



Digitale Medien im Blickwinkel des Symbolischen Interaktionismus

Ursula Dopplinger

Dieser Artikel zeigt anhand von Beispielen auf, dass die Theorien des Symbolischen Interaktionismus an Aktualität nichts eingebüßt haben, obwohl es aufgrund von digitalen Medien einen einschneidenden gesellschaftlichen Wandel vor allem in der Art und Weise, wie Kommunikation und soziale Interaktionen betrieben werden, gegeben hat. Es wird versucht die Theorien des Symbolischen Interaktionismus in Verbindung mit dem Gebrauch von digitalen Medien, insbesondere dem Smartphone darzustellen. Obwohl es in den letzten 80 Jahren maßgebliche Veränderungen in der Gesellschaftsordnung und im Bildungswesen gegeben hat, kann nachvollzogen werden, dass diese Theorien auf die Interaktionen im täglichen Leben nach wie vor angewendet werden können. So aktuell die Theorien sind, können sie aber nicht die Frage beantworten, wie schnell sich eine konkrete

Unterrichtspraxis auf die sich rasch ändernden Funktionen der digitalen Medien einstellen soll.

1. Einleitung

Massenmedien gehören zum Alltag der Menschen, die in Industrieländern und auch in den so genannten Schwellenländern leben. Entwickelten sich die Massenmedien vorerst langsam und wurden sie zuerst universell genutzt, kam es im 20. Jahrhundert zu einer sprunghaften Entwicklung. Dies hatte vielfältige Auswirkungen im Umgang mit den Massenmedien: Die Kommunikation erfuhr nicht nur in ihrer Struktur, sondern auch in ihrer Art und Weise einen entscheidenden Wandel. So sind zum Beispiel öffentliche Aussagen, Meinungen und Botschaften nicht mehr an ein Raum-Zeit-Gefüge gebunden. Diese grenzüberschreitende Medienkommunikation wurde 2012 von Wessler/Averbeck-Lietz folgendermaßen dargestellt: "Mit Grenzüberschreitung sind zwei verschiedene Semantiken verbunden: einer Semantik des 'Inter', die auf kommunikative Verbindungen *zwischen* Ländern und Kulturen abhebt, einerseits, und einer Semantik des 'Trans', die Medienkommunikation *jenseits von und quer zu* Ländern- und Kulturgrenzen fokussiert, andererseits." (Wessler/Averbeck-Lietz, 2012, 8) Ein weiterer Aspekt liegt darin, dass Kommunikationen sich ganz allgemein der Zeichen in verschiedensten Formen bedienen, die Ausdruck von zwischenmenschlicher Verständigung sind. Diese Zeichen erfuhren ebenso eine Änderung, doch dazu mehr weiter unten.

Durch die Vielfältigkeit der Medien ist es außerdem nun möglich, sich das Medium für die Informationsbeschaffung zu jeder Tageszeit auszusuchen. Nicht nur die Zeitung, das Radio und das Fernsehen mit seinen vielen Programmen geben Informationen, sondern auch das Internet. Das impliziert, dass Massenmedien, die der breiten Öffentlichkeit zugänglich sind, auch privat flächendeckend genutzt werden. Dadurch ergibt sich eine wenig beeinflussbare Nutzung. Die damit verbundene Evaluierung der speziellen Massenmedien und durch deren zunehmenden

