medien wissenschaft
UNIVERSITÄT BAYREUTH

Zur Medialität des Normativen

#hyperkult_xii
04.-06. Juli 2013

Prof. Dr. Jochen Koubek | Universität Bayreuth | Digitale Medien | jochen.koubek@uni-bayreuth.de

Medialität

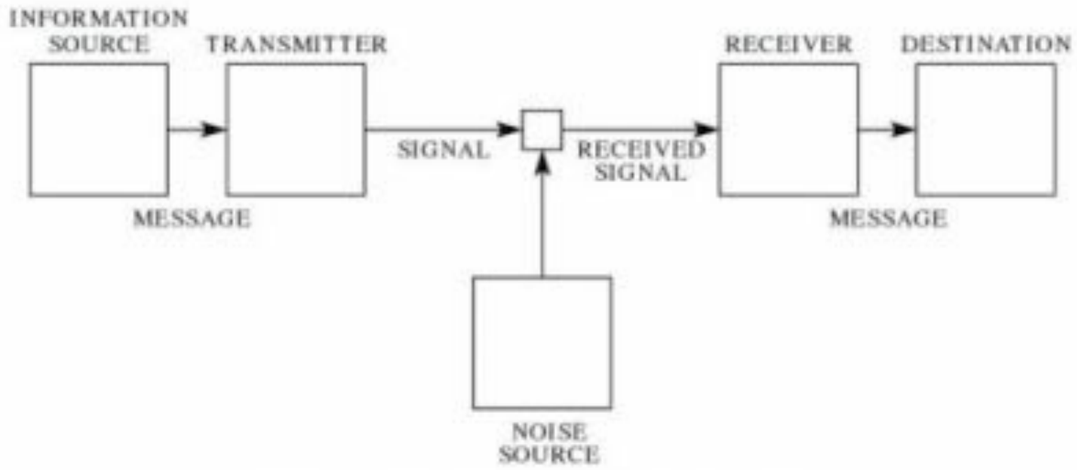


Fig. 1—Schematic diagram of a general communication system.

Claude Shannon: A Mathematical Theory of Communication, 1948.

Medien transportieren keine Bedeutungen.

Medien transportieren Signale, die vom Empfänger zur Konstitution von Bedeutungen genutzt werden können.

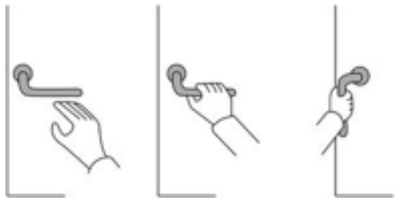
Repräsentationen von Bedeutung

In der kognitiven Psychologie (Anderson; Edelmann/Wittmann) werden drei verschiedene Repräsentationsformen von Bedeutungen unterschieden:

1

2

3



1. Aussagenartige Repräsentation (Begriffsnetzwerke)
2. Analoge Repräsentation (Vorstellungsbilder, -töne etc.)
3. Handlungsmäßige Repräsentation über Handlungen (Erfahrungen)

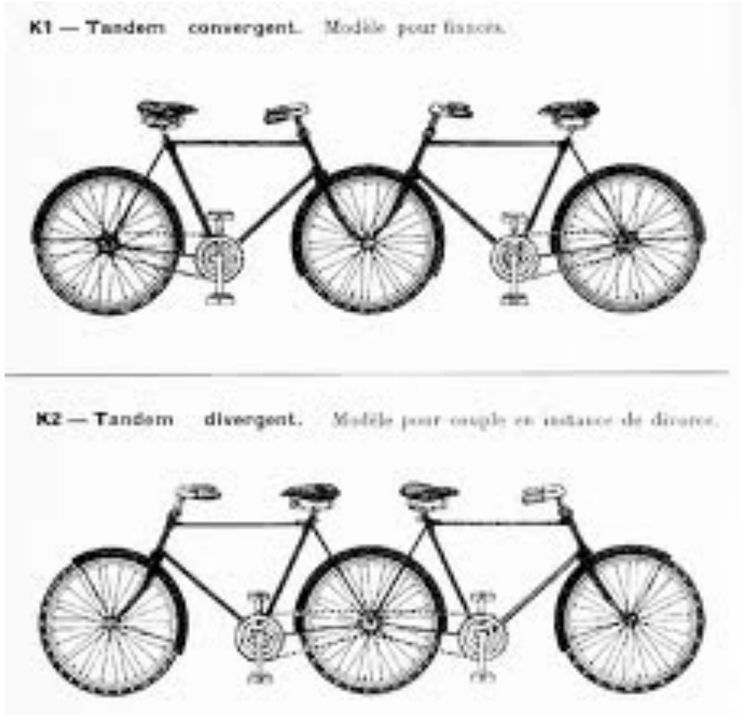
Narrationen beeinflussen die begriffliche Wissensrepräsentation

