

11 Systemdeterminismus vs. Gebrauchsdimension: alte vs. neue Medien

Die Frage nach der Realität, von der man behaupten kann, dass sie zeitgleich mit einem Medienumbroch – mit der Umstellung einer oralen Kultur auf das Medium des phönizischen Alphabets – in Form der antiken griechischen Philosophie auftrat, wurde inzwischen von der Frage der Medialität eingeholt. Dementsprechend erhalten die florierenden Universalbegriffe »Medium« bzw. »Medien« in der Literatur eine Fülle divergierender Bestimmungen: Raum, Zeit, Körper, Mimik, Gestik, Stimme, Sprache, Schrift, Literatur, Buch, Buchdruck, Ton, Musik, der Plattenspieler, Radio, »das« Internet, Plakate, Flaggensignale, Geld, Liebe, Macht, Wahrheit, das Wetter – um nur einige Beispiele zu nennen. Als ein solches Feld ausufernder Familienähnlichkeiten ist der Terminus »Medium« praktisch unbrauchbar. Allein bei Niklas Luhmann, dem wir in diesem Kapitel (schon) wieder begegnen – diesmal aber nur in seiner Eigenschaft als *soziologischer* Systemtheoretiker –, existieren mindestens vier klar voneinander abgegrenzte Medienbegriffe.¹ Selektion ist unvermeidbar, und selbstverständlich muss betont werden, dass es hier nicht darum gehen kann, »den Medienbegriff« implizit festzulegen. Das Interesse dieses Kapitels ist vielmehr ein Differentielles: Im Folgenden werden zwei Dimensionen von Medialität herausgearbeitet, die besonders geeignet sind, eine Abgrenzung von alten und neuen Massenmedien aufzuzei-

1 | Dabei handelt es sich in absteigender Allgemeinheit und Anspruch auf Vollständigkeit um 1) die Differenz Medium/Form, 2) die »Erfolgsmedien« (»symbolisch generalisierte Kommunikationsmittel«; Luhmann hat diesen Begriff in Anlehnung an Talcott Parsons' Konzept der »symbolisch generalisierten Interaktionsmedien« gebildet; vgl. Luhmann 1998:316 ff.), sodann 3) Medien als soziales System (Massenmedien) und schließlich 4) Wahrnehmungsmedien.

gen. Diese Dimensionen sind 1) die *Autonomie* der Medien (Luhmann) und 2) die *emanzipatorische Gebrauchsdimension* der Medien (Sandbothe). Es ist bemerkenswert, dass alle beiden Medientheorien Bezüge zu Marshall McLuhan aufweisen bzw. herstellen lassen.² Insofern McLuhan immer noch als inspirierender Bezugspunkt der heutigen Mediendebatte gelten kann,³ wird die Diskussion mit einem Rückblick auf McLuhans Medienkonzeption(en) eröffnet.

11.1 Medien als Selbstreferenz, prothetischer Apparat und Emanzipationshoffnung (Marshall McLuhan)

Marshall McLuhan gilt bis heute als einer der innovativsten – und sicherlich auch umstrittensten – Medientheoretiker. Seine Bücher, v.a. *The Gutenberg Galaxy* (1962) und *Understanding Media* (1968) sind von großem Ideenreichtum und vielseitigen Bezugnahmen geprägt, jedoch auch durchweg von eher assoziativer Vorgehensweise und mangelnder Bereitschaft zur Klärung zentraler Kategorien. Mit seinem eigenwilligen Stil verfolgte McLuhan das Ziel, seine medientheoretischen Einsichten und insbesondere seine bekannte Kritik an den rationalistischen und uniforrierenden Auswirkungen des Buchdrucks auf die eigene Textproduktion anzuwenden (Kloock/Spahr 2000:42f.), Linearität und Uniformität durch anekdotisches, assoziatives und mehrdimensionales Denken zu ersetzen, bis hin zum experimentellen Aufbrechen der linearen Form des Buches (McLuhan/Fiore 1984). Doch auch wenn McLuhans Vorstellung von

2 | Obwohl gewisse zumindest äußerliche Parallelen zwischen McLuhans und Luhmanns Medientheorie aufgezeigt werden können, vermeidet Luhmann m.W. stoisch jede Erwähnung McLuhans.

3 | Vgl. außer den Genannten etwa auch Sybille Krämer (1998:81) und den »Mediologen« Régis Debray (2003:45 ff.). Sowohl Krämers als auch Debrays Medientheorien würden die hier grob (aber unter pragmatischen Gesichtspunkten ausreichend) gehaltene medientheoretische Differenzierung um einige Perspektiven erweitern; an dieser Stelle kann darauf allerdings nur auf sie verwiesen werden. Vor allem Krämers Vorschlag, technische Medien als »Apparate« im Sinne materialer »welterzeugender« Technologien zu betrachten, erlaubt innovative Anschlüsse. Die Mediologie Debrays bietet gegenüber den meisten anderen Medientheorien in ihrem praxeologischen und archäologischen Zugang zur Medienthematik eine außerordentlich weitgefasste Sicht auf das kulturelle Phänomen ›Medium‹ undachtet dabei zugleich auf eine adäquate begriffskritische Differenzierung.

Theorie als Do-it-yourself-Baukasten an Foucault erinnert und, in der teils radikalisierten Nichtlinearität seines Textes, wie ein Vorläufer des rhizomatischen Denkens Deleuze/Guattaris erscheinen mag (Kloock/Spahr 2000), trennt doch bereits der Gestus seinen Diskurs von diesen einflussreichen Exponenten der französischen Postmoderne. Auf der methodischen Ebene bedient sich McLuhan zudem sowohl konventioneller historischer Erklärungsmuster als auch unreflektierter, normativ-anthropologischer Grundannahmen. Seine rationalitätskritische Haltung entspringt nicht einem theoriekritisch fundierten Projekt, sondern ist Ergebnis einer Reihe von Annahmen über Medialität und Technik, die überwiegend lediglich anekdotisch belegt und im Grunde unhinterfragt bleiben.

Auch wenn McLuhan die Basis seines weit ausgreifenden medien-theoretischen Weltgebäudes – den Medienbegriff – nicht systematisch klärt, lässt sich dieser anhand der in *The Gutenberg Galaxy* dargebotenen Mediengeschichte sowie der in *Understanding Media* zentralen Unterscheidung von »heißen« und »kühlen« Medien rekonstruieren.

McLuhan fasst Medialität als ein historisches, die Kulturgeschichte der Menschheit tangierendes Phänomen. Durchaus in der Manier linearer Historiographie unterscheidet er vier Phasen: die Epoche der oralen Stammeskultur, darauf folgend die Manuscript-Kultur, die »Gutenberg-Galaxis« sowie das elektronische Zeitalter. Medientechnisch entspricht dieser Aufreihung die Abfolge Sprache – Schrift – Buchdruck – Elektrizität. McLuhan weist diesen medialen Grundtypen quasi paradigmatischen Status zu; das Aufkommen anderer, ebenfalls als Medien verstandener technisch-kultureller Phänomene wie das Rad oder Geld (McLuhan 1968:31) wird im Kontext dieses Schematismus betrachtet.

