

# Digitalität – Dispositiv / Methoden / Analyse

Bestandsaufnahme aus mediensemiotischer Perspektive

Jan-Oliver Decker/Martin Hennig/Hans Krahl

Im Folgenden sollen das mediensemiotische Verständnis von Digitalität und dabei die Relevanz multimodaler Aspekte erläutert werden. Hierzu wird ein Überblick über Fragen der Textkonstruktion, Bedeutungsgenerierung und des kulturellen Gebrauchs digitaler Medien geboten und dies am Anwendungsfeld des Videospiele illustriert.<sup>1</sup>

## 1. Digitalisierung, Digitalität und Semiotik

### 1.1 Zum Verständnis von analog/digital

Analog (i) vs. digital (ii) meint für uns zunächst eine technische Unterscheidung zwischen Signalen, die (i) zeitabhängig unterschiedliche Werte in einem Kontinuum annehmen können, und (ii) Signalen, die als gleichbleibende diskrete Einheiten verarbeitet werden; der Einfachheit halber in modernen Computern im Binärcode.<sup>2</sup> Analoge Medien sind dementsprechend in unserer Begriffsverwendung Medien wie die Serienfotografie oder die elektrische Abtastung und Übertragung von Bild und Ton der Fernsehtechnik. Digitale Medien sind dann für uns diejenigen Medien, die auf algorithmisch verarbeiteten Binärcodes beruhen.<sup>3</sup> Unabhängig von der Signalverarbeitung vermitteln digitale Medien über ihr Display und ihre Lautsprecher analoge Lichtwellen und Töne, die beispielsweise als mit Ton synchronisiertes kinematographisches Bewegtbild wiederum ein analoges Kontinuum an Informationen aussenden, eben Lichtwellen und Töne. Die

<sup>1</sup> Eine Kurzfassung mit verändertem Fokus bietet Jan-Oliver Decker/Martin Hennig/Hans Krahl, „Mediensemiotische Analyse von Digitalität“. In: Sven Stollfuß/Laura Niebling/Felix Raczkowski (Hgg.), *Handbuch Digitale Medien und Methoden*. Springer Online, 2022.

<sup>2</sup> Vgl. zu Kittler und Luhmann Jens Schröter, „Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum“. In: Alexander Böhnke/Jens Schröter (Hgg.), *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*. Bielefeld 2004, S. 22.

<sup>3</sup> Vgl. zur Problematisierung und Geschichte beider Begriffe ebd. und die Beiträge im selbigen Band.

menschliche Wahrnehmung muss nun ihrerseits diese Kontinua in diskrete Einheiten zerlegen, Muster erkennen und diese Muster je nach ihren Kontexten Bedeutungen zuordnen. Es werden im Akt der Semiose Zeichen erkannt und auf Basis eines Codes/Zeichensystems als einer Zuordnungsvorschrift zwischen Bezeichnendem und Bezeichnetem (beispielsweise natürliche Sprachen) gemäß sich historisch wandelnder Konventionen (Syntaktik) interpretiert. Die Qualität der Zeichen lässt sich damit in Anlehnung an Peirce kontextabhängig durch die zehn Zeichenklassen zu hierarchisch gestuften Zeichenketten zusammenfügen,<sup>4</sup> wobei es vom Zeichentyp, seiner Stellung in der Hierarchie der gestuften Zeichenketten und damit von seinem kontextuellen Zusammenhang wie auch seinem kulturhistorischen Kontext abhängt, was eine Semiose für welche Zeichenbenutzer\*innen bedeuten kann (Pragmatik). Aufgrund dieses differenzlogischen Prinzips der Semiose ist festzustellen, dass Zeichenverwendungen jenseits analoger Zeichenträger auf der Übertragung diskreter Einheiten der Bedeutung beruhen (Semantik). Insofern digitale Medien und Digitalisate für uns rein technisch definiert sind, stellt sich die Frage, wie sich Semantik, Syntaktik und Pragmatik in ihren Produktions-, Rezeptions- und Verwendungsprozessen verändern, inwiefern also Digitalisierung zu einer Kultur der Digitalität<sup>5</sup> oder auch zu einer explizit das Digitale aus nostalgischen Gründen ablehnenden non-digitalen Medienverwendung führt.<sup>6</sup> Explizit grenzen wir uns von der von Peters ausgeführten historischen Semantik des Begriffes „digital“ ab. Sie beruht auf einer verkürzten Darstellung der Peirce'schen Semiotik, die in Anlehnung an ihre Adaption durch William Morris nicht sachgerecht das Digitale mit dem Indexikalischen identifiziert, welches dazu diene, das Symbolische als natürlich zu authentifizieren. Aussagen wie „For signifying systems of all kinds, the structure of meaning is indexical“<sup>7</sup> sind in dieser Generalisierung nicht haltbar. Referenzierungen als „authentisch“ oder „virtuell“ liegen nicht in der Natur der Zeichen an sich begründet, sondern sind sekundäre Effekte komplexer Semiosen.

Mit dem technischen Vorgang der Digitalisierung kann unseres Erachtens auf der kulturellen Ebene der Digitalität eine sich vergrößernde Distanzierung zwischen digital hergestellten und vermittelten Medieninhalten und den in der analogen Welt ‚real‘ existierenden, abgebildeten Realien festgestellt werden: Digital erzeugte Medienrealitäten bilden zunehmend den wichtigsten Erfahrungsraum für das Wissen über die Realität. Gleichzeitig werden durch digitale Vernetzung in Social Media neue Formen der Nähe erzeugt, die den Raum einer digitalen Kommunikation verlassen, aber als Produkt eine Ausprägung *kultureller Digitalität* sind. Digitalität lässt sich damit als Niederschlag der Digitalisierung auf kulturelle Praktiken und Konzepte betrachten und im Foucaultschen Sinne auch als ein

<sup>4</sup> Vgl. Winfried Nöth, *Handbuch der Semiotik. 2. Vollständig neu bearbeitete und erweiterte Auflage*. Stuttgart/Weimar 2000, S. 65-67; sowie Elisabeth Walther, „Die Haupteinteilungen der Zeichen bei C.S. Peirce“. In: *Semiosis* 1 (3). 1976, S. 32-42.

<sup>5</sup> Vgl. Felix Stalder, *Kultur der Digitalität*. Berlin 2016.

<sup>6</sup> Dominik Schrey, *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*. Berlin 2017.

<sup>7</sup> Benjamin Peters, „Digital“. In: Benjamin Peters (Hg.), *Digital Keywords. A Vocabulary of Information Society and Culture*. Princeton (NJ)/Oxford 2016, S. 99.

kulturspezifisches und variables Dispositiv beschreiben.<sup>8</sup> Im Sinne von Link lässt sich das Dispositiv zusammenfassend als ein interdiskursives Integral fassen, welches spezifische Diskursbausteine in einer Wissensordnung manifestiert, die Macht über Subjekte ausübt. Ein solches interdiskursives Integral lässt sich beispielsweise in der Vermittlung körperlicher Schönheitsideale in Heidi Klums *Germanys Next Topmodel* (TV und Mediathek) finden, die Expert\*innen als Repräsentanten von Spezialdiskursen Macht über die Teilnehmerinnen ausüben lässt,<sup>9</sup> die ihrerseits in Social Media durch Fans kommentiert, bestätigt, kritisiert, angeeignet und transformiert wird. Oder anders gesagt: Die Digitalität formt ein Spektrum neuer, komplexer medialer Dispositive aus, die unsere Alltagswelt auf nahezu allen Ebenen prägen können (beispielsweise neue Handlungsroutrinen, Kommunikationsnormen, soziale Strukturen, Identitätsmodelle, Raumvorstellungen usw.). Als Produkt digital vermittelter Kommunikation und diskursiver Praktiken ist Digitalität damit auch ein semiotisches Phänomen, dessen auf Zeichenprozessen (Semiosen) beruhende Aspekte sich mit den Mitteln der Semiotik beschreiben, analysieren und interpretieren lassen.

Aus semiotischer Sicht kann aufgrund der komplexer werdenden Semiosen und neuer digitaler Dispositive, die unterschiedliche mediale Formate verknüpfen, kein bisher bestehender spezifischer Zugang einfach vollständig für die Analyse digitaler Medien adaptiert werden.<sup>10</sup> Allerdings können Grundlagen der allgemeinen Semiotik ebenso wie Grundlagen bereits entwickelter semiotischer Zugänge auch Grundlagen der semiotischen Analyse digitaler Kommunikate liefern, da diese sich bestehender Zeichenklassen und Semiosen bedienen und mit diesen wechselwirken. Zunächst ist also von generellen Mechanismen der Bedeutungsgenerierung und gemeinsamen semiotischen Grundlagen auch digitaler Kommunikate auszugehen, um dann auf die spezifischen kulturellen Formen und Funktionen digitaler Kommunikation einzugehen (die sich zudem als historisch variable digitale Kultur fortlaufend weiterentwickelt und wandelt).<sup>11</sup>

<sup>8</sup> Siehe Michel Foucault, *The History of Sexuality. Bd. 1: An Introduction*. New York 1980; Michel Foucault, *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Berlin 1978, S. 119-125; Jürgen Link, „Dispositiv“. In Clemens Kammler/Rolf Parr/Ulrich J. Schneider (Hgg.), *Foucault-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. Zweite aktualisierte und erweiterte Auflage*. Berlin 2020, S. 278-281.

<sup>9</sup> Jan-Oliver Decker, „Germanys Next Topmodel. Zur Konzeption der ‚schönen Person‘ durch Rituale der Domestikation im TV“. In Petra Grimm/Oliver Zöllner (Hgg.), *Medien – Rituale – Jugend. Perspektiven auf Medienkommunikation im Alltag junger Menschen*. Stuttgart 2011, S. 135-156.

<sup>10</sup> Beispielsweise der Kultur-, Medien-, Literatur-, Filmsemiotik usw.

<sup>11</sup> Vgl. zum Medienwandel generell Jan-Oliver Decker, „Medienwandel“. In Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.), *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017a, S. 423-446.

## 1.2 Semiotischer Rahmen und Wirklichkeitskonstruktion

Aus semiotischer Perspektive beruhen alle soziokulturellen Systeme auf Kommunikation. Kommunikation vollzieht sich als Austausch von Äußerungen mittels Zeichen, die in Zeichensystemen organisiert sind.<sup>12</sup> Die Semiotik beschäftigt sich in ihren drei Teildisziplinen (i) mit den Strukturen und Regularitäten von Zeichen und ihrer Bedeutung (Semantik), (ii) den Möglichkeiten der Zeichenverknüpfung in Zeichensystemen (Syntax) und (iii) dem kommunikativen Gebrauch zeichenhafter Äußerungen (Pragmatik) und liefert das methodische Verständnis und die Grundlagen einer auch den Aspekt der Digitalität fokussierenden Mediensemiotik.<sup>13</sup> Jede Kommunikation lässt sich als Hervorbringung, Austausch und Wahrnehmung von Zeichen beschreiben, das heißt als Semiose, bei der eine Ausdrucksseite (Ebene der Signifikanten, des Bezeichnenden) und eine Inhaltsseite (Ebene der Signifikate, des Bezeichneten) mit einem Objekt in der Realität (dem Referenten) interagieren (triadisches Zeichenmodell). Dabei kann ‚Realität‘ in den Medien grundsätzlich nie identisch mit einer allgemeingültigen Realität sein. Aufgrund der konstitutiven Medialität eines jeden Textes, welcher medialen Provenienz auch immer, kann kein Text unmittelbare Abbildung von Wirklichkeit sein, sondern nur ein Modell von Wirklichkeit erzeugen.<sup>14</sup>

Texte etablieren dabei als wünschenswert ausgegebene Werte- und Normensysteme, die zur Verhaltensorientierung angeboten werden. In dem Sinne sind sie Medien der kulturellen Selbstverständigung. Sie leisten für ihre Kultur, dass Ideologeme eingeübt und bestätigt, aber auch in Frage gestellt, kritisiert und verworfen werden. Medien können Mentalitäten als einfach mögliche und anerkannte kulturelle Wirklichkeit setzen, Einstellungen und Haltungen provozieren oder stabilisieren. Damit können Medien umgekehrt auch in Denkmuster, Wissensbausteine und Diskurse einüben, die dann wiederum Grundlage von realem Handeln und sozialen Verhaltensweisen oder auch von Argumentationsmustern und einer spezifischen Rhetorik sein können.

<sup>12</sup> Vgl. grundlegend und einführend die Beiträge in Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.), *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017. Nach den antiken und scholastischen Vorläufern beginnt die moderne Semiotik als inter- und transdisziplinäres Fach mit der Peirce'schen Philosophie Ende des 19. Jhd. und de Saussures *Cours de linguistique générale* (1916) zu Beginn des 20. Jhd. (zur Geschichte der Semiotik einführend Winfried Nöth, *Handbuch der Semiotik. 2. Vollständig neu bearbeitete und erweiterte Auflage*. Stuttgart/Weimar 2000, S. 1-57). Die europäische und amerikanische Linie begegnen sich dabei erst nach dem zweiten Weltkrieg und dem Prager Strukturalismus und russischen Formalismus, vermittelt durch Jakobson, mit der auf beiden Strömungen fußenden französischen Schule der 1960er bis 1980er Jahre (Greimas, Metz, Barthes, Deleuzes, Derrida) und der seit Eco produktiven italienischen Mediensemiotik und der Kultursemiotik Lotmans.

<sup>13</sup> Vgl. Jan-Oliver Decker, „Strukturalistische Ansätze in der Mediensemiotik“. In: Martin Endres/Leonhard Herrmann (Hgg.), *Strukturalismus heute. Brüche, Spuren, Kontinuitäten*. Stuttgart 2018a, S. 79-95; vgl. zur Aktualität semiotischer Medientheorien für multimodale Kommunikate Georg Albert/Jörg Bücken/Mark Dang-Anh, Stefan Meier und Daniel Rellstab (Hgg.), *Semiotische Medientheorien*. Tübingen 2019.

<sup>14</sup> Hans Krah, „Medienwirklichkeiten“. In Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.), *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017a, S. 399-411.

### 1.3 Spezifika digitaler Texte und Zeichen

Digitale Texte bauen auf den akustischen und visuellen Zeichensystemen auf, die unabhängig von der Existenz digitaler Medien gegeben sind. Sie adaptieren diese und interagieren mit ihnen in einer spezifischen Weise. Digitale Medien nutzen dabei die Prinzipien des Bedeutungsaufbaus, die auch für nicht-digitale Medien gelten, sie integrieren das Spektrum dessen, was als Nicht-Digitales zur Verfügung steht, tun dies aber in Form einer spezifischen Medialität, die das kulturelle Dispositiv Digitalität ausbildet.

