



**Technologische Innovationen wie Computer und Internet verändern sämtliche Lebensbereiche. Lesen und Schreiben sind als basale kommunikative Kulturtechniken diesem Wandel ebenfalls unterworfen. Der LOEWE-Schwerpunkt „Kulturtechniken und ihre Medialisierung“ untersucht, wie sich kommunikative Kulturtechniken durch Computer und Internet verändern, wie sich diese Veränderungen in gesellschaftlicher Perspektive niederschlagen und wie diese letztlich auf die Entwicklung neuer Darstellungsformen zurückwirken. Dabei verbindet der LOEWE-Schwerpunkt sprach-, kultur-, geschichtswissenschaftliche und psychologische Herangehensweisen.**

**E**iner der größten medien- und kulturtechnischen Umbrüche der Menschheitsgeschichte fand vor mehreren Tausend Jahren statt: die Erfindung der Schrift. Vorher mussten Informationen im Gedächtnis festgehalten, also auswendig gelernt und mündlich überliefert werden. Mit Erfindung der Schrift wurde es möglich, Informationen außerhalb des Körpers zu speichern. Sie kommt daher einer medien- und kulturtechnischen Revolution gleich. Lesen und Schreiben gehören seitdem zu den fundamentalen Kulturtechniken.

Die Kultur, in der wir leben, ist für uns mit ihren kulturellen Produkten, Prozessen und Praktiken wie eine Sprache, in die wir hineingeboren werden. Wie in unsere Muttersprache wachsen wir auch in unsere Kultur hinein, lernen die wichtigsten Texte, Ereignisse und Werte kennen, schaffen Querbezüge und lernen, durch Interpretation kulturellen Sinn zu erkennen. Grundlage dieser Sichtweise ist die Vorstellung, dass die Kultur aus einem System von Zeichen besteht, das uns kulturelle Bedeutung vermittelt.

Und wenn es um Zeichen geht, ist Kommunikation nicht weit: Zeichen sind zum Kommunizieren da. Anders als beispielsweise Feuermachen oder Ackerbau, die zu den wichtigsten allgemeinen kulturtechnischen Errungenschaften der Menschheit zählen, sind Lesen und Schreiben Teil der grundlegenden Kulturtechniken



des Kommunizierens, Basis weiterer kommunikativer Kulturtechniken wie des Archivierens und des Recherchierens.

Bevor die Digitalisierung ihren Siegeszug begann, bewegten wir uns nach der Entwicklung des Buchdrucks und der späteren Industrialisierung der Buchproduktion in der „Gutenberg-Galaxis“ – ein Begriff, den Marshall McLuhan 1962 mit seinem gleichnamigen Buch geprägt hat. Die Gutenberg-Galaxis ist mittlerweile transformiert, erweitert, abgelöst worden von etwas, was der Informatiker Wolfgang Coy 1993 als die „Turing-Galaxis“ bezeichnet hat. Die Entwicklung der mathematischen Grundlagen durch den britischen Mathematiker Alan Turing hatte 1936 das Zeitalter der automatischen Datenverarbeitung eingeläutet und die Erfindung des Computers kurz danach ermöglicht.

### **Medien- und kulturtechnischer Umbruch**

Heute befinden wir uns erneut inmitten eines gewaltigen medien- und kulturtechnischen Umbruchs. „Mein Kopf kommt nicht mehr mit“, schreibt Frank Schirrmacher in seinem Buch „Payback“ angesichts der kaum noch zu bewältigenden Informationsmengen und der Folgen der Tatsache, dass wir unsere zwischenmenschlichen Beziehungen inzwischen zunehmend über digitale soziale Netzwerke organisieren. Die „digitale Revolution“ hat wesentliche Auswirkungen auf die kommunikativen Kulturtechniken des Lesens und Schreibens: Digitalisierung, Computer und Internet verändern aber nicht nur die Prozesse des Lesens und Schreibens als solche, sondern auch die kulturel-



len Produkte sowie die gesellschaftlichen Praktiken des Umgangs mit ihnen. Sie haben Auswirkungen auf sämtliche Bereiche des öffentlichen und privaten Lebens.

Was verändert sich nun durch die Digitalisierung? Der vielleicht wichtigste Aspekt ist die automatisierte Verarbeitung von Daten, die programmgesteuerte Produktion oder Manipulation von Texten, Bildern, Tönen, Formeln, Tabellen oder Filmen. Ein zweiter wichtiger Aspekt ist die verlustfreie Verarbeitung digitaler Daten. Ferner hat das Internet zu völlig neuen Vertriebswegen geführt. Und nicht zuletzt erlaubt die Digitalisierung in bislang nie gekanntem Ausmaß, Daten unterschiedlicher Art

miteinander zu verknüpfen, ja zu verschmelzen.

Der LOEWE-Schwerpunkt „Kulturtechniken und ihre Medialisierung“ thematisiert dieses Phänomen aus einer interdisziplinären Perspektive, die sprach-, kultur-, geschichtswissenschaftliche und psychologische Herangehensweisen miteinander verbindet. Er ist bislang der einzige geistes- und kulturwissenschaftlich ausgerichtete Forschungsverbund unter den LOEWE-Schwerpunkten. Seit 2008 arbeiten 13 Teilprojektleiterinnen und -leiter, 13 wissenschaftliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, drei Promotionsstipendiatinnen und ein Postdoc-Stipendiat in elf verschiedenen Teilprojekten. Neben der theoretischen Beschäftigung mit Phänomenen der Medialisierung geht es auch um mögliche Anwendungs- und Praxisbezüge von theoretischen Forschungsergebnissen: Inwiefern kann die Entwicklung digitaler Lesegeräte von wahrnehmungspsychologischen Untersuchungen des Leseprozesses profitieren? Wie lassen sich Computer und Internet zum Erlernen von

Schreib- und Textroutrinen sowie zum Erkunden neuer Sprachen und Kulturen nutzen? Wie lassen sich theoretische Konzepte des Suchens und Findens für die Usability von Websites nutzbar machen? Um nur ein paar Beispiele für Fragestellungen zu nennen, die in diesem LOEWE-Schwerpunkt behandelt werden.

### **Blickbewegungen und Informationsverarbeitung beim Lesen**

Lesen und Schreiben finden im digitalen Zeitalter scheinbar selbstverständlich am Computer statt. Verglichen mit dem Lesen auf gedrucktem Papier wird das Lesen am Bildschirm jedoch von vielen Menschen als verlangsamt und anstrengend empfunden. Dies ist kaum verwunderlich. Schließlich sind unser visuelles System und die Schrift insgesamt nicht sonderlich gut aufeinander abgestimmt. Obwohl die Erfindung der Schrift bereits mehrere Tausend Jahre zurückliegt, ist sie menscheits- und evolutionsgeschichtlich betrachtet eine relativ

### **Kooperationen und Partnerschaften**

**D**ie Federführung des LOEWE-Schwerpunkts „Kulturtechniken und ihre Medialisierung“

liegt beim Gießener Zentrum für Medien und Interaktivität (ZMI). Als institutionalisiertes Netzwerk innerhalb der Justus-Liebig-Universität fördert das ZMI anwendungsorientierte Grundlagenforschung zu medienbezogenen Fragestellungen. Neben dem Begriff der Interaktivität liegt der Fokus auf digitalen Medien und deren Einfluss auf Gesellschaft, Bildung und Erziehung sowie Wissenschaft und Kunst. Zu diesem Zweck bringt das ZMI seit seiner Gründung im Jahr 2001 Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus einem breiten Spektrum sozial- und geisteswissenschaftli-

cher Fachgebiete zusammen, darunter Politikwissenschaft, Soziologie, Erziehungswissenschaft und Didaktik, Literaturwissenschaft, Germanistik, Anglistik, Computerlinguistik, Geschichte, Kunstgeschichte und Angewandte Theaterwissenschaft.

In insgesamt fünf Sektionen untergliedert, veranstaltet das ZMI nicht nur Konferenzen und Workshops zu medienbezogenen Fragestellungen, sondern gibt auch diverse Publikationen heraus, darunter die ZMI-Reihe „Interaktiva“, die im Campus-Verlag erscheint. Drittmittelgeförderte Forschungsprojekte unter ZMI-Federführung zu beantragen war demnach nur ein konsequenter weiterer Schritt. Im Jahr 2008 hat neben

neue Errungenschaft. Die Evolution unseres visuellen Systems vollzog sich demgegenüber innerhalb von Millionen von Jahren.

Das Teilprojekt „Blickbewegungen und Informationsverarbeitung beim Lesen in unterschiedlichen Medien“ unter der Leitung des Psychologen Prof. Karl Gegenfurtner widmet sich diesem Phänomen. Untersucht wird, wie sich Lesevorgänge in verschiedenen Medien unterscheiden und ob sich Leseleistungen erhöhen lassen, wenn Umgebungen geschaffen werden, die besser an das visuelle System des Menschen angepasst sind. Ziel ist es herauszufinden, ob das Lesen mittels moderner Lesegeräte, mit denen z.B. E-Books gelesen werden können, annähernd so komfortabel gemacht werden kann wie das Lesen klassischer Druckmedien. Dazu werden Kriterien ermittelt, durch die die Lesegeschwindigkeit verbessert und die Anstrengung beim Lesen verringert werden können. Mit Hilfe eines so genannten Eye-Tracking-Verfahrens, das die Blickbewegungen beim Lesen erfasst, wird die Lesegeschwindigkeit



bestimmt und anschließend durch standardisierte Fragen zum Textinhalt die Verarbeitungstiefe gemessen. Dabei lässt sich beobachten, dass die Leseleistung grundsätzlich dann erhöht werden kann, wenn die Anzahl so genannter Sakkaden – d.h. der ruckartigen Blicksprünge, die den Blick gezielt von einem Wort zum nächsten lenken – möglichst gering ist und bei jeder einzelnen Sakkade möglichst viel Information aufgenommen wird.

### Schreib- und Textroutinen

Die Kulturtechniken Lesen und Schreiben verändern sich im digitalen Zeitalter unter anderem in der Hinsicht, dass sie sich tendenziell von linearen zu verstärkt nichtlinearen Prozessen entwickeln. Die Hypertextstruktur des Internets erlaubt es beim Lesen, in Sekundenschnelle von einer Webseite zur nächsten und wieder zurück zu springen. Beim Schreiben am

dem LOEWE-Schwerpunkt auch der von der Volkswagen-Stiftung geförderte Forschungsverbund „Interactive Science“ seine Arbeit aufgenommen, der sich den Folgen der Digitalisierung auf die interne Wissenschaftskommunikation widmet.

