

3. Möglichkeit und Wirklichkeit

Nach der Betrachtung des Verhältnisses von Kunst und Technik und ihren Bezeugen zu Wissenschaft und Natur stellt sich die Frage nach dem Wirklichkeitscharakter von Verortungen in virtuellen Welten. Computergenerierte Virtualität scheint zunächst etwas Wirklichkeitsfremdes zu sein – eine künstliche Parallelwelt, die uns glauben machen möchte, sie sei real. Um diesem Vorwurf begegnen zu können, erfolgt zunächst ein Blick auf das Verhältnis von Möglichkeit und Wirklichkeit.

3.1 MÖGLICHKEIT ALS VERORTUNG IN DER WIRKLICHKEIT

3.1.1 Der Möglichkeitsbegriff

Im fünften vorchristlichen Jahrhundert hatte Parmenides das Sein alles Seienden bestimmt als Eins; als das, was ist, während das Nichtseiende nicht ist. Dabei handelt es sich vornehmlich um eine Polemik gegen Heraklits Ontologie des Werdens. Parmenides war der Ansicht, dass es ein Werden nicht gebe, da es keinen Bestand haben könne. Das, wovon man spricht, wenn man von etwas spricht, muss demnach etwas sein, das auch tatsächlich so ist, wie es ist. Es darf sich nicht in einem Zustand des Übergangs befinden, denn dann wäre es ja gerade weder das eine noch das andere. Logische und ontische Identität werden hier zusammen gedacht. Sein ist bei Parmenides immer schon, Entstehen und Vergehen sind nur Trug und Einbildung. Denn aus dem Nichtseienden könne nicht etwas entstehen, da es sich dann um ein Entstehen ohne Ursache handelte und folglich Alles aus Allem entstehen könnte, wie auch Epikur in Anlehnung an

Demokrit bemerkt.¹ Das Sein ist damit notwendig statisch und unveränderlich. Daraus entwickelt sich später der megarische Möglichkeitsbegriff, der besagt, dass der Begriff des Möglichen nur das umfasst, was wirklich ist. Damit ist gemeint, dass die Bedingungen der Realisierung dazu geführt haben, dass die faktische Wirklichkeit wirklich wurde, und alle anderen Möglichkeiten dadurch unmöglich. Anders ausgedrückt kann es nur eine Möglichkeit geben, die wirklich wird; alles andere ist unmöglich. Der Umfang von Möglichkeit und Wirklichkeit ist damit deckungsgleich. Platon thematisiert die Probleme der Auffassung der Eleaten in den Dialogen *Sophistes* und *Parmenides*: Es muss noch einen weiteren Sinn von Sein geben, jenseits des in sich selbst Ruhenden und mit sich selbst Identischen, der neben der Bewegung auch Entstehen und Vergehen umfasst.² Aristoteles begegnet dieser Problematik mit den vier Prinzipien Form und Materie, Akt und Potenz. Form und Materie sind zusammen konstitutiv für das Sein, während es sich bei Akt und Potenz um die Modalitätsstufen Wirklichkeit und Möglichkeit handelt. Er erklärt das Werden mit dem Begriff der Form, die das *potenzielle* Sein der Materie in ein *aktuelleres* Sein überführt und das Werden widerspruchsfrei ermöglicht, indem die Materie im Prozess der Veränderung umgewandelt wird während sich die Form ändert bzw. hinzu kommt. Er verbindet damit die dynamische Seinsauffassung Heraklits mit der statischen des Parmenides, insofern beide Aspekte zusammen die Wirklichkeit konstituieren, in der die Möglichkeit bereits als Potenzial angelegt ist.³

Aristoteles identifiziert die Form mit einem Aspekt des Akts, indem er sie als aktiv bewegendes Prinzip versteht, das den Sinn der Form bereits überschreitet und seinen Gegensatz nicht mehr gänzlich in der Materie, sondern teils auch in der Potenz hat, wie bereits frühe Interpreten feststellen. Dabei sind sie als solche keine reinen Modalbegriffe: Potenz ist bei Aristoteles nicht nur Möglichkeit, sondern sie wird als Anlage verstanden, als Bestimmung zu etwas, mit der immanenten Tendenz, dies auch zu werden. Akt ist nicht Wirklichkeit, sondern Vollendung des Prozesses des Werdens auf Etwas hin, wobei der Weg bereits vorgezeichnet ist. Akt und Potenz sind Anfang und Ende des Werdeprozesses,

1 Vgl. Epikur: Brief an Herodot, 38; vgl. Hirschberger, Geschichte der Philosophie Bd. 1, S. 68, 197.

2 Vgl. Riezler, K.: Parmenides, S. 72 ff; vgl. Hirschberger, Geschichte der Philosophie Bd. 1, S. 31 ff.

3 Vgl. Aristoteles: Metaphysik IX; sowie Hirschberger, Geschichte der Philosophie Bd. 1, S. 183-203. Dazu auch Thomas von Aquin mit Bezug auf Aristoteles gegen Parmenides: „Beachte, daß etwas sein kann, auch wenn es nicht ist, anderes aber wirklich ist.“ Thomas von Aquin: De principiis naturae. I,1, S. 49.

und zwar derart, dass der Akt als treibende Kraft bereits in der Potenz vorausgesetzt wird, als verwirklichte Form jedoch erst am Ende vorhanden ist. Die modalen Prinzipien erweisen sich als die eigentlich fundamentalen und führen zu einem modalen Aufbau der realen Welt. Es kommt zu einer Spaltung des Realen, das disjunktiv entweder aktuell oder potenziell seiend ist. Beispielsweise ist das Sein eines Samens kein vollwertiges Sein, sondern nur ein uneigentliches, ein bloßes Angelegtsein der Pflanze. Da beide unter das gleiche $\epsilon\tilde{\iota}\delta\omega$ fallen, zerfällt das Leben einer Art in zwei Seinsarten, die sich niemals decken: Möglichsein und Wirklichsein als Samen, der kein eigenes $\epsilon\tilde{\iota}\delta\omega$ hat, und als Pflanze. Nicht alles Potenzielle muss jedoch verwirklicht werden. Hier zeigt sich der Unterschied zum megarischen Möglichkeitsbegriff. Während dieser noch von einem gleichen Umfang von Wirklichkeit und Möglichkeit ausgeht, führt das Mögliche bei Aristoteles „eine Art Gespensterdasein“⁴. Es steht als Unverwirklichtes neben dem Wirklichen und damit in Zusammenhang und Abhängigkeit, und es ist als solches für unsere weiteren Betrachtungen von Bedeutung. Und auch nach der Überwindung des Hylemorphismus durch die Neuzeit hängt das Seinsproblem am Möglichkeitsbegriff. Möglichkeit wird nun abgekoppelt vom organischen Vorbild bei Aristoteles als universal gedacht. Von jedem Stadium der Gegenwart aus ergibt sich eine Vielzahl zukünftiger Möglichkeiten, die die Wirklichkeit inhaltlich überwuchern. Sie sind als real zu betrachten, da sie verwirklicht werden könnten; als Möglichkeiten sind sie jedoch nicht wirklich.⁵

„Gemeint ist vielmehr etwas, was mitten unter die realen Dinge, Geschehnisse, Situationen, Lebewesen usw. gehört, nur aber noch nicht wirklich ist – wovon auch das meiste nie wirklich wird. Es schwebt dem vorausschauenden Bewußtsein vor als ein Angelegtsein im Gegenwärtigen, aber ohne ein eigentliches Anlageartiges, das als Gebilde da wäre, und natürlich auch ohne jede Gewähr dafür, daß das in ihm ‚Angelegte‘ auch wirklich werde.“⁶

Nicolai Hartmann entwickelt gegen diese Auffassung eine Bestimmung von Möglichkeit, die der megarischen nahe kommt, indem sie als das verstanden wird, was tatsächlich wirklich wird. Er hat bei seiner Analyse des Möglichen die faktische Wirklichkeit im Blick, die er gegen den wuchernden Umfang des

4 Hartmann, N.: Möglichkeit und Wirklichkeit, S. 5.

5 Vgl. Hartmann, N.: Möglichkeit und Wirklichkeit, S. 3-13; sowie 46 f. Vgl. beide Bestimmungen des Möglichkeitsbegriffs bei Aristoteles: De interpretatione 13, 22 a 14; sowie Analytica Priora 13, 32 a 18 – 20.

