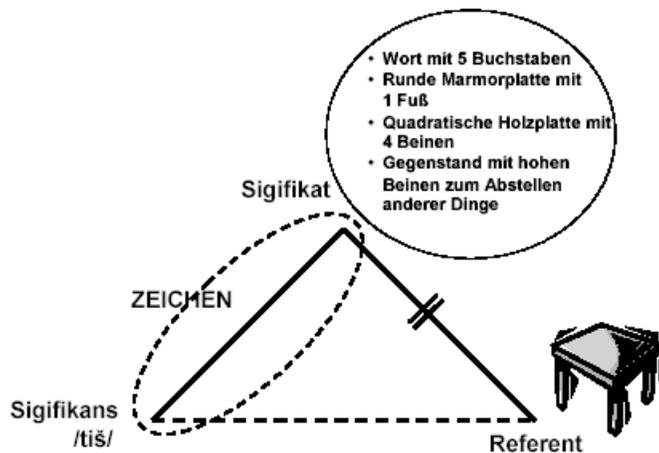


Abbildung 13: Beispiel für Signifikans

8.6 Beziehung zwischen den Zeichen

Streit zwischen Semiotikern und Semiologen →

- *Semiotik*: zwischen Zeichen besteht eine triadische Relation (Signifikans - Signifikat - Referent)
- *Semiologie*: zwischen Zeichen besteht nur eine diadische Relation (Signifikans - Signifikat)

strichlierte Linie → diadische Relation, Zeichen im engeren Sinn

Signifikans *lat.*: das Bedeutende

→ kollektives Lautbild, materielles Zeichen (z.B. /tiš/)

Signifikat *lat.*: das, auf das verwiesen wird/das bedeutet

→ Vorstellung, Begriff, wird durch Lautbild ausgelöst (z.B. unterschiedliche Vorstellung von einem Tisch, es wird aber ähnliches ausgelöst)

Referent was bezeichnet wird, Objekt in der äußeren Welt (z.B. konkreter Tisch)

Zeichen sind von Sprachgemeinschaften festgelegte Verbindung zwischen Signifikanten und Signifikans → Eini-
gung erzielt, eher eine triadische Relation

Referent nimmt besonderen Stellenwert ein, oft ist gar keiner vorhanden

Beispiele: "die Fee", "Dinosaurier" (Referent existiert nicht mehr; wir wissen nicht genau, wie ein Dinosaurier aus-
sieht → haben wieder nur eine bestimmte Vorstellung), "Einhorn"

Wir handeln stark nach Zeichen, da sie Bedeutung für uns haben

8.7 Willkürlichkeit - Arbitrarität

konventionelle Zeichen sind

- historisch tradiert
- explizit vereinbart

Beispiel Stadt:

Hardegg: 350 EW → kleine Stadt

Traun: 16 000 EW → großes Dorf

⇒ nach expliziter Vereinbarung so festgelegt, haben aber tradiert umgekehrte Bedeutungen

⇒ historische Traditionalität von Signifikant und Bedeutung!

8.8 Ikonische Zeichen

oder die Frage der (Nicht-)Abbildlichkeit von Zeichen

- scheinbar natürliche Zeichen
- entsprechen scheinbar einem Objekt - bilden es scheinbar ab

→ entspricht die materielle Gestalt von ikonischen Zeichen dem, wofür es steht?

Nein!

- nicht natürlich
- keine exakte Abbildung

⇒ Grund für die scheinbare Ähnlichkeit sind *kollektive Wahrnehmungsmuster* (nicht weil sie so aussehen wie der Referent)

8.8.1 Kollektive Wahrnehmungsmuster

Ikonische Zeichen ≠ ähnlich dem Gegenstand

⇒ sondern es gibt gemeinsame Modelle der Wahrnehmung (*kollektive Wahrnehmungsmuster*)

- wirken sowohl - als auch
 - bei der Wahrnehmung des Gegenstands
 - bei der Wahrnehmung des Zeichens
- Ist eine vom Benutzer hergestellte Gemeinsamkeit
- Ist keine Gemeinsamkeit von Gegenstand und Zeichen

Ob ein Zeichen als "ikonisch" empfunden wird, ist also abhängig von

- Wahrnehmungsmustern
- Abbildungskonventionen
- Erfahrungen des
 - Zeichenproduzenten
 - Zeichennutzers

10.05.2004

Beispiele

- *Nashorn*: wir interpretieren die Hautfalten als "Panzerplatten" → aufgrund kollektiver Wahrnehmungsmuster als Nashorn wahrgenommen
- *Wivenhoe Park*: Zwei Bilder, die sich durch die Beleuchtung unterscheiden → angenommen, die Bilder wurden um dieselbe Tageszeit, bei demselben Wetter mit derselben Belichtungszeit aufgenommen → trotzdem noch möglich das Endergebnis zu beeinflussen (anderes Papier bei Entwicklung, ...) → selbst ein Foto ist keine 1:1-Abbildung der Wirklichkeit, ist auch nur eine hergestellte Darstellung, Photograph beeinflusst das Foto

Signifikat bezieht sich auf *kulturelle Einheiten* (nicht unmittelbar auf Gegenstände der äußeren Wirklichkeit) → durch gemeinsame Erfahrungen, Konventionen der Wahrnehmung, Tradiertes, ...

Beispiele

- *Farbspektrum des sichtbaren Lichts*: manche Farben sind relativ eindeutig zu benennen, bei anderen ist es schwieriger (z.B. violett, indigo, blau, grün, gelb, orange, rot)
In anderen Kulturen: weitere Einheiten, andere Bezeichnungen, ...
z.B. Russland: blau → zwei Einheiten
z.B. Römische Kultur (Antike): blau/grün (blün) → eine Einheit
- *Zebra*: zur Unterscheidung von Pferd, Esel sind die Streifen wichtig
gäbe es nur Zebra und Hyäne zu unterscheiden, würden die Streifen an Bedeutung verlieren und man würde die Tiere anhand anderer Merkmale unterscheiden (z.B. Länge der Beine, Profil, ...)
⇒ das entscheidende Kriterium ist weniger von der äußeren Wirklichkeit abhängig, wichtiger ist was für Differenzierung notwendig ist

8.9 Kulturelle Einheiten

Umberto Eco, 1977

Signifikat Vorstellungen, welche ein Signifikans hervorruft = *kulturelle (semantische) Einheiten*

"Das System der semantischen Einheiten stellt die Art dar, wie eine bestimmte Kultur das wahrnehmbare und denkbare Universum aufgliedert, [...]" (Eco 1977)

"Eine kulturelle Einheit ist eine beobachtbare und handhabbare Entität." (Eco, 1977)

Kunst, Hochkulturen, ... → Spezialausprägungen von *Kultur*
 Dinge, die wir machen, hervorbringen haben eine Bedeutung → in diesem Sinne ist das alles Kultur
 Unterscheidung machen zwischen *Kunst* und *Kulturindustrie* (z.B. Musikantenstadl)

8.10 Begriff

... etwas, das unsere äußere Wirklichkeit praktisch handhabbar macht

”Ein Begriff ist ein Mittel, um für Unterscheidungen zu sorgen, die im Leben einer Gemeinschaft von praktischer Bedeutung sind.” (Lewis, 1948)

Beispiele

- *Schnee*: Pulverschnee, Matsch, Firn (Schnee taut und friert wieder) → alltagspraktischer eher nur für Vorarlberger und Tiroler, in Ostösterreich weniger bekannt, da kaum benötigt; Tiefschnee, Neuschnee, Kunstschnee, Harsch (Oberfläche gefroren, unten drunter weich), ...
 Eskimos haben wesentlich mehr Bezeichnungen für Schnee, da Schnee für sie viel höheren Stellenwerte einnimmt (der Schnee auf den sie sich beziehen ist jedoch derselbe)
 ⇒ Begriffe hängen zusammen mit Wahrnehmung, mit alltagspraktischer Relevanz
- *Bezeichnungen für Diabetes*:
 - Patienten → Zuckerkrankheit, Diabetes
 - Arzt → kennt 47 verschiedene Arten
- *Bezeichnungen für Erschöpfungszustände*:
 - Patienten → 22 (die Patienten genau beschreiben können)
 - Arzt → 2 Bezeichnungen (eine davon *vegetative Dystonie* → man fühlt sich krank, ist aber lt. Arzt gesund)

kulturelle Einheiten bleiben nicht immer und ewig gleich

8.11 Semantische Felder - Konnotationen

Umberto Eco, 1988

Zucker	Cyclamat (künstlicher Süßstoff)
dick	schlank
Herzinfarkttrisiko	kein Herzinfarkt
Tod	Leben

Diese Bedeutungen wurden bei der Markteinführung, die von der Industrie unterstützt wurde, verbreitet → Leute vom Zuckerkonsum abhalten, Süßstoff verwenden
 (dick → Herzinfarkt → Tod ⇒ Bedeutungskette)

Nach Einführung von Cyclamat wurden Untersuchungen durchgeführt → stellte sich heraus, dass krebserregend
 → semantisches Feld wurde umstrukturiert ⇒

Zucker	Cyclamat	
dick	Krebs	⇒ Beispiel für Umstrukturierung des Codes → neue Bedeutung entstanden
Herzinfarkt möglich	sicher Krebs	
Leben möglich	Tod sicher	

Beispiel

Bush hat gewusst, dass Land das den Krieg beginnt als Aggressor gesehen wird → deshalb zuvor kulturelles Feld USA-Irak in den Medien aufbereiten (diese dienen ja auch zur Bedeutungsartikulation)

USA	Irak
Demokratie	Diktatur
friedlich	besitzt Massenvernichtungswaffen

Leben und Entfaltung gut	Tod und Unterdrückung böse
-----------------------------	-------------------------------

⇒ ein Jahr später: die Realität ist um einiges komplexer!

