

9. Medien innerhalb der Subjekt-Weltbezüge

Medien sind scheinbar überall, weswegen allerorts auf die Ubiquität der Medien hingewiesen wird. Medien unterfüttern, durchdringen und prägen die Alltagswelt des Menschen. Der Mensch steht gleichzeitig als Medium in dieser Alltagswelt, Medien speichern die Resultate vergangener und gegenwärtiger kultureller Errungenschaften und prägen damit auch zukünftige Entwicklungen entscheidend mit. Der Medienbegriff wird – abhängig vom theoretischen Hintergrund – entweder weit oder eng gefasst und different betrachtet. Gegen Ende dieses Kapitels stellt sich die Frage, ob der Begriff der (digitalen) Medien überhaupt zur Beschreibung der Komplexität digitaler Technologien geeignet ist oder ob dieser zugunsten eines anderen Begriffs aufzugeben wäre. Doch zunächst ist der Begriff der Medien theoretisch in seinen Verwendungsweisen zu explizieren. Zwei weitere Fragen sind dafür relevant:

1. Wie lassen sich Medien in den Relationen der Subjekt-Weltverhältnisse denken?
2. Welche unterschiedlichen Perspektiven auf Medien sind im Kontext der Subjekt-Weltverhältnisse relevant oder bedarf es gar einer Erweiterung um eine vierte Relationsebene?

Daher soll geklärt werden, wovon eigentlich die Rede sein kann, wenn von digitalen Medien gesprochen wird – und ob der Medienbegriff für die Auseinandersetzung mit der Problemstellung sinnvoll erscheint.

9.1 Medium: Ein Annäherungsversuch

Ein Medium ist etwas, das nicht wirklich zu einem gehört, sich auch so weit entfernt, dass es als eigenständige Entität wahrgenommen wird. Doch gilt das für jedes Medium? Was ist das ein Medium? Ein Medium zeigt mir etwas, es macht mir etwas vorstellig. Ein Medium stellt aber nicht den gesamten Ausschnitt der Realität dar, sondern immer nur vereinzelte Ausschnitte der Realität, die von anderen gemacht wurden. Das Medium ist also etwas nicht zu mir Gehöriges, aber doch auch nichts völlig von mir Entferntes. Beim Ansehen eines Films wird der Inhalt des Mediums – oder Teile davon – jedoch mehr oder

weniger als etwas Eigenes empfunden. Ein Medium bringt mir etwas nahe, was vorher entfernt war – und zumindest dem etymologischen Wortsinne nach *vermittelt* es.

Vermittlung scheint ergo ein charakteristisches Merkmal eines Mediums zu sein. Beim Ansehen eines Films wird etwas weitergegeben. Beim Anhören von Musik ebenso, dies gilt auch für andere symbolische Formen – also nicht nur, aber auch für die Sprache. Doch wer gibt etwas? Das Medium selbst oder etwas durch das Medium Verstelltes? Das Medium gibt in seiner Art etwas mit, was aber eher ein Begleitphänomen des Mediums zu sein scheint.

Was verbindet unterschiedliche Medien? Ist es die Sprache? Da es auch vorsprachliche oder nicht sprachlich codierte Medien gibt, kommt diese wohl nicht als das *Ur-Medium* infrage, da eben Musik auch durch Töne oder Filme stark durch die Bilder auch ohne Sprache eine Wirkung erzielen. So ist vielleicht das Zeichen als Ur-Medium? Doch vermag die Suche nach dem Ur-Medium den Blick auf das verstellen, was ein Medium ausmacht. Ein Medium löst etwas aus, erzielt eine – wie auch immer geartete – Wirkung.

Gibt es an dieser Stelle ein Wirkverhältnis bezogen auf denjenigen, der das Medium betrachtet? Ein Medium ist immer auch ein Zeigen von *etwas*: es betont, deutet auf etwas, präsentiert bzw. repräsentiert etwas. Das Etwas ist jedoch nicht das Medium, auch wenn es ihm innezuwohnen scheint. Ein Medium scheint dem Menschen immer auch entzogen zu sein. Manchmal sieht es so aus, als wäre ein Medium nichts anderes als ein Container, der etwas (weiter-)transportiert. Derartige Gedankengänge betreffen lediglich das Vorverständnis in einer vortheorietischen Sichtweise, welches der Autor von Medien hat. Doch gibt es analytische Strukturen, die ein Medium näher bestimmen? Die Struktur deutet auf etwas anderes hin. Ein Medium ist also ein Platzhalter. Damit wird es zum bloßen Material, wie ein Stück Holz. Viele Bauteile bestehen aus Holz. Dann ist es aber nicht mehr nur das Material, sondern etwas wurde dem Holz bereits angetan. Jemand hat dies mit einer Absicht gemacht, wobei auch das Fehlen der Absicht eine Absicht wäre. Einem Medium wird also immer etwas angetan. Es ist nicht nur zum Zweck der Vermittlung da, sondern auch dem Zweck der Absicht unterworfen. Ist ein Medium etwas, das es ausschließlich beim Menschen gibt? Ist der Gesang des Vogels ein Medium? Auch damit wird etwas vermittelt. Doch was ist das Material des Mediums? Die Tonhöhe, der Gesang?

Ein Medium ist etwas, was im eigentlichen Sinne nicht gegeben ist, sondern erst durch Beachtung zur Gegebenheit oder Geltung kommt. Ein Buch ist zunächst kein Medium, sondern nur eine zusammengefasste Sammlung von Seiten. Erst die Beschäftigung, im Akt der Aufmerksamkeit, macht das Buch zu einem Medium. Ein Medium vergegenwärtigt Historisches oder auch Aktuelles. Es ist Darstellung, oftmals Selbstdarstellung, das aber auf eine Person angewiesen ist, die darauf aufmerksam wird. Ein Medium verweist immer auf etwas anderes – auf einen Inhalt, eine Sache oder ein Thema. Ein Medium ist aber nur dann ein Medium, wenn es Zuwendung erfährt. Könnten die Transportfunktion und die notwendige Zuwendung die Wesenszüge eines Mediums sein? Der Mensch könnte in dieser Deutung selbst zum Medium werden, wenn er von mindestens einem Wesen Zuwendung erfährt. Ein Medium transportiert Erkanntes und macht es zu etwas Erkennbaren, zeigt sich vollständig jedoch erst im Erkannt-Sein. Ein Medium enthält also Eigenes und ist sich selbst gleichzeitig fremd.

