

entiert und als Fach verankert sind, finden sich derzeit an den Universitäten in Halle-Wittenberg, Siegen, Lüneburg, Hamburg und Münster.²⁴ So sehr man aber versucht, „eine“ Medienkulturwissenschaft an Personen, Institutionen oder Disziplinen festzuzurren, so nachdrücklich sollte doch auch auf eines hingewiesen werden: Die „Differenz, die ihre Identität stiftet, erwirbt und behält medienkulturwissenschaftliche Forschung durch ihre Problemlösungskapazität und nicht durch disziplinäre Organisation.“ (Ebd.: 368) Und diese Möglichkeiten der Problemerkennung und -benennung benötigen einen

„hinreichend abstrakten deskriptiven Kulturbegriff, um nicht nur kulturelle Phänomene, sondern um den generativen Mechanismus für die Erzeugung für kulturell gehaltener Phänomene in allen Bereichen der Gesellschaft von der Subkultur bis zur Unternehmenskultur analysieren zu können.“ (Ebd.)

Dieser Begriff und das dahinter stehende Prinzip sollen im Anschluss ausführlich erläutert und auf die Ebenen *Main* und *Sub* bezogen beobachtet und ausgewertet werden.

4.2 MAIN: BETRIEBSSYSTEM DES KULTURPROGRAMMS

„Nicht der Schuh, der Genuss des Schuhs wird das Konkrete. Nicht das Dingliche des Schuhs, sondern das Informative an ihm ist das Interessante. Der Wert verschiebt sich vom Ding auf die Information: Umwertung aller Werte.“ (Flusser 1989: 186)

Kultur ist im Sinne des tschechischen Kommunikations- und Medienphilosophen V. Flusser als *Uning* zu bezeichnen, dessen Software in der letzten Zeit für professionalisierte Beobachter offenbar wichtiger geworden ist als die Hardware. Nun folgert Flusser daraus eine Rückkehr zu Sachen, in dem aus den Uning die Sachen selbst wieder abstrahiert werden.

Warum dieser kleine Exkurs? Weil im Bezug auf Kulturbeschreibungen generell eine ähnliche Entwicklung zu beobachten ist: Vom Greifbaren zum Begriff und vice versa. Wenn sich auch sicherlich bei den hier behandelten Beschreibungen von Kultur keine Linearität vom Ding zum Uning feststellen lässt. Die Vergeistigung der (hohen) Kultur in den Beobachtungen der

24 Vgl. für einen ersten Überblick über Studiengänge und weitere Institutionalisierungen im Rahmen von Kulturbeschreibung in Deutschland Böhme/Matussek/Müller 2002: 210-246. Ferner ist im Sommer 2002 an der Universität Münster im Rahmen des Studiengangs *Angewandte Kulturwissenschaften – Kultur, Kommunikation & Management* unter der Anleitung von Schmidt das Forschungsprojekt *KKM: die Alternative* angelaufen, welches um eine Erhebung medienkulturwissenschaftlicher Ansätze an deutschsprachigen Universitäten bemüht ist. Vgl. zu diesbezüglichen Neuigkeiten die Homepage des Studiengangs www.uni-muenster.de/kulturwissenschaft.

Denker Kritischer Theorie wurde seitens der *Cultural Studies* zunächst ganz wertneutral profanisiert und konkretisiert, und zwar in mehrfacher Hinsicht: als konkrete politische Motivation, aber auch an konkreten kulturellen Artefakten, Ereignissen, Personen bzw. allgemeiner Phänomenen. Ebenso haben sich wiederum Denker der Kritischen Theorie um einen politischen Kulturbegriff bemüht, der Handlungen provoziert (Marcuse) und Beobachter der *Cultural Studies* um hinreichende Abstraktion des Kulturbegriffs (Kellner, Lull), damit dieser entelitarisiert und damit er der Vorherrschaft des Symbolischen gerecht wird. Trotz dieser divergierenden Mikrotendenzen lassen sich genauso übergreifend über die in der vorliegenden Arbeit angesprochenen drei Gruppen von Kulturbeschreibungen klammernde Abstraktionen erkennen, die ihre Zuspitzung im anschließenden Kulturbegriff des soziokulturellen Konstruktivismus finden (vgl. auch die Tabellen 1 und 2: 268 und 269).

Offensichtlich lässt sich das Unding Kultur zwar an den erwähnten Phänomenen beobachten, es ist damit aber nicht unbedingt gleichzusetzen, denn dadurch würde seine Effektivität für die Gesellschaft nahezu verloren gehen. Wenn die Dinge Kultur sind, wozu dann noch Kultur? Oder, wie D. Baecker im Anschluss an N. Luhmann formuliert, besteht die Leistung der Kultur nicht darin, „Zeichen an die Stelle von Sachen zu setzen, sondern zunächst darin, Sachen auch als Zeichen sehen zu können.“ (2001: 114) Diese Interpretationen von Dingen sind nach Schmidt wiederum kulturell geprägt. Die Tendenz zur Entdinglichung innerhalb der Kulturbeschreibungen verweist offensichtlich auf den beschreibungskulturellen Bedarf an hinreichender Abstraktion. Spürbar kann man Kultur selbst nicht *begreifen*, sondern nur beschreiben. Genau dies macht den Ausdruck seit Jahrhunderten so faszinierend. Zudem operieren Kulturbeschreibungen eben stets autologisch, was die (auch wissenschaftliche) Bezauberung des Terminus nur noch zu steigern scheint: „Kultur ist nur in Kultur als Kultur erfahrbar und beschreibbar. [Hervorhebung im Original, C.J.]“ (Schmidt 2004: 70)

Vernachlässigen wir also – wie auch beim alltäglichen Umgang mit Medien- und vor allem Computertechnologien²⁵ – die Hardware und werfen wir einen Blick auf die Programme, die uns am Rechner das Arbeiten vereinfachen. Wer weiß schon, wie der Rechner technologisch präzise funktioniert? Wichtiger sind offensichtlich und dementsprechend *sichtbar* die Software und das Design an der Oberfläche. Nur darüber haben wir Zugang zu den Anwendungen. Nach dem Boom der Informationstechnologien ist in letzter Zeit die Diskussion um die semantischen Programme der Technologie-Nutzung wesentlich ins Rampenlicht nicht nur der Trendforscher geraten. Hier werden bereits die Parallelen zu Kultur und Medien deutlich. Wenn Kultur die Software der Wirklichkeitsmodelle bedeutet, so sind die Medien die weit verbreiteten Super-Absorber innerhalb dieser Programme

25 Dieser Vergleich wird uns im Weiteren noch einige Male begleiten.

und Modelle.²⁶ Wesentlich an der Diskussion um die grundsätzliche Entdinglichung der Kultur oder besser der Beschreibungsinhalte und Metaphern von Kultur erscheint die damit einhergehende Konkretisierung von Kultur als Ergebnis von Medienleistungen, wie sie auch von Kellner (1995) als Medienkultur verstanden wird, und demgegenüber die Konzentration und Abstraktion auf einen prozessorientierteren, basaleren Begriff bei Schmidt.²⁷ Kultur scheint dort nicht einheitlich, kein Objekt, scheint latent dynamisch, in Bewegung und eine ständig mitlaufende Relation zu sein, die zwischen kognitiver Autonomie und sozialer Orientierung des Individuums qua Kommunikation und Medien vermittelt.

Bevor die Begriffe Medien und Kommunikation anschließend genauer bestimmt werden sollen, beginnen wir mit einer ausführlicheren Beschreibung des allgemeinen soziokulturell-konstruktivistischen Kultur-Konzepts von Schmidt und der dementsprechenden Auseinandersetzung.²⁸ Vorangestellt wird dieser Gesichtspunkt nicht nur wegen der Bedeutung des Kultur-Konzepts für die vorliegende Arbeit, sondern weil sich die Erläuterungen zu Kommunikation und Medien plausibel in und auf der Grundlage von Kultur ausbreiten lassen.

