

1 Einleitung

Alle Beobachter gewinnen Realitätskontakt nur dadurch, daß sie Beobachter beobachten.

(Luhmann 1992:97)

Anlass der vorliegenden Untersuchung sind die Diskussionen um die Neuen Medien, die insbesondere in den 90er Jahren des vergangenen Jahrhunderts der damals verbreiteten These anhingen, dass Mediengebrauch und mediale »Bilderfluten«, insbesondere im Kontext der Neuen Medien Effekte zeitigen, die sich als »Virtualisierung«, »Derealisierung«, »Entwicklung«, »Verschwinden der Wirklichkeit« etc. beschreiben lassen. Tatsächlich war die Frage nach Wirkung und Effekten von Mediälität ausgesprochen häufig mit dem Wort »Wirklichkeit« bzw. »Realität« verbunden: »Die Wirklichkeit der Medien« (Merten/Schmidt/Weischenberg 1994) ist der Titel einer wohlbekannten Einführung in die junge Disziplin der Kommunikationswissenschaft, »Medien – Computer – Realität« (Krämer 1998a) und »Medienwelten – Wirklichkeiten« (Vattimo/Welsch 1998) lauten zwei zentrale Sammelbände zum Phänomen der Neuen Medien, der Band »Die Realität der Massenmedien« untersucht die Auswirkungen von Medien auf die Realitätsentwürfe sozialer und psychischer Systeme (Luhmann 1996); unzählige Aufsätze mit ähnlich lautenden Titeln und Fragestellungen ergänzen dieses Bild. Medienkritische bis kulturpessimistische Töne zeigen Titel wie »Digitaler Schein« (Rötzer 1991), »Phänomene der Derealisierung« (Porombka/Scharnow-

ski 1999); und das allmähliche bzw. »gar nicht mehr allmähliche Verschwinden der Realität« durch Neue Medien, die »Virtualisierung des Sozialen«, die »Entfernung der Körper« und die medienbedingte »Pest der Phantasmen« boten sowohl in außerakademischen wie auch akademischen und insbesondere pädagogischen Diskussionen Anlass zur Sorge.¹

Dabei ist es freilich naheliegend, dass eine These vom »Verschwinden der Wirklichkeit« schon aus logischen Gründen in dieser umfassenden Form nicht ganz wörtlich gemeint sein kann – immerhin würde mit dem »Verschwinden der Wirklichkeit« dann wohl auch die These verschwinden. »Niemand bewohnt faktisch eine unwirkliche Wirklichkeit«, wie Albrecht Koschorke diese Diskussion kommentierte (Koschorke 1999:139). Doch spricht aus den besorgten Formulierungen die Ahnung, dass sich die lebensweltliche »Wirklichkeit«, die wir immer, und nach wie vor, bewohnen, strukturell geändert hat. Denn wenn wir von »Wirklichkeit« in diesem Sinne sprechen, schwingt zumindest implizit der Aspruch mit, dass diese Wirklichkeit in einer »dahinter« stehenden, sie fundierenden »Realität« gründet. Dieses Verhältnis ist nicht erst mit den Neuen Medien fragwürdig geworden – doch tragen diese, als ein Massenphänomen, das Problem, das zuvor eher Gegenstand akademischer oder künstlerischer Diskurse war, machtvoll in die Alltagswelten der Menschen hinein.

Im Kontext dieser Verunsicherung fällt die Aufmerksamkeit auf die so auffällig gestellte *Frage nach der Wirklichkeit*, die das beginnende Zeitalter der Neuen Medien einleitete. Was bedeutet es (noch), nach der Wirklichkeit zu fragen? Ergibt diese Frage, jenseits rein erkenntnistheoretischer Diskussionen, überhaupt noch einen Sinn?

Man kann indes hinter den erwähnten Derealisierungsthesen – zunächst – wohl ein Klischee vermuten, das sich bereits einige Zeit vor der massenhaften Verbreitung leistungsfähiger Rechner und computervermittelter Kommunikation etabliert und im Zuge der Verbreitung neuer Informations- und Kommunikationstechnologien zu einer ubiquitären Form kultureller Selbstbeschreibung bzw. -befragung entwickelt hat. Weit über die akademische Reflexion hinaus, findet sie sich etwa im Film

1 | Für die zitierten Titel vgl. v. Hentig 1984; Steurer 1996; Becker/Paetau 1997; Flessner 1997; Guggenberger 1999; Kamper 1999; Žižek 1999; Urban/Engelhardt 2000; v. Hentig 2002.

der 1990er Jahre, für den die Verwechslungsgefahren von »virtueller« und »echter« Realität ein zentrales Motiv darstellt.² Spätestens dies zeigt an, dass man es hier mit einem Phänomen zu tun hat, das weiter zurück reicht als etwa die Verbreitung von Computer und Internet.

Dass die Idee der Derealisierung am Ende des zwanzigsten Jahrhunderts augenscheinlich zu einer etablierten Folie des kulturellen Imaginären avancieren konnte, verweist auf eine tief gehende Verunsicherung, die nicht zuletzt das Ergebnis eines monumentalen Projekts der Abschaffung ontologisch (und auch kosmologisch) geschlossener Weltbilder darstellt, das in seinen Ausmaßen durchaus einen historischen Wendepunkt markiert. Angesprochen ist damit eine breite, verschiedenste Kulturbereiche umfassende Dynamik. In der Philosophie etwa kam diese in den grundlegenden Erkenntnis- und Ontologiekritiken Nietzsches, des Pragmatismus Peirce' und Deweys, der Phänomenologie, des Existenzialismus Heideggers, der Sprachphilosophie Wittgensteins, des Dekonstruktivismus Derridas, des Radikalen Konstruktivismus etc. zum Ausdruck; im gleichen Zeitraum haben die Erkenntnisse der Physik alle mesokosmischen Vorstellungen von Raum, Zeit, Kausalität, Ordnung und Materie erschüttert – zu erinnern wäre z.B. an Einsteins Relativitätstheorie, Schrödingers (un)tote Katze, Heisenbergs Unschärferelation und Stephen W. Hawkings multi- und massenmedial aufbereitete kosmologische Dekonstruktionsarbeit. Mit der Entstehung der Soziologie ging eine Einicht in die Konstitutionsweisen »sozialer Tatsachen« (Durkheim 1984:105) einher, die als Konsequenz der Entfaltung der Soziologie in Wissenssoziologie und Sozialkonstruktivismus mündeten und die ontologische Fragestellung zu einer institutionstheoretischen transformierten, während in der modernen Kunst die Bewegungen der kubistischen, konstruktivistischen, surrealistischen und mehr noch der nachfolgenden Kunststile als unzweideutige und provokante Stellungnahmen gegen subjektzentriert-dualistische Weltsicht, Realismus und Repräsentationsfixiertheit auftraten. Diese Aufzählung macht deutlich, auf welcher enorm breiten kulturellen Basis und aus welchen ganz unterschiedlichen Per-

