

Digitale Medienkulturen

von **Petra Missomelius**

Erscheinungsjahr: 2013 / 2012

Stichwörter:

Identität | Rollen | Selektion | Wahrnehmung

Thema und Begriffsbestimmung

Im Zuge der Aneignung von Technologien verlieren diese ihren Werkzeugcharakter und werden zu untrennbaren Bestandteilen menschlicher Sozialisation und menschlichen Daseins schlechthin. Kontinuierlich prägen Prozesse des Wandels aktuelle digitale Medienkulturen. Neben ihrem transitorischen Charakter zeichnen sie sich durch Vorläufigkeit sowie wechselnde Inhalte und Nutzungsstrukturen aus. Darüber hinaus sind temporäre medientechnologische Kommunikationsformen, gesteigerte Komplexität sowie ein signifikanter Umgang mit privaten und öffentlichen Räumen für sie kennzeichnend. Diese Aspekte haben Auswirkungen auf Ebenen des privaten und beruflichen Lebens der Menschen, aber auch auf ihr kulturelles Bewusstsein der Mediennutzung. Mit den digitalen Medien begegnen wir neuen sinnlichen Wahrnehmungskonstellationen. Wahrnehmungsformen, die sich angesichts bisheriger medialer Angebote ausgebildet haben, finden sich in veränderten Kontexten sowie Mischformen und transformieren Wahrnehmungs- und Partizipationskonfigurationen.

Bildungsinstitutionen heute bewegen sich in einer veränderten Wissenskultur, in welcher der Wissensbegriff von der Kontextualisierung und dem kritischen Hinterfragen von Informationen sowie dem Zugriff auf und der Evaluation von verschiedenen Wissensbeständen als notwendige Schlüsselqualifikationen lebt. Insofern sind Bildungsarbeit und Praktiken der Mediennutzung in einer weltweit werdenden Wissensgesellschaft unmittelbar miteinander verbunden. Die Berücksichtigung veränderter Mediennutzung sowie neuer Kommunikations- und Kooperationsformen hat langfristig Einfluss auf das institutionelle sowie disziplinäre Selbstverständnis und impliziert Prozesse tiefgreifender Organisationsentwicklung an den beteiligten Institutionen.

Veränderte Wahrnehmung

Wird die durch die Digitalisierung zunehmende Tendenz zu abstrakter Sinnlichkeit gerne als Entsinnlichung begriffen, so ist zugleich eine hohe Beanspruchung innerer Vorstellungsfähigkeit zu konstatieren. Dabei