Bereits seit geraumer Zeit,²⁹ aber in Medien-, Kultur- und Kommunikationswissenschaft noch viel zu wenig beachtet, diskutiert Schmidt sein Konzept von Kultur als Programm. Dieses ‚Betriebssystem‘ der Gesellschaft ist aus soziokulturell-konstruktivistischer Perspektive vonnöten, um die

26 Wobei die Software-Metapher nicht lupenrein auf Kulturprogramme übertragbar ist. So etwa können sich Betriebssysteme nicht selbst verändern und so steht zwischen Hard- und Software noch die Programmiersprache. Allerdings – diesen Hinweis verdanke ich Anselm Nölle – streiten Mathematiker vor allem im Rahmen der Diskussionen um künstliche Intelligenz als simulierte Intelligenz über die analytische Trennung von Hard- und Software und über die Möglichkeiten der Selbstgenerierung der Programme (vgl. dazu statt anderer Singh 2003). Der Gedanke der Entdinglichung lässt sich im Übrigen mit Flusser beinahe endlos weiterspinnen: Nicht nur die Kulturbeschreibungen werden abstrakter, auch der Ort verdinglichter Produktion, das Proletariat, schwindet zugunsten zunehmender Bedeutung von Administration und Information. Auch Revolten, Kriege und Terrorisismen verschieben sich immer mehr auf die virtuelle bzw. symbolische Ebene der Gesellschaften. Also gilt es nun, eine Ordnung dieser Ebenen zu identifizieren, um es mit Schmidt auszudrücken: Kultur als „Ordnung symbolischer Ordnungen“ (Schmidt 1994b: 202). Und aus dieser Abstraktion heraus werden wiederum die Sachen, die konkreten Geschehnisse bedeutender, was sich an den zahlreichen Diskussionen um den Kampf der Kulturen, den 11. September 2001 und die damit zusammenhängenden zunehmenden Fundamentalismen etc. erkennen lässt.

27 Dies betont auch Göttlich (1997) in seiner Gegenüberstellung der Medienkulturbegriffe von Schmidt und Kellner. Allerdings werden entscheidende Aspekte des Schmidtschen Verständnisses von Medien, Kultur und Kommunikation verkürzt oder falsch interpretiert, wenn Göttlich etwa ‚den konstruktivistischen‘ Medienbegriff als auf Vorstellungen von „Medien als Kanälen, Leitungen usw.“ (ebd.: 15) basierend missversteht. Vgl. darüber hinaus zu einem ersten Überblick über Beschreibungen von dynamischer Kultur innerhalb der Soziologie W. Gebhardt 2001: 46-47.

28 Wegen der Weite des Begriffs werden diese Erläuterungen hier auch zunächst unter der Ebene *Main* abgefasst.

29 Vgl. insbesondere Schmidt 1992a: 67-132, 1992b, 1994b: 202-260, 1994c, 1996, 2000b, 2000c und 2004: 70-107.

Grundoperation aller kognitiven und kommunikativen Systeme, das Benennen und Unterscheiden gewissermaßen vorbewertend weiter verarbeiten zu können. Diese grundlegenden Unterscheidungen sind mit Schmidt (2001b: 185) sowohl evolutionär als auch sozialisatorisch basiert und werden durch Sprachen als differenzsetzende Kommunikationsinstrumente kommunikativ etabliert. Sie sind aber keinesfalls sozusagen das ontologische Surrogat für die Prozessualisierung des Kulturbegriffs:

„[I]ch beginne nicht mit der Behauptung bestimmter ontologischer Größen wie Kategorien und Differenzierungen, sondern der Prozess der Orientierung im semantischen Raum schafft sich gewissermaßen seine eigene Ontologie qua Voraussetzung seiner Setzungen und Setzung seiner Voraussetzungen.“ (Schmidt 2004: 73)

Aus den Kommunikationen und Interaktionen entstehen im Laufe der Geschichte Wirklichkeitsmodelle von Aktanten, Gruppen, Gemeinschaften und Gesellschaften. In den Interaktionen zwischen Aktanten wird der Umgang mit für wichtig gehaltenen Handlungs- und Bezugnahmebereichen durch diese kognitiv autonomen und zugleich sozial abgeglichenen Wirklichkeitsmodelle strukturiert und systematisiert. Demnach sind Wirklichkeitsmodelle subjektabhängig, aber nicht subjektiv, nur individuell wahrnehmbar, nicht aber willkürlich. Die Modelle werden ‚gefüllt‘ mit Umwelten und deren Ressourcen und Gegebenheiten, anderen Aktanten in diesen Umwelten als potentielle Interaktionsgegenüber, durchstrukturierten Vergesellschaftungsformen wie Institutionen oder Organisationen, Gefühlen und deren Stellenwert (emotionale Orientierungen), Ausdrucksmöglichkeiten, Ansprüchen bzw. Einschränkungen und schließlich moralischen Orientierungen in Form von Werten, die vorausgesetzt/erwartet, zugelassen/verboten sind (vgl. Schmidt 2003a: 35). Die Wirklichkeitsmodelle werden einerseits als Sinnorientierungsrahmen vorausgesetzt, gleichzeitig andererseits in jeder Handlung wieder bestätigt und somit am Laufen gehalten. Die erwähnten Sinnorientierungen bezeichnet Schmidt als operative Fiktionen und somit sozial relevante Orientierungsorientierungen, von denen wir stillschweigend annehmen, dass sie von allen anderen geteilt werden (vgl. Schmidt 2004: 72-73). Die virtuellen Wirklichkeitsmodelle werden also kognitiv autonom und zugleich sozial an besagten Fiktionen orientiert konstruiert und etabliert. Sie können demnach als über gegenseitige Erwartungserwartungen und Unterstellungsunterstellungen konzipierte Vorstellungen von kollektivem Wissen der Mitglieder eben jener Gruppen, Gemeinschaften oder Gesellschaften angelegt werden. Aufgrund dieser unterstellten Gemeinsamkeiten können dann Interaktionen koorientiert werden. All dies geschieht mit Hilfe der Generierung „für essentiell gehaltener Unterscheidungen[.]“ (Schmidt 2001b: 185) Man könnte diese virtuellen Wirklichkeitsmodelle in ihrer gegenseitig unterstellten Gemeinsamkeit mit dem ghanaischen Philosophen K. Wiredu (2001: 86) als mögliche kulturelle Universalie bezeich-

nen. Der Mensch ist demnach ein Regeln befolgendes Tier, Sprache nichts als ein Arrangement aus Regeln. Sprache, Wissen, Kommunikation und Interaktion sowie Methoden des Weiterreichens dessen sichern dann soziale Formen und traditionelle Überzeugungen und Handlungsweisen einer menschlichen Gruppe. Die Regeln und Bräuche wiederum werden im weitesten Sinne sprachlich aufbereitet und dann allerdings ganz kontingent bewertet, womit die Bedeutung der Möglichkeit von Sprache deutlich wird.

Diese Unterscheidungen operieren in Dimensionen, die große Themenfelder des kollektiven Wissens bilden und werden im Zuge gesellschaftlicher Entwicklung als Gegensatzpaare (Differenzen) formuliert (vgl. Schmidt 1994b: 229-247). Dieses Netzwerk von fundamentalen Differenzen (wirklich/nicht-wirklich, gut/schlecht, schön/hässlich, oben/unten, links/rechts, männlich/weiblich etc.), welche innerhalb der meisten Gesellschaften auftauchen, und seine einzelgesellschaftliche Ausgestaltung lassen im Laufe der Zeit die beschriebenen Wirklichkeitsmodelle innerhalb von Gruppen entstehen.

Über das kategoriale Modell hinaus wird dann eine Art Programm der semantischen Interpretationen, welches von Schmidt Kultur genannt wird,³⁰ benötigt; durchaus, wie schon erwähnt, im weiten Sinne von angewandeter Computer-Software neben der biologischen Hardware des Zentralen Nervensystems (ZNS).

