

13 Resümee

1.

In den bild- und medientheoretischen Diskussionen der 1990er Jahre bilden Thesen des Realitätsverlusts, der Entwicklung der Erfahrungswelt oder sogar der Derealisierung, des Verschwindens der Wirklichkeit zu Gunsten bloßer Simulakren, ein verbreitetes Kritikmuster. Die vorliegende Arbeit verfolgte das Ziel, dieses *Fragen nach der Wirklichkeit* im Zeitalter der Neuen Medien seinerseits kritisch zu hinterfragen.

Dieses Muster der Derealisierungsbesorgnis ist nicht eben neu, sondern es verweist auf eine kulturgechichtliche Dimension. Ein wichtiger Bezugspunkt hierfür sind die Schriften Platons. Denn nicht nur kann Platon als der erste – und einer der wirkungsmächtigsten – Bildkritiker gelten. Vielmehr geschieht diese Bildkritik im Kontext eines komplexen Geflechts von ontologisch-kosmologischen Wirklichkeitsentwürfen, anthropologischen Modellen, pädagogischen Konzepten und politisch-normativen Handlungsanweisungen. Die dabei entstandene thematische Allianz von Bildlichkeit und Bildung ist ein nicht nur in der Geschichte der Pädagogik, sondern auch ein heute noch wirksames Motiv.

Dabei lässt sich die hochgradig ambivalente Einschätzung des Bildes bei Platon, die in der Bildungstheorie Meister Eckharts in höchst paradoxen Formulierungen widerhallt, allein mit bildtheoretischen Mitteln nicht hinreichend erklären. Die begriffskritische Analyse zeigt, dass Platon mit zwei Bildkonzepten: einem nichtmedialen und einem medialen, operiert.

Der Ausdruck *eikôn* steht überwiegend für die *Ebenbildlichkeit* mit den Ideen, die sich in ganz verschiedenen medialen Verkörperungen ma-

nifestieren kann. Im Medium von Chora und Zahl ist dies der Kosmos; im Medium der Sprache der *eikos logos* (Mythos); im Medium der Stofflichkeit (*Hyle*) sind *eikones* materielle Dinge. All dies sind »gute« Ebenbilder der idealen Ordnung. *Eidolon* hingegen steht für das medial verkörperte Bild, dessen mediale Darstellungsform (Perspektive etc.) zu meist die wahren (idealen) Formverhältnisse verzerrt. So entstehen die ideenfernen *Phantasmen*: Bilder, die sich nicht auf die Ordnung der Ideen beziehen, sondern ihrer eigenen Ordnung folgen.

Damit sind zwei widerstreitende Pole markiert: die medialen Darstellungsformen konkurrieren mit dem idealen (göttlichen) Formgebungsmonopol. Bilder und andere mediale und künstlerische Darstellungen werden deswegen von Platon nicht etwa pauschal verurteilt, sondern ambivalent bewertet: die Frage ist, ob sie Bezug nehmen auf die Referenz der höchsten Wirklichkeit der Ideen und somit am Seienden teilhaben, oder ob sie nicht Bezug nehmen und damit gleichsam selbstreferentiell, nur auf ihre eigene mediale Form bezogen, zu irrealen Phantasmen werden.

Nicht die Bildlichkeit an sich, sondern: die Dominanz ihres medialen Formanteils bestimmt über ihre Nähe oder Ferne zur höchsten Realität der Ideenwelt. In diesem Sinne kann von einer »Medienkritik avant la lettre« bei Platon gesprochen werden, und in diesem Sinne verweisen viele medienkritische Beiträge der 1990er Jahre auf ein geradezu verächtig altes Muster europäischen Denkens.

2.

Referenzmodelle wie das der Ideenwelt bei Platon sind historisch variabel. Rekonstruiert man diese Geschichte in Grundzügen, so wird deutlich, dass in der Moderne der Repräsentationsgedanke – und damit die Legitimierbarkeit ontologisch eindeutiger Weltbilder – zunehmend in die Krise gerät. Damit taucht das Problem auf, von welchem Standpunkt aus das Verhältnis von Bild, Medium und Realität noch thematisiert werden kann.