Audiovisionen beeinflussen die analogen Repräsentationen

Aktionen beeinflussen die handlungsmäßigen Repräsentationen

Handlungsmäßige Repräsentation

Erwerb von Sachwissen durch handelnden Umgang mit Dingen.
(Edelmann/Wittmann, S. 133)



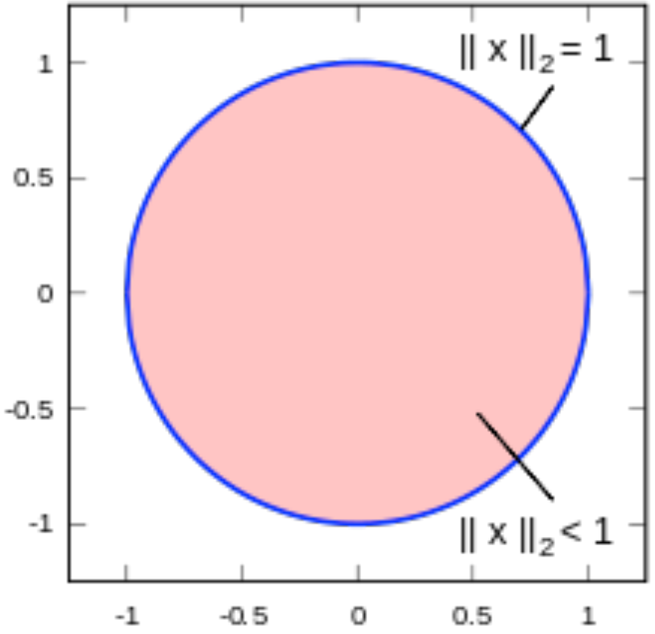
Jacques Carelman: catalogue d'objets introuvables

Die Bedeutung eines Wortes ist der Gebrauch des referenzierten Gegenstands.

Die normative Reglementierung dieses Gebrauchs ist damit immer auch eine implizite Bedeutungszuweisung bzw. eine Steuerung des zu erwerbenden Wissens.

Norm

http://de.wikipedia.org/wiki/Norm

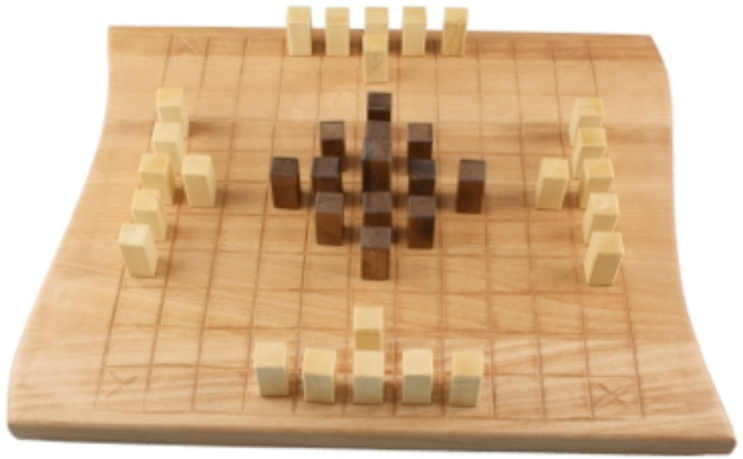


Einheitskugel (rot) und -sphäre (blau) für die euklidische Norm in zwei Dimensionen

1. Spielregel
2. Rechtsnorm
3. Technische Norm
4. Soziale Norm
5. Maßstab, Standard

Die Medialität des Normativen

Schach und Hnefatafl



»The differences between these games' interpretation of combat tell us a lot about the differences between strategic thought between European vassal kings and Viking warrior bands: their priorities, the nature of their battles, and wether they approach warfare as a platonic war between equals. And the game themselves, in turn, shape the strategic thought of those who play them.«
Anna Anthropty: Rise of the video game Zinesters, S. 50.