„Die Emergenz von Kulturprogrammen im Wirkungszusammenhang mit Wirklichkeitsmodellen *läuft an* [Hervorhebung im Original, C.J.] mit der Wahrnehmung als Grundlage des Handelns. In der Wahrnehmung als Form von Bezugnahme muss Etwas als Etwas wahrgenommen werden, das heißt, Etwas wird als etwas Benennbares (Tier oder Mensch), damit als etwas Bewertbares (freundlich/feindlich, hilfreich/schädlich) und damit als etwas in seiner Relevanz Einstufbares (wichtig/unwichtig) [zentral/peripher, C.J.] wahrgenommen. Die Bestimmung von Etwas als Etwas wird für Menschen in Gruppen vorgenommen. Damit bilden sich Bezugsrahmen für Benennbares, Bewertbares und Einschätzbares heraus, die für alle Aktanten der Gruppe gelten und ihnen soziales, d. h. auf andere Aktanten und auf gemeinsame Sinnrahmen bezogenes Handeln erlauben. Während die Kategorien und semantischen Differenzierungen das Wirklichkeitsmodell aufspannen, liefert das Kulturprogramm die gesellschaftlich relevante Ordnung der Bezugnahmen in Gestalt der semantischen Verknüpfungen der Komponenten, ihrer affektiven Besetzung und moralischen Bewertung.“ (Schmidt 2004: 106)

30 Schmidt gab in seiner Einzelveranstaltung *Medienkultur am Institut für Kommunikationswissenschaft der WWU Münster* im Sommersemester 1996 am 20.05.1996 das anschauliche Beispiel, dass *dass wir essen ein biologisches, wie wir essen aber ein kulturelles Problem sei*. „Nicht das Was, aber das Wie regelt die Kultur, nämlich den Modus der Beobachtung zweiter Ordnung.“ (Baecker 2001: 122)

Fünf Kriterien sind mit Schmidt für die Identifikation von Kulturprogrammen konstituierend:

1. *Stabilisierung*: Aus Konstanz von Deutungen und Bewertungen können sich Schemata herausbilden, die wiederum in zukünftiges kollektives Wissen überführt werden können.
2. *Etablierung*: Herausbildung von für individuelle und soziale Identität unverzichtbaren Strukturen und Traditionen in Reproduktions- und Sozialisationsprozessen.
3. *Dynamisierung*: Durch Reflexivität basierend auf dem Paradoxon, dass das Programm Ergebnis und Konditionierung zugleich bedeutet und eben Aktanten als Vorschrift bindet, deren Anwendungen wiederum zur Veränderung dieser Vorschrift führen.
4. *Relativierung*: Kontingenzerfahrung von Kulturprogrammen wird durch Beobachtungen zweiter Ordnung und Latenzbeobachtung³¹ in Medien-gesellschaften veralltäglicht.
5. *Transzendenz*: Zwangloser Zwang der Transkulturalität von Kulturprogrammen durch Globalisierungstendenzen, die sowohl nationale Kulturprogramme peripherer werden als auch im Alltag wirksam bestehen lassen können (Glokalisierung).

Alle Kriterien sind sehr wirksam in den Kulturprogrammen von Pop- bzw. Massenkultur (*Main*) zu beobachten, wenn sich etwa Popmusik transnational orientiert und synchron der Ruf nach nationalen Kontingentierungen einheimischer Popmusik laut wird.³²

Die Wirklichkeitsmodelle unterscheiden sich zwischen den Gesellschaften nicht so sehr wie das jeweilige kulturelle Programm, um nochmals den Philosophen Wiredu zu Rate zu ziehen:

„In ihren grundlegenden Aspekten sind diese Fähigkeiten [reflexive Wahrnehmung, Abstraktion, Folgerung, Aufbau von Wirklichkeitsmodellen, C.J.] für alle Menschen gleich, unabhängig davon, ob sie in Europa, Asien oder Afrika leben, genau wie die grundlegenden Reaktionen etwa der Frösche in Europa die gleichen sind wie die der Frösche in Afrika. Insbesondere ist das allgemeine Konzept eines Gegenstandes das Gleiche für alle Lebewesen, die zu reflektierter Wahrnehmung fähig sind. Dies folgt daraus, dass alle Lebewesen, die ihren Instinkt durch Wissen ergänzen müssen, eine geregelte Vorgehensweise benötigen, um ihre Gleichgewichte und ihre Selbsterhaltung zu sichern, um Dinge in ihrer Umwelt zu identifizieren und um sie wieder zu erkennen.“ (Wiredu 2001: 79)

31 Schmidt/Zurstiege (2000a: 206-210) zählen die Latenzbeobachtung zu einer ihrer Konstanten von Medienevolution neben Demokratisierungsversprechen, Kommerzialisierung, Individualisierung, Entkopplung, Intermedialität/Reflexivität und Autologie der Medienforschung.

32 Zu Entwicklungen in der Musikindustrie aufgrund territorialer als auch technologischer Veränderungen vgl. die beachtenswerten Abhandlungen bei Röttgers 2003.

In diesem Sinn gibt es sowohl inter- als auch intragesellschaftlich divergierende Kultur-Programme und nicht ‚die Kulturen‘ bzw. ‚die Kultur‘. Darüber hinaus bildet jedes Kulturprogramm einer Einzelgesellschaft auch seine Unter- oder Teilprogramme, wie zum Beispiel Kunst, Mode oder Musik aus, dazu aber später mehr.

Noch einmal sei betont: Laut Schmidt (2003b: 356-359) funktioniert das Kulturprogramm einer Gesellschaft über die Unterstellung von Sinndimensionen bzw. Themenfeldern, innerhalb derer die Aktanten differenzieren und unterscheiden, dementsprechend also ihre Beobachtungsergebnisse fortlaufend abgleichen und asymmetrisieren, und zwar zwei- oder auch mehrstellig. Ein Beispiel soll diese Codierungsebenen verdeutlichen: Die Themendimension Popmusik unterstellt zunächst in einer Mediengesellschaft wie der deutschen ein ungefähr abgestimmtes kollektives Wissen davon, was mit dem Begriff der Popmusik gemeint ist.³³ Für bestimmte gesellschaftliche Gruppen fungiert diese Dimension als zentral, für andere als eher peripher, womit die Erstcodierung beschrieben ist. Daran anschließend kann dann eine weitere Codierung in gut/schlecht, hoch/trivial, angenehm/unangenehm etc. erfolgen. Ferner können Themendimension wie auch die Codierungen wiederum zu unterschiedlichen Verknüpfungen, Gewichtungen und Bewertungen im Verbund mit anderen Dimensionen führen, welche im weiteren Verlauf der Arbeit noch genauer zu behandeln sind.³⁴ Durch solche Codierungen mit Hilfe des Kulturprogramms werden Sinnorientierung und Handlungen prinzipiell erst möglich, die sich wiederum auf Verbünde bzw. Netzwerke semantischer Kategorien beziehen, die in der Einzelgesellschaft so etwas wie systematische Ordnung herstellen und Funktionsmöglichkeitzuweisung ermöglichen.

„Mit Hilfe ihrer spezifischen Differenzierungsnetze oder symbolischen Ordnungen wie z.B. Riten, Mythen, generalisierte Kommunikationsmedien, Makroschemata der Diskursorientierung, Kollektivsymbole, Gattungen etc., die als kollektives Wissen produziert werden, überbrückt Kultur die kategoriale Trennung zwischen Kognition und Kommunikation und vermittelt die Autonomie der lebenden Systeme mit der gesellschaftlich erforderlichen sozialen Kontrolle.“ (Schmidt 2003b: 363)

33 Nimmt man sehr unterschiedliche intragesellschaftliche Gruppen, so zeigt sich, dass wahrscheinlich alle Personen den Begriff kennen, jede(r) jedoch im Einzelnen ganz unterschiedliche andere Themenfelder und Bewertungen damit verbinden würde. Schon hier wird die Kontingenz der Kulturprogrammanwendungen und der Kulturprogramme deutlich.

34 Im Übrigen kann diese Codierung wiederum auf sich selbst angewendet werden, indem die Codierungselemente zentral/peripher selbst wiederum als zentral oder peripher eingeordnet werden, auch hier sind Autologiefallen aufgebaut. Daran anschließend formuliert der Soziologe A. Nassehi (1999: 354-355) nachvollziehbar: „Es gibt keine Möglichkeit, aus dem Reich der Kommunikation und der kulturellen Bezeichnungen, aus dem Zeichenuniversum der Sprache und der Bedeutungen oder wenigstens der Erfahrungen herauszutreten.“ Und noch pointierter drückt es P. Bourdieu aus: „There is no way out of the game of culture.“ (Bourdieu, zitiert bei Fowles 1996: V)

Wie sensibel ein solches Dimensionen- oder Kategoriensystem ist, welches kollektiv unterstellt und permanent in Orientierung an Wirklichkeitsmodellen abgeglichen wird, zeigt sich, wenn man den Begriff der „Tabularität“ des französischen Wissenschaftshistorikers und -theoretikers M. Serres (1964: 12) zu Hilfe nimmt, der Kommunikation, ganz ähnlich dem Schmidtschen Kulturverständnis, als Netzwerk von sich ständig verschiebenden Determinanten beschreibt, welches sich im Ganzen verändert, wenn einer der Knotenpunkte justiert wird und welches keine klare Hierarchie von oben nach unten aufweist.