6 Hartmann, N.: Möglichkeit und Wirklichkeit, S. 9.

Denkmöglich zu stärken sucht. Für unsere Untersuchung des Virtuellen empfiehlt sich ein weiter gefasster Möglichkeitsbegriff, speziell jener der *logischen* Möglichkeit. Es handelt sich dabei um Denkbarkeit im Sinne von Widerspruchslösigkeit, ein Zusammenbestehen-Können der Merkmale eines gedachten Inhalts. Ihr liegt die Wesensmöglichkeit zugrunde, also das Sein-Können eines idealen Seins. Dass in einem Dreieck höchstens ein 90°-Winkel vorkommen kann, liegt im Wesen des Dreiecks begründet. Es ist dabei nicht vorbestimmt, ob in einem gegebenen realen Dreieck ein Winkel von 90° vorkommt; auch wenn das gegebene Dreieck aufgrund realer Umstände keinen solchen Winkel haben kann, so ist es aus dem Wesen des Dreiecks heraus dennoch wesensmöglich. Hartmann bestimmt daneben die Denkmöglichkeit und die Realmöglichkeit. Die Denkmöglichkeit fragt nach den Bedingungen des Gegebenen, um daran zu begreifen, wie etwas möglich werden konnte. Von Realmöglichkeit spricht man demnach, wenn alle Bedingungen erfüllt sind, die für die Realisierung einer Sache notwendig sind. Eine vollkommene Kugelgestalt ist denkmöglich, aber nur unter sehr speziellen Bedingungen realmöglich. Für unsere weiteren Betrachtungen verwenden wir den Begriff Möglichkeit synonym zur Denkmöglichkeit.⁷

3.1.2 Möglichkeit, Notwendigkeit und Kontingenz

Der Begriff der Möglichkeit ist weiter abzugrenzen von Notwendigkeit und Kontingenz. Letztere ist eine bloße Möglichkeit, die nicht unmöglich, aber auch nicht notwendig ist. Notwendigkeit dagegen ist die Negation der Kontingenz: sie ist nicht nur möglich, sondern auch logisch zwingend. In diesem Sinn differenziert Kant die Kategorie der Modalität in Möglichkeit, Wirklichkeit und Notwendigkeit. *Sein* versteht er als *Modus* der Existenz, nicht als reales Prädikat. Anhand des berühmten Beispiels der *Hundert Taler* verdeutlicht er, dass als *Wirklichkeit* verstanden wird, was der Fall ist, und sich von dem unterscheidet, was keine Tatsache ist. Demnach ist der Wert von hundert gedachten Talern dem Begriff nach identisch mit dem von hundert wirklichen, da der Seinsmodus unabhängig vom Wert ist. Daneben gibt es ein mögliches Sein, das von der Unmöglichkeit zu unterscheiden ist, sowie die Notwendigkeit als Gegenteil der Zufälligkeit.⁸ Es bleibt festzuhalten, dass Sein der Möglichkeit nach bereits in einem spezifischen Modus existiert, auch wenn es (noch) nicht verwirklicht ist.

7 Vgl. Hartmann, N.: Möglichkeit und Wirklichkeit, S. 41-49.

8 Vgl. Kant, I.: KrV B 106 und A 599 ff.

3.1.3 Mögliche Welten

Ein solcher Begriff des Möglichen eröffnet eine interessante Sichtweise auf die Frage nach der Wirklichkeit computergenerierter virtueller Welten, wie sie sich etwa in Computerspielen zeigen. Denn wenn „Wirklichkeit – wie bei Kant – einzig an der Setzung hängt, [...] dann ist das Virtuelle – sobald es auftritt – nicht weniger wirklich als das gewöhnlich für wirklich geltende“⁹. Computerspiele scheinen contingente Sinnzusammenhänge zu generieren, die von unserer Wirklichkeit insofern abgekoppelt sind, als sie nicht in unserer Welt verortet sind. Demgegenüber werden sie von Menschen und Maschinen dieser Welt konzipiert und generiert. Der Modus ihrer Existenz und ihr Bezug zur Wirklichkeit verdienen eine genauere Betrachtung.

Die modale Logik und das mit ihr entwickelte Konzept der möglichen Welten bieten ein Schema, mit dem die Ontologie virtueller Welten aus einem weiteren Blickwinkel betrachtet werden kann. Der historische Hintergrund soll hier nur kurz angedeutet werden. Für Gottfried W. Leibniz ist alles ontologisch Mögliche bereits in möglichen Welten als Bedingungen der Möglichkeit geschöpflicher Koexistenz zusammengefasst. Gott vollzieht die Realisierung der besten aller möglichen Welten, indem er aus der Fülle der möglichen, sich aber gegenseitig als unverträglich ausschließenden Welten diejenige auswählt, die als einzige verwirklicht zu werden verdient. Rudolf Carnap greift auf Leibniz' Konzeption zurück, um modallogische Aussagen zu interpretieren, doch erst Saul A. Kripke gelingt der Durchbruch, indem er sie um eine Relation *zwischen* den möglichen Welten untereinander ergänzt, die die relative Möglichkeit von Welten *für* einander darstellt.¹⁰ Seine Mögliche-Welt-Semantik versteht die modalen Operatoren als Quantifikatoren von Sätzen über mögliche Welten, wobei der Existenzquantor dem Möglichkeitsbegriff und der Allquantor dem Notwendigkeitsbegriff entspricht.¹¹ Eine Aussage heißt demnach *möglich*, wenn sie in mindestens einer Welt wahr ist. Wenn es sich dabei um unsere Welt handelt, nennen wir sie *wirklich*. Eine Aussage heißt dagegen *unmöglich*, wenn sie in keiner Welt wahr ist. *Notwendige* Aussagen sind in allen Welten wahr, und *kontingente* Aussagen sind in mindestens einer Welt wahr und in mindestens einer anderen falsch. Vereinfacht gesagt leben wir demnach in einer Welt, die für uns die wirk-

9 Welsch, W.: Wirklich. S. 200.

10 Vgl. Evers, D.: Gott und mögliche Welten. Tübingen: Mohr Siebeck 2006, S. 24, 27, 133. Vgl. dazu auch Kripke, S.: Name und Notwendigkeit. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1981. Dazu grundlegend Goodman, N.: Tatsache Fiktion Voraussage. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1988.

