
Digitale Medialität

Benjamin Jörissen

1 Die anthropologische Konstitutivität des Medialen

Dass Medien ein eminent anthropologisches Thema darstellen, scheint angesichts der Bedeutung von Sprache, Zeichen und Bildern in der menschlichen Evolution und Kulturgeschichte evident. Dennoch existiert keine homogene oder systematische „Anthropologie der Medien“, die uns zuverlässig über die anthropologischen Aspekte „des Medialen“ informieren könnte. Und dies ist kein Zufall: Da es keine allgemeine und allgemein anerkannte „Theorie der Medien“ gibt – und wenig Aussicht auf eine solche besteht –, ist der Gegenstandsbereich medienanthropologischer Beiträge entsprechend weitläufig. Das „Handbuch Historische Anthropologie“ (Wulf 1997) etwa, als ein zentraler Bezugspunkt der neueren anthropologischen Diskussion, listet im Abschnitt „Medien und Bildung“ die Artikel „Bild“, „Geld“, „Kommunikationsmedien“, „Neue Medien“, „Rhythmus“, „Schrift“, „Sprache“, „Zahl“ und „Zeichen“. Hier sind gleich mehrere nicht ineinander überführbare Arten von Medienbegriffen involviert – Kommunikationsmedien, Artikulationsmedien, Speichermedien, Containermedien sowie der genuin soziologische Begriff der generalisierten Interaktions- bzw. Erfolgsmedien (z. B. Geld).

Eine alternative Strategie besteht darin, nicht von vergegenständlichten „Medien“, sondern vom Phänomen der Medialität auszugehen. Es geht hierbei um eine Mediumtheorie, die, sowohl von einzelnen Medienerscheinungen als auch von bestimmten Medientypen abstrahierend, auf übergreifende Form- und Strukturaspekte fokussiert (und von dort aus bspw. mediale Architekturen vergleichend differenzieren kann). Eine so gefasste Anthropologie der Medialität nimmt die Konstitutivität von Medialität für das, was jeweils als „Mensch“ die historischen Bühnen betritt, in den Blick. Diese Konstitutivität bezieht sich auf Medialität als a) Voraussetzung für Symbolizität, b) Strukturbedingung konkreter (kulturell-historischer) Artikulationsformen und somit c) als bildungstheoretische Strukturbedingung für den Aufbau und die Transformation von

Selbst- und Weltverhältnissen. Diese drei Momente seien nachfolgend als pädagogisch-medienanthropologische Grundlage skizziert.

a) Auf einer sehr basalen Ebene lässt sich Medialität durch die Verschränkung zweier Sphären charakterisieren, die der Bild- und Medienphilosoph Lambert Wiesing (2008, S. 241 ff.) im Anschluss an Husserl als Trennung von „Genesis“ und „Geltung“ bezeichnet. Durch materielle, somit der Zeit – der Entstehung, dem Verfall, mithin der „Genesis“ – unterliegende Mittel wird „etwas sichtbar, hörbar und lesbar, was physikalisch nicht existiert“ (ebd.) und insofern einer überzeitlichen Ordnung, einer Sphäre der „Geltung“, angehört: Das Buch altert materiell, der Text nicht. Medialität wird in dieser Perspektive als Möglichkeitsbedingung der Entstehung symbolischer Welten begreifbar. Damit versteht sich, dass Medialität selbst nicht „erscheint“: Sie verbirgt sich in der Hervorbringung von Erscheinungen. Durch die mediale Trennung von Genesis und Geltung wird „Welt“ erst zum symbolischen Möglichkeitsraum der Wahrnehmung und des Denkens. „Deshalb kann ein menschliches Dasein, welches nicht nur ein stoffliches Vorhandensein ist, gar nicht ohne Medien entstehen“ (ebd., S. 248). Die anthropologischen Bedeutungen von Medien sind nicht beliebig instrumentelle oder passive Aspekte im Hominisationsprozess, sondern vielmehr entsteht Symbolizität jeweils im Rahmen komplexer Strukturen des Zusammenspiels menschlicher und dinglicher Akteure (worauf in paläoanthropologischer Perspektive bereits Leroi-Gourhan 1988 verwies).