2 | Vgl. bspw. bekannte Filme wie *Total Recall* (USA 1990), *The Lawnmower Man* (Großbritannien/USA 1992), *eXistenZ* (Kanada/Großbritannien/Frankreich 1999), *Vanilla Sky* (USA 2001) oder *The Matrix* (USA 1999), dessen immanrenten »filmphilosophischen« Beitrag zur »Frage nach der Wirklichkeit der Wirklichkeit« Mike Sandbothe herausgestellt hat (Sandbothe 2004).

spektiven die Vorstellung einer autonom »bestehenden«, authentischen, unabhängigen, eindeutigen – und als solcher repräsentierbaren – »Realität« verabschiedet wurde. Die kulturelle »Kränkung« (Reich 1998) ontologischer Weltbilder ist also bei weitem nicht, womit sie sich häufig in einer zu engen Perspektive identifiziert findet, eine Spezialität etwa des Dekonstruktivismus oder des Radikalen Konstruktivismus. Das im Zuge des *linguistic turns* manifest in die »Krise« geratene Paradigma der Repräsentation (Rorty 1987; vgl. Wimmer/Schäfer 1999) – und mit ihm ein Wahrheitsbegriff als *adaequatio rerum et intellectus*, der von der Antike ausgehend über die Scholastik und Descartes die neuzeitlich-moderne Wissenschaft bestimmt hat – hat sich seither kaum erholt. Im Gegenteil legen auch die neuesten Tendenzen – die Hinwendung zur *visual culture* (Sturken/Cartwright 2001) und der *performative turn* in den Kultur- und Sozialwissenschaften einerseits (Fischer-Lichte 1998) andererseits nahe, dass der Patient wohl nicht mehr zu retten ist.

Umso bemerkenswerter – oder vielleicht auch wieder: wenig verwunderlich, dass just am Ende des 20. Jahrhunderts ein Begriff der Realität zu neuen Ehren kommt, der offenbar nicht als Bezeichnung für bloße Konstruktionsprozesse (seien es narrative, soziale, psychische oder systemische) stehen will. Und dies ist nur teilweise das Echo eines ontologischen Bedürfnisses, das als nunmehr naive Vorstellung von »authentischer Erfahrung« oder ähnlichen Konstruktionen in einigen Diskussionsbeiträgen nachhallt. Vermehrt artikulieren sich »post-ontologische« Fragestellungen nach Wirklichkeit und Realität: So spricht sich die Sprach- und Medienphilosophin Sybille Krämer dafür aus, »das Ineinssetzen von ›Virtualität‹, ›Simulation‹ und ›Realität‹ nicht mitzumachen, vielmehr einer konstitutionellen Unterscheidbarkeit von ›wirklich‹ und ›nicht wirklich‹ gerade unter den Bedingungen virtueller Computerwelten theoretisches – und praktisches – Gewicht beizumessen« (Krämer 1998a:15). Dies impliziert die Frage nach einem geeigneten theoretischen Bezugsrahmen, der eine solche Differenz bereitstellen kann, ohne in ontologische oder gar metaphysische Vorannahmen zurückzufallen. Bevor man sich aber im Interesse einer Revalidierung des Realitätskonzepts auf die Suche nach einer konstitutiven Unterscheidbarkeit von »Realität« und »Virtualität« macht, sollte die Eignung dieser Differenz eine kritische Prüfung erfahren.

1.1 Wirklichkeit und Virtualität: erste Begriffsklärungen

In zwei thematisch aufeinander aufbauenden Aufsätzen, die eine hervorragende Gelegenheit zur Einleitung in die Problematik dieses Themenkomplexes bieten, hat sich Wolfgang Welsch der begrifflichen Diskussion und Differenzierung der Termini »Wirklichkeit« und »Virtualität« sowie der Frage ihres Zusammenhangs gewidmet. Welsch zeigt zunächst anhand einer Analyse der kurrenten Verwendungsweisen der Worte »Wirklichkeit« und »wirklich« sowie einiger philosophiegeschichtlicher Modelle von Realitätsverständnissen die Bandbreite möglicher Bedeutungen auf (Welsch 1998).