11 Vgl. Evers, D.: Gott und mögliche Welten. Tübingen: Mohr Siebeck 2006, S. 172.

liche Welt ist. Was wir als kontrafaktische Möglichkeit auffassen, ist nach Kripke in einer anderen möglichen Welt realisiert. Es gibt demnach eine Welt, in der Richard Nixon nicht zurücktrat und eine, in der die Cuba-Krise bis zum Einsatz von Kernwaffen eskaliert ist. Jede Möglichkeit ist nach Kripke als Realisierung in einer eigenen Welt zu verstehen, und davon gibt es unbeschreiblich viele. Manche ähneln der unsrigen bis auf ein kleines Detail, in anderen hat sich die Menschheit vor vielen Jahren selbst ausgelöscht oder ist nie entstanden.¹²

3.1.4 Querweltein-Identität und der Blick auf mögliche Welten

Kripkes Untersuchung möglicher Welten gilt auch dem Verhältnis von Namen und Namensträger bzw. dessen Sachbezug. Hinsichtlich der Theorie der möglichen Welten zeigt sich nun das sogenannte Problem der *Querweltein-Identität*: Die sprachphilosophische Tradition nach Gottlob Frege und Bertrand Russell fasst Namen als Abkürzungen für Kennzeichnungen auf. Demnach ist Aristoteles der Name für die Person, die im Jahr 384 v. Chr. in Stageira geboren wurde, Schüler des Platon und Lehrer von Alexander dem Großen war. Hinsichtlich seines Lebens können wir kontrafaktische Möglichkeiten benennen. Es wäre durchaus möglich gewesen, dass er dem Ruf an den makedonischen Hof nicht folgt. Nach Kripke gibt es also eine mögliche Welt, in der sich Aristoteles und Alexander nie begegnet sind. Wenn wir innerhalb dieser Welt nun von Aristoteles sprechen, gelangen wir in einen Konflikt hinsichtlich dessen Identität. Wenn Aristoteles die Person ist, die unter anderem der Lehrer Alexanders gewesen ist, wer ist dann die Person in der möglichen Welt, die ihm nie begegnet? Noch drastischer zeigt sich der Konflikt in der möglichen Welt, in der er aus verschiedenen Gründen nie auf Platon trifft und daher auch nie zum Philosophen wird. Von den zuvor benannten Eigenschaften der Person mit dem Namen Aristoteles bleibt nicht viel mehr übrig als sein Geburtsort, den er mit vielen anderen Menschen teilt. Sogar die Aussage, dass Aristoteles kein Philosoph war, gilt in einer möglichen Welt mit den benannten Voraussetzungen als wahr. Das Problem der *Querweltein-Identität* entsteht also bei der Frage nach der Identität des Namensträgers über mehrere Welten hinweg, wenn sich die Bedingungen ändern, vor allem, wenn die konstitutiven Eigenschaften des Namensträgers variieren. Kripke

12 Vgl. Lewis, D.: Counterpart Theory and Quantified Modal Logic. In: Ders.: Philosophical Papers: Volume I. New York, Oxford: Oxford Univ. Press 1983, S. 26-46; Lewis, D.: Counterfactuals. Oxford: Blackwell 1976; Evers, D.: Gott und mögliche Welten. Tübingen: Mohr Siebeck 2006, S. 172-189.

löst es, indem er Eigennamen als „starre Bezeichnungsausdrücke“¹³ (*rigid designators*) versteht, die immer direkt auf den Träger des Namens referieren. Auf diese Weise bleibt ein Bezug auch über mögliche Welten hinweg bestehen, auch dann, wenn sich die Eigenschaften des referierten Objekts bis ins Kontrafaktische ändern oder es nicht einmal existiert. Kennzeichnungen im Sinne Freges oder Russells sind eben nicht in der Lage, „„Identifizierung über Welten hinweg“ (*transworld identification*)“¹⁴ zu realisieren, weil sich die Objekte von Welt zu Welt verändern können.¹⁵

Dirk Evers beschreibt sehr treffend, wie Kripke das Entstehen der möglichen Welten und die Referenzierung darauf und darin konzipiert:

„Mögliche Welten werden von uns genau dadurch festgesetzt, dass wir zunächst die starren Bezeichnungsausdrücke festlegen und dann nicht nur danach fragen, was von diesen Gegenständen wahr ist, sondern auch, was von ihnen unter anderen Umständen wahr sein könnte. Damit erst spannen wir den Raum der möglichen Welten auf.“¹⁶

„Die Generierung der möglichen Welten ist also streng durch unsere Fragehinsichten und unsere Betrachtungsweise gesteuert. Für alle interpretatorischen Zwecke reicht es festzulegen, welche Gegenstände in ihnen vorkommen sollen [...] und welches ihre relevanten Eigenschaften sein sollen [...], um den relevanten Möglichkeitsbereich durch die alternativen möglichen Welten darstellen zu können. Wir müssen also nicht immer die ganze Welt beschreiben, sondern es reicht, die kontrafaktische Situation zu spezifizieren, die uns interessiert.“¹⁷

Ausgehend von den bereits identifizierten Gegenständen der wirklichen Welt konstruieren wir mögliche Welten. Die starren Bezeichnungen werden übertragen und bezeichnen dort denselben Gegenstand.¹⁸ Entsprechend formuliert Kripke:

13 Kripke, S.: *Name und Notwendigkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1981, S. 59, auch S. 123.

14 Kripke, S.: *Name und Notwendigkeit*, S. 23.

15 Vgl. Kripke, S.: *Name und Notwendigkeit*, S. 12 ff; vgl. Stegmüller, W.: *Hauptströmungen der Gegenwartsphilosophie*. Band II. Stuttgart: Kröner 1986, S. 313-318; außerdem vgl. Evers, D.: *Gott und mögliche Welten*. Tübingen: Mohr Siebeck 2006, S. 189-192.

16 Evers, D.: *Gott und mögliche Welten*, S. 192.

17 Evers, D.: *Gott und mögliche Welten*, S. 194.

18 Vgl. Kripke, S.: *Name und Notwendigkeit*, S. 59, 65; vgl. Evers, D.: *Gott und mögliche Welten*, S. 192.

„Eine mögliche Welt ist kein fernes Land, auf das wir stoßen oder das wir durch ein Fernrohr betrachten. [...] Eine mögliche Welt ist gegeben durch die deskriptiven Bedingungen, die wir mit ihr verbinden. [...] ‚Mögliche Welten‘ werden *festgesetzt* (stipulated), und nicht durch starke Fernrohre entdeckt.“¹⁹

Mögliche Welten im Sinne des *modalen Realismus* Kripkes gehören demnach nicht dem Kontinuum der Wirklichkeit an. Sie sind ihm zufolge als Möglichkeiten durchaus existent, eben im Modus der Möglichkeit, und können nicht entdeckt oder gar betreten werden.²⁰ Wir beziehen uns bei der Verwendung irrealer Konditionalsätze auf sie, können den Inhalt derartiger Aussagen jedoch nicht empirisch überprüfen, sondern müssen mit den Mitteln der Modallogik auskommen.

3.1.5 Verortung von Möglichkeit

Die Konstruktion virtueller Welten kann dem Prinzip nach ähnlich beschrieben werden. Ausgehend von unserer Wirklichkeit steht am Anfang die Frage wie eine Welt wohl aussehen würde, wenn gewisse Umstände anders wären. Wir verlassen damit natürlich den Weg der Sprachphilosophie, die nach der Wahrheit von Aussagen und dem Bezug von Logik und Welt fragt. Es geht hierbei eher um das Ausformulieren von möglichen alterierten Umständen und der davon ausgehenden konsistenten Welt. In einem zweiten Schritt folgt dann die technische Realisierung, deren Auswirkung wir später beleuchten. Bevor wir uns den komplexen Zusammenhängen einer möglichen Welt widmen, betrachten wir zunächst das Schachspiel auf einem virtuellen Spielfeld als einfaches Beispiel.