b) Eine „Trennung von Genesis und Geltung“ kann sich nur ereignen, wenn und insofern konkrete Ausdrucksformen geschaffen werden. Zum Aspekt der Genesis gehört also ein Prozessgeschehen, aus dem eine konkret wahrnehmbare Form hervorgeht. Diese Überführung von materiellen Bedingungen und symbolischen Möglichkeiten in eine gefügte symbolische Gestalt beschreibt der anthropologische Begriff der Artikulation (Schlette/Jung 2005). Artikulationen sind konkrete Formgebungen, in denen sich die Trennung von individuellen Perspektiven einerseits und sozial-kulturellen Perspektiven andererseits aufhebt: Darin liegt ihre besondere pädagogische Relevanz. Sie sind „meist okkasionelle, manchmal planmäßige – Explikation[en] menschlicher Erfahrung durch die Performanz von symbolischen Akten [...], in denen die implizit-qualitative Gestalt gelebter Erfahrung in die explizit-semantische Gestalt eines prägnanten Symbolismus transformiert wird“ (Jung 2005, S. 105), und zwar verbunden mit dem Anspruch an intersubjektive Anerkennung (die eine Sphäre der „Geltung“ voraussetzt). Es geht also um eine Form der praktischen Reflexivität, die zugleich etwas „Inneres“ symbolisch expliziert und diese Explikation bereits (im Sinne innerer Kommunikation) an sozialen Erfahrungen ausrichtet. Da das Ereignis der Trennung von Genesis und Geltung jeweils mit konkreten medialen Artikulationen einhergeht, ist Medialität mithin an eine Verbindung von Erfahrung und Sozialität im Rahmen von Kultur und kulturellen Formen gekoppelt.

Medialität ist daher zugleich Strukturbedingung kultureller Formen. Jegliche Artikulation ist auf mediale Formbildungsmöglichkeiten verwiesen. Die kulturhistorisch entwickelten symbolischen Prägnanzmuster können nur durch mediale Prozesse und Dynamiken ihre spezifische Struktur erhalten: Das Medium ist ein „dynamisches Sys-

tem, in dem die Artikulationsprozesse dessen Selbststrukturierung in Gang setzen bzw. nutzen“ (Schwemmer 2005, S. 55). So unterliegt beispielsweise die Zentralperspektive als symbolische Form und historische Bedingung visueller Ausdrucksmöglichkeiten (Panofsky 1964) ihrerseits medialen Strukturbedingungen: Die Festlegung auf den eindeutigen Betrachterstandpunkt – das bildkonstituierende Subjekt – ist nur durch die fixierte Transformation von medialer Bildfläche in einen innerbildlichen Raum möglich.

c) Aus bildungstheoretischer Perspektive schließlich folgt aus der Konstitutivität medialer Artikulationen eine grundlegende Relevanz von Medialität für Bildungs- und Sozialisationsprozesse (Marotzki 2003; Jörissen/Marotzki 2009). Dabei spielt einerseits die komplexe Strukturiertheit medialer Artikulationen und Architekturen für den Aufbau von Selbst- und Weltverhältnissen – sowie für die Transformation dieser Strukturen in Bildungsprozessen – eine maßgebliche Rolle. Die strukturelle Komplexität von Film beispielsweise geht mit Freiheitsgraden einher, die hohe Unbestimmtheitspotenziale bedingen: Zeit-, Bild-, Sprach-, Ton-, Montage- und Narrationsebene erzeugen einen rezeptiven Optionsraum (also Angebote von Lesarten), der per se heterogen ist. Daher sind Differenzeffekte diesen Medien implizit, die als Irritation und Unbestimmtheit Bildungsprozesse ermöglichen und anregen. Die besondere Bedeutung digitaler Medien ergibt sich aus dieser Perspektive einerseits durch die Steigerung der Komplexität medialer Architekturen, andererseits durch die Vervielfachung und Verbreitung medialer Optionen der eigenen, individuellen Artikulation in neuen Öffentlichkeitsgefügen.

2 Digitale Medialität

Im Anschluss an den Medienphilosophen Dieter Mersch (2002) lassen sich die oben beschriebenen Prozesse einer Trennung von „Genesis“ und „Geltung“, eines Zusammenspiels von medialen Strukturen und symbolischen Formen und eines Vorgangs der Artikulation, in dessen Rahmen überhaupt erst etwas Konkretes entsteht, als Prozess der „Mediatisierung“ verstehen. Wesentlich im Hinblick auf ein Verständnis digitaler Medialität ist dabei das Moment des Materiellen. Im Mediatisierungsprozess erscheint die Form als etwas Wahrnehmbares, während nicht nur das Medium invisibilisiert, sondern zugleich seine Materialität durch das Ereignis des Erscheinens überdeckt wird. So verschwinden im Sehen eines zentralperspektivisch organisierten Bildraums nicht nur Fläche und Farbe, sondern mehr noch Leinwand und Pigmente des Gemäldes. Die Materialität des Medialen tritt nur als Spur, als Rauschen oder Störung, im Mediatisierungsprozess auf (ebd., S. 63). Es ist gerade das Feld der Kunst, auf dem dieses Verhältnis von Materialität und Medialität bekanntlich immer wieder gegenständlich wird – von den Anamorphismen der Renaissancemalerei bis zum dekonstruktiven Spiel mit den Materialitäten des Bildes in der (Post-)Moderne (vgl. Mersch 2006).

