

Tilmann Sutter · Alexander Mehler (Hrsg.)

Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen

Tilmann Sutter · Alexander Mehler (Hrsg.)

# Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über  
<<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

1. Auflage 2010

Alle Rechte vorbehalten

© VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH 2010

Lektorat: Frank Engelhardt

VS Verlag für Sozialwissenschaften ist eine Marke von Springer Fachmedien.

Springer Fachmedien ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media.

[www.vs-verlag.de](http://www.vs-verlag.de)



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Umschlaggestaltung: KünkelLopka Medienentwicklung, Heidelberg

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Printed in the Netherlands

ISBN 978-3-531-15642-2

# Inhalt

Einleitung: Der aktuelle Medienwandel im Blick einer interdisziplinären Medienwissenschaft .....	7
<i>Tilman Sutter &amp; Alexander Mehler</i>	
Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen in frühen europäischen Medienkulturen .....	17
<i>Lore Benz</i>	
Medienwandel und der Wandel von Diskurstraditionen .....	27
<i>Barbara Frank-Job</i>	
Empirische Untersuchungen zur Produktion von Chat-Beiträgen .....	47
<i>Michael Beißwenger</i>	
Der Wandel von der Massenkommunikation zur Interaktivität neuer Medien .....	83
<i>Tilman Sutter</i>	
Artifizielle Interaktivität. Eine semiotische Betrachtung .....	107
<i>Alexander Mehler</i>	
„Ich, Max“ – Kommunikation mit künstlicher Intelligenz .....	135
<i>Ipke Wachsmuth</i>	
>Open Access< – Wandel des wissenschaftlichen Publikationssystems .....	159
<i>Niels C. Taubert &amp; Peter Weingart</i>	
„Numerische Inklusion“ – Wie die Medien ihr Publikum beobachten .....	183
<i>Josef Wehner</i>	
Die Infrastruktur der Blogosphäre. Medienwandel als Wandel von Interobjektivitätsformen .....	211
<i>Jan-Hendrik Passoth</i>	

---

Die Entstehung einer positionalen Struktur durch Konflikt und Kooperation bei Wikipedia. Eine Netzwerkanalyse .....	231
<i>Christian Stegbauer &amp; Elisabeth Bauer</i>	
Über die Entstehungsbedingungen von technisch unterstützten Gemeinschaften .....	257
<i>Michael Hahne &amp; Corinna Jung</i>	
Autorinnen und Autoren .....	285

# **Einleitung: Der aktuelle Medienwandel im Blick einer interdisziplinären Medienwissenschaft**

*Tilmann Sutter & Alexander Mehler*

Die Herausforderung, die der Wandel von Kommunikationsmedien für die Medienwissenschaft darstellt, resultiert nicht nur aus der ungeheuren Beschleunigung des Medienwandels. Die Herausforderung stellt sich auch mit der Frage, welches die neuen Formen und Strukturen sind, die aus dem Wandel der Medien hervorgehen. Rückt man diese Frage in den Fokus der Überlegungen, kommen erstens Entwicklungen im Wechsel von Massenmedien zu neuen, „interaktiven“ Medien in den Blick. Dies betrifft den Wandel von den alten Medien in Form von Einwegkommunikation zu den neuen Medien in Form von Netzkommunikation. Dieser Wandel wurde in zahlreichen Analysen als eine Revolution beschrieben: Im Unterschied zur einseitigen, rückkopplungsarmen Kommunikationsform der Massenmedien sollen neue, computergestützte Formen der Medienkommunikation „interaktiv“ sein, d.h. gesteigerte Rückkopplungs- und Eingriffsmöglichkeiten für die Adressaten und Nutzer bieten. Sozialwissenschaftlich bedeutsam ist dabei die Einschätzung der Qualität und des Umfangs dieser neuen Möglichkeiten und Leistungen. Denn bislang bedeutete Medienwandel im Kern eine zunehmende Ausdifferenzierung alter und neuer Medien mit je spezifischen Leistungen, d.h. neue Medien ersetzen die älteren nicht, sondern sie ergänzen und erweitern sie. Allerdings wird im Zuge des aktuellen Medienwandels immer deutlicher, dass die neuen Medien durchaus imstande sind, die Leistungen massenmedialer Verbreitung von Kommunikation zu übernehmen. Stehen wir also, wie das schon seit längerem kühn vorhergesagt wird, vor der Etablierung eines Universalmediums, das in der Lage ist, die Formen und Funktionen anderer Medien zu übernehmen?

Mit dem Aufkommen des Web 2.0 vollzieht sich zweitens ein weiterer, kaum vorhergesehener Medienwandel. An die Stelle des klassischen WWW-Nutzers in Form des passiven Informationskonsumenten tritt vielfach der aktive Informationsproduzent, der sein Informationsangebot als Mitglied soziotechnischer Gemeinschaften und somit in Kooperation mit Gleichgesinnten erbringt. Das Web formiert sich in einigen Bereichen als ein Medium der verteilten Kognition, und zwar unter Verwendung von so genannter Social Software ausgehend von Newsgroups über vernetzte Weblogs bis hin zu den unzähligen

Wikis u. a. der Wissens- und Technikkommunikation – in allen diesen Fällen weitgehend ohne jede zentrale Kontrollinstanz. Parallel zu dieser Entwicklung der Netzkommunikation etablieren sich über die Grenzen der Informatik hinweg künstliche Agenten und Roboter als dienstbare Lebensgefährten, deren Vernetzung zu künstlichen Gemeinschaften (Beispiel Robocup 2006) die Grundlage eines neuen Wissenschaftsparadigmas bildet, und zwar in Form von Multiagenten-Simulationen. Aus dieser Ko-Evolution von Social Software als Grundlage der Netzkommunikation und künstlichen Agenten ergibt sich die Perspektive auf die Herausbildung sozio-technischer Gemeinschaften, an denen natürliche oder künstliche Agenten zum Zweck der kooperativen/konkurrierenden Aufgabenbewältigung teilhaben.

Damit stehen wir vor der Frage, welche Konsequenzen aus dieser Entwicklung für den Begriffsapparat der Medienwissenschaft resultieren. Dies betrifft insbesondere den Begriff der Interaktion, welcher nicht mehr nur unter Lösung von der Face-to-Face-Kommunikation zu untersuchen ist, sondern die Integration künstlicher Agenten wie auch die medienbasierte Vernetzung zu großen sozio-technischen Gemeinschaften zu bewältigen hat. Der Wandel von Interaktionsformen lässt sich dabei generell auf fünf, teils konkurrierenden Ebenen beschreiben:

- auf der Ebene des semiotischen Wandels im Hinblick auf die Multimodalität und Multimedialität der produzierten Zeichen,
- auf der Ebene des Wandels der beteiligten Medien und Informationstechnologien,
- auf der Ebene des Wandels der Partizipation und Interaktion natürlicher oder künstlicher Agenten,
- auf der Ebene der Art und des Umfangs dieser Interaktion – insbesondere im Hinblick auf die Herausbildung sozio-technischer Gemeinschaften – und schließlich
- auf der Ebene der Interpretation dieses Wandels im Wissenschaftsprozess.

Vor diesem Hintergrund stellen sich unter anderem folgende Forschungsfragen: Was kann die „Interaktivität“ neuer Medien bedeuten und welche neuen Möglichkeiten können damit realistischerweise verbunden werden? Welche Möglichkeiten und Grenzen besitzen die im Zuge des Medienwandels aufkommenden Interaktionsformen? Wie sind sie tradiert und inwiefern übersteigen sie althergebrachte Interaktionsformen? Die Beantwortung dieser Fragen erfordert ein interdisziplinäres Vorgehen, das unter anderem folgende Bereiche integriert, ohne auf diese beschränkt zu sein:

- *Mediengeschichtlicher Zugang:* Wie „neu“ sind die neuen Interaktionsformen unter mediengeschichtlicher Perspektive?
- *Mediensoziologischer Zugang:* Welchen Veränderungs- oder Anpassungsdruck induzieren die neuen Interaktionsformen in Bezug auf mediensoziologische Begriffe wie z.B. Face-to-Face-Kommunikation, Gemeinschaftsbildung, Partizipation, Rückkopplung, informationelle Nachhaltigkeit und Transparenz.
- *Medienepistemologischer Zugang:* Wie sind künstliche Agenten oder Roboter als potentielle Interaktionspartner einzuordnen? Inwiefern erfüllen sie die Kriterien der Selbstregulation und Selbstorganisation? Inwiefern unterscheiden sich diese Artefakte von computerbasierten Systemen, denen kein Agentenstatus zugesprochen wird?
- *Informationswissenschaftlicher Zugang:* Welche Charakteristika besitzen sozio-technische Netzwerke, wie sind sie strukturiert, wie bilden sie sich heraus, wie lassen sie sich simulieren? Welche zeichentheoretischen Grundlagen besitzen sie? Welche neuen Dokumenttypen bilden sich heraus?
- *Sozionik:* Was bedeutet Interaktion mit künstlichen Agenten und Partizipation künstlicher Agenten an sozialen Netzwerken? Wie lassen sich Interaktionsprozesse und die Herausbildung sozialer Gemeinschaften simulieren?
- *Medientypologischer Zugang:* Wie vollzieht sich der angesprochene Wandel innerhalb der verschiedenen Kommunikationsbereiche wie z. B. der Wissenschaftskommunikation oder der technischen Kommunikation? Welche Gemeinsamkeiten treten auf, welche Unterschiede ergeben sich?
- *Technologischer und wissenssoziologischer Zugang:* Welche Bedeutung besitzt der Technologiewandel für die Wissenschafts- und Technik-kommunikation und welche Anforderungen ergeben sich im Hinblick auf die Weiterentwicklung von Social Software?

