

Einleitung: Postmediale Wirklichkeiten revisited

Stefan Selke & Ullrich Dittler

1 Medien der Zukunft in der Wissensgesellschaft

In diesem Band wird die Frage, wie Zukunftsmedien die Gesellschaft verändern, in bewährter Weise fortgesetzt. Wie schon im ersten Teil dieses thematischen Clusters [Selke & Dittler 2009] dokumentieren alle hier versammelten Beiträge die Ringvorlesung »Postmediale Wirklichkeiten«, die im WS 2009/10 an der Fakultät Digitale Medien der Hochschule Furtwangen University fortgesetzt wurde.

Die Suche nach den Medien der Zukunft gehört in der ideengetriebenen Wissensgesellschaft permanent zum »Kerngeschäft«. Insofern befindet sich das Forschungscluster »Postmediale Wirklichkeiten«¹, das den Rahmen für die in diesem Sammelband vereinten Beiträge abgibt, in guter Gesellschaft. Zunehmend erscheinen Publikationen, die sich mit Zukunftsmedien oder »Medien im 21. Jahrhundert« [Siebenhaar 2008] beschäftigen. Zudem war die Frage nach dem Zusammenhang zwischen technologischem und sozialem Wandel immer schon Gegenstand der Zukunfts- und Trendforschung. So bildet etwa der Begriff der »TechnoSphere« [Horx 2002: 172ff.] die Klammer für Überlegungen zu den systemischen Grenzen der Informationstechnologien einerseits und den Möglichkeiten einer humanzentrierten Technologie andererseits.

Im Jahr 2008 etablierte sich an der Fakultät Digitale Medien der Hochschule Furtwangen University ein Forschungscluster, in dem Medienwissenschaftler interdisziplinär nach den Möglichkeiten und Grenzen von Post-Medien fahnden. Allein die Verwendung eines neuen Leitbegriffs ist jedoch nicht innovativ, wie die inflationäre Verwendung von Postismen zeigt.² Allerdings zielt die Frage nach einem medialen Zustand »nach« den Medien schon eher in das Zentrum einer technologiegetriebenen Informations- und

1) www.postmedialitaet.de

Mediengesellschaft. Somit dient der hier verwendete Leitbegriff der Öffnung des Möglichkeitshorizonts und regt zum Denken über fachdisziplinäre Grenzen hinaus an.

Neben allen Faszinationsfaktoren stellt sich dann die Frage, in welcher Form und mit welchen Funktionen zukünftige Medien das Wahrnehmen, Fühlen, Denken und Handeln beeinflussen und welchen Anteil neue und zukünftige digitale Medien am Wandel der Gesellschaft haben werden. Dabei wurden im ersten Teil des Forschungsclusters (2008–2009) Thesen zur Postmedialität entwickelt. Diese wurden im zweiten Teil (2009–2010) im Rahmen der zweiten Ringvorlesung zur Diskussion gestellt.

Als Ausgangspunkt der Überlegungen zur Postmedialität eignet sich folgendes Zitat von Mark Weiser [1991], einem Computerpionier und zugleich dem Erfinder des Begriffs Ubiquitous Computing: »In the 21st century the technology revolution will move into the everyday, the small and the invisible.« Diesen Status von Postmedien hat auch Hottong [2009: 128] präzise herausgearbeitet, indem er fragt, welche Konsequenzen sich »aus der Selbstverständlichkeit der Mediennutzung und der Selbstverständlichkeit von Medienwirklichkeiten [...] ergeben könnten«, und der unter Postmedien ähnlich wie Weiser solche versteht, die nicht nur omnipräsent, sondern in einem umfassenden – man könnte auch sagen: totalen – Sinne selbstverständlich geworden sind: »Es ist das Zeitalter, in dem uns Medien so selbstverständlich umgeben wie Licht und Luft, das Zeitalter, in dem wir Medien so selbstverständlich nutzen wie Wasser aus der Wasserleitung. Es ist das Zeitalter, in dem wir eine großflächige Nichtverfügbarkeit von Medien sofort als Freiheitseinschränkung empfinden. [...] Die spannenden Dinge (und vielleicht sogar die gefährlichen) spielen sich auf der nächsten Stufe dieser Medien-Selbstverständlichkeit ab« [Hottong 2009: 116f.].