Entsprechend seiner Ausgangsthese, dass Medien »extensions of man« (so der Untertitel der Originalausgabe) seien – ein Ausdruck, der sich sowohl auf die »Menschheit« als auch auf Personen beziehen lässt – tendiert McLuhan dazu, den jeweiligen historischen Leitmedien eine exklusive, die anderen Medien dominierende und überlagernde Wirkung zuzuschreiben. In dieser Überzeichnung lassen sich den Medienepochen unterschiedliche sensorische Erfahrungstypen zuordnen. Für die orale Stammeskultur ist dies die Auditivität; die Manuscript-Kultur ist von Taktilität geprägt; die »Gutenberg-Galaxis« von Visualität; das elektroni-

sche Zeitalter schließlich zeichnet sich durch eine Integration der verschiedenen Sinneskanäle aus. Die Charakteristik der jeweiligen Medienepoche generiert McLuhan dabei v.a. aus der Analyse und Übertragung des jeweiligen sensorischen Erfahrungstyps.

Besonders problematisch ist an diesem Vorgehen das ahistorische Verständnis von Sinneserfahrung. Dass das Medium die »Message« ist, spielt zum einen auf McLuhans innovative Feststellung an, dass »der ‚Inhalt‘ jedes Mediums immer ein anderes Medium ist« (McLuhan 1968:14). Wirkung und Funktion von Medien, so die damit einhergehende These, werden im Wesentlichen von den Eigenschaften des Mediums bestimmt und weniger von den transportierten Inhalten. Die »»Botschaft« jedes Mediums oder jeder Technik«, so führt McLuhan weiter aus, »ist die Veränderung des Maßstabs, Tempos oder Schemas, die es der Situation des Menschen bringt« (McLuhan 1968:14). Sie ließe sich hinsichtlich des wahrnehmungstechnischen Hintergrundes dieses Medienbegriffs vielleicht als die Bedeutung und Auswirkung des kulturellen Gebrauchs jeweils eines isolierten, dominanten Sinneskanals beschreiben.

Hinsichtlich ihrer »Botschaft« unterteilt McLuhan Medien in »heiß« und »kühle«. Heiße Medien wie Buchdruck oder Radio werden als intensiv, informations- und detailreich beschrieben. Da sie keine wesentliche persönliche Beteiligung der Rezipienten voraussetzen⁴, könnte man ihre Wirkung als kulturell *invasiv* und individuell *immersiv* beschreiben. Sie wirken zweitens *ausschließend und trennend*, was sich für McLuhan bspw. in der Individualisierung des neuzeitlichen Lesers und in den nationalistischen Effekten der »Stammestrommel« Radio äußert (vgl. McLuhan 1968:324 ff.). Die »Botschaft« heißer, invasiver Medien ist letztendlich Exklusion.

Kühle Medien hingegen benötigen die konstruktive Beteiligung der Rezipienten. Weil sie relativ informationsarm sind, ist ihnen ein Moment der Distanz zum Rezipienten gleichsam eingeschrieben. Durch diese notwendige Beteiligung und aktive Teilnahme eignet kühlen Medien ein

4 | Vielleicht ist es genauer zu sagen, dass eine möglicherweise notwendige persönliche Beteiligung (wie etwa die Tätigkeit des Radio-Hörens) für McLuhan keine konstitutive Funktion hinsichtlich der jeweiligen Medienerwirkung besitzt. Nach McLuhan ist das Signum heißer Medien die Passivität des Rezipienten, der, was die »Message« betrifft, buchstäblich »nichts zu sagen« hat.

Moment des Sozialen. Die »Nachricht« kühler Medien ist also eine gedoppelte Form der Inklusion: einerseits die Beteiligung der Rezipienten, andererseits die dadurch bedingte Vergemeinschaftung der beteiligten Rezipienten.

Den in den *Magischen Kanälen* verstreuten inhaltlichen Konkretisierungen der hot/cool-Unterscheidung liegen folgende Leitmotive zugrunde, die zusammengenommen McLuhans Medienbegriff charakterisieren lassen:

- *Sinnliche Affektion und Verkörperung symbolischer Ordnung.* Bestimmte Medien affizieren einen oder mehrere Sinne. Es ist undeutlich, ob McLuhan dies eher im engeren, etwa wahrnehmungspsychologischen Sinn meint (so wie Sprache, Radio und Telefon das Ohr, Schrift, Buchdruck und Telegraf das Auge und Fernsehen Auge und Ohr ansprechen), oder ob eine abstraktere Konzeption intendiert ist. Wenn McLuhan jedenfalls Geld, das Rad, eine Stahlaxt »oder irgend-eine [andere] Form von spezialistischer Beschleunigung des Austausches und der Information« (McLuhan 1968:31) abwechselnd als »heiße Technik« und als als »heiße Medium« beschreibt (ebd), wird das Medium als symbolischer Träger sozialer Ordnungen aufgefasst, der als solcher nicht in bestimmter Weise auf Sinne zu beziehen ist.
- *Informationsdichte.* McLuhan beschreibt Medien als mit sehr unterschiedlicher Informationsdichte ausgestattet. Die kühlen, als informationsarm charakterisierten Medien können dabei aufgrund der notwendigen konstruktiven Rolle des Rezipienten als die »kommunikativen« betrachtet werden; je »heißer« und invasiver ein Medium wird, desto einseitiger wird der Informationsfluss – auch hieran kann McLuhan den ausschließenden, trennenden Effekt heißer Medien anbinden.
- *Rezeptivität.* Die konstruktive Rolle und Beteiligung des Rezipienten hinsichtlich des Zustandekommens des medialen Wahrnehmungsergebnisses bezieht sich nicht etwa auf die soziale Wirkung oder Funktion des Mediums; insofern ist Mike Sandbothes Kritik beizupflichten, dass McLuhan in theoretizistischer Manier die gebrauchstheoretische Dimension weitestgehend vernachlässigt (2001:154). Die rezeptive Aktivität wird von McLuhan vielmehr als eine Art kreativer sinnhafter

Vervollständigung der »Gestalt« des – in diesem Kontext dann doch nur so zu benennenden – übermittelten »Inhalts« vorgestellt, wenn bspw. das »Punktemosaik« des Fernsehbildschirms zu einem Bild synthetisiert wird. Die Frage der Veränderung eines Mediums selbst durch die Art seines sozialen Gebrauchs bleibt hierbei gänzlich unberührt.

- *Betäubung*. Nach McLuhan führen Medien ihre »Botschaft« nicht overt auf, ganz im Gegenteil wirkt hier ein Mechanismus der Verschleierung: »Denn wird die Gesellschaft mit einer neuen Technik operiert, ist nicht die aufgeschnittene Stelle der am meisten betroffene Teil. Die Druck- und Schnittstelle ist betäubt. Das ganze System aber wird verändert. Die Wirkung des Radios ist visuell, die Wirkung des Fotos auditiv« (McLuhan 1968:75).
- *Autonomie, Komplexität, Selbstreferenzialität*. Schließlich sind Medien, seien sie »heiß« oder »kühl«, hinsichtlich dieser Wirkung autonom; ihre Struktur ändert sich nicht mit ihrem Gebrauch. McLuhan beschreibt sie in diesem Zusammenhang auch als für die Rezipientenseite undurchschaubar und komplex (erstens aufgrund ihrer »sinnesbetäubenden« Wirkung; zweitens, weil sie ein Konglomerat von Sinnlichkeit, immaterieller Symbolik und Technik bilden). Schließlich werden Medien als selbstreferenziell beschrieben. Wenn der »Inhalt« eines Mediums *immer* ein anderes Medium ist (insofern das Medium selbst die »Botschaft« ist), kann dieser inter- oder transmediale Verweisungszusammenhang schwerlich eine »Botschaft« enthalten, die von außerhalb stammt.