Ausgehend von einem materiellen, hölzernen Schach-Set ändert sich eine Bedingung: Was wäre, wenn es, statt aus Holz zu sein, von einem Computer virtualisiert dargestellt werden würde? Abgesehen vom Material blieben die Eigenschaften von Brett und Spielfiguren gleich: Das Schachbrett besteht auch weiterhin aus 64 Quadranten in zwei Farben, die abwechselnd angeordnet sind. Die 32 Schachfiguren in den bekannten Klassen, ebenfalls in zwei Farben, stehen darauf entsprechend der Grundstellung, wobei ‚stehen‘ hier im Sinne einer reinen Positionierung zu verstehen ist. Die üblichen Regeln des Spiels gelten uneinge-

19 Kripke, S.: Name und Notwendigkeit, S. 54.

20 In dem gegebenen Zitat zeigt sich freilich ein Grundproblem von Kripkes eigener Darstellung: das „deskriptiv“ und das „festgesetzt“ stehen, auch in anderen Kontexten, in einer unaufgelösten Spannung, die regelmäßig darin gipfelt, dass Kripke seine eigenen Setzungen nachträglich als ein Gegebenes, zu Beschreibendes betrachtet und damit performativ verdinglicht.

schränkt. Obwohl die virtuellen Spielfiguren materiell nichts mit ihren hölzernen Vorbildern gemein haben, sind sie als solche mit einer symbolhaften Markierung und ihren spezifischen Eigenschaften sofort zu erkennen. Kripkes Konzept der starren Bezeichnungen erklärt diesen Vorgang hinreichend. Unterschiedlich geformte Spielfiguren gibt es natürlich auch in der wirklichen Welt, bis hin zu sehr abstrakten Realisierungen. Dennoch sind sie stets materiell. Ihre virtuellen Pendants hingegen sind materiell-physisch gesehen ‚nicht da‘. Die abstrakte technische Symbolisierung genügt, wir können die Figur trotz ihrer ‚Immaterialität‘ als solche identifizieren. Zu beachten ist hierbei, dass es sich bei Schachfiguren nicht um Individuen handelt wie Aristoteles, den Kripke zuvor als Beispiel herangezogen hat. Es wird nicht genau *der* Springer oder *die* Dame im Virtuellen wiederverortet, sondern eine Instanz dieser Klasse. Für den Verlauf des Spiels ist es unerheblich, welche konkrete Figur zum Einsatz kommt, solange sie der richtigen Klasse angehört. Die maßgebliche Eigenschaft der Figur ist die der Klasse; ihre individuellen Merkmale sind nicht relevant. Kripkes Querweltein-Identität findet hier dennoch Anwendung. Wir können uns eine Modifikation des Spiels vorstellen, in dem einige Figuren über veränderte Funktionen verfügen. Eine Möglichkeit wäre, dass sich die Klasse des Königs zwei statt ein Feld weit bewegen kann. Weil sich die Modifikation zunächst auf die Wirklichkeit bezieht und von da aus verändert gesetzt wird, kann der König dennoch als solcher über die Welten hinweg identifiziert werden. Dieses Beispiel ist jedoch einigermaßen unterkomplex, da keineswegs bereits eine mögliche Welt angenommen werden muss, um das Spiel mit veränderten Regeln oder erweiterten Eigenschaften der Spielfiguren zu spielen.

Auch hat das virtuelle Schachspiel als computergenerierte Umgebung kaum Ähnlichkeiten zum Konzept der möglichen Welt im Sinne Kripkes, denn es ist aktuell. Es kann darauf eine Partie ausgetragen werden, die nicht nur der Möglichkeit nach stattfindet, sondern in der faktischen Wirklichkeit. Lediglich der Ort des Geschehens ist auf irgendeine Weise in den Bereich des Virtuellen verlagert. Wie wir bereits gesehen haben, handelt es sich dabei um die Wiederverortung eines örtlichen Phänomens der Wirklichkeit in eine virtuellen Umgebung. Um aber belastbare Parallelen zwischen möglichen und virtuellen Welten ziehen zu können, müssen wir umfangreichere Umgebungen heranziehen als die eines Schachbretts. Hier können wir erneut auf das Spiel *Minecraft* zurückgreifen.

3.2 VIRTUALITÄT ALS ZWEITE WIRKLICHKEIT?

3.2.1 Virtualität als Neuverortung

Die *Minecraft*-Welt ist entsprechend unserer bisherigen Untersuchung eine mögliche Welt. Das scheint auf den ersten Blick absurd zu sein, denn wie kann es möglich sein, dass eine Welt aus Blöcken besteht? David K. Lewis konkretisiert den Umfang möglicher Welten anhand seiner Version des modalen Realismus. Er versteht die Modaloperatoren als Quantoren bezüglich der Menge an möglichen Welten. Die Wahrheitsbedingungen unserer Modalaussagen kann man demnach nur explizieren, wenn mögliche Welten nicht nur gedankliche Entitäten sind, wie Kripke es impliziert, wenn er davon spricht, dass mögliche Welten nicht mit einem Fernrohr entdeckt werden *können*. Lewis' modaler Realismus geht davon aus, dass mögliche Welten tatsächlich existieren. Unmögliche Welten sind deshalb unmöglich, weil sie nicht *existieren können*. Wenn wir uns also eine mögliche Welt vorstellen, in der Kreise eckig sind, dann ist das als *Vorstellung* noch nicht problematisch, wenngleich logisch widersprüchlich. Behauptet man mit Lewis jedoch die tatsächliche Existenz möglicher Welten, so wird die Aussage „Es gibt eine mögliche Welt mit eckigen Kreisen“ ontologisch unmöglich, da sie nun gleichbedeutend ist mit der Aussage „Es gibt eine Welt, in der einige Dinge zugleich kreisförmig und eckig sind.“ Zwei einander in derselben Hinsicht widersprechende Aussagen werden zugleich als wahr angenommen, und zwar *sowohl logisch als auch ontologisch*, womit der Satz des ausgeschlossenen Widerspruchs²¹ verletzt ist. Eine Welt, in der logische und ontologische Grundprinzipien außer Kraft gesetzt sind, können wir uns in der Fantasie ausmalen und als fiktive Geschichte erzählen. Aber wir können nicht mit dem Anspruch auf Wahrhaftigkeit behaupten, dass eine solche Welt tatsächlich existiert.²²

Lewis' modaler Realismus gilt unter den Modallogiken als einigermaßen exotisch und soll an dieser Stelle nicht weiter entfaltet werden. Für unsere Untersuchung virtueller Welten bieten aber die Ansätze von Kripke und Lewis schon bis zu diesem Punkt interessante Impulse. Virtuelle Welten unterscheiden

21 Siehe Aristoteles zum Satz des Widerspruchs: „Welches [Prinzip] das aber ist, das wollen wir nun angeben; denn es ist nicht möglich, daß dasselbe demselben in derselben Beziehung zugleich zukomme und nicht zukomme [...].“ Aristoteles: Metaphysik IV 3, 1005b.

22 Vgl. Lewis, D.: *Counterfactuals*. Oxford: Blackwell 1986, S. 84 ff; vgl. Evers, D.: *Gott und mögliche Welten*, S. 182 ff; vgl. auch Zipfel, F.: *Fiktion, Faktizität, Fiktionalität*. Berlin: Erich Schmidt 2001, S. 84.

sich von rein möglichen Welten offenbar dadurch, dass sie über bloße Vorstellung hinaus zugänglich sind. Wir können sie betreten, mit ihnen interagieren und sie aus unserer Perspektive wahrnehmen. Für mögliche Welten, sowohl im Sinne Lewis' realer als auch Kripkes gedanklich-konzeptioneller, gilt das nicht. Beide sind von unserer Welt aus nicht zu erreichen. Virtuelle Welten hingegen überschreiten die Faktizität unserer Welt, sie stellen eine kontrafaktische Möglichkeit erfahrbar dar. Und genau *dieses Darstellen ist das entscheidende Kriterium*: Mit der computergestützten Virtualisierung haben wir Kripkes metaphorisches Fernrohr in der Hand, mit dem wir auf mögliche Welten blicken können. Virtuelle Welten sind Realisationen möglicher Welten. Dies sind sie sowohl als *Darstellung* derselben, indem sie durch die Verbindung von Kunst und Technik als *τέχνη* eine Vermittlung ermöglichen – *τέχνη* als Medium –, als auch als *Verortung* derselben, indem sie den möglichen Welten einen Ort in unserer Wirklichkeit zuweisen.