→ es gibt dort keine Massenvernichtungswaffen

→ Unterdrückung und Folter wird nicht mehr nur mit Diktatur assoziiert, sondern auch mit Demokratie/USA

Beispiel Universitäten

- "Schaffung einer Weltklasse-Universität" → Uni ist derzeit schlecht → Ziele lassen sich mit diesem Argument leichter durchsetzen
- Neustrukturierung der Universitäten → eigentliche Gründe aber z.B. Ministerium kann so sparen, ...
- Studiengebühren → zur Kostendeckung der Unis verwendet → vom Ministerium verbreitet: "soll zur Verbesserung der Lehre dienen"

8.12 Ideologische Funktion der Botschaft

Umberto Eco, 1988

Botschaft wird zum ideologischen Instrument → verschleiert andere Beziehungen, v.a. in den Medien wird so kommuniziert

Kritische Funktion der Sprache aufzeigen, dass und wie ein Signifikans verschiedene Signifikate haben kann
⇒ demystifizierende Funktion der Semiotik

9 Sprache

17.05.2004

... ist ein System **signifikanter (bedeutsamer) Symbole**, d.h.

signifikante Symbole lösen bei dem einem Interaktionspartner ähnliche Vorstellung aus wie bei dem anderen Interaktionspartner

ähnliche Vorstellung deshalb, weil jeder andere lebensgeschichtliche Erfahrungen (z.B. was versteht man unter "Polizei" → z.B. Freund und Helfer oder Abkassierer)

- ermöglicht die *Vermittlung und Weitergabe von Wissen und Fertigkeiten* ("soziales Erbe") an die Gruppen- und Gesellschaftsmitglieder
muss z.B. Rad und Relativitätstheorie nicht neu (er)finden
- ermöglicht die *Organisation menschlicher Gruppen* durch
 - Formulierung von Zielen
 - Diskussion von Verfahrensweisen
 - Vermittlung von kooperativer Tätigkeit
 - Aushandlung von Einigungsprozessen
- gibt Gruppen ihre *Kontinuität in Raum und Zeit*

Sprache ist das *wichtigste* System signifikanter Symbole (weitere Systeme: Flaggensystem, ...)

9.1 Drei Typen des Erfahrungserwerbes bzw. Relation zur Umwelt

- *Vererbung*: Pflanzen, bestimmte Tiere (z.B. Amöben)
- *Anpassung*: Tiere
- *Aneignung*: Menschen

9.1.1 Vererbung

Beispiel

- *Pflanze*: Oberirdische Teile einer Pflanze wachsen gegen die Schwerkraft, unterirdische (Wurzeln) wachsen in Richtung der Schwerkraft; Pflanzen wachsen zum Licht hin → ist im genetischen Programm der Pflanze so festgelegt, Pflanze trifft keine Entscheidung "ich wachse jetzt in diese Richtung"
- *Bienensprache*: ist ein angeborenes Reiz-Reaktions-Verhalten
Biene kommt in Bienenstock → tanzt und gibt dadurch Entfernung, Richtung der Futterquellen an → Bienen schwärmen dorthin aus
Solche Sachverhalte werden folgendermaßen überprüft: es werden empirische Beobachtungen mit theoretischen Erklärungen verglichen:
z.B. Mensch wandert nach China aus → lernt die Landessprache → kann sich damit verständigen
Biene kommt in falschen Bienenstock → Bienen dort *sprechen andere Sprache* → keine Verständigung möglich
→ Biene kann keine *neue Sprache lernen*
⇒ *Bienensprache* ist kein System signifikanter Symbole

9.1.2 Anpassung

können individuell lernen, Lernerfahrungen machen und umsetzen, trotzdem bleibt noch viel des Reiz-Reaktion-Verhaltens übrig

Beispiel: Rüde bemerkt läufige Hündin

9.1.3 Aneignung

Mensch kann durch den Gebrauch signifikanter Symbole das soziale Erbe weitergeben, kann sich Dinge vorstellen, kann Handlungsfreiheiten entwickeln (z.T. vom bloßen reagieren auf einen Reiz loslösen), kann Sprache und Werkzeug gebrauchen, ist aus Situationsgebundenheit der Erfahrung herausgehoben → Gebrauch von Symbolen und Werkzeugen

Beispiele

- Man kann Hund beibringen, dass er in die Traffic läuft und die Zeitung holt → muss es dem Hund dazu aber wiederholt zeigen und ihn belohnen, bei Hundewelpen muss diese Prozedur von neuem wiederholt werden
⇒ Hund kann Gelerntes nicht weitergeben, kann nur durch tun lernen, ist an raum-zeitliche Erfahrungen gebunden
- Man kann z.B. Kind erklären wo die Traffic ist und welche Zeitung es mitbringen soll
⇒ Weitergabe des sozialen Erbes möglich

Trotzdem auch noch beim Menschen Reste des Reiz-Reaktion-Verhaltens: z.B. Greif- und Saugreflex beim Säugling; Schutzreflexe: Augenlid schließt sich automatisch, wenn Zweig in Gesichtsnähe kommt; zuckt zurück wenn man Wärme der Herdplatte spürt, ..

⇒ ABER: Großteil unseres Handelns wird *nicht* von Schutzreflexen bestimmt, sondern von *Sprache, signifikanten Symbolen und Werkzeugen!*

Unterschied Mensch - Tier

- Tier ⇔ Umgebung
- Mensch ⇔ Symbole (Sprache) ⇔ Umgebung

Mensch-Tier-Übergangsfeld MTÜ (Darwin)

Mensch hat sich im Laufe der Evolution weiterentwickelt, bei Tieren finden sich auch Verhaltensweisen, die den menschlichen ähneln (z.B. bei Menschenaffen, Papageien, ...)

Unterschied Papagei - Mensch: Papagei sagt: "Guten Tag, Hans!" → Papagei weiß nicht WAS er da sagt, Papagei hat zwar Sprachapparat und kann diesen auch einsetzen, Hirn ist aber viel weniger weit entwickelt, die Teile zum Verstehen der Bedeutungen fehlen

Unterschied Menschenaffe - Mensch: Hirn ist relativ weit entwickelt (viel weiter als Papagei), hätten dahingehend die Möglichkeit zum Gebrauch von signifikanten Zeichen, ihnen fehlt aber ein differenzierter Sprechapparat zur Artikulation der Sprache → keine Intelligenz in unserem Sinne

Wale?: bei Walen ist man sich nicht sicher, haben fortgeschrittenere Hirnentwicklung, man weiß noch nicht, ob Wahlgesang vielleicht doch Menge signifikanter Symbole, Sprache ist → noch zu erforschen

⇒ für Sprache notwendig:

- Bestimmter Entwicklungsgrad der Großhirnrinde
- Sprechapparat, Stimme, o.ä.

9.2 Begriff

”Ein Begriff ist ein Mittel, um für Unterscheidungen zu sorgen, die im Leben einer Gemeinschaft von praktischer Bedeutung sind.” (Lewis 1948)

”Begriffe sind Klassen von Umwelterfahrungen.” (Göppner 1978)

Begriffe entsprechen Erfahrungen, sie entwickeln sich weiter; entstehen nur für Dinge, die von praktischer Bedeutung für uns sind

Symbole sind keine 1:1-Abbildungen der Wirklichkeit, sind über Begriffe festgelegt und wie wir die Wirklichkeit wahrnehmen

⇒ Begriffe (Klassen von Umwelterfahrungen) strukturieren unsere Wahrnehmung

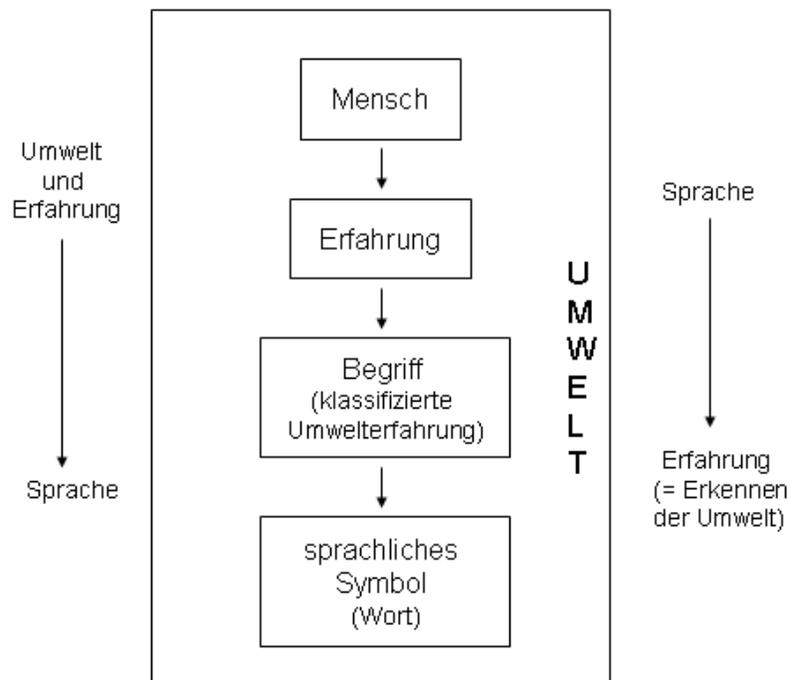


Abbildung 14: Beziehung zwischen klassifizierten Umwelterfahrungen (Begriffen) und Sprache