Darüber hinaus gehört es durchaus zu den Leistungen McLuhans, einen weiten Kreis von medientheoretischen Bezügen bereitzustellen, die Zusammenhänge, aber auch nicht zuletzt Differenzierungsbedarf anzeigen. Erwähnt wurde bereits die Vermischung von Verbreitungsmedien und generalisierten Interaktionsmedien. Offen bleibt zudem die Abgrenzung von Medien und Technik einerseits, andererseits das Verhältnis von Körperllichkeit und Medialität, das mit dem Ausdruck »extensions of man« ausgesprochen metaphorisch, begrifflich unterbestimmt bleibt. In diesem Zusammenhang wäre ohnehin zu fragen, ob McLuhan Medien nicht eher als *Invasionen* denn als *Extensionen* konzipiert. Denn die Ausblen-

dung der gebrauchstheoretischen Dimension erzeugt das Bild des marginalen Rezipienten, ja der Kultur als Epiphänomen des jeweilig kursierenden Leitmediums. Gerade die Merkmale der Autonomie, Komplexität und Selbstbezüglichkeit von Medien erinnern an die systemtheoretische Medientheorie, ohne allerdings ihrem Beschreibungsniveau nahe zu kommen.

11.2 Massenmedien als System (Niklas Luhmann)

Luhmann und McLuhan

Wenn oben McLuhans Medienbegriff in die Nähe der Systemtheorie gerückt wurde, so bezieht sich das selbstredend auf oberflächliche Ähnlichkeiten; dennoch ist kaum von der Hand zu weisen, dass der Gedanke der Selbstreferenzialität und Autonomie der Medien zuerst bei McLuhan zu finden war. Tatsächlich kann von einem expliziten oder impliziten Bezug McLuhans etwa auf die systemtheoretische Soziologie eines Parsons oder Merton nicht gesprochen werden. Umgekehrt kommen Luhmanns medientheoretische Erörterungen (Luhmann 1996; Luhmann 1998) nicht nur ohne inhaltlichen Bezug, sondern sogar ohne jede, sei es auch nur kritische Nennung McLuhans aus.

Der Medienwissenschaftler Terje Rasmussen hat – versuchsweise – McLuhans Medientheorie in die Nähe der systemtheoretischen Medientheorie Luhmanns gebracht (Rasmussen 1998). Er hebt hervor, dass bei McLuhan das Individuum nicht als Agent konzipiert sei, sondern vielmehr als medienproduziertes Bewusstsein. »He is not concerned with how individuals and social groups act and interact, in and through media, intentionally and willfully« (ebd). Dies entspricht – aus entgegengesetzter Perspektive – der McLuhan-Kritik Sandbothes. Ferner verstehet McLuhan auch Gesellschaft als ein System – und zwar ein mediendeterminiertes, insofern es ausschlaggebend sei, welche Arten von Medien jeweils zwischen Bewusstsein und Gesellschaft vermittelten. Hierbei seien bei McLuhan wie bei Luhmann nicht die kommunizierten Inhalte relevant, sondern der verwendete Code (die »Message« bei McLuhan), für welchen McLuhans binäre heiß/kühl-Unterscheidung stehe.

Wie Rasmussen verdeutlicht, teilt McLuhan offenbar drei grundlegende Standpunkte der Systemtheorie in seiner Medientheorie – erstens die Abkehr von einem subjektzentrierten Kommunikationsmodell, zweitens die theoretizistische Vorstellung, dass Medien hinsichtlich ihrer Form und Wirkungsweise autonom und selbstbezogen, hinsichtlich ihrer sozialen Verwendung ‚irritationsresistent‘ sind, drittens schließlich die mediendeterministische These des strukturbildenden Einflusses der Medien auf Kulturen und Gesellschaften. Jedoch darf dabei nicht übersehen werden, dass bei McLuhan konzeptuelle Grundbausteine der Systemtheorie (ja überhaupt jede erkennbare konzeptionelle Struktur) schlicht fehlen – etwa die Vorstellung der Autopoiesis, der operativen Schließung, der Fremd- und Selbstreferenz (auch wenn Rasmussen versucht, sie dort zu konstruieren), überhaupt der Systemgedanke. Wie Luhmann beispielsweise feststellt, führt die These der medialen Ausweitung der Reichweite menschlicher Sinnesorgane nicht unmittelbar zur Einsicht in den Systemcharakter des Phänomens der Kommunikation.⁵ Immerhin aber kam der Vorschlag, Massenmedien als selbstreferentiell geschlossene Systeme zu verstehen (Luhmann 1996), erst drei Jahrzehnte nach McLuhans *Understanding Media*; und erst in jüngster Zeit scheint die systemtheoretische Soziologie sich der Bedeutung von Medien in dem Umfang bewusst zu werden, den McLuhan schon damals propnierte.⁶

Ebenfalls beachtenswert ist, dass McLuhans Ausführungen bisweilen in die Nähe des systemtheoretischen Begriffs symbolisch generalisierter Kommunikationsmedien zu geraten scheinen. Luhmann (1987:222, 1998:316 ff.) versteht hierunter Mittel, in komplexer werdenden Gesell-

5 | So Luhmann (1998:193): »Wenn Lebewesen nicht einzeln leben müssten, wenn es keine Vorteile von Information auf Distanz gäbe und wenn es nicht hilfreich wäre, die Grenzen des eigenen Sinnesapparates [...] zu erweitern, könnten sich keine Kommunikationssysteme bilden. Die dies ermöglichte Umwelt erklärt viel. Sie erklärt aber gerade nicht, dass es zur Autopoiesis von Kommunikation, zur operativen Schließung kommunikativer Systeme kommt [...].« Auch an dieser Stelle bezieht sich Luhmann nicht etwa auf McLuhans alleits bekannte Vorstellung der Medien als »extensions of man«, sondern auf die evolutionistisch-funktionalistische Variante der These, wie sie zeitgleich u.a. von Donald T. Campbell vertreten wurde (vgl. Luhmann 1998:192).

6 | Im Gegensatz zu seinem Opus Magnum (Luhmann 1998) spielen Medien, insbesondere Verbreitungsmedien, noch in dem Band *Soziale Systeme* (Luhmann 1987) eine deutlich untergeordnete Rolle.

schaften die Annahmehandlungen von Kommunikation zu erhöhen. Symbolisch generalisierte Kommunikationsmedien sind funktionale Elemente jeweils eigener Subsysteme, deren Kommunikation sie organisieren, etwa im Bereich der Politik (Macht/Recht), Wissenschaft (Wahrheit) oder der Ökonomie (Geld). Bemerkenswert ist, dass – obwohl McLuhan dem soziologischen Gesellschaftsbegriff Tönnies, Weber oder Mannheims sicherlich näher steht als der systemtheoretischen Differenzierungsthese⁷ – im genannten Beispiel Geld als ein Medium der *Kommunikation* aufgefasst wird, und dass genau *darin* der Grund dafür gefunden wird, dass es Gesellschaften umstrukturieren kann (McLuhan 1968:143 ff.).