Diesem deskriptivem Ansatz ist nun die Analyse der Folgen hinzuzufügen. Aus mediensoziologischer Perspektive fragt daher Selke [2009], ob sich in einer postmedialen Gesellschaft die Bedeutungen zentraler Begriffe wie Handeln, Identität oder Biografie gerade durch die selbstverständliche Mediennutzung verschieben. Dabei wurden Postmedien in sieben Dimensionen (Technik, Funktionalität, Kognition, Sozialität, Politik, Kultur und Ethik) definiert [Selke 2009: 31]. Zentral ist hierbei die Grenzverschiebung zwi-

-
- 2) Neben den in Selke & Dittler [2009] genannten finden sich hier in einer un abgeschlossenen Sammlung: post-normal science, postmoderner Humor (Hape Kerkeling), postpanoptische Überwachungsformen (Zygmunt Bauman), Postdemokratie, postparadiesische Gefühle (Scham und Beschämung), postsozialistische Männlichkeit, postrezessionistisches Europa und – last but not least – das »Post-Shopping-Lachen« eines Paares in einer Broschüre der Bundesregierung.

schen »Funktionieren« und »Handeln«, wie sie schon von Rammert & Schulz-Schaeffer [2002] im Bereich der Techniksoziologie herausgearbeitet wurde. Der damit möglicherweise einhergehende Autonomieverlust des Menschen (als Mediennutzer) wurde unlängst sehr deutlich von Jivka Ovtcharova, der Gründerin des Lifecycle Engineering Solutions Center (LECS) am Karlsruhe Institute of Technology (KIT) auf den Punkt gebracht. Sie kritisiert deutlich die neue Position des Menschen in der Hierarchie einer technologisierten Welt: »Jetzt aber ist überall um uns herum Technik, und der Mensch bedient nur noch die Systeme. Er drückt auf den Knopf und denkt: Es funktioniert. So macht sich der Mensch zum Sklaven der Werkzeuge« [Ovtcharova 2010].

Diese und andere Eigenschaften von Postmedien (Miniaturisierung, Polymorphie, Normativität, Kollaboration 2. Ordnung etc.) wurden in Form einer losen Kopplung in die Diskussion gegeben. Die Autoren des vorliegenden Bandes greifen sie auf je eigene Art und Weise auf und leisten damit einen Beitrag zu einem Diskurs, von dem zu hoffen ist, dass er noch weitere Querverbindungen zwischen medienaffinen Disziplinen freilegt.

2 Positionen zur These der Postmedialität: Die Beiträge dieses Bandes

Die Beiträge dieses Bandes nähern sich dem Thema der Postmedialen Wirklichkeiten aus ganz unterschiedlichen fachlichen Richtungen und mit ganz unterschiedlichen Perspektiven. Diese Breite verstehen wir als eine Stärke der Zusammenstellung der Beiträge, da sie aufzuzeigen vermag, wie mannigfaltig die Auswirkungen der Postmedialität auf Individuen, aber eben auch auf die Gesellschaft sind.

Die ersten fünf Beiträge dieses Sammelbandes lassen sich unter dem Thema »*Von der Mediengesellschaft in die postmediale Gesellschaft*« vereinen: Die Beiträge von Rudolf Maresch, Ewald Wessling, Wolfgang Maass, Simone Kimpeler und Ullrich Dittler betrachten die Gesellschaft auf dem Weg in die Postmedialität aus technologischer Sicht und unter Beachtung der gesellschaftlichen Auswirkungen: Rudolf Maresch thematisiert in seinem Beitrag mit dem Titel »*Die kommende Gesellschaft: Von der Wissensgesellschaft 2.0 zur Postmedialen Gesellschaft*« den Weg der Gesellschaft hin zur sogenannten Wissensgesellschaft und über diese hinaus zu einer Form, die er Wissensgesellschaft 2.0 nennt. Zentral sind hierbei nicht mehr nur die Technologien und Ergebnisse von globaler Kooperation und Kollaboration, die uns seit einigen Jahren unter dem Schlagwort Web 2.0 versammelt begegnen, son-

dern er skizziert auch die unermessliche Auswahl medialer Produkte, die uns zukünftig zur Verfügung stehen, und beschreibt die Globalisierung der Daten, Informationen und des Wissens, die nach der Globalisierung der Produktion und der Waren unsere Gesellschaft zukünftig prägen werden.