Technisierung sowohl in der Produktion als auch in der Nutzung, war es möglich, dass eine neue Art von Kultur entstanden ist, die so genannte Kulturindustrie. "Von Interessenten wird die Kulturindustrie gern technologisch erklärt. Die Teilnahme der Millionen an ihr erzwingt Reproduktionsverfahren, die es wiederum unabwendbar machten, dass an zahllosen Stellen gleiche Bedürfnisse mit Standardgütern beliefert werden. Der technische Gegensatz weniger Herstellungszentren zur zerstreuten Rezeption bedingte Organisation und Planung durch die Verfügenden. Die Standards seien ursprünglich aus den Bedürfnissen der Konsumenten hervorgegangen: daher würden sie so widerstandlos akzeptiert". (Horkheimer/Adorno, 1947, 146) Diese Akzeptanz erklärt auch, dass sich diese Kulturindustrie global tief in das Alltagsleben der Menschen eingeschnitten hat. Musik und die bildende Kunst waren bis zur kulturellen Revolution nur der Oberschicht zugänglich. Das heißt, dass Kultur eine elitäre Angelegenheit war und dadurch auch gemäß der Weltanschauung und Lebenseinstellung durch die Elite geprägt war. Die Kulturindustrie des 21. Jahrhunderts hat aber jetzt viele Hintergründe, die für sie prägend sind. Zu erwähnen wären da unter anderem die Globalisierung, die Produktion und Reproduktion jeglicher Art von Kulturgütern, die Publikumsnutzung im weitesten Sinn und nicht zu vergessen die Ökonomie. Gerade durch die Ökonomie wurde die Kulturindustrie zu einem so wichtigen Gesellschaftsfaktor, dass sie aus dem täglichen Leben auf globaler Ebene nicht mehr wegzudenken ist.

Kritische Stimmen wurden dazu laut, dass nicht nur die Reklame, sondern alle Formen der Massenmedien die Menschen in großem Umfang manipulieren, jedoch ist ebenso festzuhalten, dass gerade durch die Nutzung der Massenmedien auch die Mittel- und Unterschicht in die Kulturindustrie eingebunden werden konnte und damit der elitäre Charakter der Kultur zu Ende kam. Speziell durch die Unterhaltungsindustrie wurde es den unterprivilegierten Menschen in aller Welt möglich, Abwechslung in ihren Alltag zu bekommen. Eine Konsequenz daraus ist, dass durch den Umstand, dass mehr Menschen Kulturgüter, unabhängig von ihrer Qualität, produzieren, Kultur wesentlich vielfältiger wurde. Das hatte und hat wiederum eine direkte

Auswirkung auf den Unterricht in allen Schulformen. Jeder Unterricht in den verschiedenen Klassenzimmern ist vielfältiger und abwechslungsreicher geworden als vor dem zweiten Weltkrieg.

Um aber diese Vielfalt genauer zu veranschaulichen, sei ein Überblick über die Elemente, derer sich die Medienpädagogik bedient, gegeben. Dazu wird folgender Frage nachgegangen: Inwiefern benötigt die handlungsorientierte Medienpädagogik einen geschärften Begriff des Symbolischen im Sinne des Sprach- und Zeichenproblems?

2. Zeichentheorien und Zeichen

"Zeichen sind die 'Währungseinheit zwischenmenschlicher Verständigung.'" (Assmann 1988: 239)

Sobald Menschen miteinander kommunizieren, tauschen sie – bewusst und unbewusst – Zeichen aus. Die Zeichentheorie ist daher ein wichtiger Bestandteil der Medien- und Kommunikationssoziologie. Für die allgemeine Medienwissenschaft "ist der Zeichenbegriff vor allem deshalb von Bedeutung, weil sich mit ihm auch die in den Medien vorkommenden nicht-sprachlichen Zeichen systematisch erfassen und beschreiben lassen" (Hickethier 2003: 59).

Die Semiotik ist die Lehre von Zeichen und Zeichenprozessen, wobei es schon seit der Antike Theorien über das Zeichen gibt. Wesentliche Begründer der "modernen" Semiotik sind Charles S. Peirce und Ferdinand de Saussure. Peirce und Saussure prägten die beiden Haupttraditionen der amerikanisch-philosophischen Semiotik und der europäisch-linguistischen Semiologie. Der Begriff Semiotik hat sich trotz mehrerer Versuche einer terminologischen Differenzierung durchgesetzt.

Die Semiotik im heutigen Sinn umfasst die drei Teildisziplinen Syntaktik, Semantik und Pragmatik (vgl. Withalm 2003: 133f). Diese sich überlappenden Teilbereiche definieren sich durch die Beziehung eines Zeichens zu anderen Zeichenträgern (Syntax), der Stellvertreterfunktion, also der Beziehung zwischen einem Zeichen und dessen Bedeutung

(Semantik) und der Produktion, Rezeption und Interpretation von Zeichen (Pragmatik).