Unsere Welt ist die Totalität aller Erscheinungen in ihren beiden Strukturen des Nebeneinander und des Nacheinander, also Raum und Zeit. Die Verortung, die virtuelle Umgebungen zu leisten imstande sind, räumt einer Schnittmenge aus möglichen und fiktiven Welten Orte im Kontinuum unserer Wirklichkeit ein. Das Schattendasein des rein Möglichen und auch die kohärente Scheinwelt einer Fiktion sind verortet, da alle Phänomene lokalisiert sind – dennoch sind sie nicht Teil der Wirklichkeit. Nur mögliche Welten sind gerade deshalb nur möglich, weil sie eben nicht wirklich sind, in keiner Hinsicht. Bloße Fiktion spielt sich an Orten ab, die der Fantasie entstammen. Etwas unklarer ist die Lage dagegen, wenn sich fiktive Handlungen an vermeintlich realen Orten abspielen, wie etwa die detektivische Tätigkeit eines Sherlock Holmes im London des späten 19. Jahrhunderts. Rudolf Haller bemerkt dazu:

„Wenn etwa in einer Kurzform einer Beschreibung in einem Roman von Balzac der Name von Paris verwendet wird, so ist doch das Paris des Romans nicht das Paris der realen Welt; weder in jeder Beziehung noch auch nur in den wichtigsten Beziehungen, sowenig eben das London Doyles das London jener Zeit ist, in die uns die Geschichte versetzt. [...] Wären die Aussagen über Realia, wie London, Napoleon oder den Mond, echte Aussagen in einem fiktiven Rahmen, dann wären viele, wenn nicht sogar die meisten im buchstäblichen Sinne falsch, nähme man ihren Kontext hinzu. Und sie als falsche Sätze aufzufassen, liegt weder in der Intention ihrer Verfasser, noch in der Einstellung ihrer Leser.“²³

23 Haller, R.: Wirkliche und fiktive Gegenstände. In: Ders.: *Facta und Ficta. Studien zu ästhetischen Grundfragen*. Stuttgart: Reclam 1986, S. 71 f.

„Das London Sherlock Holmes‘ ist zwar dem realen London gleichartig, aber ist in der von Doyle erfundenen Geschichte, strenggenommen, nur so benannt wie das tatsächliche London. [...] Ein London, in dem Mr. Holmes in der Baker Street wohnt, existiert nicht, sowenig wie das Haus, in dem *er* wohnt, die Straßen, in denen *er* geht, usw.“²⁴

Haller zufolge wird klar, dass das London Sherlock Holmes‘ nicht das wirkliche London ist, in dem sich die fiktive Geschichte zuträgt, sondern ein fiktiver Ort, der dem London des späten 19. Jahrhunderts nachempfunden ist. Haller macht den Unterschied zwischen fiktiven und wirklichen Gegenständen an ihrer Geschlossenheit fest: Während wirkliche Gegenstände vollständig bestimmbar sind, bleiben ihrer fiktiven Pendants teilweise unbestimmt.²⁵ Die Übertragung der wirklichen Gegenstände in die Fiktion vollzieht sich dabei ähnlich wie die Konstruktion möglicher Welten: Ausgehend von der Wirklichkeit wird die Änderung bestimmter Parameter angenommen, bezüglich derer sich eine Abspaltung von der Wirklichkeit vollzieht. Alle davon nicht betroffenen Fakten bleiben weiterhin gültig. Nehmen wir also an, das London der besagten Zeit bliebe wie es ist, abgesehen von der Geschichte um Sherlock und alle damit verbundenen Änderungen, verliert es seine vollständige Bestimmbarkeit, nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, dass selbst dem Meisterdetektiv und uns als Lesern Einzelheiten der Machenschaften seiner Widersacher verborgen bleiben. Sherlock und seine Umgebung sind Fantasieprodukte, die sich bildhaft an der Wirklichkeit orientieren, aber selbst nicht wirklich sind.²⁶

24 Haller, R.: Wirkliche und fiktive Gegenstände. S. 82.

25 Unbestimmtheit bzw. die ‚Leerstelle‘ ist ein zentraler Begriff der Literaturtheorie und Rezeptionsästhetik als eine der notwendigen Wirkungsbedingungen für literarische Texte. Siehe dazu: Ingarden, R.: Konkretisation und Rekonstruktion; sowie Iser, W.: Die Appellstruktur der Texte; beide in: Warning, R.: Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis. München: Fink 1979, S. 42-70 und S. 228-252.

26 Vgl. Zipfel, F.: Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität, S. 92 ff. Vgl. Stegmüller, W.: Hauptströmungen der Gegenwartspolosophie. Band II. S. 323 ff. – Die starke Trennung zwischen Realität und Fiktion in der Erzählung lässt sich auch innerhalb der Erzählung aufheben, wie die Kurzgeschichten von Jorge L. Borges zeigen: In *Thön, Uqbar, Orbis Tertius* lesen die Protagonisten von einer Welt, in der alles, was vorgestellt wird, sogleich real wird. Später stellen sie fest, dass ein Bestandteil dieser Welt, den sie für fiktional gehalten haben, in ihrer realen Welt aufzufinden ist. Dieser minimale ‚Dammbruch‘ genügt, um nach und nach die gesamte erzählimmanente ‚reale‘ Welt in die erzählimmanente fiktionale Welt umzuwandeln.

Virtuelle Welten bereichern ihre möglichen und fiktiven Pendants um etwas, das sie grundlegend erweitert: einen betretbaren Ort. Sehen wir uns dazu eine Virtualisierung von Doyles Roman an: Das Computerspiel *Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper*.²⁷ Es handelt sich dabei um ein sogenanntes Point-and-Click-Adventure²⁸, in dem sich der Spieler im Ambiente der Romanvorlage selbst auf die Suche nach dem Mörder macht. Dazu steuert er die Figur des Sherlock Holmes aus der Dritten-Person-Perspektive durch das London des Jahres 1888. Durch Interaktion mit der Umgebung und fiktiven Charakteren erhält er Hinweise zur Lösung des Falles. Interessant ist für uns das virtuelle London als Ort des Spielgeschehens. Während das wirkliche London des späten 19. Jahrhunderts als Vorlage für Doyles fiktives London diente, ist letzteres selbst wiederum die Blaupause für das Computerspiel. Obwohl die Grundlage also auch hier die Wirklichkeit bleibt, so handelt es sich bei der virtuellen Welt nicht etwa um eine möglichst wirklichkeitsnahe Simulation, da offensichtlich fiktive Elemente wie nicht zuletzt die Figur Sherlocks sehr häufig präsent sind.