Spielregel: Village

Das Spiel läuft über mehrere Runden, in denen ihr die Geschicke eurer Familien lenkt. Dazu müsst ihr eure Familienmitglieder im Dorf sinnvoll einsetzen. Auf dem Hof sorgen sie für eine gute Ernte, in der Kirche bringen sie Ruhmespunkte, in der Ratsstube bringen sie Ruhmespunkte und Privilegien. Wer sich für eine Reise entscheidet, erwirbt neben Ruhmespunkten auch Einfluss oder Geld, je nachdem, wohin es ihn treibt. Familienmitglieder in den Handwerksbetrieben ermöglichen die Produktion von Gütern. Die produzierten Güter und das Getreide können am Markt gegen Ruhmespunkte getauscht werden.

Es gibt folgende Privilegien:

1. Stufe: Du nimmst dir den Marker „Nächster Startspieler" aus der Ratsstube. Wenn der Marker bereits von einem anderen Spieler genommen wurde, gehst du leider leer aus.
Hast du den Marker genommen, wirst du in der nächsten Runde auf jeden Fall Startspieler. Am Anfang der nächsten Runde nimmst du dir dementsprechend den Startspielermarker und legst dann den Marker „Nächster Startspieler" wieder auf den dafür vorgesehenen Platz in der Ratsstube zurück.

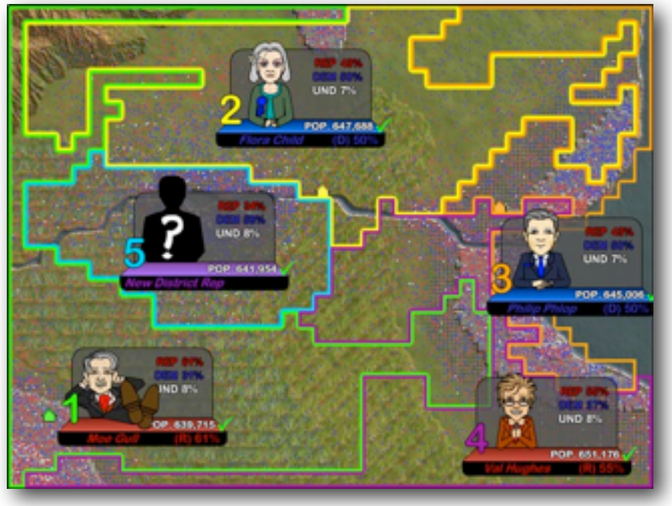
2. Stufe: Du erhältst 2 Einflusssteine deiner Wahl aus dem Vorrat.

3. Stufe: Du erhältst 1 Güterplättchen deiner Wahl, das du neben deinem Hof ablegst.

4. Stufe: Du legst genau 1 Münze in den Vorrat und erhältst 3 Ruhmespunkte, die du mit deinem Marker auf der Ruhmesleiste markierst.

