

INSZENIERTE LEBENSWELTEN
UND IMAGINÄRE RÄUME DER
ERLEBNISGESELLSCHAFT
KULTURSOZIOLOGISCHE ASPEKTE

Thomas A. Bauer, Universität Wien
ÖSTERR. ARGE SUCHTVORBEUGUNG

VIRTUELLE WELTEN UND SUCHTPRÄVENTION EUROPAHAUS WIEN 12.10. 09

Social Media Environment

Technische Medienumwelt

Apparaturen, Organisationen, Systeme durch deren Nutzung sich die *Welt der Praxis und die Praxis der Welt verändert* – all dies im Sinne der Bewältigung von Welt zwischen Befreiung und Kontrolle

Technologie, die man nützt, aber die nichts bewirkt, obwohl durch sie *nicht notwendige, aber auch nicht unmögliche Änderungen (Kontingenz) subjektiv notwendig, weil gesellschaftlich möglich* werden

Eine Plattform (Passage) der sozialen Praxis = Bestimmung (und technische Festlegung) von Erwartungen, Rollen, sozialen Ordnungen, sozialer Kontrolle etc.

Social Media Environment

Symbolisch vermittelte Lebenswelt

Umkehrung der Kausalitätsvorstellung:

Es sind nicht die Medien, die etwas mit den Menschen machen, sondern: es sind die Menschen, die „etwas“ (das Ihre) mit den Medien machen: soziale Praxis zwischen Dissoziierung und Assoziierung (das Spiel von Distanz und Nähe, Befreiung und Kontrolle, das Notwendige und das Mögliche)

Im Umgang mit den Medien (Kommunikation) entstehen symbolisch vermittelte Lebenswelten, die die Möglichkeit der Wahl zwischen Assoziierung und Dissoziierung zum Entscheidungsproblem machen: Welche der Welten (reale / virtuelle) ist die relevante Welt, welche die notwendige, welche die mögliche, welche die eigene, welche die eigentliche?

Mediengesellschaft

Mediatisierung:

Kennzeichnung der Interdependenz von Institutionen, Organisationen und Alltagshandeln durch zunehmende Vernetzung über Medieninfrastrukturen und technisch kompatibilisierten Mediengebrauch in Produktion, Vermittlung und Nutzung von Daten, Information, Wissen

Digitalisierung und transmediale Nutzung

(Veränderung der ontischen Struktur medialer Produkte)

Konvergenz des Mediengebrauchs – technisch und habituell

(Dichotomie producer–user wird obsolet, Medien–user sind Medien–producer)

Beschleunigung

(handling gap zwischen user–Generationen, in Schrift getippte Verständigung in Echtzeit (SMS, Chat, Twister etc.)

Globalisierung

(Angebot, Nachfrage, Produktion und Rezeption anywhere anytime, Distanzen sterben, Grenzen verschwinden, Zentrum–Peripherie–Verhältnis mobilisiert

Mediengesellschaft

Mediatisierung:

Kennzeichnung der Interdependenz von Institutionen, Organisationen und Alltagshandeln durch zunehmende Vernetzung über Medieninfrastrukturen und technisch kompatibilisierten Mediengebrauch in Produktion, Vermittlung und Nutzung von Daten, Information, Wissen

Digitalisierung und transmediale Nutzung

(Veränderung der ontischen Struktur medialer Produkte)

Konvergenz des Mediengebrauchs – technisch und habituell

(Dichotomie producer–user wird obsolet, Medien–user sind Medien–producer)

Beschleunigung

(handling gap zwischen user–Generationen, in Schrift getippte Verständigung in Echtzeit (SMS, Chat, Twister etc.)

Globalisierung

(Angebot, Nachfrage, Produktion und Rezeption anywhere anytime, Distanzen sterben, Grenzen verschwinden, Zentrum–Peripherie–Verhältnis mobilisiert

Medialisierung:

Zunehmende Ausrichtung und Wahrnehmung von Rollen, Habitus, Auftritt und Erscheinung am ästhetischen Paradigma (performativer Effekt und Affekt) von Medien und Mediengebrauch: Simulation und Inszenierung

Zunehmende Ausrichtung von Selbstmanagement, Kommunikationsmanagement, sozialer Agenda und sozialem Anschluss nach Kriterien medialer Ästhetik und medialem Design

- Ökonomie der Aufmerksamkeit (Medienposition)
- Kultur der Wahrnehmung (Medienrelevanz)
- Medialisierung von Identität, Individualität, Subjektivität, Soziabilität
- Kompetenzforderung: technisch, kognitiv, ästhetisch, ethisch