„Statt eines eindeutigen Gegensatzes haben wir hier also eine Differenzierung der Determination nach Art und Stärke, wobei jeder Gipfel Ausgangs- oder Endpunkt einer Mehrzahl von Determinationsflüssen ist; das dialektische Argument erfährt damit eine Verallgemeinerung hinsichtlich der Grundlage und der Dynamik seiner Determinationsprozesse.“ (Serres 1964: 14)

Das Netzwerk von Serres erinnert in groben Zügen auch an das im Rahmen von popkulturtheoretischen Diskussionen inflationär verwendete Rhizom von Deleuze und Guattari:

„Ein Rhizom [...] verbindet unaufhörlich semiotische Kettenglieder, Machtorganisationen, Ereignisse aus Kunst, Wissenschaften und gesellschaftlichen Kämpfen. Ein semiotisches Kettenglied gleicht einer Wurzelknolle, in der ganz unterschiedliche sprachliche, aber auch perzeptive, mimische, gestische und kognitive Akte zusammengeschlossen sind: es gibt weder eine Sprache an sich noch eine Universalität der Sprache, sondern einen Wettstreit von Dialekten, Mundarten, Jargons und Fachsprachen.“ (Deleuze/Guattari 1992: 17)

Dieser Wettstreit, insofern wären Deleuze und Guattari mit Schmidt und auch Wiredu zu korrigieren, findet aber eben doch auf Grundlage von Wirklichkeitsmodellen und Kulturprogrammen mit Hilfe von Sprache statt.

Wieso ähnelt das kommunikative Netzwerk Serres dem Kulturprogramm Schmidts? Obwohl Schmidt diesen Vergleich mit der Netzwerkmetapher nicht erwähnt, soll doch in seinen Worten eine Antwort gegeben werden:

„Da im Prinzip alle Kategorien mit allen Kategorien verbindbar wären (eine ontologische Ausschlussregel ist nicht erkennbar), sind Selektions- und Kombinationsregeln sowie Kompatibilitätskriterien in Gestalt eines Kulturprogramms erforderlich, die eine dauerhafte Reduktion der Mannigfaltigkeiten von Beziehungen bewirken und damit jeweilige Wirklichkeiten als kontingente Selektionen unendlicher Mannigfaltigkeit entstehen lassen.“ (Schmidt 2003a: 39)

Schmidt sagt also nicht, dass die Dimensionen des Wirklichkeitsmodells innerhalb von verschiedenen Kulturprogrammen (synchron) und in ihrer Historizität (diachron) starr sind. Im Gegenteil: Die Kategorien und Diffe-

renzierungen sind in ihren jeweiligen Gewichtungen und Bewertungen sehr flexibel und dynamisch. Universelle, unspezifische Kontingenz wird hier durch selektive, spezifische Kontingenz bearbeitet und handhabbar gemacht, also nicht generell Komplexität reduziert, sondern Kontingenz-Overload vermieden durch Kontingenz-Konzentration: „Kontingenz [...] wird hier nicht als Bodenlosigkeit, sondern als Voraussetzung für Beweglichkeit [als Setzung gegenüber Stagnation, C.J.] und Kreativität angesehen.“ (Ebd.: 44)³⁵ In ihrer Anwendung auf Grund des Kulturprogramms müssen die Dimensionen, Kategorien und Differenzierungen allerdings lernunwillig und irritationsresistent sein, da sie ja als kollektiv unterstellt unterstellt werden müssen, ansonsten wäre soziale Orientierung und Orientierungsorientierung unmöglich. Das semantische Interpretationsprogramm Kultur zeigt sich parallel dazu prinzipiell lernfähig, sonst gäbe es keinen kulturellen Wandel. Es muss aber ebenso für die aktuelle Anwendung durch Aktanten verbindlich sein und Relevanzen, die Schmidt wiederum in zentral/peripher unterteilt, anbieten. Diese Relevanzen sind kulturell stark an die jeweilige Gruppe, Gemeinschaft oder Gesellschaft gebunden. Es werden sehr unterschiedliche Bindungskräfte sensu Serres (1964) entwickelt, die divergierende Bedingungskontexte für Veränderungen des Programms bzw. der Programme herstellen. An diesen Ausführungen dürfte der Wirkungszusammenhang von Wirklichkeitsmodellen und Kulturprogrammen deutlich geworden sein, der überhaupt erst so etwas wie Gesellschaft emergieren lässt.

„Gesellschaft [...] ist als Wirkungszusammenhang die Einheit der Differenz von Wirklichkeitsmodell und Kulturprogramm, wobei beide nur analytisch voneinander getrennt werden können, da sie im strengen Sinne komplementär sind.“ (Schmidt 2003b: 359)

Ebenso kann man Kultur nur vermeintlich von außen beobachten, man kann schlichtweg nur so tun, als ob man sie von außen und unbeteiligt beobachtet. Im Grunde ist aber jede Kulturbeobachtung – und somit auch insbesondere jede wissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesem Phänomen – gewissermaßen die beobachtende Teilnahme am Funktionieren der Kulturprogramme. Schmidt spricht deswegen auch von ‚der Kultur‘ als Diskursfiktion ebenso wie es ‚die Gesellschaft‘ nicht ‚gibt‘. Diese Diskursfiktionen vollziehen sich in ihren Anwendungen durch Wirklichkeitsmodelle und Kulturprogramme qua Aktanten. Sie sind also Programm (Struktur) und Anwendung (Dynamisierung) zugleich. Kultur ist also sich selbst organisierend und reflexiv, was die Schwierigkeit bei Versuchen fester Beschreibungen ebenso vermeintlich fixer Kulturen erklären hilft. Ob nun das Kulturprogramm bei Schmidt als Software oder auch als Maschine, die das Strukturmodell für Wirklichkeitskonstruktionen zum Laufen bringt, metaphori-

35 Es darf ergänzt werden: „Anything Goes – As Long As It Works.“ (Jacke 2000: 191) Zum basalen Wirkungszusammenhang von Voraussetzung (Sinnorientierung) und Setzung (getroffene Unterscheidungen) vgl. Schmidt 2003a: 27-33.

siert wird, bleibt letztlich eben nur eine etwas unscharfe Variation von Verbildlichung. Wichtiger als die Genauigkeit der Metaphern erscheint:

„Das Arbeiten dieser Maschine in/durch kognitive Systeme verläuft in aller Regel unreflektiert als endloser Prozess des Verknüpfens und Bewertens semantischer Kategorien und Differenzierungen, die im Aktanten in seinen Lebenszusammenhängen das entstehen lassen, was als Sinn erlebt wird. Sinn kann als die dauerhafte Erfahrung funktionierender Kulturprogramme bzw. als sozial erfolgreiches Unterscheidungsmanagement beschrieben werden.“ (Ebd.: 358)

Dieses Funktionieren des basalen Mechanismus Unterscheidung und seiner Verwaltung ist auf das unterstellte kollektive Wissen und die ebenso unterstellte und gleichzeitig im Alltag nicht mitbeobachtete Folie Kultur angewiesen, die jene komplementäre Lernunwilligkeit und Lernfähigkeit in Form von Problemlösungsmöglichkeiten gleichzeitig stabilisiert (Tradition) und destabilisiert (Innovation), und zwar durch konkrete Anwender oder Programmierer.