- Sprache entsteht aus Erfahrungen mit der Umwelt
- Sprache strukturiert die Erfahrung (= Erkennen der Welt)

Beispiel: in unserer Kultur zwei Farben grün (Pflanze) und blau (Himmel), in anderer Kultur sowohl Pflanzen als auch Himmel ”blün”

Es geht um die soziale Konstruktion der Wirklichkeit

Umwelterfahrungen sind nicht unmittelbar, sondern durch signifikante Symbole, sind sozial

⇒ sozial konstruierte Wirklichkeit mit (in) der wir handeln

9.3 Intersubjektivität

Wahrnehmung der Umwelt ist durch Soziales, durch Kultur beeinflusst

Beispiel

Schönes Gänseblümchen → im Mittelalter Ausdruck von Gottes Vollkommenheit, heutzutage biologische Erklärung

⇒ trotzdem: die Wirklichkeitserfahrungen stimmen überein → Intersubjektivität ist auch Absicherungskriterium

9.4 Sprache

(Pawlow)

- 1. Signalsystem: Zeichen 1. Ordnung
- 2. Signalsystem: Zeichen 2. Ordnung

9.4.1 Zeichen 1. Ordnung

unmittelbar mit sinnlicher Erfahrung zu tun, z.B. Lichtwellen werden reflektiert natürliche Zeichen (da raum-zeitlich gebunden)

⇒ einfache sensorische Schlüsselreize (Säugetiere)

9.4.2 Zeichen 2. Ordnung

indirekt mit sinnlicher Erfahrung verbunden, auf natürliche Wirklichkeit nur indirekt bezogen → aus raum-zeitlichem Zusammenhang herausnehmen → erst dadurch werden sinnliche Wahrnehmung zum Gegenstand des Redens, entstehen aus dem Sozialen

entwickeln nur Begriffe und Worte für Dinge, die praktischen Nutzen haben und die auch wahrnehmbar sind reagiert auf die Außenwelt entsprechend den Informationen, die man über sie hat

9.5 Funktionen von Sprache

Sprache ermöglicht

1. Nachdenken und Reflexion über sinnliche Erfahrungen ⇒ Handlungsalternativen = Entbindung von Reiz-Reaktionsmechanik
2. Perspektivenwechsel, Hineinversetzen in die Perspektive des Interaktionspartners ⇒ Interpersonelles Verstehen
3. Selbstreflexion, sich aus der Perspektive des anderen betrachten ⇒ Entwicklung von Selbstbewusstsein und Identität
4. Weitergabe des sozialen Erbes ⇒ nicht jede Erfahrung selbst machen → Fortschritt
5. Handlungskoordination zwischen Individuen ⇒ Kooperatives Arbeiten

9.5.1 Soziales Erbe

ist das gesellschaftlich angehäuften und über bedeutsame Symbole vermittelte Wissen der bisherigen Menschheitsgeschichte, d.h. Sprache ist als *System bedeutsamer Symbole*

- Teil des sozialen Erbes (wird natürlich als solch ein Teil selbst auch weitergegeben)
- ermöglicht es, das soziale Erbe auch weiterzugeben

Beispiel Kind, das "mamama" sagt:

"Oh! Das Kind hat 'Mama' gesagt!" → Kind hat spontan Laute produziert, durch Reaktion der Eltern merkt es, dass es gerade etwas besonderes getan hat

bezeichnet zu Beginn eher *Handlung* (fühlt Schutz und Geborgenheit) als wirklich die Person als "mama"

Beispiel Taubes Kind:

Kann es signifikante Symbole erlernen? – Ja

z.B. durch Mimik, durch optische Reize, Berührungen, nur - wie bekommt Mimik und Berührung zu Bedeutung für das Kind?

Beispiel Taubes Kind, das sprechen lernt:

Schwierigkeit dabei: Sprache lernt man auch dadurch, dass man sich selbst sprechen hört → man kann kontrollieren und korrigieren → hört man sich nicht → kann keine Vergleiche anstellen

⇒ z.B. Hilfe durch Computer: Programm zur Visualisierung der Laute, zeigt die in Frequenzaufzeichnungen umgewandelten Schwingungen an → Kind kann mit Zielschwingungen vergleichen und sich dadurch verbessern und dazu lernen (ältere Methode: Kehlkopf fühlen)

Beispiel Taubes UND blindes Kind:

sehr schwierig, Sprache bleibt verwaschen, weil es nicht vergleichen kann, schwerer zu verstehen → traut sich dann natürlich auch weniger → Teufelskreis, werden dadurch ausgeschlossen

einzige Möglichkeit zu lernen ist durch Tastsinn, Berührung

große Schwierigkeit: *Wie kann ohne Kenntnis signifikanter Symbole Sprache vermittelt werden?* → wenn man Symbole noch nicht kennt, kann man sie auch nicht verwenden, man weiß auch gar nicht *was* ein signifikantes Symbol ist!

→ berühmtes Beispiel: *Helen Keller* (siehe Zettel)

9.6 Situation – Situationsdefinition

Handeln von Menschen und soziale Interaktionen

⇒ immer in Situationen → *Situationsdefinition*

(in gewisser Antwort auf die eigene Frage "Was geht hier eigentlich vor?")

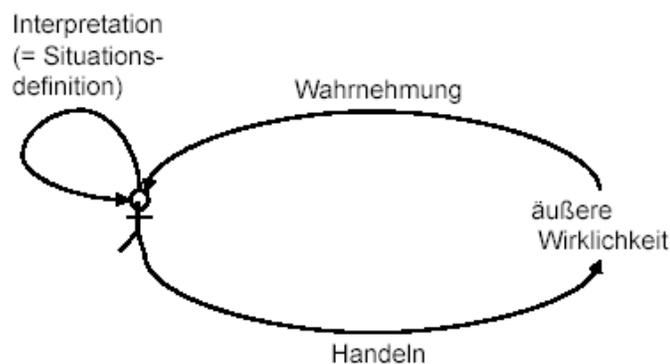


Abbildung 15: Handeln der Menschen

9.7 Sprachbarrieren

24.05.2004

1. restringierter Code
2. elaborierter Code
3. Defizithypothese
4. Differenzhypothese

9.7.1 Defizithypothese

1), 2) sind Begriffe aus 70er Jahren (Bernstein)

Beobachtungen gemacht über Menschen der Gesellschaft die alle "verschiedene" (nicht Fremdsprachen gemeint) Sprachen sprechen → je nach Sprache haben sie unterschiedliche Beteiligungsmöglichkeiten am gesellschaftlichen Leben

⇒ ABER: dieser Ausdruck ist veraltet und heute nicht mehr gebräuchlich, wird abgelehnt, da er eine wertende Dimension aufweist → sogenannte *Defizithypothese*

Restringierter Code eingeschränkte Sprache

→ Sprache der "Unterschicht" damit gemeint

haben "Defizite" von denen sie befreit werden müssen, durch kompensatorische Erziehung

Elaborierter Code ausgearbeitete Sprache

→ Mittelschicht/Oberschicht (Hochdeutsch, Schriftsprache)

⇒ dadurch kommt Wertung zum Ausdruck!

heute spricht man von ⇒

9.7.2 Differenzhypothese

jede Sprache (Code) hat unterschiedliche Qualitäten (Möglichkeiten), die die andere vielleicht nicht hat nicht wertend gemeint!

9.7.3 Unterschiede der Sprachen

Sprache der "Unterschicht": ist direkter, näher am Handeln, emotionsgebunden, ...

Sprache der "gehobenen Mittelschicht", "Oberschicht": leichter abstrakte Sachverhalte damit differenzierter zu beschreiben, viel affektneutraler, nicht emotionsgebunden, wirkt viel distanzierter, ...

Die gehobene Umgangssprache (auch auf Universität üblich) ist zwar nicht die Sprache der Mehrheit der Bevölkerung, trotzdem aber einer Art *Norm*!

Das Ziel ist damit eine Sprache zu haben, die jeder versteht

Gebräuchlich in: Medien, Wirtschaft, Gericht, Bildungsstätten, Ämtern, ... → "wichtige" Leute sprechen diese Sprache

Manche Kinder tun sich in der Schule schwerer, da sie einfach diese gehobene Umgangssprache von zuhause nicht gewohnt sind, nicht damit aufgewachsen sind → müssen zusätzlich zum normalen Lehrstoff noch die Ausdrucksweise der gehobenen Umgangssprache lernen → event. folgen daraus Probleme in der Schule, Einstufung in Hauptschule, Übertritt ins Gymnasium, Berufsbildende Höhere Schule, Universität werden dadurch erschwert, etc. → hat aber nichts mit Intelligenz zu tun!

⇒ Sprache wird zu schichtspezifischem *Selektionskriterium*

Gesellschaftliche Macht wird über gehobene Umgangssprache vermittelt → Machtausübung über Sprache!