Grundsätzlich besteht ein Lösungsweg darin, das in die Krise geratene korrespondenztheoretische Wissenschaftsmodell durch ein Modell der Bezugnahme auf symbolische Entitäten zu ersetzen: die Subjekt-Objekt-Dichotomie, die für das neuzeitlich-cartesianische Wissenschafts-

verständnis prägend ist, wird damit ersetzt durch das Modell der Bezugnahme von einer symbolischen Welt auf andere. Der »radikale Relativismus« Nelson Goodmans stellt hierfür ein prominentes Beispiel und eine wichtige Zurückweisung realistischer Erkenntnismodelle dar.

Doch Goodmans radikaler Relativismus diskutiert den Repräsentationsgedanken zwar kritisch, bleibt diesem Konzept jedoch gleichwohl verbunden. Insbesondere der Versuch, ein *objektives* Kriterium zur Beurteilung der Richtigkeit der Bezugnahmen zwischen symbolischen Welten einzuführen, ist kritisch zu bewerten. Das Konzept der »externen Strukturisomorphie« ist für Goodman ein Instrument, solche symbolische Welten zu identifizieren, die falsche Bezugnahmen darstellen, und die deshalb als »nicht wirkliche Welten« keine Anerkennung beanspruchen dürfen. Nicht-wirkliche Welten sind mithin bei Goodman formal als »referenzlos« definiert, und Goodman selbst hebt die strukturelle Nähe dieses Standpunkts zu dem der Platoniker hervor.

3.

Damit begründet sich der Versuch, einen nicht-repräsentationalistischen Standpunkt für die bild- und medientheoretische Diskussion fruchtbar zu machen, wie er von dem Neopragmatisten Richard Rorty propagiert wird. Problematisch in bezug auf die Realitätsproblematik ist, dass Rorty selbst zur Vermeidung repräsentationalistischer Bezugnahmen vorschlägt, Begriffe wie Realität gänzlich »aus dem Vokabular zu verbannen«. Der »differenztheoretische Konstruktivismus« Niklas Luhmanns bietet hier eine Alternative, insofern dessen methodologischer Kern, die Beobachtungstheorie, eine antirepräsentationalistische Position darstellt, die gleichwohl eine de-ontologisierte Thematisierung von Realität erlaubt.

Auf der Grundlage der Luhmann'schen Beobachtungstheorie kann gezeigt werden, dass es sich bei Derealisierungsthesen generell (und zwar unabhängig vom jeweilig angewandten Referenzmodell) um Beobachtungen zweiter Ordnung handelt, die ihre Standortgebundenheit nicht reflektieren (Metabeobachter, die über keine Beobachtungstheorie verfügen). Im Kontext einer beobachtungstheoretischen Reflexion kann »Realität« nicht mehr als externes und auch nicht als internes Bezugsfeld von Aussagen verstanden werden, sondern nur mehr als – beobachtergebun-

denes – Korrelat der Beobachtung von Beobachtern. Die Vorstellung einer Referenz auf *Entitäten*, seien sie als symbolische oder als extern-reale gedacht, wird so durch die Referenz auf *Differenzen* ersetzt – der Beobachter oder, sozial gewendet, der Andere, wird dabei als Prozess einer autopoietischen, d.h. selbstprozessierten Differenzsetzung konzipiert.

Auf diesem Komplexitätsniveau der Beobachtung werden klassische Derealisierungsthesen in ihrem normativen Gehalt durchsichtig und damit letztlich gegenstandslos.

4.

Wenn in dieser Weise Realität an Beobachtungsverhältnisse gebunden ist, so erlangt die Thematik des Beobachters bzw. Beobachtens eine vorrangige Bedeutung. Luhmanns selbstreferentieller »Beobachter« führt hier in unauflösbare Begründungsproblematiken: Denn jeder *Vollzug* einer Unterscheidung ist auf eine Vollzugsinstanz angewiesen, doch der autopoietische Luhmannsche Beobachter entsteht erst im Vollzug: er betritt die Bühne »logisch verspätet« und bleibt ein imaginäres Element der Theorie. Fraglich ist, wie im Hinblick auf eine konkrete soziale Praxis ein theorieimmanent nur imaginäres Konstrukt für konkrete Beobachtungs-handlungen verantwortlich gemacht werden soll. Luhmann versucht dies unter Bezug auf den logischen Kalkül Spencer-Browns mit dem Konzept des »reentry«, des rekursiven (autopoietischen) Wiedereintritts des Beobachters in seine Beobachtung zu legitimieren. Doch gerade an dieser Stelle bleibt Luhmanns Rezeption des Kalküls entscheidend unkomplex.

