

Das Zeichen in der digitalen Welt

Semiotische Aspekte der computervermittelten Kommunikation

Einleitung

Das digitale Zeichen ist ein textuelles und mediales Zeichen. Das bedeutet einerseits, dass es imstande ist, größere Bedeutungseinheiten und gesamte Textklassen, die einen bestimmten Typ des Diskurses (Kommunikationsereignisses) konstituieren, zu bilden und andererseits, dass es durch die textuelle, kommunikative und technologische Situation bedingt ist. So wie bei anderen textuellen und medialen Zeichen, lassen sich auch in ihm die **Darstellungsschicht**, **Materie** und der **Funktionsaspekt** differenzieren. Der Unterschied besteht in der Art und Weise, wie diese Zeichenaspekte durch unterschiedliche Medialitätstypen „erfüllt“ oder eher realisiert werden, wie die Inhalte durch das Medium modifiziert und gleichzeitig mitgestaltet sowie dem Rezipienten im Prozess kultureller Kommunikation zugänglich gemacht werden.

Betrachtungen und Erscheinungen – die Darstellungsschicht

Die Darstellungsschicht ist die Erscheinungsform des Zeichens. In der Internet-Kommunikation hat sie einen **polysemiotischen** Charakter. Auf dem Computer-Bildschirm koexistieren die Bilder sprachlicher, mathematischer, ikonischer Zeichen (Symbole, Graphiken, fotografische Darstellungen, Hieroglyphen – Emoticons): chromatisch und achromatisch, bewegt und unbewegt. Für die Polysemiotizität des digitalen Zeichens sind die Aspekte von Klang und Licht wichtig, die die Rezeption bildlicher Zeichen in sowohl ästhetischer als auch bedeutungsbezogener und emotioneller Hinsicht modifizieren. So beteiligen sie sich beispielsweise an der Verräumlichung der Darstellungsschicht des Zeichens, wodurch die vom digitalen Zeichen hergestellte Realität die Tiefe in einer Art physikalischer Realität gewinnt, sie machen sie attraktiver, indem sie sie mit Nichtmateriellem und Vollkommenem (hierbei insbesondere die Licht-Symbolik) verknüpfen und ziehen die Aufmerksamkeit des Rezipienten an (die Appellfunktion).

Für die computervermittelte Kommunikation ist die Tendenz zur maximalen semiotischen Heterogenität der Darstellungsschicht bei gleichzeitiger Tendenz zur

Vereinfachung¹ (Reduktion) ihrer Realisierung kennzeichnend. Die Zusammenstellung dieser Tendenzen ist nur anscheinend gegensätzlich. In der Tat begünstigt die semiotische Heterogenität die gleichzeitige Aktivierung unterschiedlicher Wahrnehmungsformen (der visuellen, auditiven Wahrnehmung) und Erkenntnisformen (der Erkenntnis des numerischen, sprachlichen, bildlichen Diskurses), während die Reduktion des Zeichens (die sich z. B. in der Verwendung von Akronymen und vereinfachten ikonischen Zeichen manifestiert) mit den endlosen Bemühungen um die Simplifizierung und Beschleunigung des Kommunikationsablaufs verbunden ist.

Spezifisch ist für die digitalen Technologien eine aufgeschlossene Einstellung zum Umfang der vorhandenen, in der Kultur verankerten Zeichen. Die Technologie der digitalen Medien ermöglicht die Adaptation nahezu jeder Zeichenform (in der Darstellungsschicht), die von den bereits existenten Medien erstellt wurde. Das verleiht der semiotischen Schicht digitaler Übermittlungen einen hybriden Charakter. Hybrid ist sie jedoch nur aus dem Blickwinkel der bisherigen Medien und nicht aus dem der semiotischen Schicht selbst, für die die Adaptation der vorhandenen textuellen Formen ein ontisches Merkmal bildet.