Das System der Massenmedien und die Frage der »referenzlosen Bilder«

Unter den vier aufgezählten Medienbegriffen Luhmanns ist im Hinblick auf eine Abgrenzung »alter« von Neuen Medien v. a das System der Massenmedien von Interesse (Luhmann 1996; 1998:1196 ff.). Zunächst muss dieses von dem abstrakten Konzept der Medium/Form-Differenz unterschieden werden. Mit letztere thematisiert Luhmann im Anschluss an Fritz Heiders Arbeit über *Ding und Medium*, die seit ihrer Adaption durch Luhmann verstärkte Aufmerksamkeit findet. Medium in diesem Sinne ist etwas, das sich nicht beobachten lässt, denn die Beobachtung unterscheidet – Formen. Medium bezeichnet »eine Menge nur lose gekoppelter Elemente [...], die für Formbildung zur Verfügung stehen« (Luhmann 1998:1098). Die Medium/Form-Differenz ist re-entrant, d.h. sie lässt sich auf beiden Seiten der Differenz wieder einführen: Medium ist lose gekoppelte Form, und Form ist Element der losen Kopplung von Medien. »Das Medium ist »gekörnt«, es setzt sich seinerseits auf Formen zusammen: die Luft aus Molekülen, der Sand aus Körnern oder Sinn aus Sinnverweisungen« (Fuchs 1994:22). Die Medium/Form-Differenz spielt eine besondere Rolle für den Begriff des Sinns, insofern jede (operational aktualisierte) Form mit der nächsten Operation wieder zerfällt, Medium wird. In diesem Sinn etwa versteht Luhmann Sprache als Medium (und

7 | Man darf wohl eher annehmen, dass McLuhan auch hinter diesen Gesellschaftsbegriffen weit zurück bleibt. Im Gegensatz zur Soziologie des frühen 20. Jahrhunderts stellt McLuhan Gesellschaft immer wieder als bloßes Derivat von Gemeinschaft vor.

nicht als Instrument), insofern die jeweils Formen zu aktualisieren erlaubt, die, sobald der Satz ausgesprochen, wieder in das Medium zerfallen, das seinerseits durch »Kopplung/Entkopplung des Wortbestandes« (Luhmann 1998:220) den nächsten Sinnanschluss, den nächsten Satz erlaubt. Insofern ist »Medium« die Potentialität sinnhafter Anschlussmöglichkeiten an Formen bzw. Unterscheidungen. Als Beispiel nennt Luhmann die öffentliche Meinung (ebd. 1098).

Davon zu unterscheiden ist, so Luhmann, welches Funktionssystem dieses Medium produziert und reproduziert: »Nur dieses Funktionssystem soll mit dem Begriff der Massenmedien bezeichnet werden« (ebd.). Als operational geschlossenes, autopoietisches und selbstdeterminiertes System produzieren die Massenmedien – wie jedes sinnverwendende System um Luhmann'schen Theorieuniversum – ihre eigene Realität. Diese ist, wie oben dargestellt, Beobachtung erster Ordnung, d.h., das Mediensystem betrachtet seine Umwelt nach Maßgabe eigener Unterscheidungen, bzw. der eigenen »Codierung« – der Leitdifferenz Information/Nichtinformation, welche die Selbstbeobachtung des Systems determiniert und somit Selbst- und Fremdreferenz ermöglicht (was einen anderen Code verwendet, gehört nicht zum Mediensystem; Luhmann 1996:36). Die Kopplung an das restliche Gesellschaftssystem, also seine Umwelt, verläuft über Themen. Diese »repräsentieren die Selbstdeterminierung der Kommunikation. [...] Auf thematischer Ebene kommt es [...] zu einer laufenden Abstimmung von Fremdreferenz und Selbstdeterminierung innerhalb der systemeigenen Kommunikation« (ebd. 28), so dass auf diese Weise eine strukturelle Kopplung des Mediensystems mit anderen Gesellschaftsbereichen gewährleistet ist: »Der gesellschaftsweise Erfolg der Massenmedien beruht auf der Durchsetzung der Akzeptanz von Themen [...]« (ebd.29).

Luhmann beschreibt als Binnendifferenzierung die Herausbildung unterschiedlicher Programmberäume, die jeweils den Code Information/Nichtinformation in verschiedener Weise benutzen: Nachrichten und Berichte, Werbung und Unterhaltung (ebd. 51). Diese produzieren jeweils eigene Versionen medialer »Realität«, deren Bedeutung Luhmann nicht nur in ihrer kommunikativen (gesellschaftlichen) Funktion, sondern ebenfalls im Hinblick auf »Individuen als lebende Körper und als Bewußtseinssysteme« (ebd. 190) entfaltet. Zwischen diesen und dem Sys-

tem der Massenmedien bestehe, so Luhmann, ein Verhältnis struktureller Kopplung die sich an *Schemata* und *Skripts* orientiert.⁸ Die Bedeutung dieses Vorgangs ist nicht zu unterschätzen, denn »wenn die Weltkenntnis nahezu ausschließlich durch die Massenmedien erzeugt wird«, wird die familiale oder traditionale Weltkenntnis »verdrängt oder überformt [...] durch die Teilnahme an den Sendungen der Massenmedien« (ebd. 191 f.) – ein nicht unwesentlicher Anteil der Bedenken über ›den Wirklichkeitsverlust‹ dürfte auf das Konto dieses Vorgangs gehen. Luhmann beschreibt diese Strukturelle Kopplung als wechselseitigen Prozess, in dem die Massenmedien Schemata als »das Ergebnis des Konsums massenmedialer Darstellungen« voraussetzen und (um Verständlichkeit herzustellen) reproduzieren (ebd. 196).

Wie man sieht, geht es weniger um konkrete Inhalte der Massenmedien – Bilder, bestimmte Informationsarten etc. – sondern um generative Prinzipien des Beobachtens und Handelns. Was für Baudrillard Ausdruck einer von Simulakren übernommenen Welt ist – »referenzlose Bilder« – erweist sich auf dem Hintergrund der systemtheoretischen Beobachtung als massenmediales Schema. Es ist, im Hinblick auf die Mediengeschichte der *Science Fiction* etwa, zu vermuten, dass der Gedanke des Realitätsverlusts selbst ein massenmedial ›gekoppeltes‹ Schema darstellt, welches ermöglicht, den Ontologieverlust der modernen Gesellschaften zu thematisieren, aufzuführen und in seiner Parodoxie sichtbar zu entfalten.