Im Rekurs Wittgensteins Meditation über den Grund des Sprachspiels ließ sich mit G. Gebauer aufweisen, dass sinngenerierende Hand-lungen (nach Luhmann: »Unterscheidungen«), als basale Form der *Geste* verstanden werden können. Wittgenstein demonstriert das Scheitern des experimentellen Versuchs, an sprachlichen Bedeutungen zu zweifeln, denn bereits das Zweifeln ist ein Sprachspiel, das nur auf der Basis von Gewißheiten gespielt werden kann. Als *Vollzug* ist das Zweifeln ein Han-deln, so wie das Beobachten als *Vollzug* eine Unterscheidungshandlung ist. Beides basiert auf Gewissheiten des Körpers, die somit die Bedingung von Erkenntnis darstellen. Der so thematisierte Körper hat zwei besondere Eigenschaften: er ist erstens erkenntnislogisch unhintergehbar und

zweitens autopoietisch konzipiert, denn wenn er keinen ihm äußeren Grund hat, so kann er sich nur selbst abgrenzen. Dies bedingt zugleich, ein Prinzip »Körper« von »dem« objektivierten, bereits von außen unterschiedenen Körper zu differenzieren. »Körper« steht mithin für ein unbeobachtbares Prinzip, das nicht auf den sichtbaren Körper zu reduziert ist (denn dieser unterscheidet nicht sich selbst, sondern wird durch den Blick etc. unterschieden).

5.

Dieser Handlungskörper ist nicht wie bei Luhmann als Umwelt von Systemen zu denken, sondern als Vollzuggrund von Systemen. Soziale Situationen, die Luhmann als Interaktionssysteme begreift, werden so als emergente soziale Situationen reformulierbar. Das Prinzip »Körper« ist für alle Unterscheidungshandlungen denknotwendig und insofern konstitutiv für alle sozialen Situationen – auch in sogenannten »virtuellen« Umgebungen.

»Emergente soziale Situationen« können in dieser Weise als »verkörperlichte« Situationen beobachtet werden, als ereignishaft verdichteter Zusammenhang der gegenseitigen »Beobachtung von Beobachtern«. Dies entspricht formal betrachtet der antirepräsentationalistischen Auffassung von Realität, wie sie im Kontext des differenztheoretischen Konstruktivismus gewonnen wurde. Dieser Gedanke entspricht überdies dem Grundgedanken der Meadschen Sozialphilosophie (dem Gedanken der Sozialität, die Gegenwärtigkeit stiftet, und Gegenwärtigkeit, die Realität konstituiert) und ist insofern auch in einem handlungsorientierten Theoriekontext anschlussfähig.

6.

Bezieht man diese Thesen auf den Bereich der Neuen Medien und auf die Frage des Verhältnisses von Bildlichkeit, Mediälität und Realität, so fällt in der medientheoretischen Reflexion zuallererst ins Auge, dass im Gegensatz zu den Massenmedien, die mit Luhmann als geschlossenes soziales System mit eigenen Wirklichkeitsentwürfen aufgefasst werden müssen, die Neuen Medien primär durch ihre sozialen Gebrauchsweisen

definiert sind. Sie sind damit prädestiniert (und teilweise auch eigens dazu entworfen worden), soziale Situationen zu ermöglichen.

Der These, dass hierbei eine entkörperte Form von Kommunikation gegeben sei, ist nicht zuzustimmen. Der Medienphilosoph Mike Sandbothe hat mit Nachdruck auf eine »Appräsenz« des Körpers in den Neuen Medien hingewiesen. Die These, dass »Körper« ein für alle sozialen Situationen konstitutives Prinzip darstellt, bestätigt diese Beobachtung und geht zugleich über sie hinaus.