Bereits durch die Digitalisierung liegt aus semiotischer Perspektive eine spezifische Medialität vor. So werden etwa visuelle und akustische Zeichen in einem Kodierungsverfahren in einfache Informationen (0 und 1) übersetzt, die als Datenmengen andere Eigenschaften haben, als die Zeichen, die durch sie kodiert werden. Aus einer semiotischen Perspektive ist Bedeutung das Ergebnis eines zweifach differenzlogischen Prozesses auf der Achse der Selektion und der Kombination: Ein Zeichen bedeutet erstens etwas auf der Grundlage einer Auswahl aus einem Paradigma, also auf der Basis von Ähnlichkeitsbeziehungen und gemeinsamen Merkmalen der alternativen Zeichen, die nicht aus dem Paradigma ausgewählt wurden.<sup>15</sup> Diese Bedeutung konkretisiert sich zweitens durch die Kombination des Zeichens in einer Zeichenfolge (Syntagma) mit Zeichen, die ebenfalls aus einem Paradigma gewählt wurden und als Kontext die Bedeutung eines Zeichens innerhalb eines Syntagmas mitbestimmen. Je nach Kombination werden ganz andere Merkmale eines aus einem Paradigma gewählten Zeichens differenzlogisch durch das Syntagma aktualisiert. Dies ist bei Informationen (0 oder 1) nicht der Fall. Information bezeichnet eine Veränderung zwischen Zuständen (Strom wird geleitet oder nicht geleitet), deren geregelte Abfolge auf der Grundlage eines Kodes etwas bedeutet. Sonst handelt es sich nur um Rauschen. Nicht das kodierte Zeichen erzeugt damit die spezifische Medialität des Digitalen.

Digitalisierte Zeichen weisen aber als digitale Daten an sich spezifische Eigenschaften auf: (i) Sie sind weniger flüchtig als analoge Daten, sie sind beständig und langfristig verfügbar; (ii) sie sind mithilfe von Suchmaschinen auffindbar und in Datenbanken und Datensilos aggregierbar; (iii) sie lassen sich beliebig vervielfältigen und damit aus ihrem ursprünglichen Kontext lösen und in einen anderen übertragen; (iv) digitalisierte Informationen sind durch Verlinkungen potenziell für viele, auch nicht intendierte Nutzer\*innen verfügbar, also für eine unsichtbare Öffentlichkeit zugänglich.<sup>16</sup> Aufgrund dieser Eigenschaften können beim Übergang vom Analogen zum Digitalen auch die Inhalte traditioneller Medien einer neuen Medialität im Sinne einer spezifischen Digitalität zugeführt werden.

Durch Digitalisierung wird aber auch der unterschiedliche Zeichencharakter unterschiedlicher Zeichenarten deutlich. Dies gilt es bei der mediensemiotischen

<sup>15</sup> Roman Jakobson, „Linguistik und Poetik“. In: Jens Ihwe (Hg.), *Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven*. Frankfurt am Main 1971, S. 142-178.

<sup>16</sup> Danah Boyd, *Taken Out of Context. American Teen Sociality in Networked Publics*. Berkeley 2008, S. 27.

Analyse digitaler Texte zuerst als fundamentale Ebene zu beachten. So macht es einen Unterschied, ob ein Text eingetippt als Textdokument vorliegt oder dieser Text als Screenshot gespeichert wird (da literale Zeichen anderen Verarbeitungsprozessen unterliegen als ikonische), ob und mit welchen Metadaten er versehen und ob er weiter annotiert ist. Dies kann in der sozialen Praxis durchaus seine Relevanz haben, da sich eine Bilderkennung im Digitalen ungleich schwieriger gestaltet als Texterkennung und damit diese mediale Form wiederum eine Kontrolle der Kommunikation (von überwachenden Dritten) erschwert (wenn sich beispielsweise in einem MMORPG zwei Figuren mit Zeichensprache oder einem anderen vereinbarten bildbasierten Kode miteinander in einem abgeschirmten Kontaktraum unterhalten, von dem andere durch Unkenntnis erst einmal ausgeschlossen sind).

## 2. Zentrale Begrifflichkeiten des mediensemiotischen Zugangs

### 2.1 Text und Textualität

Text ist im mediensemiotischen Verständnis unabhängig von seiner medialen Provenienz in einem weiten Textbegriff als jedes strukturelle Gebilde aus sprachlichen, audiovisuellen und/oder performativen Zeichen zu verstehen, bei dem Zeichen aus einem Paradigma selektiert und in einem Syntagma kombiniert werden.<sup>17</sup> Hinsichtlich der syntagmatischen Achse lassen sich Texte segmentieren, auf der paradigmatischen Achse hinsichtlich der Segmente klassifizieren.

Die basale Unterscheidungsdimension von Textstrukturen ist die von *Discours* und *Histoire*. Die Ebene des *Discours* bezieht sich auf die medial bedingte Oberflächenebene und meint die konkret materiell vorliegende Abfolge und Anordnung der Signifikanten. Mit dem Begriff *Discours* wird also die an die Informationskanäle des Mediums gebundene, medienspezifische Präsentation, also das ‚Wie‘ der medialen Vermittlung, bezeichnet. Die Ebene der *Histoire* ist demgegenüber als die vom *Discours* abstrahierbare semantische Tiefenstruktur zu verstehen und beschreibt, *was* vermittelt wird. Der Begriff bezieht sich auf den Zeichenstatus der Oberflächenebene, der es erlaubt, diese Oberfläche als komplexen Signifikanten eines komplexen Signifikats im Sinne der *Histoire* aufzufassen. Auf der Ebene der *Histoire* werden folglich die Signifikate untersucht, die sich durch medial unterschiedliche Signifikanten auf der Ebene eines medienspezifischen *Discours* ausdrücken lassen.

Ein Text ist dabei ein ‚Ganzes‘ im Sinne eines *Systems*, nicht im Sinne einer (unteilbaren) ‚Ganzheit‘. Der Systemcharakter ist grundlegend dafür, dass Texte im Sinne von *Textualität* eigene Welten entwerfen und mit Hilfe vorhandener Zeichen und Zeichensysteme neue Zeichen und Bedeutungen generieren können.

<sup>17</sup> Vgl. Hans Krah, „Textuelle Grundlagen/Semantische Verfahren“. In Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.), *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017b, S. 35-56.

Die Bedeutung eines Textes regelt sich zunächst (i) durch die primär verwendeten Sprachsysteme und die adaptierten Zeichensysteme, darüber hinaus ergibt sie sich (ii) aus den strukturellen Verhältnissen, die sich durch die Bezüge der einzelnen Zeichen innerhalb seiner selbst ergeben. Medienunabhängige Verfahren der Bedeutungsgenerierung sind die allen Texten zur Verfügung stehenden Prinzipien wie semantische Relationen (Äquivalenzen, Oppositionen, Korrelationen, Homologien), Bildung neuer Zeichenfolgen und Bedeutungsklassen, rhetorische Tropen und Figuren, Konnotationen und Referenzen, Narration im Sinne von Erzählen sowie narrative Strukturen.<sup>18</sup> Bei der Bedeutungsgenerierung eingeschlossen sind (iii) die durch Textstrukturen indizierten kulturellen Wissensmengen, die in die Semantik eines Textes einfließen.<sup>19</sup>

Besonderes Augenmerk kommt (iv) der Multimodalität zu, also dem Zusammenspiel verschiedener Zeichensysteme. Im semiotischen Sinn lassen sich als deren Konstituenten die Prinzipien Integration, Interaktion und Kooperation unterscheiden:<sup>20</sup> *Integration* bezieht sich auf den Aspekt, dass ein mediales Bezugssystem, ein Trägermedium, den Rahmen bildet und damit dessen materiale Bedingungen insgesamt gültig sind. Für das Zeichensystem Schrift macht es einen Unterschied, ob sie im Medium Buch oder im Medium Film vorkommt. Im Film ist Schrift an die Rahmenbedingungen der Audiovisualität gebunden, insbesondere an die dem Medium inhärente Sukzessivität der Bewegtbildabfolge. *Interaktion* fokussiert innerhalb des multimodalen Rahmens darauf, dass die jeweilige Information, die durch ein Zeichensystem gegeben wird, ihre Semantik nicht mehr absolut entfaltet und bereits die prinzipielle Möglichkeit eines Mediums bedeutungstragend wird, verschiedene Kanäle zu realisieren. *Interaktion* fokussiert also darauf, innerhalb welchen Spektrums an prinzipiellen Möglichkeiten eine konkrete Kooperation angesiedelt ist. Diese *Kooperation* formt dann im Speziellen die sich aus der Beziehung mehrerer Informationskanäle ergebende Bedeutung. Sie ergibt sich aus der jeweiligen Semantik und dem Bedeutungspotential der einzelnen Informationskanäle durch die verschiedenen Formen der Kohärenzbildung.

<sup>18</sup> Vgl. zum interaktiven Storytelling im Kontext digitaler Medien Martin Hennig, „Interaktives Storytelling“. In: Olga Moskatova/Sven Grampp (Hgg.), *Handbuch Televisuelle Serialität*. Wiesbaden 2022b (im Erscheinen).

<sup>19</sup> Wie im Konzept des *kulturellen Wissens* durch Michael Titzmann modelliert, vgl. Michael Titzmann, „Propositionale Analyse und kulturelles Wissen“. In: Hans Kraß/Michael Titzmann (Hgg.), *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017, S. 85-92.

<sup>20</sup> Hans Kraß, „Mediale Grundlagen“. In: Hans Kraß/Michael Titzmann (Hgg.), *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017c, S. 70-71. Sowie erweitert in Kraß i.d.B.

## 2.2 Medialität und Dispositiv

Textualität ist im Rahmen der spezifischen *Medialität* eines Textes möglich.<sup>21</sup> Sie regelt die Möglichkeiten der Zeichenorganisation und begrenzt Texte in ihrer semantischen Verfasstheit. Texte unterscheiden sich darin, in welchem Medium sie transportiert werden, welchen Zeichensystemen (Kodes) sie angehören,<sup>22</sup> welche Informationskanäle zur Verfügung stehen (visuell, auditiv, haptisch, olfaktorisch, gustatorisch). Auch bei gleichem Informationskanal können durch unterschiedliche syntaktische Organisation und unterschiedlichen Bezug zur medialen Grundlage unterschiedliche Zeichensysteme und damit Zuordnungsvorschriften von Bezeichnendem und Bezeichnetem installiert sein (im Visuellen etwa Bild und Schrift, die Sprache kodieren).<sup>23</sup>

Bedeutungstragend kann auch die *Materialität* der Signifikanten sein. Sie werden dann weniger als Signifikanten wahrgenommen, sondern vielmehr als Phänomene, die hinsichtlich der jeweiligen medial möglichen materiellen Parameter beschrieben werden können. Ebenso können die technisch-apparativen Gegebenheiten des jeweiligen Träger- und Verbreitungsmediums zur Bedeutung beitragen. Solche Parameter sind neben Materialität Größe/Format (Kinoleinwand oder Handyscreen) oder die Umgebung (in einen Kontext eingebunden oder isoliert; innerhalb einer festen oder variablen Umgebung). Schließlich gehören Faktoren der Rezeption zur Medialität, sofern sie durch das Medium selbst vorgegeben sind. Sie können für die Generierung spezifischer Semantiken eingesetzt sein. Als Parameter lassen sich Dauer und Richtung der Rezeption (ob diese jeweils vorgegeben oder frei bestimmbar sind), Standort/Ort, Steuerung der Aufmerksamkeitslenkung, Interaktion (möglich oder nicht), Zugangsbedingungen (Push- oder Pull-Medien) und -beschränkungen (etwa durch soziale Faktoren wie freier Zugang oder ökonomisch oder kulturell begrenzt) bestimmen.

Medialität regelt durch ihren *Dispositivcharakter* Wahrnehmungssemantiken und die Stellung von Texten in ihrer Produktions- und Rezeptionskultur und damit Wahrnehmungsweisen von Gesellschaften. Ein Fernsehwerbespot kurz vor 20 Uhr in der ARD unterliegt anderen (Wahrnehmungs-)Bedingungen als ein viraler Spot im Internet. Im medialen Dispositiv geht es um den Zusammenhang und den Status von Medien in ihrer Ursprungskultur und die damit ermöglichten Bedeutungen in ihren historischen Rezeptionskontexten. Insbesondere geht es um die Nobilität eines Mediums, seine kulturelle Sichtbarkeit und seinen kulturellen Stellenwert und die sich daraus ergebenden Implikationen für seine Semantiken. Es geht dabei auch um Textsorten und Medienformate und den Status, der ihnen in einer Gesellschaft zukommt: Ob sie eher im Zentrum oder in der Peripherie zu situieren sind; ob sie insgesamt oder bezüglich ihrer sozialen Sphäre Leitmedien

<sup>21</sup> Krahl, „Mediale Grundlagen“, S. 70-71. Sowie i.d.B.

<sup>22</sup> Zum Beispiel natürliche Sprachen und kryptographische Kodes, Bewegtbild und Hollywood-Spielfilm, Oper und Pop-Musik, Mode und andere Kleiderkodes, Tanz und Performance, Bildende Künste, Haute Cuisine und andere kulinarische Kodes u.v.a.m.

<sup>23</sup> So bildet beispielsweise die Schrift im Bildgedicht *Ein Sand=Uhr* (1686) von Theodor Kornfeld mit Hilfe der Worte eine Sanduhr ab und vereint im gleichen visuellen Informationskanal simultan in einem Text sprachliche und ikonische Zeichen.



sind; welches Verhältnis zur sozialen Praxis und zur gesellschaftlichen Wirklichkeit ihnen kulturell zugewiesen wird.<sup>24</sup>

### 2.3 Kulturalität: Wissen, Diskurse, Ideologie

Kommunikation findet immer in einer spezifischen kulturellen Situation statt. Es braucht Akteur\*innen, die sich der je möglichen medialen Artikulationsformen bedienen. Jeder Text konstituiert sich folglich im Rahmen einer spezifischen *Kommunikationssituation*, deren Bedingungen, seine Kulturalität, in die Analyse einzubeziehen sind: Also etwa welche Zeichensysteme (in welcher Ausprägung), welche Medien und Textsorten, welche Themen zur Verfügung stehen (Entstehungszeit) und wie diese kulturraumspezifisch ausgeprägt sind (welche Hierarchien von Diskursen es gibt, welche spezifischen Ausformungen, welche Tabubereiche und -zonen). Da Texte in Kommunikationskontexte eingebunden sind, können die in ihnen vermittelten Vorstellungen selbst wieder Rückkoppelungseffekte evozieren. Textuelle Konstruktionen, Repräsentationen, Konfigurationen können Auswirkungen auf kulturelle Vorstellungen haben.

Kulturalität beinhaltet insbesondere die Vorstellungen, die über die Wirklichkeit in einer Kultur vorherrschen. Titzmann (1989) hat dies im Begriff *Denksystem* subsumiert. Unter dieser ‚gedachten Welt‘ ist das Wissen zu verstehen, das eine Kultur für wahr und gültig hält. Sie umfasst auch die Vorstellungen über die Realität selbst, wie sie strukturiert ist, was als relevant erscheint und als Basis der Welt gilt, welche anthropologischen Annahmen akzeptiert sind, usf.