Ein Zeichen besteht aus einer Relation von Elementen, was bedeutet, dass es für etwas Anderes steht und nicht natürlich vorhanden ist. Es wird erst im Zeichenprozess konstituiert. Hickethier unterscheidet primäre Zeichen, die nur als Zeichen existent sind wie z. B. Buchstaben, Ziffern und Abbildungen und sekundäre Zeichen, die unabhängig von ihrer Zeichenfunktion auch reale Dinge sind. (2003: 59f) So kann zum Beispiel der Pariser Eiffelturm sowohl als Wahrzeichen für Paris, als Aussichtsplattform für Touristen und auch als historisches Bauwerk gesehen werden.

Die Stellvertreterfunktion von Zeichen ist aber eine Grundvoraussetzung von Kommunikation und zwar sowohl verbal als auch nonverbal.

2.1 Das dyadische Zeichensystem nach Ferdinand de Saussure[1]

Für de Saussure ist Sprache ein System von Zeichen, das Ideen ausdrücken kann. Er entwickelte ein zweigliedriges (dyadisches) Zeichenmodell des sprachlichen Zeichens und unterscheidet Vorstellung (Signifikat, Bezeichnetes) und Lautbild (Signifikant, Bezeichnendes). Die Verbindung zwischen Signifikant und Signifikat ist arbiträr, das heißt, sie ist beliebig und könnte auch in einer vollkommen anderen Form in Erscheinung treten.

2.2 Das triadische Zeichensystem nach Charles S. Peirce[2]

"But by ›semiosis‹ I mean, on the contrary, an action, or influence, which is, or involves, a cooperation of three subjects, such as a sign, its object, and its interpretant, this tri-relative influence not being in any way resolvable into actions between pairs." (Peirce 1998: 411)

Mit anderen Worten versteht Peirce unter "Semiosis" eine Aktion oder auch einen Einfluss, der ein Zusammenwirken von drei Subjekten ist. Dies ist beim Zeichen, seinem Objekt und seinem Empfänger, auch

Interpretant genannt, der Fall. Ein Zeichen ist demnach kein Gegenstand, sondern eine Relation. Daher kann laut Peirce jeder beliebige Gegenstand zum Zeichen erklärt werden.

Die triadischen Zeichenrelation zeichnet sich dadurch aus, dass jedes der Repräsentation dienende Zeichen ein repräsentierendes Mittel, ein repräsentiertes Objekt und eine erklärende Repräsentation des repräsentierten Objektes (Interpretant), enthalten muss. Peirces Fokus liegt aber weniger auf dem Zeichen selbst, sondern auf der Semiose, dem Zeichenprozess.

Die triadische Zeichenrelation von Peirce bildet die Grundlage für das in der heutigen Sprachwissenschaft und Semiotik verwendete "semiotische Dreieck", das die "bildliche Darstellung der Mehrdimensionalität der Zeichen" vereinfacht. Bei Ogden und Richards steht ein Zeichen (Symbol) in einer Dreiecksbeziehung zum dadurch hervorgerufenen Bewusstseinsinhalt oder Begriff ("thought or reference") der sich auf ein Ding (Objekt, "referent") bezieht (vgl. Withalm 2003: 138).

2.3. Der Begriff des Symbols nach Charles S. Peirce

Der Symbol-Begriff ist auch Teil zahlreicher anderer Wissenschaftssprachen und hat darin teilweise unterschiedliche Bedeutungen inne. Selbst in den semiotischen Theorien muss auf den definitorischen und paradigmatischen Rahmen geachtet werden: "Das Peirce'sche Symbol ist ein Zeichen, das mit seinem Objekt ausschließlich durch eine Idee, Konventionalität, Gesetzmäßigkeit verbunden ist, wie z. B. in der Sprache" (Withalm 2003: 138). Bei Saussure ist es genau umgekehrt: er bezeichnet das motivierte Zeichen als Symbol (vgl. Withalm 2003: 138).

