

Mediennutzung im Spannungsfeld von Konvergenz und De-Konvergenz. Zur Ambivalenz medienbezogener Praktiken in digitalen Medienumgebungen

Obwohl der Begriff der Medienkonvergenz nicht unproblematisch ist und in der Medien- und Kommunikationswissenschaft bereits vielfach auf Kritik gestoßen ist, findet er bis heute breite Anwendung zur Erklärung unterschiedlicher Phänomene und Entwicklungen. In der wohl allgemeinsten Definition als „coming together of things that were previously apart“ (Meikle & Young 2012) beschreibt Medienkonvergenz eine Annäherung verschiedener Medien und medienbezogener Prozesse, die in enger Verbindung mit der Digitalisierung der Medienkommunikation stehen. Medienkonvergenz ist in Bezug auf verschiedene Felder und Ebenen systematisiert worden – etwa die Ebenen der Regulierung, der Industrien oder der Nutzung –, ohne dass bislang ein einheitlicher Konsens über eine entsprechende Kategorisierung bestünde. Weitgehend übereinstimmend gilt jedoch die technische Konvergenz als Voraussetzung für weitere medien- und kommunikationsbezogene Konvergenzen.

Der vorliegende Beitrag setzt sich mit der theoretischen Perspektive der Medienkonvergenz im Hinblick auf die Mediennutzung auseinander und führt in das Konzept der De-konvergenz ein. Es wird argumentiert, dass eine Fokussierung des dynamischen Wechselspiels von konvergenten und de-konvergenten Entwicklungen dabei helfen kann, aktuelle Prozesse der Medienkommunikation zwischen Komplexität und Vereinfachung zu erfassen und die Ambivalenzen medienbezogener Praktiken analytisch zu ergründen. Neben theoretischen Ausführungen und konzeptionellen Überlegungen, die als ‚work in progress‘ zu verstehen sind, stützt sich der Vortrag auf Fallstudien, die das Ineinandergreifen von Medienkonvergenz und -dekonvergenz und dessen Folgen für die Nutzung komplexer digitaler Medienumgebungen veranschaulichen.

Eine bestimmende Idee der Medienkonvergenz auf der Ebene der Nutzung ist das Bild des „supermedium“ (Jenkins 2001) oder der „Über-Box“ (Fagerjord 2002), die als All-in-one-Geräte sämtliche mediale Nutzungsformen in sich vereinen (siehe auch van Dijk 2012). Ausgangspunkt des daran geknüpften Konvergenz-Narrativs ist das technische Potenzial, Tele-, Medien- und Datenkommunikation zu integrieren, sodass sich die Funktionen verschiedener Medien zunehmend überlappen und Geräte und Services voneinander entkoppelt werden. Damit verbunden ist häufig die Vorstellung eines drohenden Verschwindens der Einzelmedien und des Aufkommens einer vereinheitlichten Medienumgebung, in der sich die Nutzerinnen und Nutzer durch Zugriff auf ein omnipotentes Allroundmedium auf einfache Weise zurechtfinden. Die Cloud steht dabei als Versinnbildlichung dieses Diskurses, da sie auf ein Zentrum der persönlichen Mediendaten und -Inhalte verweist, das das Individuum mithilfe unterschiedlicher vernetzter Technologien von überall aus ansteuern kann.

Mit dem Aufkommen von Smartphones oder dem Zusammenrücken von Internet- und Fernsehtechnologie ließe sich konstatieren, dass das ‚Supermedium‘ heute zum Faktum geworden ist. Eine Ersetzung oder Dezimierung der Einzelmedien hat parallel zu dieser Entwicklung jedoch nicht stattgefunden. Im Gegenteil: Haushalte sind heute durch Laptops, Festplattenrekorder, Spielekonsolen, Tablets etc. mit mehr Mediengeräten ausgestattet als je zuvor, wie u.a. die ARD/ZDF-Langzeitstudie Massenkommunikation eindrucksvoll belegt. Diese Geräte, die je ein spezifisches Anwendungsspektrum bieten, partiell aber funktionsgleich sind, sind durch die Praktiken der Nutzerinnen und Nutzer auf komplexe Weise miteinander verbunden, wobei der Konvergenz der Einzelmedien eine De-Konvergenz der immer unüberschaubarer werdenden Schnittstellen, Anwendungen und Nutzungsoptionen gegenübersteht. Dabei obliegt es den Nutzerinnen und Nutzern, das Zusammenspiel von Konvergenz und De-Konvergenz zu gestalten und mit Bedeutung zu füllen. Die damit verbundenen, innerhalb des Konvergenz-Narratives häufig außer Acht gelassenen Nutzungsanforderungen umfassen eine Bandbreite an Ressourcen und Kompetenzen, die von dem Umgang mit Medientechnologien, der Einordnung von Inhalten bis hin zur Pflege, Wartung und Synchronisierung der Geräte reicht.

Vor diesem Hintergrund wird der Vortrag in einem ersten Schritt eine Strukturierung und Systematisierung medienkonvergenter und de-konvergenter Entwicklungen präsentieren, von denen digitale Medienumgebungen durch die Vervielfältigung, Ausdifferenzierung und funktionale Überschneidung von Technologien gekennzeichnet sind. In Form von Fallstudien werden anschließend die Folgen für die Nutzerinnen und Nutzer aufgezeigt, deren Navigation durch das Medienmenü einerseits von der Zugänglichkeit und Multioptionalität der Geräte, andererseits aber auch von der Herausforderung, sie zu steuern, anzupassen und zu kombinieren geprägt sind.