Die Spezifik der Darstellungsschicht in der digitalen Kommunikation bestimmt auch ihr **interaktiver** Charakter. Ein wesentlicher Teil aller Zeichen erscheint oder wird hergestellt in Folge der Benutzerhandlungen. Das verleiht dem Benutzer das Gefühl der Herrschaft über die virtuelle dargestellte Welt, über die Welt des digitalen Zeichens und Textes und ermutigt ihn zu ihrer Gestaltung. Die Darstellungsschicht ist eine Kombination polysemiotischer Zeichen und Tätigkeiten (wie das Markieren, Einfügen, Ausschneiden, Eintippen, Montieren). Die „Zeigen-und-Klicken-Methode“, unabhängig davon, ob sie sich auf ein Icon oder ein Wort bezieht, ersetzt nach Paul Levinson „die verbale Syntax als eine Befehlsstruktur – man kann zeigen und klicken, statt z. B. »lese« einzutippen oder die zuvor zugeordnete Nummer des *Online*-Textes zu nennen, der gelesen werden soll (...)“ [1999, S. 254].

Quasi-Materialität des Zeichens und ihre Folgen

Die nichtmaterielle Materie der digitalen Zeichen bewirkt, dass sie alle unabhängig von ihrer semiotischen Form – der Erscheinungsform von Zeichen und Text – Zeichen und Texte desselben Typs sind. Ein Bild von Dürer oder eine Handschrift von Goethe, in ihren ursprünglichen originalen Versionen verschiedene Textformen, die verschiedene, mit

¹ Über die Reduktion als einem Merkmal aller ikonischen Zeichen schrieb bereits Umberto Eco [vgl. Eco 2003, S. 134]. Die Reduktionszeichen im Bereich der verbalen Kommunikation im Internet analysiert Jan Grzenia [vgl. Grzenia 2006].

unterschiedlichen Medien und unterschiedlicher Zeichenmaterie verbundene Zeichentypen benutzen, verlieren nach dem Einführen in den Computer ihre bisherige mediale Identität. Sie sind nicht mehr ein Gemälde beziehungsweise eine Handschrift oder ein Erstdruck, sondern eine digitale Mitteilung. Nach wie vor sind sie verschiedene Textformen (ein ikonischer und sprachlicher Text), deren Zeichen sich im Darstellungsbereich unterscheiden, aber dieselbe Materie haben – ein Bündel des elektrischen Pols, die ihre existenzielle Gleichheit konstituiert. Die Nichtmaterialität des Zeichens fördert seine Loslösung von einem materiellen Ort, insbesondere weil sein Umfeld ebenso einen nichtmateriellen Charakter hat.

Das Zeichen und der Text können beliebig abgerufen und verschickt werden. Sie werden zur Information, die in jedem Raum und zu jeder Zeit für jeden Benutzer zugänglich ist. Sie sind mit keinem physikalischen Ort (wie die Architektur) verbunden, an keine materielle Realität „gefesselt“ (wie der Druck an die Seitenoberfläche oder das Fresko an die Wand), so dass ihre Erfahrung, anders als z. B. die Berührung eines altertümlichen Denkmals: einer ägyptischen oder griechischen Statue oder der Gegenstände, die damals verwendet wurden, keine reale Reise nach Ägypten, Griechenland oder – dank der Barbarei der Geschichte – nach Paris oder London erfordert. Die Reise, die man zu ihnen mittels des Mediums Internet unternimmt, bewegt den Benutzer physisch nicht vom Platz. Das Eintippen der Adresse betätigt ein „virtuelles Taxi“, dessen zusätzliche Vorteile – neben dem sofortigen Beginn des Transports – die Billigkeit und Einfachheit der Reise sind.

Ein Zeichen, das die bisherige Materialität verliert, gewinnt die **quasi-materielle** Form – die Schicht der informatischen Aufzeichnung (der Null-Eins-Aufzeichnung) – und wird zur mathematischen Information. Diese neue Schicht ist eine gewisse Unterhaut, ein Blutkreislauf, an den ein durchschnittlicher Computerbenutzer gewöhnlich nicht denkt (so wie ein durchschnittlicher Mensch sich gewöhnlich keine Gedanken darüber macht, welche komplizierte Prozesse in seinem Organismus ausgelöst werden, wenn er eine Tasse Tee an den Mund führt) und der ihn nicht interessiert, bis zum Moment, wenn etwas im Darstellungsbereich anfängt, gegen seinen Willen zu verlaufen. Aber gleichzeitig ist diese Schicht notwendig, damit das Äußere ausgeführt, verarbeitet, gespeichert und verschickt werden kann. Bei Chris Chesher heißt es: „Seitdem alle Zeichen aus demselben Material hergestellt werden, ist alles potenziell austauschbar. Jedes Bedeutende, das aus dem Analogen konvertiert werden kann, kann in der digitalen Domäne gespeichert, reproduziert und manipuliert werden. Die digitalen Daten können ohne Degradierung kopiert werden, indem sie von ihrem Medium unabhängig bleiben. Sie können mehrmals kodiert, verschoben, auf eine zauberhafte Art und Weise durch Algorithmen modifiziert und schließlich angezeigt,