Soweit die formulierten Vorerfahrungen, die ohne die Beschäftigung mit der Materie anders gewesen wären. Die idealtypische Forderung nach der Epoché und der kompletten Einklammerung der natürlichen Erfahrung im Sinne von Weltgegebenheit ist utopisch. Doch gerade deshalb kann es hin und wieder hilfreich sein, die eigenen Vorerfahrungen in kritisch-reflexiver Absicht zu artikulieren. Viele der dargestellten Gedankengänge werden in gängigen Medientheorien abgebildet. Doch zunächst interessiert – jetzt aus wissenschaftlicher, nicht mehr aus vortheoretischer Perspektive: Was ist ein Medium?

9.2 Was ist ein Medium?

Die Begriffe Medium und Medien werden heute mit einer nahezu unüberschaubaren Anzahl von Bedeutungen versehen und aufgeladen. Eine einheitliche Begriffsbestimmung existiert weder in den Einzelwissenschaften, die sich mit dem Thema Medien und Medien an sich auseinandersetzen, noch im Common Sense. Historisch reicht das Nachdenken über den Medienbegriff zurück bis zu Platons Schriftkritik im Dialog Phaidros und wird in Buchbeiträgen expositorisch thematisiert (Göhlich/Zirfas 2007, 173; Münker 2012, 328).

Konstitutiv ist für die Begriffe *Medium* und *Medien* auch, dass diese immer historisch gewachsen, kulturell eingebettet und heutzutage technisch bzw. digital realisiert sind. Treffend heißt es bei Münker (2012, 329): »Als technische Artefakte sind Medien eingebunden in historische Kontexte; die Entwicklung von Medien ist Teil der allgemeinen Technikgeschichte.«

Rauscher (2012, 272) antwortet auf die Frage »Was ist ein Medium?« gleich selbst: »Alles! Diese Antwort ist gut, weil sie stimmt, und uninteressant, weil sie nichts besagt.« Das breite Spektrum der Begriffsverwendung findet sich auch in der Lebenswelt wieder. In dieser macht der Mensch täglich Erfahrungen »durch, über und mit Medien« (Theunert/Demmler 2007, 107).

Medien begegnen dem Menschen als vielfältige Formen in der Welt des Alltags – als Sprache, als Mittel der Wahrnehmung, als Zeitschriften, Bücher, Fernsehserien, Filme, Smartphones, Hörbücher, Musik, Nachrichten und mehr. Eine verbreitete Systematisierung ist die Unterscheidung zwischen analogen und digitalen Medien. Damit wird bereits eine Typisierung oder Klassifikation des Begriffs vorgenommen. Unbeantwortet bleibt dennoch die Eingangsfrage: »Was ist ein Medium?« Zur Aufklärung tragen eine etymologische Betrachtung sowie ein Überblick über die lebensweltlichen Verwendungsweisen bei.

Seine Wurzeln hat der Begriff *Medium* in der lateinischen Sprache und leitet sich vom substantivierten Adjektiv *medius* = »mittlerer, in der Mitte befindlich« ab. Das Substantiv *medium* bedeutete so viel wie »Mitte« (Duden 2003, 857). Nominalisiert listet der Duden weitere Bedeutungen des Begriffs auf u.a. Medium als »vermittelndes Element«, aber auch »Einrichtung« oder im naturwissenschaftlichen Verständnis als »Träger« von Substanzen.

Ein systematischer Überblick über die Wortherkunft findet sich bei Mock (2006, 185; kurs. i. Orig.), der weitere Herkunftssprachen auflistet:

»Etymologisch verwandt ist Medium neben vielen anderen Wörtern mit dt. *Mitte*, ital. *Intermezzo* (»Zwischenspiel«; von lat. *intermedius* »zwischen etwas befindlich, das Mittlere«) sowie frz. *Milieu* (»Umgebung, Umgang«; eigentlich »Mitte« – aus alt-frz. *mi* »halb, in der Mitte befindlich«, von lat. *medius* und alt-frz. *lieu* »Ort, Platz, Stelle«, von lat. *locus* »Ort, Stelle«).«

Die erste Bedeutung von Medium, die etwas bezeichnet, was zwischen etwas tritt, ist auch in den Subjekt-Weltverhältnissen vorzufinden. Durch einen Film, einen Podcast oder einen Videoclip via Social Media wird immer auch etwas von der Welt vermittelt, wobei stets die subjektive und intersubjektive Relation mit angesprochen wird. Rückt das Medium selbst in den Fokus, erfolgt zwingend ein Abstraktionsschritt, wobei dieser nur bis zu einem gewissen Grad möglich ist, da das Medium selbst auch die Rezeption wesentlich bestimmt; dies wird am Ende des Kapitels als Medialität kurz ausgewiesen.

Ein Medium vermittelt aber nicht nur, sondern verstellt auch, da es zwischen etwas tritt. Im Bereich der sinnlichen Wahrnehmung des Menschen scheint der unmittelbare Weltzugang nicht möglich, sondern immer medial vermittelt. Es legt sich eine weitere Schicht über die Welt, die diese auch verzerrt. Auf den Umstand der eingefärbten Realität durch Massenmedien wies bereits der Soziologe Niklas Luhmann hin (1996, 9). Damit wird auch eine *wahrnehmungstheoretische* Funktion von Medien relevant.