Darüber hinaus gibt es auch die syntaktischen und semantischen Regeln für den Zeichengebrauch. Sie werden Codes oder Konventionen genannt und entstehen durch Vereinbarungen zwischen den ZeichenbenutzerInnen. Da Zeichen unterschiedliche Bedeutungsebenen enthalten können wird zwischen Denotation (primäre Bedeutung) und

Konnotation (weitere Bedeutungen, Assoziationen) unterschieden. Diese Bedeutungsebenen sind auch einerseits das Fundament für die Lebendigkeit einer Sprache und gleichzeitig bzw. andererseits Ursache vieler Missverständnisse. Symptome sind Ausdruck von Befindlichkeiten, die imitiert oder simuliert werden können und dadurch zu Ikonen werden. Ein Beispiel für die Ikonisierung von Symptomen ist die Simulation von übertriebenem Gähnen als Anzeige von Langeweile (vgl. Hickethier 2003: 69).

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass Kommunikation als *Semiose*, der Kommunikationsprozess also als Zeichenprozess beschrieben werden kann. Kommunikation als Zeichenaustausch umfasst drei Korrelate: Produktion, Austausch und Konsumtion. Es ist vom Prinzip her vor allem ein Verständigen über etwas, das nicht "anwesend" ist bzw. nicht zwingend anwesend sein muss. Die Semiotik ermöglicht außerdem nicht nur die Analyse der verbalen, sondern auch der nonverbalen Kommunikation.

Ein weiterer "semiotischer" Schritt kann im Rekurs auf den "Symbolischen Interaktionismus" gegangen werden.

3. Die Medienpädagogik im Licht des Symbolischen Interaktionismus

Der symbolische Interaktionismus folgt gemäß Herbert Blumer drei Prämissen. Die erste Prämisse lautet, dass Dinge für Menschen jene Bedeutungen haben, nach denen sie ihr Handeln ausrichten. Diese Bedeutungen stellen die Grundlage des menschlichen Handelns dar. Die zweite Prämisse besagt, dass Bedeutungen das Produkt sozialer Interaktionsprozesse sind. Die dritte Prämisse weist darauf hin, dass diese Bedeutungen je nach bestehender Situation beibehalten oder verändert werden, also wandelbar sind. (vgl. Abels 1998:47) Was damit gemeint ist, sei im Folgenden erklärt:

Bedeutungen von Dingen und Situationen sind demnach als Grundlage von Handlungen zu verstehen. Sie sind vom Menschen geschaffen und sie

sind nicht konstant. Der Mensch gestaltet somit seine Umwelt selbst und er kann aus Situationen lernen.

Eine Gesellschaft besteht aus Gruppen von handelnden Personen. Diese wiederum bilden sich entlang von Handlungen aus. Um nun in einer Gruppe zusammenleben zu können, muss es zu Interaktionen zwischen den Mitgliedern kommen. Diese Interaktionen finden vielfach symbolisch statt, wobei sie vom Individuum ausgehen und nicht von Werten und Normen.

Objekte bedeuten keine einheitliche Welt, sondern sie sind in mehreren subjektiven Welten vorhanden, die sich zu einer gemeinsamen Welt bilden lassen. Diese subjektiven Welten werden durch die Bedeutung von Objekten gestaltet. Dazu gibt es drei Arten von Objekten, nämlich die physikalischen, sozialen und abstrakten Objekte. Die Bedeutung der Objekte wird vom Menschen gestaltet bzw. sind sie aus Interaktionen entstanden.

Ganz allgemein definiert sich der Mensch aus soziologischer Sicht als ein Organismus, der Absichten verdeutlichen und Signale interpretieren kann. Er ist zur Selbstobjektivierung und auch zu einer Verkettung von Handlungen fähig. Somit ist die Interaktion mehr als Summe von Handlungen, weil jede einzelne Handlung das Geschehen beeinflusst. Darüber hinaus ist jede Handlung sowohl Bedingung für eine, als auch Reaktion auf eine andere Handlung. Damit kommt es zu einer Verkettung von Handlungen durch wechselseitige Beziehungen.