### Graduiertenförderung, Rotationsstellenprogramm, Anwendungsbezug

Mit dem VW-Forschungsverbund „Interactive Science“ ist der LOEWE-Schwerpunkt nicht nur inhaltlich, sondern auch personell eng verknüpft. So ist der Geschäftsführende Direktor des ZMI, Prof. Henning Lobin, nicht nur Forschungskordinator des

VW-Forschungsverbundes, sondern auch Sprecher und Koordinator des LOEWE-Schwerpunkts – gemeinsam mit Prof. Peter Haslinger, dem Direktor des Herder-Instituts Marburg. Das Herder-Institut ist Mittragssteller des LOEWE-Schwerpunkts. Um die anwendungsorientierten Forschungsprojekte des Herder-Instituts zu fördern, wurde im LOEWE-Schwerpunkt ein Rotationsstellenprogramm verankert, das es den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern ermöglicht, sich für jeweils fünf Monate ganz ihrer Forschungstätigkeit zu widmen.

Neben dem Herder-Institut bestimmen weitere strategische Kooperationen und Partnerschaften die Struktur des Schwerpunktes. Mit der Fach-

hochschule Gießen-Friedberg (ab März 2011: Technische Hochschule Mittelhessen) als assoziiertem Partner besteht eine Kooperation im Hinblick auf die praktische Umsetzung der im Schwerpunkt entwickelten theoretischen Konzepte. Darüber hinaus werden weitere Einrichtungen der Universität Gießen genutzt, wie das im Rahmen der Exzellenzinitiative des Bundes und der Länder geförderte International Graduate Centre for the Study of Culture (GCSC). Die enge Zusammenarbeit mit dem GCSC im Bereich der Graduiertenförderung schafft für die Doktorandinnen und Doktoranden des LOEWE-Schwerpunktes optimale Promotionsbedingungen.

Computer können – anders als beim Schreiben per Hand oder per Schreibmaschine – Textelemente beliebig verschoben, entfernt oder wiederhergestellt werden.

Computer und Internet verändern jedoch nicht nur die Textproduktion an sich, sie schaffen auch neue Möglichkeiten, was die wissenschaftliche Untersuchung und die Vermittlung von Schreibkompetenzen betrifft. Hier setzt das Teilprojekt „Schreib- und Textroutinen: Kultur-, fach- und medienbezogene Perspektiven“ unter der Leitung von Prof. Helmuth Feilke und Prof. Katrin Lehnen an.

Was ist unter Schreib- und Textroutinen zu verstehen? Jede Art von Text, insbesondere jedoch wissenschaftliche Texte greifen auf bestimmte Schreib- und Textroutinen zurück. Schreib- und Textroutinen sind ty-

pische sprachliche „Bausteine“ von Texten. Diese Bausteine bestehen aus mehr oder weniger festen Ausdrücken, die anzeigen, welche Funktion eine Passage im Rahmen des ganzen Textes hat. In jeder Art von Text gibt es diese Routinen, besonders auffällig sind sie allerdings in wissenschaftlichen Texten. Wenn es etwa heißt „Im Folgenden soll zunächst gezeigt werden, dass ...“ ist klar, dass ein Kommentar zur Gliederung des Textes folgt. Und die Formulierung „Wie Meier betont zwar auch Müller, dass ...“ macht deutlich, dass der Autor zwar gewisse Gemeinsamkeiten zweier Positionen benennt, es aber für ihn jedoch besonders relevant ist, die unterscheidenden Aspekte zu unterstreichen.

Typisch wissenschaftliche Routinen wie diese müssen gelernt wer-

den, sie werden aber kaum gelehrt. Im Teilprojekt „Schreib- und Textroutinen: Kultur-, fach- und medienbezogenen Perspektiven“ wird deshalb eine webbasierte Lernumgebung entwickelt, die Studierende beim Erwerb solcher Textroutinen unterstützt und gleichzeitig die Erforschung von Routinen in der Produktion von Texten ermöglicht.

### Ordnung von Wissen in Texten

Wenn Menschen Texte lesen, schlussfolgern sie weit mehr aus dem Geschriebenen als tatsächlich dort steht – sie beziehen ihr Hintergrundwissen mit ein. Beispielsweise stellt es kein Problem dar, in einem Text die Überschrift zu identifizieren und daraus zu schließen, worum es im Kern innerhalb eines Textes gehen wird. Die

## Der LOEWE-Schwerpunkt „Kulturtechniken und ihre Medialisierung“

### Bereich A: Prozesse – Sprache, Text, Routine

- **Projekt A1:**  
„Blickbewegungen und Informationsverarbeitung beim Lesen in unterschiedlichen Medien“  
(Prof. Karl Gegenfurtner)
- **Projekt A2:**  
„Schreib- und Textroutinen: Kultur-, fach- und medienbezogene Perspektiven“  
(Prof. Helmuth Feilke, Prof. Katrin Lehnen)
- **Projekt A3:**  
„Die Ordnung von Wissen in Texten – Textgliederung und Strukturvisualisierung als Quellen natürlicher Wissensontologien“  
(Prof. Henning Lobin)
- **Projekt A4:**  
„Englisch als lingua franca in der Wissenschafts- und Wirtschaftskommunikation“  
(Prof. Joybrato Mukherjee)