http://www.spielregeln.de/wp-content/uploads/2012/10/village.pdf

Rhetorische Spiele



Redistricting Game

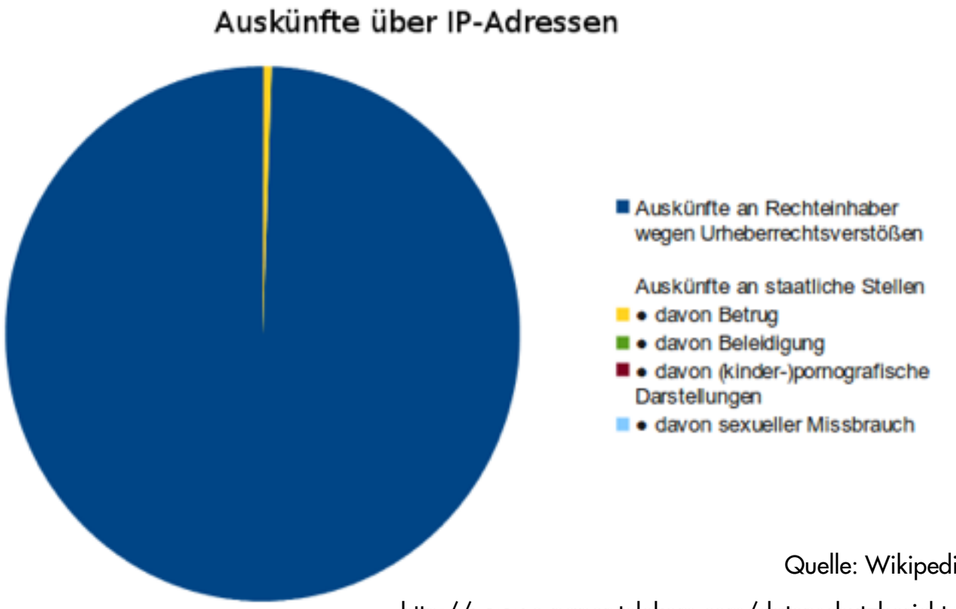
Rage Control

Peacemaker

Surge World

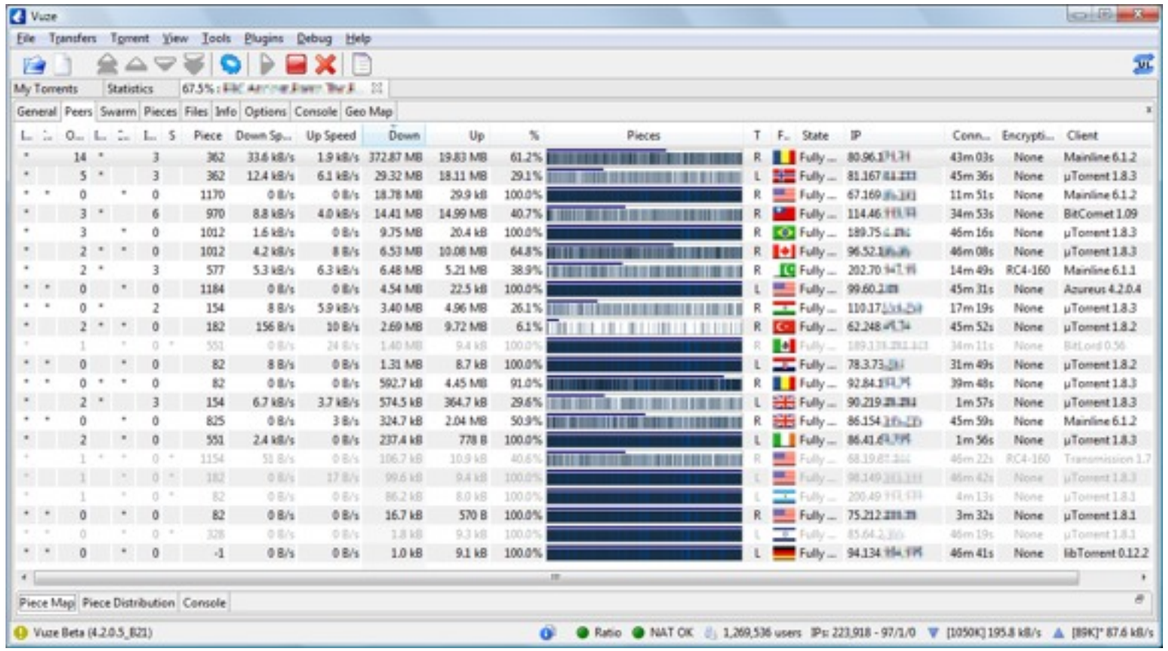
Re-Mission 2

Gezi Jam



Quelle: Wikipedia / Telekom 2010

http://www.e-paper.telekom.com/datenschutzbericht-2010/page13.html



http://wiki.vuze.com/w/Column_setup#Example_settings

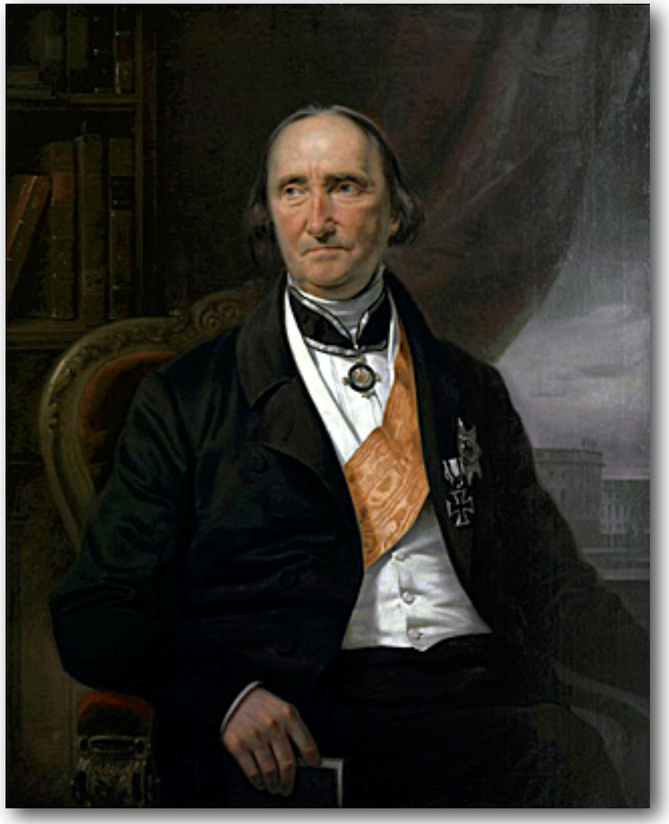
Rechtsnormen

§101 UrhG Auskunftsanspruch

(2) In Fällen offensichtlicher Rechtsverletzung oder in Fällen, in denen der Verletzte gegen den Verletzer Klage erhoben hat, besteht der Anspruch unbeschadet von Absatz 1 auch gegen eine Person, die **in gewerblichem Ausmaß**

1. rechtsverletzende Vervielfältigungsstücke in ihrem Besitz hatte,