Ergänzend zur soziologischen Perspektive wählt Ewald Wessling in seinem Beitrag »*Medialer Wandel und digitale Revolution*« zudem noch eine ökonomische sowie kommunikationstheoretische Perspektive, wenn er – ausgehend von der technischen (R)Evolution – den Perspektivenwechsel verdeutlicht: Nicht mehr Produktentwicklung und Umsatz- oder Gewinnerorientierung prägen die Überlegungen von Web-2.0-Unternehmen, sondern der Gedanke der Kundenorientierung. Darauf aufbauend werden Informationen über die Kunden zum eigentlichen Kapital eines Unternehmens, die es in einem ökonomischen Prozess anschließend zu monetarisieren gilt. Diese Änderungen wirtschaftlicher Verständnisse und Prozesse führen auch zu Veränderungen bei den Nutzern und Kunden; die Net Generation hat dieses veränderte Bild bereits so weit internalisiert, dass sie auch bereitwillig an diesen Prozessen partizipieren – und beispielsweise in Produkten wie *Wikipedia*, *YouTube* oder in Bewertungsportalen ihr Wissen einfließen lassen und das Unternehmen so zur Monetarisierung zur Verfügung stellen. Die Veränderung der Menschen führt auch zu einer Veränderung der Gesellschaft in ihren Grundfesten, wie im Beitrag gezeigt wird.

Das »Internet der Dinge« stellt, wie Wolfgang Maass in seinem Beitrag »*Hyperwelt: Massive Vernetzung der Informationssphäre mit der Realen Welt*« beschreibt, eine der zwei wesentlichen Entwicklungen der Gegenwart dar: Die Vernetzung und technische Abbildung von Relationen von Dingen/ Informationsobjekten und Personen wird zukünftig – so führt der Beitrag weiter aus – zu einer Hypervernetzung zwischen Entitäten der realen Welt und der Informationssphäre führen. Die technischen Grundlagen für diese Entwicklungen sind bereits verfügbar; Anwendungen im Bereich Marketing, Verkauf und Support liegen unmittelbar auf der Hand und sind geeignet, unseren Alltag nachhaltig zu verändern.

Simone Kimpeler greift in ihrem Beitrag »*Leben mit der digitalen Aura: Szenarien und Mediennutzung im Jahre 2010*« diesen technischen Gedanken auf und denkt ihn konsequent soziologisch weiter. In ihrem Beitrag schildert die Autorin vier mögliche Szenarien der zukünftigen Mediennutzung, wobei nicht nur technische Entwicklungen berücksichtigt werden, sondern ebenso unterschiedliche Einstellungen der Menschen gegenüber der Technik, die massive Auswirkungen auf die Mediennutzung im Alltag haben, wie die berufliche Tätigkeit und das Maß der Einbettung in soziale Strukturen. Die im Rahmen eines Forschungsprojektes als adaptive Forsicht-Studie entstan-

denen Entwürfe thematisieren dabei auch die Auswirkungen, die der Technikeinsatz in einer Always-on-Gesellschaft für ganze Regionen und Bundesländer (hier: Baden-Württemberg) haben kann.

Die verschiedenen Szenarien der Mediennutzung können/sollen das Leben der Menschen erleichtern. Dass diese Medien immer auch Einfluss auf das menschliche Selbstverständnis haben werden, klingt gleich in einigen Beiträgen dieses Buches an. Ullrich Dittler geht in seinem Beitrag »*Wissen und Bildung in der Postmedialität*« der Frage nach, welche Bedeutung Bildung oder Allgemeinbildung haben kann, wenn alle weltweiten Informationen jederzeit erreichbar scheinen. Kann das humanistische Bildungsideal, das die Grundlage unseres Schul- und Universitätssystems bildet – oder bildete? – noch eine Basis sein in einer Gesellschaft, die stark durch die Fetischisierung der Technik geprägt ist?