Die gedachte Welt ist von den in Medienprodukten dargestellten Welten zu unterscheiden, genauso wie diese ihrerseits von gelebten Welten zu differenzieren sind. So sehr Medien in ihrer apparativen und institutionell-sozialen Dimension Teil einer sozialen Wirklichkeit sind, ermöglichen sie in ihrer semiotischen Dimension die Darstellung von Welten, die zunächst einmal nur semiotisch und semantisch präsent sind. Texte können von den Vorstellungen, die über die Realität in einer Kultur vorherrschen, abweichen. Sie bilden nicht notwendig das gesamte, gesicherte oder allgemein akzeptierte Denken und Wissen einer Kultur ab. Sie sind aber in ihrer Bedeutung in Relation dazu zu sehen und können daran gemessen werden, was auch Relationen von Subversion oder Provokation und sich daran anschließende soziale Reaktionen einschließt.

Texte transportieren und archivieren Wissen, sie produzieren solches aber auch, wobei im hier verwendeten weiten Wissensbegriff Wissen nicht nur und

<sup>24</sup> Vgl. die Verengung und Anwendung des Dispositivbegriffs auf mediale Formate (i) für die Filmsemiotik grundlegend bei Jean-Louis Baudry, „Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks“. In: Claus Pias/Joseph Vogl/Lorenz Engell/Oliver Fahle/Britta Neitzel (Hgg.), *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart 1999, S. 381-404, (ii) für die deutsche Fernsehwissenschaft vor allem Knut Hickethier, „Dispositiv Fernsehen“. In: *Montage/AV* 4 (1). 1995, S. 63-83, sowie (iii) als Theorem in der deutschen Medienwissenschaft: Nicole Gronemeyer, „Dispositiv, Apparat. Zu Theorien visueller Medien“. In: *Medienwissenschaft: Rezensionen/Reviews* 15 (1). 1998, S. 9-21.

nicht ausschließlich in den Textsorten verhandelt wird, die den kulturellen Anspruch und Auftrag haben, Wissen als Wissen zu deklarieren und zu speichern.<sup>25</sup>

Die Produktion von Wissen ist im übergeordneten Sinn als Paradigmenvermittlung zu verstehen: Texte etablieren Ordnungen. Dies kann mehr oder weniger als textuelle Konstruktion bewusst gemacht sein oder aber in der textuellen Argumentation verschleiert werden. Was in einem Text als jeweils zugrundeliegende Werte und Normen erscheint, kann als natürlich, als nicht durch den Text konstruiert, als gültige Wahrheit ausgewiesen werden. Im (kultur-)semiotischen Sinne wird diesbezüglich von ideologischen Diskursformationen oder von der Ideologie eines Textes gesprochen.<sup>26</sup>

### 3. Modalitäten und Text-Bezüge

#### 3.1 Schnittstellen und Textgrenzen

Grenzen eines Textes können sich auf verschiedene Dimensionen beziehen: Die *pragmatisch-formale* Textgrenze bestimmt sich als äußere Textgrenze und bedeutet, dass auf der Discours-Ebene Anfang und Ende gesetzt werden können – unabhängig von der konkreten Textstruktur. Auch ein Fragment ist in diesem Sinne ein in sich abgeschlossener Betrachtungsgegenstand ebenso wie einzelne Folgen einer Serie. Die *textuell-semantische* Grenze ergibt sich textintern aus der Kohärenz und Kohäsion der Textbefunde. Sie ist als die semantische Geschlossenheit eines medialen Textes als System untereinander korrelierter Elemente und Strukturen zu verstehen. Die *kulturell-narrative* Textgrenze impliziert die kulturellen Vorstellungen und Erwartungen, wie ein Textende in einem bestimmten Textformat auszusehen hat. Die *semantisch-ideologische* Textgrenze verweist auf eine Abgeschlossenheit, die durch die Textstrukturen inszeniert ist, sodass der Text als genau diese Einheit erscheint und als ‚Ganzheit‘ wahrgenommen wird.

An der Schnittstelle von Text und Umgebung sind seine *paratextuellen* Beziehungen situiert. Als solche Paratexte gelten textinterne Teile wie Titel, Untertitel, Motti, Vorworte, Nachworte, Einleitungen, die den Haupttext in seinem Verhältnis zu seiner kommunikativen und textstrukturierenden Einbettung betreffen, wozu auch die durch die jeweilige mediale Materialität bedingten Möglichkeiten wie Umschlag, Klappentext, Plattencover oder DVD-Booklet zu zählen sind.<sup>27</sup>

<sup>25</sup> Gerade populäres Allgemeinwissen findet sich auch in ästhetischen Texten unterschiedlicher Provenienz.

<sup>26</sup> Damit ist also nicht eine spezifische inhaltliche Auffüllung gemeint. Vgl. grundlegend zur Ideologie als einer an die Mythemanalyse Levi-Strauss' angelehnten, textuell manifesten Operation der Regulation von Werten und Normen durch den Narrationsverlauf Stephen Lowry, *Pathos und Politik. Ideologie in Spielfilmen des Nationalsozialismus*. Tübingen 1991 am Beispiel des Unterhaltungsfilms des Nationalsozialismus und in seiner Folge die Arbeiten der Passauer Mediensemiotik.

<sup>27</sup> Vgl. zum Begriff des Paratextes einführend und grundlegend Gérard Genette, *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*. Frankfurt am Main 2001. Zu seiner Anwendung in Literatur, Film

Ebenso sind damit die außerhalb des Textes situierten Artefakte gemeint, die wie etwa Filmplakate oder Filmtrailer in direkter und expliziter Weise Bezug nehmen und als Rezeptionsanleitungen und -strukturierungen fungieren.

Auf der Analyse der Paratexte baut die Bestimmung der Textgrenzen auf. Wo die Grenzen eines Textes liegen, wie also Anfang und Ende eines Textes zu bestimmen sind, ist aus mediensemiotischer Perspektive im multimodalen digitalen Text erstens in Bezug auf die synchronen Teiltexthe beispielsweise einer journalistischen Homepage, eines Videoportals oder einer Partnerbörse usf. und zweitens im Kontext der Hypertextualität und Vernetzung von Textfolgen im Internet zu diskutieren.<sup>28</sup>

### 3.2 Digitale Texte und Paratexte

Die paratextuelle Rahmung als Vermittlungsschwelle zwischen Inhalt und Nutzer\*innen und die prinzipiell endlosen linearen Verknüpfungsmöglichkeiten erlauben vielfältige Kontextualisierungen und Referenzbeziehungen digitaler Medien in den medialen Raum hinein. Es fragt sich, wo Anfangs- und Endpunkt der digitalen Semiose und damit auch ihrer Analyse liegen. Hier geht die mediensemiotische Analyse immer vom konkreten digitalen Format aus (also von dem Videospiel, der Website, dem Portal), das potenziell in diskrete Teil- und Einzeltexte zerlegbar ist (die Cut-Scene, den Instagram-Post, das Facebook-Profil, den Kommentarstrang usf.). Dabei geht es zunächst um den systematischen Zusammenhang des digitalen Formats, um dann zu untersuchen, wie es mit anderen digitalen Formaten – sei es im Netz, im Gebrauchszusammenhang, sei es transmedial durch Adaptionen (Film zu Buch, zu Graphic Novel zu Videospiel, zum Let's-Play und Walkthrough zum Spiel) – verknüpft ist. Die Analyse geht von der Oberfläche und der konkreten Ästhetik aus und rekonstruiert ihre denotativen und konnotativen Bedeutungen. Außerdem werden Zeichenausdrücke und Zeicheninhalte danach untersucht, welche Referenzbeziehungen sie auf Mengen des kulturellen Wissens aufweisen. Ziel ist die Rekonstruktion einer Vorstellungswelt und von Diskursen des kulturellen Wissens, die durch das digitale Format als sekundäres semiotisches System (siehe unten) auf eine für es spezifische Weise verarbeitet werden.

Am Beispiel von Websites im Internet lässt sich das Verhältnis von Text und Paratext in digitalen Medien am besten erfassen. Websites ermöglichen in der Regel durch am Bildschirmrand angeordnete vertikale, paratextuelle Reiter und Links innerhalb eines Textes die Navigation auf der Seite. Die Browser verknüpfen durch oben am Bildschirmrand angeordnete horizontale Reiter die Verlin-

---

und Fernsehen Klaus Kreimeier/Georg Stanizek (Hgg.), *Paratexte in Literatur, Film und Fernsehen*. Berlin 2004. Im Film insbesondere Alexander Böhnke, *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universums*. Bielefeld 2007.

<sup>28</sup> Vgl. Jan-Oliver Decker, „Das Internet“. In Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.), *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017b, S. 351-376.

kung zu anderen Websites. Je weiter man klickt, desto mehr Seiten öffnen sich nacheinander und erzeugen einen Eindruck wie Karteikarten, die hintereinander liegen. Es ergibt sich das Prinzip des durch ein Fenster horizontal und vertikal in die Tiefe des Bildschirms hinein erschlossenen medialen Raumes. Hier zeigt sich insbesondere der Einfluss von Microsoft und seines Betriebssystems Windows. Denn (i) die zweidimensionale grafische Aufarbeitung der Bildschirmoberfläche mit Rahmenleisten als Fenster, (ii) die mit Hilfe von Piktogrammen (Icons) und Reitern Werkzeuge in den Rahmenleisten integriert und (iii) einen Zugriff auf Tools zur Text- und Bildbearbeitung gibt, liefert mit ihrer Usability die Basis für selbsterklärende Softwareanwendungen. Gerade sie ermöglicht die massenmediale Kommunikation in und mit den digitalen Medien und ermächtigt die Prosument\*innen zur individuellen Contentproduktion.<sup>29</sup> Dabei ist aus semiotischer Perspektive besonders der Rahmen des jeweiligen Fensters entscheidend: Es ist der Rahmen, der einen medialen Text von einem anderen medialen Text und damit unterschiedliche mediale Wirklichkeiten voneinander abgrenzt. Durch den Rahmen werden die Textebenen und Texttypen also unterscheidbar gemacht, aber gerade auch durch den paratextuellen Rahmen zueinander in Beziehung gesetzt. Durch die Rahmung und Einbettung von medialen Formaten wie Text, Bild und Video auf einer Website wird diese als paratextuelle Bedeutungsorganisation erkennbar: Ein medialer Text rahmt, kommentiert, illustriert, erläutert, vervollständigt, konterkariert einen anderen medialen Text usw. Da die rahmenden Paratexte einer Webseite auf diese Weise die Vernetzung von Texten und Formaten regeln, reguliert ihre Schwellenfunktion den Stellenwert einzelner Teiltex-te im Hypertext.

### 3.3 Text und Hypertext

Ein digitales Format wie eine Webseite lässt sich mediensemiotisch in seiner Multimodalität ähnlich wie z.B. ein Spielfilm als inhaltlich kohärentes und formal kohäsives und hybrides Superzeichen beschreiben, in dem semantische Paradigmen durch Zeichensysteme zu einem im Lotmanschen Sinne *sekundären semiotischen modellbildenden System* verknüpft werden.<sup>30</sup> Das heißt, auch ein digitales Medium bedient sich primärer Zeichensysteme (Sprache, Musik, statische und bewegte ikonische Zeichen usw.), um mit ihnen selbst eine zweite Ordnung aus Zeichen aufzubauen, nämlich die konkreten Bedeutungen, die wahrnehmbare Vorstellungswelt, welche das digitale Medium entwirft.

In diesem Zusammenhang ist im Regelfall davon auszugehen, dass durch die Kombination unterschiedlicher medialer Formate in der multimodalen Bedeutungsproduktion eine Mehrfachkodierung semantischer Paradigmen im digitalen

<sup>29</sup> Vgl. zur Geschichte und Problematisierung des Begriffs Prosument\*in Axel Bruns, „Vom Prosumenten zum Produzent“. In: Birgit Blättel-Mink/Kai-Uwe Hellmann (Hgg.), *Prosumer revisited. Zur Aktualität einer Debatte*. Wiesbaden 2010, S. 191-205.

<sup>30</sup> Vgl. Jurij M. Lotman, *Die Struktur literarischer Texte*. München 1993.

Medium vorliegt: Diejenigen paradigmatischen Bedeutungen, die schriftlich kodiert werden, werden komplementär ergänzend auch in einem anderen medialen Modus kodiert, um so eine in sich schlüssige Gesamtbedeutung zu generieren.

Darüber hinaus prägt die Fähigkeit zur gleichzeitig individualisierten und prinzipiell unendlichen Semiose durch die Nutzer\*innen im Internet und vor allem in Social Media ein spezifisches und zentrales Merkmal der Digitalität aus, die Hypertextualität. Im Zusammenhang mit der Hypertextualität wurde von kulturwissenschaftlicher Seite aus dominant die dekonstruktivistische Metaphorik des ‚Rhizoms‘ und der ‚(Medien-)Kultur als Text‘ angewendet.<sup>31</sup> Unabhängig von der produktiven wissenschaftlichen Verwendung dieser Metaphorik interessiert aus semiotischer Perspektive die Fähigkeit zur intertextuellen Vernetzung von digitalen Medien als Teiltexen im Internet zu einem personalisierten Hypertext. Weil einzelne Seiten und ihre intertextuellen Verweisgefüge durch Sprungmarken individuell zu Hypertexten verknüpft werden können, zeigt sich mit Blick auf den multimodalen Teiltex umgekehrt auch die mehrfach kodierte tiefenstrukturelle Kohärenz der digitalen Formate: Auf der einen Seite vernetzen sich (Teil-)Texte im Internet und werden dadurch in ihren diskreten Abgrenzungen voneinander prinzipiell verschliffen. Auf der anderen Seite markiert der Sprung von einem Text zum nächsten semantisch die interne Geschlossenheit der beiden Texte, denn der Sprung erfolgt durch textübergreifende Kohärenzprinzipien, sei es, dass die Sprungmarken in einem Wikipedia-Artikel die Wissensvermittlung in einem Bereich erweitern, sei es, dass vom Artikel zur eingebetteten Werbung, zum Produkttest und Vergleichsportal und zum Produkteinsatz auf Instagram gesprungen wird. Die Mediensemiotik untersucht damit im Horizont der Pragmatik, wie semantisch bei der Benutzung des Internets aus diskreten, in sich kohärenten Einzel- und Teiltexen individuell jedes Mal aufs Neue ein prinzipiell nicht abschließbarer Hypertext ausgebildet wird, auch wenn jede Internetnutzung entweder an die Grenze der Flatrate oder lebenszeitliche Grenzen der Nutzer\*innen stößt.

### 3.4 Beziehungen zwischen analogen und digitalen Formaten

Die Beziehungen analoger und digitaler Formate verdienen eine besondere Betrachtung, denn durch sie lässt sich klären, wie kulturelle und kommunikative Funktionen von nicht-digitalen Texten in digitalen Medien verändert werden. Bleiben Kanal und Zeichensystem gleich, ändert sich der Text also weder in seiner semantischen noch in seiner medialen Verfasstheit, kann von *Kopiermedien* gesprochen werden.<sup>32</sup> Dieses Verhältnis ist etwa bezüglich einer abfotografierten Malerei gegeben oder im Kopieren einer Buchseite oder in der digitalen Neuauflage ganzer Bücher. Der Begriff Kopiermedium darf jedoch nicht dazu verführen, die Kopie an sich als identisch mit dem Ausgangstext zu setzen. Denn auch bei

<sup>31</sup> Etwa George P. Landow, *Hypertext 3.0. Critical theory and new media in an Era of Globalization*. Baltimore 2006, S. 1; vgl. zum Rhizom Gilles Deleuze/Félix Guattari, *Rhizom*. Berlin 1977.