Luhmanns Medientheorie erlaubt indes ebenfalls zu sehen, dass – wie immer das System der Massenmedien an die Wahrnehmungsgewohnheiten von Individuen gekoppelt sein mag – es letztlich seine eigene Realität autonom entwirft. Der Eindruck der durch Medien verbreiteten »selbstreferenziellen« Bilder verdankt sich ja nicht zuletzt dem Umstand, dass sowohl Anzahl als auch Machart dieser Bilder zumindest einige Beobachter erheblich ›stören‹, und dies dürfte nicht zuletzt eben damit zusammenhängen, dass Massenmedien ihre Produkte nur nach selbstreferenziellen Maßstäben, in operativer Geschlossenheit von den (soziolo-

8 | Luhmann definiert »Schema« als etwas, »das regelt, was bewahrt bleibt und wieder verwendet werden kann« und damit zugleich auch – qua Selektion – ein Instrument des Vergessens ist (ebd. 193). Schemata bieten Handlungsoptionen, ohne Handeln festzulegen. »Skript« bezeichnet den Sonderfall eines verzeitlichten Schemas.

gisch gesprochen) ihrerseits operativ geschlossenen ›Interaktionssystemen‹ der Individuen herstellen können. *Dass* diese Bilder(fluten) überhaupt auffallen und die akademischen Diskurse bevölkern, verweist nun interessanter Weise darauf, dass offenbar die kritischen Beobachter dieser Entwicklung sozusagen nur schwach an bestimmte Teile des Systems Massenmedien ›gekoppelt‹ sind. Die Besorgnis über mediale Derealisierung dürfte wesentlich geringer ausgefallen sein, hätte sich statt der Bildmedien etwa das seriöse Zeitungswesen plötzlich multipliziert (auch eine Form der Realitätsverdoppelung). Derealisierungsthesen sind – das wird an dieser Stelle nochmals deutlich – Beobachtungen zweiter Ordnung, die ihre Standortgebundenheit nicht reflektieren. Die These der »referenzlosen Bilder« findet sich aus der hier vertretenen Perspektive in der Systemtheorie der Massenmedien zugleich expliziert und – aufgehoben.

Was von hier aus außerdem deutlich wird: die Neuen Medien sind nicht auf das System der Massenmedien reduzierbar. Zwar finden auch hier massenmediale Kommunikationsangebote statt (wie etwa Online-Präsenzen von Printmedien oder Rundfunksendern), doch ist das Internet ein hochgradig heterogener Verbund verschiedenster Kommunikationseinrichtungen (vgl. Jörissen 2002). Weder lässt es sich in konsistente Subsysteme, noch in Sparten zergliedern, weder lässt sich ein »Code« angeben, noch besteht – obwohl eine Selbstthematisierung des Internets im Internet stattfindet – Anlass, *eine* Differenz von Selbst- und Fremdreferenz für ›das‹ Internet zu reklamieren. Das Internet ist kein System, sondern ein Medium, innerhalb dessen Formbildungen – für verschiedenste Systeme zugleich – ermöglicht werden. Aus dieser Tatsache erhellt, dass die Rede von referenzlosen Bildern, die mit Vorliebe gerade auf die Neuen Medien appliziert wird, hier deplaziert ist. In der Tat handelt es sich bei dieser Übertragung um eine Folge der Fixierung auf die Digitalisierung der Bilder, also einen Medienmaterialismus Kittlerscher Prägung, der den konkreten Gebrauchsformen dieses Mediums zu wenig Beachtung schenkt. Man muss auf Konzepte nach Art der Benjaminschen *Aura* zurückgreifen, wenn man aus der bloßen Reduplizierbarkeit digitalisierter Bilder eine Verlustthese folgern will. Dass diese Eindrücke entstehen, wenn man in der Unübersichtlichkeit eines sicherlich epochalen Medienumbruchs Orientierungspunkte sucht, ist kaum zu monieren. Doch es ist Zeit, sich an den konkreten Gebrauchsdimensionen Neuer

Medien zu orientieren, wenn man sie im Hinblick auf ihre sozialen Eigenschaften beurteilen will.⁹

11.3 Die pragmatische Dimension der Medien (Mike Sandbothe)

Mike Sandbothes Kritik an McLuhan, dem »Vordenker der theoretizistischen Medienphilosophie« (Sandbothe 2001:153) wurde bereits oben angesprochen. Als kritischen Gegenbegriff zum Projekt einer pragmatisch ausgerichteten Medienphilosophie eingeführt, werden als ›theoretizistisch‹ solche medientheoretischen Reflexionen bezeichnet, in denen »von allen *konkreten* Interessenzusammenhängen und allen *bestimmten* Zielsetzungen menschlicher Gemeinschaft abstrahiert wird« (Sandbothe 2001:104). Trotz der pragmatischen (emanzipatorischen) Motive McLuhans bilde der Theoretizismus die Grundsingatur seiner Medientheorie; das Prinzip der theoretischen Analyse offenbare sich in zentralen Thesen, etwa der repräsentationalistisch konzipierten Auffassung der menschlichen Sinne als Schemata zur kognitiven Konstruktion von Wirklichkeit, der mediendeterministischen Annahme einer unmittelbaren kausalen Wirkung von Medien auf das Gefüge menschlicher Sinne sowie der »schicksalhaft aus der theoretizistischen Logik eines medientechnischen Wirkungsgeschehen« interpretierten geschichtsphilosophischen Heiskonstruktion (ebd. 156 ff.). Nicht zuletzt sei in diesem Zusammenhang die Unterscheidung von heißen und kühlen Medien betroffen, die in der von McLuhan gebotenen Form nur im Kontext seines problematischen mediengeschichtlichen Entwurfes Sinn ergäbe.

Sandbothes Vorschlag besteht in einer pragmatischen Transformation v.a. der hot/cool-Unterscheidung. Zurückgewiesen wird die ontologi-

9 | Dies entspricht tatsächlich der inzwischen überwiegend anzutreffenden Forschungspraxis. Ausgesprochen vielsagend hinsichtlich dieser Entwicklung ist der Vergleich der Titel von vier Sammelbänden – alle im Suhrkamp Verlag, und zwar in der Reihe ›edition suhrkamp‹ erschienen, die sich grundsätzlich an einen weiteren Leserkreis als etwa die Reihe ›stw‹ zu richten scheint, alle von berufenen Herausgebern initiiert, und insofern durchaus ein Spiegel der gesellschaftlichen wie auch fachlichen Debatte. Die Titel lauten: *Digitaler Schein* (Rötzer 1991) – *Mythos Internet* (Münker/Roesler 1997), offenbar schon in kritischer Einstellung, sodann entlarvend: *Cyberhypes* (Maresch/Rötzer 2001) und schließlich, die Gebrauchsdimension erschließend: *Praxis Internet* (Münker/Roesler 2002).

sierende Fixierung dieser Kategorien zugunsten einer gebrauchsorientierten Fassung: »Kühl« und ›heiß‹ bezeichnen vielmehr Mediennutzungsstile, die sich epochalen Konstruktionen entziehen, weil sie sich innerhalb unterschiedlicher technischer und kultureller Konstellationen auf je spezifische Weise realisieren« (ebd. 158). Maßgeblich hierfür ist einerseits die bei allen Medien auffindbare Möglichkeit der Nutzer, sich aktiv oder passiv zu verhalten; andererseits sei McLuhans Mediendifferenz im Sinne einer relationalen Konstellation fruchtbar zu machen: »Die Nutzerinnen und Nutzer konstruieren durch soziale habitualisierte Weisen des Mediengebrauchs das, was ein Medium (in Relation zu einem anderen Medium) jeweils ist. Medien sind aus dieser gebrauchstheoretischen Sicht nicht als wahrnehmungstechnische Erweiterungen von Sinnesorganen, sondern vielmehr als soziale Konstruktionen zu verstehen« (ebd. 163).