Die genannten Forschungsfragen und medienwissenschaftlichen Perspektiven zum Problembereich des Medienwandels als Wandel von Interaktionsformen werden im vorliegenden Band erörtert, der damit sicherlich ein ausgeprägtes interdisziplinäres Profil aufweist, das in dieser Form bislang nur vereinzelt aufzufinden ist. Das Problem des Medienwandels kommt in den ersten drei Beiträgen des Bandes unter mediengeschichtlicher und sprachwissenschaftlicher Perspektive in den Blick. Im ersten Beitrag beschreibt Lore Benz den „Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen in frühen europäischen Medienkulturen“, und sie baut in diese Beschreibung jene Begriffe ein, mit denen wir den aktuellen Medienwandel von Massenmedien hin zu den neuen, interaktiven Medien zu fassen versuchen. Während üblicherweise Techniken der Verbreitung

als konstitutiv für Massenmedien gelten, werden hier massenmediale Formen und Funktionen auch schon für das antike Theater reklamiert. Bereits hier, so die zentrale These, lässt sich der Wandel von massenmedialen zu interaktiven Formen von Kommunikationsmedien beobachten. Und bereits hier kann der Wechsel von einem überwiegend passiven, Inhalte bloß rezipierenden Publikum zu Personen nachgezeichnet werden, die sich aktiv am Geschehen beteiligen. Schließlich handelte es sich auch damals nicht um eine Verdrängung, sondern eine Ausdifferenzierung massenmedialer und interaktiver Formen öffentlicher Äußerungen.

„Medienwandel und der Wandel von Diskurstraditionen“ bilden einen grundlegenden Zusammenhang, dem Barbara Frank-Job in ihrem Beitrag nachgeht. Dabei erweitert sie das bekannte Modell von Koch/Oesterreicher zur Beziehung zwischen Kommunikationsbedingungen und Distanz- bzw. Nähesprache um neue Formen computervermittelter Kommunikation. Unter Bedingungen gewandelter Medien werden die bewährten sprachlichen Routinen problematisch, und es werden angesichts neuer kommunikativer Bedingungen veränderte sprachliche Formen ausgebildet und zu Diskurstraditionen verfestigt. Dies wird an einer historischen und einer aktuellen Konstellation anschaulich gezeigt: dem Ausbau und der Nutzung schriftlicher Distanzsprache für Volkssprachen im Mittelalter und der aktuellen Nutzung des Internet für nächstsprachliche Interaktionsformen. Beide Beispiele zeigen, wie im Zuge des Medienwandels neue Diskurstraditionen auf neue Gegebenheiten des Trägermediums reagieren. So tiefgreifend die Veränderungen mittelalterlicher Verschriftlichungsprozesse erscheinen, so weittragend und damit vergleichbar stellt sich der aktuelle Medienwandel dar: Am Beispiel der Kommunikationsbedingungen der Chatkommunikation wird der Ausbau schriftlicher Nähesprache nachgezeichnet.

Welche spezifische Form diese Art der Kommunikation annimmt, diese Frage wird von Michael Beißwenger – ebenfalls aus sprachwissenschaftlicher Sicht – eingehend untersucht („Empirische Untersuchungen zur Produktion von Chat-Beiträgen“). Auch hier geht es um den Zusammenhang von neuen Kommunikationsbedingungen und den Strategien schriftlich geführter Chatkommunikation. Der entscheidende Ansatzpunkt hierbei ist die These, dass die Textprotokolle der Chatkommunikation allein nicht ausreichen, um diese Strategien der Nutzer angemessen zu analysieren. Vielmehr müssen weitere Aspekte des Verhaltens der Beteiligten hinzutreten. Insbesondere können die schriftlichen Äußerungen auf vielfache Weise bearbeitet werden, bevor sie abgeschickt werden. Dies begründet einen technologisch ermöglichten, wesentlichen Unterschied zu mündlich geführten Gesprächen. Überraschend häufig werden dabei Teile oder der gesamte Umfang bereits geschriebener

Kommunikationsbeiträge gelöscht. Ein markanter Grund hierfür ist der Umstand, dass sich die jeweilige Kommunikationssituation für alle Beteiligten je individuell verschieden darstellt, was oftmals zu Korrekturen an den ursprünglich gefassten Handlungsplänen führt. Auf diese Weise werden spezielle Koordinationsprobleme der Chatkommunikation bearbeitet. Der Beitrag stellt ein eindruckliches Beispiel für einen Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen vor.

Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen zu begreifen versteht sich nicht von selbst und bildet ein voraussetzungsreiches Thema. Diese Voraussetzungen kommen vor allem dann in den Blick, wenn man von den älteren Massenmedien ausgehend die neuen „interaktiven“ Medien betrachtet. Die Leistungen der Massenmedien beruhen auf einseitigen, interaktionsfreien Kommunikationsformen, die Abkopplung von Interaktion ist für Massenmedien konstitutiv. Demgegenüber werden neue Medien als „interaktiv“ bezeichnet, sie bieten im Unterschied zu den Massenmedien vielfältige Rückkopplungs- und Eingriffsmöglichkeiten, was mit Merkmalen der Interaktivität beschrieben wird. Vor diesem Hintergrund stehen die folgenden Beiträge. „Der Wandel von der Massenkommunikation zur Interaktivität neuer Medien“ wird im Beitrag von Tilmann Sutter in zwei größeren Schritten näher betrachtet: Es wird erstens der Wandel von Massenmedien zur Interaktivität neuer Medien in der modernen Gesellschaft in den wesentlichen Grundzügen nachgezeichnet. Und es werden zweitens Begriffe der Interaktivität und die Frage des damit bezeichneten Medienwandels kritisch aufgearbeitet. Die vorliegenden Konzeptionen von Interaktivität arbeiten mit (mehr oder weniger) breiten oder aber engen Begriffen der Interaktivität, wobei beide Strategien problematisch erscheinen. Zudem bleibt der Begriff der Interaktivität zu sehr an Kategorien sozialer Interaktionen und handelnder Personen gebunden, um kommunikationssoziologisch das Neue neuer Medien angemessen zu erfassen. Schließlich erweist es sich als zentrales Desiderat, Interaktivität differenziert als mediale Form und als Nutzungsweise (Stichwort: Web 2.0) zu analysieren: nicht alle durch die mediale Form eröffneten Möglichkeiten werden auch genutzt, und oftmals werden lediglich von wenigen Personen erstellte massenattraktive Inhalte rezipiert (besonders augenscheinlich: YouTube). Es geht also nicht nur um die Ausdifferenzierung alter und neuer Medien, sondern auch massenmedialer Formen und individueller Zugriffs-, Eingriffs- und Mitwirkungsmöglichkeiten im Internet.

Bevor der Aspekt des Wandels von massenmedialen zu vernetzten Kommunikationsformen in weiteren mediensoziologischen Beiträgen zur Sprache kommt, werden neue mediale Interaktionsformen aus der Sicht der Semiotik, der Informatik und der Medienepistemologie betrachtet. Alexander Mehler schließt mit seinem Beitrag „Artifizielle Interaktivität. Eine semiotische Betrachtung“ an

die mediensoziologischen Überlegungen zur Interaktivität neuer Medien an, um von da aus die spezifischen Konturen eines semiotischen Begriffs der Interaktivität herauszuarbeiten. Die zeichentheoretischen Grundlagen dieses Begriffs liefert die Zeichenphilosophie von Peirce. Die artifizielle Interaktion, an der Bedeutung und Gewinn eines semiotischen Interaktivitätsbegriffs gezeigt werden, meint die Beteiligung eines technischen Artefakts (z.B. eines künstlichen Agenten oder eines Software-Systems) an der Interaktion. Im Unterschied zu anderen Definitionen hebt der semiotische Begriff der Interaktivität die Rolle des Körpergedächtnisses und insbesondere des Lernens in sozialen Interaktionen hervor. Damit tritt die oftmals als zentral behandelte Kategorie der Intentionalität von Artefakten als Interaktionspartner in den Hintergrund. An ihre Stelle rückt der Begriff des kommunikativen Alignments bzw. allgemeiner der strukturellen Koppelung von Interaktionspartnern. Den solcherart semiotisch fundierten Begriff der artifiziellen Interaktivität wendet Mehler auf drei klassische Beispiele für künstliche Interaktivität kritisch an. Dies betrifft unter anderem das oft zitierte Beispiel der webbasierten Kommunikation, für die konstatiert wird, dass Aufbau und Rezeption von Websites kaum als dialogartige, interaktive Kommunikation aufgefasst werden können. Weitere Kandidaten für artifizielle Interaktion, wie z.B. künstliche Agenten, sind demgegenüber schwerer zu beurteilen, da sie im Kontext noch immer nicht absehbarer technischer Entwicklungen stehen.