Soziales Handeln kann daher wiederkehrend und stabil sein und zwar durch Wiederholungen von vorgefertigten Deutungen. Dies geschieht durch ein Netzwerk, das durch die Vergangenheit beeinflusst ist.

Wie ist aber grundsätzlich aufeinander bezogenes Handeln möglich?

Gemäß George Herbert Mead geschieht dies durch eine Rollen- bzw. Perspektivenübernahme. Dazu ist es aber notwendig, sich der eigenen Identität gewahr zu sein, wodurch eine Internalisierung signifikanter und verallgemeinerter Anderer möglich wird. Mead verwendet dazu die Begriffe "I und Me". Oder anders ausgedrückt bezeichnet Mead u. a. das

soziale Handeln als das Zusammenspiel von I und Me. (vgl. Abels 1998: 16–38)

Trotz Internalisierung des generalisierten Anderen sind wir alle aber verschieden. Das *Me* bezieht sich darauf, wie Andere mich sehen, es ist das reflektierte Ich. *Me* ist eine "organisierte Werthaltungen, die im Verlauf der Sozialisation erworben wurde", es "repräsentiert die gesellschaftliche Dimension von Identität". Somit kann das *Me* als soziale Kontrolle und Selbstkontrolle gesehen werden. (Abels 1998: 33f)

Das *I* wiederum nimmt Bezug darauf, wie ich auf die Sicht der Anderen reagiere und ist damit das impulsive Ich. Mit anderen Worten sind die Attribute des *I* als impulsiv, vorsozial, unbewusst zu bezeichnen. Das *I* bringt sinnliche und körperliche Bedürfnisse spontan zum Ausdruck und ist damit nie vollständig sozialisierbar, weil das *I* die Quelle für Veränderungen, für Neues und Schöpferisches ist. (Abels 1998: 33f) Um es auf den Punkt zu bringen, kann gesagt werden, dass "das Verhältnis beider Instanzen man so verstehen kann: das spontane Ich reagiert auf die vielen reflektierten Ichs widerständig und verändernd; die reflektierten Ichs sind eine permanente soziale Kontrolle des spontanen Ichs." (Abels 1998: 35)

Aufgrund der Vielfältigkeit der Perspektiven im *Me* und Reaktionen des *I* wird reflexives Bewusstsein in Gang gesetzt. Es entsteht ein einheitliches Selbstbild durch die Synthetisierung der Perspektiven. Das Selbstbild ist also nicht homogen und fest gefügt, sondern ständig in Bewegung.

Beim sozialen Handeln kommt es aber auch zu Sinnesreizen, die instinktive Reaktionen hervorrufen können und die dann als natürliche Zeichen begriffen werden. (vgl. Abels 2004: 17)

Symbole wiederum fassen den Sinn einer Geste in einem Zeichen oder Begriff zusammen. Dabei können sie in Form von materiellen Gegenständen, Lauten, Gesten, Farben, etc., denen ein Sinngehalt zugeordnet wird, in Erscheinung treten, falls dieser Sinngehalt nicht aus ihren physischen Reizen abgeleitet werden kann. Ein Beispiel dazu wäre die Verkehrsampel. Symbole ihrerseits lösen damit einen Reiz aus, der auf

erlernter Bedeutung basiert. Signifikante Symbole entstehen nun, "wenn ein Zeichen oder eine symbolische Geste beim anderen Individuum die gleiche Vorstellung über die dahinterliegende Bedeutung hervorruft wie im Erzeuger und somit die gleiche Reaktion auslöst." (Mead, in Abels 2004: 20) In weiterer Folge kann dann gesagt werden, dass "Mit der wechselseitigen Verwendung eines signifikanten Symbols zur Verständigung Sprache beginnt". (Mead, zit. nach Abels 2004: 20)