2. rechtsverletzende Dienstleistungen in Anspruch nahm,
3. für rechtsverletzende Tätigkeiten genutzte Dienstleistungen erbrachte oder
4. nach den Angaben einer in Nummer 1, 2 oder Nummer 3 genannten Person an der Herstellung, Erzeugung oder am Vertrieb solcher Vervielfältigungsstücke, sonstigen Erzeugnisse oder Dienstleistungen beteiligt war,

Norminterpretation (Rechtsauslegung)



Carl Friedrich v. Savigny

In einer Rechtsnorm drückt sich ein bestimmtes Verständnis für den normierten Gegenstand (Rechtsgut) aus, das es zu rekonstruieren gilt.

Die **grammatische Auslegung** fragt nach dem Wortsinn.

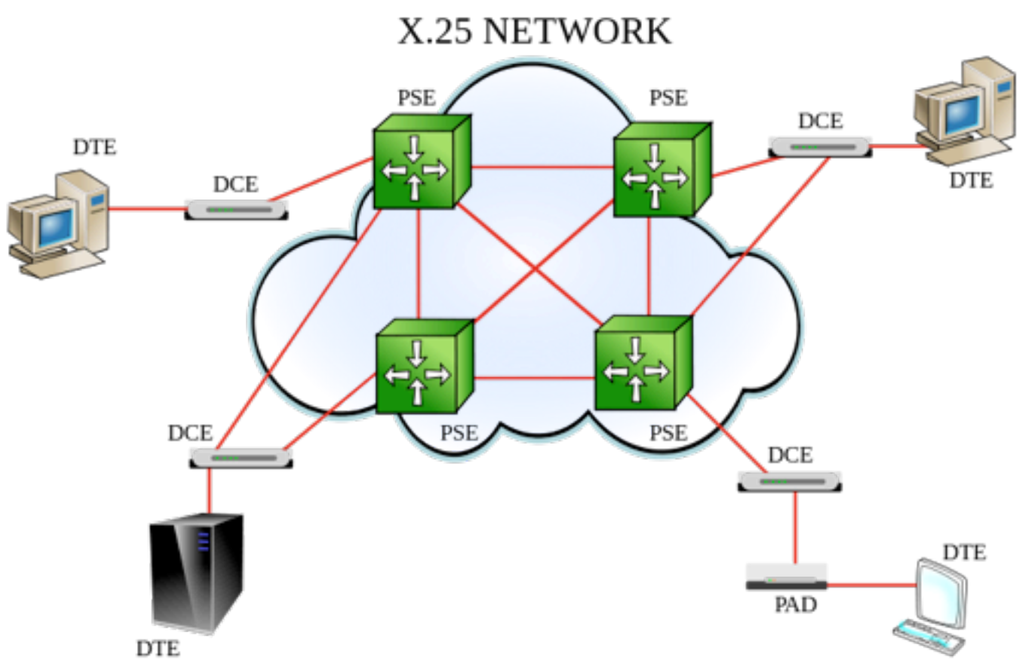
Die **systematische Auslegung** fragt nach der Stellung der fraglichen Norm in der gesamten Rechtsordnung.

