

# Grundlagen der Kommunikations- und Medientheorie

Mitschrift und Zusammenfassung der Vorlesung  
„Grundlagen der Kommunikations- und Medientheorie“  
von Dr. Gerald Steinhardt im Sommersemester 2007 an der TU Wien

Erstellt von Christoph Redl

## Inhalt

1. Grundlagen menschlicher Kommunikation .....	4
Verhalten .....	4
Soziales Handeln .....	4
Kommunikation .....	5
Soziale Interaktion .....	6
Veranschaulichung des Zusammenhangs zwischen den Begriffen.....	7
2. Kommunikationsmodelle .....	8
Kommunikationsmodell von Shannon-Weaver .....	8
Kommunikationsmodell nach Wodak.....	9
Kommunikationsmodell nach Heinze .....	11
Menschlicher Kommunikationsvorgang im Detail .....	12
Ergänzung zu “Soziale Interaktion” .....	13
Bedeutung .....	14
4. Zeichen und ihre Verwendung.....	15
Semiotik.....	15
Pragmatische Kommunikationstheorie.....	15
Störungen der Kommunikation .....	17
Alltagskommunikation .....	17
Metakommunikation und blinder Fleck.....	19
5. Sprache / Kommunikation und Sozialsystem .....	20
Geltungsansprüche .....	20
Sprache.....	21
Ikonische Zeichen.....	23

Signifikat .....	24
Begriffe .....	24
Erfahrungserwerb .....	25
Begriffe .....	27
Signalsysteme .....	28
Situationsdefinition.....	29
Totale Institutionen.....	30
Erlernung der Sprache.....	31
6. Technische Kommunikation und digitale Medien .....	32
Medien .....	32
Dimensionen von technischen Medien.....	34
Medienkommunikation.....	35
Lasswell-Formel in der Medienwirkungsforschung .....	35
Moderne Ansätze.....	36
Kulturindustrie und Medienverbund .....	37
Funktionen von Massenmedien .....	38
Traditionelle elektronische Massenmedien .....	39
Neue Computervermittelte Medien .....	40
Abschließende Bemerkungen zu technisierten Kommunikationsformen .....	41
7. Quellen .....	42

## Vorwort

Diese Mitschrift fasst den Stoff aus der Vorlesung „Grundlagen der Kommunikations- und Medientheorie“ von Dr. Gerald Steinhardt an der TU Wien im Sommersemester 2007 zusammen.

Ziel der Erstellung dieser Zusammenfassung war es vor allem, den Stoff für mich selbst zu wiederholen und zu verstehen. Aus diesem Grund wurden auch einige Grafiken und Skizzen eingefügt, die nicht in dieser Form in der Vorlesung oder den offiziellen Unterlagen zu finden sind, sondern durch die lediglich die Zusammenhänge so veranschaulicht werden, wie ich sie mir vorstelle. Eine Garantie auf Richtigkeit oder Vollständigkeit gibt es daher nicht. Für Korrekturhinweise bin ich dankbar.

Sofern nicht anders angegeben stammen sämtliche Informationen aus der Vorlesung oder aus [1] sowie den darin zitierten Quellen.

# 1. Grundlagen menschlicher Kommunikation

## Verhalten

Verhalten ist definiert als „jede Regung eines Lebewesens oder eines Organismus“ [1]. Das sind sowohl Reflexe (beim Menschen, beim Tier), Bewegungen (auch von Einzellern) als auch überlegte Handlungen.

Beispiele:

- Ameisen, die Holzstücke in den Bau tragen
- Bienen, die auf Blumen landen
- Eine Prüfung schreiben
- Bewegungen von Amöben

## Soziales Handeln

Dem Verhalten gegenüber steht das „Handeln“ (auch „soziales Handeln“). Während mit Verhalten jede Regung eines Lebewesens/Organismus gemeint ist, ist Handeln etwas das für Menschen spezifisch ist. Es hebt sich vom Verhalten dadurch ab, dass es folgende Eigenschaften hat:

- *intentional*

Das Verhalten ist zielgerichtet, d.h. man hat eine bestimmte Absicht (Intention=Absicht).

Beispiel: Es passiert nicht einfach so, dass man in der Früh aufsteht, zur TU fährt und um 9:30 in der Vorlesung sitzt, sondern man verfolgt das Ziel, dadurch das Studium irgendwann abzuschließen.

- *sinnhaft*

Aktivitäten machen für den Handelnden (=handelndes Subjekt) immer einen Sinn. Dieser muss nicht immer sofort erkennbar sein, besonders nicht für andere Personen. Auch wenn man von jemandem im ersten Moment sagen würde er sei verrückt, so macht sein Handeln für ihn trotzdem Sinn.

Anmerkung: Ein Subjekt wird dadurch ausgezeichnet, dass es das Bewusstsein hat seine Umgebung (Natur, soziale Umwelt) selbst umgestalten zu können. Der Mensch hat dieses Bewusstsein seit der Industrialisierung.

- *aufeinander bezogen*

## Kommunikation

Eine weite Auffassung von Kommunikation meint Reize (bei Tieren) oder Symbole (bei Menschen) die übermittelt werden, wobei aufeinander Bezug genommen wird.

Im engeren Sinne meint man die zwischenmenschliche Kommunikation, die aus sozialer Kommunikation (Austausch von Symbolen zwischen Menschen) und sozialem Handeln besteht (Aktivitäten der Kommunikationspartner sind aufeinander bezogen). Kommunikation ist ein Spezialfall von sozialem Handeln. Im Weiteren ist immer Kommunikation im engeren Sinne, also die zwischenmenschliche Kommunikation, gemeint.

Kommunikation läuft immer über ein Medium (im einfachsten Fall Luft) ab, das als Kommunikationsmittel bezeichnet wird.

Zwischenmenschliche Kommunikation verfolgt zwei Ziele:

- Übertragung von Botschaften  
(zur Verständigung, Nachrichtenübermittlung, Informationsaustausch)
- Artikulation von Bedeutung  
Neben den eigentlichen Informationen werden durch zwischenmenschliche Kommunikation auch noch Bedeutungen vermittelt.  
Beispiel: Wenn G. W. Bush über Saddam Husseins Irak gesprochen hat, dann hat er nicht nur Informationen übermittelt, sondern auch ausgedrückt welche Bedeutung er für ihn hat (nämlich das Böse in der Welt).

Die wesentlichen Eigenschaften sozialer Kommunikation sind:

- Bezugnahme auf andere Menschen
- meist intentional  
(zielgerichtet)
- sinnhaft
- symbolvermittelt (Bedeutung entsteht durch Interpretation von Zeichen)
- prinzipiell verstehbar  
Auch wenn eine konkrete Nachricht u.U. nicht verstanden wird (zum Beispiel weil Vorwissen fehlt), so ist sie trotzdem prinzipiell verstehbar.
- interessensgeleitet  
Die Kommunikationspartner verfolgen durch die Kommunikation meist bestimmte Interessen.
- medienvermittelt

## Soziale Interaktion

Von Kommunikation ist die soziale Interaktion zu unterscheiden.

Bei der Kommunikation steht die Vermittlung von Symbolen im Vordergrund, sie hat also einen Mitteilungscharakter (Sender-Empfänger-Prinzip). Kommunikation kann sowohl uni- als auch bidirektional ablaufen.

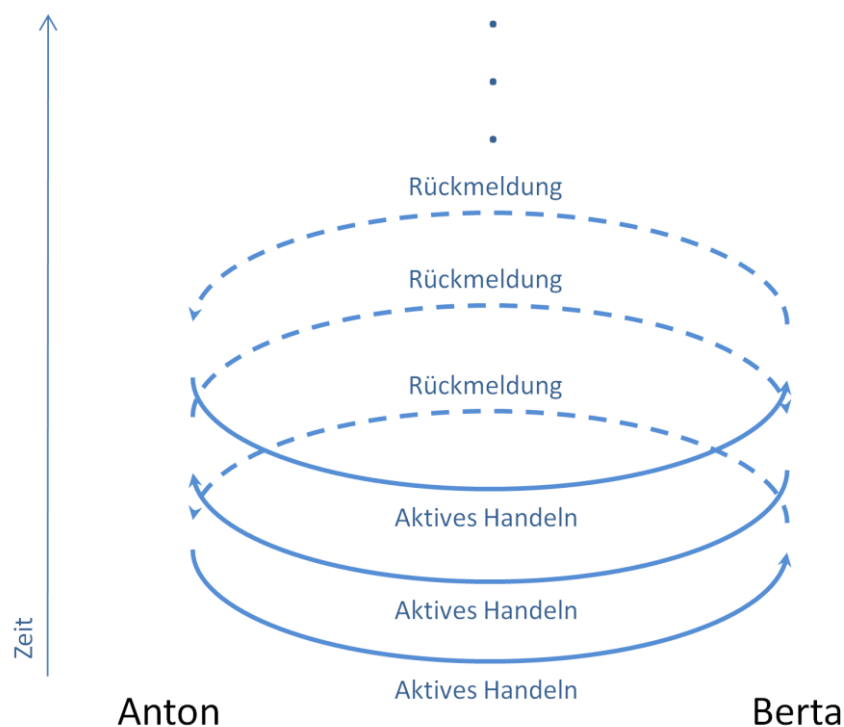
Beispiele für eine unidirektionale Kommunikation: Fernsehen, Zeitung

Soziale Interaktion ist dagegen das Handeln zwischen Menschen. Sie ist im Unterschied zur Kommunikation immer bidirektional und muss nicht unbedingt sprachlich stattfinden (Austausch von Symbolen ist also keine Voraussetzung für soziale Interaktion, deswegen geht sie über die Kommunikation hinaus – soziales Handeln erschließt alle Sinne).

Beispiele:

- eine Diskussion
- ein Kuss
- ein Fußtritt

Soziale Interaktion meint immer das sinnhafte (wenn auch nicht offensichtliche) und aufeinander Bezug nehmende Handeln (=Wechselseitigkeit). Sie setzt sich aus einer Kette von aktivem Handeln und Rückmeldungen zusammen. Unter Berücksichtigung der zeitlichen Dimension entsteht eine Interaktionsspirale:



Man fasst die Bezugnahme aufeinander in dem Satz „Das Handeln des einen ist durch die Wahrnehmung (des Handelns) des anderen vermittelt“ [1] oder auch einfacher: „Das Tun des einen ist das Tun des anderen!“ [1].

Beispiele:

- Jemand verletzt sich um in den Krankenstand gehen zu können:
  - ➔ Nimmt aufeinander Bezug (Arbeitnehmer/Arbeitgeber).
  - ➔ Für ihn/sie sinnhaft, wenn auch für andere nicht nachvollziehbar.
  - ➔ Soziale Interaktion
- Lesen eines Buches von Goethe:
  - ➔ Keine Rückmeldung (nimmt nicht aufeinander Bezug)
  - ➔ Keine soziale Interaktion, sondern (zeitversetzte) unidirektionale Kommunikation
- Fernsehen
  - ➔ Keine Rückmeldung (nimmt nicht aufeinander Bezug)
  - ➔ Keine soziale Interaktion, sondern (verteilte) unidirektionale Kommunikation

