

Arbeitstagung „Wie kommt Wissenschaft zu Wissen?“ am Institut für Erziehungswissenschaften der Universität Innsbruck, 30. November bis 01. Dezember 2001

## Kurzbericht zum Vortrag

### *Wissenskonstitution im Spannungsfeld von Arbeit, Spiel und Medien*

von PD Dr. Reinhard Margreiter (Imst/Berlin)

am 01.12.2001 im HS 4, GEIWI Universität Innsbruck

erstellt von Fux Roland, Kofler Evelyn und Sparber Angelika

Was den Vortragstitel betrifft, so bezieht sich Dr. Margreiter auf **zwei Themen**: das **Verhältnis von Arbeit und Spiel** in historischer und systematischer Perspektive und die **Medialität des Denkens** – einschließlich die Medialität der gesamten menschlichen Lebensverhältnisse.

Die beiden Themen berühren das Gebiet der Anthropologie und Kulturtheorie, wobei sich als Bindeglied die **Frage nach der Konstitution von Wissen und Wissenschaft** eignet.

Inwieweit sind diese ein Ergebnis von, inwiefern sind sie eingebunden in Arbeit oder Spiel? Welche Rolle spielen dabei die Medien?

Sie haben uns den Blick dafür geöffnet, dass wir heute sagen können, dass Medialität eine transzendente, möglichkeitsbedingende Bestimmung von Wissen ist.

Dr. Margreiter plädiert dafür, dass Medientheorie – mit dem Ziel einer zunehmend genaueren und umfassenderen Phänomenologie des Wissens – als Anschlusstheorie an die klassische Erkenntnistheorie zu positionieren ist.

Im Ausgang von **Kants** „kopernikanischer Wende“ stellen der „**linguistic turn**“, der „**semiotic turn**“ und zuletzt der „**media turn**“ jeweils verbesserte Einsichten nicht nur in die Natur und Funktionsweisen des Wissens und der Wissenschaft dar, sondern der gesamten Kultur.

Die Stationen auf dem Weg zu einer adäquaten Phänomenologie des Wissens sind einerseits durch ihre Leistungen und Innovationen gekennzeichnet, andererseits durch ihre Einseitigkeiten und Ausblendungen. Am ehesten hat doch noch der revisionistische Kantianer **Cassirer** mit seiner Philosophie der symbolischen Formen einen Brückenschlag zwischen den sogenannten „zwei Kulturen“ (Naturwissenschaften und Geisteswissenschaften) vorgenommen.

**Symbolische Formen** – als Beispiele nennt Cassirer *Sprache, Mythos, Kunst, Erkenntnis* und *Technik* – versteht er als „Weisen des Weltverstehens“ und als je eigene Erfahrungstypen, den Menschen als „animal symbolicum“.

Kultur definiert er als das Ingesamt der Symbolwelt, in die wir hineingeboren werden, mit der wir umgehen und die wir weiterentwickeln und verändern.

Eine besondere Rolle kommt nach Cassirer der **Sprache** zu. Sie ist jene symbolische Form, die die anderen symbolischen Formen fundiert, begleitet, mitformt und synthetisiert.

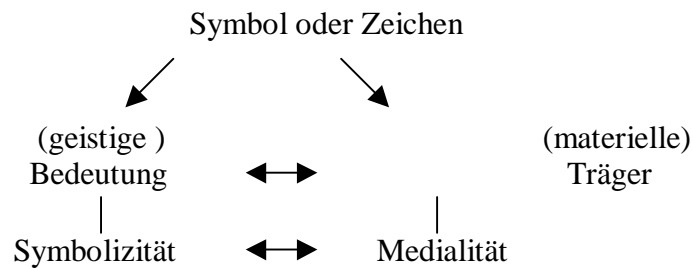
Der linguistic turn ist zweifellos die sprachtheoretische Wende in der Philosophie des 20. Jahrhunderts – eine der entscheidenden Stationen auf dem Weg zu einer adäquaten Phänomenologie des Wissens. Cassirer vollzieht zwar den *linguistic turn*, überwindet ihn aber auch schon in Richtung eines *semiotic turn*, d.h. es sind viele unterschiedliche Symbolisierungen,

die der menschliche Geist vornimmt. Was bei Cassirer freilich ausgeblendet bleibt ist ein *media turn*: die medientheoretische Ergänzung der Symboltheorie.