Dabei zeigt sich, dass Inhalte und Extensionen des Begriffs sowohl alltagssprachlich als auch den philosophischen Terminologien außerordentlich variieren. So steht die Vorstellung von Wirklichkeit in der basalen Bedeutung eines ›Insgesamt des Seienden, das unabhängig von Interpretationen allem zu Grunde liegt‹ und damit auch Virtuelles und Nichtiges einschließt neben Abgrenzungsbestimmungen, in denen das Attribut »wirklich« in Opposition zum Nicht-Existenten, Vorgetäuschten, Simulierten, nicht Wahrhaften, Uneigentlichen oder auch Alltäglichen steht (Welsch 1998:174 ff.). Diese Entgegensetzungen bilden die Basis verschiedener Sprachspiele, bei denen »Wirklichkeit« ggf. nur implizit thematisch wird (bspw. die Sprachspiele der »Erwähnung« und der »Ironie«), wie auch des alltäglichen Erlebens. Dabei hebt Welsch hervor, dass einige kulturelle Erfahrungsformen wie Theater und Kunst einerseits nur auf der Basis der Unterscheidung ›wirklich vs. nicht-wirklich‹ funktionieren können, dass zugleich aber durch diese Erfahrungen Wirkliches und Nicht-Wirkliches (i.S.v. Illusion, Fiktion, Schein) zueinander in Bezug gesetzt werden. Das Fiktive, so Welsch (1998:206), schreibt sich in das als »wirklich« Erfahrene ein, sodass die Grenzen fließend werden. Aus dieser Perspektive erweisen sich das »Wirkliche und das Virtuelle durchlässig gegeneinander und miteinander verwoben [...]. Das Wirkliche ist nicht durch und durch wirklich, sondern schließt Virtualitätsanteile ein, und ebenso gehören zum Virtuellen zu viele Wirklichkeitsmomente, als dass es als schlechthin virtuell gelten könnte« (Welsch 1998:210).

Im zweiten Aufsatz nimmt Welsch, diesen Eindruck aufgreifend, zunächst die Kategorie des Virtuellen in die begriffshistorische Analyse (Welsch 2000c). Sowohl in der Antike (Aristoteles) als auch im Mittelalter und der Renaissance wird das Virtuelle als Potentialität betrachtet, das Reale hingegen als Aktualität. Insofern nicht aktualisierbar ist, was nicht vorher bereits als Potentialität vorhanden war (Welsch 2000c:28), zeigen sich Virtualität und Realität als aufs Engste miteinander verknüpft: das Reale bestünde nicht ohne seine Potentialität, das Virtuelle ist im Gegenzug bereits »halb-aktuell«. In der Neuzeit wird mit Leibniz' Modell der angeborenen Ideen (*virtualités naturelles*) der Terminus zwar in einer erkenntnistheoretischen Perspektive rekontextualisiert (ebd. 30), jedoch bleibt das Virtuelle als Potentialität an das Aktuelle gebunden, es besteht in dieser Perspektive nur im Hinblick auf seine Aktualisierung. Dies ändert sich, wie Welsch aufzeigt, mit der Moderne, indem das Virtuelle zunehmend als eigenständiger Bereich entdeckt wird. Welsch rekurriert vor allem auf Bergson, der in aller Deutlichkeit die Unterordnung des Möglichen unter das Wirkliche und seine reduktive Behandlung kritisiert hat (Bergson 1948:119). Das Virtuelle und das Reale werden hier als zwei getrennte autonome Sphären begriffen; weder wird das Virtuelle in seiner Aktualisierung einfach »repliziert«, noch kann das Virtuelle das Reale absorbieren (Welsch 2000c:34).

Aus diesem, Bergson entlehnten Modell leitet Welsch die Empfehlung ab, die Beziehung von Virtuellem und Realem als eine komplexe Beziehung zweier Bereiche zu betrachten, die zugleich von »intertwinement as well as distinction« gekennzeichnet sind (Welsch 2000c:35), und die daher in der Beschränkung auf einen traditionell-realistischen oder einen postmodern-»virtualistischen« Monismus nicht adäquat wahrgenommen werden. Bezogen auf mediale und außermediale Alltagserfahrung bedeutet dies, dass Derealisierungsbefürchtungen einem Tunnelblick auf Virtualität und elektronische Technik erliegen. Welsch konstatiert, dass *neben* – nicht als Gegenprogramm – der etablierten medialen Alltagserfahrung eine Revalidierung außermedialer Erfahrung stattfindet, ein »cultural turn« zur Langsamkeit, Einmaligkeit, Körperlichkeit nicht nur im Lebensstil, sondern auch in den Diskursen (Welsch 2000c: 43 f.). Außermediale und mediale Erfahrungswelten, so Welschs These im Anschluss an das Bergson'sche Modell, seien nicht wechselseitig sub-

stituierbar. So wenig die außermediale Erfahrungswelt »virtualisierbar« sei, seien die medialen Erfahrungsformen minderwertige Simulationen, denn sie eröffnen Handlungs- und Erfahrungsräume *sui generis*: »This is why for some people *virtual reality* may very well be altogether more real and relevant than everyday reality« (ebd.).

Welschs Diskussionsbeitrag macht deutlich, dass der um die Frage von Realität und Virtualität entstandene Problemkomplex eine komplexe und plurale Struktur aufweist und mit reduktionistischen Theorieperspektiven nicht angemessen zu erfassen ist. Die Analyse der Verwendungsweisen des Wortes Wirklichkeit und seiner Derivate kann sich besonders insofern als wertvoll erweisen, als die Derealisierungs- und Virtualisierungsbefürchtungen sich häufig auf die eine oder andere dieser intuitiven Begriffsvarianten verlassen, und dies nur mit einem diese Vielfalt erfassenden Ansatz ins Blickfeld gerät.

Virtuelle Realität / reale Virtualität

Wenn Welsch jedoch (wie oben paraphrasiert) das »Virtuelle« mit medialer und das »Aktuelle« mit außermedialer Erfahrung identifiziert, so artikuliert sich gerade darin ein verbreitetes Vorurteil im Diskurs um die Neuen Medien, das bei genauerer Betrachtung der Komplexität des Problems nicht gerecht wird. Denn weder verhält sich mediale zu außermedialer Erfahrung etwa wie die aristotelische *dynamis* (*vis, potentia*) zur *energeia* bzw. *entelecheia* (*actus* bzw. *actualitas* i. S. Th. v. Aquins) – also wie Möglichkeit zu Wirklichkeit –, noch wäre es mit dem Virtuellen im Bergsonschen Sinne gleichzusetzen, denn schließlich sind die Erfahrungen im Umgang mit Neuen Medien und ihren Inhalten durchaus »real« (bspw. als technische Dingerfahrung, als Bilderfahrung, als soziale Erfahrung), und zwar nicht nur nach Maßgabe der *User*, sondern durchaus auch des äußeren Beobachters. Es ist, ganz intuitiv betrachtet und noch ohne die Komplexion der Ergebnisse der anschließenden Diskussionen des Realitätsproblems, kaum zu bestreiten, dass selbst der »virtuellste« Avatar eines Computerspiels *als dieser Komplex* von Bildeigenschaften, Bewegungs-, Aktions- und Reaktionsmöglichkeiten nicht weniger ›realist‹ als der Bildschirm, auf dem er erscheint – und zwar sozusagen in seiner *actualitas* als Bild. Er ist, mit Elena Esposito gesprochen, kein

falsches reales Objekt, sondern ein wahres virtuelles Objekt (Esposito 1998:270).

