

Medien

„Medien sind Zeitdiebe“ ist ein beliebter Ausdruck, um den Einfluss der Medien in der heutigen Zeit zu beschreiben. In unserem Alltag beschäftigen sie uns andauernd – gerade mit der Digitalisierung der Medien und ihrer zunehmenden Durchdringung der Gesellschaft haben sich unsere Zeitressourcen verändert. Dieses Phänomen ist jedoch nicht so neu, hat doch der Begriff der Lesesucht bereits Ende des 18. Jahrhunderts die Verschwendung von Zeit durch Lesen als gesellschaftliches Übel beschrieben, womit vor allem lesende Frauen gemeint waren.

In diesem Sinn „kostet“ die Nutzung bzw. Rezeption von Medien immer Zeit und strukturiert den Alltag von Menschen mit. Dies war mit dem Erscheinen des Radios noch nicht so dramatisch wie beim Fernsehen. Zwar hat auch das Radio eine Zeitstruktur, nach der sich die Hörer*innen zu richten haben. Jedoch konnte das Radio immer auch als „Nebenbei-Medium“ benutzt werden, d.h. es konnten andere Tätigkeiten zeitgleich verrichtet werden, ohne dadurch auf Sendungen verzichten zu müssen. Fernsehen als audiovisuelles Medium verlangt hingegen mehr Konzentration auf das Geschehen, wenn man alles mitbekommen möchte. Es synchronisiert daher bspw. die Zeiten des Familienlebens. So wird etwa die Zeit des Abendessens vor den Beginn einer beliebten Sendung gelegt; kleine Kinder müssen nach einer Kindersendung ins Bett und die Eltern steuern ihre familialen Gespräche um die Nachrichtensendungen herum. Gemeinsames Fernsehen koordiniert die Zeitstrukturen der einzelnen Familienmitglieder und relevante Sportsendungen können zur Verschiebung von Terminen, Familientreffen oder Besuchen führen.

Der Videorekorder hat zu Beginn der 1980er Jahre in dem Sinn zwar eine Flexibilisierung gebracht, sodass sich nicht mehr nach den Sendezeiten gerichtet werden musste; die gewünschte Sendung konnte auch zeitversetzt gesehen werden. Aber viele der Sendungen wurden wahrscheinlich nie angeschaut, weil letztlich die Zeit fehlte, oder sie wurden so in den Zeitablauf des Fernsehens integriert, dass sie selbst wieder zum Teil einer geplanten Zeitstruktur wurden. Der Ausdruck „zeitversetzt“ macht aber deutlich, dass ein Stück weit Autonomie im Umgang mit der vorgegebenen Struktur des Fernsehprogramms zurückgewonnen werden wollte.

Mit den heutigen Streamingdiensten – mit der voranschreitenden Digitalisierung insgesamt – wird auch der Ausdruck „zeitversetzt“ obsolet, da die Versetzung einer Zeitspanne ja bedeutet, dass es eigentlich einen festen Zeitrahmen für eine mediale Präsentation gäbe, was mit der Digitalisierung oft nicht mehr zutrifft. Sie ermöglicht die Zusammenstellung eines eigenen Programms; es wird also ein individuelles Medienangebot produziert. Das betrifft Musik, Filme, Podcasts, einfach alles, was im Internet an audiovisuellen und symbolischen Medien angeboten wird.

Die Zeit, die damit verbracht wird, bekommt jedoch eine andere Qualität. Man fühlt sich zwar nicht mehr zeitlich abhängig von den traditionellen Medienanbietern, ist also weniger einem Zeitdiktat ausgesetzt, muss nun aber umso mehr einen Zeitrhythmus der Mediennutzung selbst einrichten. Nutzer*innen sind nun Quelle und Opfer einer zeitlichen Strukturierung in einem. Denn die Allgegenwärtigkeit der digitalen Medien, d.h. ihre Nutzungsmöglichkeit an jedem Ort zu jeder Zeit, verändert das Bewusstsein für die Zeit, die man mit ihnen verbringt.