Das besondere – und historisch neue – Moment digitaler Medialität liegt auf dieser Ebene des Materiellen begründet: Digitalität de- und recodiert das materielle Moment

von Mediatisierungsprozessen. Sie verdoppelt damit den oben dargestellten Prozess der Mediatisierung. Insofern bedeutet Digitalität eine „Mediatisierung von Mediatisierungen“ (Mersch 2002, S. 69).

Dies ist möglich, weil und insofern digitale Technik in ihrer technischen Materialität eine hohe „Feinkörnigkeit“ aufweist – nämlich die Kapazität von Mikroprozessoren zu quantitativer und temporaler Auflösung, welche die statische und dynamische Qualität der Ausgabe in Relation zu den spezifisch menschlichen sinnlichen Wahrnehmungskapazitäten bestimmen. Das materielle Moment des Digitalen liegt gerade in seiner Universalität, die einer perfekten technologischen Mimesis gleichkommt. Während in der analogen Welt Material durch seine spezifischen Eigenschaften nur bestimmte Verwendungsoptionen in Ausdrucksprozessen zulässt – daher seine Widerständigkeit, die programmatisch Gegenstand der Abarbeitung in der Kunst ist –, kann mithilfe digitaler Technik jede mögliche (und letztlich auch unmögliche) Materialeigenschaft dargestellt werden – mit Ausnahme der einen Eigenschaft, Material zu sein.

Bisweilen wird diese Eigenschaft des Digitalen selbst erfahrbarer Gegenstand ästhetischer Inszenierung: so etwa bei der digitalen Simulation der Materialität älterer digitaler Technologien – in den Simulationen von 8-Bit-Bild- und Klangerzeugungen aus der Frühzeit der digitalen Klangtechnik und den Pixelästhetiken früher Displays und Computerschriften. Diese Algorithmisierung der Widerständigkeiten des Materiellen ist keine exotische Ausnahme, sondern vielmehr die Regel. Von der Simulation analogfotografisch typischer „Fehlermuster“ (also z. B. der Simulation von Instantkamera-Ästhetiken in der digitalen Smartphone-Fotografie) über die technisch aufwändige Reproduktion von analogen Röhrenverstärker-Charakteristiken in digitalen Instrumenten bis zu „humanen“ Fehlermustern der Akteure in digitalen Spielen inszenieren digitale Artikulationsformen und -technologien die Vergegenständlichung des materiellen Moments von Mediatisierungsprozessen – allerdings nicht ihrer eigenen, sondern nur der durch sie re-mediatisierten.

Es wäre erheblich zu kurzfristig, digitale Medialität nur unter diesem Aspekt der technischen Recodierung oder Simulation analoger Materialität zu sehen (und sie daher bloß als Entfremdung und Wirklichkeitsverlust zu verstehen). Vielmehr recodiert sie wie gesehen auch digitale Technologie. Die Entwicklung digitaler Technologie entlässt „Hardware“ in eine sich rhizomatisch ausbreitende Universalität von „Software“. Die Entwicklung des Internets begann mit einer Software, die die unterschiedlichen Hardwarekonfigurationen der ersten vernetzten Großcomputer überwinden konnte. Der „Computer“ als in sich geschlossenes Hardwaresystem ist heute Relikt: Software wird im Netz ausgeführt, buchstäblich über den Globus verteilt auf Web-Servern, „Smart Devices“ und Cloud-Speichern. Doch selbst die Hardware der Server wird nur mehr simuliert: „Virtuelle Server“ werden in Echtzeit auf Basis massiver verteilter Computercluster errechnet.

Mit dieser Fähigkeit, beliebige Materialitäten, bis hin zur selbstreferenziellen Simulation ihrer eigenen Technologie, schlichtweg auszurechnen, sich zudem auf belie-

bige Schnittstellen – von der Tastatur bis zur Stimm- oder visuellen Gestenerfassung; vom Braille-Gerät bis zur Augmented-Reality-Brille; vom robotischen Körper bis zum 3D-Materialdrucker – einzustellen, nimmt Technologie erstmals die oben dargestellte Struktur des Medialen auf, etwas anderes erscheinen zu lassen und in diesem Erscheinen zu verschwinden – nur geht es hierbei nicht um ästhetische Erscheinung, sondern um arbeitende (Informations-)Maschinen.