Wenn man gewohnt ist, die elektronisch erzeugten Bilderwelten als ›virtuelle‹ zu bezeichnen, so muss, wie dieser Einwand zeigt, diese Verwendung i. S. des Ausdrucks ›virtuelle Realität‹ von der Differenz virtuell/real (bzw. aktual) unterschieden werden. Was bewegt aber begriffsfeste Philosophen wie Welsch, das alltagssprachliche Antonym der ›virtuellen Realität‹ in dieser Weise wörtlich zu nehmen und philosophisch zu nobilitieren? Wenn man davon ausgeht, dass sich in der Rede von ›virtueller Realität‹, die sich trotz ihrer in sich widersprüchlichen Struktur in der fachlichen Debatte und im öffentlichen Diskurs etabliert hat,³ eine verbreitete und vielleicht auch nicht ganz unberechtigte Wahrnehmung artikuliert – worin läge diese?

Wenig Sinn macht die direkte Übersetzung als eine »der Kraft (oder Möglichkeit) nach bestehende Realität«: Die wenigsten der auf Computerbildschirmen vorzufindenden Bilder und Szenen dürften in diesem Sinne außerhalb ihrer Bildhaftigkeit für ›realisierbar‹ gehalten werden.⁴ Die Diskussion führt vielmehr in einen Bereich, der nur vermittelt mit elektronischen Medien zu tun hat.

Halten wir zur Verdeutlichung fest, dass die sogenannte ›virtuelle Realität‹ formal betrachtet *erstens* nicht virtuell ist (sondern immer nur aus ihren Aktualisierungen besteht, die wie bemerkt *als* solche real sind) und *zweitens* nicht als Realität bezeichnet werden kann – sie ist als Bild oder Darstellung ›real‹, aber sie ist keine ›Realität‹ oder ›Wirklichkeit‹, wenn man diesen Ausdruck zunächst alltagsontologisch angemessen beschreiben könnte als ›Gesamtheit der Vorstellungs-, Denk-, Gefühls- und Wahrnehmungsinhalte, die das Erleben und Verhalten eines Individuums bestimmten‹,⁵ die als solche unter anderem *auch*, aber sicherlich nicht ausschließlich aus Bildern besteht. Unter dieser Voraussetzung

3 | Weniger paradoxe Alternativen sind vorhanden, finden jedoch – »Cyberspace« ausgenommen – kaum Verwendung. Encarnaçāo/Felger (1997:11) nennen als Synonyme die Ausdrücke »Artificial Reality, Virtual Environments, Telepresence, Cyberspace, Tele-Existence oder Tele-Symbiosis«.

4 | Dies gilt allenfalls (aber auch nur unter Inkaufnahme erheblicher Vereinfachungen des Sachverhalts) für *Simulationen*, und zwar in dem engen, technisch verstandenen Sinn etwa eines ›virtuellen‹ Architekturmodells.

5 | So der »dtv-Brockhaus« unter dem Stichwort ›Wirklichkeit‹ (Mannheim: dtv, 1989, Bd. 20).

kann der Begriff ›Virtuelle Realität‹ nur unter einer Bedingung eine sinnvolle Bedeutung annehmen: nämlich der, dass von der Bildhaftigkeit dieser »Realität« abstrahiert, also die *Rahmung* als Bild ausgeblendet wird.⁶ Dann nämlich können die Bildinhalte i. S. einer »Simulation von Welt« als Realität aufgefasst werden, wobei nun tatsächlich der adjektivische Zusatz »virtuell« die Differenz zur Aktualität außerhalb der bildlichen »Realität« markieren kann. Dieser Markierung liegt – ganz nach platonischem Muster – die Differenz »Realität vs. Bild« bereits zugrunde: Das Bild wird als (quasi magisches) Vorbild oder Nachbild, als Repräsentation einer möglichen Aktualität verstanden und gerade darin nicht *als* Bild, als ein – wenn auch seiner Natur nach besonderes – »Ding« unter anderen, gesehen.

Wir sind es in einem solch hohen Maße gewohnt, Bilder als Repräsentationen zu verstehen *und* sie darauf zu reduzieren, dass selbst die Erfahrung der bildenden Kunst des zwanzigsten Jahrhunderts, die diese Vorstellung gründlich erschüttert hat (vgl. Boehm 1994b:327), anscheinend wenig an dieser alltagsweltlichen Einstellung geändert hat. Es ist essentiell zu sehen, dass diese Sichtweise dem kulturellen Objekt »Bild« nicht irgendwie ontologisch anhaftet, sondern dass sie ihm *angetragen* wird, d.h., dass sie *eine* Art unter anderen bezeichnet, mit Bildern umzugehen – und zwar eine, die mehr über die (auf Repräsentation fixierte) Kultur verrät, in der sie betrieben wird, als über das Bild selbst. Für diese Art des kulturellen Umgangs mit Bildern ist die Ausblendung des Rahmens konstitutiv, und zwar als weitestgehend nicht reflektierte, automatisierte Verhaltensweise. Diese kulturelle Disposition manifestiert sich in Ausdrücken wie dem der ›virtuellen Realität‹. Der Ausdruck ›Virtuelle Realität‹ verweist so betrachtet auf eine konstruierte Differenz von Bild und Wirklichkeit, die zugleich das *Vergessen* dieser Differenz bezeichnet und sogar inszeniert – d.h. das Vergessen der Bildhaftigkeit des wahrnommenen Bildes, seiner »medialen Verkörperung« (Belting 2001:15).