Gründe dafür lassen sich in der Struktur der digitalen Medien finden (Nelson 1974), die entweder „unstrukturiert“ in dem Sinn sind, dass sie selbst nicht linear aufgebaut sind – ich stelle mir mein Programm selbst in seiner Linearität zusammen –, oder auch in der Art und Weise, wie sie zu nutzen sind. Der erste Punkt lässt sich gut im Vergleich linearer und nicht-linearer Medien erläutern. Das Buch ist ein lineares Medium, das eigentlich von Anfang bis Ende gelesen werden sollte, auch wenn man manchmal vorblättert, um die Neugierde über einen Erzählverlauf zu befriedigen. Auch die zeitbasierten Medien, wie das erwähnte Fernsehen oder ein Kinofilm, geben Linearität im Erzählstrang vor. Sowohl das Internet als auch etwa Computerspiele sind jedoch nicht-lineare Medien, die erst durch den Rezeptionsprozess strukturiert werden. Indem ich eine Webseite besuche und die dortigen Links als Verweise auf andere Webseiten nutze, strukturiere ich mir selbst das Medienangebot. Zwei Merkmale bestimmen die Struktur des Internets: die Hypertextstruktur, als eine vielfältige Verbindung unterschiedlicher Texte bzw. Medien, sowie der Hyperlink, also der Marker, der diese Verbindung herstellt.

Was hat das aber mit veränderten Zeitverhältnissen zu tun? Durch die fehlende zeitliche Strukturierung des Medienangebots muss die zeitliche Nutzung selbstgesteuert hergestellt werden. Die Rezipient*innen müssen ihre Zeit der Nutzung also selbst einteilen und auch selbst überwachen, also selbst strukturieren. Wir wissen, dass das nicht allen leicht fällt. Am deutlichsten wird das etwa bei der Nutzung von Computerspielen. Die meisten der Spiele haben, wie eben schon aufgeführt, keine lineare zeitliche Strukturierung. Zwar gibt es oft einen Anfang und meist auch ein Ende, indem etwa alle Aufgaben gelöst oder alle „Feinde“ besiegt sind, doch zwischendrin herrscht die Hypertextstruktur, d.h. es gibt keinen eindeutigen Weg zum Ziel. Nutzer*innen verlaufen sich, werden „getötet“, können wiederauferstehen und

von neuem beginnen. Es entsteht durch die Offenheit des Computerspiels sowie durch die Geschichte und die Herausforderungen, die dort zu bewältigen sind, ein Flow-Erlebnis, das einen aus dem Alltag „wegbeamt“ und damit auch die dortige Zeitstruktur, etwa Essens- oder Arbeitszeiten, vergessen lässt. Auf der Grundlage dieses Phänomens entsteht auch ein Suchtverhalten, das diese Mediennutzung begleiten kann (Mößle u.a. 2014). Während die vermeintliche Lesesucht ein eher zu vernachlässigendes Problem ist, da sich die zeitliche Nutzung anhand der Linearität des Mediums ablesen lässt – so und so viele Seiten eines Buchs oder Bände einer Autorin sind noch zu lesen –, ist die Zeitspanne in Computerspielen allein durch Selbstkontrolle ablesbar. Selbstkontrolle widerspricht allerdings genau der Absicht des „Spiels“ mit Computerspielen, denn diese werden ja meist genutzt, um anderen Beanspruchungen zu entfliehen. Es ist genau dieser Umstand, der zu einem tatsächlichen Suchtverhalten führen kann, da die zeitliche Beanspruchung durch das Spielen nicht mehr kontrolliert werden kann und anderen Aktivitäten, wie etwa Freunde treffen, zur Arbeit gehen oder gar sich körperlich zu pflegen, vernachlässigt werden. Die digitalen Medien bergen also die Gefahr eines anderen Zeitdiktats: Während sogenannte traditionelle Medien in ihrer linearen zeitlichen Strukturiertheit ein „Zeitdiktat“ beinhalten, sind digitale Medien in ihrer zeitlichen Verfügbarkeit und Struktur unbegrenzt; sie verlangen daher umso mehr Selbstbegrenzung ab.