Erlebnisgesellschaft

Sozialer Wandel – Nomadie, Ausbruch, Selbst-Test Inszenierung:

Gerhard Schulze (2005) :

- Das Leben wird zum Erlebnisprojekt
- Die Erlebnisorientierung ist die unmittelbarste Form der Suche nach Glück
- Eine Suche nach neuen Lebensweisen / Lebensstilen
- Die Formen müssen wir erst lernen und die Folgen noch bewältigen
- Die Suche nach Kick und Performance bleibt ungesättigt

Suchtmodell:

Das richtige Modell zur Erklärung des Phänomens
Eintauchen, Abtauchen, getting lost in cyberworld?

Krankheitsbegriff – auf ein Objekt gerichtet / individualisiert
Abweichendes Verhalten – Das Bestehende als Normreferenz
Ab wann ist Medialität (als Modalität von Kommunikation)
pathologisch?

- Kontrollverlust / Kontrollerfolg
- Realität / Kontingenz
- Rollenerwartung / Offene Verbindlichkeiten
- Alte Pflichtmuster / Neue Muster der Verantwortung
- Neue Paradigmata von Individualität
- Umstellungen der Glücksthematik

Selbstsuche im Modell von Medien

Suchfläche Medien (Passage sozialer Praxis) –
zwischen Selbstfindung und Selbstverlust
(Kompetenz – kontextueller Selbst-Begriff)

Was ich als Selbst bin, ist wesentlich durch die Art
und Weise definiert, in der mir die Dinge als
bedeutsam erscheinen (Charles Taylor)

- Medialisierung der sozialen Rituale zur Konstitution des Selbst
- Dimension der Medialität in der Konzeption von Kompetenz (als Problem und als Lösung – Lebenskompetenz)
- Umgang mit neuen Codes und medialen Symbolen des Glücks

Selbstsuche im Modell von Medien

Übersetzung von realen Modellen des Lebens in mediale und von medialen in reale (Kompetenz):

Medien und Realität

Medien und Identität

Medien und Erwartung

Medien und Genuss

Medien und Kritik

Medien und Gestaltung

Medien und Anschlusskommunikation

Bildungskompetenz

Bildungskompetenz: Paradigmenwechsel in Zuständigkeit, Verantwortung, Zumutung und Zutrauen

Institutional Turn:

De-Institutionalisierung (Grenzen der Organisation in Kapazität, Zuständigkeit, Verantwortung, Umstellung des Vertrauensmechanismus)

New Environment:

Medienbildung (Bildung im Modell von Medien bzw. als soziale Praxis im Modell des Mediengebrauchs (siehe: Mediatisierung/Medialisierung): Konvergenz der Rollen (Lehrer-Schüler), hybride Konstruktion des Wissens, Multioptionalität, De-Elitisierung, Emanzipation, Heterarchie, Heräsie, Konversation)

Kompetenzbildung

Um die Realität zu verstehen, muss man ihre
Kommunikationsgrundlage verstehen:
(Kommunikation – Konstruktion von Wirklichkeit)

In Kontext einer Medien – und Wissensgesellschaft bedeutet dies:

Die Realität versteht, wer die Medien versteht

Realität im Modus / Ästhetik der Medien:

- Fluide
- Offen
- Kontingent
- Kommunikativ generiert

Understanding Communication

Sozio-logisches Verständnis:

Kommunikation – das Instrument des Austausches von Wissen,
Erfahrung, Bedeutung – unter Anwendung gesellschaftlicher Rollen
Macht-Diskurs, Täuschungsvertrag, Konsenserwartung

Techno-logisches Verständnis:

Kommunikation als Ver- und Übermittlung von Information:
Ursachen (Stimulus) mit Wirkung (response):
Definitorisches Handeln, Encoding / Decoding unter Anwendung
von (sozialen) Techniken: Rhetorik, Persuasion, Manipulation

Kulturo-logisches Verständnis:

Kommunikation als sozialer Ort der Definition von Identität,
Individualität, Gesellschaft im Modell von Diskurs und Dialog:
Diversität, Multioptionalität von Wahrheit, Häresie

Anthropo-logisches Verständnis:

Kommunikation als Bestimmung des Unbestimmten-
Kommunikation als Kultur- und Kompetenzprogramm:
Differenzverständigung, Konstruktion von Wirklichkeit / Sinn