6 | Es wäre indes wenig sinnvoll, den weithin etablierten Ausdruck »virtuelle Welt« oder »virtuelle Umgebung« als Bezeichnung für simulierte dreidimensionale Kultur- und Interaktionsräume zu verwerfen – das würde letztlich nur zu sperrigen Umbenennungen führen. Insofern es sich dabei also um konventionalisierte Bezeichnungen handelt, wird auch in dieser Arbeit bisweilen von »virtuellen Welten« gesprochen, ohne dass damit das ontologische Problemfeld »Virtualität vs. Realität« evoziert werden soll.

Spezifische Praxen und Traditionen des Umgangs mit und der Herstellung von Bildern gehen mit dieser Differenz einher. Das Moment des Vergessens verweist auf diese beiden Aspekte: einerseits auf eine entsprechende Disposition des Betrachters, der bereit sein muss, dieses Vergessen zumindest bedingt zu leisten und sich auf die Illusion der »virtuellen« Realität einzulassen, andererseits auf eine entsprechende historisch stark variierende Tendenz des Bildes selbst, seine Darstellungsgehalte mehr oder auch weniger als Realität zu inszenieren. Von der zentralperspektivischen Malerei über die Technik des *tromp-l'oeil* bis hin zur Inszenierung von Realität im Film sind reichhaltige Beispiele einer Kulturgeschichte der bildlichen Illusion bzw. des Illusionismus⁷ vorhanden, deren Krönung die dreidimensionale, multisensorielle und interaktiv in Echtzeit errechnete »virtuelle Realität« anscheinend darstellt – es existiert aber von der kultisch-magischen Vergegenwärtigungserfahrung (Belting 1990, Wulf 1999b:334) bis zur abstrakten Kunst ebenfalls eine Kulturgeschichte des nicht-illusionistischen, nicht repräsentationalistischen Bildes.

Die Fixierung auf die elektronische Technik jedenfalls lenkt vom entscheidenden Punkt ab: Was die Bezeichnung des »Virtuellen«, so unglücklich gewählt sie im objektiven Wortsinn sein mag, registriert, ist weniger eine immanente Eigenschaft bilderzeugender Geräte als vielmehr eine Art kulturell organisierten (das bedeutet nicht unbedingt zugleich: sozial erwünschten) Ausblendens solcher Rahmungen, die den *medialen Gebrauch* von Bildern als solchen markieren und damit »Realität« und Bildwelt voneinander trennen. Erst die Aufhebung oder Aussetzung dieses »Medialitätsbewusstseins« (Aufenanger 2002) ermöglicht *Illusion* – diese aber ist nicht einfach als Verlust zu verstehen, sondern sie setzt bereits ein praktisches Wissen voraus, welches das Eintauchen in und den Glauben an das *Spiel des Bildes* – i.S. des Ausdrucks *il-lusio* (vgl. Bourdieu 1993:123) – überhaupt erst ermöglicht und eine Kenntnis des jeweiligen illusionistischen Codes voraussetzt. Dabei ist die mit der Rede von der »virtuellen Realität« zugleich implizierte Diagnose der Gefahr des Vergessens bereits *normativ* in dem Sinne, dass sie eine bestimmte Rahmung von Bildbetrachtungshandlungen als richtige *setzt*⁸ – in der Tat

7 | Zum Illusionismus vgl. auch Gombrich (1967); Grau (2001); Sachs-Hombach (2003).

8 | Das heißt konkret, der Ausdruck »virtuelle Realität« hat nur unter der Voraussetzung spezifischer kultureller Dispositionen einen Sinngehalt.

hängt es vom kulturellen Standpunkt ab, ob die *illusio* als Rahmungsverlust registriert wird, oder ob nicht vielmehr die Desillusionierung bereits Produkt einer rationalistischen Kultur ist (im Sinne der Entzauberungsthese Horkheimer/Adornos⁹), die besorgt ist, jede Bilderfahrung mit einem rationalisierten Rahmen zu versehen.

Referenz, Medialität, Praxis

Wenn man dieser Argumentation folgt, nach der das ›Virtuelle‹ (im nicht-philosophischen Gebrauch dieses Ausdrucks) a) auf einer spezifischen, kulturell-historisch gesetzten *Differenz* von Bild und Wirklichkeit beruht und sich *erst* in diesem Kontext dann b) als *Repräsentation* einer nichtbildlichen Wirklichkeit erweist, die mit jener ›verwechselt‹ werden kann oder soll und so ihre Stelle einzunehmen droht bzw. vermag, so folgt aus dieser Sichtweise erstens der thematische Fokus der *Referenz* (verstanden als symbolischer oder auch deiktischer Bezug auf »Etwas«)¹⁰: Wenn Bilder repräsentational gedacht werden, so ist die Frage ihrer Bezuglichkeit von zentraler Bedeutung und steter Anlass zur Sorge. Für diese formale These ist die Art der angenommenen Referenz (seien es »Ideen«, sei es die »empirische Wirklichkeit«) unerheblich: sie lässt sich an Platons Bildkritik grundsätzlich ebenso demonstrieren wie an der postmodernen Sorge um die Wirkung »referenzloser« Bilder, und in jedem Fall verlangen solche normativ eingebrachten *Referenzmodelle* nach ihrer kritisch-erkenntnistheoretischen Problematisierung.

Die Frage der *Medialität* von Bildern stellt sich als zweiter Fokus, insofern wie bereits angedeutet ein Gegensatz von Bild und Wirklichkeit nur dann konstruiert werden kann, wenn die Medialität des Bildes *invisibilisiert* wird. Die dezidierte Thematisierung des Bildes im Kontext von Medialität ist in der Debatte verhältnismäßig jung. Während die Beiträge

9 | Vgl. Horkheimer/Adorno, *Dialektik der Aufklärung*, S. 9.

10 | Unter »Referenz« wird hier allgemein das intendierte oder imaginäre Bezugsfeld eines signifikanten Ausdrucks verstanden. Referenzierung in diesem Sinne wäre als symbolisches ›Sich-beziehen-auf‹ oder ›Sich-hinwenden-zu‹ zu verstehen. Der Referenzbegriff wird damit absichtlich zunächst offen gehalten, um eine Diskussion auf der Metaebene von historischen Referenzierungsweisen und epistemologischen Referenzmodellen zu ermöglichen (Abschnitte I und II dieser Arbeit). Für eine ebenso solide wie detaillierte philosophische Diskussion des Referenzbegriffs vgl. indes Müller (1999).

wichtiger bildtheoretischer Sammelbände (Boehm 1994; Schäfer/Wulf 1999) eher wenig auf die Differenz von Bild und Medialität reflektieren, wurde dieser Problemzusammenhang von Hans Belting (2001) mit Nachdruck in die Diskussion eingebracht.

Wie gerade auch Beltings Bildanthropologie deutlich macht, ist drittens die *Reflexion auf die sozialen Praxen*, innerhalb derer der Komplex Bild/Medialität/Virtualität seine spezifische Ausformung und kulturelle Bedeutung annimmt, ein in der Debatte nur zu oft vernachlässigter Aspekt. Es ist davon auszugehen, dass die Implikationen der auf diese Weise in die Welt tretenden *Ambivalenz* von Bildern bei weitem nicht nur erkenntnistheoretischer, sondern vor allem sozialer und anthropologischer Natur sind. Bilder sind Gegenstände und Produkte sozialer Praxen, Rituale und Inszenierungsprozesse. Ihre Herstellung, Aufführung, Wahrnehmung ist wesentlich performativ und ereignishaft, und sie teilen diese Eigenschaft mit dem, als dessen Gegenteil sie in der offenbar kulturell verwurzelten platonischen Sichtweise auf Bilder ausgegeben werden – der »Realität«. Diese drei Aspekte: *Referenz* – verstanden als Bezugnahme auf das, was man überhaupt »Wirklichkeit« oder »Realität« nennen möchte –, *Medialität* und *Praxis* bezeichnen mithin die Leitperspektiven der vorliegenden Untersuchung.

1.2 Gliederung und Thesenverlauf

Die zugegebenermaßen nicht geringe Komplexität des solchermaßen abgesteckten Feldes wird im Folgenden zunächst exemplarisch anhand einer Diskussion des Verhältnisses von Bild und Realität bei Platon, dargestellt (Kap. 2). Platon steht dabei nicht nur für den wohl wirmächtigsten Bildkritiker der Kulturgeschichte; er ist zugleich derjenige, der die Idee einer transzendenten, »wahren« Realität einer Weise konzipierte, die Erkenntnistheorie, Anthropologie und Pädagogik im Bildungsgedanken zu einer untrennbar Einheit verband, die im Grunde, durch all ihre kritischen Revisionen hindurch, *als* diese Verbindung bis heute gültig ist, und die somit als Figuration auch für die heutige Bild- und Medienkritik eine konstitutive Bedeutung einnimmt. Anhand der Diskussion der platonischen Bildtheorie entfaltet sich eine Konstellation von Realität, Bild, Medium, Anthropologie (Seelenlehre), Ritualität sowie Bildungs- bzw. Ent-

bildungsgedanke, die in vielen Aspekten ihrer Bezüge nicht nur von historischem Interesse ist.

Sind an Platons Philosophie auch heute noch wirksame Reflexionsmuster ablesbar, so müssen doch auch die historischen Differenzen in den Blick genommen werden. Im Verlauf der europäischen Geschichte, haben sich, wie man spätestens seit Michel Foucaults *Ordnung der Dinge* sagen kann (Foucault 1974), mehrere epistemologische Brüche mit weitreichenden Folgen ereignet. Kap. 3 versucht entlang dieser historischen Bruchlinien eine Topologie von »Referenzmodellen« zu entwickeln, die einerseits den Pluralisierungsprozess von Realitätsauffassungen nachzeichnet, andererseits aber auch ein Schema anbietet, um »Familienähnlichkeiten« zwischen inhaltlich konkurrierenden Positionen zu erfassen. Im Ergebnis entsteht ein heuristisches Instrument, das eine Differenzierung von ›Referenzmodellen‹ auch gegenwärtiger Diskussionsbeiträge erlaubt und Derealisierungsthesen als nach Typen differenzierbare Referenzverlustthesen zu betrachten erlaubt.

Damit sind schließlich die Voraussetzungen erarbeitet, die im Kontext dieser Arbeit besonders relevanten Diskussionen aus dem Kontext der historisch-pädagogischen Anthropologie hinsichtlich ihrer expliziten und impliziten Bezugnahmen auf »Realität« zu befragen und dabei besonders den Rekurs auf bildanthropologische Perspektiven einzubinden (Kap. 4). Dabei ist festzustellen, dass insbesondere die in diesem Bereich zentrale Mimesistheorie a) eine Mehrzahl von Referenzmodellen verwendet, die b) für die bild- und medienkritischen Einschätzungen der Mimesistheorie eine zentrale Rolle spielen. Es zeigt sich, dass einige der implizierten Positionierungen nicht frei von normativen Setzungen sind, die letztendlich einer relativistischen – und damit repräsentationalistischen – Theorieanlage zuzuschreiben sind.

Dies lässt deutlich werden, dass die Frage repräsentationalistischer Theorierahmen diskussionswürdig ist. Daher schließt das folgende Kapitel (Kap. 5) mit einer Diskussion der epistemologischen Grundpositionen des Realismus, Relativismus und des Antirepräsentationalismus an. Hierbei geht es nicht etwa darum, die aktuellen philosophischen Debatten umfassend einzuholen und darzustellen, sondern vielmehr um eine klärende und differenzierende Orientierung. Diese führt (mit Mike Sandbothe und Richard Rorty) zu der Einsicht, dass ein neutraler Stand-

punkt zur Beurteilung dieser divergierenden epistemologischen Grundpositionen nicht einnehmbar ist, und dass daher letztlich pragmatische Argumente die einzig verbleibenden Entscheidungskriterien ausmachen.