Der Frage, ob diese Vermutung zutrifft, geht Ipke Wachsmuth nach, wobei der Titel seines Beitrages „Ich, Max’ – Kommunikation mit künstlicher Intelligenz“ auf die Bedeutung intentionalen Bewusstseins bei der Erforschung von Kommunikationsfähigkeiten künstlicher Agenten hinweist. Unter welchen Bedingungen könnte der künstliche Agent „Max“, mit dessen Hilfe die Grundlagen kommunikativer Intelligenz erforscht werden, ein Bewusstsein von sich selbst als Ich ausbilden? Was würde das für seine Kommunikationsfähigkeiten und die Kommunikation zwischen Menschen und Maschinen bedeuten, die für Menschen nicht künstlich, sondern möglichst echt wirken? Zur Vorklärung dieser Fragen dienen allgemeine Explikationen von Kommunikation, Intention, (Selbst-)Bewusstsein, Emotion und Gedächtnis beim Menschen und Darlegungen zum Stand der Erforschung von Bewusstsein in künstlichen Systemen. Der künstliche Agent „Max“ ist in einer Weise ausgestattet, die eine Diskussion darüber nahelegt, inwiefern bzw. inwieweit diesem Agenten Intentionalität zugeschrieben werden kann. Die entscheidende und viel weitergehende Frage ist aber, ob „Max“ auch von seinen intentionalen Zuständen und denen seiner Kommunikationspartner wissen kann. Immerhin ist „Max“ in der Lage, aktiv an der Sprecherrollenverteilung mitzuwirken. Je mehr Leistungen wie Selbstidentifikation, Selbstwahrnehmung, Metarepräsentationen, Erinnerungen

und emotionale Bewertungen von einem künstlichen System erbracht werden können, desto mehr würden Menschen einen Agenten wie „Max“ als vollwertigen Interaktionspartner akzeptieren.

Nachdem der thematische Raum „Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen“ aus unterschiedlichen disziplinären Perspektiven bis hin zu den kühnen Ausblicken auf Möglichkeiten künstlicher Kommunikation durchschritten wurde, folgen Beiträge, die schwerpunktmäßig der Mediensoziologie zuzurechnen sind. Zunächst wird die Frage nach dem Wandel von Massenmedien zu neuen „interaktiven“ Medien aufgenommen. Die Folgen dieses Wandels für die Wissenschaftskommunikation beleuchten Nils C. Taubert und Peter Weingart in dem Beitrag „‘Open Access’ – Wandel des wissenschaftlichen Publikationssystems.“ Zunächst wird eine medientheoretische Betrachtung von Wissenschaft und wissenschaftlichem Publikationssystem vorgestellt, die Gemeinsamkeiten, aber auch spezifische Unterschiede zwischen diesem Publikationssystem und Massenmedien sichtbar macht. Diese vergleichende Betrachtung lässt sich auf die Informationsselektion in Medien und Wissenschaft ausweiten. Relevant für wissenschaftliche Publikationsentscheidungen sind Faktoren wie thematische Passung, aber auch Reputation, deren Rolle indessen zurückhaltend eingeschätzt werden sollte. Besondere Beachtung kommt den Zusammenhängen von wissenschaftlichem Publikations- und Reputationssystem als zentraler Selbststeuerungsinstanz des Wissenschaftssystems sowie der Organisationsebene zu. In diesem Rahmen können erste Präzisierungen und Fragen hinsichtlich des Medienwandels, d.h. neuer Formen von Publikationsmedien und deren Folgen für die Wissenschaftskommunikation vorgenommen werden. Wenn es etwa in Open Access Medien zu Veränderungen von (zunehmend depersonalisierten) Kommunikationsadressen kommt, ist zu fragen, wie dann Leistungen und Reputation zugerechnet werden können. Insgesamt wird die zentrale Bedeutung einer Theorie gewandelter Medien für die Wissenschaft und die Wissenschaftssoziologie deutlich.

Fragen der Selbst- und Fremdbeobachtung sind auch in Josef Wehners vergleichenden Analysen von Massenmedien und neuen Medien zentral. Medien sind, wie der Titel „Numerische Inklusion‘ – Wie Medien ihr Publikum beobachten“ zum Ausdruck bringt, in besonderer Weise auf Quantifizierungen angewiesen, um sich intern koordinieren und äußere Erwartungen des Publikums erfassen zu können. Aber auch in anderen Bereichen der modernen Gesellschaft spielen quantitative Klassifizierungs-, Positionierungs- und Vergleichsstrategien eine zentrale Rolle. Diese Rolle wird in den klassischen, auf Quoten fokussierten Massenmedien jedoch besonders augenscheinlich. Dadurch wird ein heterogenes, unüberschaubares Publikum errechen- und berechenbar, es wird numerisch inkludiert und konstruiert. Mit dem Aufkommen neuer Medien kommt

Bewegung auch in diese Verhältnisse: Es werden einerseits die Kontingenzen der massenmedialen Fernkommunikation, die Mitteilungs- und Verstehensprozesse entkoppelt, nochmals durch die Veränderbarkeit der Inhalte und vielfältige Nutzeraktivitäten erhöht, andererseits können diese Aktivitäten im Internet verfolgt, registriert, gespeichert, gemessen und verglichen werden, was zu erheblichen Kontingenzenreduktionen führt. Es entstehen Nutzerprofile und vielfältige, gezielt adressierbare Kollektive. Hier wird eine soziologisch hoch relevante Dimension des Medienwandels als Wandel von Interaktionsformen sichtbar, in der Kontingenzen durch Vernetzungen und Vermessungen zugleich gesteigert und reduziert werden.

Neue Möglichkeiten der Vernetzung und Vermessung setzen neue technische Infrastrukturen voraus: Der Beitrag von Jan Passoth „Die Infrastruktur der Blogosphäre. Medienwandel als Wandel von Interobjektivitätsformen“ hebt pointiert die techniksoziologische Dimension des aktuellen Medienwandels hervor. Schrittweise wird die zentrale These entfaltet, dass Medienwandel – auch als Wandel von Interaktionsformen – vor allem ein Wandel von Interobjektivitätsformen ist. Damit sind hintergründige technische Infrastrukturen gemeint, in die Regelungen und Standardisierungen nicht nur, aber auch des Internet eingebettet sind. Die üblichen mediensozziologischen Kategorien der Analyse des Medienwandels (wie etwa zunehmende Interaktivität) greifen zu kurz, weil sie an diese Hintergründe nicht heranreichen. Dies kann unter Rückgriff auf das Konzept der Interobjektivität von Latour gezeigt werden, das neben den Körpern auch die umgebenden Dinge erfasst und damit enger angelegte Konzepte des Wandels durch Massenmedien und neue Medien überschreitet. Auf diese Weise werden – in Anlehnung an die Akteur-Netzwerk-Theorie – auch die Beiträge nicht-menschlicher Entitäten bzw. Artefakte zu sozialen Vorgängen sichtbar. Das Beispiel der Abfolge verschiedener Technologien, die schließlich zur Social Software führen, zeigt eindrücklich, wie sich Infrastrukturen in den Hintergrund schieben, und was es bedeutet, sie in medienwissenschaftlichen Analysen wieder in den Vordergrund zu rücken.

Einer der faszinierendsten Bereiche des Web 2.0 bildet sicherlich die Internetenzyklopädie Wikipedia, die trotz eines geringen Grades an Organisation und allgemeiner Mitwirkungsmöglichkeiten einen hohen Grad an Qualität und Koordination bei der Erstellung von Artikeln erreicht. Auch im Beitrag von Christian Stegbauer und Elisabeth Bauer „Die Entstehung einer positionalen Struktur durch Konflikt und Kooperation bei Wikipedia: Eine Netzwerkanalyse“ geht es darum, Hintergründiges sichtbar zu machen: Was vordergründig als wenig organisierter, für alle leicht und prinzipiell gleich zugänglicher Kommunikationsraum erscheint, weist hintergründig positionale Strukturen auf, deren Entstehung am Beispiel der (teilweise moralisch aufgeladenen und konflikthaften) Auseinander-

setzungen um die Inhalte des Artikels „Massaker von Srebrenica“ gezeigt wird. Mittels Netzwerkanalysen und Inhaltsanalysen werden die sozialen Beziehungsstrukturen und -dynamiken in diesen Auseinandersetzungen quantitativ und qualitativ analysiert. Es können Faktoren identifiziert werden, die bei der Herausbildung zentraler und randständiger Positionen eine Rolle spielen. Eine wichtige Rolle spielt der Zeitfaktor: So schafft eine gewisse Ermüdung der zunächst hoch aufgeladenen Auseinandersetzungen um den Artikel eine gute Voraussetzung dafür, dass ein Teilnehmer die Führung bei der Artikelkoordination übernehmen kann. In dieser Weise entstehen auch in offenen Räumen mit gleichen Mitwirkungsmöglichkeiten stabile Zentrum-Peripherie-Strukturen.