Aus dieser Perspektive des Gebrauchskontextes heraus ergibt sich eine dreiteilige Systematisierung des Medienbegriffs. Zunächst einmal ist dieser auf konkretisierte, ›verwendbare‹ Medienformen zu beziehen, also dort, wo Gebrauch stattfindet. Unter diesen »Medien im engsten Sinn« (Sandbothe 1997a:57) wären *technische Verbreitungsmedien* (wie Stimme, Buchdruck, Radio, Fernsehen, Internet; vgl. Sandbothe 2001:104) zu fassen. Der soziale Gebrauch – als aktiver und konstruktiver Umgang – dieser Verbreitungsmedien hat einerseits konstitutiven Einfluss auf das, was Sandbothe auf einer abstrakteren Stufe als »Medien im engen Sinn« kennzeichnet – *semiotische Kommunikationsmedien* wie Bild, Sprache, Schrift und Musik, andererseits auf *sinnliche Wahrnehmungsmedien* wie Raum und Zeit, die Sandbothe als »Medien im weiten Sinn« (Sandbothe 1997a:56) versteht.

So treten im Kontext einiger Gebrauchsweisen des Internets (an welchem Sandbothes Medienphilosophie primär interessiert ist) die semiotischen Kommunikationsmedien Sprache, Schrift und Bild in ein neues Verhältnis zueinander, aus dem sie verändert hervorgehen. Sandbothe (1998:70 ff.) beschreibt diese Vorgänge als Verschriftlichung der Sprache und Versprachlichung der Schrift einerseits, Verbildung der Schrift und Verschriftlichung des Bildes andererseits. Im praktischen Gebrauch bewirken die synchronen Kommunikationstechnologien des Internets, aber bereits auch asynchrone Systeme wie *Email* einen pragmatisierten

Einsatz der Schrift: »Es ist dieses performative Schreiben eines Gesprächs, in dem Sprache interaktiv geschrieben statt gesprochen wird, das ich als Verschriftlichung von Sprache bezeichne« (Sandbothe 1998:70). Von der Verbildlichung der Schrift spricht Sandbothe im Hinblick auf die rhizomatische Struktur des Hypertextes, der sich als eine Art »Textbild« beschreiben lässt: »Die Situierung des Textes im Raum, die taktile Auszeichnung einzelner Zeichenkomplexe als anlickbare Links, die variabel festaltbare Struktur des Texthintergrundes oder die von Java [einer im Internet gebräuchlichen, in *html*-Code eingebetteten Programmiersprache, B.J.] angebotenen Möglichkeiten, Buchstaben in Bewegung zu setzen und in graphische Szenen einzubetten« (ebd. 72) sind Beispiele für diesen Vorgang.

Dieses Aufbrechen der linearen Textstruktur entspricht einer »Abkühlung« im Vergleich zum von McLuhan als »heiß« charakterisierten Buchdruck. Der Text bricht auf – es gibt keine festzusetzende lineare Ordnung von Hypertexten – und bezieht des Rezipienten als notwendigen aktiven Bestandteil des Ereignisses der Textkonstruktion ein (Sandbothe 2001:202). Dieser Vorgang impliziert für Sandbothe eine Transformation der sinnlichen Wahrnehmungsmedien. Die synchrone Wahrnehmung des nicht-linearen »Textbildes« und vor allem der in es eingeschriebenen Auswahlmöglichkeiten – als Markierungen möglicher *zukünftiger* Handlungsweisen, die simultan und *gegenwärtig* als solche bewusst werden – bedeutet eine forcierte Verzeitlichung des Schriftraumes.¹⁰

In der »Eigenräumlichkeit und Eigenzeitlichkeit« (ebd.199) von Kommunikationsumgebungen wie dem *Chat*, den »MUD- und MOO-Welten [...] verbindet sich auf der Seite der Nutzer die spezifisch telematisch Teilnahmeform der ›appräsenten Präsenz‹« (ebd.). Mit diesem an Husserl angelehnten Ausdruck bezeichnet Sandbothe »die für die Kommunikation im Internet charakteristische Form der Telepräsenz, das heißt eine Weise der virtuellen Anwesenheit, welche auf der Abwesenheit der realen körperlichen Präsenz beruht. Die appräsente Präsenz ist da-

10 | Im Gegensatz zum linearen Schriftraum, der ebenfalls Verzeitlichung in Form von Antizipationen beinhaltet, handelt es sich hiebei um eine mehrdimensionale Verzeitlichung, und gerade diese Wahlfreiheit lässt den entkoppelten Charakter, die Entbindung des Schriftraums, zu einem »bewussten Vollzug« werden (Sandbothe 2001:203).

durch aufgezeichnet, daß die körperliche Präsenz aufgeschoben bleibt, das heißt im Modus der Appsäenz mitgegenwärtig, aber nicht im Sinne einer reinen Präsenz gegenwärtig ist« (ebd. 200).

Diese Ausführungen formulieren aus pragmatistischer und phänomenologischer Perspektive den im Kontext unserer Untersuchung bereits konzeptionell vorbereiteten These, dass auch in »körperlosen« Umgebungen »Körper« denknotwendig ist, wenn die Beobachtungs- und Handlungsvollzüge verstanden, wenn also Online-Umgebungen irgend als sozialer Raum bzw. Online-Interaktionen als soziale Ereignisse sichtbar gemacht werden wollen.

11.4 Neue Medien: neue Bilder. Zur Ikonologie des Performativen in den Neuen Medien

Die Diskussion der Medientheorien Luhmanns und Sandbothes macht deutlich, dass der Bereich der Massenmedien und der der Neuen Medien von weitestgehend unterschiedlicher Struktur sind. Dies ist insbesondere im Hinblick auf die Thematik des Bildes interessant. Während das Modell des Mediums als eines formverzerrenden, aber unvermeidlichen Bildträgers wie gesehen seit Platon (jedenfalls bei Platon) implizit das Medienverständnis prägt, erweist sich das Verhältnis von Bild und Medium als wesentlich komplexer. Der Gedanke, den Körper als Medium von Bildern zu betrachten (Belting 2001) ratifiziert die Erschließung des Sozialen als performatives und bildhaftes Geschehen auch von bildtheoretischer bzw. bildanthropologischer Seite.

Differenziert man das Medienverständnis wie oben angedeutet unter Einbeziehung interdisziplinärer Erkenntnisse etwa aus Philosophie und Soziologie, so erweist sich die Spannweite von selbstreferenzieller medialer Bilderzeugung bis hin zur Umdefinition von Wahrnehmungsgewohnheiten durch die sozialen Gebrauchsweisen neuer Medien. Was dabei – da einerseits die Sicht immer noch von der These referenzloser Bilder (oder auch: repräsentationsfixierter Bilder; vgl. Boehm 1994b) in den Neuen Medien verstellt zu sein scheint, andererseits weil die meisten Thematisierungen von Internet-Aktivitäten noch immer am (technisch) veralteten Modell schriftlicher Interaktion orientiert sind – noch kaum Beachtung fand, ist, dass mit den in jüngster Zeit sich formierenden ver-

netzten Computerspielen eine kulturgeschichtlich völlig neue Art von Bild entstanden ist.¹¹ Insofern diese Spiele unter ästhetischen Gesichtspunkten als kaum beachtenswert – allenfalls beklagenswert – wahrgenommen werden, wird ihre Bedeutung leicht verkannt. Denn man kann sie, wie nicht zuletzt Thematisierung und Adaption in verschiedenen Bereichen der Kunst zeigt, als eine Art Experimentierfeld betrachten, dessen erhebliche Wirkung auf die Rolle und Verwendung von Bildern in sozialen Kontexten sich derzeit nur ahnen lässt – manchem schon seit langem ein visueller *Overkill*, hat in der Tat die Verbreitung von Bildschirmen und neuen (flachen, leichten, mobilen, faltbaren etc.) Bildschirmtechnologien, die Ausbreitung des Internets durch ubiquitäre Funkstationen (»W-LAN«) und auf – selbstverständlich multimediafähige – Mobiltelefone sowie die Ausweitung des Internets auf Gegenstände des alltäglichen Gebrauchs (Autos, Kühlschränke etc.; immer mit neuen Displaytechnologien verbunden) gerade erst begonnen. Es steht insofern nicht in Aussicht, dass die Frage nach dem Sozialen und dem Bild bzw. nach der Sozialität der Bilder sich in absehbarer Zeit *ad acta* legen lässt.