<sup>32</sup> Zum Folgenden Krahs, „Mediale Grundlagen“, S. 72-76; und i.d.B.

diesem Prozess ändern sich Faktoren von Kommunikation im Allgemeinen und sind Änderungen bezüglich der Medialität im Speziellen zu konstatieren. So sind es vor allem die Faktoren der materiellen Ebene wie (i) Größe und Format des Textes, (ii) sein Ausmaß, also die Faktoren von Texträndern und Textbegrenzungen (kopiert sein kann nur ein Ausschnitt, der dann beispielsweise in einem Repost mit einem Kommentar versehen und ein neuer Text wird), und (iii) die textuelle Oberfläche, die hiervon betroffen ist; bei einem Ölgemälde in fotografischer Reproduktion gehen die Merkmale der Textur verloren, bei schriftlichen Texten kann die Schrifttype ausgetauscht sein usf.

Geändert hat sich damit auch der Faktor der Kulturalität, da die ursprüngliche Kommunikationssituation, in die der Text eingebettet war und aus der heraus er seine Bedeutung hatte, nicht mehr aktualisiert wird. Durch solche Kopierprozesse (und die Generierung ‚frei flottierender Zeichen‘) kann also eine ursprüngliche Kulturalität verloren gehen. Grundsätzlich ist zu konstatieren, dass manche Medienformate wie etwa das Bild hiervon häufiger betroffen sind. Das Fernsehen fungiert bezüglich seiner Aufnahme von Spielfilmen verschiedenster kultureller wie zeitlicher Provenienz als eine solche Synthetisierungsmaschine. In verstärktem Maße gilt dies dann für die Kultur der Digitalität, die die Parameter feste Umgebung und Eingebundenheit systemisch aushebelt. Die dispositive Dimension eines Mediums ist von Kopierprozessen letztlich immer betroffen, wie man anhand eines Originals und seinen (massenhaften) Vervielfältigungen leicht sehen kann.

Beim *Bedeutungstransfer* dagegen partizipiert die ursprüngliche Bedeutung eines Textes nur mehr als Teil vieler Bedeutungen, nimmt aber oft eine prominente Stellung im neuen Medienkontext ein. Die konservierte ursprüngliche Bedeutung geht eine Kooperation mit dem neuen multimodalen Gefüge ein, das mehr oder weniger deutlich auf diese ausgerichtet ist. Der ursprüngliche Text ist als Text erkennbar und in den neuen Kontext transferiert, obliegt aber nun den Bedingtheiten des neuen Mediums, die zusätzliche Bedeutungen produzieren. Erst gemeinsam und in struktureller Vernetzung mit allen Faktoren konstituiert sich der neue (Gesamt-)Text.

### 3.5 Selbst- und Fremdreferenz als Strukturprinzip digitaler Medien

Wenn die Bindung an die ursprüngliche Kommunikationssituation verloren geht, dann sind neue Ordnungsformationen in digitalen Medien notwendig, die den Nutzer\*innen Orientierung geben. Dies gilt nicht nur für das Kopieren und Transferieren von analogem Material durch Digitalisierung und seine Distribution in digitalen Medien, sondern gerade auch für den Content, der genuin für digitale Medien durch Nutzer\*innen selbst produziert und hochgeladen wird. Digitale Medien lassen sich dabei grundsätzlich hinsichtlich ihrer Fremd- und Selbstreferenz untersuchen:

Semiotisch betrachtet verweist ein mediales Artefakt durch seine Gemachtheit auf sich selbst als gemachtes mediales Format. Diese *strukturelle Selbstreferenz* jedes Mediums lässt sich von einer *Selbstreferenz im engeren Sinne* unterscheiden. Diese liegt dann vor, wenn Zeichenbeziehungen innerhalb eines Äußerungszusammenhangs auf einer anderen Ebene reproduziert werden, so dass sie auf sich selbst zurückverweisen (eine Fotografie zeigt, wie ein Fotograf diese Fotografie herstellt). Im weiteren Sinne gehört dazu auch die Analyse aller indexikalischen Verweissysteme, die auf den Produktionskontext des digitalen Bildes oder Textes selbst verweisen (beispielsweise der im Bild zu sehende Arm, der das Smartphone beim Selfie hält). Die Analyse selbstreferenzieller Bezugnahmen spielt vor allem für Formen inszenierter Authentizität eine große Rolle.

In der Regel kombiniert ein digitales Kommunikat gleichzeitig multimodal primäre mediale Formate wie Fotos, Texte und Videos und verknüpft sie mit anderen vorgefertigten, primären medialen Formaten, um durch Interaktion eine Aneignung der *fremdreferenziell* primär vorhandenen Diskurse zu erreichen, sei es als Anschlusskommunikation, Contentproduktion oder Immersion ins Videospiel.<sup>33</sup> Historisch gesehen beruht das Internet auf dieser Sammlung vorgefertigter Texte, über die ein Bericht verfasst und deren Semantik damit auf ein Diskurssystem bezogen und modifiziert wird. Alle heute dominierenden Formen des Internets lassen sich auf diese Grundform zurückbeziehen: Suchmaschinen klassifizieren und sortieren Informationen im Netz, Datenbanken organisieren Informationen auf der Basis von Wissensmengen wie bereits existierenden Katalogen und Enzyklopädien; Blogs verlinken Nachrichten oder Bilder und Videos mit subjektiven Kommentaren nach individuellen Kriterien.<sup>34</sup>

#### 4. Analyse digitaler Kommunikate

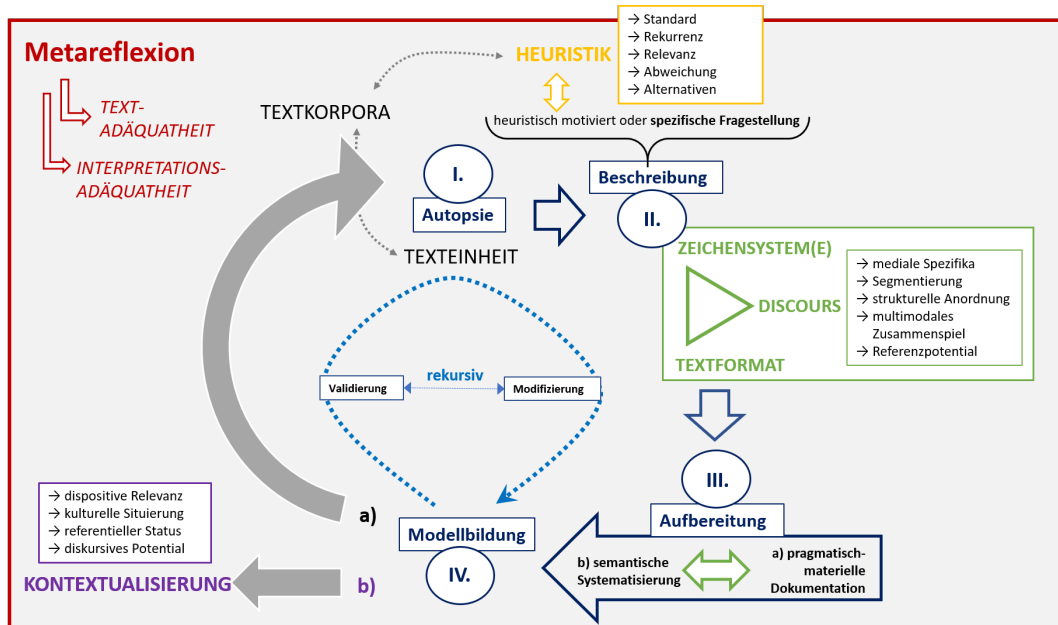
Die Dominanz des Methodischen und Anwendungsorientierten hat semiotisch eine lange Tradition, ist es doch sie, die mit ein Differenzkriterium zu anderen theoretischen Ansätzen darstellt. So zeichnet sich der semiotische Zugang nicht nur durch die Explikation seiner theoretischen Fundierung und die Bereitstellung daraus hervorgehender Konzepte aus, sondern auch dadurch, diese in der Theorie als relevant erachteten Differenzierungen an die Praxis rückzubinden und Methoden als operationalisierbare, erlernbare Problemlösungsverfahren zu entwickeln.<sup>35</sup> Semiotische Vorgehensweisen richten sich an allgemeinen wissenschaft-

<sup>33</sup> Vgl. aus semiotischer Sicht Jan-Oliver Decker, „Selbstreflexion und Selbstreferenz in a/v-Medien. Eine Einführung in den Band“. In: Jan-Oliver Decker (Hg.), *Selbstreferenz und Selbstreflexion in a/v-Medien. Formen und Funktionen in medien- und kulturhistorischen Kontexten* (= KODIKAS/Code. An International Journal of Semiotics 40, 1-2). Tübingen 2018b, S. 3-11.

<sup>34</sup> Vgl. Decker, „Das Internet“.

<sup>35</sup> So formuliert und expliziert bereits Michael Titzmann (*Strukturelle Textanalyse. Theorie und Praxis der Interpretation*. München 1977) am Beispiel literarischer Texte 114 Interpretationsregeln, die einen analytischen Einstieg und Zugang erlauben und gleichzeitig einen methodisch-

lichen Vorgehensweisen aus,<sup>36</sup> spezifiziert auf das Untersuchungsobjekt Text und dessen semiotische Fundierung.<sup>37</sup>



**Abb. 1:** Semiotische Vorgehensweise (eigene Darstellung)

Ziel all dieser Vorgehensweisen ist die Rekonstruktion relevanter Strukturen eines medialen Kommunikats, also der Entwurf eines Modells über das Kommunikat, das die für seine Semantik funktionalen Relationen zwischen seinen Elementen abbildet.

reflektierten Umgang mit dem Gegenstand ermöglichen. Ähnliche Projekte finden sich in Karl N. Renner, *Der Findling. Eine Erzählung von Heinrich von Kleist und ein Film von George Moore*. *Prinzipien einer adäquaten Wiedergabe narrativer Strukturen*. München 1983; Anita Schilcher-/Markus Pissarek, *Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage*. 4. überarbeitete Auflage. Baltmannsweiler 2018; bezüglich eines ökonomischen Spezialdiskurses und mit Überlegungen zur automatisierten Textanalyse: Markus Grottko, *Die strukturelle Lageberichtsanalyse als Bestandteil einer offenen, erweiterten Jahresabschlussanalyse*. Berlin 2012; Stephanie Großmann/Hans Krah, „Poetologie des Prosaischen. E.T.A. Hoffmanns ‚Der Sandmann‘ aus (kultur-)semiotischer Perspektive“. In *Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik / Online 2*. 2016; für die Analyse interaktiver Medien: Martin Hennig, „Interaktive Medien“. In Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.), *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017b, S. 331-349.

<sup>36</sup> Vgl. Hans Krah, „Kommunikation im wissenschaftlichen/professionellen Kontext“. In Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.), *Medien und Kommunikation. Eine interdisziplinäre Einführung*. Passau 2011, S. 343-364.

<sup>37</sup> Das im Folgenden beschriebene methodische Vorgehen, wie es in Abb. 1 schematisch dargestellt ist, lässt sich als *Verfahren* prinzipiell auf Texte aller medialen Formate anwenden, ist also nicht spezifisch auf Digitalität ausgerichtet; seine Explikation dürfte aber hierfür insofern einen Mehrwert darstellen, als es aufgrund des komplexen Relationsgefüges digitaler Formate eine Strukturierung vorgibt und damit erlaubt, Schritte nachvollziehbar zu gestalten.



Die bis hierhin entwickelten Beschreibungsinventare sollen nun mit Blick auf einen spezifischen Beispielkorpus konkretisiert werden. Das Computer- und Videospiel stellt dabei einen anschaulichen Analysekontext bereit, da es grundsätzlich multimodal auf der Basis mehrerer unterschiedlicher Zeichensysteme operiert und damit ein sekundäres semiotisches System ausformt, das durch Nutzer\*innen unmittelbar angeeignet wird.<sup>38</sup>

#### 4.1 Autopsie

Erster Arbeitsschritt (I.): *Autopsie*, also die eigene Inaugenscheinnahme und Beobachtung des jeweiligen Untersuchungsobjektes. Das bedeutet, Texte gemäß der gegebenen Vorgaben ihrer jeweiligen medialen Provenienz zu rezipieren, also zu lesen, anzuschauen, zu hören, mit ihnen zu interagieren. Diese Autopsie gilt es zu sichern und wiederholbar zu machen. Die Aufbereitungen von anderen können dabei sinnvolle Ergänzungen sein, zumal man nicht immer ab ovo beginnen kann. Aber grundsätzlich sollte gelten, selbst zu sichten und eine solche Sichtung ermöglichen zu können.

So ist es im Rahmen der Analyse eines Videospieles häufig wenig zielführend oder gar unmöglich, sämtliche Variationen des Spielablaufs eigenständig zu erspielen. Ein solcher Ansatz wäre aufgrund der interaktiven Natur des Gegenstands auch verfehlt, da zwangsläufig Leerstellen im eigenen Untersuchungsdurchlauf verbleiben müssen. Zum Beispiel kann zu jedem Ereignis im Spiel in den interaktiven Sequenzen theoretisch eine unzählige Menge an Beobachtungsperspektiven eingenommen werden – eine uneingeschränkt holistische Herangehensweise, welche versuchte, diesem Variantenreichtum mittels einer kleinschrittigen Aufschlüsselung des Spielgeschehens zu begegnen, lief Gefahr, zentrale Aussagegehalte zu Gunsten einer unangemessenen Detailfokussierung aus dem Blick zu verlieren. Um die potenzielle Variabilität des Spielvorgangs auf eine angemessene Weise in die Analyse einzubeziehen, bietet sich deshalb ein pragmatischer Zugang an, der die anhand von Forschungsfragen vorstrukturierten eigenen Spieldurchläufe über den Einbezug diverser Spielratgeber und Lösungshilfen und vor allem durch die mittlerweile auf Videoportalen weit verbreiteten, von Nutzer\*innen selbsterstellten Videos ihres Spieldurchlaufs (*Let's Plays*) ergänzt, um signifikante Varianten der eigenen Beobachtungen zu identifizieren, in die Analyse einzubeziehen und wo nötig auch selbst zu ‚erspielen‘.

<sup>38</sup> Mittlerweile ist als Konsens der Spieleforschung anzusehen, dass die Ebenen der bildlichen Darstellung, der Narration, der Spielmechanik sowie der sozialen Aneignungen bei Analysen gleichermaßen in den Blick zu nehmen sind. Die Mediensemiotik stellt für alle vier Dimensionen Analyseinventare bereit, wobei sich einige für sie typische Verfahrensweisen konturieren lassen. Vgl. Martin Hennig, *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospieles*. Marburg 2017a.

## 4.2 Beschreibung

Zweiter Arbeitsschritt (II.): Eine genaue, detaillierte, differenzierte, zutreffende *Beschreibung* des jeweiligen Gegenstandes.