Beispiel: Politiker kommen allgemein (außer event. bei den eigenen Anhängern), wenn sie nicht gehobene Umgangssprache reden, wirkt eigenartig

Beispiel Verhandlung bei Verkehrsunfall (siehe Zettel):

- Wodurch unterscheiden sich die beiden Dialoge?
- Wie ist das Sprachverhalten der Angeklagten?
- Wie agiert der Richter?
- Worauf sind die Unterschiede zurückzuführen?

Allgemein Angeklagter 1 (A1) wirkt überfordert, gibt kurze unzusammenhängende Fetzen von sich, schwierig sich aus diesen Aussagen ein Bild von der Situation zu machen, versucht gehobene Umgangssprache zu sprechen → wird unsicher, fällt wieder in Dialekt zurück

A2 ratscht seinen Bericht in einem runter, spricht gehobene Umgangssprache, wirkt wie die Erzählung einer Geschichte

Zur Erläuterung: Verhandlung fand ein Jahr nach dem Unfall statt, Angeklagte mussten sich an Details erinnern, die man nach so langer Zeit nicht mehr genau in Erinnerung hat

Angeklagter 1 wirkt fast wie Kreuzverhör, Richter fragt dauernd nach, beginnt zu sticheln, setzt A1 unter Druck, Richter wird fast schon zynisch, legt A1 z.T. Dinge in den Mund, stellt Suggestionsfragen

⇒ Richter scheint A1 nicht zu verstehen, bzw. z.T. auch nicht verstehen zu wollen → Unterschiede in der Sprache: Richter – Sprache der Akademiker, A1 – Sprache der Unterschicht → unterschiedliche Sprache → unterbindet Verständnis, R hat Probleme sich in A1 reinzusetzen

Angeklagter 2 Richter lässt ihn reden und hört ihm zu, A2 erzählt Unfall wie Geschichte (narrativ), "kohärenter (zusammenhängender) Zusammenhang"; macht auch deutlich (durch kleine Details in Aussage), dass er nicht schuld ist und sehr vorausschauend gehandelt hat

Resultat A1 bekam harte Strafe, A2 geringere (bedingte) Strafe, obwohl ähnliches Delikt

⇒ aufgrund der Sprache, der Ausdrucksmöglichkeit unterschiedliche Chancen vor Gericht

in geschlossenen Professionen wie z.B. Mediziner, Juristen → nicht nur Wissen sondern auf Verhalten, Auftreten geprüft (bei Informatiker weniger)

⇒ ABER: zwar unterschiedliche Sprachen aber kein Zusammenhang mit Intelligenz, ...

Problem dabei: Intelligenztests prüfen i.A. auch das Sprachvermögen → Leute mit gehobener Sprache haben dadurch bessere Chancen bei Intelligenztest, obwohl die Intelligenz eigentlich davon unabhängig ist

Teil IV

MEDIEN

Alle "Mittel", derer sich die Menschen für die Verständigung bedienen (Graumann)

⇒ *Medien der Kommunikation – "Kommunikationsmedien"*

Kommunikation durch

- sinnlichen, körperlichen Aspekt
nur bei direktem Körperkontakt braucht man kein dazwischenliegendes Medium (Haut gilt nicht als eigenes Medium)
- technische Artefakte, künstlich hergestellte Geräte

10 Funktion von Medien

- Organisation des kommunikativen Austausches
- Dienen der Verständigung
- Dienen der sozialen Organisation von Gemeinschaft
- Dienen der kulturellen Reproduktion
- Dienen der Welterfahrung der Menschen

⇒ sind immer in die soziale Praxis der Menschen eingebunden

11 Einteilung der Medien (Pross)

Einteilung danach, ob und in welcher Weise Medien zur Kommunikation notwendig sind

- Primäre Medien
- Sekundäre Medien
- Tertiäre Medien

11.1 Primäre Medien

- kein Gerät zwischen Sender und Empfänger geschaltet
- die Sinne der Menschen reichen für
 - Produktion,
 - Transport,
 - Konsum der Botschaft aus

Beispiele: Face-to-Face Gespräch (Gestik, Mimik), Tanz

11.2 Sekundäre Medien

- erfordern bloß bei der Produktion der Mitteilung auf Seiten des Senders Geräte

Beispiele: Buch, Zeitung, Megafon

11.3 Tertiäre Medien

- sowohl bei Herstellung und Übertragung als auch beim Empfang einer Botschaft sind technische Hilfsmittel erforderlich

Beispiele: Telefon, Fernsehen, Radio, CMC Computermediated Communication (computervermittelte Kommunikation)

12 Technische Medien

- Tertiäre Medien im Sinne von Pross
- Bedürfen sowohl bei der Erstellung von Nachrichten, als auch beim Senden und Empfangen technischer Hilfsmittel

Beispiele: TV, Telefon, CMC

12.1 Funktion Technischer Medien

- *Generalisierte Formen der Kommunikation*, welche lebensweltlich verankerte Verständnisprozesse zwischen den Menschen zwar entlasten, aber nicht ersetzen
- *Fortsetzung einer evolutionären Entwicklungslinie* von Innovationen, welche eine *Entbindung der sprachlichen Interaktion aus ihren raumzeitlichen Beschränkungen* ermöglicht und sie so für vielfältige Kontexte verfügbar macht (Habermas)

Beispiel: Schrift (Versuch sprachliche Interaktion aus raum-zeitlichem Zusammenhang herauszuheben)

→ Druckerpresse (Bücher, Massenproduktion: erste massenhafte Vervielfältigung gleicher Waren)

→ elektronische Medien

12.2 Doppelcharakter der technischen Kommunikationsmedien

(z.T. Wiederholung)

- Technik als "Medium" → *strukturierende Funktion*
- Technik als "Kulturelement" → *symbolische Bedeutung*

12.2.1 Symbolische Bedeutung

- Technische Geräte haben in einem bestimmten kulturellen Kontext eine "Bedeutung"
- sie sind ein Symbol

⇒ gilt auch für Kommunikationsmedien

Beispiel Telefon:

unterschiedliche Bedeutungen

- als *Beweismittel für physikalische Theorien* der menschlichen Sprache und Wahrnehmung (bei der Erfindung)
- als *Quasi-Radio* (zu Beginn)
- als *Informationstransportmittel in eine Richtung* (Laufburschenerersatz) (zu Beginn)
- als *Instrument der Zweiweg-Kommunikation* (später bis heute)

12.2.2 Strukturierende Funktion

- Technische Geräte treten im Handlungsvollzug zwischen die Menschen und die äußere Wirklichkeit
- d.h. sie "vermitteln" zwischen Mensch und äußerer Wirklichkeit
- sie fungieren so als Medien
- sie strukturieren das Wahrnehmen und das Handeln der Menschen

⇒ gilt auch für Kommunikationsmedien

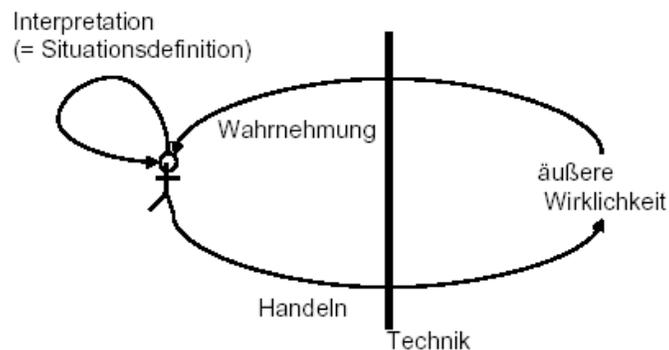


Abbildung 16: Strukturierende Funktion der Technik

ad) *Beispiel* Telefon:

sobald das Telefon als Medium der Zweiwegkommunikation etabliert war → strukturierende Funktion entfaltet → Enthierarchisierung – Demokratisierung der Gesellschaft
(z.B. Hausherr war nun persönlich ohne Umweg über Dienstpersonal zu sprechen)

07.06.2004

13 Medienanalyse

Drei Ebenen

1. *Symbolische Bedeutung* der Kommunikationsmedien → verschiedene Nutzungsarten und Gebrauch, Faszination
2. *Strukturierende Funktion* von Kommunikationsmedien
3. *Inhalte der Kommunikation*, die über Kommunikationsmedien verläuft

Die drei Ebenen hängen nur bedingt zusammen

Beispiel Warum hat jemand eine private Homepage?

Frage nach der symbolischen Bedeutung einer private Homepage für den Ersteller, Frage nach der Bedeutung für die Gesellschaft

⇒ wurde leichter mit digitalen Medien, davor weitaus kostenintensiver und schwieriger zu organisieren

Beispiel Telefon

- innerfamiliäre Kulturkonflikte → für Eltern war Telefon Mittel um kurze Nachrichten zu übermitteln, Kinder benutztes es aber für lange Gespräche (z.B. mit Freunden)
- Ländlicher Raum → auf einmal eine einfachere Möglichkeit sich Treffen auszumachen

Beispiel TV

Als ein Fernseher in den Wohnzimmern noch was Neues war → TV im Zentrum des Wohnzimmers: man versammelte sich davor zum gemeinsamen Fernschauen, alle anderen Tätigkeiten wurden eingestellt, man widmete dem Gerät seine volle Konzentration, sozusagen „Gebrauchsanleitungen“ fürs fernschauen

Heute: Familie hat oft mehr als einen Fernseher (zwei bis drei), jeder sitzt vor dem eigenen Gerät und wählt eines aus den vielen Programmen aus, der Fernseher läuft im Hintergrund zum Essen, ...