Wird die Frage nach dem Zweck von Medien und Medienkonsum gestellt, verengt sich die alltagsweltliche – und in Teilen auch die wissenschaftliche – Betrachtung zunächst auf zwei Zwecke: Kommunikation und Information. Dabei handelt es sich entweder um bestimmte Zwecke auf der subjekt-objektiven Relationsebene, zu denen Medien genutzt werden, oder um objektiv-subjektive Funktionen von Medien, die durch Subjekte in die Medien inskribiert werden.

Diese Zwecke finden sich auch in der Typologie von Mock wieder. Mock (2006, 184) unterscheidet unter Rekurs auf eine historische Analyse von Hofmann sieben verschiedene Verwendungsweisen, die jeweils mit unterschiedlicher Bedeutung versehen sind. Er extrahiert die folgenden Bedeutungen des Begriffs Medium:

1. Medium in der wörtlichen Übersetzung als Mitte, Mittleres, Mittelglied
2. Medium als Hilfsmittel
3. Vermittelndes Element
4. Kommunikationsmittel, wobei der Begriff unterbestimmt ist (Informationsträger, Werbeträger, Lehrmittel, Kommunikationsmittel, Massenmedium etc.)
5. (Versuchs-)Person
6. Stoff, z.B. im Transportwesen oder als Träger von Vorgängen und Eigenschaften
7. Genus verbi (in indogermanischen Sprachen)

Die ersten drei Aspekte – Medium als Mittleres (1), als Hilfsmittel (2) und als vermittelndes Element (3) – betrachtet er als Grundbedeutungen. Primär sind für die Bedeutung von Medien innerhalb der Subjekt-Weltverhältnisse die alltagssprachlichen Bedeutungen relevant, da dem Subjekt die Lebenswelt als ausgezeichnete Realität vor Augen liegt, wobei die Subjekt-Weltverhältnisse als heuristischer Rahmen begriffen werden.

Tulodziecki (2015, 196) benennt Beispiele für den Begriffsgebrauch in der Alltagswelt, deren Unterschiede er qua ihrer Funktion verdeutlicht (funktionales Begriffsverständnis). Nach ihm bezeichnet der Begriff sowohl »Zeichensysteme« mit dem Ziel, Emotionen zu zeigen, als auch Systeme zur Produktion, Verarbeitung und Speicherung von Zeichen. Darüber hinaus zählen auch Träger von naturwissenschaftlichen Vorgängen – z.B. Luft zur Ausbreitung von Schallwellen – sowie die Dimensionen Raum und Zeit als apriorische Bezugspunkte menschlicher Wahrnehmung dazu. Damit sind bereits zwei verschiedene, für die Medienpädagogik relevante Perspektiven auf den Medienbegriff angedeutet: die semiotische und die informationstechnische.

Durch das Nachdenken über den Medienbegriff entstanden wissenschaftliche Disziplinen wie die Medienpädagogik, die Medienphilosophie und die Kommunikations- und Medienwissenschaften. Innerhalb der Fachdisziplinen existieren multiple und differierende Vorstellungen und Gedankengebäude rund um den Medienbegriff (Schaumburg/Prasse 2019, 17).

Eine Verbindung zwischen der alltäglichen und der wissenschaftlichen Begriffsverwendung wird von Sandbothe (2003) in Form einer »gebrauchstheoretischen« Begriffsbestimmung vorgeschlagen. Er unterscheidet dazu zwischen: »Wahrnehmungs-, Verbreitungs- und Kommunikationsmedien« (ebd.).

Zu den *Wahrnehmungsmedien* rechnet er Raum und Zeit, die er zum Bereich der »sinnlichen Wahrnehmungsmedien« (ebd.) zählt. Dazu gehören das Gehirn, die Sprechwerkzeuge und andere Medienformen, die zur Verbreitung beitragen würden, wie etwa Licht, Schall oder der Körper. Er rechnet deswegen Film und Video zu den *Verbreitungsmedien*. Dazu stellt Sandbothe fest: »[...] die Kommunikationsmedien umfassen neben den exemplarisch genannten auch die Zeichensysteme der Geräusche, der Gerüche, der Geschmäcke, der Berührungen sowie Gestik, Mimik, Tanz oder Theater bzw. das mathematische System der Zahlen« (ebd.).

Diese Dreiteilung ist deshalb hilfreich, da seine pragmatische Sicht explizit auf eine strikte Trennung und trennscharfe Definition verzichtet und die Verweisungszusammenhänge zwischen den drei Medien betont. Neben der Rolle des Mediums als Vermittler plädiert Sandbothe (2003) dafür, den Werkzeugcharakter von Medien stärker zu berücksichtigen. Übertragen auf digitale Medien ist der pragmatische Aspekt nützlich, da er die Verschränkung im Sinne von Medienkonvergenz betont, es aber gleichzeitig erlaubt, sich pragmatisch den entsprechenden Hauptzweck herauszugreifen.

Im wissenschaftlichen Sprachgebrauch erhält der Begriff Medium seine Bandbreite durch die kontextspezifischen Verwendungsmöglichkeiten und Verwendungszusammenhänge. Dieser Medienbegriff wird in anderer Weise in unterschiedlichen Wissenschaftsdisziplinen (bspw. der Mediensoziologie, der Medienphilosophie, der Kommunikations- und Medienwissenschaften und der Medienpädagogik) thematisiert (Hoffmann 2002; Sandbothe 2003; Mock 2006, 186).

In der Medienpädagogik finden sich wiederum unterschiedliche Perspektiven auf den Medienbegriff (Schaumburg/Prasse 2019, 23). Es lassen sich aber einige übergreifende Perspektiven identifizieren, die für die Medienpädagogik relevant sind (Mock 2006; Schaumburg/Prasse 2019).