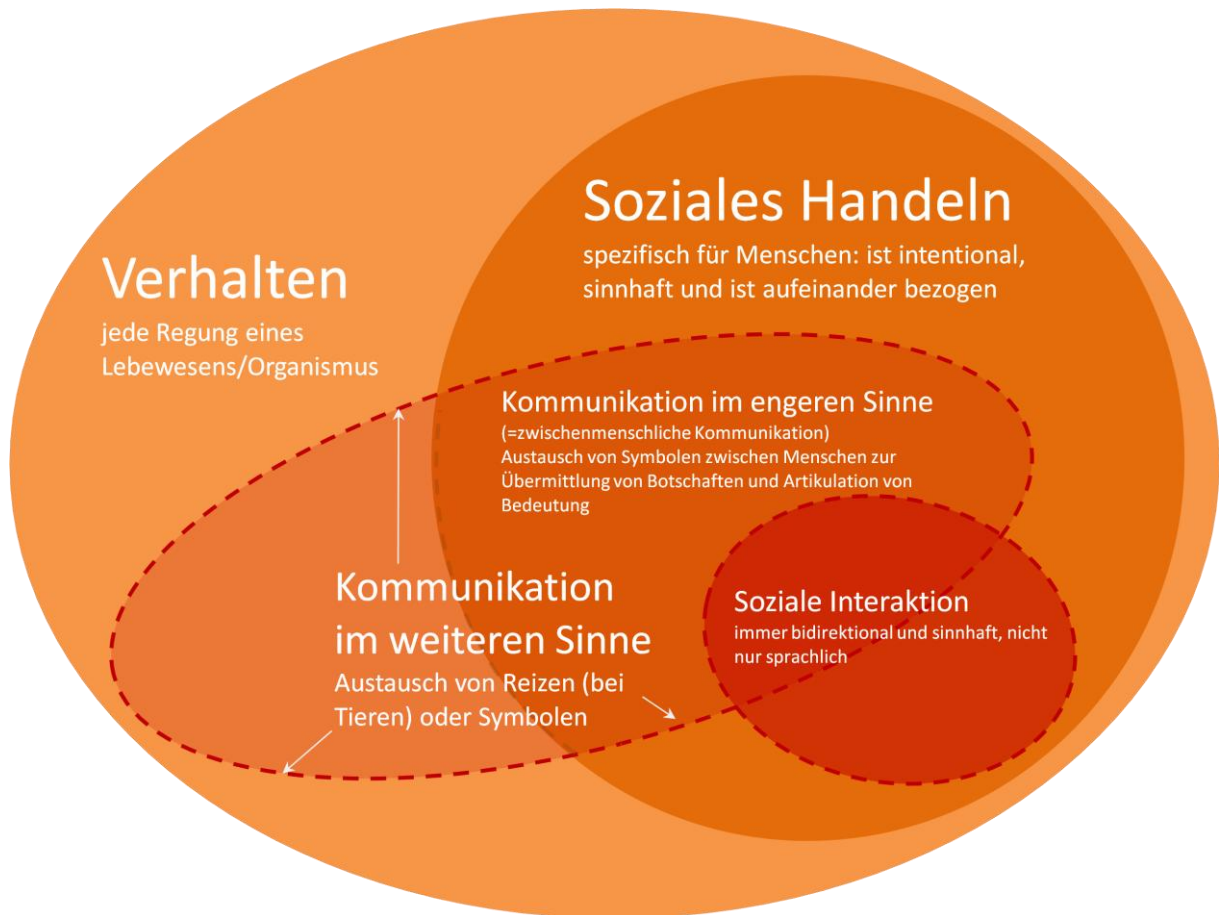
Man erkennt also, dass die Raum-zeitliche-Nähe Voraussetzung für soziale Interaktion ist. Man muss sich also zur gleichen Zeit im gleichen Raum befinden damit soziale Interaktion stattfinden kann, sonst ist nur Kommunikation möglich.

Achtung: Die räumliche Nähe kann durchaus auch virtuell erzeugt werden. Deshalb ist ein Telefongespräch oder eine Unterhaltung in einem Chat eine soziale Interaktion (zeitliche Nähe: offensichtlich, räumliche Nähe durch technische Hilfsmittel hergestellt).

Zusammenfassung der Eigenschaften:

- Wechselseitigkeit
- alle Sinne erschließend
- immer sinnhaftes Handeln

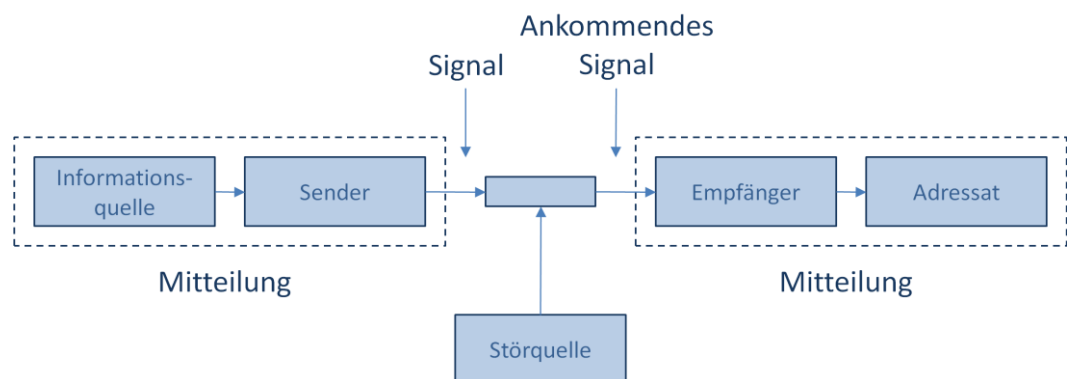
## **Veranschaulichung des Zusammenhangs zwischen den Begriffen**



## 2. Kommunikationsmodelle

### Kommunikationsmodell von Shannon-Weaver

Dieses Modell wurde ursprünglich entwickelt um Störgeräusche beim Telefonieren beschreiben zu können.





Dieses Modell ist gut geeignet um Signalübertragungen (beispielsweise in der Elektrotechnik) zu beschreiben. Es ist jedoch nicht für die Beschreibung zwischenmenschlicher Kommunikation geeignet.

Gründe dafür sind dass:

- es nur unidirektionale Übertragungen beschreibt (keine Wechselseitigkeit)
- eine Kommunikation mehr ist als Singnalübertragung  
Beispiel:     \$)=asefl  
Obiges ist ein Signal, man kann aber noch nicht von Kommunikation (in diesem Fall zeitlich versetzter Kommunikation) sprechen, weil das Signal \$)=asefl erst interpretiert werden müsste.

Anders Ausgedrückt: die Semantik eines Signals ist in diesem Modell irrelevant (man nennt das auch „behavioristische Einschränkung“ – es ist eine reine Input-Output-Relation).

Während Shannon von Anfang an der Meinung war, dass das von ihm (mit)erschaffene Modell nur für elektrotechnische Signalübertragungen geeignet ist, war Weaver davon überzeugt, dass es auch für zwischenmenschliche Kommunikation verwendet werden kann. Heute betrachtet man das Modell (so wie Shannon) als rein mathematisches Modell für technische Anwendungen. Für zwischenmenschliche Kommunikation gibt es andere, weitaus besser geeignete, Modelle.

Hier erkennt man auch dass der Begriff „Kommunikation“ in der Elektrotechnik eine völlig andere Bedeutung hat als in der Kommunikationstheorie. Das gilt auch für viele andere Begriffe die in mehreren Wissenschaften verwendet werden.

## Kommunikationsmodell nach Wodak

Ein besser geeignetes Modell für die menschliche Kommunikation ist das von Wodak entwickelte Kommunikationsmodell.

Es zeichnet sich dadurch aus, dass neben der eigentlichen Signalübertragung auch noch folgende Aspekte berücksichtigt werden:

- Sender und Empfänger müssen einen gemeinsamen Code haben, denn andernfalls ist die Interpretation der Signale nicht möglich.

Beispiel: Eine Person spricht nur Deutsch, die andere nur Chinesisch.

Es ist dabei nicht notwendig, dass sich die Codes vollständig überdecken, sie müssen nur eine nicht-leere Schnittmenge haben.

- Die Konnotationen zweier Personen müssen eine ausreichend große Schnittmenge haben.

Darunter versteht man, dass die Personen gleiche Signale mit gleichen Sachverhalten verbinden (zumindest in ausreichend vielen Fällen).

Beispiel: Unter "Kurs" versteht man in einem Binnenland üblicherweise eine Fortbildungsveranstaltung, während man in Küstenregionen zuerst den Kurs eines Schiffs damit verbindet. Obwohl beide Personen (die im Binnenland und die an der Küste) wissen, dass das Wort mehrere Bedeutungen hat (sofern sie deutschsprachig sind), ist die Bedeutung, an die man zuerst denkt, eine andere.

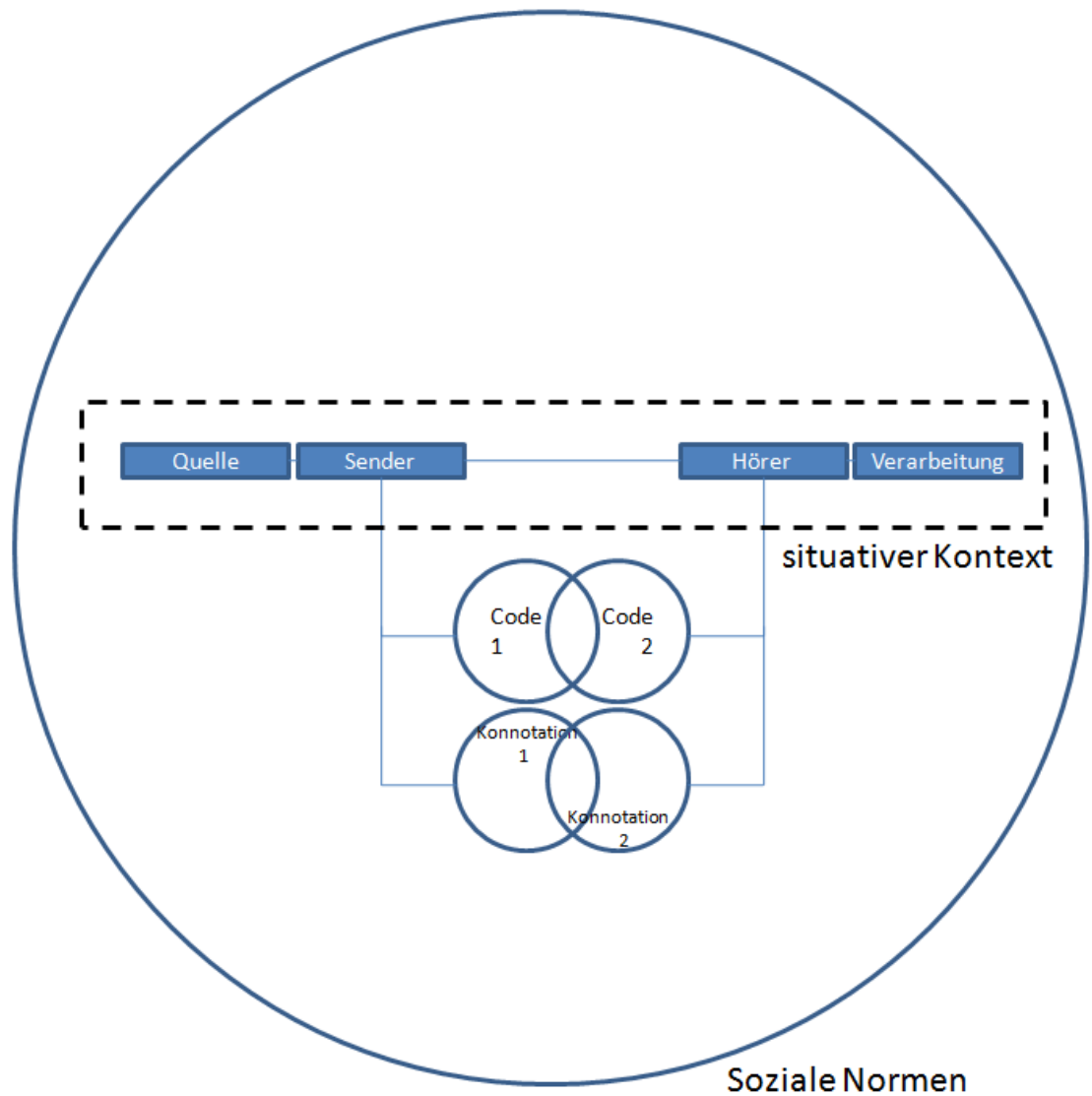
(Anmerkung: Wörter, die in verschiedenen Sprachen gleich geschrieben aber unterschiedliche Bedeutungen haben, fallen nicht in diesen Bereich, denn es sind andere Codes. Von Konnotation spricht man nur in Zusammenhang mit "primärer Bedeutung".)

Anders als das Kommunikationsmodell von Shannon-Weaver wird hier außerdem der situative Kontext berücksichtigt, in dem die Kommunikation stattfindet. Das ist ein durch einen Horizont abgegrenzter räumlicher Bereich, außerhalb dessen das Geschehen keinen Einfluss mehr auf die Kommunikation im situativen Kontext hat.

Beispiel: In einem Hörsaal läuft eine LVA an sich anders ab als in einem Seminarraum, in dem sich die Teilnehmer gegenüber sitzen und auch gegenseitig sehen können (unabhängig vom Inhalt der LVA).

Weiters wird die Kommunikation durch soziale Normen beeinflusst. Bei der Kommunikation verhält man sich je nachdem was üblich ist und was erwartet wird.