Insofern wird, nicht zuletzt aufgrund der besonderen (fachgeschichtlichen) Sensibilität sowohl der Anthropologie als auch der Pädagogik für normativ-theoretische Setzungen der antirepräsentationalistischen Position der Vorzug gegeben. Die Bezeichnung »Antirepräsentationalismus« verweist auf die Verabschiedung einer Idee von Erkenntnis in Form einer Bezugnahme von (vereinfacht gesagt) Konzepten auf der *einen* Seite zu »an sich« unverbundenen *Entitäten* auf der *anderen* – seien diese nun i.S. des Goodmanschen Relativismus andere »Welten« oder i.S. realistischer Positionen objektive, autark existierende »externe« Sachverhalte. Statt dessen sei anzuerkennen, dass auch der wissenschaftliche Diskurs sich nicht als ein »Wissen von«, sondern lediglich als ein »Sprechen über« verstehen sollte. Rortys Argumentation ist an dieser Stelle stark von der Positionen des späten Wittgenstein geprägt, insofern auch der wissenschaftliche Diskurs qualitativ nichts anderes als ein Sprachspiel unter anderen – wenn auch sicherlich eines mit sehr spezifischen Eigenschaften – ist.¹¹

Unglücklicher Weise führt eine solche Positionierung, jedenfalls nach Rorty, zu der Empfehlung, repräsentationalistische Konzepte wie »Realität« aus dem Vokabular zu streichen und schlachtweg nicht weiter zu verwenden. Dies dürfte, wie die Diskussionen um die Neuen Medien seit langem eindrucksvoll belegen, eine, wenn das Wortspiel erlaubt sei, ziemlich unrealistische Forderung sein. Sie führt unmittelbar zu der Unzufriedenheit, die Sybille Krämer (wie eingangs zitiert) und viele andere gerade heute dazu bewegt, das ehemalige postmoderne Anathema der Realität wieder in die Diskussion einzubringen. Dass selbst Theodor W. Adorno, als dezidierter Kritiker des Existenzialismus, dem »ontologischen Bedürfnis« ein Anrecht eingeräumt hatte (Adorno 1970; 2002),

11 | Diese Konzeption führt außerdem zu der bereits im Platon-Kapitel andeutungsweise sichtbar werdenden Perspektive, ontologische und epistemologische Diskurse als politische Handlungspraxen zu betrachten, also als Diskurse, deren Bedeutung nicht in einer Abbildung oder »Erfassung« einer wahren Wirklichkeit, sondern vielmehr in einer pragmatischen Dimension, etwa einem Ordnungsvorschlag, liegt.

mag darauf verweisen, dass die Frage nach der Realität nicht mit dem ländlichen Hinweis auf ihre Inadäquanz aus der Welt zu schaffen ist.

Diese Frage lässt sich nun wie folgt präzisieren: Aus welcher Position heraus wäre es möglich, in nicht-repräsentationalistischer Weise über Realität »zu sprechen? Nachdem die sozialphänomenologischen/wissenssoziologischen Theoriebeiträge sich auf dem Hintergrund eines deutlich institutionentheoretisch (also soziologisch) fundierten Lebensweltkonzepts von philosophischen Fragestellungen distanziert haben – was nirgendwo so explizit zugestanden wird wie in Berger/Luckmanns (1980) Einleitung ihres wissenssoziologischen Klassikers – erschienen die epistemologischen Beiträge aus dem Kontext des »Radikalen Konstruktivismus« in dieser Hinsicht vielversprechend (Kap. 6), da sie einerseits reklamieren, das Thema Realität auf eine neue Weise zu behandeln, andererseits aber ihr zentrales Diktum der (operationalen) Geschlossenheit der Wahrnehmung zumindest auf den ersten Blick repräsentationalistische Bezüge ausschließt. Aus erkenntnistheoretischer Perspektive erweist sich dies allerdings teilweise als Trugschluss.

Der differenztheoretische Konstruktivismus Niklas Luhmanns – die systemtheoretische Beobachtungstheorie – bietet eine gangbare Alternative, die im anschließenden Kapitel entfaltet wird (Kap. 7). Eine De-Onologisierung des Realitätsverständnisses ist, wie sich dabei herausstellen wird, nur um den Preis einer konsequenteren und insistierenderen Berücksichtigung der eigenen Beobachterposition zu bekommen. Die dabei entstehenden theoretischen Komplexitäten sind insofern lohnenswert, als daraus ein neues – und sehr anderes – Verständnis dessen, was man Realität nennen kann, resultiert. Aus dieser Perspektive lässt sich einerseits die Struktur von Referenzverlustthesen explizieren, womit eine der untersuchungsmotivierenden Problematiken als ein bestimmter Beobachtungstyp isoliert und somit einer grundsätzlichen kritischen Reflexion zugänglich gemacht wird, die für Anhänger von Referenzverlustthesen eher ernüchternd ausfallen dürfte. Als zusätzliches Ergebnis stellt sich – aus neuer Perspektive – die Frage der Alterität, die bereits im Kontext der Diskussion der Mimesistheorie als bedeutendes Movens sichtbar wurde, abermals und in noch radikalerer Form als ebenso unverzichtbares wie auch unhintergehbbares Bezugsmoment des (beobachtungstheoretisch geäußerten) Realitätsverständnisses dar. Der Andere kann dabei nicht

mehr als ontologisierte (wie immer auch differenztheoretisch oder negativistisch gebrochene) Figur in Anspruch genommen werden.

