

Fragmentierung und Zerfall? Anmerkungen zu möglichen Auswirkungen elektronischer Medien

Barbara Becker

I Einleitende Bemerkungen

Die gesellschaftlichen Auswirkungen elektronischer Kommunikationsmedien werden in der Literatur höchst unterschiedlich beurteilt¹. Einerseits wird die Vision formuliert, derzufolge sich im Internet neue Formen von Öffentlichkeit² entfalten können, somit also werden integrierende Effekte der neuen Medien prognostiziert. Andererseits werden mögliche desintegrierende und disseminierende Konsequenzen elektronischer Medien hervorgehoben, die zu einer weiteren Fragmentierung und Ausdifferenzierung von Gesellschaft führen könnten. Als zentrale Herausforderung gilt dabei allgemein, wie der Unüberschaubarkeit und Komplexität, die mit den neuen Medien einhergeht, Einhalt geboten und das Problem der Selektion und Bewertung von Information gelöst werden kann.

Der folgende Beitrag ist zu verstehen als erste Skizze, mit der weniger der Anspruch erhoben wird, ein bereits ausgereiftes Argumentationsraster zu präsentieren, als vielmehr versucht wird, Anregungen für weitere Diskussionen zu geben. Die zentrale These dieser Skizze besteht darin zu unterstellen, daß die elektronischen Kommunikationsmedien zu einer Zunahme an Kontingenz führen, da kontextübergreifende, intersubjektiv tragfähige Selektions- und Bewertungskriterien in den interaktiven Kommunikationsmedien - zumindest momentan - fehlen und es somit als Folge veränderter Kommunikationsverhältnisse zu einer weiteren Ausdifferenzierung von Gesellschaft kommen kann.

II Die kontingenzmindernde Funktion der Massenmedien

Werfen wir zunächst einen kurzen Blick auf die mediensoziologische und kommunikationstheoretische Debatte zur Funktion der Massenmedien. Massen-Medien, und das ist wohl mittlerweile Konsens, prägen unsere Sicht von Wirklichkeit. Insbesondere in ihrer schon historisch gewordenen Form der öffentlich-rechtlichen

¹siehe hierzu ausführlicher: Müller-Doohm, S., Medienkultur im Zeitalter des Globalismus", Vortrag auf dem Deutschen Soziologentag, Dresden 1996

²Maresch, R., "Mediatisierte Öffentlichkeiten", in: Leviathan 3/1995

Einrichtungen trugen sie überdies in weitgehendem Maße zur Inszenierung gesellschaftlicher Einheit bei. Funk, Presse und Fernsehen waren lange Zeit wesentlich dafür verantwortlich, daß sich innerhalb einer Gesellschaft trotz aller Diversifikation ein intersubjektiv tragfähiges Wirklichkeitsmodell herausbildete, weil sie aufgrund zentral vorgenommener Selektionen von Information ermöglichten, daß die Mitglieder einer Gesellschaft bei aller Unterschiedlichkeit ihrer jeweiligen Milieus auf einen gemeinsam getragenen Entwurf von Wirklichkeit Bezug nehmen konnten. Um diese soziale Synthesis zu ermöglichen, mussten die Massen-Medien aus dem Pool an möglichen Wirklichkeitsbeschreibungen bestimmte Informationen selektieren, andere exkludieren und Fokussierungen auf bestimmte Themen vornehmen, um eine Basis für Verständigungen über die jeweiligen milieuspezifischen Kontexte hinausgehend zu schaffen. Die zentrale Bedeutung der Massenmedien bestand also in der Eindämmung von Kontingenz und Komplexität³.

Diese sozial integrierende und Kontingenz eindämmende Funktion der Massenmedien gerät jedoch zunehmend ins Wanken. Schon durch die Vielfalt der Presse und TV-Angebote entstand in den letzten beiden Jahrzehnten eine Fragmentierung des sozial verbindlichen Wirklichkeitsmodells, weil aufgrund der Ausuferung der Medienlandschaft unterschiedliche, milieuspezifische Wirklichkeitskonstruktionen an dessen Stelle traten. Kriesengeschüttelt scheint so gegenwärtig denn auch weniger die gegen- und widerständliche Vielfalt des Wirklichen, sondern vielmehr die soziale Bindekraft von Wirklichkeitskonstruktionen. Aus der Vielfalt medialer Möglichkeiten kann so jeder in seiner individuell zusammengestellten Wirklichkeit Wurzeln schlagen.