handelt es sich um ein paradoxes Zusammentreffen von Unterforderung und Überforderung im Feld von Auge und Hand: Irritationen bezüglich des Gebrauchs der Hände und der Reichweite des Blickes im Vergleich zu realweltlichen Anforderungen treten ein. Mag die Fülle der Sinnesreize und Möglichkeiten, die das Spektrum digitaler Medien kennzeichnet, im Vergleich zu traditionellen Medienangeboten auch umfangreicher erscheinen, so ist das Gewahr-Werden von Entsinnlichung sicherlich den vielfältigen Einsatzformen und damit dem breiten Raum der Computernutzung im Alltag zu Lasten von Erlebnissen im realen Leben zuzuschreiben. Erfolgt im realen Leben nach dem Blick die Berührung, so verschwindet das Betrachtete als Objekt visueller Wahrnehmung. In der taktilen Wahrnehmung ergreifen wir ein Objekt mit der Hand. Der Abstand zum Objekt reduziert sich. Wird nun an dieser Stelle – wie es bei digitalen Medien geschieht – eine technische Schnittstelle zwischengeschaltet, so entstehen bizarre Veränderungen dieser Konstellation. Ein Bedürfnis beim Sehen war immer das Verlangen, mehr zu sehen, Ungesehenes sichtbar zu machen. Diesen Wunsch erfüllt scheinbar das Internet durch seine grenzenlose Tiefe und bildet damit ein Fenster in die Unendlichkeit. Aber auch bildgebende Verfahren ermöglichen mutmaßliche Einblicke in vormalige Regionen des Unsichtbaren wie die vermeintlichen Hirnaktivitäten in der funktionalen Magnetresonanztomografie oder die Visualisierung von Atomen in der Rastertunnelmikroskopie. Dem auf das Display gerichteten Blick wird große Flexibilität angesichts der gebotenen Reize abverlangt, das Konzept der Kontemplation rückt dabei eher in den Hintergrund. Fest steht, dass das immense visuelle Angebot der Netzkultur den scannenden Blick beim Suchen erfordert, der sich an einem optischen Raster orientiert, das schnell Orientierung bietet. Dieser Blick begegnet der Fülle der Reize, indem er das Vorhandene überfliegt, immer unersättlich der Frage „Was gibt es noch?“ nachgehend. Dabei interessiert lediglich der kurze Blick, ein Aha-Erlebnis, bevor die Reise mit dem nächsten Hyperlink fortgesetzt wird. Einen wichtigen Aspekt greift Annette Spohn auf: Mehr denn je habe der Spruch „Man sieht nur, was man weiß“ im Netz seine Entsprechung (Spohn 2002:269). Wichtigkeit und Wahrheit sind individuelle Entscheidungen der NutzerInnen, die Vergleiche mit bereits Gesehenem und Geschehenem ziehen. Es erscheint nur natürlich, dass wir das, was wir sehen, berühren möchten. Die Lust am Anfassen und Berühren wird im Umgang mit digitalen Medien auf die abstrakte Ebene verschoben. Das Gesetz des Begehrens, nie ans Ziel zu kommen, ist der Motor des Mediums Internet selbst. Das Internet als produktive Kraft hat dem alten Theaterspiel von Verbergen und Zeigen, Verhüllen und Entfalten das Prinzip der Erotik abgeschaut, wobei der Zuschauer stets vom sicheren Sessel des Voyeurs aus agiert.

Digitale Medienkonfigurationen und Kulturtechniken

Das Display der unterschiedlichsten Ausprägungen mobiler und smarter Medienapparaturen steht als Benutzeroberfläche in einem Spannungsfeld zwischen Illusionsraum und Navigationsfeld. Denn die Bildschirmfläche ist einerseits Bildfenster in einem Illusionsraum, andererseits virtuelles Kontrollbrett mit vorgegebenen festgelegten Funktionen. Es ist als optische Kommunikationsfläche zu verstehen: Diese stellt Funktionen, Dateien, Programme und Hardware-Teile des Computers bildlich dar und dient der intuitiven Benutzung. Der Rechenprozess verschwindet dabei völlig. ComputeranwenderInnen kommunizieren nicht mehr in Form von Befehlen mit dem Computer, sondern treten mittels Dialogfeldern und Menüoptionen in Dialog mit der Maschine. Mit zunehmender Verbreitung ist die technische Funktionsweise der Systeme endgültig als Blackbox akzeptiert und wird nicht oder kaum noch hinterfragt. Die Manipulation der Oberfläche und das Arbeiten in Unkenntnis der zugrundeliegenden computertechnischen Mechanismen ist hier zum Prinzip erhoben. Das Auge bleibt auf die Benutzeroberfläche als zu erkundendem Terrain fixiert, es

kann sie nicht durchdringen, nicht in das Innere der Maschine schauen. Der Bildschirm zeigt uns ein Gefüge aus vielerlei Elementen: Texte, hierarchische Menüs, 3D-Räume, Hypertext und Bilder. Der Rand des Bildschirms bildet zwar die Begrenzung der Übersicht, dank Hypertextstruktur und Scrollbarkeit der Bildschirm Inhalte scheint der Blick jedoch unbegrenzt. Insofern folgen digitale Medien der Ästhetik der Addition, welche visuelles und akustisches Material Übergangslos aneinander fügt und somit End- und Grenzenlosigkeit suggeriert. Aus produktionstechnischer Sicht finden Aufmerksamkeitslenkungen durch Verdichtungen von Wahrnehmungsangeboten dort statt, wo Hypertextstrukturen Linearität abgelöst haben. Die entstehende Komplexität bringt die Notwendigkeit zu reduzieren, zu standardisieren und zu trivialisieren hervor. Die in diesen Zusammenfügungen erfolgende Navigation ist ebenfalls als ununterbrochener Vorgang ohne Anfang und Ende angelegt. Vor diesem Hintergrund erscheint die zerstreute Rezeption als ästhetisches Paradigma des Digitalen. Denn die Selektion wird zum zentralen Prinzip: Menüs und Katalogfunktionen machen Auswahlvorgänge notwendig. Dazu bedarf es individueller Selektionsstrategien von Inhalten und Vermittlungstechniken, die hoch flexibel sind und es ermöglichen, Eigeninteressen umzusetzen. Nicht mehr das einverleibende Auge, sondern das Auge, das streicht und streunt, vollzieht die Wahrnehmung. Die Elemente sind hierbei weniger in einer Tiefen- als einer Oberflächenstruktur ausgerichtet, darauf ausgerichtet, dass alles wiederholt auftaucht und immer wieder verfügbar sei.