Eine solche Beschreibung kann sich (a) nach einer bereits vorhandenen Fragestellung ausrichten oder heuristisch motiviert sein. Heuristisch sind semiotisch vor allem die folgenden Aspekte zielführend, wenn es um die Entwicklung einer Fragestellung oder von Arbeitshypothesen geht: (i) Auszugehen ist von und zu vergegenwärtigen ist die jeweilige historisch-kulturelle Kommunikationssituation, der der Text entstammt. (ii) Basales Kriterium für Relevanz ist Rekurrenz, das wiederholte Auftreten eines Elements, einer Relation, einer Struktur. (iii) Ein ebensolches Kriterium ist die explizite Relevantsetzung, wenn der Text also selbst signalisiert (etwa durch einen Titel), dass eine bestimmte Textstruktur, ein bestimmtes Thema wichtig ist.<sup>39</sup> (iv) Ausgangspunkt können des Weiteren alle Textdaten sein, die eine Abweichung markieren, die gegen einen etablierten Standard verstoßen. Solche ‚Normen‘ können vortextuell gegeben oder textuell konstruiert sein. Abweichungen sind grundsätzlich zu interpretieren, d.h., es ist der Frage nach ihrer textuellen Funktion nachzugehen. (v) Interpretatorisch relevant sind allgemein diejenigen Textdaten, zu denen es im jeweiligen System eine Alternative gegeben hätte, die also als Wahl aus einem Paradigma von Möglichkeiten angesehen werden können.

Eine Beschreibung richtet sich (b) nach jenen den Text konstituierenden Zeichensystemen aus, erfolgt also unter Anwendung der jeweils medial spezifischen Beschreibungskategorien und -instrumentarien.<sup>40</sup>

Auszugehen ist dabei (c) vom jeweiligen *Discours*, also der empirisch vorliegenden textuellen Oberflächenebene und den denotativ rekonstruierten Bedeutungen. Hier sind (i) die medialen Eigenschaften und Eigenheiten zu berücksichtigen, (ii) Aufbau und Segmentierung des Discours in vorgegebene wie aus ihm abstrahierbare Einheiten, (iii) deren Anordnung und Struktur, (iv) deren multimodales Zusammenspiel und (v) deren Referenzpotential und Bezug auf vortex-

<sup>39</sup> Wie jede explizite Argumentation des Textes ist eine solche explizite Relevantsetzung als Textbehauptung aber zu hinterfragen, da diese Relevanz im Text nicht zutreffen, nicht eingelöst sein muss. Solche Textkonstrukte sind also nicht einfach zu übernehmen; sie können aber als Ausgangspunkte dienen.

<sup>40</sup> Siehe hierzu einleitend zu audiovisuellen Formaten Dennis Gräf/Stephanie Großmann/Peter Klimczak/Hans Krah/Marietheres Wagner, *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. Marburg 2017; zu sprachlich-literalen Formaten Hans Krah, *Einführung in die Literaturwissenschaft / Textanalyse*. 2. Auflage. Kiel 2015; zu auditiven Formaten Karla Müller, „Hörmedien“. In Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.), *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017, S. 293-308; zu musikalischen Formaten Stephanie Großmann, *Inszenierungsanalyse von Opern. Eine interdisziplinäre Methodik*. Würzburg 2013, S. 82-105; zu bildlich-fotografischen Formaten Martin Nies, „Fotografie“. In Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.), *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017a, S. 267-291; zu ikonischen Formaten Winfried Nöth, „Zeichentheoretische Grundlagen der Bildwissenschaft“. In Klaus Sachs-Hombach (Hg.), *Bildwissenschaft zwischen Reflexion und Anwendung*. Köln 2005, S. 33-44; zu digitalen Formaten Decker, „Das Internet“; Hennig, *Spielräume als Weltentwürfe*, „Interaktive Medien“ und „Interaktives Storytelling“.

tuell gegebene, adaptierte Textbausteine sowie die medialen Modalitäten der Übernahme. Letztlich ist das Suchraster der spezifischen Medialität geschuldet, wie für Digitalität oben skizziert.

Aufbauend darauf und in Verbindung hierzu kann (d) spezifiziert nach Textformaten eine heuristisch legitimierte Reihenfolge der Untersuchung vorgenommen und abgearbeitet werden; (i) so in simultan-präsentischen Formaten die Bildkomposition und das mediale Arrangement, (ii) in zeitlich sukzessiv organisierten Formaten die syntagmatische Abfolge und prominent situierte Einheiten wie Anfang und Ende. (iii) Bei Formaten, die eine Diegese ausbilden, sind die basalen Textebenen zeitliche Organisation, Figurenkonstellation, räumliche Situierung und räumliches Setting, Ordnungsstrukturen, Weltmodelle und darauf aufbauende Handlung.<sup>41</sup> (iv) In solchen narrativen Formaten ist die Ebene des Erzählens weiter auszudifferenzieren in Erzählsituation, narrative Strukturen, Dramaturgie.

Für unseren Beispielkontext würde dies etwa bedeuten: Auch digitale Spiele setzen der Interaktion in ihrer Tiefenstruktur einen Rahmen, der sich über die Auswahl (paradigmatische Ebene) und Kombination (syntagmatische Ebene) von Elementen von Zeichensystemen konstituiert. Insofern gilt es, die unterschiedlichen Zeichensysteme des Videospieles zu systematisieren. Nach Maren Conrad kann das Videospiele in Anknüpfung an Jurij Lotman als performatives und offenes sekundäres semiotisches modellbildendes System beschrieben werden.<sup>42</sup> Sekundär modellbildend, weil hier mittels primärer Zeichensysteme eigenständige Modelle von Welt entworfen werden. Performativ oder offen, weil Videospiele sowohl die in ihnen angelegten Strukturen modellhaft *abbilden* als auch im Rahmen der Interaktion Strukturen *ausbilden*. Das Modell ist zwar als Potenzial im Text angelegt, muss aber von den Rezipient\*innen realisiert werden.

Für die Ebene der Textualität ist nun die Identifikation der fixen, bedeutungsgenerierenden Strukturen dieses Weltmodells essenziell. Deshalb gilt es in einem ersten Schritt der Untersuchung sauber zwischen interaktiven und nicht-interaktiven Elementen des Spielablaufs zu differenzieren. Interaktive Elemente sind jene, die im Sinne eines Input-Output-Modells auf Eingaben der Nutzer\*innen reagieren und variabel angelegt sind, nicht interaktive-Elemente betreffen die obligatorischen Strukturen des Spielablaufs.

Dabei ist zuvorderst die medienspezifische spielmechanische Ebene zu berücksichtigen. Diese operiert im Modus der *Prozessabbildung* oder *Simulation*, in deren Rahmen ein grundsätzlich fiktionales dynamisches System (z.B. das Verhalten der Spielsteine in *Tetris*) repräsentiert wird, das sich aber mimetisch an Verhältnissen der Realität orientieren kann (z.B. Straßenverkehr, Aerodynamik). Die Reaktionen dieses Systems sind auf ludischer Ebene vorgegeben und können mit der entsprechenden Terminologie (Siegbedingungen, Spielregeln usw.) beschrieben

<sup>41</sup> Vgl. zu Film Gräf u.a., *Filmsemiotik*, S. 394-400; zum Videospiele Hennig, *Spielräume als Weltentwürfe*.

<sup>42</sup> Vgl. Maren Conrad, „Das Computerspiel als performatives sekundäres semiotisches System. Skizze und Theorie eines Modellvorschlags“. In: Martin Hennig/Hans Krahl (Hgg.), *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt 2016, S. 56-60.

ben werden. Dabei gilt es die Regelhaftigkeit des Spielvorgangs zu rekonstruieren. So sind in Bezug auf die intradiegetischen Spielregeln mehrere Regeltypen zu unterscheiden: *Darstellungsregeln* (etwa: Möglichkeiten der Perspektivierung des Spielgeschehens), *Narrationsregeln* (Inwiefern haben Spieler\*innen Einfluss auf den Verlauf der erzählten Geschichte?), *Interaktionsregeln* (Welche Handlungen sind innerhalb der dargestellten Welt möglich und haben welche Konsequenzen?) sowie *Avatarregeln* (Können Physiognomie oder Fähigkeiten der Spielfigur beeinflusst werden?). Abgeleitet von der jeweiligen Fragestellung lassen sich auf dieser Grundlage bestimmte Regeltypen im eigenen Spielverlauf fokussieren und formalisiert verschriftlichen. Jeder Regeltyp stellt dabei wiederum spezifische Anforderungen an seine Operationalisierung. Während sich etwa Avatarregeln aus Figureneditoren (oder deren Abwesenheit) ableiten lassen, können Narrationsregeln im Sinne eines Pfaddiagramms beschrieben werden: In Situation 1 mit den Handlungsoptionen 1 und 2 führt Aktion 1 der Spielenden zu Verzweigung 1 der erzählten Geschichte, Aktion 2 zu Verzweigung 2 usw.

Dem folgend ist zu prüfen, auf welcher Ebene sich die damit erzeugten Unterschiede manifestieren. So kann die narrative Struktur eines Videospiele abhängig vom Verhalten der Spieler\*innen ein ‚gutes‘ und ein ‚schlechtes‘ Ende aufweisen, welches dann zum Beispiel das Überleben oder den Tod der Hauptfigur beinhaltet. Damit werden die Interaktionen der User\*innen, die sich an bestimmten Kardinalpunkten der Handlung für eine von mehreren Handlungsalternativen entscheiden, mit Konsequenzen versehen. Dies bedeutet nun jedoch nicht, dass das Spiel keine fixierte ideologische Ebene mehr aufweist. In diesem Zusammenhang ist zwischen Oberflächen- und Tiefenstrukturen zu unterscheiden. So wäre zu spezifizieren, inwiefern die Handlungsverläufe tatsächlich in der Tiefenstruktur oder lediglich auf einer Oberflächenebene voneinander differieren. Wenn etwa eine Orientierung an einem bestimmten Werte- und Normenkanon konsequent zu dem ‚guten‘, demgegenüber von den Nutzer\*innen initiierte Normverletzungen zu dem ‚schlechten‘ Spielende führen, wurde lediglich die Oberflächenebene der Erzählung variiert, die vermittelte Ordnungsstruktur bliebe jedoch konstant.

Sobald eine Produktion über ihre simulative Ebene hinaus solche erzählerischen Bestandteile aufweist, operiert sie im Modus der *Welterzeugung*. Als erzählerisch relevant lassen sich dabei all jene Komponenten fassen, die Spielanforderungen (Fortbewegung, Kampf, Rätsellösung) mit einer über sie selbst hinausgehenden Bedeutung – mit Sinn im Kontext der Erzählung und der Diegese – versehen. Die darüber konstituierten Weltentwürfe lassen sich mit bewährten semiotischen und narratologischen Analyseinventaren in ihren zentralen Paradigmen und den ihnen inhärenten semantischen Ordnungen beschreiben (siehe oben), sind jedoch immer in Relation zu den übrigen Zeichenebenen des Videospiele zu betrachten.

Als Vermittler zwischen Interaktion und Erzählung kann die Darstellungsebene gelten. Diesbezüglich hat sich die Auffassung durchgesetzt, dass das digitale Bild aus zwei Bildebenen besteht: einer maschinenlesbaren Tiefenstruktur und einer

sichtbaren Oberfläche.<sup>43</sup> Videospielbilder sind dabei immer auch als Handlungsformen zu betrachten, im Sinne der Austin'schen Sprechakttheorie als performative Bildakte, die Spieler\*innen zu bestimmten Handlungen auffordern und das Spielen durch das Handeln in und auf der Basis von Bildern erst ermöglichen.<sup>44</sup> In diesem Rahmen knüpft die sichtbare Oberfläche des Videospieles an die Bildhaftigkeit traditioneller Bildformen an, um die technische Struktur beherrschbar zu machen.<sup>45</sup> Dies bedeutet, dass hier Methoden der semiotischen Bildbeschreibung Anwendung finden können,<sup>46</sup> die jedoch ebenfalls konsequent auf das multimodale bedeutungsbildende Schema des Videospieles zu beziehen sind. So sind Bildobjekte in der Regel sowohl durch eine ludische als auch eine erzählerische Bedeutung determiniert.

Zusätzlich zu dieser intratextuellen Untersuchungsebene sind extratextuelle Faktoren bei einer Beschreibung der Bedeutungsbildung des digitalen Spiels zu berücksichtigen. Grafische Interfaces als Schnittstellen zwischen Mensch und Medium, welche die Konfiguration von Variablen oder ein Interaktionsfeedback ermöglichen, sind über ihre bildliche und textuelle Ebene bedeutungstragend. Genauso haben technisch-apparative (beispielsweise Persistenz von Online-Kommunikation, Steuerungshardware) oder ökonomische Vorgaben und Geschäftsmodelle sowie paratextuelle Rezeptionslenkungen signifikanten Einfluss auf die interaktive Nutzungssituation und ihre Wahrnehmung.<sup>47</sup>

Dass hinter einer solchen Beschreibung und der Auswahl der für diese relevanten Parameter bereits (interpretatorische) Überlegungen stecken, gilt es zu reflektieren und gegebenenfalls in einem späteren Schritt wieder rekursiv in den Analyseprozess einzubinden. Gleiches gilt für hierbei vorgenommene Selektionen des Textmaterials, die sich zum einen aus der Fragestellung und dem Textformat bedingen können, zum anderen heuristisch legitimiert sein müssen. Jede Selektion muss begründet und funktional auf die Bedeutung rückbezogen werden. Denn grundsätzlich können alle wahrnehmbaren Textdaten bedeutungstragend sein. Nichts darf von vornherein als irrelevant ausgeschlossen werden. Was im jeweiligen Text (für die jeweilige Fragestellung) ‚wichtig‘ ist, kann man von Anfang an nicht wissen; man kann Hypothesen dazu haben, aufgrund von eigener Erfahrung und der Kenntnis anderer Texte, oder aufgrund der Diskussion, der Auseinandersetzung mit und der Einbeziehung von vorliegender Forschung. Wenn aber Textdaten zunächst ausgeblendet werden, dann nur pragmatisch. Sie sind in einem rekursiven Prozess später wieder einzubinden, um zumindest ihre

<sup>43</sup> Vgl. Frieder Nake, „Das doppelte Bild“. In Frieder Nake (Hg.), *Bildwelten des Wissens. Kunsthistorisches Jahrbuch für Bildkritik*. Berlin 2005; Lev Manovich, *The Language of New Media*. Cambridge/MA 2002, S. 46.

<sup>44</sup> Grundlegend John Langshaw Austin, *How to Do Things with Words*. Cambridge/MA 1962; vgl. Thomas Hensel, „Bild“. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hgg.), *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 57-58.

<sup>45</sup> Vgl. Christian Spieß, *Die Trägheit des Bildes. Bildlichkeit und Zeit zwischen Malerei und Video*. München 2007, S. 156.

<sup>46</sup> Vgl. Nies, „Fotografie“.

<sup>47</sup> Vgl. ausführlich Hennig, „Interaktive Medien“.

Nicht-Beachtung dann von einer höheren argumentativen Warte aus rechtfertigen zu können.

### 4.3 Aufbereitung

Dritter Arbeitsschritt (III.): *Aufbereitung* der bei der Beschreibung gewonnenen Daten und Befunde.