Die **historische Auslegung** fragt nach dem Rechtsgedanken des historischen Gesetzgebers (wer immer das ist).

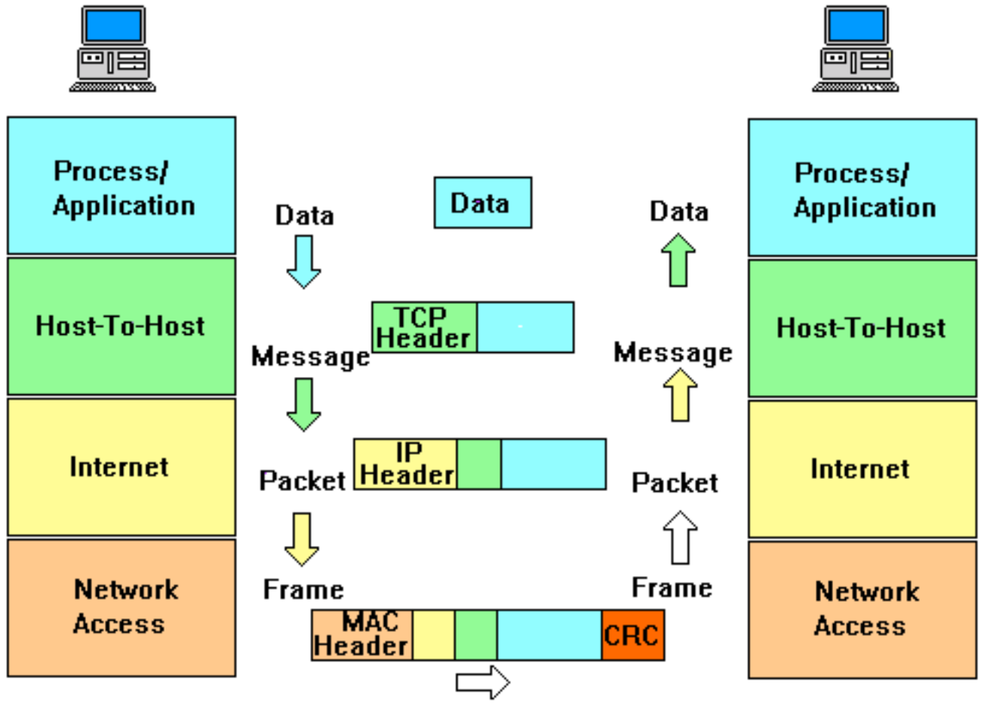
Die **teleologische Auslegung** fragt nach dem Zweck der Norm.

Technische Normen: X.25 vs. TCP/IP

»The nice thing about standards is that you have so many to choose from.«
Andrew S. Tanenbaum



Zuverlässige Netzknoten
Unzuverlässige Terminals



Unzuverlässige Netzknoten
Zuverlässige Hosts

BTX-Modem

Elektronisches Massenmedium

ITU V.23

The principal characteristics recommended for a modem to transmit data at medium speed in the general switched telephone network are as follows:

- use of modulation rates up to 600/1200 bauds on the communication channel (see Recommendation V.5);
- frequency modulation with synchronous or asynchronous mode of operation;
- inclusion of a backward channel at modulation rates up to 75 bauds for error control, use of this channel being optional.

http://www.itu.int/rec/T-REC-V.23-198811-I/en

Normativ-Narrative Dissonanzen

Irrational: *Bioshock*, 2007

http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

Ludonarrative Dissonanz

Narrative Spielziele

vs.

Siegbedingungen
Spielfortschritt, Belohnungen

Tomb Raider (2013)

Ludonarrative Dissonanzen

Bioshock	Mass Effect
Bioshock Infinite	Max Payne 3
Duke Nukem 3D	The Last of Us
FarCry 2	Tomb Raider
Gears of War 2	Uncharted
L.A. Noire	…

»Or any game where an NPC tells you you are the „chosen one/only hope/best there is“ and then refuses to give you equipment, training, or the Ultimate McGuffin until you prove yourself by killing 10,000 wolves in the forest *cough* zelda *cough* WoW *cough* every other rpg *cough*. You also have a problem if your game narrative is all about choice and free agency but you don't give them any choice or you give them a bipolar false choice. „You are totally free… to Slaughter the Innocent… or not.“«

Erziehung

Norm: Wenn Du Unrechtes tust, wirst Du von einem Stärkeren geschlagen.