Die beiden Beiträge von Stefan Selke und Mathias Gutmann thematisieren hingegen »Die Grenzen zwischen Handeln und Funktionieren«: Der Beitrag »*Der editierte Mensch: Vom Mythos digitalisierter Totalerinnerung durch Lifelogging-Systeme*« von Stefan Selke denkt den im vorangegangenen Beitrag aufgeworfenen Gedanken konsequent weiter. Die Dokumentation von Ereignissen und Erlebnissen in einer »objektiven« technischen Form – im sogenannten Human Digital Memory – mag als zuverlässige Instanz zur Auslagerung von Erinnerungen reizvoll erscheinen, die mediensoziologische und medienanthropologische Perspektive macht jedoch deutlich, dass der menschliche, subjektive und verändernde Umgang mit Erinnerungen nicht nur als eine Schwäche des menschlichen Gehirns verstanden werden kann, sondern gleichzeitig Veränderung von Erinnerungen und Vergessen eine wesentliche Funktion des Menschen darstellen. Die Totalerinnerung des Lebens beinhaltet daher nicht nur Potenziale, sondern auch Risiken – wie der Beitrag zeigt.

Der Beitrag »*Autonome Systeme und der Mensch. Zum Problem der medialen Selbstkonstitution*« von Mathias Gutmann greift die Frage der Verschmelzung von Menschen mit Medien auf. Der Beitrag thematisiert zunächst die objekt- und metasprachliche Verwendung des Begriffs Medium, ehe darauf aufbauend die prophetische Funktion von Medien erläutert wird. In diesem Zusammenhang wird verdeutlicht, dass die Tätigkeit des Denkens im Rahmen der menschlichen Tätigkeiten eine Sonderstellung einnimmt, die eben nicht ohne weiteres medial verlängert und/oder in autonome Systeme ausgelagert werden kann.

Elisabeth Hildt und Benjamin Wiedenbruch thematisieren die »*Body-Computer-Interfaces als Beispiele für Postmedien*«: Dass die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine bald nicht mehr nur vorwiegend Maus und

Tastatur sein werden, wird im Beitrag von Elisabeth Hildt und auch im folgenden Beitrag von Benjamin Wiedenbruch aufgezeigt. Hildt stellt in ihrem gleichnamigen Beitrag die »*Gehirn-Computer-Schnittstellen als neue Form des Mediengebrauchs*« vor und erläutert dabei, welche Auswirkungen das Auslesen von Hirnströmen (Gedanken) zur Steuerung von Computern auch auf das Selbstverständnis und die Körpererfahrungen der beteiligten Personen haben kann. Erste Einsatzfelder derartiger gedankengesteuerter Computer sind – wie der Beitrag von Hildt zeigt – derzeit im medizinischen Bereich zur Erweiterung des Handlungsraums von körperlich eingeschränkten Personen zu finden.

Einsatzfelder im Bereich der Unterhaltung und der Computerspiele sind jedoch denkbar. Erste Ansätze solcher Produkte zeigt Wiedenbruch in seinem Beitrag »*Kommerzielle Gedankenübertragungsmaschinen*« auf. Aufbauend auf den vorangegangenen Aufsatz stellt er auch nichtinvasive Gehirn-Computer-Schnittstellen vor und thematisiert die sich vermutlich ergebenden Verhaltens- und Wahrnehmungsveränderungen auf individueller und gesellschaftlicher Ebene. Die zu erwartenden Effekte werden – so der Autor – Veränderungen auslösen, die in ihren Auswirkungen denen durch die Einführung von Computern, Internet oder Mobiltelefonen gleichkommen.

»*Postmediale Anwendungen*« werden in den Beiträgen von Peter Slansky, Steffen P. Walz sowie Jürgen Scheible thematisiert – von den klassischen (Kino) und modernen (Computerspiele) Unterhaltungsmedien bis in den Bereich der Computerkunst. Am Beispiel des großen Unterhaltungsmediums des 20. Jahrhunderts zeigt Peter C. Slansky im Beitrag »*Digitales Kino: Workflows in der Kinoproduktion der Zukunft*«, welche Auswirkungen die technischen Entwicklungen auch auf einzelne Branchen haben: Die mögliche Digitalisierung aller Produktions- und Distributionswege einer Filmproduktion greift so tief und nachhaltig in die in den letzten Jahrzehnten/Jahrhunderten entstandenen, eingeführten und optimierten Prozesse dieser Unterhaltungsindustrie ein, dass deren Fortbestand und Überleben – just durch die Digitalisierung – gefährdet zu sein scheint.

Während sich beim Kino vor allem die Produktions- und Distributionswege verändern werden, thematisiert Steffen P. Walz in seinem Beitrag »*Das ganze Leben ist ein Spiel: Wie die Veralltäglichung von Games die Gesellschaft verändert*« auch die individuellen und gesellschaftlichen Änderungen, die sich durch den immer breiteren Einsatz von Computerspielen in der Gesellschaft ergeben: Neue Formen des Spiels werden in neue Räume des Alltags eindringen und uns mit neuen Handlungsweisen und Kompetenzen ausstatten, die wiederum auch im nichtspielerischen Alltag Bedeutung gewinnen

– und ggf. die spielende Freizeitbeschäftigung und den nichtgespielten Alltag stärker verschmelzen lassen.

Die Durchdringung des Alltags mit einem postmedialen Medium steht auch im Beitrag »*Multimodal Art Tools: Creating and sharing interactive engaging experiences*« von Jürgen Scheible im Zentrum der Betrachtungen: Die Eindringung medialer Kunst in die reale Lebenswelt wird am Beispiel der zwei Projekte »MobiSpray« und »Manhattan Story Mashup« dargestellt. Im ersten Beispiel wird der öffentliche Raum durch mediale Projektionen mit ästhetischen Formen und Farben neu aufgeladen, im zweiten Beispiel haben Bürger die Möglichkeit, über Textmitteilungen auf ihrem Handy an einer Geschichte mitzuschreiben, die öffentlich in Manhattan präsentiert wird: Neue Medien schaffen hier neue Ausdrucksmöglichkeiten und gleichzeitig ein neues Gemeinschaftsgefühl.

Die Zusammenstellung der Beiträge basiert im Wesentlichen auf den Vorträgen der im Wintersemester 2009/10 veranstalteten Ringvorlesung zum Thema »Postmediale Wirklichkeiten« an der Fakultät Digitale Medien der Hochschule Furtwangen. So wie die ganz unterschiedlichen Vorträge im Rahmen der Ringvorlesung zur intensiven Diskussion angeregt haben, möchten wir auch Sie, liebe Leser, mit diesem Buch einladen, sich gedanklich auf die Folgen der Postmedialen Wirklichkeiten einzulassen – und gerne mit uns ins Gespräch zu kommen!

Wir hoffen daher, dass die Beiträge den einen oder anderen für Sie reizvollen und inspirierenden Gedanken bereithalten, der sie nicht nur zum Mitdenken oder Nachdenken, sondern vielleicht auch zum Vordenken anregt.

Stefan Selke, Ullrich Dittler
Furtwangen im Juni 2010

Literatur

- [Horx 2002] Horx, M.: Die acht Sphären der Zukunft. Ein Wegweiser in die Kultur des 21. Jahrhunderts. München, 2002.
- [Hottong 2009] Hottong, N.: Postmediale Produktionswirklichkeiten Ein Essay aus der Vergangenheit. In: Selke, S.; Dittler, U.: Postmediale Wirklichkeiten. Wie Zukunftsmedien die Gesellschaft verändern. Heise. Hannover, 2009. Seite 115–133
- [Ovtcharaova 2010] Ovtcharaova, J.: Wir machen das Unsichtbare sichtbar. In: lookit. Das Magazin für Forschung, Lehre und Innovation, 1, 41. Karlsruhe, 2010.
- [Rammert & Schulz-Schaeffer 2002] Rammert, W.; Schulz-Schaeffer, I. (Hrsg.): Können Maschinen handeln? Soziologische Beiträge zum Verhältnis von Mensch und Technik. Suhrkamp, Frankfurt a.M., 2002.

- [Selke & Dittler 2009] Selke, S.; Dittler, U.: Postmediale Wirklichkeiten. Wie Zukunftsmedien die Gesellschaft verändern. Heise, Hannover, 2009.
- [Selke 2009] Selke, S.: Die Spur zum Menschen wird blasser: Individuum und Gesellschaft im Zeitalter der Postmedien. In: Selke, S.; Dittler, U.: Postmediale Wirklichkeiten. Wie Zukunftsmedien die Gesellschaft verändern. Heise, Hannover, 2009. S. 13–46.
- [Siebenhaar 2008] Siebenhaar, K. (Hrsg.): Medien im 21. Jahrhundert. Theorie – Technologie – Markt. Münster, 2008.
- [Weiser 1991] Weiser, M.: The Computer for the 21st Century.
Quelle: <http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/SciAmDraft3.html>
(letzter Abruf am 18. Mai 2010).