Dennoch wurden viele historische Details zumindest grob übernommen, wie etwa die Erscheinung der Umgebung oder auch der Aufbau der Stadt selbst bezüglich Anordnung und Benennung von Straßen, Plätzen und bekannten Gebäuden. Hinsichtlich der Eigenschaften der dargestellten Orte ist festzustellen, dass die Virtualisierung zum Zwecke der Darstellung mehr Bestimmung zu leisten hatte als Doyle diese selbst vornahm. Betrachten wir dazu einen zentralen Ort der Geschichte, nämlich Sherlocks Wohnung in der Baker Street 221b. Die reale Vorlage dieser Straße existierte in der Wirklichkeit bereits vor dem Jahr 1888. Allerdings war sie zu diesem Zeitpunkt lediglich bis zur Hausnummer 100

27 Frogwares, 2009.

28 *Point-and-Click* ist ein basales Bedienkonzept für grafische Computerprogramme. Ein auf dem Bildschirm dargestellter Zeiger wird mit Hilfe eines Eingabegeräts, üblicherweise einer Computermaus, gesteuert und dazu verwendet, Elemente der Bedienoberfläche anzusteuern und durch Druck einer Taste auf dem Eingabegerät („Klick“) eine vordefinierte Aktion auszulösen. Auf diesem Prinzip beruhen viele Computerspiele, häufig aus dem Adventure-Bereich. Dabei steuert der Spieler eine Spielfigur durch eine virtuelle Welt. Mit dem Zeiger können nahe Elemente der Umwelt ausgewählt und „benutzt“ werden, sodass eine vordefinierte Aktion ausgeführt wird. Auch die Kombination mehrerer Gegenstände, die u. a. auch von der Spielfigur mitgeführt werden können, ist möglich. Die Spielmechanik von Point-and-Click-Adventures besteht vornehmlich in der Kombination von Gegenständen und derer Verwendung am dafür vorgesehenen Ort im Spiel. Der Spieler findet Hinweise auf die entsprechend dem Plot auszuführenden Aktionen in der Spielwelt.

durchnummeriert. Sherlocks fiktive Unterkunft setzt sich also zunächst grundle-
gend aus Beschreibungen der Wirklichkeit zusammen. Erst Doyles Fiktion je-
doch ergänzte wichtige Details, die sie von der Wirklichkeit unterschieden, wie
etwa die Hausnummer oder den fiktiven Bewohner. Die virtuelle Darstellung im
Computerspiel ergänzt darüber hinaus all jene sichtbaren Eigenschaften die über
eine allgemeine Wirklichkeitsbeschreibung und die fiktiven Ergänzungen des
Autors hinaus gehen. Dabei geht es durchaus um vermeintliche Banalitäten wie
die Farbe der Wände oder das frische Blumengesteck auf dem Tisch.²⁹

Bis zu diesem Punkt entspricht die Virtualisierung einem Gemälde, das sich
einen virtuellen Ort zum Thema gemacht hat. In diesem Sinne bestimmt auch die
Virtualität den Ort in einer Weise, die über die Beschreibung hinaus geht. Der
virtuelle Ort hingegen hebt sich davon dadurch ab, dass er den Ort nicht nur aus

Abbildung 4: Ein Tatort im Spiel „Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper“



29 Hier zeigt sich die unterschiedliche Bedeutung von Leerstellen im Medium literari-
scher Text und im Medium Computerspiel: Ein Spiel nahezu (!) ohne Leerstellen ist
möglich, wenn auch sehr anspruchsvoll in der Umsetzung. Ein Text ohne Leerstellen
würde dagegen zum größten Teil aus Detailbeschreibungen bestehen und so seinem
literarischen Anspruch kaum gerecht werden können. In dieser Gegenüberstellung of-
fenbart sich darüber hinaus eine Kritik am Computerspiel: Indem es die Leerstellen
weitgehend füllt, verlangt es dem Spieler weit weniger Vorstellungsleistung ab als der
Text dem Leser. Gerade durch diesen höheren Grad an Bestimmtheit grenzt sich der
virtuelle Ort jedoch vom Ort der Fiktion ab und positioniert sich so näher an der
Wirklichkeit.

einer Perspektive zeigt, wie es das Gemälde tut, sondern es dem Betrachter ermöglicht, sich frei im Raum zu bewegen und mit ihm zu interagieren, also: nach seinem Willen *verschiedene* Perspektiven einzunehmen. Ein Schrank etwa, der in der Erzählung nur bei der Beschreibung der Einrichtung eine Rolle spielt, ohne dass sein Inhalt von Belang wäre, und der auch ansonsten keine weitere Rolle erfüllt, könnte im Spiel geöffnet werden. Längst nicht alle Türen, Schubladen, Truhen, usw. lassen sich in derartigen Spielen öffnen, einige aber durchaus. Selbst wenn sich unter den darin enthaltenen Gegenständen entsprechend der Romanvorlage keiner befindet, der für den weiteren Fortgang des Spielverlaufs relevant wäre, so ist der Ort durch die Darstellung unnützer Gegenstände weiter bestimmt als ohne sie. Und gerade durch sie gewinnt er seine herausragende Stellung als dargestellter und zugleich betretbarer Ort, mit dem interagiert und der zur Basis von Handlungen werden kann, die jenseits der Betrachtung liegen, durch die Anzeige anderer, über den reinen Spielverlauf hinausgehender Möglichkeiten, auch unabhängig von ihrer tatsächlichen Realisierbarkeit.

3.2.2 Möglichkeit, Virtualität und Fiktion

Wenn wir mit virtuellen Welten konfrontiert sind, dann handelt es sich dabei um Kreationen von Menschenhand, die zu einen bestimmten Zweck erschaffen wurden. Es werden nicht wahllos mögliche Welten realisiert, sondern es soll dadurch etwas zum Ausdruck gebracht werden. Dabei kann es sich etwa um die Veranschaulichung eines zukünftigen Bauprojekts in der vorgesehenen Umgebung handeln oder um ein fesselndes Computerspiel. Bei der Suche nach einer Antwort auf die Frage ob denn alle möglichen Welten virtuell darstellbar sind, gelangt man bald an die Grenze der Vorstellungskraft, die offenbar wieder von unserer wirklichen Welt – inklusive wirklicher Interessen, Zwecke etc. – vorgegeben werden. Dieser Aspekt wiederum verweist auf den Bereich der Fiktion, denn auch hier werden Welten in gewisser Hinsicht erzeugt, die sich, wie die möglichen, von der Wirklichkeit unterscheiden. Und wie die virtuellen sind die fiktiven darauf ausgelegt uns etwas Bestimmtes, an die Wirklichkeit Anknüpfendes zu vermitteln, während die rein möglichen offenbar lediglich aus sprachlogischen Zusammenhängen angenommen werden müssen. Es lohnt sich also, eine Gegenüberstellung und Inbezugsetzung von möglichen, fiktiven und virtuellen Welten näher ins Auge zu fassen.

Wie wir oben bereits festgestellt haben geht Lewis' modaler Realismus davon aus, dass mögliche Welten tatsächlich existieren und dadurch bewiesenermaßen nicht selbstwidersprüchlich sein können. Die Grundannahmen dieser Beweisführung muss man nicht teilen, wenn auch ihre Anwendung auf virtuelle Welten durchaus sinnvoll erscheint. Ein anderer Aspekt ist für uns interessant:

Eine widersprüchliche Welt kann, nach Lewis, durchaus als Geschichte erzählt werden und ist damit ontologisch unproblematisch, solange nicht ihre tatsächliche Existenz behauptet wird.³⁰ Wie die Modallogik in der Frage nach einer möglichen Welt stets von der Wirklichkeit ausgeht, so geht auch die Fiktion als Erzählung zunächst von der Wirklichkeit aus. Sie dient ihr als Reservoir und Hintergrund:

„Also müssen wir zugeben, daß wir selbst bei der unmöglichsten aller Welten, um von ihr beeindruckt, verwirrt, verstört oder berührt zu sein, auf unsere Kenntnis der wirklichen Welt bauen müssen. Mit anderen Worten, auch die unmöglichste Welt muß, um eine solche zu sein, als Hintergrund immer das haben, was in der wirklichen Welt möglich ist.“³¹