### Bereich B: Produkte und Praktiken

- **Projekt B1:**  
„Narrative Kompetenz und ihre Medialisierung“  
(Prof. Ansgar Nünning)
- **Projekt B2:**  
„Audiovisuelle Geschichtsschreibung. Fernsehnarrative in Ost- und Westeuropa“  
(Prof. Frank Bösch)
- **Projekt B3:**  
„Electronic literacy im Geschichts- und Fremdsprachenunterricht“  
(Prof. Vadim Oswalt, Prof. Dietmar Rösler)
- **Projekt B4:**  
„Praktiken des Suchens und Findens“  
(Prof. Peter Haslinger, Prof. Uwe Wirth)

### Bereich D: Kompetenzzentrum Kulturwissenschaftliche Informationsverarbeitung

- **Entwicklungsprojekt D1:**  
„Multimedialisierung der ‚Chronik des Gettos Lodz/Litzmannstadt‘“  
(Prof. Peter Haslinger, Prof. Uwe Wirth, Prof. Rainer Bernd Voges/Fachhochschule Gießen-Friedberg)
- **Entwicklungsprojekt D2:**  
„Korpustechnologie“  
(Prof. Henning Lobin, Prof. Joachim Zinke/Fachhochschule Gießen-Friedberg)

### Bereich E: Graduiertenförderung

Prof. Ansgar Nünning,  
Dr. Torben Schmidt

### Projektkoordinatoren:

**Prof. Dr. Henning Lobin**  
(Sprecher/Koordinator)  
Justus-Liebig-Universität Gießen  
Zentrum für Medien und Interaktivität (ZMI)  
Ludwigstraße 34  
35390 Gießen  
Telefon: 0641 99-29050  
henning.lobin@uni-giessen.de

**Prof. Dr. Peter Haslinger**  
(Koordinator)  
Herder-Institut Marburg e.V.  
Gisonenweg 5-7  
35037 Marburg  
Telefon: 06421 184-101  
haslinger@herder-institut.de

Überschrift erschließt sich dem Menschen intuitiv, da sie meist über eine größere Schrift verfügt oder fettgedruckt ist.

Was der Mensch gelernt hat, automatisch zu tun, muss einer Software erst in Einzelschritten „beigebracht“ werden. Für die Software reicht die Optik allein nicht aus, um eine Überschrift als solche zu identifizieren. Sie erkennt lediglich einen „fettgedruckten Text in der Schriftgröße 16 pt“. Damit eine Software „versteht“, was der jeweilige Text „bedeutet“, muss eine Art „Hintergrundwissen“ für sie geschaffen werden. Dieses Hintergrundwissen für eine Software nennt man „Ontologie“ oder auch „formales Begriffssystem“.

Mit Ontologien beschäftigt sich das Teilprojekt „Die Ordnung von Wissen in Texten“ unter der Leitung von Prof. Henning Lobin und der auf langjähriger computerlinguistischer Erfahrung basierenden wissenschaftlichen Mitarbeit von Dr. Harald Lungen. Das Teilprojekt widmet sich der Frage, wie sich Wissensordnungen der verschiedenen Wissenschaftsdisziplinen in Textgliederungen manifestieren. Ermittelt werden soll, wie sich disziplinspezifische Konzepte in Gliederungen wissenschaftlicher Texte widerspiegeln und wie sie sich in sprachlichen Formulierungen äußern. Praktisches Ziel ist es, einen Prototyp

für eine computergestützte Anwendung zu entwickeln, der es ermöglicht, aus formalen Gliederungsstrukturen inhaltliche Informationen zu erschließen, indem Ontologien aus Gliederungen wissenschaftlicher Texte



derungen wissenschaftlicher Texte abgeleitet werden.

In Zusammenarbeit mit dem Teilprojekt „Korpustechnologie“, geleitet von Prof. Henning Lobin und Prof. Joachim Zinke, wurde dazu ein umfangreiches Textkorpus digitaler wissenschaftlicher Lehrbücher zusammengestellt, mit linguistischen und textstrukturellen Annotationen sowie Metainformationen versehen und in einer Datenbank gespeichert. Das Projekt „Korpustechnologie“ ist Teil des „Kompetenzzentrums Kulturwissenschaftliche Informationsverarbeitung“ des LOEWE-Schwerpunkts. Das Kompetenzzentrum hat sich einem nachhaltigen Umgang mit kulturwissenschaftlichen Forschungsdaten verschrieben und leistet einen wichtigen Beitrag im hochaktuellen Forschungsgebiet der „Digital Humanities“.