Digitale Medialität stellt daher (im Vergleich zur analogen Medialität) neue mediale Rahmungen mit völlig anders gelagerten Emergenzen her, die vor allem aus der Ermöglichung jener universalen Kommunikationsmöglichkeiten (im technischen Sinne) resultieren, durch die globale Netzwerke (wie etwa das Internet) entstanden sind. Aus ihr gehen komplexe, ineinander verschachtelte medientechnologische Ökologien hervor: globale physische Netzwerke (Internet, X.25-Netz), auf denen diverse logische Netzwerke (u. a. das World Wide Web) aufsetzen, die wiederum Infrastruktur für innerhalb ihres Netzes miteinander verbundene Geräte, Anwendungen, Plattformen und Architekturen bilden (z. B. die Blogosphere oder Soziale Netzwerk-Plattformen).

Innerhalb dieser hochkomplexen Lagerung ist selbst etwas vergleichbar Schlichtes wie etwa die digitale Reproduktion eines Gemäldes im Internet weit mehr als bloß ein entkörperlichtes Abbild eines analogen Mediendinges. Es handelt sich vielmehr um ein kulturelles Objekt mit einer weitgehend andersartigen Möglichkeitsstruktur, zu der unter anderem – aber keineswegs ausschließlich und möglicherweise auch nicht primär – die referenzielle Bezugnahme auf das „analoge“, materielle Gemälde zählt. Es ist all das, was in einer vernetzten digitalen Sphäre mit ihm gemacht werden kann: Anlass zum Gabentausch, zur Kommentierung, zur kooperativen Analyse und Interpretation, zur Archivierung, zur Manipulation, zum Remix, zur programmierten De- und Rekontextualisierung.

Da für jede dieser Optionen Programmcode erzeugt werden muss, der sie ermöglicht, sind Prozesse der „Mediatisierung von Mediatisierungen“ durchaus kein blinder technischer Automatismus (wie eine technikzentristische Sichtweise nahelegen würde), sondern vielmehr Gegenstand nicht nur individueller, sondern auch kultureller, politischer und vor allem ökonomischer Gestaltungsprozesse (Chun 2011). Angesichts der beschriebenen Transparenz der Hardware gerät Software als kulturelles Objekt in den Blickpunkt der Betrachtung (vgl. Manovich 2013). Da digitaler Code nicht nur Objekte beschreiben, sondern auch programmierte Prozesse initiieren kann, wird – werkmetaphorisch gesprochen – die Trennung von Werkzeug, Werkprozess und Werk aufgelöst. Die „Werkzeuge“ sind daher ebenso manipulier- und transformierbar wie die kulturellen Objekte selbst, so dass „mediale Artikulation“ in der digitalen Sphäre nicht nur auf kulturelle Objekte im traditionellen Sinn, sondern zugleich auch auf die Artikulation medialer Architekturen oder Akteure (also z. B. auf die Programmierung von Software) zu beziehen ist (Wardrip-Fruin 2009).

Schließlich stellen die auf der technologischen Plattform des Internet aufsetzenden Entwicklungen selbst Artikulationen dar, insofern sie Ausdruck bestimmter diskurspolitischer Standpunkte und mit diesen verbundener Gestaltungsabsichten sind: Al-

len voran die Implementation und Verbreitung eines bestimmten Subnetzwerkes (des World Wide Web), aber auch globale vernetzte Kollaborationsinitiativen im Rahmen der OpenSource- und ähnlicher nichtkommerzieller Bewegungen, auf deren Arbeit die Funktionalitäten und Angebote des Internet im Wesentlichen beruhen, zählen hierzu. In dieser Perspektive artikuliert sich im Entwicklungsgang vom proprietären Programmierer, der für eine bestimmte informationsverarbeitende Maschine eine Dienstleistung erbringt, zum universellen, offenen Netz als globalem Projekt die spezifische Ausprägung einer Möglichkeit, die in der Universalität des Codes (und seinen Eigenschaften, allen voran die perfekte unbegrenzte Kopierbarkeit sowie die Rekonfigurierbarkeit) angelegt ist, die jedoch zugleich mit Ideen und Ideologien von Perfektibilität und Transzendenz einhergehen (Thiedeke 2010). Das Entstehen eines kultur- und technikhistorisch singulären globalen digitalen Netzwerkes ist daher nicht weniger ein (auch) anthropologisches Faktum als andere menschheitsgeschichtliche Projekte, wie etwa, ebenfalls im Schnittfeld von Symbolizität, Instrumentalismus und Infrastruktur anzusiedeln, die Entstehung von Schriftsystemen.