14 Medienkommunikation

Massenkommunikation (TV, Kino) ⇔ *Individualkommunikation* (Telefon)

Technische Medien der *Massenkommunikation* ⇔ Technische Medien der *Individualkommunikation*

Die Unterscheidung zwischen Massen- und Individualkommunikation ist KEINE

- Eigenschaft/Merkmal des Kommunikationsmediums
- Folge der Materialität oder technischen Funktionsweise des Kommunikationsmediums

sondern

⇒ die vorherrschende soziale Gebrauchsweise und Organisationsform eines Kommunikationsmediums!

Beispiel Telefon: die Individualkommunikation ist einfach die vorherrschende Gebrauchsweise, man könnte es aber auch anders benutzen

15 Medienwirkungsforschung

Die *Lasswell-Formel*

”*Who says what in which channel to whom with what effect?*” (Harold D. Lasswell 1948)

entspricht dem Shannon-Weaver’schen Kommunikationsmodell → Vorstellung von einer einseitigen Wirkung (wurde auch ca. zur selben Zeit entwickelt)

Bei der Medienwirkungsforschung wurde die konkrete Wirkung der Medien auf die Menschen untersucht. Obiger Ansatz ist jedoch eine ziemlich naive Vereinfachung, da der Sachverhalt in Wahrheit viel komplexer ist.

Die Medienwirkungsforschung wurde als erstes in den USA betrieben. Dort hatte sich z.B. das Fernsehen schon um einiges früher durchgesetzt als in Europa.

Sowohl die Wirtschaft, als auch die Politik (Manipulationsmöglichkeiten) waren an der Wirkung des TV auf die Menschen interessiert. Sie wollten wissen, ob die Menschen über das TV beeinflussbar, manipulierbar sind.

⇒ Die Untersuchungen brachten jedoch ernüchternde Erkenntnisse: Die Fragestellung war in dieser Form unsinnig. Außerdem wurde bei diesen Fragen der Kontext nicht miteinbezogen → man fand heraus, dass sich in dieser Hinsicht gar keine Wirkung feststellen ließ, denn

⇒ Medien sind in den sozialen Kontext eingebettet und haben dort eine symbolische Bedeutung und eine strukturierende Funktion!

Frage: Welchen Effekt hat die Kommunikation in einer VO auf die Studierenden?

Die Frage ist unsinnig, genauso wie beim TV → der Effekt ist von vielen Faktoren abhängig: Vortragender, Student, Stimmung im Hörsaal, ...

Auch beim Fernsehen ist man aktiv beteiligt und wird nicht nur berieselt: Welches Programm wähle ich aus?, „Pscht“, weil man z.B. jedes Wort verstehen will, ...

Die Vorstellung der Medienwirkungsforschung war: das Medium entfaltet unabhängig von den Rezipienten (Studenten, TV-Zuschauer) seine Wirkung und manipuliert.

Die Medienwirkungsforschung

- ist ein unzutreffendes theoretisches Modell (hat nur noch historische Bedeutung)
- kann den Gebrauch und die Funktion der Medien im sozialen Kontext nicht zutreffend verständlich machen!

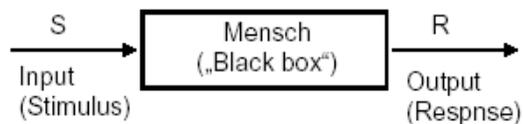


Abbildung 17: Behaviouristisches Modell, das Medienwirkungsforschung zugrunde liegt

Beispiel: Behauptung: Computerspiele u.ä. machen Jugendliche aggressiv

Die Frage, ob Computerspiele die Kinder/Jugendlichen aggressiv machen, ist so gestellt nicht sinnvoll, da sie den Kontext ausklammert. Das Resultat hängt auch von den konkreten Umständen ab. Besser sollte man fragen „Wer spielt die Spiele?“, „Was ist daran so faszinierend?“, ... (später eine weitere Hypothese aufgestellt, dass Computerspiele auch eine reinigende Wirkung haben könnten, dass man sich abreagieren kann und frei von Aggressivität wird → ging aber letztlich wieder nur von Medienwirkung aus

Medienwirkungsforschung kam selbst dahinter, dass ihr Modell in gewisser Hinsicht zu simpel war und erweiterte es

Medienwirkungsforschung ist trotz Erweiterungen ein unzutreffendes Modell

- Einbeziehung des Menschen als *beteiligter Faktor* im *Wirkungsgeschehen*
 - psychologische Einstellungsforschung
 - soziologische Diffusionsforschung
- *Verstärker-Hypothese* → scheinbare Irrelevanz der Massenmedien
- Massenmedien entfalten ihre Wirkungskraft erst innerhalb einer Gesamtsituation
- Vorstellung von der *Medienwirkung* auch in neueren Ansätzen zentral oder versteckt vorhanden
 - Uses-and-Gratification Ansatz
 - Agenda-Setting-Hypothese

15.1 Uses-and-Gratification Ansatz

- Man konsumiert Medien wegen so genannten „Belohnungen“, die man sich erwartet
- sehr individualistisch
- kein Bezug zur Gesamtheit der gesellschaftlichen Situation
- meist → Fortsetzung der Wirkungsforschung unter Einbeziehung von „Publikumsvariablen“ → „aktives Publikum“
- kognitivistisches Modell, das unterstellt, Menschen würden rational nach „Gratifikation“ entscheiden

⇒ Vorstellung, dass Medienkonsum nach rationalem Modell abläuft stimmt aber nicht wirklich, z.B. unwahrscheinlich das „Schauen wir Schlosshotel Orth oder den neuen Pilcher-Film an“ immer nur eine rationale Entscheidung ist.

Warum schauen wir solche Sendungen? – Das Leben ist sowieso kompliziert und komplex genug, wir haben z.T. Vorstellungen vom Leben, die nicht mehr in unsere Zeit passen (von Beziehungen, Rollenbildern, ...) → schauen Sendungen, wo die „Welt noch in Ordnung ist“, zwar gibt es dort auch einige „Probleme“, doch werden die letztendlich zur Befriedigung aller Beteiligten gelöst

D.h. eigentlich sollte man vielleicht die realen Lebensumstände verändern, wenn man damit nicht zufrieden ist → oft aus verschiedenen Gründen nicht möglich (will sozialen Status nicht verlieren, hat gewisse Verantwortung, ...) → Flucht in solche Sendungen, können uns in Phantasiewelt versenken und brauchen das eigene Leben nicht zu verändern

Vor Computerspielen, Fernsehsendungen z.B. Karl May-Bücher wie „Winnetou“ → große und starke Helden, das Gute gegen das Böse (klar abgegrenzt), der Held überlebt (ist ja Ich-Erzähler)

16 Medienanalyse

Unser Modell ist die *Medienanalyse*

3 Ebenen:

- symbolische Bedeutung
- strukturierende Funktion
- Inhalte der Kommunikation

Strukturierende Funktion

Beispiel: Fernsehen

Bei uns Fernsehen in Form von *Broadcasting* → eine zentrale Stelle sendet an viele Rezipienten (disperses Publikum)*

Welchen Effekt hat es z.B., dass jetzt fast in jedem Bergbauernhof ein Fernseher steht? → Konsequenzen sind unabhängig vom übermittelten Inhalt! → mit TV wird man an „den Rest der Welt angeschlossen“, auf einmal treten Dinge ins Leben, die vielleicht früher für jemanden, der einmal im Leben aus seinem Dorf rausgekommen ist, vollkommen irrelevant waren! (z.B. Affären von Präsidenten fremder Länder, ...)

Aber auch Kultur wird übertragen (z.B. Oper, Theater, ...) → hätte vielleicht ansonsten nie die Möglichkeit wirklich in die Oper zu gehen

Berichte und Übertragungen vom Krieg → direkter damit konfrontiert (aber genauso wie Zeitungsberichte mit Vorsicht zu genießen, auch Fernsehberichte sind manipulierbar) → trotzdem nie so dramatisch, wie wenn man selbst dort wäre, da man die Nachrichten sozusagen im Mini-Format serviert bekommt

- Demokratisierung

- Standardisierung
- Nippes-Format (Mini-Format)

* hätte auch die Möglichkeit für interaktives TV in dem Sinne gegeben, dass Menschen wie du und ich für uns selbst TV machen → scheiterte v.a. aus ökonomischen Gründen

Einbettung (disembedding) – Delokalisierung

Herausheben sozialer Beziehungen aus ortsgebundenen Interaktionszusammenhängen → unbegrenzte Raum-Zeit-Spannen übergreifende Umstrukturierung (Siddens)

Der Prozess der „Entbettung“ ist konstitutiv für die Moderne (mit Moderne begonnen und über TV vorangetrieben)

17 Zusatz: Funktion der Medien

Elektronische Medien ermöglichen die Bildung von Öffentlichkeit → das ist die Voraussetzung für

- in lebensweltliche Kontexte eingebundenes verständnisorientiertes Handeln
- sprachliche Konsensbildungsprozesse: mit sich selbst allein kann man keinen Konsens bilden, z.B. die Frage „Will Österreich ...?“ → Medien sind wichtig um die unterschiedlichen Ansichten überhaupt dokumentieren zu können

18 Kulturindustrie

(Adorno/Horkheimer), ad 3. Ebene

Massenmedien und Massenkultur im weitesten Sinne

- Standardisierung der Produkte der Massenmedien
- Rationalisierung der Verbreitungstechniken

Beispiel: Harry Potter ursprünglich ein Buch, jetzt massenhaft Merchandising-Artikel: Film, Frisuren, Schultensilien, ...