Das digitale Selbst

Variabilität ist auch zum Ausdruck einer Lebensform geworden. Das Subjekt organisiert und konstruiert sich in online-Identitäten selbst. Damit verleiht es der gesellschaftlichen Pluralisierungsdynamik auf der Ebene des Individuums Ausdruck. Die Vervielfachung von Identitätsentwürfen spiegelt wider, wie sehr Identität sozial mit dem Spielen und Inszenieren einer Rolle zu tun hat. Die Kommunikationsmöglichkeiten der vernetzten Technologien bieten der Auflösung, dem Wandel und Wechsel der Identität Raum durch die Übernahme unterschiedlichster Rollen in Chats und multiplen Web-Gestalten. Diese Spielarten offerieren Möglichkeiten einer dualistischen Existenz: eine neue Identität der BenutzerInnen als Andere wird konstruiert. Dies geschieht durch Selbstinszenierung des Subjekts als virtuelles Double. Die Gestaltung flexibler, manipulierbarer, fragmentarischer Subjekte, nicht das Gesamtbild des Betrachters steht dabei im Vordergrund. Es handelt sich um eine zeitlich hypothetische Identität, welche konstruiert, modifiziert sowie zerstört werden kann und neue soziale Erfahrungswelten eröffnet. Die Vermischung von Grenzen zwischen Ich und Rolle eröffnen Möglichkeiten, die Frage nach dem Ich zu reflektieren und die Konstruktion von Wirklichkeit zu hinterfragen.

Der medientechnologische Wandel geht zudem einher mit Selbsttechnologien der Gegenwart, die durch Selbststeuerung, Selbst-Kontrolle und Selbstdarstellung der Subjekte geprägt sind. Diese Selbstpraktiken spiegeln Persönlichkeitsprofile, Rankingsysteme und Feedbackmechanismen aktueller Internettechnologien. Diese Eigensteuerung ist auch in Anbetracht entgrenzten Lernens in zunehmend informellen Kontexten notwendig, um die Anpassungsfähigkeit und Flexibilität des Individuums angesichts des sich beschleunigenden Wandels sowie der schwindenden Gewissheiten und Orientierungsmöglichkeiten des vom Buchdruck geprägten Zeitalters zu gewährleisten.

Möglichkeitsräume

Der Zusammenhang von Raum und Bildung wurde bereits vor langer Zeit erkannt und in Konzepten der Reformpädagogik berücksichtigt. Mobile Anbindung und allgegenwärtiger Zugang haben Formen der Telepräsenz digitaler Medienkulturen (siehe [Christoph Deeg „Digitale Spielkulturen“](#)) hervor gebracht, welche als technisch generierte Räume und Umgebungen konstitutive Bestandteile Kultureller Bildung sein können. Gemeint sind nicht-euklidische Räume als medial gestaltete Begegnungsräume und Umgebungsstrukturen, als Kommunikations-, Handlungs- und Möglichkeitsräume. Diese können Lernorte des Findens, Speicherns und Teilens von Informationen sein, kollaborative Projekträume, in welchen Lernende User und ProduzentInnen sind, individualisierbare Lern- und andere Plattformen wie google, facebook, edu-Blogs sowie Wikis, aber auch die digital generierten oder computergestützten Räume der Medienkunst, wie sie im *Karlsruher Zentrum für Kunst und Medientechnologie* zu erproben sind.