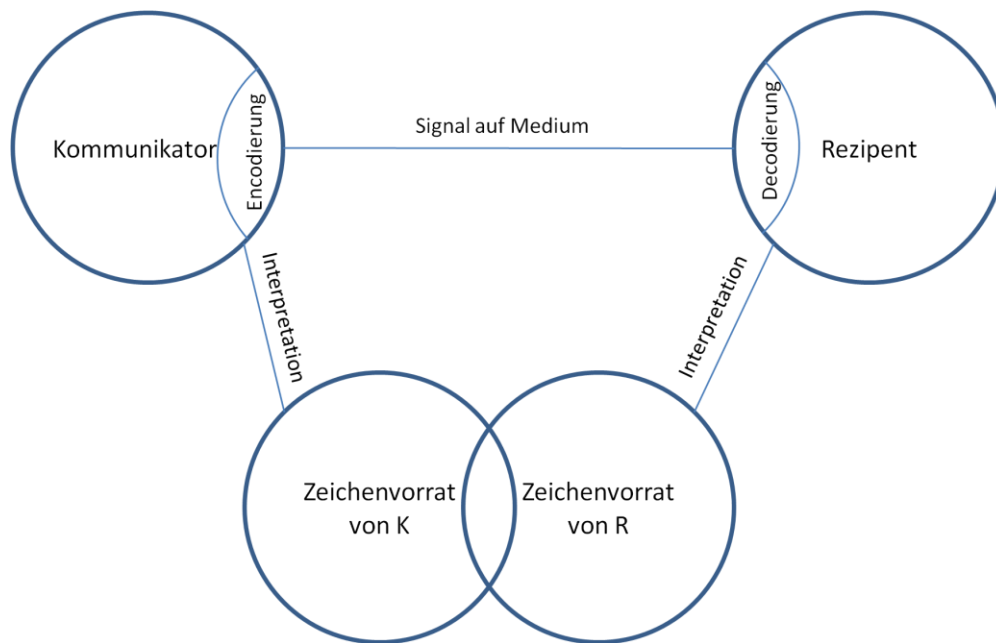
Beispiel: Würde ein LVA-Leiter nicht wie üblich mit der VO beginnen, sondern sich einfach nur hinsetzen und das Publikum ansehen, dann würde das Erstaunen auslösen.



[Wodak, 1989]

### Kommunikationsmodell nach Heinze

Dieses Modell ist alternativ zu obigem, ist aber relativ ähnlich. Es fügt im Shannon-Weaver'schen Modell vor der Übermittlung und nach dem Empfang einer Nachricht noch Codierungs- und Decodierungsschritte ein. Diese werden auch "Interpretation" genannt und setzen einen gemeinsamen Zeichenvorrat voraus.



[Heinze, 1990]

## Menschlicher Kommunikationsvorgang im Detail

Auf Basis obiger Modelle sind in der menschlichen Kommunikation grundsätzlich folgende Schritte erkennbar:

### 1. Encodierung

Zur Verwirklichung der Aussagenintention. Grundlage dafür ist ein Zeichenvorrat und ein Code.

Der Kommunikationspartner hat die Absicht etwas mitzuteilen. Er codiert die Nachricht unter Verwendung der Symbole (Zeichenvorrat) und des Codes und übermittelt sie (z.B. Sprechakt).

Anmerkung: Ein Zeichenvorrat wie beispielsweise die Wörter in einem Wörterbuch sind für die Kommunikation nicht ausreichend weil der Code darüber hinausgeht.

Beispiel: Niemand könnte nur unter Zuhilfenahme eines Wörterbuches eine Nachricht in einer unbekannten Fremdsprache formulieren weil der Code auch noch die Grammatik umfasst.

### 2. Überwindung der raum-zeitlichen Distanz.

Dies ist die physische Übertragung der Nachricht in Form von Signalen. Dazu ist ein bestimmtes Medium notwendig, im einfachsten Fall Schallwellen, aber auch technische Hilfsmittel.

### 3. Decodierung (Interpretation)

Zuerst werden die Symbole wahrgenommen. Unter der Voraussetzung dass dem

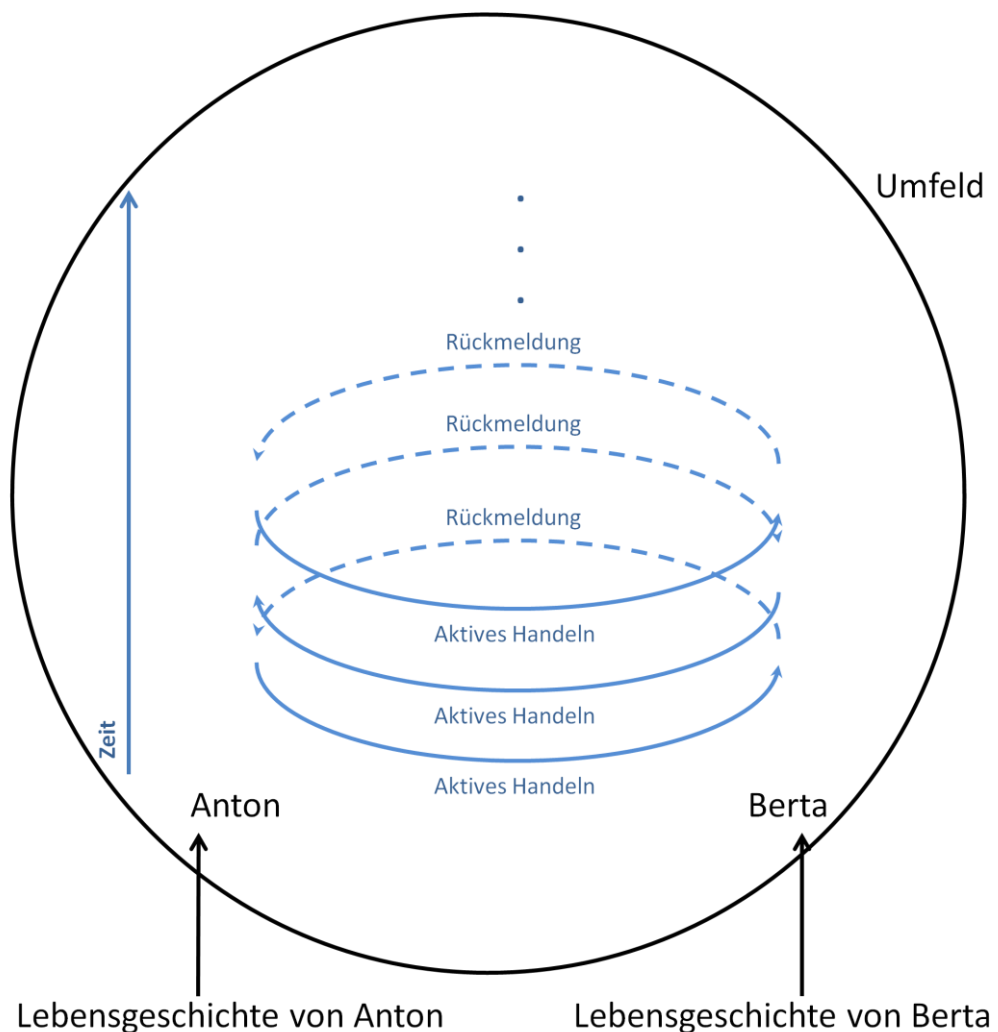
Empfänger (hier im Sinne von “Mensch” im Unterschied zum Shannon-Weaver'schen Modell, wo damit eine technische Empfangseinrichtung gemeint ist) Zeichenvorrat und Code bekannt sind, können diese auch decodiert und interpretiert werden. Die Interpretation muss nicht unbedingt mit der Intention des Senders übereinstimmen.

### Ergänzung zu “Soziale Interaktion”

Zusätzlich zu den bereits oben erklärten Eigenschaften der sozialen Interaktion (Wechselseitigkeit, Sinnhaftigkeit) kann nun noch ergänzt werden, dass auch das Vorwissen der beteiligten Menschen auf die soziale Interaktion einwirkt (die Lebensgeschichte).

Anders gesagt: die Lebensgeschichte eines Menschen beeinflusst ihn nachhaltig.

Beispiel: Wenn jemand (z.B. vom Lehrer) ständig lächerlich gemacht wird wenn er eine Frage stellt, dann wird er mit der Zeit keine Fragen mehr stellen.



Die Erfahrung beeinflusst also den Menschen. Aber vorhandene Erfahrungen können durch neue (z.B. positivere) auch überschrieben werden.

All diese Erfahrung/die Lebensgeschichte wird als "Identität" bezeichnet. Ausgehend von diesen Vorinformationen wird, je nachdem was jemand mitteilen will (aber auch was jemand nicht mitteilen will: es gibt auch unbewusste Kommunikation) eine Nachricht codiert.

## Bedeutung

"Menschen handeln den Dingen gegenüber auf der Grundlage der Bedeutung, welche die Dinge für sie haben" [1].

Damit wird kurz zusammengefasst ausgedrückt, dass Dinge nicht an sich eine Bedeutung haben, sondern dass sie nur für einen bestimmten Menschen (oder für eine große Gruppe von Menschen) eine bestimmte Bedeutung haben.

Beispiele:

1. Wenn man das Wort "Sessel" hört denken die meisten sofort an "sitzen". Jedoch hat der Sessel diese Bedeutung nicht an sich. Andere Kulturen kennen diesen Gebrauchsgegenstand beispielsweise gar nicht weil sie nur auf Kissen oder am Fußboden sitzen. Der Sessel könnte beispielsweise auch als Ersatz für eine Leiter verwendet werden.
2. Faust vor dem Gesicht: hat an sich keine Bedeutung, je nach Situation kann es beispielsweise als Drohung oder auch nur als Teil eines Schauspiels interpretiert werden.
3. Ein Computer kann die Bedeutung eines Arbeits- oder die eines Spielgeräts haben.

Auch kleine Kinder verwenden Gegenstände gerne in einer Art und Weise, wie es für Erwachsene unüblich ist.

Beispiele:

1. Hocker umdrehen und spielen er sei ein Schiff.
2. Löffel als Musikinstrument.

Anmerkung: Kinder lernen die übliche Bedeutung (Mainstream-Bedeutung) von Dingen nicht durch Nachahmung, sondern indem sie verschiedene Bedeutungen ausprobieren und die Reaktionen der anderen beobachten.

Obwohl die Bedeutung von Dingen nicht an sich existiert, kann man Dingen nicht eine beliebige Bedeutung geben (aber es gibt sehr viele Möglichkeiten). Es gibt natürlich auch technische Einschränkungen.

Beispiel: Dem umgedrehten Hocker kann die Bedeutung eines Schiffs zum Spielen gegeben werden, nicht aber die eines echten Schiffs.

Man kann also festhalten, dass die Bedeutung, die wir Dingen zuschreiben, sowohl kontext- als auch kulturabhängig ist.

## 4. Zeichen und ihre Verwendung

### Semiotik

Unter Semiotik versteht man die Lehre von Zeichen. Sie umfasst mehrere Dimensionen.

1. Syntaktische Dimension  
Meint die Relation zwischen Zeichen, noch ohne ihnen eine Bedeutung zu geben. Es geht hier nur um die "Grammatik" (vgl. Syntax einer Programmiersprache).
2. Semantische Dimension  
Hier wird den Zeichen eine Bedeutung zugeschrieben. (vgl. Semantische Analyse von Compilern)
3. Pragmatische Dimension  
Diese Dimension meint den Gebrauch von Zeichen in sozialen Situationen. Es geht hier um handelnde Individuen, die Symbole in einem bestimmten Kontext verwenden, d.h. in welchen Situationen die Zeichen in welcher Art und Weise verwendet werden.

### Pragmatische Kommunikationstheorie

In der pragmatischen Kommunikationstheorie – das ist die Theorie, die sich mit der Verwendung von Zeichen in sozialen Kontexten beschäftigt – gibt es 3 zentrale Aspekte:

- Es gibt kein „nicht kommunizieren“  
Selbst wenn man auf den ersten Blick nicht kommuniziert, signalisiert man dem anderen dadurch, dass man desinteressiert ist. Das ist aber bereits eine Form von Kommunikation (es werden Zeichen – etwa abweisende Blicke oder Wegschauen – ausgetauscht).
- Inhalts- und Beziehungsaspekt  
Neben dem eigentlichen Inhalt einer Nachricht wird bei der Kommunikation immer auch die Definition der Beziehung der Beteiligten übermittelt. Darunter sind Hinweise zu verstehen, wie die

Botschaft aufgefasst werden soll (beispielsweise ob sie ironisch gemeint ist oder nicht).

Das wird von einem so genannten Eisbergmodell beschrieben: der *Inhalt* stellt nur die Spitze des Eisberges dar. Darunter liegen die *Beziehungsebene* und noch weiter darunter die *affektive Ebene* (Gefühle, Ängste, etc.). Nur die Inhaltsebene ist auf den ersten Blick erkennbar.

Beispiel: Der Satz „Na, heute wieder gut aufgelegt?“ meint je nach Situation auf Beziehungsebene Unterschiedliches, zum Beispiel genau das Gegenteil von dem, das auf inhaltlicher Ebene gesagt wird.

- verbale und nonverbale Kommunikation

Es gibt sowohl verbale als auch nonverbale Kommunikation (bei beiden werden in irgendeiner Form Symbole ausgetauscht). Meistens werden beide gleichzeitig verwendet um sich gegenseitig zu ergänzen. Die nonverbale Kommunikation besteht z.B. aus Gesten und Mimen, aber auch akustische Signale werden nicht nur zur verbalen, sondern auch zur nonverbalen Kommunikation verwendet (Lautstärke, Tonfall, etc.). Oft wird die verbale Kommunikation auf inhaltlicher und die nonverbale Kommunikation auf Beziehungsebene verwendet (es kann aber durchaus auch anders sein).