Der andere Aspekt der Zeitthematik digitaler Medien liegt in ihrem Inhalt begründet und lässt sich am besten anhand sozialer Netzwerke erläutern. Werden die sozialen Netzwerke wie etwa Facebook, Instagram oder auch WhatsApp als Plattformen des Austauschs persönlicher Informationen mit vielen anderen verstanden, dann lässt sich auch hier eine andere Form der Zeitstrukturierung finden. „Traditionell“ war der Austausch persönlicher Informationen, wie etwa in Briefform, eine Wechselseitigkeit, die viele Ruhezeiträume umfasste. Bis der geschriebene Brief bei der Adressat*in angekommen ist und später möglicherweise beantwortet wurde, vergingen oft Tage oder sogar Wochen. Das Telefon hat diese Zeitspannen zwar extrem schrumpfen lassen, da Kommunikation zu synchronisieren war. Dieser Art von Zeitdiktat kann sich aber auch verweigert werden, indem ein Telefongespräch nicht angenommen wird. Die Struktur sozialer Netzwerke ermöglicht dagegen das öffentliche Anbringen von Informationen, die mehr oder weniger dauerhaft erhalten bleiben, das sogenannte „Posten“. Damit wird eine zeitliche Abfolge im Austausch von Informationen ermöglicht, die nicht wie beim Telefon an die Synchronisierung der Teilnehmenden gebunden ist – oder wie beim Briefschreiben an die Zeitspannen des Transports. Ich kann auf den Post eines Bekannten antworten, wann ich will: sofort, morgen oder überhaupt nicht. Die zeitliche Optionalität enthält jedoch ihre eigene List, sich zeitlich selbstbestimmt auf die Möglichkeit eines

Austauschs einzulassen, also die Botschaft zu lesen, eventuell auch eine Antwort zu verfassen, vielleicht eine Replik darauf zu erhalten, die wiederum zu einem neuen Vorgang herausfordert. Da auch hier wiederum keine zeitliche Strukturierung vorgegeben wird, kann so viel gepostet werden oder es können so viele WhatsApp-Nachrichten versendet werden, wie individuell angemessen erscheint. Dazu kommt noch, dass auch weitere diverse Posts auf Facebook gelesen, Bilder auf Instagram bewertet oder Videos auf YouTube angeschaut werden können, um sich mit anderen inhaltlich auszutauschen. Auch das führt zur beschriebenen Anforderung der Selbstbegrenzung mit einem potenziellen Kontrollverlust des Selbst: Man „verliert“ seine Zeit in den digitalen Medien.

Ein weiteres Phänomen kennzeichnet die Zeit der Digitalisierung: die Schnelligkeit der Entwicklung, die die „Gebrauchszeiten“ schrumpfen lässt. Kaum ist ein Gerät gekauft und eventuell ein Laden verlassen, ist es auch schon wieder veraltet. Das führt dazu, dass die Zeit von Hard- und Software in Zyklen von Monaten oder wenigen Jahren gefasst wird. Während ein Radio früher über Generationen hielt, ein Fernsehapparat mehr als ein Jahrzehnt funktionieren sollte, sieht das heute bei Smartphones, Notebooks und Tablets ganz anders aus. Die Medienunternehmen setzen Menschen mit ihren neuen Geräten und neuen Ausstattungsmerkmalen unter Druck, technisch aktuell zu sein. Bei der Software wird in monatlichen Updatezyklen gerechnet, mit denen die Geräte umso schneller veralten können. Die Versuchung ist groß, sich diesen Zeitzyklen der Weiterentwicklung von Hard- und Software anzupassen. Auch dadurch geht eine mit der Digitalisierung gewonnene Selbstbestimmung von Zeitstrukturen zum Teil wieder verloren.