Oftmals werden die besonderen interaktiven Qualitäten vernetzter Internetkommunikation mit dem Begriff der Gemeinschaft beschrieben. Allerdings, so heben Michael Hahne und Corinna Jung in ihrem Beitrag „Über die Entstehungsbedingungen von technisch unterstützten Gemeinschaften“ hervor, ist es schwierig, einen einzigen Begriff von Gemeinschaft zu fixieren. Sie gehen deshalb von einem graduell abgestuften Modell von Gemeinschaftstypen aus und fragen, welche Unterstützungstechnologien für welche Gemeinschaftstypen konstitutiv sind. Weiterhin ist von Interesse, wie die unterschiedlichen Unterstützungstechnologien mit den mitgebrachten Vorstellungen und Gewohnheiten der Nutzer zusammenpassen. Es lassen sich lose und dichte Austausch- und Kooperationsbeziehungen unterscheiden, für die bestimmte Praktiken konstitutiv sind. Das Kontinuum reicht von zwei Praktiken für lose Austauschbeziehungen bis zu acht Praktiken für dichte Kooperationsbeziehungen. Die Frage der sozio-technischen Passung von Unterstützungstechnologien wird an zwei kontrastiven Beispielen analysiert, dem kollaborativen Terminkalender (schlechte Passung) und Email (gute Passung), wobei die Passung fördernde und hemmende Aspekte unterschieden werden können. Alles in allem sind die Möglichkeiten von Unterstützungstechnologien hinsichtlich anspruchsvoller Kooperationsbeziehungen noch zurückhaltend einzuschätzen.

Dieser letzte Beitrag ist damit von einem Tenor geprägt, der auch die meisten anderen Artikel in diesem Band durchzieht: Wir erleben einen tiefgreifenden Medienwandel, dessen Bedeutung und weiterer Verlauf nur schwer abzusehen sind. Wir schwanken zwischen Faszination und Skepsis, hochgesteckten Erwartungen und Vorsicht, kulturoptimistischen und kulturpessimistischen Einstellungen. Gerade deshalb sind zwei Perspektiven von zentraler Bedeutung, die in diesem Band prominent vertreten sind: Der historische, vergleichende Blick auf den Medienwandel ist für eine realistische Einschätzung dieser Entwicklung hilfreich, der innovative, nach vorn gerichtete Blick, der auch vertraute Begriffstraditionen und Abgrenzungen versuchsweise in Frage stellt, ist notwendig, um die gewandelten Verhältnisse erfassen zu können. Der

vorliegende Band weist einen engen und einen weiten Fokus auf: Der Kreis der Autorinnen und Autoren arbeitet zu einem guten Teil an einem Ort, der Universität Bielefeld, und er umfasst ein weites Spektrum medienwissenschaftlicher Disziplinen, das von Kultur- und Sprachwissenschaften über die Soziologie bis zur Informatik reicht. Gerade im Bereich der Erforschung neuer Medien wird man ohne solche weitgespannten interdisziplinären Kooperationen nicht auskommen, gleichwohl sind solche Kooperationen noch keineswegs selbstverständlich. Um Anstöße in diese Richtung zu geben, wurde an der Universität Bielefeld eine Tagung zum Thema „Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen“ durchgeführt, die möglichst viele der vor Ort vorhandenen medienwissenschaftlichen Disziplinen zusammenführen sollte, und deren Ergebnisse – mit einigen wenigen Ergänzungen – hier vorgestellt werden.<sup>1</sup>

---

1 Wir danken der Bertelsmann AG für die finanzielle Unterstützung dieses Vorhabens. Für wertvolle Unterstützung bei der Herstellung dieses Bandes danken wir Sabine Adam, Dietmar Esch und Arne Seemann.

# Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen in frühen europäischen Medienkulturen

Lore Benz

Im Kontext des Themas dieses Bandes mit seiner Fokussierung von „Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen“ sei hier die Aufmerksamkeit auf eines der ersten Massenmedien des europäischen Kulturraumes gelenkt, mithin das antike Theater. Anhand der Entwicklung dieses frühen Massenmediums zur Zeit der römischen Kaiser soll im folgenden aufgezeigt werden, wie der strukturelle Wandel dieses Mediums zugleich einen komplexen Wandel der Kommunikationsform beinhaltete, wonach sich im Laufe der Zeit neue Rückkoppelungs- und Eingriffsmöglichkeiten für die Adressaten auftraten und schließlich der passive Informationskonsument zum aktiven Produzenten wurde, der sein Informationsangebot als Mitglied „sozio-technischer“ Gemeinschaften und somit in Kooperation mit Gleichgesinnten erbrachte.

Am Ende des ersten Jahrhunderts n. Chr. ließ Tacitus in seinem *Dialogus de oratoribus* den Historiker und Stadtrömer Vipstanus Messalla klagen:

Iam vero propria et peculiaria huius urbis vitia paene in utero matris concipi mihi videntur, histrionalis favor et gladiatorum equorumque studia: quibus occupatus et obsessus animus quantum loci bonis artibus relinquit? quotum quemque invenies qui domi quicquam aliud loquatur? quos alios adolescentulorum sermones excipimus, si quando auditoria intravimus? ne praeceptores quidem ulla crebriores cum auditoribus suis fabulas habent; colligunt enim discipulos non severitate disciplinae nec ingenii experimento, sed ambitione salutationum et illecebris adulationis.

Aber mir scheinen die dieser Stadt (scil. Rom) besonders eigentümlichen Laster beinahe schon im Mutterleib aufgenommen zu werden, die Vorliebe für Schauspieler und die Leidenschaft für Gladiatoren und Pferde: wie wenig Platz lässt ein Geist, der davon eingenommen und erfüllt ist, noch für edle Beschäftigungen übrig? Wie viele wird man noch finden, die zu Hause über etwas anderes sprechen? Welche anderen Gespräche junger Leute hören wir, wenn wir einmal die Hörsäle betreten haben? Nicht einmal die Lehrer reden mit ihren Schülern über irgend etwas häufiger, denn sie ziehen ihre Schüler nicht durch die Strenge der Zucht und die Erprobung ihrer

Begabung an sich, sondern durch eifriges Begrüßen und schmeichlerische Verlockungen.<sup>1</sup>

Vor Augen hatte Tacitus, als er diese Sätze schrieb, jene Scharen Schaulustiger, die sich regelmäßig im Circus, im Amphitheater und Theater drängten, wenn dort Wagen- und Pferderennen, Gladiatorenkämpfe, Naumachien, mithin nachgestellte Seeschlachten, Tierhetzen oder Bühnendarbietungen gegeben wurden. Ein beredtes Zeugnis für die Massenbegeisterung, die damals etwa Gladiatorenkämpfe auslösten, war die Katastrophe von Fidenae, einer Kleinstadt an der Via Salaria, wo 27 n. Chr. zwischen 20.000 und 50.000 Menschen aus der Umgebung und dem nahe gelegenen Rom den Tod fanden, als das allzu nachlässig errichtete hölzerne Amphitheater des Freigelassenen Atilius unter dem gewaltigen Andrang der Massen einstürzte.<sup>2</sup> Kaiser Caligula pflegte öffentlich zu beklagen, dass nicht auch seine Regierungszeit durch ein ‚Fidenae‘ unvergesslich geworden sei<sup>3</sup> – und war doch selbst schuld an einer ähnlichen Katastrophe, diesmal unter den Scharen der Circus-Begeisterten. So ließ er einmal die nächtlich im Circus lärmende Menge, die sich noch vor Tagesanbruch aufgemacht hatte, um die begehrten Freiplätze zu besetzen, mit Stöcken auseinandertreiben, wobei in der allgemeinen Panik eine Unzahl von Menschen erdrückt wurde.<sup>4</sup> Schon der Umstand, dass sich unter den Toten, die regelmäßig in dem Gedränge in und um die Amphitheater und Circusanlagen zu beklagen waren,<sup>5</sup> immer wieder vornehme Römer befanden,<sup>6</sup> zusammen mit der Tatsache, dass die reglementierte Sitzordnung für die Senatoren und Ritter reservierte Plätze vorsah,<sup>7</sup> belegt, dass die amphitheatralischen und circensischen Darbietungen nicht allein Angelegenheit des Volkes, sondern aller Bevölkerungsschichten waren.

Wenn in Rom und im römischen Reich zur Zeit der Kaiser auch die Gladiatoren- und Circusdarbietungen als die Attraktionen schlechthin galten, so folgten ihnen in der Gunst des Publikums doch unmittelbar die Bühnenspiele in den Theatern nach. Wie groß in der Kaiserzeit der Andrang gerade auch vor den Theatern war, belegt etwa die Nachricht, wonach der Praetor L. Caesianus, als er

1 29, 3-4. Hier zitiert nach der zweisprachigen Reclam-Ausgabe v. H. Gugel – D. Klose 1981, 62/63.