14.06.2004

Einschub über die Moderne ...

Vorgeschicht → Urgeschichte (Schrift) → Völkerwanderung → Mittelalter → Neuzeit → Moderne

Beginn der Moderne ca. Wechsel vom 18. ins 19. Jhd., leben auch heute noch in Moderne, genauer Spätmoderne

Wichtige Veränderungen zu Beginn der Moderne

- Industrielle Revolution: Voraussetzung für Massenproduktion von Gütern
- Geistesgeschichtlich: Aufklärung: Ablösung magisch, theologischer Weltbilder, Rationalisierung des Handelns, Herrschaft der Vernunft, „Gott ist tot, es lebe die Vernunft!“
- Politik: Überwindung des Feudalsystems durch bürgerliche Gesellschaft, bürgerliche Revolution, Französische Revolution (nicht nur Adelige sollen an die Macht, sondern auch Bürger, heute alle)
- Gesellschaft: Menschen können Leben(sumstände) selbst gestalten

Ende Einschub

Überlegungen zu Auswirkungen der Kulturindustrie von Adorno/Horkheimer → Grundwiderspruch zwischen *Verprechen der Moderne* (können Lebensumstände selbst gestalten) und mit Industrialisierung eingezogener *Entfremdung* (Arbeit am Fließband ist monoton, hat keinen Bezug mehr zu Gesamtprodukt das hergestellt wird).

Moderne bringt eben doch nicht nur automatisch selbstbestimmtes, erfülltes Leben sondern auch immer Schattenseiten, wie Armut, Entfremdung, Unterdrückung, ...

⇒ in diesem Rahmen wurde Massenkultur, Kulturindustrie analysiert.

18.1 Kulturindustrie – Medienverbund

Medienverbund – multimediale Sequenzen:

- Zusammenwachsen kultureller Ausdrucksformen und In-Dienst-Nahme für ökonomische Verwertung
- Angebot der immer gleichen Inhalte in ähnlicher Form mit leichten Variationen
Radio – Fernsehen – Computerspiele – Journale – Mode ...

⇒ Gefahr:

- Vorstrukturierung der Erfahrung und Wahrnehmung
- „Matrizen“ im Sinne vofabrizierter Erfahrung

In Kulturindustrie wird Illusion erzeugt („Vorstrukturierung der Erfahrung“) → erwarten das dann auch in richtigem Leben („Matrizen“ im Sinne vofabrizierter Erfahrung umsetzen) → funktioniert das nicht → Enttäuschung, Frustration

Beispiele:

z.B. Arztroman, R. Pilcher, Schlosshotel Orth, u.ä. →

„es gibt für jeden Menschen den richtigen Partner! Streng dich nur ein wenig an, vertrau auf den Glück, dann wirst du ihn auch finden!“

Die Realität sieht etwas anders aus: man zieht wegen der Arbeit in andere Städte, was nicht ideal für Beziehung ist → macht aber nicht vielleicht die Umstände dafür verantwortlich sondern sucht Fehler bei sich und dem Partner

18.2 Funktion von Massenmedien

1. *Personalisierung* gesellschaftlicher Tatbestände

⇒ Kompensation von

- Abstraktheit, Anonymität, Dichte und Unübersichtlichkeit im Alltagsleben (Wie gestaltet man glückliches Leben?)
- Mangel an Mitbestimmungs- und Selbstbestimmungsmöglichkeiten (Erfüllung von persönlichen Wünschen scheitert an Umständen, z.B. Geld)

2. *Intimisierung und Privatisierung öffentlich relevanter Angelenheiten*

⇒ suggeriert

- persönliches Beteiligt-Sein
- direkte Kontrolle

3. *Illusionäre Verdopplung der Wirklichkeit*

- nicht so sehr ideologische Inhaltsvermittlung, sondern: vorfindliche gesellschaftliche Erscheinungswelt wird im Medium täuschend echt und verwirrend als Bild direkt reproduziert → der sprachlichen Kritik entzogen

ad 1) Wir haben Gefühl, wir können zuwenig mitreden, haben zuwenig Geld, ...

Beispiele

- Der arme Günther Jauch, seine Villa im Hamburger Villenviertel wurde ausgeraubt, Jauch von Einbruchserie betroffen → Message: Leute, die mehr Geld haben, haben auch größere Sorgen.
- Caroline von Monaco: 1. Mann war nicht nett, 2. die große Liebe, aber tödlicher Unfall → weil Prinzessin, kann sie keinen guten Mann finden → 3. Mann etwas brutal → Message: wir haben es besser als die Arme.

⇒ Soziale Ungleichheit wird verharmlost

ad 2)

Homestories: Wolfgang Schüssel und Frau, Gusenbauer und Tochter → wirken dadurch sympathisch, sind auch nur Menschen

⇒ „Wir sind dabei“, man fühlt sich persönlich am Familienleben wichtiger Leute beteiligt

ad 3)

Man hat keine utopischen Vorstellung übt aber auch keine Kritik (nur noch wenige kritische Sendungen im ORF: Kreuz & Quer, Das Weltjournal, Philosophicum)

⇒ ansonsten Darstellung der Welt, wie sie ist → wirkt so, als gäbe es nur diese einzige Möglichkeit des Lebens, es werden keine Alternativen präsentiert, kein Kritik an unserer Welt geübt, ...

Beispiel

Schlagzeile der Kronen Zeitung „Jetzt wirds endlich Sommer“, wie wenn es keine wichtigeren Probleme gäbe; aber das ist das, was den Durchschnittsbürger eher interessiert, als ein Krieg in einem fernen Land, EU-Wahlen, ...

Funktion von Massenmedien

- Unterhaltung → kritiklose Verinnerlichung des Status quo
- Konflikte → Möglichkeit einer konformen Bewältigung eigener Probleme
- Verfestigende Konfliktregelung
- Vorgaukelung einer illustren Konsumwelt
- eigene gesellschaftliche Lage akzeptabel finden

18.3 Kulturindustrie

Kulturelle Ausdrucksformen

- werden absorbiert und
- zu einem Element sozialer Kontrolle umfunktioniert

Beispiel Punk-Bewegung: ursprünglich benachteiligte Jugendliche → Ausdrucksformen wurden vermarktet durch die Kulturindustrie → Ausdrucksform ihres Protests wurde ihnen genommen

Die Kulturindustrie bedient sich der Kultur, um standardisierte Lebenswelten zu erzeugen (entlang Konsum), die den bestehenden gesellschaftlichen Bedingungen und ökonomischen Kalkülen entsprechen.

Soziale Ungerechtigkeiten werden beispielsweise harmonisiert und ausgeblendet.

Kulturelle Produktion und Rezeption wird reduziert auf

- wenige konventionalisierte Formeln
- Stereotype
- Standardisierte Produkte

Folgen sind:

- manipulierte Passivität
- erhöhter Konformismus
- Verlust von Autonomie und Individualität

Heute vermischen sich verschiedene Sphären → Privatsphäre und Öffentlichkeit vermischen sich.

Beispiel Talkshows:

Leute gehen mit allerprivatesten Problemen an die Öffentlichkeit → Mischung aus Exhibitionismus (Talkshowgäste) und Voyeurismus (Zuschauer)

Aber wieso gehen die Leute in die Medien? Sie denken kaum an die Folgen, die so ein Auftritt mit sich bringen kann (z.B. Reaktion der Mitmenschen); manche Leute treten auch öfter auf → Warum? Man lebt und ist wichtig, jemand der in den Medien ist, ist wichtig; diese Leute bekommen oft im richtigen Leben kaum Bestätigung

Unterschied zu

- *Hochkultur*
- *Massenkultur*: Musikantenstadl, Hansi Hinterseer, ... → wunderschön harmonisierende rückwärtsschauende Lieder → wieder Illusionsvermittlung
- *Volkskultur*: wirklich kultureller Ausdruck der Realität des Menschen, (z.B. Brauchtum), ist noch in konkreten Lebenskontext eingebunden, leider schon oft zur Massenkultur geworden, zu einer inszenierten Kultur (z.B. Wiener fährt in die Steiermark und muss unbedingt Lederhose tragen)
 - eingebettet in Lebenspraxis des Menschen, macht dort Sinn
 - Spannungsverhältnis von Kunst und Kultur zur äußeren Wirklichkeit → kritisches Potential

→ Gegensatz zur Kulturindustrie, diese

- verdoppelt die Wirklichkeit
- nicht kritisch
- platt, banal, ...