dekodiert und verschickt werden“ [Chesler 2001, S. 156; Übers. von A. K.]. Demzufolge ist die für den Rezipienten lesbare Darstellungsschicht mathematisch kodiert, während die Bedingungen der Erscheinung des Bildes von einem Text und der disziplinär differenzierten Diskursformen im Internet vom informatischen Diskurs festgelegt werden.

Die Darstellungsschicht – sowohl auf der Ebene des Zeichens als auch der größeren Text-Einheiten, zeichnet sich durch Optionalität oder **Mehrvariantivität** aus. Sie äußert sich darin, dass einer Bedeutung und Handlung (der erfüllten Funktion) gleichzeitig ein bildliches Zeichen (z. B. das Scheren-Icon; gerundeter, nach links gerichteter Pfeil), ein sprachliches Zeichen (z. B. der Befehl „Ausschneiden“; „Rückgängig“), ein buchstaben-algebraisches Zeichen (z. B. „Strg+X“; „Strg+Z“) sowie in neueren Programmversionen ein Bild sprachlicher Beschreibung (die Periphrase) zugeschrieben sind. Dasselbe geschieht auf der Textebene, wo dieselbe textuelle Information in der sprachlichen, graphischen, numerischen, photographischen oder filmischen Form dargestellt werden kann, wodurch sie sich an der Gestaltung polysemiotischer und multimedialer **Synonymie** oder sogar semiotischer Dubletten, wie im Falle graphischer Varianten von sprachlichen Texten, beteiligt. Lev Manovich zufolge existiert „(d)as Objekt der neuen Medien (...) meistens nicht in wiederholbaren Kopien, sondern in mehreren unterschiedlichen Versionen. Überdies werden diese unterschiedlichen Versionen nicht vollständig vom Menschen erzeugt, weil ihre automatische Zusammensetzung vom Computer durchgeführt wird“ [Manovich 2006, S. 103; Übers. von A. K.].

Die semiotische Mehrvariantivität gehört zur medialen Mehrvariantivität der textuellen Information, die für die gegenwärtige kulturelle Kommunikation typisch ist: die Nachrichten über Ereignisse im gesellschaftlichen und politischen Leben erhalten gleichzeitig die Form der Presse-, Radio-, Fernseh- und Internet-Mitteilung.

Mit der Mehrvariantivität und polysemiotischen Synonymie ist der palimpsestische Charakter der Darstellungen verbunden, der sich im Überlappen semiotisch unterschiedlicher Darstellungen derselben Inhalte äußert. Als ein Beispiel dafür dienen die in den englischen Versionen der Computerprogramme vorhandenen **palimpsestischen** Überlappungen – des Bildes des Wortes mit dem inhaltlich gleichbedeutenden Bild der ikonischen Darstellung (z. B. in der Iconleiste das fettgedruckte *B* im Wort *bold*, das kursive *I* im Wort *Italics* oder das unterstrichene *U* im Wort *underlining*). Die Darstellungsschicht ist auch modifizierbar: der Benutzer kann sie an seine Bedürfnisse anpassen, z. B. die Fenstergrößen ändern sowie nach dem Kopieren einer Internetseite die Schriftgröße, -farbe und -form ändern, das heißt die ikonischen Darstellungen modifizieren.

Funktionaler Aspekt: Bedeutungsgestaltung, Mediatoren und Manipulatoren

Der letzte in der Einleitung genannte Aspekt des digitalen Zeichens – der **funktionale Aspekt** – realisiert sich in der Herstellung von Bedeutungen, der Versetzung des Benutzers in einen anderen Text oder der Ausführung der Operationen an dem Text. Im Rahmen dieses Aspekts lässt sich daher die **bedeutungsherstellende, mediative** und **operationelle** Funktion unterscheiden. Die zwei letzteren sind für das digitale Zeichen charakteristisch, denn sie entscheiden über seine Spezifik.

Die Bedeutungen werden in den computervermittelten Übertragungen in der Interaktion zwischen den sprachlichen, bildlichen und akustischen Bedeutungen erstellt. Weil diese Semiosphären, wie bereits festgelegt, in der digitalen Kommunikation nicht nebeneinander existieren, sondern ein gemeinsames Zeichensystem bilden, ergänzen sich die von ihnen generierten Bedeutungen gegenseitig. Man darf hier sogar von einer gewissen Bedeutungsmigration sprechen, die zur Verwischung der von dem Bild, der Sprache und der Schrift erzeugten Grenzen zwischen den Bedeutungen führt. Das bewirkt die von Mike Sandbothe analysierte Verschriftlichung der Sprache, Versprachlichung der Schrift, Verbildlichung der Schrift, und Verschriftlichung des Bildes [Sandbothe 2001, S. 215-222 (auf Deutsch: Sandbothe 1998, S. 71-77 – *Anm. des Übers.*)]².

Das Internet adaptiert und verarbeitet die in der Kultur vorhandenen medialen Bildlichkeitsformen und benutzt die kulturbedingten Semantisierungen der Farbe, Komposition, Linie oder Darstellungsdynamik bei der Herstellung metatextueller Äußerungen. So manifestiert sich beispielsweise das Evozieren der Übersichtlichkeit und Geordnetheit in der bildlichen Schicht in der Verwendung der Struktur von Fenstern – Systemen gerader Linien, die kulturell mit der Klassizität verknüpft werden. Die Bemühung um ununterbrochene Aktualisierung der Übermittlung äußert sich dagegen in den Bezügen auf die Bewegung und das Bedürfnis nach der Zeichenhervorhebung – in seiner Verstärkung mit einem akustischen Motiv.

Die Internet-Kommunikation semantisiert die Darstellungsschicht auf eine für sie spezifische Art und Weise. Durch die Markierung eines Wortes (mit einer Unterstreichung, einer anderen Farbe) wird gezeigt, dass ein bestimmtes, z. B. sprachliches, Zeichen außer der traditionellen semantischen Funktion im Text auch ein Mediationszeichen ist (indem sein Anklicken den Benutzer in einen anderen Text versetzt). Das Zeichen gehört dann zu der

² Zur „sekundären Oralität“ vgl. Ong 1992. Siehe auch: Skudrzyk, Aldona, *Czy zmierzch kultury pisma? O synestezji i analfabetyzmie funkcjonalnym*, Katowice 2005 [Anm. der Rezensentin].

Bedeutungs-Ordnung des linearen Textes und der Ordnung des Link-Diskurses. Die Markierung ist ein Knoten, der verschiedene Texte und Diskurs-Ordnungen verbindet (z. B. den linearen Text und den Diskurs, der infolge der Link-Verknüpfungen entsteht). Die Wiederholung einer bestimmten Markierungsart in derselben Funktion führt zur dauerhaften Semantisierung der Markierung, die dadurch zum konventionellen Funktions-Zeichen wird.

Spezifisch ist für diese Medialitätsart auch die Herstellung bildlicher Zeichen, die den emotionalen Zustand des Mitteilungs-Produzenten (z. B. die Freude, Trauer, Verwunderung oder Überraschung) kommunizieren. Als ein Beispiel dafür bieten sich die Emoticons an – hieroglyphische Darstellungen, aus den Interpunktionszeichen konstruiert, die bisher der grammatischen Funktion des sprachlichen Textes untergeordnet waren und jetzt zum Baumaterial für ein bildliches Zeichen mit selbständiger Bedeutung werden.