### Praktiken des Suchens und Findens

Computer und Internet verändern nicht nur die fundamentalen Kulturtechniken des Lesens und Schreibens. Sie schaffen darüber hinaus neue Möglichkeiten für die komple-

xeren kommunikativen Kulturtechniken des Archivierens, des Editierens und des Recherchierens. Im digitalen Zeitalter stehen nicht nur scheinbar unbegrenzte Speicherkapazitäten zur Verfügung, durch das Internet ergeben sich auch neue Darstellungs- und Präsentationsmodi. Und nicht zuletzt erlauben Suchmaschinen wie Google eine schnelle und unkomplizierte Recherche von jedem beliebigen Ort aus. Praktiken des Recherchierens haben seit der Spurensuche unserer steinzeitlichen Vorfahren bis zur Google-Recherche fundamentale Bedeutung. Es sind technische und symbolische Handlungen, die als Instrumente der Erkenntnis dienen. Dies bedeutet auch, dass Suchaktivitäten in unbekanntem Bereichen ablaufen. Hier verläuft die Suche ähnlich einer kriminalistischen Spurensuche: Das Ziel konkretisiert sich erst bei der Suche. Wie ein Detektiv baut der Forscher auf Vermutungen, sammelt dann mögliche Hinweise und wertet sie aus.

Vermutungen beeinflussen auch die Praktiken eines Archivars: Annahmen über die Relevanz von Dokumenten entscheiden über deren Erhalt im Archiv oder deren Vernichtung. Wichtig sind Vermutungen aber auch im Kontext einer Edition:

In der Aufbereitung von nicht vollständig überlieferten Texten treten hermeneutische Operationen auf, in denen verschiedene Deutungen möglich sind. Das Teilprojekt „Praktiken des Suchens und Findens“ unter der Leitung von Prof. Peter Haslinger und Prof. Uwe Wirth beschäftigt sich mit diesem Phänomen sowohl

anhand klassischer Archive als auch anhand der Annotationen von Internetinhalten und Internetsuchmechanismen. Erforscht werden zum einen die Sammlungen des Herder-Instituts Marburg auf Aspekte der Überlieferungsgeschichte, der Provenienz und der Motivation des Sammelns. Zum anderen geht das Projekt der

Frage nach, welche Vermutungen die Such- und Aufbereitungsprozesse der Edition der Chronik des Gettos Lodz/Litzmannstadt beeinflusst haben. Dabei werden sowohl die von der Arbeitsstelle Holocaustliteratur der Universität Gießen herausgegebene Pringtausgabe, als auch die im Teilprojekt „Multimedialisierung der Chronik

## DIE AUTOREN

**Henning Lobin**, Jahrgang 1964, ist seit 2007 Geschäftsführender Direktor des Zentrums für Medien und Interaktivität (ZMI) der Universität Gießen, nachdem er schon in der Gründungsphase die Leitung innehatte. Promotion an der Universität Bonn 1991 in Germanistik, Philo-



sophie und Informatik, Habilitation 1996 an der Universität Bielefeld in Linguistik. Seit 1999 Professor für Angewandte Sprachwissenschaft und Computerlinguistik an der Universität Gießen, von 2002 bis 2004 deren Vize-Präsident. Henning Lobin war von 2001 bis 2007 Vorsitzender der Gesellschaft für Sprachtechnologie und Computerlinguistik. Zahlreiche Buchveröffentlichungen, zuletzt „Inszeniertes Reden auf der Medienbühne“ (Campus, 2009) und „Computerlinguistik und Texttechnologie“ (UTB/Fink, 2010).

**Sabine Heymann**, Jahrgang 1951, ist seit der Gründung 2001 Geschäftsführerin des Zentrums für

Medien und Interaktivität (ZMI) der Universität Gießen. Von 1971 bis 1972 Redaktionsvolontariat und Redakteurin bei einer Lokalzeitung, ab 1974 Studium der Germanistik und Romanistik an der Universität Gießen, 1981 Abschluss als M.A. Von 1981 bis 1995 Kulturkorres-



pondentin für Theater heute, Frankfurter Rundschau und verschiedene Rundfunksender in Rom. 1995/96 an der Bonner Bundeskunsthalle Kuratorin der Begleitprogramme zu den Ausstellungen. 1996 bis 1998 Persönliche Referentin des Universitäts-Präsidenten der Justus-Liebig-Universität. Seit 1998 als Medienreferentin mit dem Aufbau des ZMI befasst.

**Jana Klawitter**, Jahrgang 1973, ist wissenschaftliche Geschäftsführerin des LOEWE-Schwerpunktes „Kulturtechniken und ihre Medialisierung“. Studium der Linguistik und Kommunikationswissenschaft an der Technischen Universität Berlin, 2005 Abschluss als M.A., Grün-



ungsmitglied von „ZMI-Transfer“, der unternehmerischen Ausgründung des ZMI. Ihre Forschungsinteressen liegen im Bereich der web-basierten interdisziplinären Kommunikation.