Der zunehmende Verfall einer integrierenden Öffentlichkeit wird dementsprechend unübersehbar. Private (sic) Sender bedingen eine wachsende Desintegration durch die Zur-Schau-Stellung lebensweltlicher Besonderheiten der Individuen: Integrale Wirklichkeitsentwürfe weichen zerplitterten Wirklichkeitssichten, die massenmedial inszenierte gesellschaftliche Einheit tritt in Konflikt mit einer um sich greifenden Pluralisierung und Diversifikation an Perspektiven. Die Zunahme an Angeboten der Medien für milieuspezifische Bedürfnisse führt so sukzessive zu einem Privatheitsgewinn bei Öffentlichkeitszerfall, zu einer Lebensweltvergewisserung bei Systemschwund - Kennzeichen einer

³Wehner, J., "Interaktive Medien - Ende der Massenkommunikation?", in: Ztr. für Soziologie, April 1997

Kultur, in der das Individuum zentralen Stellenwert gewinnt und die Beliebigkeit von Selektion und Wertung zunimmt.

III Informationsflut und das Problem der Selektion in den elektronischen Medien

Bereits in den sogenannten Massenmedien existiert also zunehmend ein Überangebot an Wahlmöglichkeiten und Informationen, das es immer schwieriger macht, Kontingenz und Vielfalt einzudämmen. Diese Tendenz scheint sich durch die elektronischen Kommunikationsmedien zu verstärken: Angesicht der Flut an verfügbarer Information und der Fülle an Kommunikationsangeboten im Netz wird es zunehmend zum Problem, Selektionen vorzunehmen und kontextübergreifende Kriterien der Bewertung zu entwickeln.

Baudrillard formulierte in diesem Zusammenhang bereits vor einiger Zeit die These von der Implosion der Kommunikationsgesellschaft: Aufgrund der nicht mehr zu bewältigenden Menge an verfügbaren Informationen sei ein Erschöpfungszustand der öffentlichen Meinung zu beobachten, eine Haltung der Indifferenz, des Nicht-mehr-unterscheiden-Wollens und Könnens, die alles als gleich gültig und daher gleichgültig betrachtet, kaum mehr Unterschiede macht und mögliche Differenzen nicht länger als relevant erachtet. Dieser Umstand ließe sich darauf zurückführen, daß Information immer seltener in soziale Kommunikationsprozesse eingebunden wird, daß kaum noch über ihre Relevanz verhandelt wird und sie weniger gemessen wird an ihrer Bedeutung für gesellschaftliches Handeln als vielmehr zum Wert an sich avanciert. Insofern - so Baudrillard weiter - sei langfristig der Verlust von kommunikativ erzeugtem Sinn zu befürchten⁴.

Wenn man die Art und Weise in den Blick nimmt, wie in den elektronischen Medien Informationen präsentiert und wie hier kommuniziert wird, scheint sich diese eher globale Beobachtung Baudrillards zu bestätigen. Die Spezifität der Informationspräsentation und die Besonderheit elektronischer Kommunikation scheint neben anderem auch darin zu liegen, daß Dauer, Unverwechselbarkeit und Gültigkeit, sowie eine Bindung von Informationen und Aussagen an mögliche Handlungen und an soziale und gesellschaftliche Verbindlichkeiten an Relevanz einbüßen. Informationspräsentation und Kommunikation im Netz erscheinen dagegen häufig losgelöst von vertrauten sozialen

⁴Baudrillard, J., "Simulacres et simulation", Paris 1981

Kontexten, die erst eine Bewertung zuließen und Kontinuität und Verbindlichkeit garantieren würden. Zudem finden sich Züge einer Theatralisierung und Ästhetisierung von Prozessen in den Netzen, die Zersplitterungsphänomene zu unterstützen scheinen. Es scheint so, daß diese Spezifika die allgemeine gesellschaftliche Tendenz einer Zunahme von Komplexität und Kontingenz durch stärkere Ausdifferenzierung verstärkt. Einige Hinweise, die für die Plausibilität einer solchen Annahme sprechen, sollen im Folgenden zur Diskussion gestellt werden.