Kultur, so könnte man an Jünger (vgl. 2000: 213) angelehnt sagen, ist eine operative Fiktion deterministisch-chaotischer Ordnungen, die erst an den Prozessresultaten beobachtbar wird. Und hier gelangt dann auch der Aspekt des Wandels von Kulturprogrammen in die Argumentation: Kulturprogramme eröffnen und schematisieren Optionen, aber eben immer nur innerhalb ihrer eigenen Programmlogiken. Wenn diese also verändert werden, dann nur aufgrund der bisherigen Ordnung und als neue Ordnung. Um noch einmal S. Jünger zu zitieren, hier in Verweis auf den Kybernetiker H. von Foerster: „Ordnung entsteht *aus* Ordnung *durch* [Hervorhebung im Original, C.J.] Störung“ (Jünger 2002: 80). Und diese Störung wiederum kann nur in der Ordnung und durch Aktanten geschehen, wobei diese vor dem schwer lösbaren Problem stehen, dass qua Kulturprogramme etablierte Semantiken nicht einfach abgeschafft, sondern zunächst nur reflexiviert werden (vgl. ebd.: 75). Auch dieses Problem ist dem Phänomenbereich der Popkultur bestens bekannt. Vorherrschende Interpretationen von Unterscheidungen, also etwa Heavy Metal Rock = männlich, können nur auf sich selbst angewendet bedeutungsverschoben, nicht aber komplett aufgelöst werden.³⁶

Nun bilden Kulturprogramme ‚in‘ einer Gesellschaft die Einheit der Differenz seiner vielzähligen Teilprogramme, womit die Frage evident wird, ob eben vor allem in funktional ausdifferenzierten Gesellschaften auf Grund der Kulturprogrammatik von Schmidt verschiedene Ebenen ‚existieren‘. Da sich ein Kulturprogramm mit seinen Ebenen quer durch die Gesellschaft

36 Ein noch deutlicheres Beispiel aus dem Bereich des Sports: Selbst wenn die deutsche Damen-Fußballnationalmannschaft Weltmeister 2003 geworden ist und sich eines großen Fernsehpublikums erfreute, so wird ihre Leistung von ganz bestimmten, offensichtlichen der Mehrheiten von Fußball-Beobachtern stets auf Basis der immer noch asymmetrisierten Unterscheidung und Verknüpfung Männerfußball/Frauenfußball und gut/schlecht beobachtet. Dies wäre allerdings noch empirisch zu belegen.

zieht, wird deutlich, dass eine dogmatische Deklination von Kultur als System, wie etwa präzise bei W. L. Bühel (1986) oder konfus bei U. Saxer (1998)³⁷ praktiziert, hier nicht besonders geeignet scheint.³⁸ Dabei wird Kultur mal als gesellschaftliches Teilsystem (Bühel, Saxer), mal als kulturelles Muttersystem der kulturellen Subsysteme Kunst/Elitekultur, Populärkultur, Medienkultur und Volkskunst (vgl. Bosshart 1998: 47) beschrieben. So betrachtet beispielsweise Bühel Kultur als ein amöbenhaftes, hochkomplexes, variabel gekoppeltes System mit unterschiedlichen Strukturebenen oder Teilbereichen, die aber nicht zwingend unabhängig voneinander operieren müssen.³⁹ Dieser Pool beinhaltet ein Themenmanagement, das Luhmann Kultur nennt:

„Kultur ist kein notwendig normativer Sinngehalt, wohl aber eine Sinnfestlegung (Reduktion), die es ermöglicht, in themenbezogener Kommunikation passende und nichtpassende Beiträge oder auch korrekten bzw. inkorrekten Themengebrauch zu unterscheiden.“ (Luhmann 1994: 224-225)

Eine Art von Entitätsunterstellung unterläuft Luhmann allerdings, wenn er von Kultur als „Gedächtnis sozialer Systeme“ (Luhmann 1999: 47) spricht.⁴⁰ Luhmann begreift also Kultur eher als quergelagert und als asymmetrisierenden Ausbildern und Organisierern von Unterscheidungen und nicht explizit als Sozialsystem (vgl. etwa Luhmann 1996: 138-157). Entgegen seiner ansonsten vorhandenen Präzision mändert Luhmann in Bezug auf den Kulturbegriff – ähnlich wie bei seinen Ausführungen zum Medien-

37 Abgesehen von merkwürdig anmutenden Gegenüberstellungen von Anspruchskultur und Populärkultur und Beschreibung letzterer als „Kultur von Eliten für Nicht-Eliten“ (Saxer 1998: 38) benutzt Saxer fortlaufend den Begriff des Kultursystems, erwähnt diesen im Zusammenhang mit anderen ausdifferenzierten Systemen wie Politik und Wirtschaft, erklärt ihn aber nicht weiter. Ebenso stellt Saxer den Tatbestand unterschiedlicher Codierungen von Real- und Medienkultur fest (vgl. ebd.: 28), erläutert die Codes an dieser Stelle allerdings ebenfalls nicht.

38 Zu einer vergleichbaren Erkenntnis gelangt Baecker 2001: 98-111.

39 Bühel diskutiert in diesem Aufsatz (vgl. 1986: 123-124) ausführlich die sich abgrenzenden und überschneidenden Teilsysteme ‚Alte Kultur‘, ‚Neue Kultur‘, ‚Popkultur‘ sowie ‚Gegenkultur‘ und zweifelt in seinem Mehrebenensystem die Existenz einer absoluten, dominanten Kultur an. Ebenso erscheinen seine Überlegungen zum kulturellen Wandel und zur Dynamik von Kultur – abseits irgendeiner systemtheoretischen Orthodoxie – absolut brauchbar: „Dies scheint gerade zur Definition der Kultur zu gehören, dass man wenig für und nichts gegen ihren Wandel tun kann.“ (Ebd.: 140)

40 Vgl. auch ausführlich Luhmann 1997a: 576-594. Am Rande: Der Programm-Begriff von Schmidt ist nicht ganz gleichzusetzen mit dem von Luhmann, der die Erwartungsordnung Programm als Komplex von Bedingungen der Richtigkeit des Verhaltens beschreibt (vgl. Luhmann 1994: 432-436). Beide Metaphern stehen zwar für Sinnorientierung und Handlungsleitung, Luhmann verortet Programme aber aktantenunabhängig als gesellschaftliche Ordnungen von zweistelligen Werten, so wie Rollen als Ordnungen von Individuen fungieren. Baecker benutzt in seinen Überlegungen zum Kulturbegriff ebenfalls und an zentraler Stelle die Programm-Metapher als Vorschrift, die über richtig oder falsch entscheiden hilft und beeinflussbar ist: „Programme können von der Gesellschaft geändert werden, liegen dann jedoch als Vorschriften wieder vor, die neue Effekte auslösen.“ (Baecker 2001: 122)

begriff – sehr stark zwischen Bildern (Themenvorrat, Gedächtnis, nicht hintergehbare evolutionäre Errungenschaft etc.) und analytisch wenig hilfreichen Süffisanzen⁴¹ hin und her, ohne sich festzulegen.

System oder nicht System, Luhmann bietet für einen prozessorientierten Kultur-Begriff zwei hilfreiche Überlegungen, die man an das Modell von Schmidt besonders gut anknüpfen kann: Zum einen schildert Luhmann Kultur als Perspektive für die Beobachtung von Beobachtern, womit das Beobachten auf immer schon gegebene Phänomene gerichtet wird. Diese Phänomene sind aber keineswegs nur auf Gegenstände beschränkt, weswegen Definitionen von Kultur, die dies versuchen, gescheitert seien (vgl. Luhmann 1999: 54). An diesem Punkt kann man den abstrakten, weiten und hier ähnlich gelagerten Kultur-Begriff Schmidts gut ansetzen. Zum zweiten – und dies wird im kommenden Kapitel noch klarer auszuführen sein – liefert Luhmann, obwohl er sich mit *Mainstream* und Subkultur so gut wie nie beschäftigt,⁴² einige ebenfalls an Schmidts Überlegungen und das eigene Beobachtungsraster von *Main* und *Sub* andockbare Argumentationen zu Störung, Irritation, Negation und Protest innerhalb von Gesellschaft. Es bleibt festzuhalten: Als Funktionssystem Luhmannscher Prägung scheint Kultur schwerlich definierbar:

„Für ‚Kultur‘ kann es [...] keine eigene Institution geben und sie kann so wenig als ein eigenes Sozialsystem konzipiert werden wie das Wirklichkeitsmodell einer Gesellschaft. Wohl sind Kulturprogramme angewiesen auf die Kontinuität von Programmanwendungen und auf eine nicht abbrechende Akkulturation, das heißt auf Kompetenzerwerb zur Anwendung des Programms.“ (Schmidt 2004: 95-96)

Wenn man also Kultur bildlich als Bereich oder Räumlichkeit beschreiben will, dann ‚liegt‘ sie als Programm eher horizontal, wie gesagt, quer zu den Funktionssystemen.⁴³ Und wenn diese Programme als Blaupausen für eine Vororientierung von Handlungs- und Kommunikationsmöglichkeiten in konkreten Lebenskontexten unter Berücksichtigung gesellschaftlicher Verbindlichkeiten gelten können, so stellt sich die Anschlussfrage nach der Unterschiedlichkeit und Gemeinsamkeit dieser Programme, und zwar inter- als auch insbesondere intragesellschaftlich.

Lässt sich daher ein *Main* der Kulturprogramme beobachten, und steht dieses in Verbindung oder Kontrast zu irgendwelchen *Subs*? Hier bietet sich ein Blick in die Überlegungen des Soziologen Stäheli zum Populären an:

41 Etwa: „Kultur im Sinne der Umformung von allem und jedem in ein Zeichen für Kultur“. (Luhmann 1996: 154)

42 Selbst Populärkultur findet in Luhmanns Systemtheorie keinen Platz, und dies, obwohl durchaus Parallelen im Theoriebaukasten zu anti-essentialistischen und differenztheoretischen Erörterungen der *Cultural Studies* (z.B. bei L. Grossberg, St. Hall) zu erkennen sind. Zum Populären zwischen Systemtheorie und *Cultural Studies* vgl. Stäheli 2000.

43 Ganz ähnlich könnte man übrigens in Bezug auf die ‚Korsettierung‘ von Medien als Sozialsystem reagieren.

„Beim Populären handelt es sich um eine stets umkämpfte Konstruktion.“⁴⁴ (Stäheli 2000: 325) Die semantischen Interpretationsprogramme variieren sicherlich im Gegensatz zu den Wirklichkeitsmodellen zwischen den Gesellschaften teilweise erheblich, sonst gäbe es multikulturelle Konflikte schlichtweg nicht.⁴⁴ Die Variation der Programme bei in etwa gleichen Wirklichkeitsmodellen erklärt das meist erstaunliche Spektrum an Unterschieden und Gemeinsamkeiten, wenn Kulturen, also im Prinzip die Wirkungszusammenhänge von Kulturprogrammen und Wirklichkeitsmodellen, vergleichend beobachtet werden. Schaut man sich nun aber eine Medienkulturgesellschaft genauer an, so dürfte auffallen, dass solche Konfliktpotenziale auch zwischen verschiedenen Programmen innerhalb des vermeintlich *einen* Kulturprogramms *einer* Gesellschaft bestehen. Setzt man dann wiederum Pop mit Masse gleich und gelangt so zu der schon oft genannten trivialen Erkenntnis, dass die Ebene *Main* in diesem Fall eine Art quantitativ überwiegendes Interpretationsprogramm darstellt, dann erscheint plausibel, dass parallel dazu gegenläufige Interpretationsprogramme bei anderen Gruppen innerhalb einer Gesellschaft funktionieren. Diese können aufgrund des sensiblen, sich ständig verschiebenden, semantischen Netzwerks mal weniger, mal mehr in Bewegung geraten, je nachdem, wie viele Kategorien mit welchen Asymmetrien im Wandel begriffen sind.

Die *Main*-Ebene solcher Kulturprogramme kann nur als *Main* in Differenz zu etwas Anderem beobachtet werden, wobei das Andere, die *Sub*-Ebenen bzw. deren Programm-Anwender, dieses Differenzmanagement wesentlich virtuoser und professioneller beherrschen. Ebenso klar erscheint, warum das *Main*-Programm so viele User bzw. Programmierer akquiriert: Seine Interpretationsangebote – Stäheli (2000: 325) spricht in Anlehnung an Williams (1988: 236-238) von Bedeutungsmustern – sind in der Regel verständlicher, zugänglicher und verankerter als die zum Teil aufwendigen Umcodierungen in den Programmebenen der *Subs*. Speziell die Zugänglichkeit – man denke nur an offerierte bzw. unterstellte Interpretationen durch *Main*-Programme der Werbung – ist nicht nur per se da, sondern sie wird persuasiv gestaltet, im Übrigen ganz wie auf der *Main*-Programm-Ebene der Religion. Beide Beispiele offener Zugänglichkeiten wollen gefallen, und zwar möglichst nicht nur Minoritäten. Abgesehen davon sorgen die diesbezüglichen Attraktivitäten des *Main* bzw. Populären für mannigfaltige Anschlussmöglichkeiten der Kommunikation. Und all dies sind entscheidende Momente, warum die Anwendungen von Kulturprogrammen, und hier insbesondere ihrer *Main*-Ebenen, für verschiedene Formen der Kommerzialisierung so interessant sind.⁴⁵ Zudem wird hier klar, warum im Falle einer

44 Zu inter- und intrakulturellen Zusammenbrüchen von Kommunikation in Anlehnung an Th. Kuhns (1997) Inkommensurabilität in alternativen wissenschaftlichen Positionen vgl. Wiredu 2001: 83. Neue Konflikte entzünden sich – wie schon beschrieben – entlang der Grammatik von Lebensformen (Habermas) bzw. Lebensweisen (Williams) als Kultur.

45 Stäheli (vgl. 2000: 329) beklagt das Abschieben des Populären auf das Massenmediensystem seitens der Systemtheorie. Verabschiedet man sich hingegen von or-

massenhaften Thematisierung und Kommerzialisierung eine besondere Faszination im Konsens besteht. Erst durch das gemeinsame Anwenden der Programme entsteht ein Vergnügen am Feststellen der Gemeinsamkeiten und auch am Wiedererkennen ähnlicher Anwendungen beim zahlreichen Gegenüber. Jeder, der schon einmal als Fan bei einem Spiel seiner Mannschaft in einem Fußballstadion war, wird dies bestätigen können:

„Das Populäre erzeugt einen Inklusionssog, indem die prinzipielle Offenheit von Systemen »attraktiv« gemacht und affektiv in *matterings maps* [Hervorhebung im Original, C.J.] verankert wird. Wegen dieser allgemeinen Funktionsweise des Populären kann es nicht einem spezifischen System (wie z.B. dem der Massenkommunikation) zugeschlagen werden, sondern muss als transversaler Mechanismus konzipiert werden, der in verschiedenen Funktionssystemen zitiert und artikuliert wird.“ (Stäheli 2000: 334)

Diese *matterings maps* – der Begriff stammt ursprünglich von Grossberg⁴⁶ – beschreiben neben der Hierarchie bestimmter Bedeutungen für bestimmte Gruppen von Individuen (z.B. Fans) auch die damit einher gehenden emotionalen Intensitäten. Insofern unterscheiden sich die *matterings maps* bei Grossberg gar nicht so sehr von den Kulturprogrammen Schmidts. Diese quantitativen und auch qualitativen Gemeinsamkeiten auf der *Main*-Ebene von Kultur als Programm sorgen nicht nur für den momentanen Wiedererkennungswert, sondern verdeutlichen auch, warum es speziell in mediatisierten Kulturprogrammanwendungen einen permanenten wiederentdeckenden Rückgriff auf kulturprogrammliche Anwendungen von gestern und vorgestern gibt, weil sich dafür ein potenziell großer Kreis von Rezipienten finden lassen könnte. Wenn *Deep Purple* vor 30 Jahren die Konzerthallen gefüllt haben, so müssten diese doch auch heute ihre alten und neuen Fans neugierig auf das Alte machen. Hier kann nun allerdings mit den ehemaligen *Main*-Anwendungen eines solchen Programms vielfältig verfahren werden. Von Retro-Trash über konträre Faszination, von statischem Recycling (pure Reproduktion) zu progressivem Recycling (z.B. Sampling in HipHop, Techno und Bastard Pop⁴⁷) eröffnen sich unzählige Verwendungsoptionen insbesondere im Hinblick auf deren Mediatisierung und Kommerzialisierung. Hierbei bauen Kommerzialisierungsspezialisten wie Werber, Journalisten und Agenten darauf, dass Kultur-Programme, und somit auch deren

thodoxen Systembegriffe und sieht sowohl Massenmedien als auch Kultur durch die Gesellschaft hindurchgehend, so umgeht man diese Einschränkung. Stäheli sieht im Populären eher die Negation funktionaler Differenzierung innerhalb funktionaler Differenzierung, was sicherlich die Ambivalenz des Populären gut beschreibt.

46 Vgl. Grossberg 1999b und 2000: 50-77. Zu einer speziellen Diskussion dieser Bedeutungslandkarten für die Identitätsfindung von Fans vgl. Keller 2004.

47 Beim Bastard Pop mixen DJs bereits bekannte Songs, indem sie sie im Gegensatz zum Sampling addieren und nicht nur Elemente daraus verwenden, vulgo: verändert wird nicht der Flow, sondern die Eigenständigkeit der einzelnen Tracks (vgl. Mühlbauer 2002).