Understanding Media

Normativ-kritische Annäherung:

Medien als Mittel und Agenturen der kognitiven, affektiven & aktiven Partizipation im öffentlichen Diskurs

Empirisch-analytische Annäherung:

Media als Quelle von Erfahrung, Inspiration, Agenda Setting & als ein generalisierter Bezugsrahmen für öffentliches Wissen

Pragmatische Annäherung:

Medien als Ressource von Information im Wettbewerb um (aktive/passive) öffentliche Aufmerksamkeit

Emanzipatorische Annäherung:

Medien als open source space des Geben und Nehmens von Beiträgen zur generalisierten Interpretation von Erfahrung, um so die eigene und die Sicht der Welt anderer zu multiplizieren

Kulturalistische Annäherung:

Medien als Reflektoren des Bemühens des Menschen um Lebensentwürfe (Life styling) in Abstimmung mit Traditionen, Narrationen, Geschichten und Geschichte

Understanding Competence I – Substanz

Erkenntnistheoretische Interpretation: Kulturmodell Kompetenz

Kompetenz ist nicht eine natürliche Qualität, sondern eine kulturelle Unterstellung – eine Interpretation der Grundlagen des Menschen, durch Haltungen im Modus des Verhaltens Verhältnisse zu schaffen in denen er der Souverän ist:, Autonomie des Willens für Wahrheit und Selbst

Anthropologische Interpretation: Humanmodell Kompetenz

Der Kompetenzbegriff repräsentiert eine anthropologische Beobachtung Der Balance von Risiken und Chancen des Überlebens durch Mittel, die Dem Menschen eigen sind: Souveränität, Identität, Rationalität, Wissen, Bewusstsein, Gewissen, objektive Distanz...

Psychologische Interpretation: Personenmodell Kompetenz

Kompetenz (des persönlichen Lebens) ist die Fähigkeit, Zuständigkeit, Souveränität zur autonomen Gestaltung von Persönlichkeit, sozialen Beziehungen und Lebensvollzug im souveränen Umgang mit gesellschaftlichen Erwartungen – mitbedingt durch Erfahrungen aus Sozialisation und Personalisation

Understanding Competence I – Substanz

Sozialtheoretische Interpretation: Sozialmodell Kompetenz

**Kompetenz ist die Reflexion der Gesellschaft und der jeweils spezifischen Lebenszusammenhänge im Spiegel des individuellen Lebensvollzugs:
Sozialisation, Diskursordnungen
Kompetenzwerte: Anschlussfähigkeit, Rollensicherheit,
Assimilations-Akkommodations-Intelligenz**

Kulturtechnische – Technikkulturelle Interpretation: Literacy-Modell

**Kompetenz ist Performance-Wissen, Anwendung von Techniken, Logiken, Strategien und Methoden (Fähigkeit, Fertigkeit) zur Sicherstellung von Durchblick (Analyse) und bewusst-kreativem Gebrauch zur Sicherstellung von Effekt und Erfolg
Kompetenzwerte: hard skills (Techniken) soft skills (Habitus),
ratioanler Gebrauch**

Understanding Competence I – Substanz

Bildungstheoretische Interpretation: Chancen-Modell Kompetenz

Kompetenz ist ein normatives Konzept –

Idealtypisch: ein intrinsisch integriertes Motiv von der Würde des individuellen Lebens in sozialem Kontext: Zuständigkeit für sich selbst aus dem Prinzip kritisch reflektierter Balance der Empathie für sich (Identität) und die soziale Umwelt (Soziabilität)

Realtypisch: eine extrinsisch und lebenskontextuell erarbeitete und eingeübte Matrizze aus aufgeklärtem Wissen, Bewusstsein und Weisheit als Reservoir für den Entscheidungsfall und als Referenz für die Balance dieser Entscheidung zwischen Assimilation und Akkommodation, zwischen Begehren, Notwendigkeit und Möglichkeit, sowie zwischen Problem und Lösung – auf drei zueinander interferierenden Ebenen: kognitiv-rational, emotiv-habituell, situativ-aktional.