Deutlich und gemeinsam ist den Ansätzen eine Verschränkung von Medium, Information sowie Kommunikation, weshalb Hubig darauf hinweist, dass alltagssprachlich

die Begriffe Medium und Informationsmedium oftmals gleichbedeutend verwendet werden (Hubig o.J., 1). Dies kann auf den Begriff der Kommunikation als Kommunikationsmedien ausgedehnt werden. Damit wird der Medienbegriff zunächst auf Medien als Übertragungsmedien zu Zwecken der Kommunikation und Interaktion eingegrenzt.

Medium ist ein relationaler Begriff, der auf etwas verweist. Dazu bemerkt Mock (2006, 194): »Ein Gegenstand ist zunächst also immer nur ›Medium‹ in Bezug auf andere Gegenstände, die er in Beziehung zueinander setzt« (Mock 2006, 194).

Die Frage »Was ist ein Medium?« ist nicht abschließend zu beantworten, dennoch existieren Versuche, das Definiendum Medium zu bestimmen. Münker (2012, 322) fasst den Begriff Medium konzis zusammen: »Ein Medium ist ein Mittel zur Übertragung von Informationen«. Kommunikation sowie ihre semiotische oder sprachliche Verfasstheit könnten in diese Definition noch berechtigt eingehen, wenn diese als Austausch, Übertragung und Verarbeitung von Informationen verstanden würden.

Als erziehungswissenschaftliche Bestimmung des Begriffs Medien kann die Definition von Göhlich und Zirfas (2007, 173) angeführt werden: Sie verstehen Medien als »Zeichenträger, die zu Zwecken der Kodierung, Verarbeitung, Information, Kommunikation und Speicherung in sowohl analoger als auch digitaler Form dienen können.« Die Definition ist gleichzeitig eine informations- und zeichentheoretische, in der den Medien ein Verwendungszweck zugeordnet wird.

In der Pädagogik seien mit Medien stets Erwartungen verknüpft, die »Ermöglichung, Vermittlung und Veranschaulichungen pädagogischer Anspruchserwartungen [...]« (Göhlich/Zirfas 2007, 173) betreffen. Göhlich und Zirfas (2007, 173) betonen, dass pädagogische Fragestellungen immer Medienkritik implizieren. Damit ist der Medieneinsatz in Lern- und Bildungsprozessen stets intentional und einer bestimmten Funktion dienlich bzw. zweckgerichtet, was es gleichzeitig kritisch zu reflektieren gilt. Diese Begriffsauslegung bezieht sich auf die vermittelnde bzw. pragmatische Funktion von Medien.

Dem Begriff Medium sind Interferenzen mit dem Begriff Medialität inhärent. Mit dem – in Folge eines Druckfehlers falsch geschriebenen – Slogan von McLuhan (2001) »The Medium is the massage« machte er auf das Faktum aufmerksam, dass Medien nie bloß rezipiert werden, sondern stets Einflüsse auf die Wahrnehmung und die Welt haben, die sich im Raum des Medialen zeigt und diese selbst verändert oder präkonfiguriert. Medialität, so Ströhl (2024, 28), »spielt nicht nur auf die Bedeutung der Wahrnehmung an, die durch Mediennutzung ermöglicht wird; sie wird zugleich auch in die Sinnesorgane hinein verlängert.«

Medialität kennzeichnet also einerseits die Tatsache, dass jede Wahrnehmung von Welt mittelbar durch die Sinne und damit vermittelt aufgenommen wird, und andererseits, dass unsere Wahrnehmung bereits sinnstrukturierend und kategorisierend auf die Welt zugeht. Der Erkenntnisfortschritt hat, verbunden mit einem Begriffswandel des Konzepts der Medialität, dazu geführt, dass man mittlerweile – im Gegensatz zu einer rein abbildhaften – von einer modifizierenden, präselektiven und deutenden Medialität ausgeht (Eichler 2014). Nach Eichler erschiene eine definitorische Annäherung an den Begriff der Medialität unangebracht und kursorisch, da diese immer auch dem Zeitgeist unterworfen sei.

Nebem der Begriff der Medialität ist noch der Begriff der *Mediatisierung* zu klären, den Krotz (2007) im Rahmen einer Theorie der Mediatisierung ausführlich analysiert. Er spielt darin auf die Allgegenwärtigkeit der Medien an, die die Lebenswelt des Menschen in allen Domänen durchdrängen (Krotz 2007). Zudem hielt mit den digitalen Medien der Begriff der Medienkonvergenz Einzug in den Diskurs. Unter Medienkonvergenz wird nicht nur die Verschmelzung verschiedener Funktionen in einem digitalen Endgerät verstanden, sondern zudem das Folgende: »Auf der Ebene der Mediensysteme beschreibt Medienkonvergenz vorrangig Veränderungen in diesen Systemen in ihren technischen, regulatorischen, inhaltlichen und vor allem ökonomischen Dimensionen« (Wagner 2017, 263).

Medien sowie mit dem Medienbegriff zusammenhängende Begriffe finden sich als Neologismen und Komposita in vielfältigen Verwendungszusammenhängen wieder. Auffällig ist dabei, dass oftmals unklar bleibt, was eigentlich genau bezeichnet werden sollte. Eine griffige Arbeitsdefinition des Medienbegriffs stammt von Petko: »Medien sind einerseits kognitive und andererseits kommunikative Werkzeuge zur Verarbeitung, Speicherung und Übermittlung von zeichenhaften Informationen« (Petko 2014, 13). Mit seiner Begriffsbestimmung betont er auch die kognitive Dimension des Medienbegriffs, die bereits bei Sandbothe (2003) zu finden ist, der das Gehirn gleich selbst als Verarbeitungsmedium identifizierte.

Dieser weite Medienbegriff lässt sich auch in die Definition von Petko (2014) hineininterpretieren. Dabei bildet unser epistemisches System der Sprache ein verbindendes Element, um überhaupt zu kommunizieren und zu denken. An dieser Stelle wird, wie in den meisten Begriffsbestimmungen, das zu Grunde liegende Sender-Empfänger-Modell aus der Kommunikationstheorie relevant. Kommunikation wird häufig als Übertragung von Informationen zwischen Menschen verstanden. Medien – seien es die Sprache oder Social Media – machen Kommunikation erst möglich (Ströhl 2024, 19). Sie sind aber nur eine hinreichende Bedingung und betonen die technische Seite des Medialen.

