

Was ist neu an den „Neuen Medien“?

Medialität und Weltverhältnis

Ulrich Engel

Die „Neuen Medien“ sind in aller Munde. Für die einen markieren sie die Pforte zum Paradies, für die anderen ist mit ihnen der Untergang der abendländischen Kultur eingeläutet. So erwartete Herbert Marshall McLuhan, einer der ersten und vor allem originellsten Theoretiker der elektronischen Medien, schon 1964 ein durch die „Neuen Medien“ ermöglichtes „Pfungstwunder weltweiter Verständigung und Einheit“¹. Gegen diese Vision der medial erzeugten Universalität steht etwa die mit kritischem Unterton vorgetragene Überzeugung des französischen Hypermedia-Philosophen Pierre Lévy, der meint, die „Entstehung des Cyberspace² bedeutet keineswegs, daß jetzt *alles* zugänglich ist, sondern vielmehr, daß das Ganze endgültig außer Reichweite ist.“³ So umstritten in der philosophischen Debatte die politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Folgen sind, welche die „Neuen Medien“ zeitigen (können)⁴, so unklar bleibt doch meistens, wodurch denn überhaupt sich ein Medium als ein „neues“ qualifiziert. Im Rahmen einer knappen Reflexion auf einige zentrale Begriffe des aktuellen Mediendiskurses sollen Antworten auf die Frage gesucht werden: Was ist neu an den „Neuen Medien“?

Was ist ein Medium?

Will man sich Klarheit verschaffen über das, was unter dem Schlagwort „Neues Medium“ zu verstehen ist, dann gilt es nicht nur in abgrenzender Absicht zu fragen, was denn ein „altes“ sei; vielmehr bedarf es zuvörderst einer (zumindest vorläufigen) Definition des Begriffs „Medium“. Dazu soll der gegenwärtige Mediendiskurs kurz in den Blick genommen werden.⁵ Aus der weit verzweigten Literatur zum Thema und der – daraus resultierend – recht unübersichtlichen Debatte lassen sich mit der Berliner Philosophin Sybille Krämer drei Kernbereiche der Diskussion ausmachen. Diese können mit den Überschriften (1) „literarische Medien“, (2) „technische Medien“ und (3) „Massenmedien“ etikettiert werden.

¹ H.M. McLuhan, Die magischen Kanäle. „Understanding Media“, Düsseldorf 1992, 99. Weiterhin vgl. W. Welsch, Grenzgänge der Ästhetik, Stuttgart 1996, 289-323 („Künstliche Paradiese? Betrachtungen zur Welt der elektronischen Medien – und zu anderen Welten“).

² „Cyberspace“ bezeichnet den virtuellen Raum der elektronischen Datenzirkulation. Der Begriff „Cyberspace“ stammt aus dem 1984 in New York publizierten Roman „Neuromancer“ von William Gibson.

³ P. Lévy, Cyberkultur. Universalität ohne Totalität, in: St. Bollmann / Ch. Heibach (Hrsg.), Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Reinbek 1998, 60-87, hier 64.

⁴ Einen guten Überblick bietet St. Bollmann (Hrsg.), Kursbuch Neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Mannheim 1995.

⁵ Meine Darstellung orientiert sich an S. Krämer, Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? Zur Einleitung in diesen Band, in: Dies. (Hrsg.), Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien, Frankfurt/M. 1998, 9-26 (Lit.!).

(1) *Literarische Medien* definieren sich durch das in ihnen realisierte Verhältnis zwischen gesprochener und geschriebener Sprache. Dabei ist davon auszugehen, daß sich Begriffe wie „Sprache“ (verstanden als mündliche Ausdrucksweise) und „Text“ (als schriftliche Ausdrucksweise) „tatsächlich auf Phänomene beziehen, die in Abhängigkeit von den kulturell je unterschiedlich gewichteten Praktiken der Oralität und der Literalität historisch auch eine völlig verschiedenartige Gestalt und Verfassung annehmen.“⁶

(2) Unter das Etikett *technische Medien* werden Nachrichten übermittelnde Einrichtungen wie Telefon und Telegraphie oder die ton- und bilderzeugenden Apparaturen wie Grammophon, Photographie oder Television subsumiert. Spezifisches Merkmal all dieser Medien ist das Verschwinden des bislang gültigen Raum-Zeit-Verhältnisses, insofern Sprechen, Sehen und Hören nicht mehr daran gebunden sind, daß Sprecher, Seher bzw. Hörer leiblich am Ort des Geschehens anwesend sein müssen.