Die verbale Kommunikation verwendet in der Regel diskursive Symbole, die nonverbale Kommunikation verwendet präsentative Symbole.

Diskursive Symbole bestehen aus permanenten Bedeutungseinheiten (z.B. Wörter, mathematische Symbole, etc.), die zu größeren Einheiten verbunden werden können (Sätze, Formeln, etc.). Die Symbole haben also an sich eine bestimmte, aber sehr allgemeine Bedeutung, die durch Konnotation erst konkretisiert werden muss (z.B. durch Zeigehandlungen). Diskursive Symbole zeichnen sich dadurch aus, dass sich auch unabhängig vom konkreten Kontext verstanden werden.

Beispiel: Das Wort „Tisch“ hat eine sehr allgemeine Bedeutung, d.h. es hat für verschiedenen Personen eine sehr ähnliche, aber unterschiedliche Bedeutung. Durch Zeigehandlungen (etwa auf einen echten Tisch) kann die Konnotation konkretisiert werden.



Im Gegensatz dazu sind präsentative Symbole höchst kontextabhängig. Sie sind sehr vieldeutig, unpräzise und werden nur durch die Bedeutung des Ganzen verstanden.

Beispiele:

1. Rituale, etwa die Sponsion, bestehen aus verschiedenen Handlungen (präsentative Symbole), die man, wenn man sie aus dem Zusammenhang reißt, nicht mehr versteht. Nur durch die Bedeutung des Ganzen, also dem Zweck des Rituals, ergeben die Einzelhandlungen Sinn.
2. Bilder haben sehr vielseitige Bedeutungen, die man an sich nicht verstehen kann. Man muss sich überlegen in welcher Situation die Bilder entstanden sind und was damit ausgedrückt werden soll.

Sowohl die verbale als auch die nonverbale Kommunikation sind konnotativ. Das bedeutet, dass verschiedene Interpretationsmöglichkeiten bestehen (im Gegensatz zur mathematischen Zeichensprache, die denotativ – also eindeutig – ist). Meistens lässt die nonverbale Kommunikation noch mehr Freiheiten bei der Interpretation als die verbale, aber es gibt auch bei der verbalen Kommunikation verschiedene Möglichkeiten.

## Störungen der Kommunikation

- double bind
- paradoxe Handlungsaufforderungen  
Auf inhaltlicher und auf Beziehungsebene werden unterschiedliche Aussagen gemacht, die zu unterschiedlichen Handlungen führen sollen.

Beispiel: Jemand sagt: „Wenn du glaubst dass das richtig ist, dann mach‘ es“, gibt aber durch den Tonfall zu erkennen, dass er dagegen ist. Es entstehen für den Kommunikationspartner auf inhaltlicher und Beziehungsebene zwei Handlungsaufforderungen, die einander ausschließen (nämlich es machen oder sein lassen).

- Versuche, nicht zu kommunizieren  
Solche Versuche scheitern zwangsläufig.

## Alltagskommunikation

Obwohl es in der Alltagskommunikation zahlreiche Störungen und Lücken gibt funktioniert sie.

Beispiel 1: Frau: „Was hast du heute gegessen?“  
Mann: „Ich war bei Gorf“

[1]

Obwohl die Antwort genau genommen nicht zur Frage passt wissen wir jetzt, dass es bei Gorf offensichtlich etwas zu essen gibt und dass die Auswahl nicht sehr groß ist oder er immer das gleiche isst.

Beispiel 2: „Die Kellnerin stieß das Cola um. Er musste heimfahren und sich umziehen.“

[1]

Obwohl es nicht ausdrücklich dort steht vermuten wir, dass das Cola über seine Hose geronnen ist.

Alltagskommunikation funktioniert wegen folgenden 3 Aspekten, die über „Krisen“ in der Kommunikation (so wie in den obigen Beispielen) hinweghelfen.

- Gelegenheitsausdrücke  
Das sind Ausdrücke, deren Sinn abhängig ist von den *persönlichen Absichten des Benutzers*, vom *situativen Kontext* und vom *textlichen Kontext*. Typische Beispiele sind die Wörter „dort“ oder „gestern“, die nicht interpretiert werden können ohne den textlichen Zusammenhang zu kennen (Anmerkung: solche Ausdrücke nennt man „indexikalisch“). Aber auch die Situation sowie die Absicht des Benutzers haben Einfluss darauf, wie bestimmte Ausdrücke interpretiert werden.
- Eigentümliche und unaufhebbare Vagheit von Ausdrücken  
Alltagskommunikation ist *nie eindeutig* und *kann nicht eindeutig sein*, wenn sie funktionieren soll. In dem Moment, in dem man versucht alles zu konkretisieren und eindeutig auszudrücken, funktioniert Alltagskommunikation nicht mehr.

Beispiel 1: Jemand stellt ständig Zwischenfragen um sämtliche Details ganz genau zu hinterfragen, obwohl sie für die konkrete Unterhaltung völlig nebensächlich sind.

Beispiel 2: Der Satz „Ich liebe dich“ kommt wesentlich besser an als „Ich liebe dich nach der Definition im Brockhaus, Ausgabe 2007“.

Man dürfte ohne diese Eigenschaft der Alltagskommunikation Wörter wie „neulich“ nicht mehr verwenden, man könnte nicht mehr sagen „Ich war in der Stadt“, weil bereits diese einfachen Aussagen mehrdeutig sind, was aber in der Alltagskommunikation keine Rolle spielt sondern – ganz im Gegenteil – überhaupt erst ermöglicht dass sie funktioniert.

- Unterstellung von Sinnübereinstimmung  
Oft wird einfach angenommen, dass der Kommunikationspartner die gleichen Auffassungen hat wie man selbst.

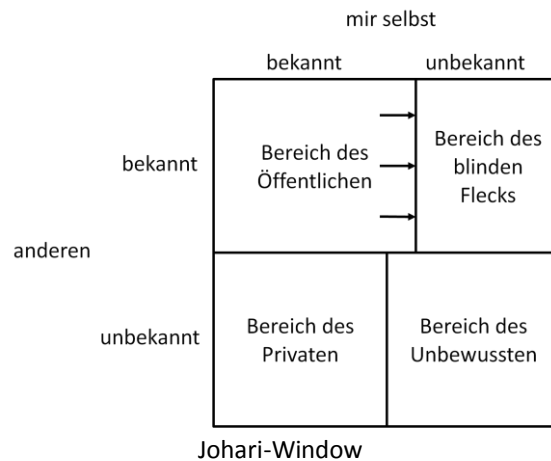
Beispiel: 2 Personen beginnen ein Tic-Tac-Toe-Spiel. Sie unterhalten sich davor nicht über die Spielregeln, sondern nehmen einfach an, dass der andere das gleiche unter dem Spiel versteht. Würde jemand nach dem ersten Zug des anderen dessen Kreuz wieder entfernen, würde erst die Diskussion über die Spielregeln beginnen.

## Metakommunikation und blinder Fleck

*Metakommunikation* ist die Kommunikation über die Kommunikation (griechisch „meta“ = „über“). Sie ermöglicht es über die aktuelle Kommunikationssituation zu sprechen und auf diese Weise Feedback zu bekommen sowie den eigenen blinden Fleck zu verkleinern (wodurch mehr Handlungsmöglichkeiten entstehen).

Beispiel (über aktuelle Situation sprechen): Eine Fachdiskussion geht äußerst schleppend voran. Wenn in dieser Situation der Moderator fragt „Wieso sagt niemand etwas?“, dann wird in diesem Moment die Fachdiskussion unterbrochen und man begibt sich auf die Ebene der Metakommunikation: es wird eine Frage über die aktuelle Kommunikation gestellt. Diese Art der selbstrückbezüglichen Verwendung ist ein wichtiges Merkmal der natürlichen Sprache, das formale Sprachen nicht besitzen.

Illustration zur Verkleinerung des blinden Flecks:



Beispiel (zur Verkleinerung des blinden Flecks): Jemandem wird mitgeteilt, dass es den anderen lästig ist, dass er ständig jeden Satz kommentiert. Durch dieses Feedback erfährt er etwas, das vorher nur den anderen, nicht aber ihm selbst bekannt war.

Beim Geben von Feedback sollte darauf geachtet werden, dass nicht er/sie, sondern sein/ihr Handeln beurteilt wird.

## 5. Sprache / Kommunikation und Sozialsystem

### Geltungsansprüche

Damit Kommunikation funktioniert, müssen neben den 3 Aspekten der Alltagskommunikation auch noch folgende 4 Geltungsansprüche erhoben und auch erfüllt werden:

- **Verständlichkeit**  
Der Code muss entschlüsselbar sein.
- **Wahrheit**  
Der Sachverhalt, auf den sich eine Äußerung bezieht, muss wahr sein.

Beispiel:

Der Satz "Heute scheint die Sonne und der Himmel ist wolkenlos" ist an Regentagen nicht wahr.

- **Wahrhaftigkeit**  
Die Intention (Absicht), die vorgegeben wird, muss mit der tatsächlichen Intention des Senders übereinstimmen.

Beispiel:

Ein Schüler bittet seine Mutter um Geld um sich Schulhefte kaufen zu können. In Wirklichkeit will er sich ein Eis kaufen. Die vorgegebene Intention stimmt mit der tatsächlichen nicht überein.

- Richtigkeit  
Die Äußerung muss im institutionellen und situativen Kontext richtig sein, d.h. sie muss den vereinbarten Normen entsprechen.

Beispiel:

In einer Projektgruppe wirft jemand dem anderen vor, dass er ständig zu spät kommt. In Wirklichkeit wurde aber gar kein genauer Beginnzeitpunkt vereinbart. Der Vorwurf ist also nicht richtig, weil sein Inhalt nicht den vereinbarten Normen entspricht.

## Sprache

Sprache ist ein System bedeutsamer Symbole. Sie ist notwendig für die Aufrechterhaltung von Gruppen und der Gesellschaft als Ganzes. Ohne Sprache könnte beispielsweise nicht nur die inhaltliche Diskussion in einer Projektgruppe nicht stattfinden, sondern die Gruppenstruktur selbst könnte nicht aufrechterhalten werden.

Um zu definieren was "bedeutsame Symbole" sind, muss man zuerst zwischen Reizen und Zeichen unterscheiden.

Zeichen stehen für etwas anderes. Beispielsweise steht das Schild "Notausgang" dafür, dass sich in der Nähe (z.B. darunter) ein Notausgang befindet. Nicht das Zeichen selbst ist der Notausgang, sondern es verweist lediglich darauf.

Wie bereits erwähnt, besteht die Semiotik - die Lehre von den Zeichen - aus 3 Dimensionen (syntaktisch, semantisch, pragmatisch).

Zur Wiederholung:

- Syntaktische Dimension  
Beziehung zwischen den Zeichen ("Grammatik")
- Semantische Dimension  
Beziehung zwischen Zeichen(folgen) und realen Dingen in der Welt ("Bedeutung")
- Pragmatische Dimension  
Beziehung zwischen Zeichen und ihrer Verwendung in einem bestimmten Kontext ("Gebrauch")

Zeichen lassen sich einteilen in natürliche und konventionelle Zeichen.

- Natürliche Zeichen gehen etwas anderem voran und sind von Natur aus unmittelbar damit verbunden.

Beispiele

- Rauch ist ein natürliches Zeichen für Feuer

- Eine Kaninchenspur ist ein natürliches Zeichen dafür, dass kürzlich ein Kaninchen vorbeigelaufen ist

Bei natürlichen Zeichen existiert kein intentionaler Sender, d.h. das Zeichen wird nicht absichtsvoll von jemandem gegeben, sondern entsteht natürlich. Weiters ist ein raum-zeitlicher Zusammenhang immer gegeben, d.h. das Zeichen ist von dem abhängig, für das es steht (es gibt z.B. keine Kaninchenspur ohne Kaninchen).

Natürliche Zeichen bezeichnet man auch als „Symptome“.

- Konventionelle Zeichen sind dagegen willkürlich gewählt. Ihre Bedeutung ist reine Vereinbarungssache. Im Unterschied zu natürlichen Zeichen können sie auch dann verwendet werden, wenn der Sachverhalt bzw. Gegenstand für den sie stehen, abwesend ist oder gar nicht existiert. Bei natürlichen Zeichen ist das nicht möglich.

Beispiele

- Das Zeichen „Notausgang“ kann theoretisch auch dann aufgehängt werden, wenn gar kein Notausgang existiert.
- Das Zeichen "Einhorn" (ein Wort ist ebenfalls ein Zeichen) verweist auf etwas, das in der realen Welt nicht existiert.