3 Zur Pädagogischen Anthropologie vernetzter Medialität

Digital vernetzte Medialität ist ein umweltliches Phänomen – nicht nur im Sinne des Lebens in und mit digital durchzogenen Räumen und Zeiten, sondern zudem im Sinne einer unterliegenden symbolischen Infrastruktur, deren digital basierte Ökonomie und Logistik auch den Alltag (vermeintlich) medienferner Menschen strukturell mitbestimmt. Die anthropologische Bedeutung von Infrastruktur – von Straßen, Städten, Mobilität, Kommunikationstechniken – ist kulturhistorisch nicht nur eine der Ökonomie im engeren Sinne (etwa des Handels, der Verwaltung und der Kriegsführung), sondern ebenso der Bildung (der Begegnung, Erschließung, Dezentrierung, aber auch schützender Umgrenzung). Neue Infrastrukturen, seien es materielle, rechtliche oder mediale, restrukturieren tradierte kulturelle Gefüge. Im Fall digitaler Medien bringt die Infrastruktur zugleich komplexe mediale Architekturen hervor. Das globale digitale Netz restrukturiert Räume und Zeiten, Gemeinschaft und Identität, Artikulation, Imagination und Gedächtnis, Wissen und Bildung, Körper und Sinne, Kultur und Alltag. Aus dieser Vielfalt pädagogisch relevanter Themen, die hier nicht im Detail entfaltet werden können, seien abschließend die pädagogisch rahmengebenden Aspekte Raum und Zeit sowie Gemeinschaft und Identität hervorgehoben.

Räume und Zeiten

Der Diskurs um Raum und Medialität ist (nicht zuletzt aufgrund der Umfänglichkeit beider Begriffe) zu komplex, um hier als solcher in den Blick genommen zu werden (vgl.

Funken/Löw 2003; Buckow/Fromme/Jörissen 2012; Westphal/Jörissen 2013). Wenn man, um einen Kern der Diskussion aufzugreifen, jenseits des cartesianischen Raumverständnisses einerseits die soziale Konstruktivität von Räumen zur Kenntnis nimmt, andererseits die mediale Konstituiertheit sozialer Konstruktionen (Kommunikationen, Sprache, Bilder etc.), wird das komplexe Verhältnis von Raum und Medialität deutlich. Dies betrifft kulturelle Raumkonstruktionen und -inszenierungen, wie etwa in der Kunstgeschichte ablesbar, wie auch individuelle Raumerfahrung und -imagination. Digitale Medialität bricht in dieser Hinsicht insbesondere mit der Geschlossenheit von Räumen; ihre Effekte etwa hinsichtlich der Erosion der kulturellen Dichotomie von Privatheit und Öffentlichkeit sind erheblich. In Bezug auf pädagogische Räume, insbesondere solche der formalen Bildung, ist ein Bruch der linearen Raumordnungen literaler Kultur mit den nicht-linearen Ordnungen digitaler Medialität im Detail aufweisbar (Böhme 2006). Neben diesen Aspekt der medienstrukturellen Konstituiertheit von Räumen tritt die Eigenräumlichkeit digitaler Medien, die allerdings zwischen Metapher und Virtualität oszilliert. Während virtuell simulierte Räume ein Faktum darstellen, das insbesondere in digitalen Spielen als sozialer oder subkultureller Raum eine hohe lebensweltliche und erfahrungsmäßige Bedeutung einnimmt (Günzel 2013), ist die Frage der Räumlichkeit im Internet (insbesondere dem World Wide Web als zentralem Bestandteil) komplexer. Als Sozialraum erscheint das Netzwerk von Orten, die jeweils aufgesucht werden können. Es ist allerdings ein Raum ohne Umgrenzung, der durch ständige Permutationen und Rekombinationen konstituiert wird.

So wie es zu hybriden Verflechtungen von Räumen kommt, sind temporale Aspekte digitaler Medialität durch Polychronien gekennzeichnet. Die räumliche Hybridisierung unterschiedlicher Situationen wird durch grundlegende Struktureigenschaften digitaler Medialität temporal anschlussfähig: Die Kombination von Interaktivität und Persistenz erlaubt situative Pseudo-Gegenwarten, die quasi als Gleichzeitigkeiten erfahren werden können – eine kommunikative Situation kann in Relation zu anderen situativen Zeitverläufen verlangsamt werden oder zum Stillstand kommen, später wieder aufgegriffen und beschleunigt werden etc.; situative Zeitverläufe, die im Netz häufig als Fluss stattfinden (Stream, Feed), können gerafft, gestreckt, wiederholt und zeitlich umgekehrt werden. Die damit einhergehende temporale Flexibilitätssteigerung ermöglicht einerseits alternative Zeitpraktiken, die als widerständige Strategien gegen gouvernementale Zeitregimes gestaltet werden können, die aber auch im Gegenteil im Sinne eines gouvernementalen Zeitmanagements einer Rationalisierung von Lebenszeit, somit einer Auffüllung zeitlicher Lücken und Reduktion von Muße bildungstheoretisch problematisch sind (Niesyto 2012). In dieses Spannungsfeld sind auch „eingebettete“ raumzeitliche Erfassungstechnologien zu stellen, die auf der einen Seite als raumzeitliche Mikro-Biographisierungen (z. B. im Rahmen von „GPS-Art“), jedoch vor allem als neue Formen universeller Zeit-Raum-Koordinaten Aufmerksamkeit steuern und so zu einer Art adaptiv-technologischem Hintergrund oder Unbewusstem werden (Hayles 2011).