Explizite Narration: Ich bringe Dir bei, Schwächere zu schlagen.

Intendierte Narration: Du sollst keine Schwächeren schlagen.

Der Widerspruch zwischen dem Aufstellen und dem Durchsetzen von Regeln.

Bildungssystem

Wesentliche Ziele der Schule sind die Vermittlung von Wissen und Kenntnissen, die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten, die Vorbereitung auf das Berufsleben, die Befähigung zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zur Mitgestaltung der freiheitlichen demokratischen Grundordnung sowie zum bewussten, selbstbestimmten und kritischen Umgang mit Medien, die Erziehung zur Aufgeschlossenheit für Kultur und Wissenschaft sowie die Achtung vor den religiösen und weltanschaulichen Überzeugungen anderer. Die Schüler lernen, ihre Beziehungen zu anderen Menschen nach den Grundsätzen der Gerechtigkeit, der Solidarität und der Toleranz sowie der Gleichberechtigung der Geschlechter zu gestalten. Dabei werden die Schüler darauf vorbereitet, Aufgaben in Familie, Gesellschaft und Staat zu übernehmen und dazu angehalten, sich im Geiste des Humanismus und der christlichen Nächstenliebe für die Mitmenschen einzusetzen. Die Schule fördert den Entwicklungsprozess der Schüler zur Ausbildung ihrer Individualität, zu Selbstvertrauen und eigenverantwortlichem Handeln…
Thüringer Schulgesetz, § 2.

Rahmenhandlung (Narrative Ziele)

Siegbedingungen

Geschäftsbedingungen

Narration: »Die Telekom steht für ein offenes, freies Internet.«

Regelung: Ab 75 GB Volumen wird die Datenübertragungsrate auf 384 kBit/s gedrosselt.

Normativ-Ideologische Dissonanz

Verfassung der Deutschen Demokratischen Republik

vom 6. April 1968
(in der Fassung vom 7. Oktober 1974)

Artikel 2
1 Alle politische Macht in der Deutschen Demokratischen Republik wird von den Werktätigen in Stadt und Land ausgeübt. Der Mensch steht im Mittelpunkt aller Bemühungen der sozialistischen Gesellschaft und ihres Staates. Die weitere Erhöhung des materiellen und kulturellen Lebensniveaus des Volkes auf der Grundlage eines hohen Entwicklungstempos der sozialistischen Produktion, der Erhöhung der Effektivität, des wissenschaftlich-technischen Fortschritts und des Wachstums der Arbeitsproduktivität ist die entscheidende Aufgabe der entwickelten sozialistischen Gesellschaft.

Norminterpretation (Rechtsauslegung)

Häufig »(kann) das vermeintliche Abzielen auf den abstrakt gültigen Regelungszweck (...) nicht verdecken, dass hier tatsächlich massive Vorurteile, Wert- und Normvorstellungen rechtspolitischer, allgemeinpolitischer, moralischer und religiöser Art unreflektiert zur Wirkung kommen.«
(D. Busse, Was ist die Bedeutung von Gesetzestexten, in: F. Müller (Hg.), Untersuchungen zur Rechtslinguistik, Berlin 1989, S. 93 ff., 99.)

http://www.recht-und-sprache.de/lecture_jm/index.htm?01lecture19.htm

Narrativ-hermeneutische Dissonanz

Narration

BT-Drs. 16/5048, S. 65

http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/16/050/1605048.pdf

»Zugleich wird hierdurch ein Gleichlauf mit den Auskunftsansprüchen in den anderen Gesetzen des geistigen Eigentums erreicht, die ebenfalls nicht greifen, wenn nur eine nichtgeschäftliche Verletzung durch einen Endverbraucher vorliegt.«