2 Tacitus ann. 4, 62 und Sueton Tib. 40.

3 Sueton Cal. 31.

4 Sueton Cal. 26, 4. Noch toller trieb es mit den circusbegeisterten Römern im 3. Jh. n. Chr. Kaiser Elagabal, der Schlangen in die Menge werfen ließ und dadurch eine verheerende Hysterie mit vielen Verletzten verursachte (hist. Aug. Ant. Heliog. 23, 2).

5 S. etwa Tacitus ann. 4, 62-63 mit Sueton Tib. 40; Tacitus ann. 14, 17; Sueton Cal. 26, 4; hist. Aug. Ant. Helog. 23, 3.

6 S. Sueton Caes. 39, 4; Cal. 26, 4.

7 S. Fugmann 1988, 12-14.

31 n. Chr. die *ludi Floralia* veranstaltete, abends 5000 Fackelträger aufstellen ließ, die den vom Theater nach Hause zurückkehrenden Zuschauern den Weg erleuchten sollten.<sup>8</sup> Gelegenheiten für die allseits beliebten Bühnendarbietungen in den Theatern gab es zudem übergenug. Es waren dies zunächst die regelmäßig wiederkehrenden Feiertage des römischen Festkalenders, ebenso die große Fülle außerordentlicher Festlichkeiten wie Siegesfeiern, Kaisergeburtstage, Amtsantritte, glückliche Ereignisse u.v.m. Bedenkt man, dass zu jener Zeit jede größere Stadt Italiens über eigene offizielle und private Festspiele verfügte<sup>9</sup> und zudem nicht selten noch lange vor Rom neben den provisorischen Bühnen feste Steintheater hatte erbauen lassen,<sup>10</sup> so wird man leicht ermessen können, welche Möglichkeiten sich damals für Theaterdarbietungen auftaten und welche großen Massen sie erreichten.

Doch welche Art von Theater konnte sich neben den Sensationen, die Circus und Arena boten, in der Gunst der römischen Zuschauer auf Dauer behaupten? Es war tatsächlich nicht mehr das kunstmäßige Drama, mithin die Literaturtragödie oder die Literaturkomödie, mit dem man das römische Massenpublikum fesseln konnte. An die Stelle der kunstmäßigen Tragödie und Komödie traten in der Kaiserzeit vielmehr deutlich volkstümlichere Gattungen, so an die Stelle der Tragödie der so genannte Pantomimus, eine Art Tanztheater zur Musikbegleitung, und an die Stelle der Komödie der so genannte Mimus, ein locker gefügtes, in der Regel improvisiertes Possenspiel. Auf den offiziellen Bühnen, mithin in den Steintheatern Roms und des römischen Reichs aufgeführt wurden in der Kaiserzeit neben einzelnen zugkräftigeren Komödien alter Art sowie, seltener, dem Zeitgeschmack entsprechend prunkvoll ausgestatteten Tragödien vor allem und in erster Linie die nunmehr alles beherrschenden Genera Mimus und Pantomimus: Sie waren die jetzt zeitgemäßen dramatischen Gattungen, bei denen der auf Schaulust und Volkstümlich-Derbes ausgerichtete Geschmack der Menge voll auf seine Kosten kam. Tatsächlich konnten es allein Mimus und Pantomimus mit den Sensationen in Circus und Arena aufnehmen, für die das römische Volk inzwischen durch alle Gesellschaftsschichten hindurch heftig entbrannt war. Gerade auch unter den Kaisern fand vor allem das Mimen-theater und sein Personal immer wieder tatkräftige Förderer. Die Kaiser wollten die Massen ruhig halten und gewogen machen, indem sie ihnen in ausreichendem Maße gaben, wonach diese so stürmisch verlangten – und taten es nicht

---

8 Cassius Dio 58, 19, 2.

9 S. Balsdon 1969: 329-339.

10 Eine Übersicht über die Theateranlagen Italiens und der westlichen Provinzen gibt F. Drexler, Gebäude für die öffentlichen Schauspiele in Italien und den Provinzen, in: Friedländer 1922: 205-257, hier: 243-257.

ungern, waren die Theaterdarbietungen doch gegenüber den Veranstaltungen in Circus und Arena die weitaus kostengünstigere Art von Massenunterhaltung.

Für das Thema dieses Bandes relevant ist nun die Tatsache, dass das Theater der Kaiserzeit zu einem großen und zugleich komplexen Kommunikationsraum und das Bühnenspiel selbst zu einem Massenmedium geworden war. Der Begriff des Massenmediums soll hierbei nach Ernst-Ulrich Große gemäß der „wortgeschichtlich inspirierten Definition“ verwendet werden: „Ein Massenmedium ist ein Mittel, mit dem ein Adressant einer großen Menge von Adressaten eine (prinzipiell beliebige) Botschaft (*message*) oder Summe von Botschaften ausrichtet, unabhängig davon, ob die Erwartungen der Adressaten darin berücksichtigt sind oder nicht.“<sup>11</sup> Tatsächlich war das Theater der Griechen und Römer im Sinne dieser Definition schon immer ein Massenmedium gewesen, was freilich nicht erstaunen dürfte: In einer radio-, fernseh- und computerlosen Zeit, zudem in einer Zeit, in der die Herstellung und Verbreitung von Schriftmedien mit einigen Schwierigkeiten verbunden waren, hatte das Theaterspiel der Tragödien und Komödien, das sämtliche Bevölkerungsschichten zu allen Zeiten ebenso magnetisch wie in Scharen anzog, die Funktion eines Massenmediums übernommen. Aber erst in der römischen Kaiserzeit vollzog sich ein bezeichnender und zugleich folgenreicher Wandel, wonach der strukturelle Wandel der Stücke, die jetzt auf die Bühne kamen, zugleich einen umfassenden Wandel der bisherigen Kommunikationsform implizierte: Hatte das Literaturtheater dem Publikum bislang Weltdeutung bzw. eine allgemeine Deutung des Mensch-Seins vermittelt, und war der Zuschauer im Zuge dieser Einwegkommunikation lediglich passiver Informationskonsument gewesen, so taten sich in der Kaiserzeit infolge der gewandelten Bühnenkultur neue Rückkoppelungs- und Eingriffsmöglichkeiten für die Zuschauer auf. Das geschah vor allem im Rahmen des bereits genannten Mimus, der nach seinem Debüt auf Sizilien (6./5. Jh. v. Chr.) und seiner Blüte im griechischen Osten und Orient (ca. 5.-3. Jh. v. Chr.) in Rom eine dritte Heimat gefunden hatte, um schließlich in der Kaiserzeit nach dem Ausklang des römischen Kunstdramas endgültig auch die offiziellen Bühnen Roms und des römischen Reichs zu beherrschen. Der Mimus war ein volkstümliches Stegreifspiel, in dem einerseits Geschehnisse und Situationen des zeitgenössischen Lebens und andererseits Personen, seien es bestimmte Typen, seien es Privatpersonen oder aber Personen des öffentlichen Interesses in einem bunt-turbulenten Spiel karikiert, verspottet und verlacht wurden. Chorkios von Gaza, der im 6. Jh. n. Chr., als der Mimus wegen der ihm unterstellten Anleitung zur Sittenverderbnis zunehmend angeprangert wurde, eine *Apologia mimorum* verfasste, hob den allgemeinen Nutzen des mimischen Spotts hervor, der sich

---

11 2001, hier: 405.

furchtlos bis an die Mächtigen heranwage und dort mit scharf zupackendem Witz geißele und auf den Weg der Heilung entlasse, was die Untertanen und Freunde niemals auch nur anzudeuten gewagt hätten.<sup>12</sup> Wird man dem freimütigen Mimenspiel eine parainetische Absicht, zumal bei der Verspottung der Mächtigen, nicht absprechen wollen, so war der mimische Spott doch oft genug auch komischer Selbstzweck. Die ausgeprägte Spottlust des Mimus, seine Aktualität und Satire waren tatsächlich die Gründe, warum die Gattung nach ihrer ersten Blüte auf Sizilien und im ägyptischen Alexandria in Rom eine dritte Heimat fand: Die römische *tam maledica civitas*<sup>13</sup> mit dem *Italum acetum*<sup>14</sup> als nationalem Attribut gewährleistete eben jenes geistige Klima, in dem der von jeher spottlustige Mimus auf das Beste gedeihen konnte. Tatsächlich wurden die Theater zur Zeit der römischen Kaiser dergestalt zu Freiräumen für mehr oder weniger schonungslose Kritik, ebenso wie für Spott und satirische Schmähungen, und zwar nicht nur gegenüber Privatpersonen, sondern gerade auch gegenüber dem Kaiser. So flochten die Mimenschauspieler in ihre Stücke gezielt kritische oder spöttische Wendungen ein, die nicht zuletzt auf den Kaiser und sein Tun gemünzt waren, häufig unterstrichen durch eine das Gesagte unmissverständlich unterstreichende Gestik und Mimik, welche die Schauspieler entweder im direkten Blickkontakt mit dem Kaiser oder zumindest doch deutlich in Richtung der Kaiser-Loge hin gewandt ausführten. Die Zuschauer ihrerseits unterstützten im Zusammenspiel mit den Schauspielern deren spöttisches Bühnentreiben, indem sie einerseits jede Gelegenheit wahrnahmen, deren Worte und Gesten, immer wieder auch losgelöst vom eigentlichen Kontext, auf Personen und Ereignisse des öffentlichen Interesses zu beziehen und diese Ad-hoc-Interpretationen vernehmlich zu artikulieren, und andererseits, indem sie die Schauspieler durch ihren punktuell frenetischen Applaus in deren Spott und Kritik bestätigten und sie zudem zweifellos auch durch entsprechende Zurufe ermunterten, ihre Spöttereien und verbalen Hiebe im Rahmen von Improvisationen und *extra causam*-Einlagen zu perpetuieren, dem einen Scherz noch einen weiteren hinzuzufügen.<sup>15</sup>