IV Multiperspektivität im Netz

Schon aufgrund ihrer technologischen Struktur verweisen die Datennetze auf eine Tendenz zur Dissemination, weil die Informationen, d.h. Bilder, Texte, Filme, Klänge statt in einer überblickbaren Baumstruktur in einer vernetzten Struktur miteinander verknüpft sind. Diese Hypertextstruktur, die aufgrund ihrer horizontalen Ordnung keine hierarchische Gliederung impliziert, läßt eine Vielzahl von Weltsichten und Perspektiven als gleichrangig und gleichartig erscheinen, ohne daß eine zentrale Strukturierung und eine damit einhergehende spezifische Selektion der Angebote sich aufdrängen würde. Diese schon technologisch angelegte Multiperspektivität führt dazu, daß jeder mit differierenden Wirklichkeits-Fragmenten konfrontiert ist, die sich jedoch üblicherweise nicht mit denen anderer Netznutzer decken. Als Folge solchen individualisierten Datenzugriffs gewinnt der private Raum gegenüber dem Öffentlichen immer mehr an Gewicht. Die damit einhergehende Individualisierung der jeweiligen Weltsicht erweist sich zunehmend als kaum mehr kommunikabel mit der Perspektive der Anderen. Die Vielfalt der individuellen, partikularistisch bleibenden Blickwinkel konterkariert Einheits- und Verständigungsvisionen, weil der gemeinsame Horizont an Informationen, wie ihn die Massenmedien durch ihre zentrale Selektionsfunktion zumindest grob noch garantierten, in der Unübersichtlichkeit der Datennetze sich auflösen könnte.

Entscheidend für diese desintegrierende Wirkung ist überdies die Tatsache, daß kontextübergreifende Kriterien der Gewichtung und Wertung von Information sowie der Selektion und Exklusion nicht mehr von den Medien selbst vorgegeben werden - bei Berücksichtigung aller damit einhergehenden Problemen -, sondern daß diese Selektions- und Wertungsfunktionen auf das Individuum zurückgeworfen werden. Die Subjektivität und Beliebigkeit jedweder Selektion führt dazu, daß Akteure in den Netzen immer weniger intersubjektive Anknüpfungspunkte finden, weil jeder

seinen je eigenen Blickwinkel auf die Angebote des Netzes hat und kontext- und personen-übergreifende Kriterien der Selektion und Wertung allemal in Subgroups mit den entsprechend thematisch spezifizierten Fokussierungen noch zu finden sind. Der Mangel an intersubjektiven und überkontextuellen Strukturierungs-, Ordnungs- und Orientierungsangeboten führt letztendlich dazu, daß das Optionenkarussell sich immer mehr entfaltet und die Vielfalt der Angebote vollkommen unüberschaubar wird, weil verallgemeinerungsfähige Kriterien der Selektion und Komplexitätsminderung fehlen und von den elektronischen Medien selbst bislang nicht zur Verfügung gestellt werden.

V Kontingenzsteigerung durch Erlebnisorientierung

Dies leitet unmittelbar über zu einem zweiten Punkt: Angesichts der Unübersichtlichkeit und Unüberschaubarkeit im Datennetz nimmt eine Strategie zur Bindung von Aufmerksamkeit einen immer wichtigeren Stellenwert ein, die Individualisierungs- und Segmentierungstendenzen eher verschärft, und so zu einer Zunahme an Komplexität führt als daß sie eine intersubjektive Strukturierung ermöglichen würde. Diese Strategie möchte ich im Folgenden in Anlehnung an Gerhard Schulze⁵ als Erlebnisorientierung bezeichnen. Demzufolge orientieren sich Informationsdarstellungen und Kommunikationsvorgänge im Netz an Kriterien einer Erlebniskultur, an ästhetisierenden Attitüden und Repräsentationsmerkmalen, an Effekten und Spannungsschemata, die einer Individualisierung der Selektion weiter Vorschub leisten. Denn der Einzelne wird in seiner Selektion und Wichtung von Informationen zurückgeworfen auf höchst subjektive Kriterien des Geschmacks und der persönlichen Präferenz. Dabei ist die an Effekten und Erlebnissen orientierte Auswahl der Kontingenz individueller Vorlieben unterworfen, sie weist eine Beliebigkeit auf, die kontext- und subjektübergreifende Einigungen erschwert. Zudem handelt es sich um zeitabhängige Kriterien, d.h. sie sind der Wandelbarkeit des Geschmacks unterworfen und damit selten überkontextuell von Bestand. Statt von Information spricht man folgerichtig heute vom Infotainment, statt von Education von Edutainment. Spiel, Spannung, Erlebnis, Ereignis - die Prozesse medialer Inszenierung zur Bindung von Aufmerksamkeit werfen den Einzelnen zurück auf sich selbst, auf subjektive Entscheidungen, die kaum teilbar sind mit anderen, es sei denn in eingegrenzten Zirkeln, die über ähnliche Lifestyles und Geschmack-Codierungen