Main-Ebenen, nie komplett gelöscht werden, sondern als Datenmüll produktiv wiederverwendet werden können.⁴⁸

Im selben Zuge wird hier klar, warum es innerhalb der Kulturprogramme auch so etwas wie alternative Programmebenen (*Subs*) gibt: „Kulturen müssen sich anders möglich halten, sonst sind sie nicht. Sie müssen abweichen.“ (Faßler 2003: 101) Dieses In-Differenz-Setzen muss sowohl gegenüber anderen Kulturprogrammen als auch innerhalb des Gesamtprogramms einer Gesellschaft ablaufen (vgl. Kapitel 4.3). So wie die Lernunfähigkeit im Moment der Anwendung und die grundsätzliche Lernwilligkeit der Programme ein vermeintlich paradoxes Paar bilden, so muss für den produktiven Wandel der Programme eine Mischung aus Varietät und Redundanz vorhanden sein, „Kultur diskontinuuiert – und tut genau dies kontinuierlich.“ (Baecker 2001: 104) Diese Komplementarität lässt sich bis auf das Plateau der Aufmerksamkeitsökonomie herunter durchdeklinieren:

„Die heutigen komplexen Kulturen und ihre Zeitregime fordern Brüche, herkunftsentlastetes oder, wie manche sagen, geschichtsloses Tun. Es sind die kulturellen Situationen der spontanen Anpassung, des beispiellosen, ungelehrten Anwendens. Der Regelbruch steht auf der Tagesordnung.“ (Faßler 2003: 109)

Auch hierbei gilt es zu beachten, dass dieser Regelbruch nicht nur auf rein materieller Basis eine Dynamik entwickeln kann, sondern dass auch symbolische Ordnungen (deren Ordnung wiederum durch Kulturprogramme orientiert wird) mit Faßler an ihren verblassenden Farben und ihrer Wurmstichigkeit leiden und sich mittlerweile eine ganze Industrie der Archivierung und Erhaltung darum rankt. Diesbezüglich spricht Faßler nicht nur von den erwähnten Kunst-Institutionen, sondern grundlegend von der Kulturindustrie als Konservierungsindustrie und von Popkultur als der Konservierung massenkultureller Programmanwendungen.

Dabei oszillieren die Umwertungen von Werten seitens der Programm-anwender unterschiedlicher Ausrichtung und bilden divergierend große Gruppen. Wenn folglich von Programmanwendern eines *Main* bestimmte Unterscheidungen zur Verfügung gestellt werden, so können diese, wie schon gezeigt, von denjenigen auf Ebene der *Subs* aufgegriffen und umgewertet werden. Ebenso werden in der Regel ganz bestimmte Werte in den *Subs* entwickelt, die meist im Moment des vermehrten und damit einhergehend kommerzialisierten Aufgreifens seitens der Anwender einer *Main*-Ebene wiederum im *Sub* abgelegt bzw. verworfen werden. Attraktiv sind diese aus den *Subs* entstandenen Werte wegen ihres Exklusivitätsbonus, der aber im Moment der Vermassung verloren geht.

Wenn solche Umwertungen, Themen oder auch Gegenstände nun wiederum lange genug diffundiert und schließlich nicht mehr thematisiert werden, können sie insbesondere durch neue Interpretationen für gänzlich neue

48 Aber auch Galerien, Museen und Archive benötigen die Konservierung von kulturprogrammlichen Anwendungen.

Sub-Gemeinschaften anziehend werden (vgl. Diederichsen 2002d). Dabei darf nicht außer Acht gelassen werden, dass allen diesen Umwertungen, Vermüllungen und Wiederentdeckungen eine gemeinsame Tiefenstruktur zugrunde liegt, die sich als Programm verstehen lässt.⁴⁹

Ob nun Konservierung oder Innovation, deren produktive Gleichzeitigkeit durch die Betrachtungen zu Teil- und Sub-Programmen in Schmidts Modell im folgenden Kapitel (4.3) genauer beleuchtet und mit Wandlungsprozessen von Mediengesellschaften in Verbindung gebracht werden sollen: Kulturprogramme in toto funktionieren als zunächst unbeobachtete Reproduzenten und Manager von Orientierungsorientierungen, Erwartungserwartungen und Unterstellungsunterstellungen von Gesellschaften bzw. gesellschaftlichen Gruppierungen. Sie sind überdies die Blocker von Kontingenz-Overloads, indem sie unspezifische Kontingenz auf verbindliche Kontingenz-Optionen reduzieren.⁵⁰ Und schließlich ermöglichen Kulturprogramme die individuelle (Aktanten) bzw. soziale (Gesellschaft) Identitätsbildung.⁵¹ In allen Ausführungen zum Kulturprogramm-Begriff bei Schmidt im Allgemeinen und dessen *Main*-Ebene im Besonderen sind zwei Aspekte immer wieder angeklungen, die im Folgenden noch einmal betont und kurz erläutert werden sollen:

1. Kulturprogramme ‚funktionieren‘ nur in konkreten Anwendungen durch Aktanten, also handelnde Individuen. Diese produzieren Sinn und tun dies in Mediengesellschaften in verschiedenen Dimensionen und Rollen. Für den massenkommunikativen Prozess, welcher im Kontext von Analysen zu Massen- und Popkultur den entscheidenden Kontext-Rahmen aufspannt, sind dies die bereits einige Male genannten Dimensionen Produktion, Distribution, Rezeption und Weiterverarbeitung. Auf diesen Dimensionen bewegen sich dann die Aktanten der Kulturprogramme, die man auch User oder Anwender nennen kann, und bestätigen und modifizieren die Programme zeitgleich.⁵² Aktanten sind hier nicht nur, wie sehr häufig in Medien- und Kommunikationswissenschaft behandelt, die Rezipienten und Nutzer von popkulturellen Medien-Angeboten

49 Vgl. Bühl 1986. Der Kunsthistoriker H. P. Thurn (1986) nennt demgegenüber die Verweigerung der *Mainstream*kultur seitens subkultureller Aussteiger Dekulturation und verfällt damit unnötig in Umschreibungen von Nicht- oder Antikultur, die es im Rahmen des Kulturprogrammbegriffs schlichtweg nicht geben kann. Zum Kulturmüll und zur Wiederentdeckung von Struktur und Komplexität im kulturellen Abfall vgl. Thompson 2003 und Engell 2000.

50 Kultur ist gewissermaßen die interpretative Sozialversicherung in kontingenten Wirklichkeitsmodellen und wirklichkeitsmodellinhärenten Kontingenz-Overloads.

51 Vgl. zu den beiden Formen von Identitätsgenerierung Schmidt 2003a: 105-114 und Schmidt 2003c.

52 Deswegen hinkt die Computer-Metapher auch hier etwas: User von Rechnern verändern die Software derzeit jedenfalls in der Regel allerhöchstens durch Feedback an die Softwarefirmen, aber nicht im Prozess ihrer Anwendung. Zu den einzelnen Dimensionen und Rollen für den Bereich der Medien vgl. Schmidt 1994a, für den Bereich der Literatur vgl. Schmidt 1989 und für den Bereich der Kunst vgl. Schmidt 1987b sowie Weber 1999.

und auf der Weiterverarbeitungs-Dimension speziell die Fans, sondern ebenso sehr auf der Produktionsebene beispielsweise Prominente und Stars, die in der vorliegenden Arbeit abschließend noch einmal genauer auf den Ebenen *Main* und *Sub* untersucht werden sollen (vgl. Kapitel 5). Diese Aktanten können nämlich als öffentliche Repräsentanten bzw. Publizisten von Kulturprogramm-Anwendungen (in Form von zu beobachtenden Handlungen/Geschichten und Kommunikationen/Diskursen) analysiert werden und schlichtweg somit Auskunft über bestimmte zeit(geist)liche Aspekte gesellschaftlichen Wandels geben.