Konventionelle Zeichen können entweder historisch tradiert oder explizit vereinbart worden sein. Sie werden auch als Symbole bezeichnet.

Dagegen stehen Reize *nicht* für etwas anderes, sondern lösen unmittelbar etwas aus. Ein Beispiel dafür wäre das reflexartige Schließen des Augenlides bei unerwarteter Berührung.

Symbole bestehen also aus 3 Teilen:

- Signifikans  
Das materielle Zeichen (Grafik, geschriebenes Wort, Schall)
- Signifikat  
Die Vorstellung, die der Empfänger mit dem Signifikans verbindet. Diese kann von Person zu Person unterschiedlich sein (Symbole sind konnotativ), ist aber bei jedem sehr ähnlich.
- Referenz: das Objekt in der realen Welt, auf das das Symbol verweist (kann auch fehlen, z.B. beim Einhorn)

Beispiel: Das Zeichen „Tisch“ (als Lautfolge)

- Signifikans: Die Laute, die hintereinander ausgesprochen das Wort "Tisch" ergeben (nur als Schallwellen aufgefasst, noch ohne jede Bedeutung oder Vorstellung)
- Signifikat: Ist bei jedem Empfänger anders, aber ähnlich. Möglichkeiten sind: „Runde Marmorplatte, 1 Fuß“, „Quadratische Holzplatte, 4 Beine“, aber auch abstraktere Vorstellungen wie „Wort mit 5 Buchstaben“ sind möglich.
- Referenz: Ein konkreter Tisch (als Gebrauchsgegenstand), der in der realen Welt tatsächlich existiert.

Den Hauptanteil des menschlichen Handelns machen Zeichen aus und nicht Reize.

Nun wird auch klar was der vorher erwähnte Satz „Sprache ist ein System bedeutsamer Symbole“ bedeutet.

## Ikonische Zeichen

Ikonische Zeichen sind eine spezielle Art von Zeichen, nämlich all jene, in denen bildhafte Elemente vorkommen. Dagegen können Zeichen im Allgemeinen auch textuell (Wörter), akustisch (Lautfolgen), etc. sein.

Beispiele:

- Das Schild „Notausgang“
- Das Schild „Feuerlöscher“
- Das Schild „Abstellplatz für Fahrräder“

Die Frage ist nun, wieso wir mit solchen Zeichen (Signifikanz/Signifikans: aus dem Lateinischen für „das Bedeutende“) bestimmte Vorstellungen (Signifikat: aus dem Lateinischen für „das Bedeutete“) verbinden.

Der Grund für diese Verbindung ist *nicht* der, dass das ikonische Zeichen das reale Objekt abbildet.

Beispiel:



Dieses Zeichen sieht einem realen Fahrrad entgegen unserer ersten Intuition in keinsten Weise ähnlich. So ein Fahrrad könnte nicht einmal stehen, geschweige denn zum Fahren verwendet werden: es hat keine Speichen (neben vielen anderen Unterschieden zu realen Fahrrädern).

Ikonische Zeichen sind somit *nicht* „schon fast wie ein Foto“. Sie bilden reale Objekte nur scheinbar ab. Zu obigem Beispiel: Für Personen aus anderen Kulturkreisen, die zwar Fahrräder, nicht aber dieses Zeichen kennen, hat es keinerlei Bedeutung.

Die materielle Gestalt ikonischer Zeichen ist für ihre Bedeutung also irrelevant.

Man kann festhalten:

- ikonische Zeichen sind *scheinbar* natürliche Zeichen und
- sie bilden ein reales Objekt *scheinbar* ab
- tatsächlich sind sie nicht natürlich und
- keine exakte Abbildung

Der Grund dafür, dass wir trotzdem bestimmte Vorstellungen damit verbinden, sind so genannte kollektive Wahrnehmungsmuster. Darunter versteht man eine Gemeinsamkeit der Modelle der Wahrnehmung beim Gegenstand und beim ikonischen Zeichen. Diese kollektiven Wahrnehmungsmuster sind vom Benutzer hergestellt.

Ob ein Zeichen als ikonisch wahrgenommen wird hängt ab von:

- Wahrnehmungsmustern  
Wird dem materiellen Zeichen bei der Wahrnehmung ein Modell zugeschrieben, das mit dem des realen Gegenstands übereinstimmt?
- Abbildungskonventionen  
Jede Kultur hat andere Abbildungskonventionen. Beispielsweise werden bei uns Tiere üblicherweise von der Seite gezeichnet, während sie in anderen Kulturen immer von oben gezeichnet werden. Entspricht ein ikonisches Zeichen nicht den kulturellen Abbildungskonventionen, dann bildet es nicht einmal scheinbar das reale Objekt ab.
- Erfahrungen des Zeichennutzers und des Zeichenproduzenten  
Jemand, der das Zeichen vorher noch nie gesehen hat kann damit nichts anfangen, auch wenn es dem realen Objekt *scheinbar* ähnlich sieht (da es das nicht wirklich tut).

## Signifikat

Wie schon erwähnt ist das Signifikat ein Teil von konventionellen Zeichen, nämlich die Bedeutung, die mit dem materiellen Zeichen verbunden wird.

Es gibt jedoch auch hier kulturelle Unterschiede: das Signifikat bezieht sich immer auf kulturelle Einheiten (auch „semantische Einheiten“).

Beispiel:

In unserer Kultur wird grundsätzlich zwischen den Farben Violett, Indigo, Blau, Grün, Gelb, Orange und Rot unterschieden. Zwar gibt es natürlich Abstufungen (Dunkelblau, Hellblau), aber die oben genannten Farben sind die wesentlichen kulturellen Einheiten.

In anderen Kulturen wird zwischen Grün und Blau nicht unterschieden: es sind einfach verschiedene Töne der gleichen Farbe. Der Himmel und die Wiese haben dort also die gleiche Farbe (nur unterschiedliche Farbtöne), so wie wir sagen, dass der Himmel und das Meer im Wesentlichen die gleiche Farbe haben.

„Das System der semantischen Einheiten stellt die Art und Weise dar, wie eine bestimmte Kultur das wahrnehmbare und denkbare Universum aufgliedert, ...“ (Eco 1977, 176).

## Begriffe

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



Beispiel:

In anderen Kulturen gibt es oft viel mehr verschiedene Wörter für Schnee, die alle eine bestimmte Art von Schnee bezeichnen. Wir könnten diese Unterscheidung gar nicht vornehmen, da wir es nicht gewohnt sind und es auch keine Bedeutung für uns hat.

Die Bedeutungen, die wir mit Begriffen verbinden (semantische Felder, Konnotationen), können sich mit der Zeit verändern.

Beispiel:

Früher:	Zucker:	macht dick → Herzinfarkt → Tod
	Cyclamat:	macht nicht dick → kein Herzinfarkt → Leben
Später:	Zucker:	macht dick → Herzinfarkt <i>möglich</i> → Tod <i>möglich</i>
	Cyclamat:	Krebs → Tod <i>sicher</i>

Botschaften können auch zum ideologischen Instrument werden, indem bestimmte Bedeutungen nahegelegt werden.

Beispiel:

Von der US-Regierung:

USA:	Demokratie → gut, Freiheit
Irak:	Diktatur, besitzt Massenvernichtungswaffen → böse

Ziel der Sprachverwendung muss es daher sein die verschleierte Funktion einer Botschaft aufzuzeigen und darauf hinzuweisen, dass ein Signifikanz verschiedene Signifikate haben kann. Das wird auch als „demystifizierende Funktion der Semiotik“ bezeichnet.

## Erfahrungserwerb

Ein wesentlicher Zweck der Sprache ist der Erfahrungserwerb. Grundsätzlich gibt es 3 Arten des Erfahrungserwerbs, wobei nur die letzte durch die Sprache unterstützt wird.

- Vererbung

Das sind genetisch codierte Informationen, die nicht gelernt werden müssen und auch nicht erlernbar sind. Sie haben angeborene Reflexe zur Folge.

Beispiele:

- Pflanzen (es ist genetisch codiert, wann sie aufblühen)
- Bienensprache (ist nicht erlernt: eine Biene, die in ein fremdes Bienenvolk eingebracht wird, kann deren Sprache – die in jedem Volk unterschiedlich ist – nicht erlernen).

Anpassung an geänderte Umweltbedingungen (beispielsweise Klimaveränderungen) sind nicht individuell, sondern nur durch die Evolution möglich. Eine einzelne Biene oder Pflanze kann sich beispielsweise nicht anpassen, sondern nur über mehrere Generationen hinweg.

Dies bezeichnet man auch als Mutation und Selektion: bei der Vererbung treten zufällige Veränderungen im Erbgut auf, deren Zweck es ist, eine Spezies bei geänderten Umweltbedingungen überleben zu lassen. Falls sich von einer Generation zur nächsten die Umweltbedingungen nicht ändern, so werden die Nachkommen, die von der Mutation betroffen sind, wieder aussterben (Selektion). Treten jedoch Umweltveränderungen ein, so besteht durch die Mutation die Chance, dass die veränderten Lebewesen nun die ursprüngliche Variante ablösen. Das kann in dem Satz „Survival of the Fittest“ zusammengefasst werden, wobei ausdrücklich darauf hinzuweisen ist, dass „fittest“ nicht die Stärksten, sondern die Angepasstesten meint. (Wenn man obigen Satz mit „Überleben der Stärksten“ übersetzt, dann spricht man vom Scheindarwinismus)

Das Wesentliche ist, dass diese Veränderungen nur evolutionär und nicht individuell geschehen können.

- Anpassung  
Das ist die individuelle Anpassung eines Lebewesens an geänderte Bedingungen. Es handelt sich dabei um individuell gelernte Reflexe.

Beispiel:

- Pawlow'scher Hund
- ein Hund, der es lernt die Zeitung zu holen

Es ist ausdrücklich darauf hinzuweisen, dass diese Anpassungen ausschließlich individuell geschehen, und nicht über Vererbung an die nächste Generation weitergegeben werden.

Beispiel:

- Falls ein Hund es gelernt hat die Zeitung zu holen, dann können es seine Nachkommen trotzdem nicht von Geburt an.
- Die Erlernung der visumotorischen Koordination („Hand-Augen-Koordination“) von Kleinkindern: diese Fähigkeit wird nicht vererbt, sondern muss von jedem Individuum wieder erlernt werden.

- Aneignung  
Die Aneignung der äußeren Umwelt über Symbole ist etwas für den Menschen Spezifisches. Nur durch die Verwendung von Symbolen und Sprache ist die Weitergabe von Erfahrung möglich. Es werden damit also Kenntnisse

weitergegeben, die nicht im Erbgut codiert sind (keine Vererbung), und die trotzdem nicht von jeder Generation neu erlernt oder entdeckt werden müssen (keine Anpassung). Nur dadurch ist der Fortschritt gesichert: würde jedes Individuum das gesamte Wissen der Menschheit neu erarbeiten müssen, dann könnte die Wissenschaft nicht voranschreiten weil für neue Entdeckungen keine Zeit mehr bliebe.

Beispiel:

- Ein Hund, der das Holen der Zeitung erlernt hat, kann diese Fähigkeit nicht an seine Nachkommen weitergeben, weil er über keine signifikanten Zeichen verfügt.
- Ohne Verwendung von signifikanten Zeichen ist es unmöglich jemandem zu erzählen, was man gestern getan hat. Man versuche zu diesem Zweck jemandem ohne die Verwendung von Wörtern, Buchstaben, sonstigen Zeichen – zwar durchaus mit Berührungen, aber auch das ohne z.B. Symbole auf den Rücken zu zeichnen – zu erzählen, wie das letzte Wochenende war.

Menschen müssen jedoch erst lernen was signifikante Symbole (=konventionelle Zeichen) sind. Auch Personen, die von Geburt an sowohl blind als auch taub sind können lernen was signifikante Symbole sind, jedoch unter besonders schweren Umständen. Die Hauptschwierigkeit dabei ist es, den Betroffenen begreiflich zu machen, dass Symbole nicht für konkrete Gegenstände stehen, sondern etwas Abstraktes sind (vgl: das *Signifikat* zu einem *Signifikans* ist für alle Menschen ähnlich, bezeichnet aber etwas Abstraktes, während die *Referenz* das konkrete Objekt in der äußeren Wirklichkeit ist).

Die Weitergabe des sozialen Erbes erfolgt also über die Sprache (das soziale Erbe ist das Wissen der bisherigen Menschheitsgeschichte). Die Sprache selbst hat eine Doppelbedeutung: sie ist nicht nur das Mittel zur Weitergabe, sondern gehört selbst ebenfalls zum sozialen Erbe.