Methodisch: Förderung und Forderung (Support and Challenge)

- durch integrative Programme: emanzipatorische Pädagogik
- durch explizite Programme: kompensatorische Pädagogik

Understanding Competence II – Kritik

Probleme hinter diesen Konzepten:

- Kompetenz ein Glücks- / Problemmodell in einer im Modell von Ökonomie gedachten Gesellschaft: Rechenbarkeit, Standardisierung, Schematizität, Wettbewerb, Aufwandsminimierung, Erfolgsmaximierung
- Modelle von Identität und Soziabilität sind kulturell kontextualisiert: Kontrollkonzept / Identitätsdogma (Kongruenz, Kompatibilität) für Einheitsgesellschaften – unterschiedlich abgesichert für Individualgesellschaft, Familiengesellschaft, Herrschaftsgesellschaft
- Elite-Modell Kompetenz?
Stress-Faktor für minder privilegierte Lebenszusammenhänge,
Dilemma-Faktor für Heranwachsende im Rahmen einer Gesellschaft mit schwacher Kompetenzstruktur
- Fixierung auf performativen Erfolg reduziert das Commitment mit sich und der Umwelt auf Verhaltenstechniken

Understanding Competence II – Kritik

Das allgemeine Kompetenz- Modell :

- Kompetenz ist (als normativer Begriff) auf die sozialen Vereinbarungen über soziale und individuelle Werte gerichtet
- Kompetenz ist (als kritischer Begriff) auf die Unterscheidung von System(-forderungen) und Lebenswelt(-bewusstsein) gerichtet
- Kompetenz ist (als pragmatischer Begriff) auf die Möglichkeit von Lernen und Entwicklung (Performance) gerichtet

MEDIEN-KOMPETENZ

Medienumwelten sind komplexe, kontextuelle Welten:

technisch, kulturell, politisch, symbolisch, sozial –
Strukturen und Themen der Lebenswelt (Habitate) sind mit denen des Systems
(Ökonomie, Politik, Bildung, Arbeitswelt etc.) vermischt und organisieren so
einen Lebenszusammenhang eigener (= medialer) Qualität

Der Terminus Kompetenz beinhaltet:

- Fertigkeit
- Fähigkeit
- Zuständigkeit
- Verantwortung

Theoretische Modelle der Kompetenz-Entwicklung:

- Linguistische Kompetenz
- Rhetorische Kompetenz
- Kommunikative Kompetenz
- Medien-Kompetenz

MEDIALITÄTS-KOMPETENZ

Fähigkeit, Bereitschaft, Zuständigkeit und Verantwortung, seine langfristigen Lebensvorstellungen wie auch die kurzfristigen Lebens- und Situationsentscheidungen unter Aufmerksamkeit für und Achtung von Identität und Diversität, und unter Wahrung der Balance zwischen Individualität und Soziabilität in den Strukturen und Bezügen der Mediatisierung und Medialisierung der sozialen, kulturellen und symbolischen Umwelt zu deuten, zu entwerfen und zu realisieren.

In dieser grundsätzlichen Konzeption ist Medialitätskompetenz ein habituelles, kulturelles Gut der Verteilung von Gesellschaftlichkeit

MEDIENBILDUNG ALS KONZEPT VON UND ALS MODELL FÜR MEDIALITÄTSKOMPETENZ

Persönlichkeitskompetenz:

Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Selbstorganisation,
Selektion, Ich-Wahrnehmung

Gesellschaftskompetenz:

Diskurs-Anschluss, transkulturelle Aufmerksamkeit,
Umweltwahrnehmung

Öffentlichkeitskompetenz:

Teilnahme/Teilhabe, Unterscheidung, Entscheidung

Kulturkompetenz:

Diversität von Deutungsmustern, Relationalität von Werten,

BAUER, Thomas A. / ORTNER, Gerhard E. (HG.) (2001): Medien für Europa. Module für die zeitgeschichtliche Erwachsenenbildung. Düsseldorf: B&B

BECK, Ulrich (Hg.) (1998): Kinder der Freiheit. Frankfurt/M.: suhrkamp

BEHMER, Markus / Krotz, Friedrich / Stöber, Rudolf (Hg.) (2003): Medienentwicklung und gesellschaftlicher Wandel – Beiträge zu einer theoretischen und empirischen Herausforderung. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag

GÖTTLICH, Udo (2006): Die Kreativität des Handelns in der Medienaneignung. Konstanz: UVK

KROTZ, Friedrich (2007): Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. Wiesbaden (Verlag für Sozialwissenschaften)

SCHMIDT, Siegfried J. (2005): Lernen, Wissen, Kompetenz, Kultur. Vorschläge zur Bestimmung von vier Unbekannten. Heidelberg: Carl- Auer

THOMAS, Tanja (Hg.) (2008): Medienkultur und soziales Handeln. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften