

Zum Medienbegriff

Traditionell werden im Begriff des Mediums unterschiedliche Aspekte und Bezugsebenen angesprochen:

- **der technisch-apparative Aspekt:** Geräte bzw. Systeme und Trägermedien wie Kameras, Radioempfänger oder Videorecorder, Bücher, Videokassetten bzw. Schallplatten zur Aufzeichnung, Übertragung, Wiedergabe oder Speicherung von Informationen,
- **der inhaltliche Aspekt:** die Kommunikate, d.h. die Aussagen und Botschaften, die wie bei Romanen, Radiosendungen oder Videoclips über die Wechselwirkung zwischen Form und Inhalt produziert werden,
- **der funktionale Aspekt** in einem kommunikativen und gesellschaftlichen Kontext, z.B. „Massenmedien“ als gesellschaftliches Phänomen oder „Unterrichtsmedien“ in pädagogischen Zusammenhängen.

Eine Auseinandersetzung mit den verschiedenen Aspekten des Medienbegriffs erfolgte lange aus voneinander unabhängigen Perspektiven: **Technische Zugänge standen getrennt neben sprachlich/ literarischen, ästhetisch/ künstlerischen, gesellschaftswissenschaftlichen oder didaktischen Zugängen.** Heute jedoch wird mehr und mehr bewusst, dass die technischen Bedingungen, unter denen Informationen gespeichert, dargestellt, übertragen und rezipiert werden, einen wesentlichen Einfluss auf die Inhalte und auf die Wirkungen von Information und Kommunikation haben. Auch wird immer deutlicher, dass in die Konstruktion von Technik einschließlich der praktischen Bedingungen der Systeme bestimmte Vorannahmen über Sinn und Zweck von Information und Kommunikation eingehen. Wir werden daher im Folgenden von **einem Zusammenhang zwischen Technik, Inhalt und funktionalem Kontext ausgehen, wenn wir von Medien sprechen.**

Wie traditionelle technische Medien, so ist auch das Medium Computer ein Artefakt, das die Wahrnehmung, Speicherung, Darstellung und Übertragung von Informationen unterstützen kann. Für multimediale Anwendungen des Computers werden ganz unterschiedliche Daten, z.B. Texte, Bilder, Grafiken, Audio- oder Videosequenzen digitalisiert und dadurch auf dem selben Medium speicherbar. Gleichzeitig besitzt das Medium Computer als Informatiksystem jedoch Besonderheiten und neue Funktionalitäten:

- Durch Computerprogramme können Daten automatisch verknüpft, neu zusammengesetzt, verarbeitet werden. In diesem Sinn kann der Computer auch als **instrumentales Medium** bezeichnet werden.
- Computer werden als **interaktive Medien** bezeichnet. Die so genannte Interaktion zwischen Mensch und Computer beruht darauf, dass durch die Reaktionen des Systems auf Eingaben ein Eindruck von Kommunikation erzeugt werden kann.
- Computer können **Informationen durch lokale und globale Netze an beliebige Orte übertragen** bzw. von beliebigen Orten empfangen. Sie können für die Individualkommunikation ebenso gut genutzt werden, wie als Massenmedium.

Diese Merkmale des Mediums Computer bewirken, dass Computer noch in ganz anderer Weise an der Herstellung und Rezeption von Inhalten beteiligt sind, als dies bei traditionellen Medien der Fall ist: Was digitalisiert gespeichert wird, kann über Software auch verarbeitet und mit dem selben Medium übertragen und dargestellt werden. Sogar die Inhalte selbst können von einem Programm erzeugt worden sein. Wenn im Folgenden die medienerzieherischen Aufgaben für die Schule konkretisiert werden, muss zusätzlich die inhaltliche Ebene in den Blick genommen werden. Um der Vielfalt technischer Realisierungen und inhaltlicher Angebote des Mediums Computer gerecht zu werden, verwenden wir hierfür den Begriff „computerbasierte Medien“.

[Quelle: Gesellschaft für Informatik \(GI\) e.V.](http://www.gi.de/presse/pressemitteilungen-thematisch/informatische-bildung-und-medienerziehung.html)

<http://www.gi.de/presse/pressemitteilungen-thematisch/informatische-bildung-und-medienerziehung.html>