Die Zusammenhänge von Bildlichkeit und Performativität wurden unter dem programmatischen Titel einer »Ikonologie des Performativen« in ersten Ansätzen sondiert (vgl. Wulf/Zirfas 2005). Der Ausdruck verweist auf die Vielfalt und die unterschiedlichen Dimensionen kulturell vermittelter Zusammenhänge von Bildlichkeit, Performativität und Sozialität. Man kann dabei folgende Ebenen analytisch unterscheiden:

- innerbildliche Performativität, als Ebene der inszenatorischen Dynamik von Bildern (und Filmen), die ikonographisch erschlossen und in einer (Panofsky 1997) bzw. ikonischen (Imdahl 1994) Analyse auf ihre konstitutiven kulturellen, kunst- und kulturhistorischen oder sozialen Gehalte (Bohnsack 2001) befragt werden kann,
- phänomenale, »zwischenbildliche« Performativität, als ästhetisch-ästhetische Ebene des Wahrnehmens und Erblickens (Merleau-Ponty 1994), in der es zu einer primären Co-Konstitution von Bild und Beobachtung i. S. eines Ereignisses (Seel 2000) oder einer erzeugten Atmosphäre kommt (Böhme 2001). Auch dieses Blicken ist sozial ver-

11 | Vgl. dazu die informativen Analysen von Lambert Wiesing (2005:116 ff.).

mittelt i. S. einer kulturellen Formung des Blicks, eines visuellen und ikonischen Habitus,

- soziale, also außerbildliche Performativität, als Wirkung des Kursierens und der Verwendung von Bildern im sozialen und kulturellen Raum, also etwa in rituellen oder ritualisierten Kontexten (bspw. in familiären Ritualen),
- sodann die *Herstellung* von Bildern als performativem Akt, dessen Spur sich in der ikonologischen Analyse erschließt (z.B. Herstellung von Bildern in rituellen Kontexten, vgl. Belting 1990; Fotografie als Gemeinschaftsritual, vgl. Pilarczyk 2003).
- Schließlich lässt sich, in Umkehrung der Perspektive, der Titel »Ikonologie des Performativen« als Aufforderung verstehen, performativ soziale Vollzüge, die nicht *schon* materialisiertes Bild geworden sind, mit ikonologischen Methoden zu analysieren. Hierbei geht es darum, die Bildhaftigkeit sozialer Interaktionen und Situationen i. S. der *visual anthropology* (Hockings 2003) in den Blick zu nehmen.¹²

All diese Konstellationen sind überwiegend dadurch ausgezeichnet, dass der performative Vollzug einerseits und das manifestierte Bild andererseits sich *gegenüberstehen*: Bilder *verweisen* auf eine soziale Symbolik, werden co-konstituiert durch einen kulturell geprägten Blick, wirken *auf* den sozialen Raum, werden von demselben hervorgebracht oder halten ihn als szenisches Arrangement bedeutungsgeladener Gesten und Haltungen *im Bild* fest. In keinem dieser Fälle ist das performative Moment mit dem Bild selbst gleichzusetzen.

Mit den neuen Medien ist in dieser Hinsicht ein Bereich entstanden, der einen kulturgeschichtlich neuen Typ von Bildern hervorgebracht hat. Mike Sandbothe hat darauf hingewiesen, dass Bildlichkeit im Computer und im Internet weniger repräsentationalistisch, sondern eher pragmatisch und performativ zu verstehen ist: Im Umgang mit den hypertextuell vernetzten Bildzeichen (z.B. *Icons*, Fotos oder Werbeeinblendungen auf den Seiten des *World Wide Web*) lesen wir das Bild »als ein differentielles, also schriftartiges Zeichen, das uns nicht nur semantisch, sondern auch und vor allem pragmatisch, das heißt durch einen einfachen

12 | Typischerweise geschieht dies aufgrund der Flüchtigkeit sozialer Vollzüge nicht unmittelbar, sondern wieder über Bilder als Medien, in denen soziale Interaktionen aufgezeichnet werden.

Mausklick auf andere Zeichen und vermittelt über diese auf virtuelle oder reale Handlungskontexte verweist« (Sandbothe 2001:193). Das Computerbild ist unmittelbar Teil eines operativen Codes (d.h. des digitalen Codes), der die Trennung von Ausführung (Aktion) und Darstellung (Repräsentation) unterläuft. Sandbothe erweitert damit Friedrich Kittlers These des unmittelbar operationalen Charakters von Sprache in digitalen Umgebungen (Kittler 1993) auf den Bereich der Bildlichkeit und korrigiert zugleich dessen medienmaterialistische Sichtweise durch eine pragmatische orientierte Lesart: Man vollzieht etwas im Gebrauch dieser Bilder. Dabei erweist sich jedes auf dem Bildschirm erscheinende Bild bei genauer Betrachtung als unmittelbar mit pragmatischen Vollzügen verknüpft, denn jedes Bild entsteht *unmittelbar* als Ergebnis eines Amalgams, im welchem die Handlungen des Benutzers, die semiotischen Anweisungen der bildhaften »Benutzeroberfläche« und die bilderzeugenden digitalen Operationen des Computers miteinander verschmolzen sind.

Doch mit der Beschränkung auf Standardanwendungen des Computers bzw. des Internets (das *World Wide Web*, das *Chatten* im Internet) kam das entdeckte neue Verhältnis von Bildlichkeit und Performativität bisher nur in *einer* Richtung zur Sprache, nämlich i. S. einer Frage, die man in Paraphrasierung eines berühmten Aufsatztitels »*How to do things with icons*« nennen könnte (wobei der Begriff des Performativen hier auf den Vollzugcharakter beschränkt und das Aufführungsmoment mithin unthematisiert blieb). Der Code der digitalen Bilder und Animationen als Identität oder, genauer, Einheit der Differenz von Aktion und Repräsentation determiniert jedoch bekanntermaßen ein symmetrisches Verhältnis: man vollzieht etwas im Gebrauch dieser Bilder, wie Sandbothe aufgezeigt hat, aber diese Bilder werden auch selbst im Gebrauch hergestellt und verändert – mehr noch, jedes auf dem Bildschirm erscheinende Bild erweist sich bei genauer Betrachtung als unmittelbar mit pragmatischen Vollzügen verknüpft: jedes Bild ist *unmittelbar* Ergebnis eines Amalgams von digitalen Operationen, semiotischen Anweisungen und Handlungen, und es existiert nicht außerhalb dieses Kontextes – daher wird entweder es von Moment zu Moment neu geschaffen, oder es verschwindet unverzüglich.