Zusammenhänge von Medien und Zeit bzw. alltäglicher Zeiterfahrung lassen sich auch aus Sicht der Medienwissenschaften und Philosophie betrachten. Erstere haben die Veränderungen von Zeitstrukturen in medialen Präsentationen, etwa Fernsehsendungen, bereits früh dokumentiert (vgl. Bauer 1976). Werden Fernsehserien aus den 1950er Jahren mit den heutigen verglichen, zeigt sich, dass Handlungsabläufe in Filmen früher als zeitliche Abfolgen dargestellt wurden, wohingegen heute zeitliche Versatzstücke vermehrt als parallel ablaufend dargestellt werden. Die Zuschauer müssen das Geschehen selbst zeitlich rekonstruieren, um Handlungszusammenhänge zu verstehen.

Der Medienphilosoph Paul Virillio hat mit dem Konzept des „rasenden Stillstands“ (1992) eine zeitbezogene Zeitdiagnose versucht. Die durch elektronische Medien hergestellte Beschleunigung führe zunehmend zu einer Verdrängung der eigenständigen physischen Realität. Viele seiner Prophezeiungen, etwa der Untergang des Fernsehens und des Kinos, sind zwar nicht eingetroffen; elektronische bzw. digitale Medien haben die Welt aber doch sehr gravierend verändert. Neue Formen von Wirklichkeit sind entstanden, wie etwa die *augmented reality*, eine

digitale Form der Erweiterung unserer Wahrnehmung der physischen Welt. Ein typisches Beispiel dafür ist das Computerspiel Pokémon Go, bei dem sich auf der Suche nach Pokémons virtuelle Schichten, so genannte Layer, über die physische Wirklichkeit legen und beides miteinander verbinden (Kleinau 2018). Dieses Spiel findet fast ausschließlich in der „realen“ physischen Außenwelt statt, sodass diese Realität eben nicht verloren geht, sondern im Gegenteil – sie gewinnt neue Bedeutungsschichten hinzu.

Was kommt in Zukunft auf uns zu? Denken wir an virtuelle Welten, an einen Cyberspace, der uns mit virtuellen Realitäten verschmelzen lässt, dürfte auch eine weitere Veränderung der Zeitverhältnisse damit einhergehen. In diesen Welten kann ein zeitlicher Bezug zu den Veränderungen der physischen Welt mehr oder weniger weit in den Hintergrund treten, mit denen wir bisher Zeit gemessen und verstanden haben – Jahreszeiten, Sonnenaufgang und -untergang, Tagesabläufe etc. In virtuellen Realitäten wird Zeit noch mehr durch die Maschinen bestimmt oder „künstlich“ produziert. Und je mehr diese Welten mit unseren Körpern verschmelzen, desto weniger sind mediale Zeiterfahrungen außerhalb von uns selbst zu verorten. Digitale Medien sind in einem solchen Szenario nicht mehr Zeitdiebe, sondern weiten eine Zeitherrschaft über uns weiter aus. Es bleibt abzuwarten, wie die Entwicklung verläuft. Noch haben wir auch Zeit einzugreifen.

Stefan Aufenanger

LITERATUR

- Bauer, W./Baur, E./Kungel, B. (Hg.) (1976): Vier Wochen ohne Fernsehen. Eine Studie zum Fernsehkonsum. Berlin: Spiess.
- Kleinau, V. (2018): Pokémon Go. Eine qualitative Exploration eines neuen Medienphänomens. Magdeburg: Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg.
- Möble, T./Wölfling, K./Rumpf, H.-J./Rehbein, F./Müller, K. W./Arnaud, N./Thomasius, R./Wildt, B. T. te (2014): Internet- und Computerspielsucht. In: Mann, K. (Hg.): Verhaltenssuchte: Grundlagen, Diagnostik, Therapie, Prävention. Berlin: Springer, S. 33-58.
- Nelson, T. H. (1974): Computer Lib/Dream Machines. Self-published.
- Virilio, P. (1992): Rasender Stillstand. Essay. München: Hanser.