Die Suche nach Merkmalen, die für alle Medienarten und über viele Felder hinweg Gültigkeit beanspruchen können, erscheint wenig zielführend. Im Rahmen der Subjekt-Weltverhältnisse geht es weniger um eine trennscharfe Definition des Medienbegriffs, sondern vielmehr darum, wie und zu welchen Zwecken sich Medien innerhalb der Subjekt-Weltverhältnisse einschreiben. Doch bevor die Frage nach der Bedeutung und dem Verhältnis von Medien innerhalb der Subjekt-Weltverhältnisse aufgegriffen wird, soll zunächst die Frage untersucht werden, welche unterschiedlichen Perspektiven auf den Medienbegriff existieren, um ein vertieftes Begriffsverständnis zu gewinnen.

9.3 Perspektiven auf den Medienbegriff

Medien sind innerhalb der Subjekt-Weltverhältnisse nicht nur als Vermittler von Welt bedeutsam, sondern sie strukturieren wesentlich auch die Kommunikation. Mock unterscheidet aus einer kommunikationstheoretischen Perspektive zwischen dem Medium als Mittel und dem Medium als Form der Kommunikation (2006, 189–193). In Kommunikationskontexten erfüllen Medien gemäß Mock die folgenden Zwecke:

1. Mittel der Wahrnehmung: Zielt auf das physikalische Phänomen des Mediums (z.B. Schall, elektromagnetische Felder) und gewinnt seine Relevanz daraus, dass es mit der Wahrnehmung des Menschen kompatibel ist. Die Wahrnehmungsmodi des Menschen sind in diesem Verständnis mit dem physikalischen Aspekt kongruent (Kanalmetapher), wobei dies überwiegend mehrere Sinnesmodalitäten betrifft. »In diesem Sinne bezieht sich Kanal auf die Sinnesmodalität von Wahrnehmungen bzw. Kommunikation« (ebd., 190).
2. Mittel der Verständigung: Zielt auf die semiotische Seite der Kommunikation ab, fragt also nach den notwendigen Voraussetzungen (z.B. Zeichen), wie Kommunikation überhaupt gelingen kann. »Gemeint sind damit Zeichen und Zeichensysteme, die es überhaupt erst ermöglichen, Gedanken oder Bedeutungen sozusagen in materielle, übertragbare bzw. wahrnehmbare Signale umzusetzen, denen sich dann (konventionalisierte) Bedeutungen zuordnen lassen« (ebd., 191).
3. Mittel der Verbreitung: Fokussiert auf den technischen Aspekt. Die technische Realisierung, die notwendig ist, um Kommunikation zu ermöglichen, steht im Mittelpunkt. Es bezieht sich auf »einzelne technische Artefakte (bspw. ein einzelnes Blatt Papier) als auch komplexere Geräte oder technische Systeme (bspw. das Internet als Kommunikationsinfrastruktur)« (ebd., 192).

Diese analytische Trennung von Medien in Kommunikationskontexten führt Mock schlussendlich zur folgenden Einteilung in physikalische (z.B. Schall), semiotische (z.B. Zeichensysteme) und technische (z.B. Internet, CDs) Medien.

Davon grenzt er Medium als *Form* der Kommunikation ab, was zunächst stark an das Phänomen der Medialität erinnert. Denn er bestimmt dieses wie folgt:

»Als Form tritt das Medium als Vermittelndes in den Hintergrund. ›Medium‹ in diesem vierten Sinne meint also, dass der Zusammenhang von Kommunikationsmitteln, Akteuren, Themen, darauf bezogenen Regelungen etc. als etablierte, sozial anerkannte Art und Weise zu kommunizieren, zum eigenwertigen Zusammenhang, zum ›Medium‹, wird.« (Mock 2006, 193f.)

Allerdings geht es bei ihm weniger um die Prägung der Kommunikation durch das Medium selbst, sondern die Form des Mediums deduziert sich aus den drei – als verschränkt zu betrachtenden – Mitteln der Kommunikation (physikalisch, technisch, semiotisch). Es entstehen durch die gezielte Manipulation der Kommunikationsmittel neue Formen des Mediums als etwas Neues (z.B. Social Media). Als Beispiele nennt er die klassischen Massenmedien, aber auch Briefe und das Buch, die ihrerseits etwas Neues waren und zunächst oftmals skeptisch betrachtet wurden. Für die Medienpädagogik greifen Schaumburg und Prasse (2019, 18–22) Mocks Klassifikation auf, wobei sie die vierte Perspektive, die des Mediums als Form, aus einer systemischen und kulturtheoretischen Perspektive betrachten. In dieser Perspektive geht es um die Bedeutung und Relevanz der Medien für und in der Gesellschaft.

Die Perspektive, die den Begriff am weitesten fasst, ist die systemische und kulturtheoretische Perspektive (Schaumburg/Prasse 2019, 21). Innerhalb dieser weiten Definition lassen sich auch Systeme (z.B. das Netzwerk der öffentlich-rechtlichen bzw. priva-

ten Fernsehsender) sowie das Internet als Medien einordnen. Die Erweiterung um eine fünfte bildungstheoretische Perspektive findet sich beispielsweise bei Swertz (2009, 4) und wird im weiteren Verlauf der Untersuchungen erneut aufgegriffen sowie einer detaillierten Analyse unterzogen werden.