Diese Aufbereitung erfolgt zunächst (a) in Form einer *pragmatisch-materiellen Dokumentation*. Dazu gehören das Sammeln, Ordnen, Archivieren, Notieren und Festhalten der in der Beschreibung gewonnenen Daten und ihre Katalogisierung nach Merkmalen (um etwas wiederzufinden und später darauf zugreifen zu können, was zunächst vielleicht unscheinbar ist, aber sich durch die Vernetzung weiterer Daten rekursiv als relevant herausstellen kann). Hierzu dienen Tabellen, Schemata (Figurenstemma, Raumorganisation, Zeitstrahl), grafische Visualisierungen ebenso wie Exzerpte, Karteikärtchen, Auflistungen, Filmprotokolle, Datenbanken.

Auch hierbei gilt es, das eigene Vorgehen an der jeweiligen Medienspezifik auszurichten. So können Dokumentationsschemata der konventionellen Literatur- und Filmanalyse wie Figurenstemma auch beim Videospiel Anwendung finden, gleichzeitig hat sich die wissenschaftliche Gemeinschaft hier noch nicht final über eine dem Medium angemessene Zitationsweise verständigt. Aufgrund des interaktiven Charakters der Spielszenen ist jeder Spielvorgang potenziell von unterschiedlicher Dauer, deshalb ist es hier nicht sinnvoll, für Spielereignisse einen konkreten Timecode anzugeben. Behelfsmäßig wird zum Teil auf Levelangaben zurückgegriffen, doch auch diese müssen bis zu einem bestimmten Grad unbestimmt bleiben. Deshalb sind pragmatische Lösungsmodelle zu entwickeln. Beispielsweise können Levelangaben genutzt und zusätzlich durch Screenshots belegt werden, die nicht nur illustrativen Charakter besitzen, sondern der Dokumentation des Spielverlaufs und analytisch relevanter Daten (etwa auffälliger textueller Abweichungen) dienen. Der Ansatz, der Komplexität eines interaktiven Mediums mittels Momentaufnahmen zu begegnen, welche gerade die zentrale Komponente der Spiel-Spieler\*innen-Interaktion ausblenden, kann dabei allerdings lediglich als „Versuch einer steten Annäherung“<sup>48</sup> verstanden werden, die zum Zweck der Komplexitätsreduktion anstrebt, die Simultanität „aus Bewegung und Interaktion (ansatzweise) zu entwirren und für die textuelle Analyse fruchtbar zu machen“.<sup>49</sup>

(b) Aus der Aufbereitung der Daten folgt dann die *semantische Systematisierung*: Es geht darum, Befunde zu klassifizieren, von ihnen zu abstrahieren, Implikationen zu explizieren, Einzelbefunde zusammenzubringen, Kategorien zu bilden, Zusammenhänge zu erkennen. Für diesen Arbeitsschritt braucht es zum

<sup>48</sup> Benjamin Beil, *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*. Bielefeld 2012, S. 32.

<sup>49</sup> Ebd.

einen (i) das, was als Kreativität bezeichnet wird, also etwa die relative Wichtigkeit verschiedener Elemente in einer Situation, Zusammenhänge, Muster zu erkennen; trotz trennender Unterschiede Ähnlichkeiten zwischen Situationen zu finden; trotz Ähnlichkeiten, die sie zu verbinden scheinen, zwischen Situationen unterscheiden zu können.<sup>50</sup> Zum anderen (ii) fungieren hier elementare semantische Bezüge als Ausgangspunkte von Strukturierungen. Gruppenbildung ergibt sich vor allem durch Rekurrenzen und relative Häufigkeiten ebenso wie durch Korrelationen (also textuell etablierte Beziehungen zwischen Größen, denen diese Beziehung nicht vortextuell inhärent ist), Äquivalent- und Oppositionssetzungen und sich daraus ergebende Grenzziehungen. Besonders hervorzuheben sind Homologien (Äquivalenzen von Beziehungen zwischen Textelementen) als Ordnungsprinzipien, die es durch die Verknüpfung von Relationen unterschiedlichster Textbereiche erlauben, verschiedene Ebenen und Einzelbefunde individuell im konkreten Text miteinander zu verbinden.

In Bezug auf das Videospiel sind im Sinne der Prinzipien von Selektion und Kombination immer auch Alternativen zu den vorhandenen Spielregeln, den Konstituenten einer Erzählung oder den bildlichen Elementen ihrer Vermittlung denkbar. Entsprechende Programmvorgaben sind deshalb stets interpretationsbedürftig. Dabei bedingt die paradigmatische Ebene jeweils eine Auswahl aus abstrakten Kategorien (Bildkomposition, Spielregeln, Figurenkonstellation etc.), die auf der syntagmatischen Ebene des Spielablaufs in Wechselwirkung miteinander stehen. Bei der Analyse gilt es, die für eine Spielsequenz maßgeblichen Bedeutungsebenen zu rekonstruieren, formalisiert zu beschreiben und in ihrem multimodalen semantischen Zusammenspiel (im Sinne von Korrelationen, Homologien etc.) zu systematisieren. So lässt sich die bildliche Ebene des Mediums in die visualisierten Elemente eines Levels einteilen (Figuren, Handlungsorte, benutzbare Objekte), aus denen sich einerseits die Paradigmen des jeweiligen erzählerischen Weltentwurfs ableiten lassen, die andererseits von den Spielregeln adressiert werden. So mag etwa eine sexualisierte Darstellung von Figuren ästhetischen Paradigmen folgen, die jedoch gleichzeitig innerhalb der Erzählung kulturelle Muster reproduzieren (Welche Figurentypen werden sexualisiert und welche nicht?), die wiederum auf der spielerischen Ebene eine zusätzliche Bedeutung erhalten (Mit welchen Figurenklassen sind was für Interaktionen möglich und welche fungieren lediglich als ‚ästhetischer Hintergrund‘ der dargestellten Welt?).

<sup>50</sup> Vgl. Douglas R. Hofstadter, *Gödel, Escher, Bach: ein endlos geflochtenes Band*. München 1991, S. 29.

#### 4.4 Modellbildung

Vierter Arbeitsschritt (IV.): *Modellbildung*. Die Modellbildung erfolgt durch Generalisierungen und dient dem Erkennen von Gemeinsamkeiten. Sie erfolgt durch das Formulieren von Regeln, nach denen die Texte eines Korpus funktionieren. Dazu gehört auch, ein adäquates Abstraktionsniveau für die Textbefunde zu erkennen und Beschreibungen (zweiter Ebene) zu entwickeln, mit denen das jeweils Wesentliche sichtbar gemacht und in zentralen Strukturen abgebildet werden kann. Hier geht es insbesondere darum, Funktionalisierungen und Funktionsweisen von Texten, Textsorten und Textsystemen innerhalb des Korpus zu erklären und diese Erklärungen zu plausibilisieren.

Generell ist mit Blick auf Modellbildungsprozesse anzumerken, dass es um Thesenbildung und Argumentation geht und damit um kommunikative Kompetenz: Thesen sind zu begründen, zu belegen, auf Argumenten aufzubauen. Aus bereits Erkanntem sind Folgerungen zu ziehen. Solche Beweisführungen bauen wiederum auf Prämissen auf, die zu explizieren sind.

Als Motor dieses Schritts fungiert semiotisch die Bildung von Kohärenzannahmen, also die Suche nach dem/einem ‚Sinn‘ einer kommunikativen Äußerung (also eines Textes), der unterstellt wird, wobei dieser Prozess wiederum durch Effizienzannahmen geleitet wird: Hypothesen/Modelle von Textbeschreibungen sind umso besser, je einfacher/effizienter sie sind, also je weniger Kategorien und Vorannahmen nötig sind, um möglichst viele Textdaten möglichst genau, und das heißt spezifisch und unterscheidbar, darunter subsumieren zu können. Es gilt also, eine Abstraktion unter möglichem geringem Informationsverlust – in Bezug auf die jeweilige Fragestellung – zu finden, also ein Text- und frageadäquates Abstraktionsniveau zu erzielen. Dazu ist es durchaus notwendig, *flexibel* auf spezifische Datenlagen zu reagieren und etwa bei Daten, die sich nicht in ein vorhandenes Modell integrieren lassen, entweder das Modell zu hinterfragen oder die Daten anderweitig zu vernetzen.

Als Ausgangspunkt einer solchen Modellbildung in Bezug auf das Videospiel kann etwa die Frage nach der Medienspezifität seiner Inhalte stehen: In welcher Weise verarbeiten digitale Spiele das Werte-, Normen-, Medien- und Diskurssystem ihrer Produktionskulturen und transformieren es ihrerseits für ihren spezifischen medialen Diskurs? Inwiefern wird in anknüpfenden sozialen Handlungen Bedeutung generiert, was für spezifische Subjektmodelle produziert das Videospiel?<sup>51</sup>

Eine solche mediensemiotische Analyse der kulturellen Selbstverständigung fragt nach der medien- und kulturhistorischen Verortbarkeit von Spielelementen, danach also, inwiefern Videospiele auf tradierte Erzählformen und Motive zurückgreifen, diese jedoch mit einer spezifischen Bedeutung versehen und damit neue Ordnungen etablieren. Insofern sich Videospielwelten häufig um den Avatar zentrieren, sind hier zum Beispiel die ideologischen Effekte von Figurenparadigmen zentral. Breit untersucht wurden bereits die Geschlechterkonstruktionen

<sup>51</sup> Vgl. Martin Hennig/Innokentij Kreknin, „Subjekttheorie und Game Studies: Ein Überblick“. In: Martin Hennig/Innokentij Kreknin (Hgg.), *Das ludische Selbst. PAIDIA Sonderausgabe*. 2016.



des Videospieles,<sup>52</sup> denn die Selbstermächtigungsphantasien des Mediums werden häufig an hyperbolische und hypersexualisierte Körperbilder geknüpft. Erweiterbar ist dies durch systematische Untersuchungen der Verarbeitung aktueller gesellschaftlicher Diskurse in den Weltentwürfen digitaler Spielewelten, ihrer Auswirkungen auf jene über den Avatar vermittelten Körperbilder und der für den Spielvorgang notwendigen Internalisierung und Habitualisierung von Handlungspraxen, etwa die Themen Überwachung oder Transhumanismus betreffend oder auch bezüglich der in sozialen Gemeinschaften in Online-Games realisierten gesellschaftlichen Verhältnisse, zum Beispiel hinsichtlich der Relation von Individuum und Kollektiv oder Privatheit und Öffentlichkeit.<sup>53</sup>

Für eine solche Untersuchung der Ideologievermittlung ist dann auch das wechselwirkende Verhältnis der einzelnen an der Bedeutungsbildung beteiligten Untersuchungsebenen zentral (komplementär, kontradiktorisch etc.). Dies zeigt sich etwa beim Thema Überwachung:<sup>54</sup> Während digitale Spiele oft auf klassischen überwachungskritischen Erzählungen basieren, machen sie für die Spieler\*innen eine produktive Übernahme von Überwachungspraktiken notwendig und transportieren in ihrer visuellen Ästhetik eine *vollständige Lesbarkeit* und *Interpretierbarkeit* der Welt durch digitale Technologien. Das Thema Überwachung mag dabei im Erzählrahmen einer Dystopie behandelt werden, aber wenn Überwachung funktional in den Spielprozess eingebettet ist, wird auf der Ebene der Ausführung virtueller Handlungen innerhalb des digitalen Dispositivs eine eigenständige Ordnung konstruiert.

Ein solcher Schritt der Modellbildung bezieht sich im Einzelnen (a) auf den Text zurück, indem (i) zur Validierung und Modifizierung der Befunde rekursiv die obigen Schritte wiederholt werden, um die bereits gewonnenen Ergebnisse zu überprüfen und Daten/Teilergebnisse, die bisher nicht einbezogen werden konnten, gegebenenfalls zu integrieren, und indem (ii) das Untersuchungsobjekt um Textkorpora erweitert wird und nun rekursiv die für den (Teil-)Text gewonnenen Befunde auf diese Erweiterung appliziert werden und diesbezüglich rekursiv die obigen Schritte zu wiederholen sind. Hierbei dienen die Befunde und Ergebnisse bezüglich der gegebenen Texteinheit als heuristische Thesen für das erweiterte Textkorpus. Jede Korpusanalyse beginnt also bei den als jeweilige Einheiten bestimmten Teilen, die dann hinsichtlich der konstatierten Befunde im Sinne des abzuarbeitenden Analysemodells (I bis III) zusammenzuführen sind.

Der Arbeitsschritt der Modellbildung bezieht sich (b) auf die Kontextualisierung des Textes/Korpus in Hinblick auf seine kommunikativen und kulturellen

<sup>52</sup> Vgl. für einen Überblick Hanna Fink, „Videospiele und Genderforschung“. In: Christoph Hust (Hg.), *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Bielefeld 2018.

<sup>53</sup> Vgl. für erste Forschungsanstrengungen in diese Richtung Hennig, *Spielräume als Weltentwürfe*; vgl. zur spielerischen Verarbeitung aktueller Renormierung weiblicher Lebensläufe durch die Dominanz alter weißer Männer Jan-Oliver Decker, „Casual Games = Casual Sexism? Genderkonzeptionen in der Spielreihe ‚Dark Parables‘“. In: Martin Hennig/Hans Krahl (Hgg.), *Spielzeichen IV: Videospiele und Genre*. Glückstadt (in Vorbereitung).

<sup>54</sup> Vgl. Martin Hennig/Marcel Schellong (Hgg.), *Überwachung und Kontrolle im Computerspiel*. Glückstadt 2020.

Umweltbeziehungen<sup>55</sup> und Anschlusskommunikationen bezüglich (i) dispositiver Relevanz, (ii) kultureller Situierung, (iii) referentieller Status und (iv) diskursives Potential.

#### 4.5 Kontextualisierung: Semiosphäre

Im Verständnis des Verhältnisses digitaler und nicht-digitaler Medienformate der kulturellen Selbstverständigung bietet sich das Konzept der Semiosphäre an, das Jurij Lotman entwickelt hat, um kulturelle Dynamiken und kulturellen Wandel zu beschreiben.<sup>56</sup> Mit Hilfe der Semiosphäre als des kulturellen Raums aller Zeichen, Kodes, Texte, Medien und aller Zeichenbenutzer\*innen versucht Lotman Kultur synchron und diachron in einen systemischen Zusammenhang zu bringen. Dabei verwendet Lotman den Begriff der Semiosphäre einerseits für die Gesamtheit der Kultur wie auch synonym mit nationalen Kulturen oder jugend- und subkulturellen Teilkulturen. Wesentlich ist für Lotman, (i) dass eine Semiosphäre sich klar nach außen von anderen Semiosphären abgrenzt und (ii), dass die Semiosphäre nicht homogen strukturiert ist, sondern durch (iii) Prozesse der Semiotisierung geprägt wird, die Kodes verfestigen und Kanonbildung ermöglichen, sodass sich stabile Bedeutungen und Kerne in der Semiosphäre ergeben, wohingegen (iv) gleichzeitig Prozesse der Entsemiotisierung ablaufen, da Kodes nicht mehr von allen Zeichenbenutzer\*innen angewendet und verstanden werden, Texte veralten und aus dem Kanon ausgeschieden werden und Bedeutungen sich auflösen und fluktuieren. Die Dynamik zwischen Kern und Grenze, zwischen Zentrum und Peripherie, bedingt dabei permanenten kulturellen Wandel. Wo im Zentrum Mentalitäten und Einstellungen nachhaltig geprägt und verfestigt werden, da kann es am Rand der Semiosphäre in einer experimentellen Zone zu Übersetzungsphänomenen zwischen zwei Semiosphären kommen. Von außen kommt ein neuer Input, der die Dynamik in der Semiosphäre durch Ambivalenzen, Polysemien und Mehrfach- und Neukodierungen vorantreibt. Zum anderen kann es auch zu einer fundamentalen Ab- und Ausgrenzung von anderen Semiosphären, ihren Werten und Normen, Kodes und medialen Formaten und damit zum kulturellen Vergessen kommen.