Der wesentliche Unterschied zwischen Mensch und Tier ist, dass der Mensch seine Umgebung ausschließlich(!) über Symbole wahrnimmt, während Tiere die Umgebung direkt wahrnehmen.

## Begriffe

„Begriffe sind Klassen von Umwelterfahrungen“ (Göppner, 1978, S. 63). Sie werden verwendet, um für Unterscheidungen zu sorgen, die im Leben einer Gesellschaft von Bedeutung sind (Lewis, 1948), wobei durchaus in verschiedenen Kulturen unterschiedliche Dinge oder Detaillierungsgrade von Bedeutung sein

können. Beispielsweise gibt es in Mitteleuropa nur wenige Begriffe für „Schnee“, während andere Kulturen über 40 verschiedene Typen kennen.

Begriffe entstehen, indem die Umwelt vom Menschen wahrgenommen wird: die Umwelt wird klassifiziert und es bilden sich Begriffe, zu denen schließlich Symbole (unter anderem Wörter) entstehen. Es ist darauf hinzuweisen, dass die Begriff (die Klassifizierung) noch vor dem Symbol (dem Wort) entsteht, d.h. man muss zuerst eine kulturelle Bedeutungseinheit erkennen, bevor man ein Symbol dafür vergeben kann.

Intersubjektivität meint, dass bestimmte Erfahrungen bei mehreren Individuen gleich sind, also dass gleiche Sachverhalte mit Begriffen verbunden werden.

## Signalsysteme

In diesem Zusammenhang ist noch einmal auf natürliche und konventionelle Zeichen hinzuweisen. Diese werden auch als 1. (natürliche Zeichen) und 2. (konventionelle Zeichen) Signalsystem bezeichnet. Das 2. Signalsystem verweist nur indirekt auf die physische Wirklichkeit, indem Zeichen 1. Ordnung vermittelt werden.

Beispiel: eine Lampe (Anmerkung: auch jeder andere Gegenstand könnte hier als Beispiel verwendet werden - es hat nichts damit zu tun, dass die Lampe auch Licht emittieren kann)

Zeichen 1. Ordnung sind die Lichtwellen, die von der Lampe reflektiert werden. Sie ermöglichen es, dass wir die Lampe auch einige Meter weit entfernt wahrnehmen können. Voraussetzung dafür ist aber, dass sie physisch anwesend ist.

Zeichen 2. Ordnung wäre die Lautfolge "Lampe". Sie können auch dann gegeben werden, wenn der Gegenstand physisch nicht anwesend ist.

Nur das 2. Signalsystem ermöglicht es dem Menschen, Erfahrungen in einer neuen Art und Weise zu erwerben sowie eine neue Form des Umgangs mit der äußeren Wirklichkeit: nämlich die Aneignung (davor waren nur Vererbung und Anpassung möglich).

Zusammenfassend lassen sich 5 wesentliche Funktionen der Sprache erkennen:

- *Nachdenken und Reflexion über sinnliche Erfahrungen*  
Man kann über sein Handeln nachdenken (ohne eine Sprache wäre das nicht möglich) und entbindet sich dadurch von der Reiz-Reaktions-Mechanik. Man muss dadurch bei bestimmten äußeren Einflüssen nicht mehr in einer bestimmten Art und Weise reagieren, sondern hat Handlungsalternativen.
- *Perspektivenwechsel*  
Man kann sich in andere Personen hineinversetzen

- *Selbst-Reflexion*  
Man kann sich selbst aus der Perspektive der anderen betrachten. Erst dadurch können sich ein Selbstbewusstsein und eine Identität ausbilden.
- *Weitergabe des sozialen Erbes*  
Eine neue Art des Erfahrungserwerbs, nämlich die Aneignung, entsteht. Nicht mehr jede Erfahrung muss selbst gemacht werden.
- *Handlungskordinaten*  
Nur durch Verwendung von Sprache wird kooperatives Arbeiten möglich

## Situationsdefinition

Wie bereits bei der sozialen Interaktion besprochen, findet das Handeln von Menschen nie im luftleeren Raum statt, sondern immer in einem bestimmten situativen Kontext, der durch einen Horizont begrenzt wird und in dem bestimmte soziale Normen gelten.

Als „Situation“ wird der Bezugsrahmen für die Interpretation von menschlichem Handeln bezeichnet. Dies ist ein abgeschlossener Bereich, innerhalb dessen das Geschehen auf das soziale Handeln einwirkt, und außerhalb dessen es keine Bedeutung hat.

Beispiel:

Wenn eine Lehrveranstaltung in einem Hörsaal stattfindet, dann ist der Hörsaal der situative Kontext. Alles, das innerhalb des Saales stattfindet, hat Einfluss auf das menschliche Handeln darin. Hingegen hat das, was zur gleichen Zeit ein Verwandter zu Hause macht, oder das, was der Portier des Gebäudes gerade macht, keinen Einfluss. Der Horizont ist nicht immer scharf definierbar: beispielsweise lässt sich darüber streiten, ob ein Vogel, den man durch das Fenster sehen kann, noch zum situativen Kontext gehört oder nicht.

Elemente der Situation sind unter anderem:

- Bedürfnisse der Interaktionspartner
- wechselseitige Erwartungen
- soziale Interaktionen
- Handlungen

Das Handeln der Menschen ist eine Folge von Wahrnehmung der äußeren Wirklichkeit und dem Handeln. Ganz wesentlich ist aber, dass zwischen Wahrnehmung und Handeln noch die Interpretation (das ist die Situationsdefinition) eingebunden ist. Ohne diese Interpretation würde unser Handeln letztlich zu reinem Verhalten - dem Reagieren auf Reize - kollabieren.

Die Interpretation, also die Situationsdefinition, ermöglicht hingegen die Interpretation der Elemente der Situation sowie die Strukturierung der Bedeutungskomponenten der Situation durch die Interaktionspartner. Das bedeutet mit anderen Worten, dass die Interaktionspartner den Elementen der

Situation eine Bedeutung geben, die spezifisch für das jeweilige Individuum ist. Jeder kann selbst feststellen was gerade abläuft, was wichtig und was unwichtig ist, welche Bedeutung bestimmte Dinge für ihn/sie haben, ob es in der Situation gerade Probleme gibt, etc.

Bei der Situationsdefinition, also dem Interpretieren der Elemente einer Situation, gibt es viele Möglichkeiten. Es gibt dabei kein bewusstes/rationales Definieren und die Situationsdefinition kann nicht beliebig sein da es (so wie bei der Bedeutung von Dingen) technische Grenzen gibt. Auch spielen die lebensgeschichtlichen Erfahrungen der Individuen bei der Situationsdefinition eine Rolle.

Es soll noch einmal ausdrücklich hervorgehoben werden, dass die Situationsdefinitionen von Individuen nicht kongruent sein müssen. Wenn sie das nicht sind, dann kommt es auf die Machtverhältnisse an, wer seine Situationsdefinition durchsetzen kann. Auch die Rahmenbedingungen und der Kontext schränken die Möglichkeiten der Situationsdefinition ein.

### **Merkmale der Situationsdefinition**

- kein rationales Definieren
- nicht arbiträr, aber auch nicht eindeutig
- bisherige Lebenserfahrung schränkt die Möglichkeiten Situationsdefinition ein
- die Situationsdefinition von Interaktionspartnern muss nicht kongruent oder komplementär sein
- die Durchsetzung der Situationsdefinition hängt mit den Machtverhältnissen zusammen

### **Totale Institutionen**

Das sind Institutionen, die ihre Situationsdefinition einzelnen Individuen aufzwingen. In jedem Fall geschieht das durch Ausnutzung der Machtverhältnisse.

Einzelpersonen ist es dadurch nicht mehr möglich selbst über die Elemente der Situation zu urteilen, etwa zu bestimmen, welche Bedeutung diese für sie haben.

Kennzeichen von totalen Institutionen sind die Reduktion der Individuen zu Teilen der ganzen Institution (z.B. Nummern statt Namen), Einheitskleidung und Rituale, durch die die Unterwerfung ausgedrückt wird, die rational gesehen aber keinen Sinn machen (z.B. Schikane).

Neben körperlicher Unterdrückung wird oft auch die geistige Möglichkeit der individuellen Situationsdefinition untergraben, indem jede Abweichung von der kollektiv vorgegebenen Situationsdefinition, auch wenn das nur durch Meinungsäußerung passiert, sanktioniert wird.

Totale Institutionen schieben oft oberflächliche Gründe für bestimmte Unterdrückungsmaßnahmen vor, die in Wirklichkeit nur zur Durchsetzung der totalen Gehorsamkeit bestehen.

Beispiele für totale Institutionen:

- Gefängnisse
- Militär
- KZs
- Bootcamps

Dort können Straftäter in den USA ihre Strafe absitzen. Die Dauer ist gegenüber von normalen Gefängnissen deutlich reduziert, dafür sind die Haftbedingungen katastrophal. Es wird vollkommene Unterwerfung verlangt.

Solche Institutionen sind höchst undemokratisch und sind erwiesenermaßen nicht dazu geeignet die Demokratie zu festigen, auch wenn das von Verantwortlichen oft behauptet wird. Sie sind mit Folter gleichzusetzen. Menschen können dadurch nachhaltig geschädigt werden.

Abwehrmaßnahmen von Betroffenen sind die innerliche Widersetzung gegen derart aufgezwungene Situationsdefinitionen. Etwa haben Menschen in KZs versucht durch gemeinsames Singen zumindest innerlich ihre Situationsdefinition durchzusetzen. Solche Widerstandsmaßnahmen sind überlebensnotwendig.

## Erlernung der Sprache

Die Sprache wird durch praktisches Teilhaben an sozialer Interaktion erworben [1]. Sie hängt davon ab, wo und in welcher Schicht man aufwächst. Der so genannte „herrschaftsfreie Diskurs“ von Habermas ist daher falsch. Es gibt daher nicht so etwas wie die „natürlichste Sprache“: wenn mit Kleinkindern nicht gesprochen wird, dann erlernen sie nicht automatisch eine „natürliche Sprache“, sondern gar keine.

Der Spracherwerb ist also sowohl kultur- als auch schichtabhängig.

Die Sprachen der „Unterschicht“ und die der „Oberschicht“ bzw. „oberen Mittelschicht“ sind dabei insofern unterschiedlich, als dass die beiden Sprachen unterschiedlich gut geeignet sind um bestimmte Sachverhalte auszudrücken.

Die Sprache der „Unterschicht“ ist besser geeignet um Emotionen auszudrücken, während sich die Sprache der „oberen Mittelschicht“ besser zur Beschreibung von abstrakten Sachverhalten eignet.

Erstere (der sogenannte „restringierte Code“) zeichnet sich durch kurze und einfache Sätze und die hohe Bedeutung von nicht-sprachlichen Kommunikationselementen aus, während letztere (der so genannte „elaborierte Code“) durch komplexe Sätze mit vielen Adjektiva und Kausalbeziehungen gekennzeichnet ist.

Früher wurde der restringierte Code als weniger anstrebenswert betrachtet als der elaborierte Code. Ziel war es daher möglichst vom restringierten Code wegzukommen und den elaborierten Code anzustreben. Dies nennt man die „Defizithypothese“.

Heute ist man der Ansicht, dass beide Sprachen unterschiedlich sind aber dass auch beide ihre Existenzberechtigung haben. Dies nennt man die „Differenzhypothese“. Beide Sprachen haben Vor- und Nachteile. Wie bereits erwähnt lassen sich durch den restringierten Code Emotionen besser ausdrücken, während sich der elaborierte Code besser zur Beschreibung abstrakter Sachverhalte eignet.

Anmerkung: Die Sprache der „oberen Mittelschicht“ könnte man auch als „gehobene Umgangssprache“ bezeichnen. Sie ist jedoch nicht mit „Burgtheaterdeutsch“ zu vergleichen, da letzteres noch näher an die geschriebene Sprache herankommt. Etwa wird auf der Bühne die Endung „er“ wirklich als „er“ ausgesprochen, während in der gehobenen Umgangssprache ein Laut zwischen „er“ und „a“ verwendet wird.

## 6. Technische Kommunikation und digitale Medien

### Medien

Unter Medien versteht man alle Mittel derer sich Menschen für die Verständigung bedienen (Graumann). Man nennt sie auch Kommunikationsmedien.

Grundsätzlich haben Medien folgende 6 Funktionen:

- Organisation des kommunikativen Austausches
- Verständigung  
Dies ist der Austausch von Nachrichten im engeren Sinn, beispielsweise durch das Telefon.
- Soziale Organisation von Gemeinschaft  
Das ist z.B. die Aufrechterhaltung von Gruppen.
- Kulturelle Reproduktion



Nur durch Medien ist eine Erhaltung von kulturellen Elementen möglich. Unter „Kultur“ versteht man alles, das von Menschen geschaffen worden ist (im Unterschied zur Natur). Beispielsweise könnten ohne Medien Druckwerke, Musik und Bilder nicht verbreitet oder erhalten werden.