**Regine Leitenstern**, Jahrgang 1980, ist Assistentin der wissenschaftlichen Geschäftsführung des LOEWE-Schwerpunktes „Kulturtechniken und ihre Medialisierung“. Studium der Französisistik, Italianistik und Journalistik in Leipzig und Paris, 2007 Abschluss als M.A. Seit 2008 Mitgliedschaft im International Gra-



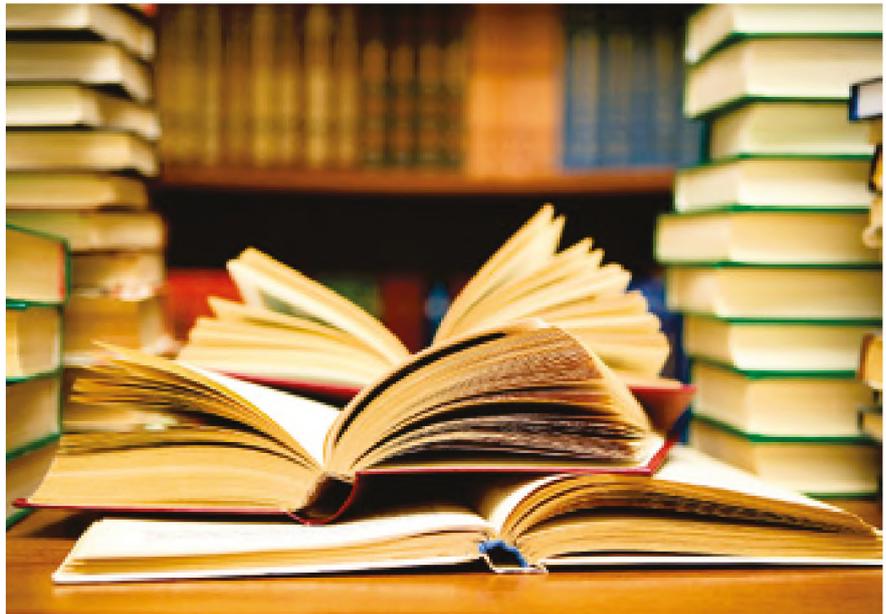
duate Centre for the Study of Culture (GCSC), Dissertationsprojekt zu intra- und intermedialen Bezügen im zeitgenössischen Autorenfilm.

des Gettos Lodz/Litzmannstadt“ produzierte digitale Edition als Untersuchungsgegenstände herangezogen.

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Teilprojektes „Multimedialisierung der Chronik des Gettos Lodz/Litzmannstadt“ erstellen derzeit unter der Leitung von Prof. Peter Haslinger, Prof. Uwe Wirth und Prof. Rainer Bernd Voges eine interaktiv gestaltete Online-Version der Lodzer-Getto-Chronik. Das Material wird dazu nicht nur digitalisiert, sondern auch zu einem multimedial gestalteten Informationsportal ausgebaut. In diesem Portal wird es durch die Entwicklung interaktiver Tools möglich sein, spezifische Nutzergruppen gezielt durch das Informationsangebot zu führen und dabei zusätzliche Informationsangebote aus dem Internet einzubinden. Ziel des Projektes ist es, ein historisches Thema von höchster Relevanz mit neuesten Webtechnologien zu verknüpfen, wie sie durch Web 2.0 und Social Media Tools nutzbar sind. Was liegt dabei näher, als diejenige Generation in die Entwicklung einzubeziehen, die als so genannte „Digital Natives“ mit Computer und Internet aufgewachsen sind? In Kooperation mit Prof. Rainer Bernd Voges vom Studiengang „Fachjournalismus und Multimediale Dokumentation“ und Prof. Joachim Zinke vom Studiengang „Medieninformatik“ der Fachhochschule Gießen-Friedberg (ab März 2011: Technische Hochschule Mittelhessen) realisieren Studentinnen und Studenten im Rahmen von Studien-, Bachelor- und Masterarbeiten webgestalterische und webprogrammertechnische Projekte zur Entwicklung des geplanten Portals.

### **Narrative Kompetenz und ihre Medialisierung**

Durch das Internet stehen Informationen immer und überall zur Verfügung. Mittels mobiler Endgeräte wie Lap-



tops und Smartphones ist es möglich, eigene Dateien, z.B. Texte, Bilder und Videos von jedem beliebigen Ort aus ins Internet zu stellen. Doch nicht nur die Mobilität des einzelnen Nutzers, auch die weltweite Kommunikation und Vernetzung der Nutzer untereinander wird durch Computer und Internet in bisher unbekanntem Maße befördert. Neue Medienformate, wie Social Media Networks und Weblogs sind entstanden, über die Menschen weltweit miteinander in Kontakt treten und kommunizieren – als Einzelpersonen, als Firmen oder als Institutionen. Das Teilprojekt „Narrative Kompetenz und ihre Medialisierung“, geleitet von Prof. Ansgar Nünning, widmet sich diesen neuen Medienformaten aus der Perspektive des Erzählens.

Älter als die Kulturtechniken des Lesen und Schreibens, aber im Laufe der Kulturgeschichte immer enger mit ihnen verknüpft, ist es ein anthropologisches Grundbedürfnis des Menschen Geschichten erzählen und verstehen zu können. Darüber hinaus ist das Erzählen ein wichtiges Mittel zur Sinn- und Identitätsstiftung. Das Teilprojekt „Narrative Kompetenz und ihre Medialisierung“ geht der Frage nach, wie das Erzählen in Weblogs und Social Media-

Plattformen zur Identitätsbildung und Selbstdarstellung von Einzelpersonen, aber auch von Firmen genutzt wird. Untersucht wird einerseits, wie erzählende Medienformate in Firmenwebsites eingebunden werden und zur Konstruktion des Firmenimages beitragen. Und andererseits, wie verschiedene Medien – Texte, Bilder, Videos – in Social Media-Plattformen wie Facebook, StudiVZ und Myspace multimodal zusammenwirken und dadurch eine spezifische Art der Selbstrepräsentation entsteht. Untersucht wird außerdem, wie neue Erzählformen im Internet wiederum auf das Erzählen im klassischen Roman zurückwirken. Damit beschäftigt sich das Teilprojekt am Beispiel des Email-Romans als neuem literarischem Genre.