Dies kennzeichnet grundsätzlich jede Form digitaler Bilder, stellt aber für den Bereich der im anschließenden Kapitel zu thematisierenden Online- bzw. Netzwerk-Computerspiele einen besonders wichtigen Aspekt dar, der die vorrangige Bedeutung der *Ereignishaftigkeit* der beim Computerspielen erzeugten Bilder hervorhebt. Der Charakter des *permanenten Hergestelltwerdens* ist ihnen nicht nur technisch-abstrakt inhärent, sondern konkret sichtbar und erfahrbar. Denn das Spiel, das sich primär in Bildsequenzen manifestiert – fast alle Computerspiele könnten grundsätzlich auch ohne Ton, keines jedoch ohne Bild gespielt werden – ist in jedem Augenblick abhängig von den Aktionen der Spielenden, d.h.: dem interdependenten Zusammenhang von Handlung, Anweisung bzw. »Input« und Verrechnung des Inputs nach Maßgabe der Software.¹³ Sind diese Bilder folglich stets und offensichtlich *je* hergestellte, so sind sie außerdem hochgradig flüchtig: das Spielgeschehen ist, sobald vergangen, als bildhafte Szene unwiederholbar verschwunden. Soll diese wiederholt werden, so muss sie neu gespielt, also erneut hergestellt werden.¹⁴

In diesem Zusammenhang wird erkennbar, dass der Unterschied zwischen »reinen« Computerspielen, die klassischerweise von nur einer Person gespielt werden (Singleplayer-Spiele) und so genannten Multiplayer-Spielen, die über vernetzte Computersysteme von mehreren Teilnehmern gespielt werden, als maßgeblich zu betrachten ist. So wie Computernetzwerke im Vergleich zum unvernetzten Computer ein hochgradig emergentes Phänomen darstellen und völlig neue Qualitäten und Effekte aufweisen (vgl. Faßler 2001; de Kerckhove 2002), zeigt der noch junge Bereich vernetzter Computerspiele eine (technische wie auch so-

13 | Zudem haben solche Spiele *grundsätzlich* das Problem, eine geeignete Bildwiederholrate zu erzeugen, um wie im Film eine Synthese der Einzelbilder zu gewährleisten. Da proportional zur steigenden Rechenkraft bezahlbarer Computer die Spiele komplexer werden, gehört das Problem, stotternde Bildabläufe durch korrekte Softwareeinstellungen zu verhindern, auch heute noch zur Alltagserfahrung jedes Spielers. Auch auf dieser Ebene der Schnittstelle zwischen Benutzer und Maschine bildet die Erfahrbarkeit des Herstellungscharakters dieser Bilder, im Gegensatz etwa zu Film und Fernsehen, die Regel, und nicht die Ausnahme.

14 | Die wenigsten Spiele bieten eine Aufzeichnungsfunktion, und wenn, dann eine zeitlich ausgesprochen beschränkte. Um dennoch Turnierspiele wie Sportübertragungen aufzzeichnen und im Internet verbreiten zu können, wurden für einige Spiele spezielle Programme erstellt. Aber auch diese erzeugen interessanter Weise keinen Film im traditionellen Verständnis, sondern einen Code, der die Software anweist, das aufgezeichnete Turnier als exakte Kopie neu zu generieren.

ziale) Dynamik, die bei Singleplayer-Spielen nicht zu beobachten ist. Im Sinne einer adäquaten ikonologischen Thematisierung von Computerspielen muss es angesichts der den Entwicklungen hinterherhinkenden Forschungsstandes als eine vorrangige Aufgabe betrachtet werden, diese Phänomenbereiche *differentiell* zu erfassen.

In Bezug auf die eingangs skizzierten Relationsmodi von Bildhaftigkeit und Performativität kann man festhalten:

- Die permanente »interaktive« Herstellung der Bilder durch (die nur analytisch zu trennenden, im Vollzug verschmolzenen Ebenen) Handlung, Input und Verrechnung generiert Bilder bzw. Bildsequenzen, die zwar »geschaffen« sind, jedoch keine »Werke« darstellen. Sie ähneln in ihrer flüchtigen Visualität am ehesten der Bildhaftigkeit performativer sozialer Vollzüge (bzw. in der Kunst dem *Happening*), sind aber im Unterschied zu diesen erstens *unmittelbar* Bild und zweitens zugleich ermöglicht und beschränkt durch die jeweilige Programmierung der Software bzw. die visuellen und sonstigen Vorgaben des *Gamedesigns*.¹⁵
- Die ikonologische Analyse dessen, was oben als »innerbildliche Performativität« bezeichnet wurde, wäre auf der Ebene des *Gamedesigns*, verstanden als Konglomerat von vorgegebenen Bildern und ihren programmtechnisch vorgesehenen Aufführungsmöglichkeiten, anzusiedeln. Sie bedarf jedoch im Hinblick auf die Flüchtigkeit und den Kontingenzcharakter der *tatsächlich* generierten Bilder, also auf den Vollzug des Spielens i. S. eines performativen Ereignisses, immer der Relativierung: der bloße Blick auf den Mitschnitt oder gar ein Standbild (sog. »Screenshot«) eines Computerspiels enthüllt dessen Bedeutungszusammenhänge kaum. Es ist vielmehr davon auszugehen, dass für das Gamedesign – und insofern auch die Bildlichkeit des Spiels – ein pragmatisches Moment konstitutiv ist und insofern ein reziprokes Verhältnis von Gamedesign als technisch-ästhetischem und Spielpraxis als sozial-kulturellem Phänomenbereich in dem Sinne besteht, dass ein bestimmtes Gamedesign bestimmte Spielpraxen hervorbringt und umgekehrt bestimmte Spielpraxen bestimmte Gamedesigns be-

15 | Dieser etablierte Begriff umfasst grafische Gestaltung, Bewegungsformen, Gestiken der Figuren bis hin zur Logik des Spiels und ihrer Implementierung.

fördern. Damit wäre ein Zusammenhang angezeigt zwischen den im Gamedesign sedimentierten, ikonologisch rekonstruierbaren kulturellen und sozialen Gehalten auf der einen Seite und den analysierbaren performativen Vollzügen des Spielens auf der anderen.

- Der Ort, an dem dieser Zusammenhang beobachtbar wird, ist gleichsam die Schnittstelle zwischen Gamedesign und Spielvollzug, nämlich der *Blick* auf das Spielgeschehen, durch den erst das Spiel als Wahrnehmungs- und ggf. Gemeinschaftsereignis konstituiert und die es prägende Atmosphäre hergestellt wird. Bereits um überhaupt als Spiel funktionieren zu können, bedarf es bekanntermaßen einer ludischen Einstellung, eines spielerischen (engagierten, involvierten) Blickens.¹⁶ Daher ist es angesichts der Variationsbreite möglicher Betrachtungs- und Gebrauchsweisen nötig, den ludischen Blick zu provozieren, indem eine entsprechende *Rahmung* angeboten wird.

16 | Andere Einstellungen, etwa ein undistanziert-ernsthafter Blick, der das Spiel als möglichst realitätsgetreue Kampf- oder Tötungssimulation in Anspruch nehmen will, wie auch der distanziert-analytische Blick des Forschers, konstituieren kein Spiel, sondern im ersten Fall eine Simulation (wie in den auf der gleichen Software basierenden Kampfsimulationen der US-Armee oder den tötzungsfaszinierten Außenseitern, die von den Spielergemeinschaften als »Amokspieler« bezeichnet werden) und im zweiten ein wissenschaftliches Diskursobjekt.