Die mediative Funktion digitaler Zeichen (die hierbei als **Mediatoren** bezeichnet werden) äußert sich in der Fähigkeit, den Benutzer zu einem anderen Zeichen und Text – einer Seite, für die das bestimmte Zeichen das Auslösestichwort ist, zu versetzen. „Im Web werden Schrift- und Bildzeichen als Icons, d.h. als Signifikanten programmierbar, die auf der pragmatischen Ebene via Mausclick eine nicht mehr nur symbolische, sondern reale Verbindung zu dem herstellen, was sie bezeichnen. So führt mich beispielsweise in einem philosophischen Hypertext ein Mausclick auf die als Link programmierte Wortsequenz „Nietzsches ‚Genealogie der Moral‘“ unmittelbar in Nietzsches Text oder das als Link programmierte Bild von Friedrich Nietzsche bringt mich via Mausclick unmittelbar auf eine Webseite mit Informationen zur Biographie des Philosophen“ [Sandbothe 2001, S. 218 (auf Deutsch: Sandbothe 1998, S. 73 – Anm. des Übers.)].

Nicht jedes Zeichen im Hypertext ist ein mediatives Zeichen (Mediator), auch wenn jedes es sein kann. Trifft diese Funktion zu, ist sie im Ausdrucksplan markiert (Hervorhebung eines Wortes, einiger Wörter oder eines Textteils durch ihre Notierung mit einer anderen Farbe oder durch Unterstreichen) oder konventionell angenommen (z. B. die Icons in einer Iconleiste) und mit einer Cursoränderung signalisiert. Ein zusätzlicher Faktor, der diesen Zeichenaspekt aktiviert, ist die Handlung des Benutzers – die Mediativität des Zeichens zeigt sich erst in einer Situation der Interaktivität.

Eine andere wichtige Funktion, die digitale Zeichen erfüllen können, ist die Möglichkeit, mit ihrer Hilfe Operationen an anderen Zeichen und Texten auszuführen. Solche Zeichen nenne ich operationelle Zeichen (**Manipulatoren**). Ein typischer Manipulator ist das Cursor-Zeichen, das zwar nicht zum Text gehört, aber mit dem Diskurs verbunden ist. Der Cursor ist ein mehrförmiges und mehrfunktionales Zeichen – er ändert seine Form und seinen

Aktivitätstyp je nach dem Platz, den er auf der Oberfläche des Bildschirms einnimmt, oder genauer dem Platz, an den er vom Benutzer gestellt wird, und informiert den Benutzer über die Bereitschaft, bestimmte Handlungen vorzunehmen. Er organisiert die textuelle Realität, regiert sie, oder eher: er lädt den Benutzer ein, sie mit seiner Hilfe zu steuern.

Computerprogramm versus semiotischer Rahmen des Textes

Das digitale Zeichen, sei es sprachlich, ikonisch oder akustisch, modelliert keine materiellen Träger (wie die Skulptur, Malerei, Architektur oder das Schrifttum), auch wenn es materielle technische Geräte (Hardware) benötigt, die als Werkzeuge zur Herstellung eines Umfelds (Software) dienen, in dem das Zeichen zustande kommen kann und von dem es gestaltet wird. Diese Welt oder eher die potenziellen Umfelder des Textes – und daher auch des Zeichens – sind die Computerprogramme.

Jedes Computerprogramm ist ein entworfenes textuelles Umfeld, in dem die Zeichen auf eine für es spezifische Art und Weise verknüpft werden. Das Programm ist ein Spektrum der Möglichkeiten im Bereich sowohl des Vorkommens der Zeichen als auch ihrer Verbindungsarten. Jedes Programm ist eine bestimmte Sprache, die im Rahmen der globalen Programmierungssprache HTML erzeugt wird. Es verfügt über einen spezifischen Satz von Zeichen und von Regeln ihrer Verknüpfung. Sowohl der Zeichensatz als auch das Spektrum der Verknüpfungsmöglichkeiten sind variabel und sie werden in späteren Programmversionen modifiziert. Die Modifikationen sind für das jeweilige Programm spezifisch und ermöglichen die Generierung einer diesem Programm eigenen Textklasse – der Gattungen, textuellen Formen (z. B. ermöglichen die Texteditoren die Erstellung von Textdateien; Kalkulationsbögen die von Tabellen, Aufstellungen; Graphikprogramme die von Bildern und Präsentationen; photographische und Film-Programme – die Bearbeitung von Filmen und Photographien).