Gemeinschaft und Identität

Das Netzwerk ist die unterliegende technologische Basis des Internets. Netzwerke bestehen aus Knoten und Verbindungen zwischen Knoten. Unterschiede in Netzwerken sind solche der Art und Qualität von Verbindungen, die typischerweise ungleich verteilt sind, woraus sich dichtere oder weniger dichte Bereiche, zentralere und randständigere Knoten ergeben (Granovetter 1973, 1983). Das Netz ist als Form ein Signum der Moderne – die Entwicklung von technischen Infrastrukturnetzwerken (Telegraph, Eisenbahn, Strom, Telefon) ist eine Reaktion auf, aber auch eine Forcierung von topographischen und sozialen Dezentrierungsdynamiken (Faßler 2001). Ganz jenseits des Technologiediskurses wird dies seit den 1950er Jahren in der soziologischen Netzwerktheorie und -analyse registriert. Das Konzept sozialer Netzwerke lenkt den Blick zunächst auf die Qualitäten sozialer Beziehungen. Cliques, Familien, Gemeinschaften, Gruppen und organisationale (formelle) Gruppen lassen sich als besondere Formen von Netzwerken beschreiben, wobei zum einen das Verhältnis schwacher und starker Verbindungen (weak vs. strong ties, vgl. Granovetter 1973), zum anderen aber auch eine Vielfalt sich überlagernder Verbindungsqualitäten sowie deren Interdependenz von Bedeutung ist (Mehrfachdeterminierungen von Beziehungen, die performativ ausgehandelt werden müssen).

Der oft formalistische Anklang soziologischer Netzwerktheorie sollte nicht über ihre anthropologische Relevanz hinwegtäuschen – im Zentrum stehen Prozesse der Genese und Absicherung von Identitäten sowie der narrativen Konstruktion unterschiedlicher Netzwerke, der ritualisierten Aushandlung in sozialen Arenen, der Habitualisierungen, Regime und Widerstände (White 2008).

Vor diesem Hintergrund erscheint das mediale Netz als Potenzialität von Sozialformen. Das von Mersch eingeklagte Moment der defizienten (oder eben recodierten) Materialitäten tritt hier als Frage nach der Abwesenheit oder Appräsenz der Körper auf: Es liegt in der Logik der Medien, noch das Zeichen der Abwesenheit, die Spur, zu invisibilisieren. Damit entsteht paradoxerweise zugleich eine Über- und Unterdeterminierung gegenseitiger Erfahrung. Unterdeterminiert sind Online-Begegnungen durch die Abwesenheit körperlicher Erfahrungsdichte (was die Habitus teilweise maskiert); überdeterminiert sind sie durch die eben dadurch ermöglichten Anschlussfähigkeiten. Insofern habituelle Exklusionskriterien weniger wirksam sind, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit kommunikativer Anschlüsse. Es prägen sich in digitaler Kommunikation und Selbstinszenierung neue Formen von Habitus aus, so etwa Darstellungsstile auf den Profildseiten von sozialen Online-Netzwerken. Die online allein wahrnehmbare „Persona“, die häufig zu einem genuinen Teil der eigenen Identität wird (Turkle 1999), ist ein imaginäres Konstrukt: Allerdings ist sie keine reine „Erfindung“, sondern Ergebnis eines doppelseitigen Imaginations- und Anerkennungsgefüges. Die inszenierte Persona wird als Person rezipiert (Invisibilisierung des Mediatisierungsprozesses); das Hybrid von Persona und Person erhält soziale Anerkennung von anderen Personen, die wiederum

auch als ein solches Hybrid agieren und nur als Persona sichtbar werden. Auf diese Weise kommt es zu einer tendenziell geschlossenen doppelten imaginären Figur zweier hybrider Akteure. Die aus diesem paradoxalen Verhältnis resultierenden sozialen Formen und Effekte, sofern sie in reiner Online-Interaktion begründet sind, ähneln allenfalls den bekannten Formen. Tatsächlich stellen sie neue Formen dar – von der Online-Community über symmetrische und asymmetrische Netzwerke bis hin zu „viralen“ Massen-Netzwerkeffekten spielt das charakteristische Verhältnis von Maskierung, Hybridität, Anschlussfähigkeit und imaginativer Anerkennung eine tragende Rolle.