### **Audiovisuelle Geschichtsschreibung**

Das Erzählen steht auch im Mittelpunkt des von Prof. Frank Bösch und Prof. Peter Haslinger geleiteten geschichtswissenschaftlichen Teilprojekts „Audiovisuelle Geschichtsschreibung. Fernseh narrative in Ost- und Westeuropa“. Seit Jahren haben Fernsehformate wie Dokumentatio-

nen, Fernsehserien oder Fernsehfilme Konjunktur und tragen dazu bei, dass bestimmte Themen in der gesellschaftlichen Wahrnehmung besondere Aufmerksamkeit erlangen. Die audiovisuelle Geschichtsdarstellung greift dabei zahlreiche Kulturtechniken bisheriger historischer Darstellungen in neuen Formaten auf – man denke nur an das mündliche Erzählen durch Zeitzeugen, die visuelle Darstellung historischer Stätten oder historischer Dokumente. Darüber hinaus bildet die audiovisuelle Geschichtsdarstellung jedoch auch eigene Erzähl- und Darstellungsformen aus.

Das Teilprojekt widmet sich dem Übergang von der vornehmlich mündlich und schriftlich geprägten Geschichtsvermittlung zur audiovisuellen Geschichtskultur und fragt danach, wie das Fernsehen die Geschichtsdarstellung veränderte. Schließlich spielt das Medium, über das historische Erzählungen transportiert werden, eine wichtige Rolle. Es bedeutet einen nicht unerheblichen Unterschied, ob Geschichte schriftlich niedergeschrieben, in Zeitzeugen-Interviews wiedergegeben oder als audiovisuelle Dokumentation aufbereitet wird. Welche spezifischen Techniken und Formen die audiovisuelle Geschichtsschreibung im Fernsehen seit den 1950er Jahren ausgebildet hat, erforscht das Teilprojekt anhand ausgewählter Dokumentationen, Spiel- und Fernsehfilmen zum Holocaust aus West- und Osteuropa. Eine Fortsetzung des Teilprojektes besteht darin zu analysieren, wie die bisherigen Darstellungsformen durch das Internet eine erneute Wandlung erfahren.

### Englisch als „lingua franca“

In Folge der weltweiten Kommunikation und Vernetzung durch Computer und Internet entstehen nicht nur neue Medienformate. Gestärkt wird darüber hinaus die Position des Eng-



lischen als kulturübergreifendes Kommunikationsmittel. An internationalen Handelsplätzen, wie Häfen und Märkten, verständigten sich Menschen seit jeher nicht nur mit „Händen und Füßen“, sondern auch mit vereinfachten Varianten der jeweils vertretenen Sprachen. Die verschiedenen Sprachen wurden miteinander vermischt, mit dem Ziel, sich dem Gegenüber so gut wie möglich verständlich zu machen. Aufgrund des ursprünglich vorhandenen hohen romanischen Anteils wurden diese Sprachen „lingua franca“ genannt. Im Laufe der Zeit wurde der Begriff „lingua franca“ auch auf Sprachkreationen übertragen, die auf nicht-romanischen Sprachen basieren, z.B. dem Englischen. Zwar ermöglicht die virtuelle Welt des Internets es, mit Menschen aus aller Welt problemlos in Kontakt zu treten, die Suche nach geeigneten Wegen, um sich zu verständigen, geht jedoch weiter. Als kleinster gemeinsamer Nenner der Sprecher unterschiedlichster Herkunft dient vor allem die englische Sprache. Das Teilprojekt „Englisch als lingua franca in der Wissenschafts- und Wirtschaftskommunikation“ unter der Leitung von Prof. Joybrato Mukherjee trägt dieser Tatsache Rechnung. Wesentliches Merkmal einer lingua franca

ist, dass sie auf einfache Ausdrücke zurückgreift und dass die innerhalb einer muttersprachlichen Sprecher-gemeinschaft gängigen Redewendungen und Mehrworteinheiten entweder nahezu unbekannt sind oder umgeformt werden. Mehrworteinheiten – so genannte „n-grams“ – wie zum Beispiel „on the one hand“, „on the other hand“ werden von muttersprachlichen Sprechern als Einheit wahrgenommen und verwendet. Nicht-Muttersprachler gebrauchen demgegenüber weitaus weniger Mehrworteinheiten. Im Fokus der linguistischen Untersuchungen des Teilprojekts stehen Weblogs, Diskussionsforen und Wikis aus dem Bereich der Medizin, die vor allem Nichtmuttersprachlern dazu dienen, sich über medizinische Themen auszutauschen. Mit Hilfe eines umfangreichen webbasierten Korpus werden im Projekt Mehrworteinheiten in verschiedenen Internetgenres nicht nur beschrieben, sondern auch aus verschiedenen Perspektiven bewertet, unter anderem in Hinblick auf Abweichungen vom muttersprachlichen Gebrauch – mit der Zielsetzung, weitere Aufschlüsse über das Englische als lingua franca in spezifischen Kontexten der Online-Kommunikation zu erhalten.