2. Um nun auf der Folie der Wirkungszusammenhänge von Wirklichkeitsmodellen und Kulturprogrammen zwischen kognitiver Autonomie und sozialer Orientierung, zwischen Kognition und Kommunikation eine Verbindung herstellen zu können, sind Kommunikationsinstrumente als Bestandteile von Medien vonnöten. Diese thematisieren (synchron) und etablieren (diachron) Themen in Form von Anwendungen von Kulturprogrammen. Dieser enge Zusammenhang macht deutlich, warum in letzter Zeit immer häufiger die Rede von Medienkulturgesellschaften ist. Wichtiger als ein weiteres Eyecatcher-Schlagwort für Diskussionen über Medien und Kultur ist sicherlich ein klarer Begriff von Medien. Neben seinem Modell von Kultur als Programm hat Schmidt dementsprechend einen Medienkompakt-Begriff entwickelt, der der Komplexität des weiten Medien-Bereichs und der Bedeutung der Massenmedien gerecht wird.⁵³ Dabei bemüht sich Schmidt um eine Integration der „wichtigsten Komponenten der einschlägigen Diskurse“ (Schmidt 2002c: 56) und differenziert deshalb in die folgenden vier Komponenten: 1. Kommunikationsinstrumente als materiale Gegebenheiten, die semiosefähig sind (z.B. Sprachen, Schriften, Bilder), 2. Medientechnologien (z.B. Druck-, Film-, Fernseh-, Tonträger-, Computertechnologien), 3. sozialsystemische Komponente in Form von Organisationen und Institutionen (z.B. Verlage, Redaktionen, Anstalten, Agenturen, Unternehmen, Schulen) und 4. Medienangebote (z.B. Radio- und Fernsehsendungen, Zeitungs- und Zeitschriftenartikel, Werbespots, CDs, Homepages). Diese vier Komponenten bedingen sich gegenseitig und stehen nicht für sich. Daher konzipiert Schmidt Medien als sich selbst organisierendes Zusammenwirken der Komponenten unter jeweils konkreten sozio-historischen Bedingungen. Und auch hier wird die wesentliche Rolle des Aktanten hervorgehoben, der alle vier Komponenten prägt.⁵⁴ In den Medien werden also

53 Zur Entwicklung des Medienkompakt-Begriffs vgl. Schmidt 1994b: 83-89, 2000b: 70-279 und 2002c sowie in seiner Anwendung und leichten Modifikation Jacke, Jünge/Zurstiege 2000 sowie Jacke 2003.

54 Dieses Konglomerat an Komponenten verdeutlicht auch die Schwierigkeit der Medien- und Kommunikationswissenschaft, so etwas wie Wirkungen von Medien zu beobachten. Bisher werden zumeist nur einzelne Aspekte (etwa in der Redaktions- oder Rezeptionsforschung) in Betracht gezogen, übergreifende und zugegebenermaßen dementsprechend aufwendige Studien gibt es noch eher selten. Zum Über-

durch Aktanten kontinuierlich Anwendungen von Kulturprogrammen zur Kommunikation angeboten bzw. in vielfältiger Hinsicht erst ermöglicht. Gleichzeitig selektieren Aktanten in Medien, bedingt durch ganz bestimmte Kontexte,⁵⁵ gewisse Themen und andere eben gerade nicht. Medien bergen demnach gleichermaßen Demokratisierungs- und Selektionsmächte: „Je stärker Gesellschaften durch die Entwicklung von Mediensystemen den Grad ihrer Beobachtbarkeit erhöhen, desto drängender wird die Frage nach der Funktionsfähigkeit und Bindekraft von Kulturprogrammen.“ (Schmidt 2003b: 362)

Den wichtigen Aspekt der Machtverteilung berücksichtigt Schmidt, wenn er einige Leitfragen zu konkreten Entwicklungen von Mediengesellschaften unter Anwendungen von Kulturprogrammen stellt, die auch auf den Medienbereich und noch weiter die Massen- bzw. Popkultur und also die *Main-Ebene* übertragbar sind:

- „Wer in einer Gesellschaft entwickelt Definitions- oder gar Verfügungsmacht über welche Kategorien und semantischen Differenzierungen (z.B. Verfügungsmacht von Herrschern, Priestern oder Laien über das Heilige)?
- Welche Reputation bzw. welche Macht ist mit solchen Verfügungen verbunden (Pranger, Acht und Bann oder gar der Scheiterhaufen)?
- Welche Unterscheidungen können äquivalent behandelt, ersetzt oder verändert werden, und wer hat die Macht, das zu tun (z.B. die Ersetzung von Unterscheidung Souverän/Volk durch die Unterscheidung Regierung/Bevölkerung)?
- Welche Wertbesetzungen weisen bestimmte Differenzierungsbereiche auf und wie wandelbar sind sie (z.B. die Bewertung von Geisteskrankheiten, Verbrechen oder Sexualverhalten)?
- Welche Zeitperspektiven haben bestimmte Optionen? Was bleibt Mode, was ist traditionsbildend (z.B. Kleidung im Unterscheid zu Formen familiären Umgangs)?
- Welchen Zwangscharakter entwickeln bestimmte Optionen (z.B. Optionen für bestimmte Initiationsriten oder Formen der Prozessführung im Strafrecht)?
- Wie verteilen sich solche Kompetenzen klassen- oder schichtenspezifisch, wie milieuspezifisch (z.B. durch Gewerkschaftsbosse oder Kneipenwirte in Szenekneipen)?
- Wer hat die Bestimmungsmacht über die inhaltliche Bestimmung und Ausführung der Differenz wir/die Anderen bzw. eigen/fremd (z.B. im Rahmen von Ausländerfragen in einer Demokratie)?“ (Schmidt 2004: 82-83)

Die potenziellen Antworten auf diese Fragen dürften erklären helfen, warum es hier mit *dem* Kulturprogramm *der* Gesellschaft eben nicht getan ist, son-

blick vgl. Merten 1994 und Schenk 1987, mit Fokus auf dem Bereich der Werbewirkungsforschung vgl. Schmidt/Zurstiege 2000b.

55 Für den Journalismus etwa spannt der Kommunikationswissenschaftler S. Weischenberg (1992, 1995) Normen-, Struktur-, Funktions- und Rollenkontexte auf.

dern einer weiteren Ausdifferenzierung der Kultur(en) als Programm(e) bedarf und inwiefern Medien in der beschriebenen Art und Weise Kulturprogramme beeinflussen und mitkonstituieren, diese aber nicht als Medienkulturprogramme zu verstehen sind, da die Unterscheidungsoperationen sowie -interpretationen letztlich immer noch kognitiv vom Aktanten und nicht durch Technologien in dessen Gehirn geleistet werden.

Fazit: In Schmidts Kulturprogrammbegriff finden sich Teilprogramme, die wiederum in Form von zahlenmäßig überwiegenden und die Unterscheidungsmacht konstituierenden bzw. bestätigenden Programm-Anwender eine Programm-Ebene *Main* ausbilden.

4.3 SUBS: PRODUKTIVE VIREN IM KULTURPROGRAMM

Es gibt keine Subkulturen, aber wir brauchen sie ebenfalls!

Durch die erwähnte analytische Strukturierung von Kultur in ein durch Systeme hindurch laufendes Gesamt- und viele Teilprogramme ist die Frage nach Dynamik noch nicht beantwortet; denn hier lässt sich zunächst keine grundlegende Asymmetrie feststellen, die die Ebenen innerhalb eines Gesamtprogramms (also etwa einer funktional ausdifferenzierten Mediengesellschaft) zum produktiven Kippen bringen, also Wandel verursachen könnte. Der Mechanismus verschiedener Ebenen (*Main* und *Sub*) in den Kulturprogrammen trifft ja noch keinerlei qualitative Aussage. Im Gegenteil: „[E]s genügt nicht, mit asymmetrischen Unterscheidungen zu beginnen, da in diesem Fall nicht gezeigt werden kann, wie diese Unterscheidungen entstehen.“ (Schmidt 2004: 85) Hier ähneln Schmidts Überlegungen – wenn Schmidt auch eher theoriebautechnisch als politisch motiviert wirkt – denen vieler Vertreter der *Cultural Studies* (z.B. D. Kellner), die sich für eine Gleichberechtigung der Ebenen in der wissenschaftlichen und auch gesellschaftlichen Betrachtung aussprechen.⁵⁶

Bleibt man beim Vergleich der Kultur mit den Anwendungen eines Rechners, so wäre es naheliegend, Subkulturen, wie man sie im Herkömmlichen versteht, als Virus(programm und -anwendung) dieses Haupt-Programms aufzufassen. Der amerikanische Journalist und Medienkritiker D. Rushkoff benutzt den Begriff mit Bezug auf Medien-Viren, die nicht als Metapher im Mediensystem zu verstehen sind, sondern regelrecht Viren *sind* und sich auch dementsprechend auswirken. Dabei unterscheidet Rushkoff (1994: 9-16) zwischen drei Arten von Viren: den absichtsvoll lancierten, den als *bandwagon* kooptierten und den selbstgenerierten. Diese Viren fallen nach Rushkoff in den *Mainstream* der Popkultur (*Main*) meist subver-

56 Wobei Schmidt darauf aufmerksam macht, dass Kulturen i.S.v. Kulturprogrammen (ob nun intra- oder intergesellschaftlich) beobachterperspektivabhängig und dementsprechend gleichberechtigt aber nicht gleichwertig sind.