3.1. Sprache im Symbolischen Interaktionismus

Sprache wird gemäß Abels als das Symbolsystem par excellence gesehen. Sie ist ein zentrales Medium der Kommunikation (vgl. Abels 1998: 20). Sie ermöglicht, im Anderen die gleichen Reaktionen auszulösen wie beim Sprecher und sie geht auch über die konkrete Situation hinaus. Mit der Sprache können räumlich, zeitlich und gesellschaftlich entfernte Erfahrungen und Wissensbestände ins 'Hier und Jetzt' geholt werden. Somit können Erfahrungen ausgetauscht werden, ohne dass alle sie gemacht haben müssen. Mit Sprache ist auch das Sinnverständnis verbunden. Es entsteht indem über Sprache ein spezifisches bzw. situationsangepasstes Denken vermittelt wird. G. H. Mead meint dazu, dass im Prozess des Handelns: "Sinn die Entstehung einer objektiv gegebenen Beziehung zwischen bestimmten Phasen der gesellschaftlichen Handlung ist" (Mead 1934: 115). Was zur Konsequenz hat, dass Denken und Erfahrung den nach außen sichtbaren Handlungsakt bestimmen.

3.2. Bezug zur Medienpädagogik

Tablets, Smartphones, Notebooks, MP3-Player, kurzum digitale Medien haben das menschliche Zusammenleben innerhalb von zwei Jahrzehnten maßgeblicher verändert als jede Epoche zuvor. Damit verbunden wird eine Medienpädagogik vor immer neue Herausforderung gestellt. Insbesondere der Anteil an Tablets und Smartphones wird auch in der Grundschule immer größer. Damit verbunden ist die Art und Weise, wie

Kommunikation durchgeführt wird. Diese hat sich ebenso durch die digitalen Medien geändert. In den Foren der sozialen Netzwerke scheinen die Rechtschreibung und Grammatik der verschiedenen Sprachen überwiegend aufgehoben. An deren Stelle treten Abkürzungen, die dem Lautbild der Sprache folgen und Emoticons. Das heißt, dass neue Zeichen und Symbole die geschriebene Sprache ersetzen. Es ist allerdings so wie schon beschrieben, zu erwähnen, dass die geschriebene Sprache ihrerseits sich sehr abstrakter und komplexer Zeichen bedient. Abkürzungen sind daher als Substitut für bestehende Zeichen zu verstehen, die allerdings in ihrer Interpretation eine Komplexitätsreduktion erfahren haben, weil sie nur für spezifische Situationen und Inhalte eingesetzt werden. Das entspricht aber wiederum dem angesprochenen wandelbaren Interaktionsprozess gemäß den interpretativen Theorien von G. H. Mead und H. Blumer.

Darüber hinaus werden Emoticons verwendet, die nicht nur abstrakte Zeichen sind, sondern bildliche Darstellungen für Inhalte, Emotionen, Sachverhalte oder Tätigkeiten und vieles mehr. Das heißt, mit diesen bildlichen Darstellungen werden ganze Sinneinheiten, die reduziert auf ein Symbol sind, vermittelt. Interessant dabei ist, dass durch diese Reduktion des Sachverhaltes Missverständnisse eher reduziert werden.

Anders ausgedrückt liegt eine Diskrepanz zwischen geschriebener, gesprochener und via Smartphones verwendeter Sprache vor, wobei die Existenz dieses neuen Sprachgebrauchs in der Schule zum überwiegenden Teil eher ignoriert wird. Ob oder wie diesem Umstand in der Medienpädagogik gegenwärtig Rechnung getragen wird, muss erst genauer erfasst werden. Es kann auch die Frage aufgeworfen werden, ob es überhaupt ein Ziel ist, auf den informellen Sprachgebrauch der Heranwachsenden einzugehen, wenn doch gemäß den Lehrplanforderungen der grammatikalisch und orthografisch richtige Sprachgebrauch gelehrt und von den SchülerInnen internalisiert werden soll. Die drei Prämissen nach Herbert Blumer, wie sie oben beschrieben und unten nochmals im Überblick angeführt sind, gewinnen unter diesem

Blickwinkel sehr an Aktualität, weshalb nochmals näher darauf eingegangen werden soll.

4. Beschreibung einer Unterrichtspraxis

Wie lässt sich eine Unterrichtspraxis, die auf digitalen Medien basiert, im Sinne des Symbolischen Interaktionismus beschreiben?