Geht es Lotman mit der Semiosphäre primär darum, kulturelle Dynamiken beschreiben zu können, so lässt sich in Erweiterung von Lotman aber auch modellieren, wie solche Dynamiken ausgebremst werden und eine Stabilisierung von Gegebenem und damit kultureller Stillstand generiert werden können. So lässt sich Statik und Stabilisierung (i) durch simulierte Dynamik aufrechterhalten, in-

<sup>55</sup> Vgl. allgemein Martin Nies, „Kultursemiotik“. In: Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.), *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017b, S. 377-398.

<sup>56</sup> Vgl. Jurij M. Lotman, „Über die Semiosphäre“. In: *Zeitschrift für Semiotik* 12 (4). 1990, S. 287-305; Decker, „Medienwandel“; Jan-Oliver Decker, „Strukturalistische Ansätze in der Mediensemiotik“. In: Martin Endres/Leonhard Herrmann (Hgg.), *Strukturalismus heute. Brüche, Spuren, Kontinuitäten*. Stuttgart 2018, S. 79-95; Martin Hennig, „Decoding/Encoding“. In: Olga Moskatova/Sven Grampp (Hgg.), *Handbuch Televisuelle Serialität*. Wiesbaden 2022a.

dem also Prozesse einer Semiosphäre nur fingiert sind oder dafür instrumentaliert werden, in einem Zirkel auf den Ausgangszustand zurückzuverweisen.<sup>57</sup> Ebenso lässt sich Stabilität (ii) durch eine spezifische Art der Übersetzung erzeugen, wenn also zwar Elemente einer anderen Semiosphäre hereingeholt werden und sogar ins Zentrum gelangen, dabei aber gerade das Neue, Andere in der Übersetzung dergestalt transformiert wird, dass der Input nur noch dramaturgisch als Input erscheint, semantisch aber das Tradierte festigt.<sup>58</sup> Schließlich lässt sich Stabilität trotz Veränderungen (iii) dadurch aufrechterhalten, dass das Zentrum selbst als komplexes Gefüge miteinander verwobener Relationen modelliert ist, sodass der dynamisch erzwungene Ausfall eines Teils dadurch zu kompensieren ist und das Zentrum an sich in seiner ideologischen Ausrichtung nicht erschüttert.

Mit Hilfe des Konzepts der Semiosphäre lässt sich auch der mediale Raum, der sich aus der Nutzung und Kommunikation der digitalen Medien ergibt und der sich als Dispositiv durch Digitalität definiert, als ein kollektiver transmedialer Zeichenraum beschreiben,<sup>59</sup> also als ein Raum multimodaler Bedeutungsproduktion, der sich aus digital miteinander vernetzten Texten ganz unterschiedlicher medialer Formate zusammensetzt. In der digitalen Semiosphäre lassen sich die einzelnen Medien, die einzelnen Texte und die Bedeutungen und Praktiken der Nutzer\*innen dann systematisch als gleichzeitig ablaufende Prozesse der Semiotisierung und Entsemiotisierung beschreiben, die auf der einen Seite durch Ordnungsmuster, Kernstrukturen, neue Kanonbildungen und Neukodierungen bestimmt werden und sich auf der anderen Seite zugleich durch eine Erosion tradierter Kanones, den Verlust etablierter Codes und einen permanenten Input von außen durch die fortschreitende Digitalisierung in ihrer Dynamik erfassen lassen. Die digitalen Medien formen im Internet ein eigenes transmediales Dispositiv aus, in dem die Nutzer\*innen einerseits einer kollektiven Ordnungsstruktur unterworfen sind, in der aber andererseits kulturelles Wissen in kulturelle Praxis transformiert und individuell angeeignet wird. Dabei werden in der trans-

<sup>57</sup> So etwa fundamental in den volkstümlichen Musiksendungen insbesondere der 1990er Jahre, siehe Hans Krahl/Jörg Wiesel, „Musik fürs Volk – Erfolg durch Volksmusik. Konstruktion, Präsentation und Semantik ‚volkstümlicher‘ Musik im Fernsehen der 90er Jahre. Eine mediensemiotische Analyse“. In: Michael Titzmann (Hg.), *Zeiterfahrung und Lebenslaufmodelle in Literatur und Medien. Akten des 7. Internationalen Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Semiotik in Tübingen, 4.–7. Oktober 1993* (=Kodikas/Code Ars Semeiotica 19, 3). Tübingen 1996, S. 259-279; ähnlich im Schlagerfilm der 1950er Jahre, der seine ‚Modernität‘ über die Simulation einer Semiosphäre zu installieren versucht, siehe Hans Krahl, „Der Schlager, der Film und die 1950er Jahre. Überlegungen zur ‚Schlagersphäre‘ als Semiosphäre“. In: *Zeitschrift für Semiotik* 42 (2020), Heft 1/2, S. 35-58.

<sup>58</sup> Aufzuzeigen wäre dies etwa an der Verfilmung Sönke Wortmann, *DER BEWEGTE MANN*. Constantin Film/Olga Film/Westdeutscher Rundfunk 1994, wenn im Übergang von schwulem Subkultur-Comic zu (Blockbuster-)Spielfilm-Komödie jede subversiv-provokante Dimension zugunsten einer stereotypischen Formatierung abhanden kommt.

<sup>59</sup> Vgl. Jan-Oliver Decker, „Transmediales Erzählen. Phänomen – Struktur – Funktion“. In: Martin Hennig/Hans Krahl (Hgg.), *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt 2016, S. 137-171; Decker, „Strukturalistische Ansätze in der Medien-semiotik“; Hennig, „Decoding/Encoding“.

medialen digitalen Semiosphäre neue Wahrnehmungen, neues Denken und neue kulturelle Praxen durch neue Zeichen, neue Zeichenkombinationen und neue Zeichensysteme möglich.

Wie schon der Verweis auf traditionelle Bildformen in der Videospieleästhetik zeigt (siehe oben), ist auch das digitale Videospiel in seiner Medialität in Relation zu den übrigen Medien im jeweiligen historischen und kulturellen Kontext zu betrachten. Im Verhältnis des Videospieles zum Medienverbund und zur digitalen Semiosphäre sind Formen von Intertextualität, Intermedialität und Transmedialität maßgeblich. Während der Begriff der Intertextualität Verweise zwischen Einzeltexten (etwa: in einem Überwachungsspiel wird auf George Orwells *1984* verwiesen) und Referenzen auf übergeordnete Textsysteme beschreibt (beispielsweise ästhetische Referenzen auf den Film Noir), meint Intermedialität die Simulation von medialen Qualitäten eines Mediums A in einem Medium B (ein Videospiel simuliert beispielsweise auf bildlicher Ebene die materiellen Qualitäten einer Pergamentrolle). Transmedialität meint dagegen die Entfaltung von erzählerischen Welten über mehrere Medien hinweg.<sup>60</sup>

An alle drei Begriffe sind unterschiedliche Fragestellungen angelagert: Während Intertextualität für die Bedeutungsbildung von einzelnen Spielen zentral ist, lässt sich aus intermedialer Perspektive etwa danach fragen, inwiefern digitale Spiele andere Medialitäten simulieren. Unter Transmedialität steht dann das Verhältnis des Videospieles zu medienübergreifenden Erzähluniversen im Fokus: Lässt sich etwa ein *Star Wars*- oder *Herr der Ringe*-Spiel als bloße *Zitation* des zu Grunde liegenden Universums verstehen oder leistet es eine *Übertragung* in die Semiosphäre des digitalen Spiels mit medienspezifischen Mitteln? Findet gar eine Erweiterung oder *Ausdehnung* des Narrativs statt oder ist eine *Abwandlung* zu diagnostizieren?<sup>61</sup> Aus mediensemiotischer Perspektive ist dabei weniger das (ökonomische oder textuelle) Zusammenspiel der einzelnen Medien zentral, sondern es gilt im Rahmen der Analyseschritte I bis IV durch die Diagnose von Transformationsprozessen Medienspezifika herauszuarbeiten. Dabei können entsprechende Prozesse zum einen auf der Ebene der medialen Inszenierung angesiedelt sein (etwa bei der *Übertragung* und Reinszenierung eines Franchises im interaktiven Kontext) oder zum anderen auch Tiefenstrukturen betreffen, wenn etwa bei der *Abwandlung* die Ordnungssätze einer narrativen Vorlage (die semantischen Räume und die darauf bezogenen Bewegungen der Figuren) transformiert werden.

<sup>60</sup> Vgl. für eine mediensemiotische Perspektivierung der Transmedialitätsforschung: Jan-Oliver Decker, „Transmediales Erzählen. Phänomen – Struktur – Funktion“. In: Martin Hennig/Hans Krahl (Hgg.), *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt 2016, S. 137-171.

<sup>61</sup> Vgl. zu den Begrifflichkeiten Decker, „Transmediales Erzählen“ in Weiterführung von Marie-Laure Ryan, „Transmediales Storytelling und Transfiktionalität“. In: Karl N. Renner/Dagmar von Hoff/Matthias Krings (Hgg.), *Medien. Erzählen. Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz*. Berlin/Boston 2013, S. 88-117.

#### 4.6 Metareflexion

Begleitender Arbeitsschritt: *Metareflexion* der eigenen Vorgehensweise. Genau so wie die analytische Arbeit in der Methodik reflektiert und rekursiv optimiert und validiert werden muss, genauso ist auch das eigene methodische Vorgehen selbst auf seine Adäquatheit zu diskutieren:

(a) Letztlich geht es darum, Medienprodukten und ihrer medienpezifischen Verfasstheit gerecht zu werden, also Beschreibungen vorzunehmen, die ihre spezifischen Ordnungen und die Mechanismen und Strategien ihres Funktionierens adäquat wiedergeben.

Es versteht sich von selbst, dass dies (b) immer nur eine Interpretation im Sinne einer Modellbildung sein kann, die hinsichtlich ihrer Tragfähigkeit zu diskutieren ist. Dies gilt auch für die pragmatische Effizienz. So ist der obige Ablaufplan selbst ein Modell, das flexibel gehandhabt werden muss. Nicht immer – abhängig von Erkenntnisinteresse, Fragestellung, Textsorten – wird es alle Schritte, nicht immer wird es die gleiche Ausführlichkeit und Tiefe brauchen.

Zudem gilt es (c), den jeweiligen *Untersuchungsgegenstand* und das *Erkenntnisinteresse* im Auge zu behalten. So sehr etwa Modelle, Raster, theoretische Vorgaben für die Analyse von unschätzbarem Wert sind, so wenig geht es darum, einen Text passend zu machen und in ein Schema zu pressen. So sehr eine Methode als operationalisierter Weg Erkenntnisgewinn erleichtert, so sehr muss man darauf bedacht sein, dass schematisiertes Vorgehen nicht den Blick für Text- oder Medienspezifika verstellt oder man gar Textadäquatheit aus den Augen verliert. Es kann bei einer Methodik nur darum gehen, theoretische Modelle anwendungsorientiert zu adaptieren und damit Erkenntnisse über den jeweiligen Untersuchungsgegenstand zu fördern, nicht aber diesen in ein Prokrustesbett der jeweiligen Theorie und Methodik zu zwingen.

### 5. Methodische Quintessenzen

Eine mediensemiotische Analyse digitaler Medien orientiert sich an den folgenden vier grundlegenden Fragen als Verfahrensschritten:

1. Synchron fragt eine mediensemiotische Analyse digitaler Kommunikate danach, welche Strukturen eines digitalen Mediums rekonstruiert werden können und welche Strukturmuster für welches größere Korpus das Fundament der Bedeutungsorganisation bilden.

2. Synchron wird gefragt, welches kulturelle Wissen und welche Diskursformationen und Denkmöglichkeiten in digitalen Medien verarbeitet werden und welche ideologischen Funktionen solche medialen Wissensorganisationen für welche sozialen Gruppierungen übernehmen.

3. Diachron wird gefragt, welche zeitliche und räumliche Reichweite bestimmte Bedeutungsstrukturen in digitalen Kommunikaten innehaben und wie sie sich aus welchen systeminternen und systemexternen Gründen wandeln.

4. In diesem Zusammenhang und auf diesem Fundament fragt eine medien-semiotische Analyse, wie ein digitales Kommunikat in seinem Dispositivcharakter in die digitale Semiosphäre eingebunden ist.

Zu den unter 1. untersuchten Strukturmustern gehören etwa (i) die Datenstrukturen und die Muster von Datenverarbeitungen, (ii) die Schemata und Kategorien, die Portale abfragen, (iii) die Spielmechaniken digitaler Spiele und gamifizierter Anwendungen und (iv) die in digitalen Formaten entwickelten Weltentwürfe.

Zu den unter 2. und 3. untersuchten Beziehungen zum kulturellen Kontext gehören essenziell die Fragen, (v) wie sich medialer Weltentwurf und vorausgesetztes Realitätskonzept zueinander verhalten, (vi) welche Vorstellungen von der Person und von Gemeinschaft und Gesellschaft sich auf welches kulturelle Wissen, welche Diskurse und welches Denksystem beziehen lassen, (vii) welche paradigmatische Konzeption der Person und ihrer Beziehungen zur Umwelt sich hieraus spezifisch für das digitale Kommunikat ableiten lassen, (viii) um damit welche Haltungen und Einstellungen gegenüber welchen Sachverhalten zu konstituieren.

Dies bildet die Grundlage für die unter 4. behandelten Fragen danach, (ix) welcher selbst- und fremdreferenziellen Verweissysteme und paratextuellen Strukturen sich ein digitales Kommunikat bedient, (x) auf welche Weise damit sein Weltentwurf durch Verweis auf extramediale Wirklichkeiten authentifiziert wird oder ob so rein fiktionale und virtuelle Vorstellungswelten entworfen werden. Dies dient dazu zu untersuchen, (xi) welche Diskurse und kulturellen Wissensmengen auf welche Weise spezifisch in digitalen Medien im Vergleich mit anderen medialen Formaten transportiert sind, (xii) um damit auch zu bestimmen, welche unterschiedlichen Konzeptionen von Person, Gemeinschaft und Gesellschaft einzelne mediale Kommunikate dadurch vermitteln, dass ihre Nutzer\*innen unterschiedliche Konzepte von Gemeinschaft und Gesellschaft digital verarbeiten, kommentieren und konstituieren.