(3) Zu den *Massenmedien* schließlich sind neben ihrer historisch ersten Form, dem Buch, vor allem Zeitung, Kino, Radio und Fernsehen zu rechnen. Spezifikum dieser ist, daß das Medium aufgrund seiner technischen Verbreitungsmöglichkeiten in der Lage ist, eine große Anzahl von Empfängern – eine Masse – mit der gleichen Botschaft zu erreichen.

„Techno“-Mönche, Echtzeit und virtueller Raum

Während also die literarischen Medien an räumlich klar voneinander abgrenzte Orte innerhalb eines linear verfaßten Zeitablaufes gebunden sind, transzendieren die technischen (Massen-)Medien diese raum-zeitlichen Bedingungen. Grund dafür ist in wesentlichem Maße die Elektrizität. Der Berliner Künstler Martin Burckhardt hat dies eindrücklich am Beispiel der von ihm berichteten „Techno“-Mönchen aus dem Jahr 1746 vorgeführt.⁷ Das geschilderte klösterliche Experiment versammelt in freier Natur 600 Kartäuser in einem Kreis, der einige hundert Meter durchmißt. Unter Anleitung von Abt Nollet verkabeln sich die Mönche mit einem den ganzen Kreis umfassenden Eisendraht. Des Abts Interesse, das mit dem wissenschaftlichen Experiment befriedigt werden soll, fragt, wie schnell sich die Zeit bewegt. In dem Augenblick, in dem Abbé Nollet die Kabel an seinen Kondensator anschließt, beginnen die 600 Kartäuser zu zucken: alle *gleichzeitig!* Dieses, in der elektrischen Frühzeit angesiedelte wissenschaftliche Experiment demonstriert, daß Elektrizität räumliche Ferne überbrückt, ohne (soweit dies der menschlichen Wahrnehmung zugänglich ist) dabei Zeit zu verbrauchen. Schon an Hand eines solchen traditionellen Beispiels wie dem skizzierten Experiment der unter Strom gesetzten Mönche, das den Begriff „Medium“ als „Übertragung“ versteht, wird deutlich, wie sich in der elektrisch-medialen Vermittlung das zeitliche Nacheinander, für das literarische Medium noch typisch, auflöst. Erkannt wird hier das, was heute „Echtzeit“ genannt wird. Darüberhinaus löst die elektrische Übertragung – interpretiert als *Überwindung räumlicher Ferne* – auch den Raum auf, insofern dieser als realer ent-fernt wird, also verschwindet. Der Raum wird virtuell.⁸ Das zeigen die wie Techno-Tänzer zuckenden, verkabelten Kartäuser.

⁶ Ebd., 11.

⁷ Vgl. M. Burckhardt, Unter Strom. Der Autor und die elektromagnetische Schrift, in: S. Krämer (Hrsg.), Medien, Computer, Realität, aaO., 27-54.

⁸ „Virtuell“ ist ein Begriff, der aus der Optik stammt und lichtwellentäuschende Bilder meint; solche virtuellen Objekte sind z.B. Spiegelbilder. – Entsprechend formuliert D. de Kerckhove, Brauchen wir, in einer Realität wie der unseren, noch Fiktionen?, in: G. Vattimo / W. Welsch (Hrsg.), Medien –

Der Computer als Medium

Wenden wir den Blick von den elektrischen Frühzeit hin zur elektronischen Computerzeit. Unzweifelhaft zählt der Computer zu den „Neuen Medien“. So lapidar diese Feststellung tönt, so sehr verdankt sie sich doch einer speziellen Interpretation dessen, was unter dem Namen Computer firmiert. Wurde nämlich über lange Zeit der Computer als „Instrument der Intelligenzverstärkung“⁹ (Stichworte: Künstliche Intelligenz, Denkmaschine, Hirnsimulator) angesehen, mit dessen Hilfe sich zu guter Letzt der Geist vom menschlichen Körper befreien könne, so kommen neuere Interpretationsansätze weitaus zurückhaltender daher. Hier wird der Computer vor allem als Medium der Kommunikation begriffen. Besonders die fortschreitende Entwicklung der Computertechnik hat dazu beigetragen. Nicht nur können heute verschiedene Computer miteinander verbunden werden (*Vernetzung*), sondern es ist mit Hilfe der Digitalisierung¹⁰ auch möglich, verschiedene Nachrichtentechniken und audiovisuelle Geräte im Medium Computer zusammenzufassen (*Integration*); über den Computer kann telefoniert werden, können Fernsehsendungen angeschaut und Musik-CDs abgehört werden. Damit ist der Computer aber mehr als eine Maschine, die bisherig Mögliches nur effizienter auszuführen versteht als vormals. Eher ist – jenseits der irreführenden Rede von „Multimedia“ – von „Transmedialität“ zu sprechen. „Transmedien“ summieren nicht einfachhin nur Bekanntes, sondern sie gerieren Neues, insofern sich „Aspekte, die wir bisher getrennten Medienwelten zugeordnet haben, miteinander verflochten und durch eine Vielzahl von kleinen Neuerungen zum Gesamteindruck eines neuen Mediums verdichtet haben.“¹¹ Der dieses ermöglichende Computer kann mit Krämer im Anschluß an Ernst Cassirer (Symboltheorie) und Marshall McLuhan (Medientheorie) wesentlich als „symbolische Form“¹² gedeutet werden.