- Welterfahrung der Menschen  
Medien werden auch verwendet um Menschen von Neuigkeiten in der Welt zu informieren.
- Bildung von Öffentlichkeit  
Durch die Demokratisierung ist es notwendig geworden, Menschen Informationen zu liefern, aufgrund derer sie sich eine Meinung bilden auch entscheiden können. Andernfalls (wenn Menschen nicht informiert sind und daher nicht entscheiden können) ist eine Demokratie nicht möglich. Durch Medien werden die notwendigen Informationen an das Volk gebracht.

Diese Funktion wird besonders von elektronischen Medien unterstützt. Sie ist Voraussetzung für verständnisorientiertes Handeln und sprachliche Konsensbildung.

Medien kann man nach verschiedenen Kriterien einteilen. Eine mögliche Einteilung ist:

- Primäre Medien  
Das sind alle Medien, die weder beim Sender noch beim Empfänger Hilfsmittel benötigen (und auch bei der Übertragung dazwischen nicht). Die Sinne der beteiligten Personen reichen aus.

Beispiel: Sprache

- Sekundäre Medien  
Es werden nur bei der Produktion einer Nachricht Hilfsmittel benötigt, nicht aber beim Transport oder beim Konsum (dafür reichen wiederum die Sinne aus).

Beispiele: Brief, Live-Musik

- Tertiäre Medien  
Sowohl beim Sender als auch beim Empfänger und eventuell auch zur Übertragung sind Hilfsmittel notwendig.

Beispiele: Telefon, Fernsehen, CMC (Computer Mediated Communication)

Technische Medien entlasten lebensweltlich verankerte Kommunikationsprozesse zwischen Menschen, ersetzen diese aber nicht. „Lebensweltlich verankerte Kommunikationsprozesse“ sind Kommunikationsformen im Alltag, beispielsweise die Verwendung der natürlichen Sprache. Dagegen sind „nicht lebensweltlich verankerte Kommunikationsprozesse“ solche, die eine Art Umdenken erfordern, da in einer Form kommuniziert wird, mit der man nicht ständig zu tun hat (beispielsweise eine Ampel).

Beispiel zur Entlastung durch technische Medien:

Grundsätzlich kann an einer Kreuzung auch durch lebensweltlich verankerte Kommunikationsprozesse (durch verbale Verständigung) geregelt werden wer als

nächstes die Kreuzung benutzen darf. Jedoch wäre ein enormer Kommunikationsaufwand erforderlich, der offensichtlich durch die Verwendung einer Ampel, also eines technischen Mediums, deutlich reduziert werden kann.

Technische Medien setzen die evolutionäre Entwicklungslinie fort. Die Innovation ist stets fortgeschritten und durch technische Medien ist es nun möglich, die sprachliche Interaktion aus ihren raumzeitlichen Beschränkungen (nämlich dass nur kommuniziert werden kann, wenn die Kommunikationspartner zur gleichen Zeit physisch anwesend sind) herauszulösen (Habermas).

Der erste Schritt in diese Richtung war die Erfindung der Schrift, später des Buchdrucks und schließlich der elektronischen Medien.

### Dimensionen von technischen Medien

Medien haben sowohl eine strukturierende Bedeutung/Funktion (Technik als Medium) als auch eine symbolische Bedeutung (Technik als Kulturelement), unabhängig von den transportierten Inhalten.

Unter strukturierender Bedeutung versteht man die Auswirkungen der Medien auf die Gesellschaft. Man sagt auch, die Medien treten im Handlungsvollzug zwischen die Menschen und die äußere Umwelt (vgl. das in der Kommunikationstheorie vorgestellte Modell, bei dem die Umwelt von Menschen wahrgenommen wird und nach einer Interpretation gehandelt wird: die Medien treten nun zwischen Menschen und die Umwelt). Medien vermitteln also zwischen Menschen und der äußeren Wirklichkeit. (Das gilt übrigens nicht nur für Medien, sondern für Technik im Allgemeinen.)

Beispiel:

Das Telefon kann zur Kommunikation zwischen Menschen verwendet werden. Dadurch wurde die Bildung einer Öffentlichkeit unterstützt was letztendlich zur Enthierarchisierung und Demokratisierung beitrug.

Medien wirken also durch ihre strukturierende Funktion auf die Gesellschaft ein. Jedoch sind die Auswirkungen nicht durch die Medien alleine vorbestimmt (das wäre Technikdeterminismus), sondern es kommt auch darauf an, wie das Medium eingesetzt wird.

Neben dieser strukturierenden Funktion haben technische Medien auch eine symbolische Bedeutung. Technische Errungenschaften, also auch Medien, sind Kulturelemente. Darunter versteht man die Bedeutung der Medien, die sie für die Menschen in einem bestimmten kulturellen Kontext haben, also wie sie eingesetzt werden.

Beispiel:

Das Telefon hat die symbolische Bedeutung der Kommunikationsunterstützung zwischen 2 Personen.

Die symbolische Bedeutung kann sich im Laufe der Zeit ändern. So hatte etwa das Telefon die oben genannte Bedeutung nicht immer. Ursprünglich wurde es lediglich zum praktischen Beweis für physikalische Theorien der menschlichen Sprache und Wahrnehmung entwickelt, später wurde es – ähnlich wie ein Radio – zur Übertragung von Konzerten eingesetzt. Danach war es ein Ersatz für Laufburschen – also eine Form der Einwegkommunikation. Erst dann wurde es zum Instrument der individuellen 2-Weg-Kommunikation, obwohl diese Möglichkeit rein technisch gesehen von Anfang an bestanden hat.

Die 3 Ebenen, auf denen Medienanalyse stattfinden kann, sind also:

- strukturierende Funktion
- symbolische Bedeutung
- Inhalte der Kommunikation

Beispiel Fernsehen:

- strukturierende Bedeutung  
Es bringt die Welt in verharmloster und verkleinerter Form ins Wohnzimmer.
- symbolische Bedeutung  
Fernsehen hat die Bedeutung vom Eintritt in eine neue Zeit. Es ist ein Medium der Massenkommunikation.
- Inhalte der Kommunikation  
Sind die tatsächlichen Inhalte des Fernsehens. Die strukturierende und die symbolische Bedeutung sind davon unabhängig.

### Medienkommunikation

Medien können zur Kommunikation eingesetzt werden, wobei zwischen Massenkommunikation (ein Sender, viele Empfänger) und Individualkommunikation (wenige Sender/Empfänger) unterschieden werden kann.

Ob ein Medium der Massenkommunikation oder der Individualkommunikation zuzuordnen ist hängt nicht nur vom technischen Medium selbst ab, sondern es kommt auch auf seine Verwendung (symbolische Bedeutung) an. Wie bereits angedeutet wurde beispielsweise das Telefon früher, so ein heute das Radio, als Massenkommunikationsmedium verwendet.

Man sagt auch, die Unterscheidung erwächst aus der vorherrschenden sozialen Gebrauchsweise und Organisationsweise eines Kommunikationsmediums.

### Lasswell-Formel in der Medienwirkungsforschung

Lasswell hat folgende Formel zur Analyse von Medienkommunikation aufgestellt:

***Who** says **what** in **which** channel to **whom** with **what** effect.*

Diese Formel begründet die sogenannte „Medienwirkungsforschung“. Die Analyse betrifft die 5 Ws: wer sagt was zu wem und welcher Effekt wird dadurch erzielt. Jedoch entspricht diese Herangehensweise dem Shannon-Weaver'schen Kommunikationsmodell – die Medienwirkungsforschung ist daher falsch.

Wirkungen von Massenkommunikation (das sind alle Konsequenzen, die Medien im Menschen verursachen) können nicht so einfach mit „*with what effect*“ beschrieben werden. Der Inhalt von Medienkommunikation ruft nicht unmittelbar Handlungen hervor.

Beispiel:

Auch wenn in der Werbung gefordert wird dass ein bestimmtes Produkt gekauft werden soll, so hören die Menschen trotzdem nicht sofort darauf und kaufen es.

Die Medienwirkungsforschung beschreibt (so wie das Shannon-Weaver'sche Kommunikationsmodell) den Menschen als Black-Box, d.h. reduziert auf eine einzige Input-Output-Relation. Diese Herangehensweise bezeichnet man auch als Behaviorismus (bzw. behavioristische Einschränkung). Es werden dabei die handelnden Akteure, die Inhalte der Kommunikation, der Kontext die innere „Funktionsweise“ der Menschen vollkommen vernachlässigt.

Über Medienkommunikation kann also nicht das Handeln der Menschen direkt beeinflusst werden, sondern nur deren Einstellung. Beispielsweise kann unter Umständen durch Imagewerbung auf Dauer eine positivere Einstellung gegenüber einem bestimmten Unternehmen erzeugt werden. Aber auch geänderte Einstellungen führen nicht automatisch zu verändertem Handeln.

Beispiel:

In Seminaren wurde Lehrern vermittelt, dass es vorteilhaft ist, den Unterricht weniger autoritär zu gestalten. Die Teilnehmer hatten danach tatsächlich eine positivere Einstellung gegenüber weniger autoritären Unterrichtsmethoden. Dennoch haben viele, wie Untersuchungen zeigten, ihre Unterrichtsmethoden nicht geändert.

Zusammengefasst kann also gesagt werden, dass die Medienwirkungsforschung ein unzutreffendes theoretisches Modell ist, da die Input-Output-Relation (Stimulus-Response) vieles nicht berücksichtigt. Es wurde daher zwar Erweiterungen dieser Theorie vorgenommen (etwa die Einbeziehung der Menschen durch die psychologische Einstellungsforschung), jedoch bleibt die Theorie zu vereinfacht.

Ein weiterer, ebenso unzutreffender Ansatz ist die „Verstärker-Hypothese“. Diese meint, dass Massenmedien ohnehin schon vorhandene Einstellungen der Menschen nur verstärken, diese aber nicht verändern können.

Das stimmt aber nicht: Medien haben sehrwohl Einfluss auf die Einstellungen der Menschen. Dieser ist zwar nicht so unmittelbar wie von der Medienwirkungsforschung beschrieben, ist aber vorhanden. Die Wahrheit liegt also irgendwo dazwischen.

### **Moderne Ansätze**

Weil die Medienwirkungsforschung unzutreffend ist wurden modernere Ansätze entwickelt. Diese enthalten aber versteckt zum Teil immer noch Ideen der Medienwirkungsforschung.

Einer ist der Uses-and-Gratification-Ansatz. Er meint, dass man Medien wegen der „Belohnungen“ konsumiert, die man sich dadurch erwartet, z.B. Unterhaltung. Auch dieser Ansatz – ein kognitivistisches Modell, das unterstellt, dass Menschen rational nach „Gratifikationen“ entscheiden, ist falsch. Die gesamtgesellschaftliche Situation wird dabei vernachlässigt.

Ein besser geeignetes Modell ist das oben bereits vorgestellte Modell der *Medienanalyse*, bestehend aus Untersuchungen auf den 3 Ebenen *symbolische Bedeutung*, *strukturierende Funktion* und *inhaltliche Analyse*.

## Kulturindustrie und Medienverbund

Ähnlich wie in der Produktion mit der Industrialisierung von der Fertigung einzelner Produkte weggegangen und zur Massenproduktion gewechselt wurde, passiert das auch mit den Medien. (Medien)-Produkte werden standardisiert und die Verbreitungstechniken rationalisiert.

Beispiel:

Vor Erfindung des Fernsehens musste man ins Theater gehen um sich ein Schauspiel anzusehen. Die Schauspieler haben dabei das Stück für die anwesenden Zuseher (und zwar nur für diese) aufgeführt.

Jetzt ist es hingegen möglich beliebig viele Leute zusehen zu lassen, indem ein Film produziert und dieser über das Fernsehen ausgestrahlt wird. Auch kann ein einmal produzierter Film beliebig oft gezeigt werden. Das ist Massenproduktion im Bereich der Medien.

Auch führt das zu Medienverbund. Die einzelnen Medien wachsen zum Zwecke der ökonomischen Verwertung zusammen, indem immer gleiche Inhalte mit leichten Variationen in verschiedensten Formen angeboten werden.

Beispiel:

Harry Potter war ursprünglich ein Buch, später kam ein Computerspiel auf den Markt, dann ein Film. Daneben gibt es noch diverse Gebrauchsgegenstände mit Abbildungen zum Buch bzw. Film.

Die Gefahr dieses Medienverbundes ist, dass die Erfahrung und Wahrnehmung der Menschen vorstrukturiert wird, also bereits eine vordefinierte Richtung der Wahrnehmung vorgegeben wird.