Beispiel Schlosshotel Orth:

- Idyll: „daheim in Gmunden ist's am schönsten!“
- Gutes Hotel kämpft gegen bösen Großkonzern, alle Hotelangestellten (vom Geschäftsführer bis zum Laufbur-schen) sitzen in einem Boot und gewinnen letztendlich → wieder Gleichstellung
- Liebe
- Durchgehendes Thema: böse Frau, guter Hoteldirektor
- Jede Folge eigenes Thema: z.B. zerstrittene Familienmitglieder checken zufällig im Schlosshotel Orth ein, das Problem wird meist irgendwie zum Wohlgefallen aller gelöst → naive Konfliktlösung, man muss nur wollen

19 Traditionelle elektronische Massenmedien

- Einseitigkeit der Kommunikation („Unidirektionalität“)
- Öffentlichkeit der Aussagen
- disperses Publikum (nicht klar abgegrenzt, alle)
- transportieren *hegemoniale* Bedeutungen
- Zugangschancen eingeschränkt wegen zunehmender Kommerzialisierung, steigendem Kapitaleinsatz und wachsendem Organisationsgrad

Kulturindustrie ist aber KEINE böse Verschwörungstheorie (böse Medieninhaber gegen Arme Rezipienten), geht nicht nur darum jemandem etwas „reinzudrücken“ → sondern: allgemeine Dynamik, aber man muss sich dieser nicht anschließen, man muss nicht die *hegemonialen Bedeutungen* annehmen (z.B. kann auch Schlosshotel Orth sehen und sich an dem vorbestimmten Aufbau erfreuen, muss nicht in Idylle versinken)

Hegemoniale Bedeutung

- Wie gehen die Rezipienten damit um?
- Wie wird „dekodiert“? (Hall 1989)
 - Anerkennung der hegemonialen Bedeutung
 - Modifikation der hegemonialen Bedeutung
 - Oppositionelle Dekodierung

⇒ *eigensinnige* Bedeutung

21.06.2004

19.1 Medien der Massenkommunikation vs. der interpersonalen Kommunikation

Unterscheidung erwächst *nicht* primär aus der

- Materialität des Mediums
- technischen Funktion des Mediums

sondern spiegelt die jeweilige vorherrschende soziale Gebrauchsweise und Organisationsform wider

Beispiel: Telefon

20 Neue computervermittelte Medien

- neue Form der technisch vermittelter *Multi-User-Kommunikation*
- Massenkommunikation und interpersonale Kommunikation *verschmelzen* miteinander
- *vielfältige Formen* der Kommunikation nach- und nebeneinander möglich

Neue elektronische Medien bieten Beteiligungsmöglichkeiten für alle

- Traditionelle *Provider-Nutzer-Relation* (z.B. www)
- *Asynchrone* Kommunikation (z.B. Mail, Newsgroups)
- *Synchrone* Kommunikation (z.B. Chat)

20.1 Vielfältige Kommunikationsformen

Traditionelle Provider-Nutzer-Relation

- entspricht den *traditionellen Massenmedien*
- ABER: *jeder* (vorausgesetzt er hat Zugang) kann Inhalte publizieren
Beispiele: Informationsseiten von Behörden und Firmen, Online-Angebote von Tageszeitungen, private Homepages, ...

Potentialität wechselseitiger Kommunikation und aktiver Beteiligung mehrerer Nutzer

- *synchron vs. asynchron*
 - synchron (zeitgleich): z.B. Chat
 - asynchron (zeitversetzt): z.B. Mail, Kommunikations- und Diskussionsforen
- *privat vs. öffentlich*
 - (a) *privat*: z.B. Mail, privater Chat
wechselseitige Bezugnahme aufeinander ist die Voraussetzung für das Gelingen des Kommunikationsprozesses und wird von den Usern erwartet
 - (b) z.B. offene synchrone oder asynchrone Kommunikationsforen (offene IRC-Kanäle, Community Networks)
weite Bandbreite
 - von *bloßem Übermitteln von Informationen* an alle Teilnehmer (alle Teilnehmer haben dieselben Chancen ihre Infos mitzuteilen = Unterschied zu traditioneller Provider-Nutzer-Relation)
Beispiele: elektronische Bulletin-Board-Systeme, manche Diskussionsforen, ...
 - bis hin zu *dialogischen Kommunikationsforen*
Beispiele: Chats, Kommunikations- oder Diskussionsforen

20.2 Neuerungen im Vergleich zu den traditionellen Massenmedien

- *Alle Teilnehmer* können im Prinzip (!) *aktiv* in den Kommunikationsprozess eingreifen
- Die *wechselseitige Bezugnahme aufeinander* ist prinzipiell realisierbar
- *Neue Formen der Gemeinschaftsbildung* wird über den gemeinsaem kommunikativen Austausch ermöglicht

20.3 Technisierte Kommunikation

- Kommunikationsbereich als ein zentrales Einsatzfeld der Computertechnologie
- ist nicht bloß eine quantitative Erweiterung, sondern: eine *qualitativ neuartige Verknüpfung* dreier bis dahin unterschiedlich verlaufender Stränge technologischer Entwicklung:
 - Nachrichtentechnik

- Massenmedien
- Datenverarbeitung

Die zentrale Frage ist, welche Konsequenzen die fortschreitende Technisierung für das kommunikative Handeln der Menschen bringt.

Es besteht ein enger Zusammenhang zwischen

- der spezifischen Ausprägung kommunikativen Handelns und jeweils realisierter Technisierung der Kommunikation
- dem jeweiligen Stand gesellschaftlicher Entwicklung und Differenzierung (Differenzierung ist zunehmend)

Technisierte Kommunikation ist für die immer komplexeren Kommunikationsformen unverzichtbar.

Beispiel: Kommunikationsvorgänge, die allein für die Versorgung mit Alltagsgütern erforderlich sind

Vier Geltungsansprüche die jeder, der sich verständigen will, erheben und anerkennen muss (Wiederholung):

- (a) *Verständlichkeit:* von beiden Interaktionspartnern wird derselbe Code verwendet, der für beide entschlüsselbar ist
- (b) *Wahrheit:* der Sachverhalt, auf den sich eine Äußerung bezieht, trifft auch wirklich zu
- (c) *Wahrhaftigkeit:* die in einer Äußerung zum Ausdruck gebrachte Intention muss den tatsächlichen Absichten entsprechen
- (d) *Richtigkeit:* die getätigte Äußerung ist dem institutionellen und situativen Kontext angemessen, sie hat einen Bezug zu den gemeinsamen geteilten soziokulturellen Normen

Realisierung dieser vier Geltungsansprüche in der technisierten Kommunikation

- *Verständlichkeit:* weitgehend unproblematisch (wenn man denselben Code, z.B. Deutsch oder Englisch, verwendet)
- *Wahrheit:* z.T. problematisch aber lösbar, Bezug auf das Kognitive/den sachlichen Inhalt
- *Wahrhaftigkeit:* problematisch, da man auf die Verwendung von sprachlichen Metacodes (z.B. Mimik, Gestik, Tonfall, ...) angewiesen ist
- *Richtigkeit:* problematisch, da man auf die Verwendung von sprachlichen Metacodes (z.B. Mimik, Gestik, Tonfall, ...) angewiesen ist

Die sprachlichen Metacodes sind in der Kommunikation über die modernen Technologien ohne übermäßigen und kaum mehr durchführbaren Aufwand nicht mehr angemessen codierbar und übermittelbar.

Das richtige Verständnis bezüglich Wahrheit und Richtigkeit ist aber schwierig, bei Reduzierung einer Aussage auf die kognitive, rein sachliche Ebene.

Bei der Kommunikation über das Telefon (die auch schon gegenüber der Face-to-face-Kommunikation eingeschränkt ist) bleiben wenigstens Codes wie der Tonfall, das Sprechtempo, u.ä. erhalten.

Die Überprüfung der Aussagen bezüglich

- *Wahrhaftigkeit* (diese entspricht dem gegenseitigen Vertrauen, dass die Kommunikationspartner einander entgegenbringen) und der
- *Richtigkeit* (die entspricht dem Konsens über den geltenden und als verbindlich anerkannten Kontext)

wird verunmöglicht.

Smilies und *Emoticons* sind ein unzureichender Versuch, die Vielfältigkeit der Metakommunikation über standardisierte Icons (jedes Icon hat eine festgeschriebene Bedeutung, deshalb auch ein diskursives Symbol (klar abgegrenzte Bedeutung)) oder Zeichenfolgen in die Kommunikation zurückzubringen.

In der Face-to-face-Kommunikation überlegt man sich im Normalfall nicht bewusst, was Mimik, Gestik und Tonfall des Gegenübers genau zu bedeuten haben, sondern reagiert einfach darauf. Smilies haben jetzt aber eine festgelegte Bedeutung, die keinen Spielraum zulässt und gerade deswegen auch wieder und gerade durch ihre Verwendung zu Fehlinterpretationen führen kann.

20.4 Weitere Eigenschaften der Neuen elektronischen Medien

Sie reduzieren die Vermittlungsmöglichkeit der "Context-Cues" (Absicht der Aussage). Sie sind ein Primat des Kognitiven und des Expressiven über das Normative (das Normative wird in den Hintergrund gedrängt).