Zentrales Element von Bildungsangeboten ist die von Motivationspsychologie und konstruktivistischem Lernverständnis nahe gelegte Eigenaktivität. Weit davon entfernt, Medientechnologie als Selbstzweck oder gar potentielle künftige Elektronikschrottansammlung misszuverstehen, sollte es sich bei Bildungsangeboten, welche die Konfiguration digitaler Medienkulturen fruchtbar machen, um Mischformen aus Präsenz und virtuellem Angebot handeln, wie es Konzepte des blended learning oder des inverted classroom nahe legen. Hierbei ist beispielsweise die Selbstlernphase der Informationsaufnahme der diskussions- und erprobungsorientierten Präsenzveranstaltung vorgelagert. Damit geht sogleich ein Aufbrechen bisher geschlossener institutioneller Kommunikationsformen einher.

Abschließende Betrachtung

Medientechnologien sind weder deterministisch noch vorhersehbar – sie sind als gesellschaftliche Konstrukte zu begreifen, die Freiräume und Wahlmöglichkeiten eröffnen. In Reaktion auf neue Formen des Sozialen müssen Bildungsinstitutionen angesichts digitaler Medienkulturen Produktions-, Aneignungs- und Legitimationsformen kulturellen Wissens berücksichtigen. Hierbei ist besonderes Augenmerk auf das veränderte Rollenverständnis in Prozessen des formellen und informellen Lernens zu legen. Die konsequente Berücksichtigung der Struktur von bottom-up-Technologien dient der Überwindung hierarchischer Bildungskonfigurationen. Lernende können in ihrem Technikverständnis und Anwendungswissen durchaus als ExpertInnen im dialogischen Lernszenario verstanden werden, welche technisches Know How beisteuern, während Lehrende reflexive Prozesse initiieren, moderieren und begleiten. Dies kann, jenseits der Spaltung in digital immigrants und digital natives, nur mit einem grundlegenden Wandel im Selbstverständnis oder gar einem Neustart bisheriger Bildungsinstitutionen einher gehen. Kenntnisse und mediale Kompetenzen angesichts der digital veränderten Lebenswelt sind aktiv und adäquat in kulturpädagogischen Angebotsformen zu berücksichtigen, um Zugänge zu und mündige Partizipation an den vielfältigen Erscheinungsformen von Kultur und Gesellschaft offen zu halten. Die Reflexion und Gestaltung der Potentiale und Grenzen der IT-gestützten Wissensgesellschaft ist eine zentrale Schlüsselqualifikation zu Beginn des 21. Jh.s.

Verwendete Literatur

Spohn, Annette (2002): „What you get is what you want“. In: Münker, Stefan/Roesler, Alexander (Hrsg.): Praxis Internet. Kulturtechniken der vernetzten Welt (249-275). Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Empfohlene Literatur

Manovich, Lev (2001): The Language of New Media. Cambridge: MIT.

Meyer, Thorsten/Tan, Wey-Han/Schwalbe, Christina/Appelt, Ralf (Hrsg.) (2011): Medien und Bildung. Institutionelle Kontexte und kultureller Wandel. Wiesbaden: VS.

Missomelius, Petra (2006): Digitale Medienkultur. Wahrnehmung – Konfiguration – Transformation. Bielefeld: transcript.

Scheibel, Michael (2008): Architektur des Wissens: Bildungsräume im Informationszeitalter. München: kopaed.

Anmerkungen

Dieser Text wurde erstmals im Handbuch Kulturelle Bildung (Hrsg. Bockhorst/ Reinwand/ Zacharias, 2012, München: kopaed) veröffentlicht.

Zitieren

Gerne dürfen Sie aus diesem Artikel zitieren. Folgende Angaben sind zusammenhängend mit dem Zitat zu nennen:

Petra Missomelius (2013 / 2012): Digitale Medienkulturen. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE:

<https://www.kubi-online.de/artikel/digitale-medienkulturen>

(letzter Zugriff am 14.09.2021)

Veröffentlichen

Dieser Text – also ausgenommen sind Bilder und Grafiken – wird (sofern nicht anders gekennzeichnet) unter Creative Commons Lizenz cc-by-nc-nd (Namensnennung, nicht-kommerziell, keine Bearbeitung) veröffentlicht. CC-Lizenzvertrag:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/legalcode>