Entsprechend kann wie folgt definiert werden: „Neue Medien“ stellen einen Verbund dar, der herkömmlich analoge wie auch digitale Medien mit Hilfe des Computers in integrativer Weise miteinander vernetzt. Mit Hilfe der Telekommunikation konstruieren diese lokal wie global organisierten Vernetzungen das „Internet“. Dabei handelt es sich um eine

Welten – Wirklichkeiten, München 1998, 187-200, hier 194: „Die Echtzeit buchstabiert das Ende des Raumes.“

- ⁹ S. Krämer, Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun?, aaO., 10.
- ¹⁰ Vgl. R. Kloepfer, Art. „Kommunikation, analoge und digitale“, in: Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe, hrsg. von A. Nünning, Stuttgart / Weimar 1998, 270f., hier 270: „Zeichenkörper, die sich mit binären Entweder-Oder-Elementen u.a. für die Computerisierung aufbauen (lassen) und deren Bezug zum ‚Inhalt‘ willkürlich ist, nennt man digital, z.B. Zahlen (*digits*), Morse, Druckbuchstaben, Phoneme, Wörter. Korrespondiert die Struktur des Zeichenkörpers mit der Struktur des Vorstellungsinhalts, in irgendeiner Weise, nennt man den Zeichentyp analog, z.B. Bilder, Diagramme, Intonation, Gesten, Mimik.“
- ¹¹ M. Sandbothe, Transversale Medienwelten. Philosophische Überlegungen zum Internet, in: G. Vattimo / W. Welsch (Hrsg.), Medien – Welten – Wirklichkeiten, aaO., 59-83, hier 59.
- ¹² S. Krämer, Zentralperspektive, Kalkül, Virtuelle Realität. Sieben Thesen über die Weltbildimplikationen symbolischer Formen, in: G. Vattimo / W. Welsch (Hrsg.), Medien – Welten – Wirklichkeiten, aaO., 27-37, hier 32; „Medien und symbolische Systeme übertragen nicht einfach eine Ordnung, sondern sie erzeugen sie auch. [Symbolische Formen sind] mediale Schwellenphänomene, die sich zu symbolischen Schemata mit ästhetischen, epistemologischen und ontologischen Implikationen ausbilden und damit das Selbst- und Weltverhältnis einer Epoche prägen“ (ebd., 27).

große Zahl von Medien, die durch eine Schnittstelle wie die graphische Benutzeroberfläche des „World Wide Web“¹³ oder einen Datenanzug bzw. Datenhelm zugänglich sind.¹⁴

Digitalisierung – Visualisierung – Interaktivität

Wird der *vernetzte* und *integrierte* Computer als Kommunikationsmedium gedeutet, dann ergibt sich auf dem Hintergrund des oben eingeführten dreigliedrigen Schemas folgendes: (1) *Literarische Medien und Digitalisierung*: Die Schrift wird gemeinhin als eine Konvention zur Transkribierung der gesprochenen Sprache verstanden. Mit dem Binäralphabet („0“ = nein; „1“ = ja), auf dem alle Computersprache basiert, ist jedoch ein neuer Schrifttyp gegeben, der sich von allen bisherigen dadurch unterscheidet, daß er nicht mehr umstandslos als Ableitung aus einer gesprochenen Sprache angesehen werden kann. Mehr noch stellt der in der Tradition mathematisch-logischer Sprachensysteme stehende Binärcode mit seiner simplen Alternative von „0“ und „1“ heute so etwas wie einen semiotisches Universalmedium dar, insofern es möglich ist, *alle* anderen Zeichensysteme in eben diese globale Sprache zu übertragen.