Die hier eingenommene mediensemiotische Perspektive, die vom konkreten digitalen Kommunikat ausgeht und dieses in Beziehung zu den Mentalitäten und dem kulturellen Wissen seiner Produktionskultur setzt, zielt also darauf ab, welche semantischen, syntaktischen und pragmatischen Beziehungen sich zwischen digitalen Medienformaten und Teilen des Diskurssystems einer Kultur ergeben. So könnten diese sich beispielsweise oppositionell, harmonisiert oder komplementär ergänzend zueinander verhalten. Der Anstoß zu einer mediensemiotischen Analyse von digitalen Medien ist dabei die Frage nach ihren kulturellen Funktionen, das heißt ihrer Abbildung und Verarbeitung kulturell repräsentativer Muster, Regeln und Gesetzmäßigkeiten, die kulturspezifische Konstruktionen von Wirklichkeit kommunizieren. Digitale Medien regulieren Vorstellungen von der Person, ihrer Psyche und ihrer Sexualität, Vorstellungen von Gemeinschaft und Gesellschaft, Vorstellungen von der Realität ebenso wie sie Raum für eine Vielzahl auch extremistischer und radikalierter Ansichten und Meinungen bieten. Die mediensemiotische Analyse zielt damit sowohl auf die Rekonstruktion der

Bedeutungsangebote digitaler Medien als auch ihrer damit verbundenen (neuen und alten) kulturellen Funktionen.

Vor dem Hintergrund ihrer digitalen, sozialen und kulturellen Kontexte sind mediensemiotische Analysen digitaler Medien dabei vor allem qualitative Analysen konkreter medialer Kommunikate. Sie können nahtlos mit sozialwissenschaftlichen Analysen des Gebrauchs verbunden und durch quantitativ-qualitative Verfahren der Digital Humanities unterstützt werden. Auf der anderen Seite ermöglichen mediensemiotische Analysen der Informatik, die ihren Heuristiken zugrundeliegenden Ontologien (also ihre Elemente und die Summe ihrer Relationen zueinander) und deren kulturabhängigen historischen Wandel zu reflektieren.

Wir gehen nicht davon aus, dass – wie seit 2008 diskutiert – Big Data und KI das „End of theory“ einläuten, da Maschinen durch Datenkorrelationen bessere Vorhersagen treffen würden als jede Theorie.<sup>62</sup> Unbenommen sei, dass KI in einem utilitaristischen Sinne durch Datenprozessierung das Verhalten von Menschen auf Märkten vorhersagen kann. Aber erstens kann KI mit Hilfe von Datenkorrelationen nur Daten auf der Basis vorher implementierter Modelle und Ontologien nach einem einfachen Reiz-Reaktions-Schema prozessieren, diese selbst aber nicht in ihrer Komplexität reflektieren und die ihnen zugrundeliegende Wissensordnung und ihre Ideologie hinterfragen. Zweitens kann KI deshalb auch nicht die Bedeutungen und ideologischen Regulationen reflektieren, die aufgrund komplexer semiotisch basierter Kommunikationsprozesse in den neuen Medien stattfinden. Dafür bedarf es nach wie vor der kultur- und sozialwissenschaftlichen Methoden und unter diesen auch der Mediensemiotik.

<sup>62</sup> Chris Anderson, „The End of Theory: The Data Deluge Makes the Scientific Method Obsolete“. In: *Wired Magazine* 6. [https://www.wired.com/science/discoveries/magazine/16-07/pb\\_theory](https://www.wired.com/science/discoveries/magazine/16-07/pb_theory) 2008. Zugegriffen: 16. April 2022.

## Literatur

- Albert, Georg/Jörg Bücker/Mark Dang-Anh/Stefan Meier/Daniel Rellstab (Hgg.). *Semiotische Medientheorien*. Tübingen 2019.
- Austin, John Langshaw. *How to Do Things with Words*. Cambridge/MA 1962.
- Baudry, Jean-Louis. „Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks“. In: Claus Pias/Joseph Vogl/Lorenz Engell/Oliver Fahle/Britta Neitzel (Hgg.): *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart 1999, 381-404.
- Beil, Benjamin. *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*. Bielefeld 2012.
- Böhnke, Alexander. *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universums*. Bielefeld 2007.
- Böhnke, Alexander/Jens Schröter (Hgg.). *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*. Bielefeld 2004.
- Boyd, Danah. *Taken Out of Context. American Teen Sociality in Networked Publics*. Berkeley 2008.
- Bruns, Axel. „Vom Prosumenten zum Produzter“. In: Birgit Blättel-Mink/Kai-Uwe Hellmann (Hgg.). *Prosumer revisited. Zur Aktualität einer Debatte*. Wiesbaden 2010, 101-205.
- Conrad, Maren. „Das Computerspiel als performatives sekundäres semiotisches System. Skizze und Theorie eines Modellvorschlags“. In: Martin Hennig/Hans KraH (Hgg.). *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt 2016, 43-67.
- Decker, Jan-Oliver/Martin Hennig/Hans KraH. „Mediensemiotische Analyse von Digitalität“. In: Sven Stollfuß/Laura Niebling/Felix Raczkowski (Hgg.). *Handbuch Digitale Medien und Methoden*. Springer Online 2022.
- Decker, Jan-Oliver. „Casual Games = Casual Sexism? Genderkonzeptionen in der Spielreihe *Dark Parables*“. In: Martin Hennig/Hans KraH (Hgg.). *Spielzeichen IV: Videospiele und Genre*. Glückstadt (in Vorbereitung).
- Decker, Jan-Oliver. „Strukturalistische Ansätze in der Mediensemiotik“. In: Martin Endres/Leonhard Herrmann (Hgg.). *Strukturalismus heute. Brüche, Spuren, Kontinuitäten*. Stuttgart 2018a, 79-95.
- Decker, Jan-Oliver. „Selbstreflexion und Selbstreferenz in a/v-Medien. Eine Einführung in den Band“. In: Jan-Oliver Decker (Hg.). *Selbstreferenz und Selbstreflexion in a/v-Medien. Formen und Funktionen in medien- und kulturhistorischen Kontexten* (= KODIKAS/Code. An International Journal of Semiotics 40, 1-2), Tübingen 2018b, 3-11.
- Decker, Jan-Oliver. 2017a. „Medienwandel“. In: Hans KraH/Michael Titzmann (Hgg.). *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017a, 423-446.
- Decker, Jan-Oliver. „Das Internet“. In: Hans KraH/Michael Titzmann (Hgg.). *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017b, 351-376.



- Decker, Jan-Oliver. „Transmediales Erzählen. Phänomen – Struktur – Funktion“. In: Martin Hennig/Hans Krah (Hgg.). *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt 2016, 137-171.
- Decker, Jan-Oliver. „Germanys Next Topmodel – Zur Konzeption der ‚schönen Person‘ durch Rituale der Domestikation im TV“. In: Petra Grimm/Oliver Zöllner (Hgg.). *Medien – Rituale – Jugend. Perspektiven auf Medienkommunikation im Alltag junger Menschen*. Stuttgart 2011, 135-156.
- Deleuze, Gilles/Félix Guattari *Rhizom*. Berlin 1977.
- Fink, Hanna. „Videospiele und Genderforschung“. In: Christoph Hust (Hg.). *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Bielefeld 2018, 57-72.
- Foucault, Michel. *The History of Sexuality. Bd. 1: An Introduction*. New York 1980.
- Foucault, Michel. *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Berlin 1978.
- Genette, Gérard. *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*. Frankfurt am Main 2001.
- Gräf, Dennis/Stephanie Grossmann/Peter Klimczak/Hans Krah/Marietheres Wagner. *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. Marburg 2017.
- Gronemeyer, Nicole. „Dispositiv, Apparat. Zu Theorien visueller Medien“. In: *Medienwissenschaft: Rezensionen/Reviews* 15 (1), 1998, 9-21.
- Großmann, Stephanie. *Inszenierungsanalyse von Opern. Eine interdisziplinäre Methodik*. Würzburg 2013.
- Großmann, Stephanie/Hans Krah. „Poetologie des Prosaischen. E.T.A. Hoffmanns „Der Sandmann“ aus (kultur-)semiotischer Perspektive“. In: *Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik / Online* 2, 2016, 61-92.
- Grottko, Markus. *Die strukturelle Lageberichtsanalyse als Bestandteil einer offenen, erweiterten Jahresabschlussanalyse*. Berlin 2012.
- Hennig, Martin. „Decoding/Encoding“. In: Olga Moskatova/Sven Grampp (Hgg.). *Handbuch Televisuelle Serialität*. Wiesbaden 2022a (im Erscheinen).
- Hennig, Martin. „Interaktives Storytelling“. In: Olga Moskatova/Sven Grampp (Hgg.). *Handbuch Televisuelle Serialität*. Wiesbaden 2022b (im Erscheinen).
- Hennig, Martin. *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospieles*. Marburg 2017a.
- Hennig, Martin. „Interaktive Medien“. In: Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.). *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017b, 331-349.
- Hennig, Martin/Marcel Schellong (Hgg.). *Überwachung und Kontrolle im Computerspiel*. Glückstadt 2020.
- Hennig, Martin/Innokentij Kreknin. „Subjekttheorie und Game Studies: Ein Überblick“. In: Martin Hennig/Innokentij Kreknin (Hgg.). *Das ludische Selbst. PAIDIA Sonderausgabe*, 2016. [http://www.paidia.de/?page\\_id=8048](http://www.paidia.de/?page_id=8048). Zugegriffen: 16. April 2022.
- Hensel, Thomas. „Bild“. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hgg.). *Game Studies*. Wiesbaden 2018, 47-62.

- Hickethier, Knut. „Dispositiv Fernsehen. Skizze eines Modells“. In: *Montage/AV 4* (1), 1995, 63-83.
- Hofstadter, Douglas R. *Gödel, Escher, Bach: ein endlos geflochtenes Band*. München 1991.
- Jakobson, Roman. „Linguistik und Poetik“. In: Jens Ihwe (Hg.). *Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven*. Frankfurt am Main 1971, 142-178.
- Krah, Hans. „Der Schlager, der Film und die 1950er Jahre. Überlegungen zur ‚Schlagersphäre‘ als Semiosphäre“. In: *Zeitschrift für Semiotik* 42, Heft 1-2, 2020, 35-58.
- Krah, Hans. „Medienwirklichkeiten“. In: Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.). *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017a, 399-422.
- Krah, Hans. „Textuelle Grundlagen/Semantische Verfahren“. In: Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.). *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017b, 35-56.
- Krah, Hans. „Mediale Grundlagen“. In: Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.). *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017c, 57-80.
- Krah, Hans. *Einführung in die Literaturwissenschaft / Textanalyse*. 2. Auflage. Kiel 2015.
- Krah, Hans. „Kommunikation im wissenschaftlichen/professionellen Kontext“. In: Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.). *Medien und Kommunikation. Eine interdisziplinäre Einführung*. Passau 2011, 343-364.
- Krah, Hans/Michael Titzmann (Hgg.). *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017.
- Krah, Hans/Jörg Wiesel. „Musik fürs Volk – Erfolg durch Volksmusik. Konstruktion, Präsentation und Semantik ‚volkstümlicher‘ Musik im Fernsehen der 90er Jahre. Eine mediensemiotische Analyse“. In: Michael Titzmann (Hg.). *Zeiterfahrung und Lebenslaufmodelle in Literatur und Medien. Akten des 7. Internationalen Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Semiotik in Tübingen, 4.–7. Oktober 1993 (=Kodikas/Code Ars Semeiotica 19, 3)*. Tübingen 1996, 259-279.
- Kreimeier, Klaus/Georg Stanizek (Hgg.). *Paratexte in Literatur, Film und Fernsehen*. Berlin 2004.
- Landow, George P. *Hypertext 3.0. Critical theory and new media in an Era of Globalization*. Baltimore 2006.
- Link, Jürgen. „Dispositiv“. In: Clemens Kammler/Rolf Parr/Ulrich J. Schneider (Hgg.). *Foucault-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. Zweite aktualisierte und erweiterte Auflage*. Berlin 2020, 278-281.
- Lotman, Jurij M. *Die Struktur literarischer Texte*. München 1993.
- Lotman, Jurij M. „Über die Semiopsphäre“. In: *Zeitschrift für Semiotik* 12 (4), 1990, 287-305.
- Lowry, Stephen. *Pathos und Politik. Ideologie in Spielfilmen des Nationalsozialismus*. Tübingen 1991.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge/MA 2002.

- Müller, Karla. „Hörmedien“. In: Hans Krahl/Michael Titzmann (Hgg.). *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017, 293-308.
- Nake, Frieder. Das doppelte Bild. In: Frieder Nake (Hg.). *Bildwelten des Wissens. Kunsthistorisches Jahrbuch für Bildkritik*. Berlin 2005, 40-50.
- Nies, Martin. „Fotografie“. In: Hans Krahl/Michael Titzmann (Hgg.). *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017a, 267-291.
- Nies, Martin. „Kultursemiotik“. In: Hans Krahl/Michael Titzmann (Hgg.). *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017b, 377-398.
- Nöth, Winfried. „Zeichentheoretische Grundlagen der Bildwissenschaft“. In: Klaus Sachs-Hombach (Hg.). *Bildwissenschaft zwischen Reflexion und Anwendung*. Köln 2005, 33-44.
- Nöth, Winfried. *Handbuch der Semiotik. 2. Vollständig neu bearbeitete und erweiterte Auflage*. Stuttgart/Weimar 2000.
- Peters, Benjamin. „Digital“. In: Benjamin Peters (Hg.). *Digital Keywords. A Vocabulary of Information Society and Culture*. Princeton (NJ)/Oxford 2016, 93-108.
- Renner, Karl N. *Der Findling. Eine Erzählung von Heinrich von Kleist und ein Film von George Moore. Prinzipien einer adäquaten Wiedergabe narrativer Strukturen*. München 1983.
- Ryan, Marie-Laure. „Transmediales Storytelling und Transfiktionalität“. In: Karl N. Renner/Dagmar von Hoff/Matthias Krings (Hgg.). *Medien. Erzählen. Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz*. Berlin/Boston 2013, 88-117.
- Schilcher, Anita/Markus Pissarek. *Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage*. 4. überarbeitete Auflage. Baltmannsweiler 2018.
- Schrey, Dominik. *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*. Berlin 2017.
- Schröter, Jens. „Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum“. In: Alexander Böhnke/Jens Schröter (Hgg.). *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*. Bielefeld 2004, 7-30.
- Spieß, Christian. *Die Trägheit des Bildes. Bildlichkeit und Zeit zwischen Malerei und Video*. München 2007.
- Stalder, Felix. *Kultur der Digitalität*. Berlin 2016.
- Titzmann, Michael. „Propositionale Analyse und kulturelles Wissen“. In: Hans Krahl/Michael Titzmann (Hgg.). *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017, 81-108.
- Titzmann, Michael. „Kulturelles Wissen – Diskurs – Denksystem. Zu einigen Grundbegriffen der Literaturgeschichtsschreibung“. In *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur* 99, 1989, 47-61.
- Titzmann, Michael. *Strukturelle Textanalyse. Theorie und Praxis der Interpretation*. München 1977.
- Walther, Elisabeth. „Die Haupteinteilungen der Zeichen bei C.S. Peirce“. In *Semiosis* 1 (3), 1976, 32-42.