Mit Recht wird man fragen, warum ausgerechnet die Kaiser diese öffentliche Kritik an ihrer Person und ihrem Tun zuließen und anders etwa als im 18. und 19. Jahrhundert die Mächtigen im Rahmen des Wiener Volkstheaters kein

---

12 119-122.

13 Cicero pro Cael. 16, 38.

14 Horaz sat. 1, 7, 32.

15 Beispiele für den Spott der Mimen an den Herrschenden etwa bei Macrobius 2, 7, 5 (an Caesar), Sueton Aug. 68 (an Augustus – unter rauschemdem Beifall des Publikums), Sueton Tib. 45 (an Tiberius, hier im Rahmen einer sog. Atellane, wiederum unter rauschemdem Beifall des Publikums), Sueton Dom. 10, 4 (an Domitian), hist. Aug. Marc. Ant. Phil. 8, 1; 29, 1-3 (an M. Aurelius und L. Verus).

Extemporierverbot aussprachen. Die Erklärung freilich ist einfach: So hatten die römischen Kaiser die Ventilwirkung des Theaters begriffen, wonach der zeitlich und räumlich kontrollierte Spott der Bühne vor der schnell unkontrollierbaren Kritik im Staat bewahren konnte. Das Theater war mithin zu einer Art Freiraum für die Stimme des Volkes und dessen Meinungen und Gefühle geworden, für seine Kritik und seinen Spott, ein Freiraum, in dem die Schauspieler und nicht zuletzt das Publikum tun konnte, was ihm außerhalb des Theaters natürlich strikt verwehrt war. Darüber hinaus sahen die Kaiser in dem Mimenspiel sowie gerade auch in den Reaktionen und den Interaktionen des Publikums in den Theatern eine Art Stimmungs- und Beliebtheitsbarometer, das sie sich entsprechend zunutze machen wollten.<sup>16</sup> Ganz und gar ungeahndet blieben die Ausfälle der Mimen-Schauspieler freilich nicht: Allzu Dreistes wurde von uneinsichtigen Kaisern zuweilen dann doch mit dem Tod bestraft.<sup>17</sup> Neben dem Kaiser und den übrigen Mächtigen stand im Blickpunkt des spöttischen Mimenspiels freilich vor allem auch das Treiben der Menschen in ihrem Alltagsleben. Entsprechend wurden bestimmte Menschen- und Berufstypen, aber auch bestimmte Situationen des zeitgenössischen Alltagslebens auf die Mimenbühne gebracht und dort im derb-lauten Spiel kräftig karikiert und tüchtig verlacht.

Ob nun für die Kritik an den Mächtigen oder an Privatpersonen oder aber zur Karikatur von bestimmten Typen und Situationen des Alltagslebens: Das mimische Bühnenspiel bot sich für all das *eo ipso* an: Der Mimus war von Haus aus Improvisationstheater, der Plot nur mehr locker gefügt, die lose geknüpften Auftritte und Szenen beliebig dehn- oder verkürzbar. In dieser Art war der Mimus stets und umfassend aufnahmebereit für das unterschiedlichste Material, sei es, dass es zuvor ausgearbeitet worden war, sei es, dass es im Moment improvisiert wurde. Das mimische Bühnenspiel wurde aus der Sicht des römischen Volkes zum Medium der öffentlichen Äußerung von Meinungen, von Kritik an Herrschenden, an Privatpersonen, ebenso wie an gesellschaftlichen Erscheinungen, von Urteilen und Gefühlen. Dergestalt war das Mimenspiel ein Massenmedium, mit dessen Hilfe die Schauspieler ihre Botschaften an die zahlreichen römischen Theatergänger weitergaben. Mit diesem Wandel der Bühnenkultur in der römischen Kaiserzeit verließen die Zuschauer zugleich auch nachhaltig ihre angestammte Rolle als passive Informationskonsumenten und griffen nun auch selbst in einer Form von Interaktion mit den Schauspielern und damit in Kooperation mit Gleichgesinnten in das Bühnenspiel und seine Botschaften ein und gestalteten das bisher einwegkommunizierende Massenmedium auf diese Weise zu einem interaktiven Medium um. Dieser letzte

---

16 S. hierzu schon Cicero epist. ad Att. 14, 3, 2; epist. ad fam. 7, 11, 2.

17 Sueton Dom. 10, 4.

Aspekt wird umso augenfälliger, wenn man bedenkt, dass infolge der alle erfassenden Beliebtheit des mimischen Bühnenspiels sich die Zuschauer mit der Zeit nicht allein damit begnügten, in den Zuschauerrängen zu sitzen, sondern sich gleich selbst auf den Bühnen als Mimenschauspieler produzieren wollten. So entstand in der Kaiserzeit eine Reihe von Schulen, die von professionellen Mimenschauspielern geleitet wurden und in denen sich römische Männer und Frauen jedwedem Standes in der Kunst und in den Techniken des Mimenspiels unterweisen ließen,<sup>18</sup> um sodann, als sie nun auch selbst die Techniken beherrschten, gleich selbst die Bühnen zu betreten<sup>19</sup> und vollends die Rolle des aktiven Informationsproduzenten zu übernehmen. Man ging sogar noch einen Schritt weiter, indem zumindest die Wohlhabenden sich in ihren Stadt- und Landvillen Privatbühnen errichten ließen, um sich fortan das beliebte Mimenspiel auch nach Hause zu holen, wobei man entweder professionelle Mimenschauspieler engagierte oder aber sich gleich selbst auf der Bühne produzierte.<sup>20</sup>

Interessant für den medienwissenschaftlichen Ansatz ist nun gerade auch das Verhalten der Gebildeten. So konnten sich zunächst auch die Gebildeten nicht der Begeisterung für das Mimenspiel entziehen. Wenn man in ihren Kreisen auch nicht müde wurde, den Verfall der Sitten im Rahmen des mimischen Bühnenspiels zu geißeln, so treffen wir doch gerade auch die Gebildeten immer wieder in den Theatern Roms an, wo sie sich belegtermaßen ebenso glänzend amüsierten wie das gemeine Volk. Einer dieser Gebildeten, nämlich der römische Schriftsteller Plinius d. J. sah sich angesichts seines Verhaltens, wonach er sich neben allerlei anderer Kurzweil auch den Besuch von Mimendarbietungen gönnte, dann doch einmal genötigt, sich für sein Tun zu rechtfertigen. Und er tat es mit einer nachgerade entwaffnenden Ehrlichkeit, indem er einfach nur sagte: *homo sum* – „ich bin ein Mensch“.<sup>21</sup>

Gleichwohl: Nicht zuletzt angesichts der zunehmenden Verflachung und Verrohung der mimischen Darbietungen auf den offiziellen Bühnen Roms und des römischen Reichs besannen sich zumindest die Gebildeten mit der Zeit zunehmend und gezielt der auch in ihren Häusern errichteten Privatbühnen und damit der Möglichkeit, das Massenmedium *Mimus* in ihrem Sinne zu re-individualisieren. So wollten sie ihre Meinungen, Urteile und Gefühle nun nicht mehr

---

18 Cassius Dio 62, 19, 2.

19 Tacitus hist. 3, 62, Iuvenal sat. 8, 185-197, Chorikios apol. mim. 95.

20 Tatsächlich verfügte man jetzt zunehmend allenthalben über Privatbühnen, auf denen man ganz nach Belieben und jederzeit seine privaten Bühnenspiele veranstaltete und bei denen sich angesehene und ehrbare Römer und Römerinnen immer wieder selbst als Darsteller produzierten (Seneca nat. quaest. 7, 32.)

