

Klaus Boeckmann

UNSER WELTBILD AUS ZEICHEN

ZUR THEORIE DER KOMMUNIKATIONSMEDIEN



WILHELM BRAUMÜLLER • WIEN
Universität-Verlagsbuchhandlung Ges.m.b.H.

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT.	9
I. TEIL	
STRUKTUREN.	11
Entwicklung	13
Kommunikation und Medien in unserem Leben	13
Entwicklungssprünge in der Mediengeschichte.	16
Definition	33
Grundstruktur von Kommunikationsmedien.	33
Verknüpfung von Materie und Bedeutung: Zeichen.	36
Übertragung von Bedeutungen: Signale	38
Zuwendung zu Zeichen und Signalen: Kontakt	39
Komponenten von Kommunikationsmedien.	40
Zeichen	42
Grundtypen des Zeichens.	42
Das symbolische Zeichen und das Prinzip der Konventionalität	43
Das ikonische Zeichen und das Prinzip der Simulation.	44
Das indexikalische Zeichen und das Prinzip der sachlichen Verbindung	46
Sekundäre Unterschiede zwischen den Zeichen-Grundtypen	48
Übergänge und Mischformen zwischen den Zeichen-Grundtypen	54
Hinweisende Zeichen und Zeigehandlungen.	59
Ein neuer Zeichentyp: registrative Zeichen.	60
Zeichen innerhalb und außerhalb der Kommunikation.	64
Eigenwirkungen von Signifikanten und Wahrnehmungserlebnisse	66
Zeichen-Kombinationen in der konkreten Kommunikation.	70
Versuch einer Übersicht	75
Signale.	77
Funktionsmerkmale von Signalen.	77
Signalerzeugung - Signalübertragung - Signalempfang.	79
Primäre Medien.	79
Sekundäre Medien.	81
Fernmedien.	81
Speichermedien.	81
Tertiäre Medien.	83
Fernmedien.	85

Speichermedien	85
Verschmelzung von Fern- und Speichermedien	87
Signalverstärker und Hilfsmittel des Signalempfangs	90
Versuch einer Übersicht	90
Kontaktformen	93
Direkter und indirekter Kontakt	94
Gegenseitiger und einseitiger Kontakt	97
Persönlicher und anonymer Kontakt	100
Konzentrierter und beiläufiger Kontakt	103
Singularer und andauernder Kontakt	104
Versuch einer Übersicht	106
II. TEIL	
FUNKTIONEN	109
Inhalt	115
Verständigung über Wahrnehmungen	117
Wahrnehmungs-Simulation durch sprachliche und bildliche Zeichen	120
Wahrnehmungs-Interpretation durch sprachliche und bildliche Zeichen	124
Registrative Zeichen als perfektionierte Simulation	128
Live-Signale als zeitliche Vollendung der Wahrnehmungssimulation	130
Speicher-Signale als Konserven von Wahrnehmungsverhältnissen .	131
Interpretation in den Zeichen-Kombinationen Film und Fernsehen	132
Massenmediale Kontaktform und Wirklichkeitsdefinition	134
Verständigung über Phantasien	136
Imagination durch Sprache	137
Illusion durch Bilder	138
Konstruierte Phantasien im Film	138
Sinnliche Effekte statt Kommunikation	140
Soziale Faktoren	142
Verständigung über Abstraktionen	142
Sprache als ein System der Abstraktion	144
Fach- und Formelsprachen	145
Anschauliches Denken und visuelle Abstraktion	147
Codifizierung von Wissen durch speicherbare Signale	149
Versuch einer Übersicht	151
Beziehung	152
Persönliche Beziehungsbotschaften	153
Direkter Kontakt - Domäne der interaktiven Funktion	153
Indexikalische Zeichen und implizite Beziehungsbotschaften	155
Sprachliche Zeichen und explizite Beziehungsbotschaften	160
Beeinflussen im persönlichen Kontakt	164

Persönliche Beziehungen im massenmedialen Kontakt?	166
Technische Medien und persönliche Beziehungsbotschaften	171
Öffentliche Beziehungsbotschaften.	172
Symbole - Zeichen der Macht und gemeinsamen Ordnung	173
Botschaften der Gemeinsamkeit im massenmedialen Kontakt	177
Sprache - Zeichen des Gesetzes und der sozialen Regelungen	179
Werbebotschaften im massenmedialen Kontakt	181
Ideologische Botschaften in Zeichen und Medien.	184
Versuch einer Übersicht	187
Erleben	189
Selbstdefinition.	189
Der direkte Kontakt als Ort der sozialen Selbstdefinition.	190
Zeichen und Nicht-Zeichen im direkten Kontakt	191
Neue Ausdruckschancen im indirekten Kontakt	197
Identitätshilfen im massenmedialen Kontakt.	198
Imagination und Identifikation	200
Traumwelten im massenmedialen Kontakt	200
Literatur und Film als konkurrierende Zeichensysteme.	203
Unterhaltung und Zerstreuung	205
Beiläufiger Kontakt - Kontaktform des Zeitvertreibs.	205
Zeichen und Signale der Zerstreuung	207
Versuch einer Übersicht	209
 AUSBLICK	 210
 ANMERKUNGEN	 213
 LITERATURVERZEICHNIS	 217