(2) *Technische Medien und Virtualisierung*: Wie schon oben erwähnt, ist für die sogenannten technischen Medien charakteristisch, daß sie den Wahrnehmenden oder Kommunizierenden vom Zwang befreit haben, persönlich am Ort des Geschehens anwesend zu sein. Zur Folge hatte diese medial vermittelte raum-zeitliche Verschiebung allerdings, daß die Möglichkeit, in das Geschehen einzugreifen, ausgeschlossen wurde. (Allein das Telefon bildete hier eine Ausnahme, weshalb wohl auch der Computerjournalist *John Perry Barlow* das Telefon als den ersten Cyberspace definiert hat.¹⁵) Mit Hilfe der nachrichtentechnischen und audiovisuellen Medien war es dem Menschen mehr und mehr möglich geworden, über nicht-anwesende Räume und Zeiten symbolisch zu verfügen. Mit dem Medium Computer ergibt sich in diesem Zusammenhang erneut eine Veränderung, insofern nun nicht mehr bloß die Daten von Bildern, Texten und Tönen gespeichert, übertragen und verarbeitet werden können, sondern darüber hinaus auch interagiert werden können. Das entsprechende Schlagwort der Debatte heißt denn auch „Virtualisierung“.

Unter Virtualisierung sind vor allem zwei Gestalten zu fassen: „*Hypertext*“ und „*Virtuelle Realität*“. „*Hypertext*“ löst den linearen Textfluß auf in ein Netz von Textstücken und wechselseitigen Verweisungen, in dem sich die Leser mit Hilfe der angebotenen Verbindungen je eigene Routen suchen.“¹⁶ (Der älteste Hypertext ist wohl die Fußnote des wissenschaftlichen Artikels!) „*Virtuelle Realitäten*“ beruhen auf der Technik der „Immer-

¹³ M. Sandbothe, *Transversale Medienwelten*, aaO., 60: „Das World Wide Web läßt sich als ein digitales Geflecht bisher distinkt voneinander geschiedener Mediensorten (Bild, Sprache, Schrift) beschreiben, die unter Hypertextbedingungen ihre Spezifika verändern und neue Konstellationen eingehen.“

¹⁴ Vgl. S. Heuser, Art. „Medien, neue“, in: *Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*, aaO., 348f., hier 348.

¹⁵ „Cyberspace is that place you are in when you are talking on the telephone.“ J.P. Barlow, *Wein ohne Flaschen. Globale Computernetze, Ideen-Ökonomie und Urheberrecht*, in: St. Bollmann (Hrsg.), *Kursbuch Neue Medien*, aaO., 79-106, hier 81.

¹⁶ S. Krämer, *Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun?*, aaO., 13. Vgl. auch O. Scheiding, Art. „Hypertext / Hypertextualität“, in: *Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*, aaO., 221-223.

sion¹⁷, durch die wir Bilder nicht nur anschauen, sondern in den Bildraum auch eintreten und auf die Bildumgebung ohne (wahrnehmbare) Zeitverzögerung einwirken können.“¹⁷

(3) *Massenmedien und Interaktivität*: Im Rahmen der medialen Kommunikation eröffnet der Computer neue Möglichkeiten, insofern die traditionelle Ein-Weg-Kommunikation zwischen Sender und Empfänger mit Hilfe der telematischen Interaktion in zweiseitige Kommunikationsmuster (zurück-)verwandelt werden können. Für den Bereich der öffentlichen Kommunikation hat diese Entwicklung weitreichende Folgen, insofern das entscheidende Charakteristikum der traditionellen Massenmedien abhanden kommt, nämlich, daß eine für alle einzelnen Adressaten gleiche Botschaft ausgesendet wird, die es im Rahmen einer individualisierten und atomisierten Gesellschaft ermöglicht, einen „anschlußfähigen Horizont der Kommunikation zu schaffen sowie beizutragen zur Bildung eines kollektiven Gedächtnisses“¹⁸. Insofern interaktives Fernsehen etwa jedem einzelnen Teilnehmer ermöglicht, mit dem im Medium zugänglichen Angebot nach persönlicher Interessenlage umzugehen, verändern sich die traditionellen Bedingungen und Strukturen gesellschaftlicher Kommunikation und demokratischer Entscheidungsfindung in rasantem Maße.