Interpretation

Der Begriff „in gewerblichem Ausmaß“ in § 101 Abs. 2 Satz 1 UrhG bezieht sich nicht auf das am Anfang dieses Satzes stehende Wort „Rechtsverletzung“, sondern auf den - bei Nummer 3 dieses Satzes - verwendeten Begriff des Erbringens von Dienstleistungen.

a) Der in Fällen offensichtlicher Rechtsverletzung bestehende Anspruch aus § 101 Abs. 2 Satz 1 Nr. 3 UrhG auf Auskunft gegen eine Person, die in gewerblichem Ausmaß für rechtsverletzende Tätigkeiten genutzte Dienstleistungen erbrachte, setzt nicht voraus, dass die rechtsverletzenden Tätigkeiten das Urheberrecht oder ein anderes nach dem Urheberrechtsgesetz geschütztes Recht in gewerblichem Ausmaß verletzt haben.

Es widerspräche dem Ziel des Gesetzes, Rechtsverletzungen im Internet wirksam zu bekämpfen, wenn Auskunftsgesuche bzgl. einzelner MP3-Dateien faktisch immer ins Leere laufen würden. Die Rechteinhaber seien insoweit schutzwürdig, denn die materiellrechtlichen Ansprüche des Urheberrechts auf Unterlassung und Schadensersatz seien nicht davon abhängig ob eine Verletzungshandlung im gewerblichen Ausmaß begangen worden sei.

BGH, Beschluss vom 19. April 2012 - I ZB 80/11 - Alles kann besser werden

Normativ-Narrative Dissonanz

http://www.verfassungsblog.de/es-gibt-kein-grundrecht-auf-schutz-vor-strafttern/

Normativ-narrative Dissonanz entsteht, wenn die narrativ priorisierten Rechtsgüter von den Normen entweder nicht geschützt werden oder gar im Widerspruch zu ihnen stehen.

Bsp.: Die Narration eines »Grundrechts auf Sicherheit« führt regelmäßig zu Normentwürfen, die im Widerspruch zum Grundgesetzes stehen.

Whistleblowing

Held der Narration und
Verräter der Normen

»Er ist vielleicht ein Held der Freiheit.
Das schützt aber nicht vor den
rechtlichen Konsequenzen«
Dieter Wiefelspütz

http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/kolumne-von-georg-diez-zur-snowden-affaere-wahre-luegen-a-909669.html

Gesundheitsnormen

b) Liquid and sticky toy materials
By these materials are meant fluid or viscous toy material which can be ingested and/or to which dermal exposure occurs during playing. The assumed ingestion is 400 mg per day.

Toy Safety Directive 2009/48/EC

»Normen, insbesondere im Bereich Gesundheitsschutz für Menschen, Tiere und Pflanzen, sind in diesem Zusammenhang immer wieder sehr strittige Punkte, insbesondere da die Normen der EU zu den strengsten weltweit gehören und dies häufig als Protektionismus „durch die Hintertür" wahrgenommen wird.«

Die Narration »freier Handel« widerspricht in diesen Fällen den Effekten der EU-Gesundheitsnormen.

http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2008:211:0082:0089:DE:PDF

Soziale Norm: Sprachregelung

http://neusprech.org/

Die Differenz besteht zwischen der aussgenartigen und der handlungsmäßigen Repräsentation.

Rettungsmehrzweckstock
Pfefferspray

Videoschutz

Biosprit

Fahrtzeitverlängerungen

Verdeckte Dissonanzen

Narrativ-normative Konsonanzen können fehlerhaft sein, wenn die Narration fehlerhaft ist (ex falso quodlibet):

(Fehlerhafte) Narration:
»Für uns alle hat fehlerfreie Software die höchste Priorität.«

Allgemeiner: Die Prioritäten der Normnehmer entsprechen den Prioritäten der Normgeber.

Perverse Anreize: Kobraeffekt

Wettbewerbe ohne Markt (Binswanger): Wissensmanagement, Bildungs-Ranking

Goodhart's Law

Fazit

Aufgabe der Medienwissenschaft ist die Rekonstruktion der Prozesse von Sinn- und Bedeutungsangeboten.

Dazu gehören nicht nur Narrationen und Audiovisionen, sondern auch Normen, Standards und Regeln.

Immer wird es Eskimos geben, die den Eingeborenen von Belgisch Kongo Verhaltensmassregeln für die Zeit der grossen Hitze geben werden.

(Jerzy Stanislaw Lec)