⁵siehe hierzu ausführlich: Schulze, G., "Die Erlebnisgesellschaft", Frankfurt/New York 1992

verfügen. Die "entropische Redundanz" technischer Kanäle⁶, die man nur durch entsprechende Aufbereitung überwinden kann, verlangt offensichtlich, daß Botschaften "möglichst grell, schräg und schrill, möglichst spektakulär und drastisch aufgemotzt sein müssen, um überhaupt durch den Flaschenhals des tagtäglichen Informationsprocessing zu rutschen. So sind es "die adaptierten Operationsweisen des Action Kinos, die dramaturgischen Inszenierungen des Showbiz, dazu gekonnte Maske, Schminke und Mimikry, die entscheiden, ob und inwieweit Botschaften überhaupt die signalverarbeitende Datenkompression überleben und das Rauschen der Kanäle überwinden"⁷.

Der Erlebniswert tritt somit häufig an die Stelle kognitiver oder kommunikativer Bestimmungen und Kommunikationsprozesse weisen weniger sozial verbindlichen als vielmehr spielerisch-erprobenden Charakter auf. Es erscheint so nur folgerichtig, daß die Computemedien immer wieder in Zusammenhang mit einer Spielkultur gebracht werden. Dementsprechend wird an unterschiedlichster Stelle gar gefeiert, daß endlich ein neuer Umgang mit Technologie möglich sei, der weniger den Anwendungsbezug und den Nutzen als vielmehr die Lust, den Spaß und die Erlebnisqualität in den Vordergrund stellt, ja stellen muß, um in der Vielfalt der Optionen überhaupt noch Anreize zu bieten.

VI Spiele im Netz

Was aber bedeutet es, wenn Medienkultur als Spielkultur bezeichnet wird? Immer wieder⁸ trifft man auf die These, daß sich im Umgang mit den Digitalen Medien eine Veränderung des Gebrauchs von Technologie zeige: Die traditionelle Form der Techniknutzung, dadurch gekennzeichnet, daß Technik zweckorientiert und zielbewußt eingesetzt wird⁹, werde sukzessive abgelöst durch ein spielerisches Explorieren der technischen Möglichkeiten. Mit den neuen elektronischen Medien sei eine spielerische Nutzung von Maschinen möglich, die nicht länger auf Kontrolle und Beherrschung ausgerichtet ist, sondern stattdessen sich einließe auf das Wagnis des Selbstregulativen, des Kontingenten, auf das Unbestimmte und Unvorhersagbare. Implizit

⁶Maresch, R., "Mediatisierung: Dispositiv der Öffentlichkeit 1800/2000", in: ders. (Hrsg), Medien und Öffentlichkeit, Wien 1996 S. 19

⁷ebda

⁸Rötzer, F., "Konturen der ludischen Gesellschaft im Computerzeitalter", in: ders.: Schöne neue Welten", München 1995

⁹siehe hierzu auch Krämer, S., "Spielerische Interaktion". in: Rötzer, F., a.a.O.