Dies wird besonders deutlich am Thema der Bildlichkeit im Kontext Neuer Medien. Jedes auf dem Bildschirm erscheinende Bild zeigt sich in der Analyse als mit pragmatischen Vollzügen verknüpft, denn jedes Bild entsteht unmittelbar als Ergebnis eines Amalgams von Handlungen (eines oder mehrerer Benutzer), semiotisch-technischer Anweisungen auf der Ebene der graphischen Benutzeroberfläche (»performativer Code«) und bilderzeugender digitaler Operationen des Computers. Dies gilt generell und unabhängig von der jeweiligen konkreten Anwendung. Der *Gebrauch* der Bilder ist Vollzug, und das Entstehen der Bilder ist ein singuläres und vergängliches Ereignis. Im Fall von *kollektiv* hergestellten Bildern und Szenen – etwa im Rahmen von Online-Communities oder von Online-Computerspielen – sind die Bilder unmittelbares Produkt gemeinschaftlicher interaktiver Vollzüge.

Weil der Vollzug konstitutiv für das Entstehen der Bilder ist, können sich auf mehreren Ebenen sowohl habituelle als auch stilistische Unterschiede bzw. Gemeinsamkeiten der Spieler manifestieren. Eine wichtige Rolle spielen dabei bspw. *Körperinszenierungen* durch Auswahl und Ausstattung der »virtuellen« Spielfiguren, durch bestimmte Bewegungsabläufe und Stile, durch bestimmte spielstrategische Entscheidungsmuster etc. (Aufführung praktischen Wissens), sowie die Ausbildung eines bestimmten Umgangs mit Zeit, eines *Zeithabitus* – sowohl was die gemeinschaftlich organisierten »Anwesenheitszeiten« angeht, vor allem jedoch was das »Timing« im Spiel betrifft oder auch die erforderlichen Geschwindigkeiten, die etwa im Chat-Raum den Insider von Neuling unterscheiden lassen.

In besonderem Maße ist das, was in Online-Interaktionen geschieht, davon abhängig, wie das Geschehen auf den Bildschirmen von den einzelnen Teilnehmern konstruiert wird. In der Counterstrike-Onlinespie-

lercommunity konnte beobachtet werden, dass nicht nur die Aktionsstile, sondern auch der Blick der einzelnen Spieler auf das Bild gemeinschaftlichen Sozialisations- und Habitualisierungsprozessen unterliegt – in diesem Fall geht es darum, die visuelle Gewalt in spielstrategische Information zu transformieren. Der entsprechende Wahrnehmungsstil – eine bestimmte *Beobachtungsform* – wird wiederum wird zum zentralen Bestandteil einer gemeinschaftsstiftenden Aufführung.

7.

In den Neuen Medien entstehen neue Formen des Sozialen. Die neuen, interaktiven Bilder folgen nicht einer schlichten Logik der Abbildung, Repräsentation oder Simulation: vielmehr gehören sie einer Ordnung des *sozialen Ereignisses* an. Bilder ermöglichen in den Neuen Medien die Entstehung von dichten, emergenten sozialen Situationen. Sie ermöglichen ludische und rituelle Umbestimmtheitsräume, in denen Prozesse der Distinktion und der Gemeinschaftsbildung, der Habitualisierung, Sozialisation und wesentlich auch visuell vermittelter Bildungserfahrungen ermöglicht werden.

Nicht nur sind pauschale Derealisierungsbefürchtungen angesichts dieser Sachlage zurückzuweisen. Aus der Sicht einer antirepräsentationalistischen, beobachtungstheoretisch reflektierten Auffassung von Realität kann festgestellt werden, dass die Neuen Medien durchaus neue Kulturräume für »reale« soziale Situationen bereitstellen: *erstens* im Sinne des Umstands, dass die Aktionen und Vollzüge in virtuellen Räumen als solche soziale Handlungsrealitäten konstituieren (sind es virtuelle, so sind es daher keine »falschen realen«, sondern »wahre virtuelle« Vollzüge); *zweitens* im Sinne der entstehenden emergenten sozialen Situationen, in denen sich Gemeinschaften aufführen und – wie im gemeinsamen Mannschaftsspiel – bewähren; *drittens* schließlich in den Erfahrungsmöglichkeiten von Alterität, die in den tentativen Spiel- und Freiräumen der Neuen Medien neue Formen des Selbst- und Weltentwurfs ermöglichen und befördern.