## Electronic Literacy im Unterricht

Nicht zuletzt ermöglicht die weltweite Kommunikation und Vernetzung durch das Internet die Entwicklung von sprach- und kulturübergreifenden Lernprojekten. So erforscht das Teilprojekt „Electronic Literacy im Geschichts- und Fremdsprachenunterricht“ unter der Leitung von Prof. Vadim Oswald und Prof. Dietmar Rösler unter anderem am Beispiel der virtuellen Plattform „Second Life“ die Auswirkungen von Computer und Internet auf Lernprozesse und entwickelt neuartige sprachübergreifende didaktische Konzepte.

Second Life ist eine virtuelle Welt mit Ländern, Städten, Unternehmen, öffentlichen Institutionen und einer eigenen Währung. Eine Welt, in der man sich wie in einem Computerspiel mit einer Spielfigur, dem Avatar, durch einen virtuellen, dreidimensionalen Raum bewegen kann. Mit dem Avatar ist der Austausch über die eigene Stimme per Kopfhörer und Mikrofon möglich oder durch schriftliche Mitteilungen im Chatfenster.

Einst galt Second Life als die Zukunft des World Wide Web. Inzwischen haben sich viele einstige Second Life-Bewohner zurückgezogen. Dafür sind andere, insbesondere Kultur- und Bildungseinrichtungen, neu hinzugekommen und ergreifen die Chance, fiktive Welten zu errichten, aber auch reale Orte nachzubilden und – selbstverständlich virtuell – zu bereisen. So nutzt das Teilprojekt Second Life für ein neuartiges Didaktikkonzept: In kleinen Gruppen begehen polnische Deutsch-Lerner und künftige muttersprachliche Deutsch-Lehrer gemeinsam historische Orte und sprechen in Gestalt ihrer Avatare über ihre Eindrücke in der virtuellen Welt. Nahezu spielerisch erweitern die polnischen Schülerinnen und Schüler dabei ihre mündlichen und schriftlichen Kenntnisse der deutschen Sprache und ler-

nen gleichzeitig Kultur und Geschichte des anderen Landes kennen. Ziel des Projektes ist es herauszufinden, inwiefern durch den virtuellen Begegnungsort und das Zusammentreffen von Sprachlernern und künftigen Sprachlehrern geschichtsbezogene Landeskunde stattfinden kann. Dies geschieht wiederum über eines der fundamentalen Bedürfnisse des Menschen: das Erzählen von Geschichten.

## Medialer Wandel in der Kritik

Ob in Bezug auf die Entstehung neuer Erzählformate, die Entwicklung neuer didaktischer Konzepte oder neuer interaktiver und multimodaler Präsentationsmodi – die Auswirkungen der so genannten digitalen Revolution auf die fundamentalen kommunikativen Kulturtechniken des Lesen und Schreibens, des Recherchierens und des Archivierens sind weit und vielfältig. Neue Techniken und medialer Wandel bergen dabei nicht nur Vorteile: Das Internet gilt Kritikern als „rechtsfreier Raum“, immer wieder geraten Webdienste wie Google und Facebook aufgrund von Datenschutz- oder Copyright-Problemen in die Schlagzeilen. Und nicht zuletzt schwingt bei jeder Neuerung auch immer die Besorgnis mit, dass das Altbewährte verdrängt werden könnte.

Schon mit der Erfindung der Schrift und des Buchdrucks wurden kulturkritische Stimmen laut: Die Schrift zerstöre das Gedächtnis (Sokrates), führe mithin zu einem Verlust der Kontrolle über die Sprache. Im 15. Jahrhundert wurde der Buchdruck im Vergleich mit der „Jungfrau“ Feder als „Hure“ beschimpft: Hier wird also der Kontrollverlust über den Text kritisiert. Im digitalen Zeitalter wird das kontemplative, das konzentrierte Schreiben vielleicht auf der Strecke bleiben und Einfluss auf das begriffliche Denken und die argumentative Komplexität haben. Dafür bieten Automatisierung,

Multimodalität und Vernetzung des digitalisierten Schreibens der Wissensgesellschaft neue Möglichkeiten. Beim Lesen dagegen wird sich vor allem das Leseverhalten ändern. Das Lesen in Büchern wird ab-, das Lesen am Bildschirm zunehmen, Linearität schwindet zugunsten der assoziativen Verknüpfung. Digitales Lesen erfordert neue Fähigkeiten der Interaktivität, Multimodalität und Vernetzung.

Wie die neuen Praktiken des Lesens und des Schreibens die Formation unserer künftigen Kultur prägen werden, werden wir jedoch erst dann genauer erkennen können, wenn die erste Generation der Digital Natives unter diesen Bedingungen herangewachsen und selbst produktiv geworden ist, ohne auch nur eine ferne Erinnerung daran, wie die Schriftkultur ohne digitale Hilfsmittel funktionierte.

---

## KONTAKT

### LOEWE-Schwerpunkt

#### „Kulturtechniken und ihre Medialisierung“

Zentrum für Medien und Interaktivität (ZMI)

Justus-Liebig-Universität Gießen

Ludwigstraße 34, 35390 Gießen

Telefon: 0641 99-16350

zmi@uni-giessen.de

www.kulturtechniken.info

www.zmi.uni-giessen.de