4 Resümee

Medialität stellt eine zentrale Strukturbedingung von Symbolizität und mithin ein zentrales anthropologisches Moment dar. Vor diesem Hintergrund lassen sich konkrete Medien oder Medienarchitekturen als Möglichkeitsbedingungen menschlicher Artikulation begreifen, die innerhalb eines dreifachen Spannungsfeldes von Zeichen und Symbol (Kultur), Material und Struktur (Technik) sowie Prozess und Produkt (*techné* als Praxis) verortet sind. In dieser Perspektive wird auch Historizität als grundlegende Eigenschaft von Medialität deutlich, denn jede Veränderung im Feld der Kultur, der Technik oder der Praktiken verändert das Gesamtgefüge, wodurch neue, emergente Perspektiven und Optionen entstehen. Wenn es daher als einheitliches Objekt fixierbare – zumindest in wissenschaftlich haltbarem Sinne feststellbare – „Medien“ nicht gibt, so gibt es doch bis in die Jungsteinzeit zurückreichende kulturelle Entwicklungslinien medialer Artikulationsformen.

Digitale Technologie bedeutet nicht nur einen weiteren Medienwechsel; sie greift tief in die medialen Gefüge ein, indem sie erstens Medialität *selbst* de- und rekonstruiert, zweitens sich als fluides Software-Netzwerk universal und global ausbreitet. Die aufgezeigten Restrukturierungen von Raum, Zeit, Gemeinschaftsform und Identität durch digital vernetzte Medialität verweisen exemplarisch auf grundlegende Veränderungen im pädagogischen Feld, die sowohl in bildungstheoretischer Perspektive im engeren Sinne wie auch in lern- und vermittlungstheoretischen Perspektiven Wirkungen zeitigen. Die Transformation von Öffentlichkeit hin zu offenen, vernetzten (damit aber auch stärker fragmentierten) Räumen und Sichtbarkeiten (Jörissen 2011) hat vielfältige neue Artikulationsformen und -möglichkeiten geschaffen, die ihrerseits Wissensgefüge und -verhältnisse verändern und sowohl individualistische Schließungen als auch gemeinschafts- oder sogar differenzorientierte Anschlüsse ermöglichen. Die neuen Medien haben dabei auch neue Strategien der Repräsentation hervorgebracht, die Neuverhandlungen über (normative oder andere) anthropologische Diskurse und mit ihnen einhergehende Selbstverständnisse, Praktiken und Erfahrungsräume forcieren (von pseudonymen und hybriden Identitäten über alternative Körperdiskurse bis zu Transhumanismuskursen und -praxen). Diese Transformationen sind jedoch nicht nur

deliberativer Art. Vielmehr entfalten sich zugleich globale Informationsregimes, deren kombinatorische Macht einer gouvernementalen Selbstführung, vom „Lifeloggging“ (digitale Erhebung körperbezogener Daten, Publikation und Verarbeitung im Netz) bis zu pädagogischen Formen öffentlicher Selbstführung (Online-Portfolios als öffentliche Prüfungen; vgl. Meyer u. a. 2010), den Weg bereitet. Diese Prozesse stehen am Anfang. Aufgabe einer gegenwärtigen Pädagogischen Anthropologie digitaler Medialität ist es daher, die analytischen und methodologischen Mittel zur Beobachtung und zum Verständnis des Status quo und der zukünftigen Dynamiken zu entwickeln.

Literatur

Böhme, Jeanette (2006): Schule am Ende der Buchkultur: Medientheoretische Begründungen schulischer Bildungsarchitekturen. Bad Heilbrunn.

Bukow, Gerhard Ch./Fromme, Johannes/Jörissen, Benjamin (Hrsg.) (2012): Raum, Zeit, Medienbildung: Untersuchungen zu medialen Veränderungen unseres Verhältnisses zu Raum und Zeit. Wiesbaden.

Chun, Wendy Hui Kyong (2011): Programmed Visions: Software and Memory (Software Studies). Cambridge, MA.

Faßler, Manfred (2001): Netzwerke: Einführung in die Netzstrukturen, Netzkulturen und verteilte Gesellschaftlichkeit. München.