Computerprogramme zeichnen sich außerdem durch die Fähigkeit aus, parallele Mitteilungen zu denjenigen zu generieren, die zu derselben Zeit vom Benutzer generiert werden (z. B. „Dieses Gerät kann eine höhere Leistung erzielen, registrieren Sie es als...“, „Schwacher Virenschutz“ oder „Datenverlust droht“). In die Text-Ordnung, die Gestaltung des Textes durch den Benutzer greifen computergenerierte Mitteilungen ein, die durch Programmierer in das Programm eingeschrieben sind. Der vom Benutzer erzeugte Text erscheint dabei als eine Komponente des darauf aufgebauten medialen Diskurses und wird zu seinem integralen Teil. Die kommunikative Situation des erstellten Textes ist durch das digitale Medium – seine internet- und computerbasierte Diskursivität – bedingt. Die

Herstellung eines Textes aus den vorhandenen Zeichen gehört nicht nur zur wortbildenden, sondern auch zur diskursbildenden und medienbildenden Aktivität, ähnlich wie die Bearbeitung eines Textes nach einem gewählten Algorithmus, sein Zusammenstellen oder Verschicken. Der Text löst sich erst dann vom digitalen Medium, wenn er ausgedruckt wird. In diesem Moment wird die digitale Medialität fixiert und ein digitaler Text wird zum Papier-Text – er unterliegt intermedialer Übersetzung. Der Ausdruck ist dabei eine intermediale Übersetzung ebenso wie die Film-Adaptation eines literarischen Werkes. Auch wenn der Text in der Darstellungs- und Bedeutungsschicht unverändert bleibt, wird sein ontischer Wert wesentlich verändert – versperrt wird unter anderen die für den digitalen Text charakteristische Bereitschaft, unaufhörlichen Änderungen unterworfen zu werden.

Hinsichtlich der Fähigkeit, sich an der Herstellung neuer textueller Gattungsformen zu beteiligen, ist die Digitalität nichts Außergewöhnliches. Im Gegenteil, sie illustriert und bestätigt die Tatsache, dass Technologien ein gewisser Bestand an Möglichkeiten sind, einen Text zu erstellen. Vor allem sind sie ein Bestand an semiotischen Möglichkeiten, die zudem unterschiedlich für den Druck, die Auditivität, die Audiovisualität als auch für die Digitalität sind. Sie sind der Bestand an semiotischen Möglichkeiten, die zum zeichenhaften Baumaterial der Träger-Medien (wie das Buch und die Presse, das Radio, Fernsehen, die Computer) und der Textform-Medien (wie die Literatur und die Presseartikel, Hörspiele, Fernsehsendungen, das Internet). Sie bilden die Grundlage für die Kristallisierung unterschiedlichster medialer Gattungen und in ihrem Bereich konkreter textueller Realisierungen (die entweder zur Realisierung der Gattungsform oder zu ihrer Überschreitung neigen).

Der Bestand an semiotischen Möglichkeiten der Technologie bestimmt den semiotischen Rahmen des Mediums, was unmittelbar bewirkt, dass beispielsweise die visuelle Darstellung oder Musik in den Medien, die den Druck verwenden, mit dem Wort (sprachlichen Zeichen) ausgedrückt werden, aber in den audiovisuellen Medien die ikonische oder akustische Form erhalten. Diese technische Konsequenz verursacht eine andere, wichtigere Konsequenz, nämlich die Entwicklung der Textstrukturen. Die Unfähigkeit, an einer bestimmten Entwicklungsstufe der Kultur das bewegte, vertonte Bild zu verwenden, begünstigte die Entfaltung der literarischen Kunst (z. B. die ständige Bereicherung literarischer Erzählungsformen). Die sprachliche Wiedergabe perzeptiver Erfahrungen führte zur Entwicklung literarischer Beschreibungsformen. Analog dazu begünstigte die Notwendigkeit, menschliche Gedanken, innere Erlebnisse in der Malerei oder dem Film wiederzugeben, die Entfaltung der Sprachen dieser Künste. Demzufolge regen die semiotischen Beschränkungen eines bestimmten Mediums die künstlerische Kreativität in

demselben Grad wie seine semiotischen Möglichkeiten (auch wenn zweifelsohne auf eine andere Art und Weise) an und inspirieren die Entfaltung künstlerischer oder – breiter gefasst – textueller Formen.

Ebenso ist es im Falle digitaler Technologien: Der semiotische und mediale Rahmen, den sie herstellen (sowohl neue semiotische Lösungen als auch Beschränkungen), inspiriert neue mediale Formen, Textgattungen und schließlich einzelne Textrealisierungen. Überdies verlangen andere semiotische Rahmen andere Perzeptionsformen, wodurch sie einen neuen Rezipienten (Leser, Zuschauer, Zuhörer, Benutzer) schaffen und die kommunikative Situation erneut bestimmen. Das führt zur Schaffung bisher nicht existenter Diskursformen.

Die Texte geben unsere in der Tat feste Weltwahrnehmung wieder. Sie verraten unvermeidlich, dass wir die textuelle Welt nach dem Vorbild dessen gestalten, wie wir die Realität sehen und verstehen, von der wir umgeben sind. Und wir wären mit Sicherheit zu immer wieder dem Gleichen verurteilt, zum Fluch des unaufhörlichen Wiederholens, wenn nicht unsere expansive Natur uns immer neue Äußerungsträger herstellen und nach neuer medialer Materie greifen ließe, die sich den vorgetroffenen Textformen schweigend widersetzt und das verhindert, was bisherige Technologien erlaubten. Ein anderes Mal wieder liefert sie neue Lösungen, indem sie die Entwicklung von Textformen ermöglicht, die in den bisherigen Medien unzugänglich waren und nicht zustande kommen konnten.

Literaturverzeichnis

- Chesher Chris *Ontologia domen cyfrowych*, [in:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, Andrzej Gwóźdź (Hrsg.), Kraków 2001.
- Eco Umberto *Nieobecna struktura*, Übers. von Adam Weinsberg, Paweł Bravo, Warszawa 2003.
- Grzenia Jan *Komunikacja językowa w Internecie*, Warszawa 2006.
- Levinson Paul *Miękkie ostrze. Naturalna historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*, Übers. von Hanna Jankowska, Warszawa 1999.
- Manovich Lev *Język nowych mediów*, Übers. von Piotr Cypryański, Warszawa 2006.
- Ong Walther J. *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*, Übers. von Józef Japola, Lublin 1992.
- Sandbothe Mike *Transwersalne światy medialne. Filozoficzne rozważania o Internecie*, Übers. von Krystyna Krzemieniowa, [in:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, Andrzej Gwóźdź (Hrsg.), Kraków 2001 (auf Deutsch: Sandbothe Mike *Transversale*

Medienwelten Philosophische Überlegungen zum Internet, [in:] Medien-Welten-Wirklichkeiten, Gianni Vattimo / Wolfgang Welsch (Hrsg.), München 1998).

A sign in the computer world. Semiotic aspects of a digital communication

Summary

The article discusses the specificity of semiotic organization of a digital text – especially the structure of a digital sign. Three aspects of a digital sign are analyzed: the layer of its appearing (the polisemiotic and interactive nature of this sign), its substance (the 0-1 code, which is of immaterial nature, makes an image, a word and a sound of the same type of information that can be easily linked and processed) and functions that digital signs perform. Among functions of digital signs, one can distinguish: the creation of meanings, the function of linking to another text-page, and the ability to introduce changes to the text (to modify or even manipulate them). The creation of meanings in a digital message is influenced by such features of the sign and the text as: multimediality and polisemiotics, an ability to programming, linking different ways of receiving, editing as a principle of a text creation, palimpsests and a hybridization of a discourse.

Quelle: *Szczęśna Ewa Znak w cyfrowym świecie. Semiotyczne aspekty komunikacji komputerowej, [in:] Komunikowanie (się) w mediach masowych, Mirosław Filiciak / Grzegorz Ptaszek (Hrsg.), Warszawa 2009, s. 272-283.*

Übersetzung: Anna Kapuścińska (Uniwersytet Kazimierza Wielkiego Bydgoszcz)