Beispiel:

Ist man in einer VO und nicht damit einverstanden, was der Professor von sich gibt, wird man (normalerweise) nicht gleich losbrüllen, was für ein Unsinn das ist, sondern sich halbwegs gesittet zu Wort melden und halbwegs höflich seinen Kommentar zum Besten geben. (normativer Charakter)

In einem anonymen Chatroom beispielsweise, wird weniger bedacht Kommunikation ausgeübt. Man gibt oft einfach spontan von sich, was man gerade denkt, ohne großartig über die Wirkung der Aussage nachzudenken. (expressiver Charakter)

- Fokussierung auf den sprachlich ausformulierbaren kognitiven Gehalt von Informationen
- Es steht nicht mehr der Perspektivenwechsel als Voraussetzung für interpersonale Verständigung im Vordergrund des kommunikativen Handelns, sondern die *expressive Äußerung* eigener Gefühle, Befindlichkeiten und Meinungen ("Stück Obszönität"); wird durch Anonymität gefördert!
- Veränderung der Dynamik von Verständigungsprozessen

Jedoch bei elektronisch vermitteltem Diskurs *innerhalb sozialer Organisationen* gehen die Tendenzen in Richtung eines *egalitären und demokratischeren* Kommunikationsverhaltens:

- größere Offenheit
- gleichmäßigere Beteiligung der Teilnehmer
- Viele praktischere Vorschläge
- Abnahme der Bedeutung von Statusunterschieden (ob Beitrag gut war, wird eher daran gemessen, ob er hilfreich war, weniger ob er von einer bestimmten Person in einer mächtigeren Position gekommen ist)

Es zeigen sich aber auch hier Nachteile:

- Entscheidungsfindung wird erschwert
- Der Zeitaufwand, bis eine Entscheidung getroffen wird, steigt
- Das Risiko von *Flaming* (expressiv seinen Gedanken Ausdruck verleihen) steigt
- Risiko der Beliebigkeit und Indifferenz (das "irgendwas" beigetragen wird)

20.5 Delokalisierung

Entbettung (disembedding) (Giddens)

meint, das "Herausheben" sozialer Beziehungen aus den ortsgebundenen Interaktionszusammenhängen und ihre unbegrenzte Raum-Zeit-Spannen übergreifende Umstrukturierung.

Der Prozess der *Entbettung* ist ein wichtiger Aspekt der Moderne.

Delokalisierung (Raulet)

ist der Verlust

- der *Lokalisierbarkeit von Information* (d.h. ihrer zeitlichen und örtlichen Verankerung)
- der *sozialgeschichtlichen Verankerung von Informationen* (d.h. ihres rekonstruierbaren Entstehungszusammenhangs)

Daraus folgt lt. Raulet, dass Informationen tendenziell nicht mehr angemessen lokalisiert und in ihrer Gewohnheit nachvollzogen werden können.

- Aufhebung der örtlichen Nähe im Sinne erfahrbarer Nachbarschaften zugunsten einer medialen Welterfahrung (Distanz wird immer unwichtiger)
- Erschwerung der Identifizierung subjektiv vermeinten Sinns (schwieriger zu interpretieren)

Beispiel: Datenbankeingabe und -abfrage

Information – Daten

- *Daten:* formatierte, maschinenlesbare Zeichen
- *Information:*
 - interpretierte Daten
 - haben durch die Interpretation eine Bedeutung für den handelnden Menschen
 - es gibt nie bloß eine Möglichkeit der Interpretation von Daten (ist kein eindeutiger oder automatischer Prozess!)
 - "gewinnt ihre Bedeutung erst durch die zweckgebundene Interpretation eines Menschen" (Kubicek 1999)
 - ist damit *kontextgebunden* und *kontextabhängig* (da die Interpretation in der Regel in spezifischen Situationen unter konkreten Intentionen erfolgt und nur unter Bezugnahme auf den jeweiligen Kontext möglich ist)

Konsequenzen

- *Delokalisierung* ist der Verlust
 - der örtlichen und zeitlichen Verankerung
 - des sozialgeschichtlichen Kontexts
- *Derealisierung*
 - Fiktion und Realität sind austauschbar (vermischen sich)
 - Das Bild entsteht aus dem Code (ohne Original, ist also kein Abbild mehr, z.B. Computergeneriertes Bild eines Baumes, Dinos in Jurassic Park erst nachträglich eingefügt, ...)
- *Bedeutungsverlust* durch

- Informationsfülle (z.B. Suche mit Google bringt tausende Ergebnisse, welches sind die wichtigsten?)
- mangelnde Codierungsmöglichkeiten zur Absicherung der Geltungsansprüche

Ein wichtiger Begriff zur Delokalisierung ist die

Aura (Walter Benjamin)

- Das Hier und Jetzt (des Kunstwerks)
- Sein einmaliges Dasein am Ort, an dem es sich befindet

⇒ die Aura geht durch die technisierte Kommunikation verloren

„**Verfall der Aura**“ Dabei sind folgende zwei Aspekte (gesellschaftliche Phänomene) bedeutsam:

- Delokalisation als Tendenz der Minimierung und Eskamotisierung (zum Verschwinden bringen, „weginterpretieren“) physischen und sozialen Raums
- Tendenz der Überwindung von Einmaligkeit durch Auf-Dauer-Stellung, die durch Reproduktion erst ermöglicht wird.

„Signatur einer Wahrnehmung, deren Sinn für das Gleichartige in der Welt so gewachsen ist, dass sie es mittels der Reproduktion auch dem Einmaligen abgewinnt.“ (Walter Benjamin)

⇒ Folgen?

20.6 Kaleidoskopische Wahrnehmungs- und Erlebnisweise

- unablässig in schneller Folge wechselnde oder simultan angebotene Realitätsfacetten: Informationen, Bilder und Eindrücke (z.B. Videoclips auf MTV)
- neue „Unmittelbarkeit“

Beispiele: Video-Clips: schnelle, harte Schnitte und tlw. unzusammenhängende Bilder (vs. Qualtinger: eine ewig lange Kameraeinstellung, alles wirkt ruhiger und langsamer), Print-Medien, www, „Fenster“ am Bildschirm, zappen, ...

Veränderung der Dimensionen von Zeit und Raum:

- *räumliche Dimension* (Differenzierung der Orte in nah und fern, fremd und vertraut, ...)
- *zeitliche Dimension* (vorher – nachher, Vergangenheit – Zukunft)

werden aufgehoben und gehen über in:

- Gleichzeitigkeit
- Zugänglichkeit

In unsere Erahrung tritt nur mehr das ein, was in Echtzeit zugänglich und erreichbar ist. Begriff der „Real Virtuality“ (Castells)

20.7 Wahrnehmungs- und Erfahrungsweisen

traditionelle (Postkutsche)	moderne (Eisenbahn)	spätmoderne (vernetzte Computer; kaleidoskopische Wahrnehmung)
Unmittelbarkeit der Erfahrung	Distanz zwischen beobachtendem Subjekt und beobachtetem Objekt	neue Unmittelbarkeit
Kontinuum einander abwechselnder zusammenhängender Eindrücke	Abkehr vom Detail, Erfassung des Ganzen → Überblick	unablässig in schneller Folge wechselnde oder simultan angebotene Realitätsfacetten: Informationen, Bilder, und Eindrücke

Unterschiedliche Subjekte

Modernes Subjekt Subjekt, das beobachtend und verändernd und bewegend den Elementen der äußeren Welt, distanziert und interessiert zugleich gegenüber stand

(bürgerliches Subjekt, das sich als Akteur seiner Geschichte und seiner Verhältnisse konzipiert)

Spätmodernes Subjekt Subjekt, als Knoten in einem flachen Netz gleichwertiger Gleichzeitigkeiten

(Subjekt der Spätmoderne, das mit wechselnden Anforderungen unterschiedlicher – nicht unbedingt zusammengehöriger Realitätsfacetten – konfrontiert ist, welche in schneller Abfolge angemessenes Verhalten verlangen)

20.8 Krise der Alltagskommunikation?

Frage: Kommt es zu Isolation und Vereinzelung durch den Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologie?

Antwort: Abhängig von dem Einsatzkontext und der Einsatzweise gibt es folgende mögliche Ausprägungen:

- (a) Ersatz von Kommunikationsprozessen
- (b) Unterstützung von Kommunikationsprozessen

⇒ gegenwärtig ist eher (b) zu beobachten

Anzeichen für (a), den Ersatz von Kommunikationsprozessen:

- Vielfalt der Verständigung wird durch ein einziges Orientierungsmodell monopolisiert
- Ersetzung von Wechselrede und unmittelbarer Begegnung durch formalisierte Lern- und Beratungsverfahren und technisch integrierte Kommunikationsnetze
- Bunte Mischung konkreter Lebensformen wird überlagert und verdrängt anstatt die alltägliche Kommunikation sinnvoll zu entlasten

⇒ ist derzeit aber nicht zu beobachten

Beispiel: Kaleidoskopische Wahrnehmung: ORF-Jubiläums-Video von 2 Jahren „Nachbar in Not“ von Rossacher & Dolezal (DoRo)

viele Schnitte, kaum eine Einstellung länger als 2 sec., ikonische Bilder des Elends, der Flucht, vom Tod, ... ; keine zusammenhängende Geschichte, nur einzelne Bilder → wird erst durch Montage eine Einheit; einzelne Wortspenden Prominenter; Wand mit vielen Fernsehschirmen → Kaleidoskop!; auch hier Delokalisierung, eine Fülle von Facetten,

...

Trend zur Kaleidoskopisierung auch in den Printmedien (News, Profi, ...) → auf Basis der Computertechnologien Veränderung in Gang gesetzt, die über die Medien hinausreicht; für Kinder ist das Kaleidoskopische bereits normal, für ältere Menschen sorgt das oft für Verwirrung