Funken, Christiane/Löw, Martina (Hrsg.) (2003): Raum, Zeit, Medialität: interdisziplinäre Studien zu neuen Kommunikationstechnologien. Wiesbaden.

Granovetter, Mark S. (1973): The strength of weak ties. In: American Journal of Sociology, S. 1360–1380.

Granovetter, Mark S. (1983): The strength of weak ties: A network theory revisited. In: Sociological Theory 1 (1), S. 201–233.

Günzel, Stefan (2013): Körpermedium und Bildraum. In: Westphal, Kristin/Jörissen, Benjamin (Hrsg.): Vom Straßenkind zum Medienkind: Raum- und Medienforschung im 21. Jahrhundert. Weinheim, S. 37–46.

Hayles, N. Katherine (2011): Komplexe Zeitstrukturen lebender und technischer Wesen. In: Hörl, Erich (Hrsg.): Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt. Frankfurt/M., S. 193–228.

Jörissen, Benjamin (2011): Bildung, Visualität, Subjektivierung. In: Meyer, Torsten/Mayrberger, Kerstin/Münste-Goussar, Stephan u. a. (Hrsg.): Kontrolle und Selbstkontrolle. Wiesbaden, S. 57–73.

Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2009): Medienbildung. Eine Einführung: Theorie – Methoden – Analysen. Stuttgart.

- Jung, Matthias (2005): „Making us explicit“: Artikulation als Organisationsprinzip von Erfahrung. In: Schlette, Magnus/Jung, Matthias (Hrsg.): *Anthropologie der Artikulation. Begriffliche Grundlagen und transdisziplinäre Perspektiven*. Würzburg, S. 103–142.
- Leroi-Gourhan, André (1988): *Hand und Wort: die Revolution von Technik, Sprache und Kunst*. Frankfurt/M.
- Manovich, Lev (2013): *Software Takes Command*. Bloomsbury.
- Marotzki, Winfried (2003): Zur Konstitution von Subjektivität im Kontext neuer Informationstechnologien. In: Lippitz, Wilfried/Bauer, Walter/Marotzki, Winfried u. a. (Hrsg.): *Weltzugänge: Virtualität – Realität – Sozialität*. Hohengehren, S. 45–61.
- Mersch, Dieter (2002): *Ereignis und Aura: Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen*. Frankfurt/M.
- Mersch, Dieter (2006): Mediale Paradoxien. Zum Verhältnis von Kunst und Medien. In: *Sic et Non* 6 (1) (<http://sictetnon.org/index.php/sic/article/view/115> [14. 7. 2013]).
- Meyer, Torsten/Mayrberger, Kerstin/Münste-Goussar, Stephan u. a. (Hrsg.) (2010): *Kontrolle und Selbstkontrolle: Zur Ambivalenz von E-Portfolios in Bildungsprozessen*. Wiesbaden.
- Niesyto, Horst (2012): Bildungsprozesse unter den Bedingungen medialer Beschleunigung. In: Bukow, Gerhard Ch./Fromme, Johannes/Jörissen, Benjamin (Hrsg.): *Raum, Zeit, Medienbildung*. Wiesbaden, S. 47–66.
- Panofsky, Erwin (1964): *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*. Berlin.
- Schlette, Magnus/Jung, Matthias (Hrsg.) (2005): *Anthropologie der Artikulation: Begriffliche Grundlagen und transdisziplinäre Perspektiven*. Würzburg.
- Schwemmer, Oswald (2005): *Kulturphilosophie: eine medientheoretische Grundlegung*. München.
- Thiedeke, Udo (2010): Von der „kalifornischen Ideologie“ zur „Folksonomy“ – die Entwicklung der Internetkultur. In: Grell, Petra/Marotzki, Winfried/Schelhowe, Heidi (Hrsg.): *Neue digitale Kultur- und Bildungsräume*. Wiesbaden, S. 51–60.
- Turkle, Sherry (1999): *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek.
- Wardrip-Fruin, Noah (2009): *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*. Cambridge, MA.
- Westphal, Kristin/Jörissen, Benjamin (Hrsg.) (2013): *Vom Straßenkind zum Medienkind: Raum- und Medienforschung im 21. Jahrhundert*. Weinheim.
- White, Harrison C. (2008): *Identity and control: how social formations emerge*. Princeton.
- Wiesing, Lambert (2008): Was sind Medien? In: Münker, Stefan/Roesler, Alexander (Hrsg.): *Was ist ein Medium?* Frankfurt/M., S. 235–248.
- Wulf, Christoph (Hrsg.) (1997): *Vom Menschen: Handbuch Historische Anthropologie*. Weinheim.