Symbole sind Bedeutungsträger und weisen **zwei Aspekte** auf:

Erstens den der **Bedeutung**, als die das Zeichen über sich selbst hinausweist, und zweitens den

Aspekt des **Trägers**, als des sinnlich wahrnehmbaren und handhabbaren Materials.



Unter ihrem materiellen Aspekt sind Symbolsysteme als **Medien** zu bezeichnen, woran sich auch gleich Grenzen und Reichweiten möglicher Information und Kommunikation knüpfen. Die Qualität von Medien und Medienkonstellationen ist es, was ganze Kulturen und Lebenswelten formt und gestaltet. Je nach Verfügbarkeit von Medien und je nach Anpassungsverhalten an sie werden politische Entscheidungen anders gefällt, anders rezipiert, und sie haben eine andere Wirkung – handelt es sich nun um klassische Versammlungsreden und Briefpost, um Telegraf oder Rotationspresse, Foto oder Funk, Radio oder Film oder Reden via Satelliten-TV.

Es sieht so aus, als verführten uns die Neuen Medien dazu, spielerischer mit Information umzugehen als früher.

Am Leitfaden der Mediengeschichte ist Kultur, sind aber auch Wissen und Wissenschaft radikal geschichtlich zu denken.

Als aufschlussreich für die Parallelität von Medien – und Wissenswandel erweisen sich nicht zuletzt die großen, kulturbestimmenden **Metaphern des Wissens**: *göttlicher Mund/ Stimme, Buch, Enzyklopädie* und für das telematische Zeitalter das „*Rhizom*“.

Feststeht, dass die Lebenswelt und die Art, sich in ihr zu bewegen, die kulturellen Gegebenheiten und Selbstverständlichkeiten, das Funktionieren symbolischer Ordnungen und der mit ihnen verbundene Erwartungshorizont sich radikal geändert haben. Diese Änderungen haben in der Geschichte auch eine Änderung von **Arbeit** und **Spiel** hervorgerufen.

Die Neuen Medien erhalten eine verstärkt spielerische Note. Ihr Einsatz in der Arbeitswelt, inklusive in der Wissenschaft, fällt mit dem Ende der klassisch-modernen Arbeitsgesellschaft zusammen. Sie verändern die traditionellen Strukturen der Arbeit. Dennoch wird Arbeit nicht einfach in Spiel verwandelt und aufgehoben, beide Phänomene wirken vielmehr dialektisch aufeinander ein.

Der historisch sich verschiebende Strukturzusammenhang von Arbeit und Spiel, Wissen und Medien lässt sich an **drei historischen Lagen** besonders deutlich illustrieren.

Lage 1: die klassische athenische Polis – Arbeit wird bei Aristoteles mit Sklavenarbeit gleichgesetzt und abgewertet. Sie wird als mühevoll Reproduktion der Lebensverhältnisse verstanden. Das Verfertigen von Gegenständen, als das Tun der Handwerker, wird zwar höher

geachtet, gilt aber immer noch als zweitklassig. Nur der freie Bürger verfügt über Muße. Nur sie sind frei für praxis (polit. Belange) und theoría (Wissenschaft und Weisheit).

Lage 2: der protestantische Frühkapitalismus – eröffnet einen erweiterten individuellen Frei-  
raum. Vorerst geht es aber um ein gottgefälliges Leben, welches darin besteht, asketisch-  
arbeitsam zu sein. Arbeit gilt als selbstverständliche menschliche Tätigkeit, ja als Sinnstiftung  
menschlichen Lebens.

Lage 3: postindustrielle und telematische Kultur der Gegenwart – der Beruf wird zum Job,  
Arbeit weitgehend entdiszipliniert und mit Spielelementen durchsetzt, auch wenn umgekehrt  
Freizeit und Spiel in Stress und neue Arbeitsformen einmünden.

Indikator und Illustration dieses Wandels sind die Neuen Medien, die das Gutenberg-Zeitalter  
ablösen und auch dem Wissen und der Wissenschaft eine neue Gestalt und ein neues Selbst-  
verständnis geben.