Viele Projekte, die teilweise auch gefördert sind, zeigen deutlich, dass das Lehren und Lernen ohne digitale Medien nicht mehr zu denken ist. Ein Beispiel dafür ist die Förderschiene IMST (vgl. www.imst.ac.at). Hier werden Projekte, die sich u. a. mit der Implementierung von digitalen Medien auf allen Schulstufen oder mit didaktischen Innovationen in Zusammenhang mit den neuen Medien befassen, gefördert.

Anstelle des Heftes werden Tablets eingesetzt. Diese können auch Instrumente ersetzen, weshalb in so manchem Unterricht mit Tablets musiziert wird.

Wie aber bereits aufgezeigt wurde, hat sich damit die Unterrichtspraxis vollkommen geändert, wenngleich die Theorien des Symbolischen Interaktionismus aktueller geblieben sind denn je ...

4.1. Digitale Medien im Kontext der drei Prämissen nach Herbert Blumer

Um diese Gegenüberstellung besser veranschaulichen zu können, seien die drei Prämissen nach Herbert Blumer, die im Kapitel 3 bereits erklärt wurden, nochmals dargestellt:

"1. Menschen handeln Dingen gegenüber auf Grund der Bedeutung, die diese Dinge für sie haben.

2. Diese Bedeutung entsteht in einem Interaktionsprozess.

3. Die Bedeutung ist historisch wandelbar." (Richter: 2002, 76)

Zur ersten Prämisse: Nicht nur dass wir digitale Medien gebrauchen und sie als Gebrauchsgegenstände sehen, haben zum Beispiel Smartphones auch einen ideellen Wert. Ganz allgemein gesprochen sind Handys ein

Prestigeobjekt und jeder gibt seinem Handy jenen Wert, der ihm ganz individuell zugesprochen wird. Hat ein Handy für eine Person viel Wert, wird diese Person dieses Handy freiwillig – und nicht weil es das Berufsleben erfordert – häufiger nutzen und auch mehr Apps downloaden.

Zur zweiten Prämisse: Handlungen und Kommunikationen werden nach den Möglichkeiten der digitalen Medien ausgerichtet. Zum Beispiel verläuft der Kontakt zwischen Lehrpersonen und Eltern von SchülerInnen oftmals asynchron über Emails oder SMS. Aber auch Apps, wo Personen, die sich nicht am selben Ort befinden und die trotzdem miteinander mithilfe ihres Handys Quizspiele durchführen können, ist ein Beispiel für die Bedeutung des Handys und die Interaktionen, die damit verbunden sind.

Zur dritten Prämisse: Die Interaktionen sind wandelbar in einem sehr kurzen Zeitraum, wenn man nur an die vielen Apps denkt, die Interagierende in einer realen oder irrealen bzw. virtuellen Umgebung zu spezifischen Handlungen treibt. Wie wandelbar soziale Interaktionen sind, zeigt auch ein Blick in die U-Bahn. Kommunikationen im Zug der U-Bahn finden nun vor allem mit dem Handy und nicht face-to-face statt. Dieses Phänomen kann man in allen Großstädten der Welt, wo es U-Bahnen gibt und wo die Smartphones ein ausreichend dichtes Netz besitzen, beobachten.

4.2. Emoticons

Wie der Name schon sagt, geben Emoticons vor allem Gefühle des Absenders wieder. Da diese Symbole eine allgemein gut verstandene Botschaft in sich bergen, die kaum mehrdeutig zu interpretieren sind, werden diese Botschaften eher weniger missverstanden. Sehr oft dienen sie auch zur Unterstreichung von schriftlichen Darstellungen von Situationen oder Aktionen. Mit anderen Worten bedeutet dies, dass Konnotationen weniger Raum gegeben wird und Denotationen klarer verstanden werden. Wie weit dieser Mechanismus bei der Vermittlung

von Lehrinhalten genutzt wird bzw. genutzt werden kann, ist zum gegenwärtigen Zeitpunkt (noch) nicht beantwortbar.