Die angeführten Perspektiven erlauben die Annäherung an eine besondere und im Sinne der Arbeit näher zu bestimmende Medienart: die der digitalen Medien. Die Perspektiven sind voneinander abhängig und verweisen aufeinander. Das Internet verbreitet Informationen in der Welt und lässt sich unter dieser technischen Perspektive analysieren. Gleichzeitig ist es – wahrnehmungstheoretisch betrachtet – ein multimodales Medium und lässt sich als Mittel der Verständigung auch aus einer semiotischen Perspektive analysieren. Aus soziologischer Perspektive werden die durch das Internet veränderten Strukturen – wie beispielsweise die von Macht oder Kommunikation – analysiert. Im Rahmen einer kulturtheoretischen Perspektive wird die Bedeutung des Internets als Medium beleuchtet. Gemäß Schaumburg und Prasse (2019, 22) »wird der Bezug von Kultur und Medien als wechselseitig aufeinander bezogen gedacht [...]«. Fragen wären hier, wie das Internet die Identität und die kulturellen Praktiken verändert.

9.4 Digitale Medien

Die im letzten Kapitel skizzierte Multiperspektivität des Medienbegriffs erlaubt es, verschiedene divergierende Perspektiven zu betrachten, entlang deren sich Forschungsarbeiten ausrichten (Schaumburg/Prasse 2019, 19). Dem Begriff des Mediums kommt ein weiteres Merkmal hinzu, wenn von *digitalen Medien* die Rede ist. Mit dem Adjektiv digital wird eine singuläre Form von Medien herausgestellt. Aus der technischen Perspektive grenzt digital das analoge vom digitalen Medium ab (ebd., 19), hebt jedoch dessen besondere Eigenschaften hervor.

Längere Zeit wurde der Begriff *Neue Medien* synonym für digitale Medien verwendet. Dieser erscheint aber nicht nur aufgrund der rasanten Fortschritte der Digitalisierung ungeeignet, um den Begriff exakter zu definieren. Zudem löst diese Definition, mit der Dichotomie *neu* und *alt*, bestimmte Impressionen aus, die das Neue als etwas Gutes, Fortschrittliches kennzeichnen und das Alte als traditionell, altbacken und von gestern. Heutzutage können die meisten Medienformen digitalisiert werden oder sind digital realisiert. Sie werden digital. Was ist damit gemeint, wenn von digitalen Medien die Rede ist?

Mit dem Begriff »digital« werden das zugrunde liegende Konzept und das digitale Proprium bezeichnet. Von digitalen Medien kann nur die Rede sein, wenn damit auch das dahinterstehende Konzept als Kern, ergo das digitale Proprium berührt wird. Ansonsten wäre eine derart gefasster Medienbegriff hinfällig. Als nicht trennscharfer Abgrenzungsbegriff sagt er wenig aus, wenn die informationstechnische Perspektive und die zugrunde liegenden Codesysteme, die die DNA der digitalen Medien ausmachen, nicht berücksichtigt würden, denn dann wäre auch jede Sprache mit ihrem zugrunde liegenden Codesystem ein digitales Medium (Schröter 2023, 3). Digitale Medien bezeichnen heute auf »binär-digitalen Computersystemen basierte Technologien« (ebd.). Der aus der Messtechnik stammende Begriff digital ist »wert- und zeitdiskret«

(Jannidis 2017, 59). Das bedeutet, dass digitale Zeichen nicht beliebig sind, sondern deren Grundlage genau spezifizierte Werte mit exakt definierten Einheiten bilden. »Das digitale Signal weist also im Gegensatz zum analogen Signal abzählbare Einheiten und Größen auf« (ebd.).

Historisch reichen die Anfänge des Digitalen bis ins 10. Jahrhundert zurück. Das binäre System, die bis heute gültige Grundlage für die Funktionsweise von Computern, wird um die Wende des 17. Jahrhunderts mit Leibniz in Verbindung gebracht (Reichert 2017, 20). Durch die binären Zustände – in elektrischen Schaltungen steht die 0 für »aus« und die 1 für »an« – und auf Grundlage des auf Neumann zurückgehenden Prinzips der sequenziellen Verarbeitung elektronischer Zustände in Halbleitern wurde die Basis für heutzutage allgegenwärtig genutzte Computer gelegt (ebd.). Dies gilt zumindest, solange sich Quantencomputer noch nicht großflächig durchgesetzt haben (Martini 2019, 18).

Das Adjektiv digital entstammt dem lateinischen Begriff *digitus* (= Finger, Zehe). Damit referenziert der Begriff auf das Kunstwort Byte.

»In Anknüpfung an den lateinischen Wortursprung von *digitus* (›Finger‹, ›Zehe‹) vergleicht die **Medienphilologie** des digitalen Wissens die einzelnen Elemente menschlicher Gliedmaßen, die gemeinsam ein Ganzes ergeben, mit den Bytes, die für eine Folge von 8 Bits – der Maßeinheit der Digitaltechnik – stehen« (Reichert 2017, 21–22; Herv. i. Orig.).

Zudem können mit den Fingern Zahlen diskret repräsentiert werden (ebd.). Ein Byte wiederum bestehend aus acht Bits, d.h. binären Ziffern ergo 0 oder 1. Ein Bit gilt als die kleinste »adressierbare Einheit in Rechnerarchitekturen« (Reichert 2017, 22). Der Begriff Bit steht für Binary Digit und wurde von Tukey geprägt (Jannidis 2017, 59). Durch den Umgang mit digitalen Codes, Medien und Phänomen hat sich eine neue Kulturtechnik herauskristallisiert (Gramelsberger 2023, 27). »Das Digitale ist eine spezifische, sehr wirkmächtige und neuere Kulturtechnik« (ebd.), womit insbesondere auf die Sichtbarwerdung bzw. Beschreibbarkeit abgehoben wird. Dadurch wird der Mensch »beobachtbar, wenn er mithilfe von Symbolen externalisiert wird« (ebd.).