Medialität und Weltverhältnis

Neu an „Neuen Medien“ sind also die drei Phänomene *Digitalisierung*, *Virtualisierung* und *Interaktivität*. Dies gilt unter der Voraussetzung, daß der Computer als ein Medium, exakter: als symbolische Form interpretiert wird. Dabei beinhaltet der hier angewandte Medienbegriff mehr als die Vorstellung von der medialen Übermittlung von Botschaften. Vielmehr ist der Medienbegriff mit Krämer wesentlich weiter zu fassen: „Medien übertragen nicht einfach Botschaften, sondern entfalten eine Wirkkraft, welche die Modalitäten unseres Denkens, Wahrnehmens, Erfahrens, Erinnerns und Kommunizierens prägt.“¹⁹

Vor dem Hintergrund der hier vorgestellten Definition weitet sich die Frage nach dem Wesen und der „Natur“ der Medien zu der grundlegenden Frage nach der Medialität unseres Weltverhältnisses und unserer Wirklichkeitskonzepte aus, insofern Denken, Wahrnehmen und Kommunizieren unabdingbar Folgen zeitigen für die Art und Weise, in der dem Menschen seine Umwelt zur Welt und „Wirklichkeit“ wird. Von herausragender Bedeutung ist im Zusammenhang der philosophischen Diskussion um die „Neuen Medien“ die Frage nach dem Verhältnis von Wirklichkeit und Simulation, von Realität und Fiktion. Löst die mit Hilfe des Computers erzeugte „virtuelle Wirklichkeit“ nicht die „wirkliche Wirklichkeit“ auf? Fallen in diesem Fall Simulation und Wirklichkeit nicht in eins?²⁰

Wohl gilt, daß dem Menschen kein unmittelbarer Zugang zu seiner Außenwelt gegeben ist, sondern immer nur ein „vermittelter“, sprich: ein „medialer“. „Realität“ ist jedoch

¹⁷ S. Krämer, Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun?, aaO., 13. – Zu den Möglichkeiten und Grenzen sowie zu deren Bewertung vgl. Ph.-A. Holzer, Virtualität und Wirklichkeit. Eine philosophische Betrachtung (in diesem Heft).

¹⁸ S. Krämer, Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun?, aaO., 14.

¹⁹ Ebd.

²⁰ Weiterführend hierzu s. G. Vattimo, Die Grenzen der Wirklichkeitsauflösung, in: Ders. / W. Welsch (Hrsg.), Medien - Welten - Wirklichkeiten, aaO., 15-26.

allemaal mehr als bloße Konstruktion und Interpretation, als Simulation und Fiktion, insofern auch die mediale Erzeugung virtueller Realitäten menschliche Handlungen darstellen – Handlungen von Menschen, die sich immer auch zu bewähren an „etwas“, angesichts dessen sie gelingen oder mißlingen können. In diesem Sinne wird hier der These das Wort geredet, daß zwischen Virtualität und Realität, zwischen „virtueller Wirklichkeit“ und „wirklicher Wirklichkeit“ differenziert werden kann und muß – auch und gerade unter den Bedingungen virtueller Computerwelten, wie sie in den „Neuen Medien“ charakteristisch sind.²¹ Entsprechend meint die in den „Neuen Medien“ gegebene „Medialität“, „daß unser Weltverhältnis und damit alle unsere Aktivitäten und Erfahrungen mit welterschließender – und nicht einfach weltkonstruierender – Funktion geprägt sind von den Unterscheidungsmöglichkeiten, die Medien eröffnen, und den Beschränkungen, die sie dabei auferlegen.“²²

Es liegt auf der Hand, daß eine solche Interpretation des in den „Neuen Medien“ zumindest als Potential gegebenen Weltverhältnisses philosophisch und theologisch von Relevanz ist.

Dr. theol. Ulrich Engel OP, geb. 1961 in Düsseldorf, Andreasstraße 27, D-40213 Düsseldorf. Veröffentlichung u.a.: Cuadros sin figura: Apreciaciones estético teológicas sobre la obra de Kim en Joong, in: Anámnesis 8 (1998), 155-161.

²¹ Zu dieser Diskussion vgl. auch W. Welsch, „Wirklich“. Bedeutungsvarianten – Modelle – Wirklichkeit und Virtualität, in: S. Krämer (Hrsg.), Medien, Computer, Realität, aaO., 169-212.

²² S. Krämer, Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun?, aaO., 14.