

KROTZ, FRIEDRICH

**MEDIATISIERUNG ALS BEITRAG ZU EINER THEORIE SOZIALER KOMMUNIKATION
UNTER SICH WANDELNDEN MEDIENBEDINGUNGEN**

Friedrich Krotz, Universität Erfurt, Seminar für Kommunikations- und Medienwissenschaft,
Friedrich.Krotz@uni-erfurt.de

**SEKTION MEDIEN- UND KOMMUNIKATIONSSOZIOLOGIE: WAS HEISST HEUTE
„MEDIENGESELLSCHAFT“?**

In der Soziologie wurde die Existenz funktionierender Kommunikation meist einfach nur als Bedingung für Gesellschaft und soziales Handeln vorausgesetzt, aber in ihrer gesellschaftlichen Bedingtheit und Tragweite nicht weiter untersucht. Erst mit den Arbeiten von Mead, Schütz, Habermas und anderen sowie in Bezug auf Semiotik und Sprachwissenschaft wurde Kommunikation als wichtigste Form sozialen Handelns zur Kenntnis genommen. Jedoch wird soziale Kommunikation auch in diesen Ansätzen meist als face-to-face-Kommunikation konzipiert, insofern tendieren sie dazu, die Bedeutung technischer Kommunikationsmedien außer Acht zu lassen.

Hier setzt eine Theorie mediatisierten kommunikativen Handelns an, die Kommunikation in ihrer sozialen *und* medialen Bedingtheit untersucht. Medienwandel erscheint dann als Ausdifferenzierung von face-to-face-Kommunikation in verschiedene Typen mediatisierter Kommunikation – in mediatisierte interpersonale Kommunikation zwischen Menschen etwa per Brief oder Telefon, in Produktion und Rezeption standardisierter, allgemein adressierter Kommunikate wie Bücher, Fernsehen oder Websites sowie in interaktive Kommunikation, z.B. in Computerspielen oder mit GPS-Systemen und Robotern. „Mediengesellschaft“ ist dann durch die zunehmende Bedeutung mediatisierter Kommunikation auf Mikro-, Meso- und Makrolevel charakterisiert, wodurch sich die gesellschaftlichen Institutionen, Wirtschaft und Demokratie, Kultur und Sinn von Handeln verändern, wobei aber der Wandlungsprozess das wichtige ist. In diesem Rahmen kann dann Mediatisierung in Beziehung zu anderen Wandlungsprozessen wie Globalisierung gesetzt werden, es können einzelne Kommunikationstypen und einzelne kommunikative Formen wie etwa Computerspielen im Hinblick auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten untersucht werden. Der Vortrag setzt sich mit dem so möglichen Theorierahmen und dessen Potenzialen auseinander.