21 epist. 5, 3, 2.

in aller Öffentlichkeit verhandeln, sondern stellten sie in Kooperation und Interaktion mit Gleichgesinnten in der Exklusivität geschlossener Zirkel im Rahmen von mimischen Privatdarbietungen zur Diskussion. In diesem Sinne bildete sich mit der Zeit eine Art ‚Netzwerk‘ der gleichgesinnten Gebildeten heraus, wonach man in ihren Kreisen die Kunst und die Techniken des Massenmediums Mimus gezielt nutzte, sich jedoch mit einer entsprechend nobilitierten Programmgestaltung von dem verflachten und verrohten Treiben in den öffentlichen Theatern bewusst abhob – oder doch: abheben wollte. In diesem Sinne wurden die Gebildeten aktive Informationsproduzenten, die ihr Informationsangebot als Mitglied „sozio-technischer“ Gemeinschaften und somit in Kooperation mit Gleichgesinnten erbrachten. Auf diese Weise steuerten die Gebildeten dem Qualitätsverlust entgegen – oder meinten es doch zu tun –, indem sie ihrerseits das, was auf den offiziellen Bühnen nur mehr unkontrolliert daherkam, jetzt ihrem Qualitätsanspruch oder doch ihren Vorstellungen unterwarfen. Gleichwohl: Verdrängt wurde der Mimus durch diesen Re-Individualisierungs- und Nobilitierungsprozess keineswegs von den offiziellen Bühnen. Im Gegenteil: Der Mimus als Massenmedium des Volkes beherrschte auch fortan untangiert die kaiserzeitlichen Theater Roms und des römischen Reichs und nahm in seiner besonderen Art immer wieder Einfluss auf das politische, gesellschaftliche und kulturelle Leben. Er überdauerte zudem das weströmische Reich und feierte schließlich auch auf den Bühnen Ostroms seine Triumphe, wo ihm im Jahr 527 n. Chr. durch den Aufstieg der ehemaligen Mimenschauspielerin Theodora zur Gattin des oströmischen Kaisers Justinian I. schließlich ein krönender Höhepunkt zuteil wurde.

Was lehrt nun dieses Beispiel hinsichtlich des medienwissenschaftlichen Ansatzes? Zunächst lehrt es, dass man irrt, wenn man die Geschichte der Massenmedien in der Regel mit dem Buchdruck im 15. Jahrhundert beginnen lässt. So konnte für die römische Antike das Bühnenspiel, hier in der besonderen Form des Mimus als Medium der öffentlichen Äußerung und zugleich als eines der ersten Massenmedien zur gezielten Übermittlung von Botschaften an eine große Menge von Adressaten festgehalten werden. Zugleich wird einmal mehr deutlich, in welch engem Zusammenhang Medien, Gesellschaft und Kultur<sup>22</sup> miteinander verquickt sind und einander nachhaltig bestimmen. Denn auch die Selbstdeutung und der Weltbezug des Einzelnen wurde unter dem Einfluss dieses frühen Massenmediums nachhaltig beeinflusst, insofern nun Meinungen, Urteile und Gefühle in aller Öffentlichkeit verhandelt und in einen gesamtgesellschaftlichen Kontext gestellt wurden.

---

22 Zu dem umfassenden Einfluss des Mimus zumal auf die zeitgenössische römische Literatur s. demnächst L. Benz, *Der griechisch-römische Mimus und die antike Literatur* (erscheint).

Hinsichtlich der Fragestellung dieses Bandes mit seiner Fokussierung von „Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen“ konnte darüber hinaus festgestellt werden, dass der strukturelle Wandel des bisherigen Massenmediums ‚Kunstdrama‘ bzw. ‚Literaturtheater‘ zum Massenmedium ‚Mimus‘ zugleich einen Wandel der bisherigen Kommunikationsform beinhaltete, wonach sich nun neue Rückkoppelungs- und Eingriffsmöglichkeiten für die Adressaten auftaten und der passive Informationskonsument zum aktiven Produzenten wurde, sei es, dass die Zuschauer in der genannten Art während des Mimenspiels mit den Schauspielern interagierten, sei es, dass sie nach dem Erlernen der Mimentech-niken gleich selbst die Mimenbühnen bestiegen. Unter anderem der zunehmende Qualitätsverlust dieses Massenmediums sowie seine mangelnde Kontrolliertheit, die auf den öffentlichen Bühnen zu manchen Auswüchsen führte, brachte es zudem mit sich, dass sich die Gebildeten im Sinne „sozio-technischer“ Gemeinschaften zusammenfanden und sich die Techniken dieses Massenmediums zunutze machten, um nun in Kooperation und in Interaktion mit Gleichgesinnten und in der Exklusivität einer Privatdarbietung ihr Informationsangebot darzubringen.

Schließlich konnte aber auch festgestellt werden, dass dieser Re-Individualisierungsprozess, der zugleich mit dem Anspruch der Qualitätssteigerung verknüpft war, keineswegs dazu führte, dass das eigentliche Massenmedium verdrängt wurde. Vielmehr blieb der Mimus auch in den folgenden Jahrhunderten auf den Bühnen West- und Ostroms omnipräsent und nahm dergestalt immer wieder nachhaltig Einfluss auf das zeitgenössische politische, gesellschaftliche und kulturelle Leben.

## Literatur

- Balsdon, John P. V. D. (1969): *Life and Leisure in Ancient Rome*. New York u.a.: Bodley Head.
- Benz, Lore (2010): *Der griechisch-römische Mimus und die antike Literatur* (erscheint).
- Friedländer, Ludwig (1922): *Darstellungen aus der Sittengeschichte Roms in der Zeit von Augustus bis zum Ausgang der Antonine*. 10. Aufl., bes. v. G. Wissowa, IV. Leipzig: Hirzel.
- Fugmann, Joachim (1988): *Römisches Theater in der Provinz. Eine Einführung in das Theaterwesen im Imperium Romanum*. Schriften des Limesmuseums Aalen, Nr. 41. Stuttgart: Württemberg. Landesmuseum.
- Große, Ernst-Ulrich (2001): *Art. Massenmedien*, in: A. Nünning (Hg.), *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*. 2., überarb. u. erweit. Auflage. Stuttgart/Weimar: Metzler, S. 405-407.

Gugel, Helmut; Klose, Dietrich (1981): P. Cornelius Tacitus, *Dialogus de oratoribus*: Dialog über die Redner, lateinisch/deutsch, nach der Ausgabe v. Helmut Gugel, hrsg. v. Dietrich Klose. Stuttgart: Reclam.

# Medienwandel und der Wandel von Diskurstraditionen

*Barbara Frank-Job*

Der folgende Beitrag untersucht den Zusammenhang zwischen Medienwandel und dem Wandel von Diskurstraditionen. Ausgangspunkt der Überlegungen ist die Feststellung, dass unter Bedingungen von Medienwandel Kommunikationsteilnehmern das sprachliche Routinehandeln problematisch wird. In Auseinandersetzung mit den bewährten sprachlichen Routinen und Handlungsmustern werden daher den durch das neue Medium veränderten kommunikativen Bedingungen angemessenere sprachliche Formen ausgebildet. Über Imitation und explizite metasprachliche Propagierung werden diese neuen Routinen in der Sprachgemeinschaft verbreitet und als Diskurstraditionen konventionalisiert.

Diesen Zusammenhang zwischen Interaktionsformen, Medium und Sprache unter den Bedingungen des Medienwandels zeichnet der folgende Beitrag an zwei zeitlich weit auseinander liegenden Fällen von Medienwandel nach: der Nutzung schriftlicher Distanzsprache für Volkssprachen im Mittelalter und der aktuellen Nutzung des Internet für nächstsprachliche Interaktionsformen.

## 1 Medium und Konzeption sprachlicher Äußerungen

In einer traditionell sprachwissenschaftlichen Definition bezeichnet das Medium die rein physikalische Realisierung einer sprachlichen Äußerung und damit die Dichotomie phonisch oder graphisch.

In einer weiteren und außerhalb der Sprachwissenschaft sicherlich geläufigeren Verwendungsweise bezeichnet Medium die verschiedenen Trägerformen für Zeichensysteme, wobei die typischerweise im Gefolge eines Trägers auftretenden Kommunikationsbedingungen zu den Eigenschaften des Trägers selbst hinzugezählt werden: In dieser Verwendung des Medienbegriffs stellen etwa das gedruckte Buch, der auf Leinwand projizierte Text oder ein auf dem Bildschirm sichtbarer Text aufgrund der unterschiedlichen Eigenschaften und situativen Verwendungsbedingungen ihrer Träger drei unterschiedliche Typen von Medien dar.

Die Eigenschaften und typischen Verwendungsweisen von Trägermedien für sprachliche Äußerungen lassen sich nun mit Koch/Oesterreicher (1985, 1990, 1994) zu den Kommunikationsbedingungen fassen, die auf universeller Ebene die Konzeption sprachlicher Äußerungen bestimmen.