Digitale Medien sind also durch das Attribut digital gekennzeichnet und der Begriff der *digitalen Medien* wurde aus einer technischen Perspektive hergeleitet. Doch worin besteht der Unterschied der lebensweltlichen Erfahrungen mit Erfahrungen in digitalen Medien? Aus wahrnehmungstheoretischer Perspektive ist schon der Träger der Eigenschaften anders: Er ist binär-digital. Die alltäglichen Erfahrungen mittels digitaler Medien referenzieren jedoch kaum auf sie, als binär-digital bestimmtes Pendant, sondern finden sich als Bedien-, Anwendungs- und Interaktionsoberfläche, als Schnittstelle oder Eintrittstor in die Welt des Internets, das durch Vernetzung, Verschränkung, Allgegenwart, Dezentralisierung gekennzeichnet ist.

Die Tatsache der technischen Realisierung ist im Umkehrschluss hauptsächlich aus einer informationstechnischen Perspektive relevant. Zum Verständnis der digitalen Welt bildet sie eine notwendige Bedingung für die Erklärung der Funktionsweise und der entstandenen Prinzipien von Digitalisierung und Digitalität.

Erfahrungen mit digitalen Medien sind für den Menschen Erscheinungen, die zwar durch die digitale Realisierung erst möglich gemacht werden, jedoch wird diese Form

der Erscheinung während der Aktivitäten mit digitalen Medien – spielen, streamen, recherchieren, informieren – nicht wahrgenommen. Medien werden manipuliert, um diese für bestimmte Zwecke zu nutzen. Im Selbstverhältnis, im Verhalten zu anderen, steht – außer in entsprechenden fachlichen Kontexten – kaum das objektive Sinnfeld der *technischen Seite digitaler Medien* im Fokus.

9.5 Bedeutung von Medien innerhalb der Subjekt-Weltverhältnisse

Die Bedeutung von digitalen Medien für die Subjekt-Weltverhältnisse lässt sich aus den Perspektiven konturieren, die auf den Medienbegriff eingenommen werden. Medien ermöglichen Kommunikation, sie sind zum Transport, zur Verbreitung, zur Verarbeitung und zur Vervielfältigung von Informationen nicht mehr wegzudenken und können semiotisch als Zeichensysteme oder Codes in den Blick genommen werden. Medien in Relation zu den Subjekt-Weltverhältnissen zu betrachten, impliziert die folgende Frage: Wie stehen Medien in diesen menschlichen Grundrelationen, um als Reflexionsfolie in Anschlag gebracht zu werden?

Zur Funktion von Medien hat sich dezidiert Meder (2011) geäußert, ebenso Swertz (2009), der sich stellenweise wiederum auf Meder bezieht. Beide haben sich mit der Verortung der Medien in den Selbst-Weltverhältnissen auseinandergesetzt. Im Folgenden wird der Gedankengang von Meder skizziert, da seine Gedanken zur Rolle der Medien innerhalb der Subjekt-Weltverhältnisse in der Medienpädagogik beitragen.

Die Pädagogik ist laut Swertz (2009, 3) auf den Medienbegriff angewiesen, da »Medien eine Bedingung der Möglichkeit der Verständigung zwischen Menschen sind.« Medien verortet er dann im Verhältnis des Menschen zur Kultur, zu den Objekten der Welt und zu sich selbst. Damit ist eine pädagogische Sicht auf Medien angedeutet, denn es gilt: »Vom theoretischen Standpunkt hängt ab, wie wir uns selbst, andere und die Welt verstehen« (ebd., 4). Die pädagogische Perspektive fokussiert im Unterschied zu den skizzierten medialen Perspektiven auf die Bildung des Menschen und nimmt damit eine bildungstheoretische Perspektive ein, weswegen sie auch für die Subjekt-Weltverhältnisse relevant sind.

Diese Relevanz konstituiert sich bei Meder (2011, 77) durch die drei Funktionen des Mediums, die als Darstellungs-, Kommunikations- und Interaktionsmedium fungieren. Diese drei Funktionen bezieht er im nächsten Schritt auf das Selbst-Weltverhältnis des Menschen zum Zwecke der Bildung. Er unterscheidet die folgenden drei Verhältnisse:

- a) »des Einzelnen zu den Sachen und Sachverhalten in der Welt im Darstellungsmedium,
- b) des Einzelnen zu dem oder den Anderen in der Gemeinschaft (dem Sozialen) im Kommunikationsmedium,
- c) des Einzelnen zu sich selbst in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft (in der Artikulations- und Lebenszeit) im Interaktionsmedium.«

Bei digitalen Medien träten diese drei Verhältnisse an der Schnittstelle Mensch-Maschine deutlich hervor (ebd.). Jegliche Bildung vollzöge sich in den drei Relationsgefügen medial, so argumentiert er, wobei der Leib das *basale Medium* darstelle. Indem er den Leib als Kern herausstellt und Bildung als Selbst-Weltverhältnis denkt, kann er schlussfolgern: »Die Art und Weise, der Modus von Bildung ist das Medium« (Meder 2014, 69).

Damit vertritt Meder einen sehr weiten Blick auf Medien, wenn er an anderer Stelle schreibt: »Medium ist alles, was unser Selbst- und Weltverhältnis verändert und in der Sinnlichkeit von Raum und Zeit determiniert: die Uhr, das Auto, die Zeitung, die Elektrizität und das Internet.« (Meder 2011, 79)

Medien konstituieren somit die Transformationen der Subjekt-Weltverhältnisse. Ohne an dieser Stelle auf den von Meder vertretenen Bildungsprozess weiter einzugehen, wird deutlich, dass der von ihm propagierte Medienbegriff dem Medium keine separate Relation innerhalb der Subjekt-Weltbezüge darstellt. Vielmehr spielen sich Erfahrungen in den Subjekt-Weltverhältnissen stets im Raum des Mediums ab. Das Medium wird als Voraussetzung verstanden, z.B. als der Leib, die Sprache oder das Internet, wodurch überhaupt erst Veränderungen in den Subjekt-Weltverhältnissen möglich werden.