Ausgehend von der Wirklichkeit werden mögliche und fiktive Welten konzipiert, doch sind sie im Umfang deckungsgleich? Ist jede mögliche Welt auch eine fiktive und umgekehrt? Mit Blick auf Lewis wird klar: Widersprüchliche und damit unmögliche Welten können erzählt werden und werden dadurch zu fiktionalen Welten. Auch die Literaturwissenschaft erkennt diesen Zusammenhang: „Possible worlds are possible, whereas fictional worlds might be impossible.“³² Demnach kann die Fiktion die Grenze des Möglichen überschreiten und nicht nur auf *möglichem* Nicht-Wirklichen beruhen, sondern auch auf Nicht-Wirklichem, das als logisch nicht möglich bestimmt wird. Fiktion kann logische Widersprüche enthalten, während das in möglichen Welten ausgeschlossen ist, weil sie gerade dadurch unmöglich werden.³³ Modallogische Unmöglichkeit beruht auf logischen Widersprüchen. Damit ist nicht gemeint, dass in einer möglichen Welt kein logischer Schluss fehlerhaft sein kann, sondern dass die Bedingungen, aufgrund derer sich die mögliche Welt von der wirklichen unterscheidet, nicht selbstwidersprüchlich sein dürfen. Und eben diese Grenze gilt für die Fiktion nicht. Sie kann auf das volle Repertoire der Fantasie zurückgreifen und dabei nicht nur gängige naturwissenschaftliche Grundannahmen übergehen, wofür die Genres Science Fiction oder Fantasy reich an Beispielen sind. Doch dabei werden die Grenzen der Möglichkeit noch nicht zwangsläufig überschritten. Viel gravierender sind Fiktionen mit dezidierten logischen Brüchen, die sich dadurch

30 Vgl. Evers, D.: Gott und mögliche Welten, S. 183.

31 Eco, U.: Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur. Harvard-Vorlesungen (Norton Lectures 1992-93). Übers. von B. Kroeber. München, Wien: Hanser 1994, S. 112.

32 Ronen, R.: Are fictional worlds possible? S. 24.

33 Vgl. Zipfel, F.: Fiktion, Faktizität, Fiktionalität, S. 84.

definitiv jenseits des modal Möglichen abspielen. „So ist es nicht sinnvoll, fiktive Welten im Zusammenhang fiktional-literarischer Texte allgemein als mögliche Welten der modallogischen Theoriebildung zu beschreiben.“³⁴

Es scheint also so zu sein, dass die Dimension fiktiver Welten sehr viel größer ist als die der möglichen Welten, wenn die ersteren die letzteren umfassen und darüber hinaus gehen. Dass sie darüber hinaus gehen haben wir bereits gesehen. Aber können wirklich alle möglichen Welten auch fiktive sein? Die Antwort scheint klar: Jede explizierte Möglichkeit kann zur Grundlage einer Fiktion werden, so weit sie sich von unserer Wirklichkeit auch entfernt. Eine Grenze, an die wir hier jedoch gelangen, ist die der *praktischen* Explikation. Dass alle möglichen Welten im Prinzip fiktional weiterverarbeitet werden können ist unbenommen. Doch es braucht immer einen Menschen, der den Übergang vollzieht und eine Erzählung verfasst. Für nahe an der Wirklichkeit liegende mögliche Welten, die sich also nur in einem relativ kleinen Bereich voneinander unterscheiden, wie etwa, dass Aristoteles nicht zum Philosophen wurde, ist das kein Problem. Aber wir dürfen die ungeheure Variation in der Gesamtheit dessen, was schlichtweg möglich ist, nicht unterschätzen. Der Aufprall eines Meteors auf die Erde, der alles menschliche Leben noch vor dessen Entstehung aus dem weiteren Verlauf der Geschichte tilgt, kann noch fiktional behandelt werden. Es wäre wohl eine Erzählung über eine Welt ohne bewusst handelnde Individuen, mit der uns wenigstens eine allzu seichte Liebesgeschichte erspart bliebe. Aber was, wenn die Katastrophe *alles* Leben auf dem Planeten ausgelöscht hat? Selbstverständlich kann eine Geschichte auch mit nichts als einer Steinwüste auskommen. Ist sie als solche dann noch sinnvoll? Der Spielraum der Möglichkeit ist noch lange nicht ausgereizt und um auf den Punkt zu kommen: Es ist möglich, dass sich beim wie auch immer gearteten Entstehen der Welt – wenn wir hier zur Darstellung des Arguments einmal annehmen möchten, dass sie entstanden ist – ein einzelner Parameter im Vergleich zu unserer Wirklichkeit ändert. Ein mögliches Ergebnis wäre beispielsweise eine Welt ohne jede Materie und ohne Raum. Schon der Versuch der groben Beschreibung einer annähernd maximalen Kontraktizität gelingt offenbar nur ex negativo, weil die menschliche *Einbildungskraft* schlicht an ihre Grenzen stößt. Mögliche Welten gehen jedoch weit darüber hinaus, sowohl inhaltlich als auch quantitativ.

Angenommen eine Fiktion unter den genannten Bedingungen würde realisiert, so wäre der nächste gedankliche Schritt: Es gibt eine mögliche Welt, in der genau ein Elementarteilchen existiert, das den nun vorhandenen Raum gänzlich ausfüllt. Und es gibt auch eine, in der zwei Elementarteilchen existieren. Das

34 Zipfel, F.: Fiktion, Faktizität, Fiktionalität, S. 84.

geht so weiter bis zur Anwesenheit des Maximums an Elementarteilchen (wenn wir einmal annehmen, dass es ein solches Maximum gibt). Diese enorme Vielfalt, die sich selbst nur aus der Reihung ergibt und die noch viel umfassenderen Kombinationsmöglichkeiten vorerst vernachlässigt, übersteigt erneut unsere Einbildungskraft. Schließlich stellt sich die Frage nach der *prinzipiellen* Vorstellbarkeit einiger Variationen, die die Grenzen unserer Wahrnehmung überschreiten. Edwin A. Abbot skizziert in seinem Roman *Flatland*³⁵ eine Welt, die aus nur zwei Raumdimensionen besteht, und schildert sie in Analogie zu unserer bekannten Welt. Abbot übersetzt die Lebenswirklichkeit der Bewohner, also etwa die Tatsache, dass sie alle Gegenstände nur als Linie wahrnehmen können, in eine Sprache, die einem dreidimensionalen Wesen verständlich ist, so, dass dem Leser ein Einblick in diese fremde Welt ermöglicht wird.³⁶ Das ist ein aussagekräftiges Beispiel dafür, wie viel fiktionale Welten jenseits des wahrnehmbaren Raumes umfassen können. Vor dem Hintergrund der enormen Menge an möglichen Variationen müssen wir jedoch zur Kenntnis nehmen, dass das Herunterbrechen einer dreidimensionalen Welt auf zwei Dimensionen noch zu den einfacheren Unterfangen gehört: Wie kann dem Leser etwa eine Lebenswelt mit vier Raumdimensionen anschaulich beschrieben werden? Das geht vermutlich nur über die Analogie zur Zweidimensionalität: Wie der Bewohner einer zweidimensionalen Welt die Erscheinung eines dreidimensionalen Gegenstandes nur auf zwei Dimensionen reduziert wahrnehmen kann, so geht es uns 3D-Welt-Bewohnern beim Umgang mit einer vierten räumlichen Dimension – wir können nur eine Reduktion wahrnehmen. Fiktional wäre das wohl noch zu bewältigen, aber wie steht es mit fünf, sechs, siebzehn, achtzig Dimensionen? Wir halten fest: *Die Mannigfaltigkeit fiktiver Welten wird von den Grenzen der menschlichen Einbildungskraft beschränkt.*