Wenn man sich, um der Normativitätsproblematik des Realitätsbegriffs zu entrinnen, auf Luhmann bezieht – auch wenn dabei nicht die eigentliche Systemtheorie, sondern die differenztheoretische Beobachtungstheorie im Mittelpunkt der Betrachtung steht –, so hat man aus anthropologischer Sicht wohl den Teufel mit dem Beelzebub ausgetrieben (oder vielleicht auch umgekehrt). Es ist nicht nur so, dass Luhmanns Systemtheorie ein eher schlichtes (traditionalistisches) Verständnis von Anthropologie transportiert und die neueren Entwicklung im Rahmen der Historischen Anthropologie ignoriert – insbesondere etwa was die Thematik des Körpers angeht (während ironischerweise die historisch-anthropologisch längst dekonstruierte Figur »Mensch« unter Systemtheoretikern als »Medium« wieder eingeführt werden wollte, vgl. Fuchs 1994). Vielmehr liegt das Problem darin, dass die Systemtheorie Glättungen und Selektionen vornimmt – und auch so verfahren muss, wenn sie eine universalistische Großtheorie des Großphänomens »Gesellschaft« sein möchte – die aus anthropologischer Sicht mit inakzeptablen Komplexitätsreduktionen einhergehen.

Es stellt sich an diesem Punkt der Untersuchung die Frage, ob man etwa zwischen Normativität und technizistischer Systemmetaphorik zu wählen habe. In Kapitel 8 wird dafür plädiert, die Alternativen anders zu verorten. Insofern jede externe Kritik an der selbstreferenziellen Architektur der differenztheoretischen Beobachtungstheorie notwendig abgleiten muss, lässt sich diese Frage nur in Form einer Reflexion auf die beobachtungstheoretischen Grundlagen und Konsequenzen adäquat behandeln. Auf der Basis einer sprachphilosophisch motivierten, am späteren Wittgenstein orientierten Reflexion auf das körperliche »Handeln am Grunde des Sprachspiels« wird mit Gunter Gebauer eine im Kontext unserer Untersuchung entscheidende Differenzierung der Vorstellung von »Körper« gewonnen, die sich im Fortgang als geeignet erweist, das gleichermaßen fundamentale wie phantasmatische Objekt der Systemtheorie – den »Beobachter« – mit entsprechenden theoretischen Konsequenzen zu ersetzen. Deutlich wird dabei zwar, dass der Beschreibungshorizont der Systemtheorie damit verlassen wird – ein aus anthropologisch interessierter Sicht wohl hinnehmbarer Verlust –, dafür aber (als Folge der

Auseinandersetzung mit der Systemtheorie) neue Anschlussmöglichkeiten und Perspektiven dazugewonnen werden, die sowohl theoretisch als auch forschungspraktisch interessant sind. Insbesondere ergibt sich von hier aus ein spezieller Blick auf die konstitutiven Bedingungen »emergenter sozialer Situationen«, der zumindest im Hinblick auf die Beobachtung von Online-Situationen von Relevanz ist, sich jedoch auch im ritualtheoretischen Kontext als fruchtbar erweist.¹²

In diesem Sinne bringt, nach einem Blick auf den Zwischenstand der Untersuchung (Kapitel 9), das anschließende Kapitel unter Rekurs auf George Herbert Meads Theorie der *Sozialität* unter pragmatistischen Vorzeichen die Einsichten der beobachtungstheoretischen Diskussion mit den anthropologischen Themen Körper, Geste und Sozialität zusammen (Kapitel 10). Hierbei werden die Zusammenhänge von Körper/Geste und Performativität sowie das diese integrierende Konzept der Sozialität bedeutsam. »Virtualität« wird vor dem Hintergrund der Perspektiventheorie Meads, sich ihrerseits von der Philosophie Alfred N. Whiteheads inspiriert war, als integrales Moment einer immer sozial zu denkenden Konstitution von »Realität«, mithin im Kontext eines komplexen erkenntnisanthropologischen Verweisungsgefüges, sichtbar.

Auf dieser konzeptionellen Basis widmet sich die Untersuchung im Fortgang einigen Aspekten der visuellen Praxen und interaktionskulturen in den Neuen Medien. Eine Problem der gegenwärtigen Debatten um Medialität, Bildlichkeit und Anthropologie liegt darin, dass entweder der Bildbegriff oder der Medienbegriff häufig nur verkürzt in den Blick genommen wird. Dies ist insbesondere im Hinblick auf die differentielle Erfassung der Bildlichkeit im Kontext »alter« versus Neuer Medien bedauerlich. Zumindest in Grundzügen gilt es daher die Frage der Abgrenzbarkeit »alter« und »neuer« Medien zu erörtern – dies geschieht unter Bezug auf Luhmanns soziologische Theorie der Massenmedien und Sandbothes pragmatistischer Medienphilosophie –, um von dort ausgehend einige bisher so nicht beschriebene Spezifika des Zusammenhangs von Bildlichkeit und Sozialität in interaktiven multimedialen Online-Umgebungen zu erörtern (Kapitel 11).

12 | Die ritualtheoretische Diskussion des Konzepts *emergenter sozialer Situationen* erfolgt später im Zusammenhang der Analyse des sozialen Rituals einer »LAN-Party«; vgl. Kap. 12.4.

Im Anschluss (Kapitel 12) werden die Grundthesen der vorliegenden Untersuchung anhand eines konkreten Beispiels illustriert und expliziert. Hierbei rückt ein signifikantes und sowohl technisch als auch medien(sub)kulturell avanciertes Feld in den Fokus, nämlich die Online-Community des Kampfspiels *Counterstrike*, dem – insbesondere im Kontext jugendlicher Amokläufe an Schulen – eine ausgesprochen ambivalente öffentliche Aufmerksamkeit zuteil wurde. *Counterstrike*-Spieler, die häufig recht intensiv ihr – oft als Sport betriebenes – Hobby pflegen, wären prototypische Zielfiguren von Derealisierungs- und Referenzverlustthesen. Dass die Dinge nicht so einfach liegen, erweist sich, wenn man die konkrete soziale Medienpraxis dieser Subkultur in den Blick nimmt. Dabei kommt ein hohes Maß an Komplexität, Sozialität und Kulturalität dieses Bereiches zum Vorschein, anhand dessen die zuvor theoretisch geleistete Analyse und Kritik von Derealisierungsthesen illustriert und auch in ihrem positiven konzeptionellen Potential verdeutlicht wird.