Fortwährend sammelt das Subjekt Daten, Informationen und interagiert mit seinen Mitmenschen. Der ganze Mensch scheint darauf ausgelegt zu sein, durch Medien mit sich selbst, den anderen und der Welt in Beziehung zu treten. Konsequenterweise müssten Medien dann eine zentrale Rolle innerhalb der Subjekt-Weltverhältnisse einnehmen, wie es von Meder skizziert wurde. Der Medienbegriff ist in diesem Fall sehr weit gefasst. Werden existenzialen Grundrelationen aus einer medialen Perspektive betrachtet, könnte konsequenterweise auch die gesamte den Menschen umgebene Welt als das Mediale postuliert werden, in der sich alles abspielt. Damit wird der Begriff überstrapaziert und verliert seine Aussagekraft, da es keinen Gegenstandsbereich mehr gäbe, über den etwas Bestimmtes auszusagen wäre. Diese Schwierigkeiten beträfen auch einen weit gefassten Medienbegriff. Ein leiborientierter Medienbegriff findet sich auch in der Phänomenologie. Nach Waldenfels (1992, 54) kommt der Leiblichkeit wesentliche Bedeutung zu, wobei »die Leiblichkeit das durchgängige Medium für den Bezug zur Welt, zu den Anderen und zur mir selbst abgibt.« Die Welt ist in dieser Perspektive immer leibvermittelt. Auch die Sinnesorgane und das menschliche Gehirn als Denkorgan könnten zum Leib gezählt werden.

Wenn mediale Effekte oder Wirkmechanismen innerhalb der Subjekt-Weltverhältnisse pädagogisch adressiert werden, wird die Frage der Wirkung, der Effekte, der Funktion und Nutzung von Medien gestellt. Das Problem gestaltet sich wie folgt: Wenn auf der objektiven Ebene das (digitale) Medium selbst in den Blick genommen wird, ist es nicht mehr als Medium an sich, sondern bereits als Objekt der Erkenntnis relevant.

Medien weisen sich in diesem Bedingungsgefüge vortrefflich dadurch aus, dass sie einerseits den Blick auf die Welt ermöglichen und ihn gleichzeitig verstellen, andererseits aber auch an der Selbstreflexion als geistigem Akt des Denkens beteiligt sind, sich aber nie direkt zeigen. Beim ersten Versuch der Zuwendung wird das Medium vom reinen Medium in den Zustand des Erkenntnisobjekts erhoben. Medien in den Subjekt-Weltverhältnissen könnten sensu Meder als Zustandsveränderung (Transformationen) begriffen werden, die so lange (unbewusst) als Medium maßgeblich auf die Subjekt-

Weltverhältnisse einwirken, bis diese als Erkenntnisobjekt (bewusst) betrachtet werden. Paradigmatisch dafür wären dann Denkprozesse als basales und vorzügliches Medium des Menschen zu beschreiben.

Eine eigene Relation Subjekt-Medium oder Welt-Medium im Kontext des Subjekt-Weltverhältnisses wird dem Medienbegriff nicht gerecht. Vielmehr bestimmen Medien die Relationen der Verhältnisse des Menschen zu sich selbst, zu den anderen und zur Welt oder bilden gar diese Relationen selbst aus. Medien als etwas Vermittelndes (z.B. der Leib) oder als die Art und Weise von Bildung (Meder 2014, 69) werden dabei stets als Relation gedacht. In den Subjekt-Weltverhältnissen sind die Relata jedoch nie als Medium selbst erfahrbar, sondern diesen inhärent. Werden Medien – auch in einem technischen Sinne – in den Anschlag gebracht, geschieht dies nicht mehr in ihrer Funktion als Medium, sondern das Medium wird bereits zum Erkenntnisobjekt. Der Objektcharakter verstellt dann diese Eigenschaft als Medium, weswegen es somit schwierig sein könnte, dieses klar in den Blick zu nehmen. Medien präkonfigurieren und determinieren in den Subjekt-Weltverhältnissen die Relationen gleich selbst.

9.6 Zusammenfassung und Ausblick

Medien sind für die Medienpädagogik sowie für die Kommunikations- und Medienwissenschaften relevante Grundbegriffe. Mit dem Begriff Medium sind in Alltagssprachlichen und wissenschaftlichen Kontexten unterschiedliche Dinge gemeint, auch wenn sich zwischen den unterschiedlichen Perspektiven Gemeinsamkeiten feststellen lassen. Medien werden pädagogisch hauptsächlich durch ihre Funktion oder nach ihrem Zweck bestimmt. Ein Medium ist u.a. zentral für Kommunikation, Information, Verbreitung, Vermittlung und Darstellung. Die Pädagogik fragt nach den Bildungspotenzialen von (digitalen) Medien. Dadurch, dass das Medium etwas vermittelt, verstellt es gleichermaßen.

Zur Beschreibung der digitalen Lebenswelt scheint der Begriff der digitalen Medien zu weit gefasst und verschwimmt auf den einzelnen Ebenen der Subjekt-Weltverhältnisse. Zudem erscheint eine strikte Trennung zwischen einem weit gefassten Medienbegriff und der digitalen Lebenswelt kaum möglich. Für die Medienpädagogik sollte der Begriff jedoch nicht leichtfertig aufgegeben werden.

Die Reflexion über digitale Technologien erscheint deshalb zielführender, weil *digital* einerseits als Attribuierung und Abgrenzung zu analog in dem Begriffspaar enthalten ist und andererseits der technologischen Seite eine spezifische Relevanz zugemessen wird. Digitale Technologien können im Rahmen der Subjekt-Weltverhältnisse auf unterschiedliche Art und Weise (medial) adressiert werden; warum genau dem Terminus digitale Technologien der Vorrang gegeben wurde, wird im Rahmen des nachfolgenden Kapitels thematisiert. Unabhängig von der Begriffsverwendung oder einer finalen definitorischen Abgrenzung gilt: Digitale Medien oder digitale Technologien sind für das Sprechen über die digitale Lebenswelt konstitutiv.