5. Conclusio

Es wurde versucht die Theorien des Symbolischen Interaktionismus in Verbindung mit dem Gebrauch von digitalen Medien, insbesondere dem Smartphone darzustellen. Dabei wurde ersichtlich, dass diese Theorien an Aktualität nichts eingebüßt haben, ganz im Gegenteil, gerade durch den Einsatz von digitalen Medien haben sie sogar an Relevanz gewonnen. So ist es faszinierend, wie die Theorien des Symbolischen Interaktionismus, die vor vielen Jahrzehnten, nämlich in den 1930er Jahren, aufgestellt wurden, nach wie vor ihre Gültigkeit besitzen. Obwohl es in den letzten 80 Jahren maßgebliche Veränderungen in der Gesellschaftsordnung und im Bildungswesen gegeben hat, kann nachvollzogen werden, dass diese Theorien auf die Interaktionen im täglichen Leben nach wie vor angewendet werden können.

Die Medienpädagogik ihrerseits versucht nun die neuen digitalen Medien im Unterricht aller Schulstufen zu integrieren. Was jedoch auffällt ist, dass die Art und Weise der Nutzung im privaten Bereich anders ausfällt als in der Schule, weil sich zum Beispiel der Funktionsumfang von Smartphones und Tablets permanent ändert und die Schule nicht im selben, rasanten Tempo in allen Klassenzimmern darauf eingehen kann. Bleibt die Frage offen, wie weit sich eine konkrete Unterrichtspraxis aufgrund der sich rasch ändernden digitalen Medien überhaupt diesen Änderungen im selben Tempo anpassen soll? Oder wäre es eventuell besser, vorerst nur erprobte Funktionen der digitalen Medien, die weniger Risiken in der Nutzung in sich bergen, unter den SchülerInnen einzusetzen?

Anmerkungen

[1] Ferdinand de Saussure (1857–1913). Schweizer Sprachwissenschaftler. Gilt als Begründer der modernen Linguistik.

[2] Charles Sanders Peirce (1839–1914); gesprochen engl. "purse" [pɛ:s]. Amerikanischer Philosoph des Pragmatismus, Logiker und Naturwissenschaftler.

Literatur

Abels, Heinz (1998): Interaktion, Identität, Präsentation. Kleine Einführung in interpretative Theorien der Soziologie, Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Abels, Heinz (2004): Einführung in die Soziologie, Bd. 2. Die Individuen in ihrer Gesellschaft, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Assmann, Aleida (1988): Die Sprache der Dinge. Der lange Blick und die wilde Semiose, in: Gumbrecht, Hans Ulrich/Pfeiffer, Ludwig K. (Hg.) (1988): Materialität der Kommunikation, Frankfurt/M.: Suhrkamp Verlag, 237–251.

Hickethier, Knut (2003): 5. Zeichen und Zeichenhaftigkeit, in: Hickethier, Knut (2003): Einführung in die Medienwissenschaft, Stuttgart/Weimar: Verlag J. B. Metzler, 58–79.

Horkheimer, M./Adorno, T. W. (1947): Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente Amsterdam: Querido Verlag.

Kellermann, R./Horkheimer, M./Adorno, T. W. (2015): Kulturindustrie: Aufklärung als Massenbetrug, Ditzingen: Reclam.

Mead, George Herbert (1934, dt. Pacher, U. 1973): Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus, Chicago: University of Chicago Press.

Peterson, Richard A. (2004): The Production of Culture Perspective. in: Annual Review of Sociology, Paolo Alto, Vol 30., pp. 311.

Peirce Charles S./Houser, Nathan (1998): The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings, V2, Bloomington: Indiana University Press.

Richter, Rudolf (2002): Verstehende Soziologie, Wien: Facultas.

Wessler, H./Averbeck-Lietz, S. (2012): Grenzüberschreitende Medienkommunikation. Konturen eines Forschungsfeldes im Prozess der Konsolidierung. (Bd. Sonderband Nr. 2 M&K). ISBN 978-3-8329-7395-7

Withalm, Gloria (2003): 2.4 Zeichentheorie der Medien, in: Weber, Stefan (Hg.) (2003): Theorien der Medien, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 132–152.