Durch die Konsumindustrie werden auch kulturelle Ausdrucksformen, wie z.B. der Punk, aufgegriffen durch Vermarktung und zu einem Element der sozialen Kontrolle umfunktioniert. Es werden dadurch standardisierte Lebenswelten geschaffen, die den ökonomischen Kalkülen entsprechen. Die erzeugten Produkte entsprechen außerdem den bestehenden gesellschaftlichen Bedingungen, d.h. die aktuelle Situation wird eher gefestigt als hinterfragt.

Die kulturelle Produktion wird dadurch klarerweise auf standardisierte Produkte und Stereotype reduziert. Das führt zu manipulierter Passivität, mangelnder Individualität und Konformismus.

Im Unterschied zur Hochkultur orientiert sich die Kulturindustrie am Massengeschmack und vermittelt eine hegemoniale Bedeutung (das ist eine „von oben“ vorgegebene Bedeutung). Es gibt dann für den Rezipienten 3 Möglichkeiten mit dieser hegemonialen Bedeutung umzugehen:

- sie anerkennen
- sie modifizieren
- oppositionell wahrnehmen, d.h. der Nachricht bewusst eine eigene Bedeutung geben („eigensinnige Bedeutung“)

Beispiel zum Unterschied Hochkultur/Kulturindustrie: Burgtheater vs. Hollywood

## Funktionen von Massenmedien

Massenmedien haben folgende 3 Funktionen:

- Personalisierung gesellschaftlicher Tatbestände  
Darunter versteht man die Kompensation des Mangels an Mitbestimmungs- und Selbstbestimmungsmöglichkeiten im Alltag.

Beispiel:

Nur wenige Personen haben die Möglichkeit ihre Arbeit, ihre Wohnsituation, etc. vollkommen frei zu gestalten. Man kann meist nur aus einem Pool von wenigen Alternativen wählen.

Durch Massenmedien wird versucht dies zu kompensieren, indem beispielsweise Filme gezeigt werden, indem die Menschen in Villen wohnen und ihre Arbeit nebenbei erledigen.

- Intimisierung und Privatisierung öffentlich relevanter Tatbestände  
Massenmedien versuchen den Menschen das Gefühl zu vermitteln bei gesellschaftlich relevanten Entscheidungen selbst dabei zu sein.

Beispiel 1:

Es wird vorgegeben, dass beim Opernball, der im Fernsehen übertragen wird und bei dem daher auch alle Zuseher dabei sind, wichtige Entscheidungen in der Politik oder der Wirtschaft getroffen werden (an denen dann folglich auch alle Zuseher beteiligt sind).

Beispiel 2:

Ein Politiker führt im Fernsehen durch Haus: alle sind somit dabei.

- Illusionäre Verdopplung der Wirklichkeit

Die vorfindliche gesellschaftliche Erscheinungswelt wird in den Medien täuschen echt wiedergegeben. Die Medien geben dabei vor, dass das, das gezeigt wird, die Wirklichkeit ist. In Wirklichkeit wird aber nur über die Wirklichkeit berichtet.

Es wird somit die Wirklichkeit quasi verdoppelt: anstatt zu sprachlicher Kritik aufzurufen wird die momentane Situation bestärkt.

Beispiel:

Definition von Schönheitsidealen.

Eigenschaften der Massenmedien sind daher:

- Unterhaltung, was zur kritiklosen Verinnerlichung des Status quo führt
- Präsentation von Konfliktlösungsszenarien
- Eigene gesellschaftliche Lage akzeptabel finden

## Traditionelle elektronische Massenmedien

Darunter versteht man elektronische Massenmedien die nicht in die Kategorie CMC (Computer Mediated Communication) fallen.

Sie haben folgende Charakteristika:

- Einseitigkeit der Kommunikation  
Der Nachrichtenmoderator spricht zu uns, wir aber nicht zu ihm.
- Öffentlichkeit der Aussagen  
Jeder kann den Inhalt traditioneller Massenmedien einsehen, er ist nicht auf kleine Personengruppen beschränkt.
- Disperses Publikum  
Die Konsumenten der Massenmedien haben keine Gemeinsamkeiten, außer dass sie zu einem bestimmten Zeitpunkt das gleiche Medium konsumieren. Es konsumieren viele Menschen, die sich in den verschiedensten Eigenschaften unterscheiden (Alter, Berufsgruppe, Geschlecht, Ausbildung, etc.) die gleichen Inhalte.  
Es entstehen also nicht-dauerhafte unstrukturierte Gruppen, die räumlich getrennt sind und deren Mitglieder gegenseitig anonym sind.
- Sie transportieren eine hegemoniale Bedeutung
- Sie sind indirekt  
D.h. es gibt einen elektronischen Kommunikationskanal.
- Die Zugangschancen sind eingeschränkt  
Das bedeutet, dass es nicht jedem möglich ist, selbst Inhalte zu produzieren und zu kommunizieren. Dafür ist beispielsweise ein großes Kapital notwendig (etwa um einen Fernsehsender zu gründen). Schuld daran sind die Kommerzialisierung und der wachsende Organisationsgrad. (bei CMC ist das anders – siehe unten)

*„Diese Eigenschaften würde ich mir genauer anschauen um sie gegebenenfalls wiedergeben zu können, zum Beispiel bei einer Prüfung.“ (Prof. Steinhardt in der VO am 18.06.2007)*

## Neue Computervermittelte Medien

Computervermittelte Medien sind eine neue Form der technisch vermittelten Multi-User-Kommunikation. Es sind vielfältige Kommunikationsformen möglich, die nach- oder nebeneinander bestehen können. Insbesondere wird nicht nur interpersonale Kommunikation, sondern sehrwohl auch Massenkommunikation unterstützt.

Massenkommunikation fußt auf der traditionellen Provider-Nutzer-Relation. Sie entspricht ungefähr den traditionellen Massenmedien mit dem Unterschied, dass hier jeder zum Provider werden kann (vgl. „Zugangschancen sind eingeschränkt“ bei den Eigenschaften der traditionellen Massenmedien). Ein Beispiel dafür wäre das WWW, bei dem eine Person Inhalte bereitstellt die dann von sehr vielen abgerufen werden können (z.B. Firmenauftritte, private Homepages). Hier kann aber jeder Informationen anbieten, während etwa beim Fernsehen nicht jeder seinen eigenen Sender gründen kann.

Interpersonelle Kommunikation (auch „Kommunikation mehrerer Nutzer unter aktiver Beteiligung“) kann weiter unterschieden werden in synchrone (z.B. Chat) und asynchrone Kommunikation (z.B. E-Mail, Newsgroups, Forensysteme).

Eine andere mögliche Unterscheidung interpersoneller Kommunikation ist privat vs. öffentlich. „Privat“ bedeutet, dass die wechselseitige Bezugnahme aufeinander notwendig ist für eine gelungene Kommunikation (z.B. beim Chat: wenn jemand nicht antwortet ist der andere verwirrt). Dagegen ist eine „öffentliche“ Kommunikation unter Umständen zwar immer noch eine interpersonelle Kommunikation (und keine Massenkommunikation), weil das Potential einer Wechselseitigkeit besteht, jedoch ist hier die wechselseitige Bezugnahme aufeinander kein notwendiges Kriterium (z.B. in einem IRC-Channel, bei dem man durchaus auch eine Zeit lang passiv sein kann). Zumindest das Potential dieser Wechselseitigkeit besteht aber (andernfalls wäre es Massenkommunikation).

Eigenschaften computervermittelter Medien sind somit:

- alle Teilnehmer können im Prinzip aktiv eingreifen
- es besteht das Potential der Bezugnahme aufeinander
- neue Formen der Gemeinschaftsbildung (z.B. virtuelle Communities)

Der Kommunikationsbereich wird heute als zentrales Einsatzfeld der Computertechnologie gesehen. Ursprünglich wurde der Computertechnologie nur die Bedeutung reiner Datenspeicherung und –verarbeitung gegeben. Durch die neuen Kommunikationsformen verschmelzen somit drei bis dahin getrennt verlaufende Stränge technologischer Entwicklung, nämlich:

- Nachrichtentechnik
- Massenmedien
- Datenverarbeitung

Dies eröffnet völlig neue Möglichkeiten und ist somit nicht nur eine quantitative Erweiterung. Es existiert dabei ein Zusammenhang zwischen technologischer und gesellschaftlicher



Entwicklung, jedoch ist dieser Zusammenhang nicht durch die Technik alleine vorbestimmt (diese Ansicht wäre Technikdeterminismus, und dieser ist falsch).

Die 4 von Habermas genannten Geltungsansprüche, die jeder Beteiligte als Voraussetzung für gelungene Kommunikation erheben muss (Verständlichkeit, Wahrheit, Wahrhaftigkeit, Richtigkeit) lassen sich mit Hilfe technischer Kommunikationsmittel nicht alle leicht gewährleisten:

Verständlichkeit: kein Problem – man verwendet die gleiche Sprache

Wahrheit: schon problematischer, lässt sich aber einigermaßen gut bewältigen

Wahrhaftigkeit und Richtigkeit: unmöglich, da non-verbale Kommunikationselemente fehlen

Beispiel: Man kann anhand des Textes in einer elektronischen Nachricht kaum beurteilen ob die Absichten des Senders mit den vorgegebenen übereinstimmen, da man dazu seine Gesten und Reaktionen beobachten müsste (z.B. ob er nervös ist). Emoticons sind der (fehlgeschlagene) Versuch dieser Problematik Abhilfe zu verschaffen. Jedoch sind sie für Metakommunikation unzureichend.

## **Abschließende Bemerkungen zu technisierten Kommunikationsformen**

Gezwungenermaßen fokussiert man sich beim Konsum von Inhalten aus elektronischen Medien auf das Sprachlich-inhaltliche (denn andere Kommunikationsaspekte, wie etwa Gesten, sind ja nicht vorhanden). Außerdem wird der Perspektivenwechsel als Kommunikationsgrundlage vernachlässigt, was zu einer expressiven Äußerung eigener Gefühle führt.

Beispiel:

Wegen des nicht vorhandenen Perspektivenwechsels herrschen in IRC-Channels oft Umgangsformen, die man im „richtigen“ Leben als unangebracht einstufen würde.

Durch neue elektronische Medien werden eine gleichmäßigere Beteiligung aller Personen, eine größere Öffentlichkeit, die Erzeugung vieler praktischer Vorschläge (z.B. viele Meinungen im Internet) und die Abnahme der Bedeutung von Statusunterschieden verstärkt.

Nachteile der Netzkultur sind, dass die Entscheidungsfindung erschwert wird und dass die Gefahr von Flaming (aggressive Äußerungen und Beleidigungen, die oft aus Sachdiskussionen entstehen, schließlich aber den Sachbezug verlieren) besteht.

Neue elektronische Medien führen zu Entbettung (disembedding), also die Heraushebung sozialer Beziehungen aus ortsgebundenen Interaktionszusammenhängen (Giddens).

Ein weiteres Merkmal technisierter Kommunikationsformen ist die Delokalisierung von Informationen (bestehend aus der raum-zeitlichen Delokalisierung und der sozialgeschichtlichen Delokalisierung). Man versteht darunter, dass man nicht mehr feststellen kann wo und wann eine Information gespeichert wurde bzw. ist (raum-zeitliche

Delokalisierung) und auch nicht, welche Absichten der Autor mit der Veröffentlichung hatte (sozialgeschichtliche Delokalisierung).

Auch Fiktion und Wirklichkeit werden durch elektronische Medien austauschbar. Oft existiert für eine Abbildung gar keine Entsprechung mehr in der Wirklichkeit.

Beispiel:

Computeranimationen können für die Erstellung von Dokumentarfilmen über längst vergangene Zeiten oder ausgestorbene Lebewesen verwendet werden. Die generierten Bilder haben keine Entsprechung mehr in der Wirklichkeit.

Informationen sind auch einem Bedeutungsverlust unterworfen, da aufgrund der Menge an zur Verfügung stehenden Informationen nicht mehr entschieden werden kann was wichtig ist, sowie die Geltungsansprüche nicht garantiert werden können. Das Semantic Web ist eine Gegenbewegung.

Die räumliche und zeitliche Dimension werden aufgehoben und gehen über in Gleichzeitigkeit und Zugänglichkeit: das, das nicht in Echtzeit abrufbar ist, gibt es nicht.

Beispiel:

Die landläufige Meinung „Was man mit Google nicht findet gibt es nicht“.

Abschließend ist zu sagen, dass technische Kommunikationsmittel prinzipiell als Ersatz oder als Ergänzung von lebensweltlich verankerten Kommunikationsprozessen verwendet werden können: es kommt darauf an, wie man sie einsetzt. Derzeit ist zu beobachten, dass sie als Ergänzung verwendet werden, nicht als Ersatz.

## 7. Quellen

[1] Folien zur Vorlesung im Sommersemester 2007 – Dr. Gerald Steinhardt