Zu diesen Parametern gehören beispielsweise der Grad der Öffentlichkeit einer Äußerung, die Vertrautheit der Kommunikationspartner oder der Grad der emotionalen Beteiligung der Kommunikationspartner.<sup>1</sup> Die gesamte Bandbreite dieser Parameter in allen Kombinationsmöglichkeiten bildet das konzeptionelle Kontinuum von Äußerungen, das universell, d.h. für jede natürliche Sprachgemeinschaft gültig ist und sich zwischen den beiden Extrempolen der „Sprache der Nähe“ auf der einen und der „Sprache der Distanz“ auf der anderen Seite erstreckt (Abbildung 1).

Die offene Liste von Kommunikationsbedingungen, die damals noch ohne Berücksichtigung der computervermittelten Kommunikationsformen erstellt wurde, lässt sich nun um einige Parameter (und damit das gesamte Schema um neue Dimensionen) erweitern, die mit den typischen Verwendungsweisen des digitalen Mediums verbunden sind. So hat Christa Dürscheid (2004) zu Recht darauf hingewiesen, dass für die interaktive Kommunikation via Computer die Zeitlichkeit (Synchronizität, Asynchronizität und Quasi-Synchronizität<sup>2</sup> der Beiträge von Interaktionspartnern) als wichtiges, die Kommunikationsgestaltung prägendes Merkmal des Trägermediums berücksichtigt werden muss. Zusammen mit weiteren kommunikativen Bedingungen und Möglichkeiten der computervermittelten Kommunikation erweitert der Parameter der Zeit-Entbindung oder -Einbindung von Kommunikationshandlungen das konzeptuelle Kontinuum sprachlicher Äußerungen für die aktuellen Sprachgemeinschaften um zahlreiche neue Dimensionen.<sup>3</sup>

---

1 Vgl. hierzu Oesterreicher 1997: 22ss.

2 Dürscheid 2004, 10: „Die Kommunikation im herkömmlichen Chat ist zwar wechselseitig, sie ist aber im strengen Sinne nicht synchron. Die Beiträge werden nicht während ihres Entstehens, sondern erst nach ihrem Entstehen angezeigt. Dies ist im mündlichen Gespräch anders. Hier hört der Kommunikationspartner Wort für Wort, er kann intervenieren, simultan sprechen und ggfs. reagieren, bevor der andere seine Äußerung zu Ende gebracht hat.“ – Zur Quasi-Synchronizität als Kommunikationsparameter und deren Auswirkungen auf die sprachliche Gestaltung vgl. auch Beißwenger, in diesem Band.

3 Wichtig sind in diesem Zusammenhang die Beobachtungen von Dürscheid (2004) und Stein/Zitzen (2004) zu den medialen und konzeptionellen Bedingungen der Chatkommunikation. Nicht folgen kann ich Dürscheid in ihrer Zuordnung des Parameters der Zeitlichkeit zum Medium und der daraus folgenden Konsequenz, den dichotomischen Charakter der Realisierungsform graphisch-phonisch aufzulösen. Hier setzt Dürscheid eben nicht mehr den traditionellen Medienbegriff der Linguistik an, sondern übernimmt den bereits erwähnten weiteren Medienbegriff, der die Eigenschaften der Träger und der typischerweise (aber eben nicht notwendigerweise) mit diesen Trägern auftretenden Kommunikations-

*Kommunikationsbedingungen:*

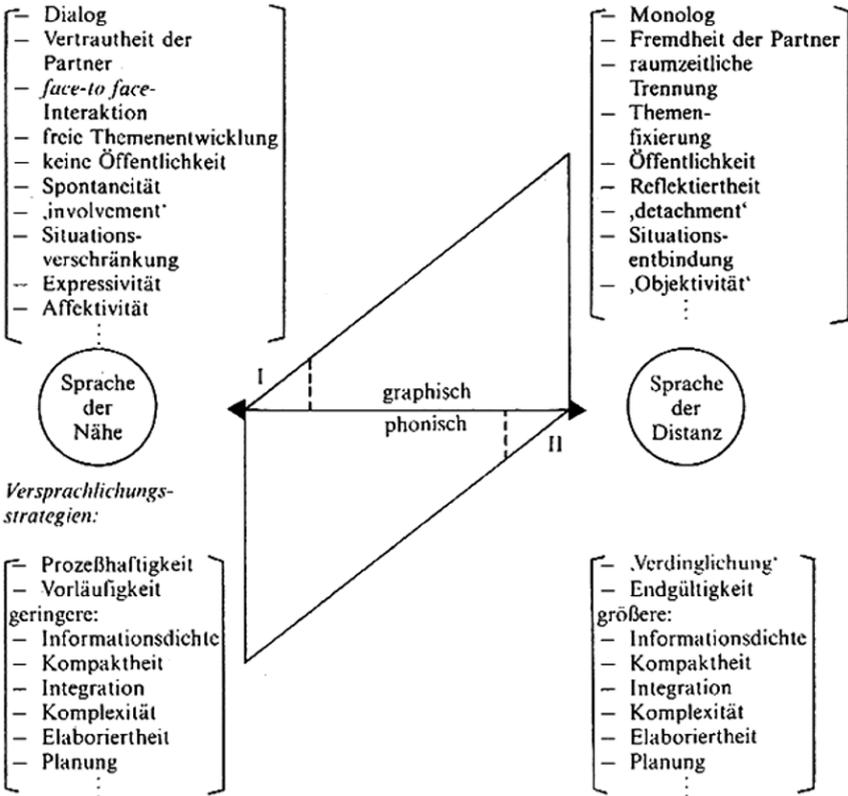


Abbildung 1: Das konzeptionelle Kontinuum sprachlicher Äußerungen (Koch/Oesterreicher 1985)

Im Folgenden wird die begriffliche Unterscheidung zwischen Medium (als Dichotomie zwischen graphischer und phonischer Realisierung) und Konzeption (als situativ und damit auch vom Trägermedium bestimmte Konstellation kommunikativer Bedingungen) beibehalten, wobei der Betrachtung der konzeptionellen

---

bedingungen zum Medienbegriff hinzunimmt. Stein/Zitzen (2004) übersehen dagegen sowohl den skalaren Charakter als auch die Mehrdimensionalität des konzeptionellen Kontinuums, wie sie bereits bei Koch/Oesterreicher 1985 betont werden, wenn sie für eine Ergänzung der beiden Pole Nähe- und Distanzsprache für digitale Kommunikation plädieren.

tionellen Aspekte unser Hauptaugenmerk gilt. Diese Perspektive entspricht zwar weitgehend der von Ansätzen, die mit einem weiten Medienbegriff arbeiten, allerdings werden hier Eigenschaften des Trägermediums als kommunikative Bedingungen neben anderen betrachtet werden, die direkte Auswirkungen auf die Konzeption von Kommunikationsereignissen haben.

Schrift an sich bedeutet noch gar nichts. Wichtig ist der soziale Kontext, in dem sie steht, und wichtig ist die aktive und passive Aneignung der Diskurstraditionen, die diesen sozialen Kontext geprägt haben. [...] Diese Diskurstraditionen entwickeln sich weiter, sie müssen weiterentwickelt werden. Diskurstraditionen sind ja nicht zuletzt auch die für eine Gesellschaft gültigen Modelle zur Erfassung einer viel komplexeren Realität. Auch Computerprogramme als „Diskurse“ bilden eine – neue Diskurstradition, die nicht nur Realität erfasst [...], sondern in zunehmendem Maß auch steuert. (Raible 1999: 50)

## 2 Diskurstraditionen

Zur Einbettung von sprachlichen Äußerungen in die lebensweltliche Praxis gehört, dass sie in historisch gewachsenen Handlungstraditionen stehen. In diesem Sinne stellen aktuelle Äußerungen und Texte immer Konkretisierungen von kognitiv gespeicherten Handlungsmustern oder Diskurstraditionen dar, die aus bereits erfahrenen Kommunikationshandlungen abstrahiert bzw. bereits als Handlungsmuster erlernt worden sind.

Die Wahrnehmung und Speicherung von Handlungen als typische ist notwendig, um nicht in jeder neuen Kommunikation wieder neue situative Einschätzungen, die Wahl eines angemessenen Registers usw. vornehmen zu müssen. Zur Bewältigung ständig neuer kommunikativer Aufgaben dienen das Handlungsmuster ebenso wie die routinemäßig darin zum Einsatz kommenden sprachlichen Techniken als Elemente des Routinewissens der kognitiven Entlastung der Sprecher.

In jeder Sprachgemeinschaft finden sich daher typische Kommunikationshandlungen zu typischen Kommunikationsanlässen und regelmäßig mit diesen einhergehende situativ-pragmatische Bedingungen. Peter Koch und Wulf Oesterreicher sprechen hier von Diskurstraditionen als historisch-einzelsprachliche Kristallisationen der universell zur Verfügung stehenden Parameter kommunikativer Bedingungen und Versprachlichungsstrategien.

Das Erlernen dieser Handlungsmuster und der dazugehörigen Versprachlichungsstrategien ist ein sozialer Prozess, der das ganze Leben hindurch andauert: Jede neue Kommunikationssituation erfordert im Grunde eine Re-Interpretation von erlernten Sprachhandlungsmustern, erlernte und erworbene