wird hier eine vermeintliche Freiheit im Umgang mit dem Medium suggeriert, welche die Zwänge verschleiert, die in der Technologie selbst schon angelegt sind. Zwar könnte durch die spielerische Haltung tatsächlich ein neues Verhältnis zur Technologie entstehen, daß mehr Raum ließe für das Ungeregelte, Unwägbare. Doch bergen spielerische Annäherungen an Technologie die Gefahr des Verlustes von sozial ausgehandelten und damit verbindlichen Orientierungen und Übereinkünften in sich, weil im Spiel eine Unverbindlichkeit, Offenheit und Kontingenz zum Tragen kommt, die - wenn sie zur dominanten Haltung werden - zusätzlich zu jener Indifferenz beitragen können, die als Folge des ständigen Überangebots an Informationen und Wahlmöglichkeiten bereits jetzt schon sich ausbreitet. Eine sich am Leitmotiv des Spiels orientierende Kultur kann zu einem "fröhlichen Leben in leeren Formen" führen, zu einem spielerisch-müßigen Engagement auf Distanz, ohne die Notwendigkeit, über die Folgen des eigenen Handelns nachdenken und Konsequenzen des individuellen Verhaltens ertragen zu müssen. Spielerische Attitüden, so attraktiv sie auf den ersten Blick auch scheinen mögen, bergen somit stets die Gefahr völliger Beliebigkeit in sich, eine Haltung der Gleich-Gültigkeit, des "anything goes"¹⁰.

Das Experimentelle und Spielerische im Umgang mit neuen Medien scheint aber gerade deren Reiz auszumachen. Betrachtet man beispielsweise die Inszenierung von Identität in virtuellen Kontexten oder sogenannte virtuelle Gemeinschaften, so findet sich das absichtliche Experimentieren mit dem bröckelnden, traditionellen Verständnis von Identität und Gruppierung als zentrales Motiv von Akteuren.¹¹ Erlebnismgemeinschaften, für die eine Spannungsästhetik¹² ebenso kennzeichnend zu sein scheint wie die Beliebigkeit einer spielerischer Attitüde, finden sich hier ebenso wie Konglomerate erfundener Identitäten auf Zeit, denen jene kontext- und situationsübergreifende Verbindlichkeit fehlt, wie sie für intersubjektive Verständigung wohl vonnöten wäre.

Nun ließe sich an dieser Stelle einwenden, daß die spielerische Umgangsweise mit Technologie, die sich im Kontext elektronischer Medien herauszukristallisieren scheint, eine mögliche Strategie zum Umgang mit Komplexität und Kontingenz darstellt, d.h. auf diese Weise produktiv mit den sich zeigenden Zersplitterungsphänomenen umgegangen werden kann. Dies wäre sicherlich

¹⁰siehe hierzu auch Becker, B., "Ästhetisierung und Spielkultur in den neuen Medien", in: Buhlman, E. et al. (Hrsg.), Informationsgesellschaft - Medien - Demokratie, Marburg 1996

¹¹Turkle, S., "Life on the Screen", New York 1995

¹²Wetzstein, T. et al. "Datenreisende", Opladen 1995

genauer zu untersuchen, was jedoch im Rahmen dieser ersten Skizze nicht bewerkstelligt werden kann.

VII Pluralisierung lokaler Diskurse

Es hat also den Anschein, als ob die Computermedien nicht nur gesellschaftliche Individualisierungs- und Ausdifferenzierungstendenzen verstärken, sei es durch ihre vernetzte Struktur, durch den Mangel an Dialogizität oder die Orientierung an Erlebniskategorien. Sondern ebenso scheint das Fehlen intersubjektiver Selektionsinstanzen, wie sie die Massenmedien noch bereit stellten, zu einer Zunahme an Komplexität und Kontingenz zu führen, die allemal noch situations- und kontextspezifische Ordnungsbildungen möglich erscheinen läßt und den lokalen Charakter von Diskurse ebenso wie ihre Ereignishaftigkeit untermauert. Dies jedoch kann als Hinweis auf die Plausibilität meine Eingangsthese gewertet werden, derzufolge die elektronischen Medien kontingenzverstärkend wirken. Es stellt sich so die Frage, welche Mechanismen und Methoden innerhalb unserer Gesellschaft entwickelt werden, um dieser Kontingenz- und Komplexitätssteigerung zumindest soweit entgegenwirken zu können, daß intersubjektive und überkontextuelle Verständigung der Gesellschaftsmitglieder noch gelingen kann.