Demgegenüber lässt sich allerdings auch ein gegenläufiger Trend feststellen: Der Fortschritt in Naturwissenschaft und Technik führt uns Zusammenhänge in der Natur vor Augen, die in Einzelfällen den Bereich des technisch Machbaren drastisch vergrößern, was wiederum die Einbildungskraft befähigt und ihr neue Vorlagen beschert. Bisher nur rein mögliche Welten werden so Gegenstand der Fiktion. Mit der Entwicklung des Fernrohrs etwa wurde der Mond als ausgedehnter Himmelskörper erstmals als fiktive Welt zum Schauplatz der Science Fiction und ihrer Vorläufer. Die ersten Romane über Mondreisen wurden verfasst, unter anderem von Johannes Kepler und Cyrano de Bergerac. Die Erfindung des Fernrohrs hat den Umfang des Denkmöglichen nicht erweitert, aber

35 Abbot, E. A.: *Flatland*. Oxford: Blackwell 1926.

36 Vgl. Zipfel, F.: *Fiktion, Faktizität, Fiktionalität*, S. 83.

den Mond nun zu einem Ort gemacht, der in Gedanken ausführlich bereist werden kann, eben *weil* er durch die vergrößerte Betrachtung zum Ort wurde. Derartige Romane hätten bereits viel früher verfasst werden können, aber sie entstanden eben erst mit dem Aufkommen der Fernrohre. Auch an anderen Beispielen wie etwa der bemannten Raumfahrt wird deutlich, dass sich die Sphäre der Fiktion, insbesondere der Science Fiction³⁷ als konkret gedachte (und nicht nur denkbare) Welten im Zuge wissenschaftlicher und technischer Neuerungen deutlich vergrößert, weil diese die Einbildungskraft inspirieren. Trotz dieser sukzessiven Erweiterung bleiben jedoch einige mögliche Welten von der Fiktion unberührt.

Für das Verhältnis von möglichen und fiktiven Welten ergibt sich damit das Bild zweier sich partiell überschneidender Mengen. Fiktive Welten gehen über die gemeinsame Schnittmenge hinaus, wenn sie die *Grenzen der Logik* überschreiten. Mögliche Welten können die menschliche *Einbildungskraft* überschreiten und sind dann nicht mehr Stoff für Fiktion. Die Schnittmenge gibt nun jenen Bereich an, in den virtuelle Welten einzuordnen sind. Sie sind sowohl an logische Grundregeln im Sinne der Denkmöglichkeit gebunden, als auch an die menschliche Einbildungskraft, um darstellbar zu sein. Sowohl Fiktion als auch Möglichkeit gründen in der Wirklichkeit und beziehen sich darauf – ihre Überschneidung im Virtuellen ist, örtlich gewendet, die Neuverortung. Sie unterscheidet sich von Wiederverortung, indem sie nicht auf die Reproduktion von Phänomenen der Lebenswirklichkeit abzielt, sondern aus den Reservoirs von Möglichkeit und Fiktion schöpft und auf diese Weise *neue* Orte hervorbringt.

Man mag nun einwenden, dass viele Elemente von virtuellen Welten, gerade von Computerspielen, ganz offensichtlich gegen Regeln der Logik verstößen. Als Beispiele wären anzuführen, dass Spielfiguren regelmäßig ‚sterben‘, um danach an anderer Stelle ‚wiederbelebt‘ zu werden. Außerdem ist es dem Spieler jederzeit möglich das Spiel zu verlassen. Auch können Spielstände gespeichert und geladen werden, etwa um in einem neuen Versuch einen anderen Verlauf zu wählen oder um ein besseres Ergebnis zu erzielen. Darauf ist zunächst zu erwähnen, dass eine virtuelle Welt niemals materiell betreten werden kann, sondern stets nur medial vermittelt ist. Dazu ist in der materiellen Welt ein funktioniegender Computer notwendig sowie verschiedene Anpassungen auf der virtuellen Seite. Dazu gehört etwa das *Head-Up-Display (HUD)*, das üblicherweise die aktuelle ‚Lebensenergie‘ und eine subjektorientierte Übersichtskarte der Umgebung enthält. So etwas kennen wir aus der materiellen Wirklichkeit nur im Rah-

³⁷ In Abgrenzung zur Fiktion extrapoliert Science Fiction den naturwissenschaftlichen Stand zum Zeitpunkt des Verfassens.

men sogenannter *Augmented Reality*³⁸, also einer Anreicherung der Wirklichkeit mit Metainformationen, die selbst kein unmittelbarer Bestandteil der Wirklichkeit sind. Wir benötigen derartige Anpassungen, zu denen auch Menüs und Sa-vegames gehören, um in der virtuellen Welt agieren zu können. In dieser Hin- sicht handelt es sich dabei um Kripkes metaphorisches Fernrohr selbst, das uns den Blick auf die Welt erst gewährt. Abgesehen vom offensichtlich unnatürli- chen HUD müssen wir uns vor Augen führen, dass es sich gerade bei Computer- spielen um *Spiele innerhalb von virtuellen Welten* handelt, die auf Symbole als strukturelle Elemente mit Funktionen und Bedeutungen *innerhalb* eines Spiels zurückgreifen – nicht mehr, und auch nicht weniger. Wer bei Monopoly verliert, wird dadurch nicht obdachlos. Bei derartigen Einwänden handelt es sich weniger um tatsächliche Probleme der inneren Logik. Solche zeigen sich erst bei dem Versuch, virtuelle Welten auf der Basis widersprüchlicher Bedingungen zu *er- zeugen*.

3.2.3 Virtualität und Wirklichkeit

Mögliche Welten sind Transformationen der Wirklichkeit. Dabei bleiben sie stets auf die Wirklichkeit bezogen, sie profilieren sich gerade in der Abgrenzung zu dieser. Die Änderung ausgesuchter Bedingungen führt zu einer alternativen Welt, die sich an einer bestimmten Stelle von der Wirklichkeit und ihren Kau- salzusammenhängen abspaltet. Während die Wirklichkeit durch Ursachen und Gründe vollständig bestimmbar ist, bleibt die mögliche Welt an ihren Rändern offen. So ist es etwa (denk)möglich, dass Platon einen Sohn hatte. Es existiert demnach eine mögliche Welt, die bis zur Zeugung dieses Kindes mit der Wirk- lichkeit identisch ist und dann ihren eigenen Gang geht. Der Bezug zur Wirk- lichkeit bleibt in Form der Abgrenzung weiterhin erhalten: Anstatt sich auf die Reise nach Sizilien zu den Pythagoreern zu machen, hat er sich in der möglichen Welt der Ausbildung seines Sohnes gewidmet. Unbestimmt bleiben jedoch die weiteren Möglichkeiten, die sich auftun. Der Sohn mag in der möglichen Welt der Gründer einer Philosophenschule werden, die eine Denkrichtung etabliert, die in unserer Wirklichkeit völlig unbekannt ist. Wir haben damit noch nicht den Bereich des Denkbaren verlassen, dennoch reißt der Faden zur Wirklichkeit. Solche Überlegungen sind reine Spekulation, sie entbehren schlicht jeder Grund- lage. In diesem Sinne sind die Ränder der möglichen Welten unbestimmt und of- fen. Die Fiktion kann eine Bestimmung in dieser Unklarheit weiter vorantreiben, indem sie spekulativ ausformuliert, was seinen Bezug zur Wirklichkeit verloren

38 Vgl. Gebelein, P.: Augmented Reality. In: Marquardt, N.; Schreiber, V. (Hrsg.): Orts- register. Ein Glossar zu Räumen der Gegenwart. Bielefeld: transcript 2012, S. 26-31.

hat, und diesen nun teilweise wiederherstellen. So kann eine fiktive Welt erschaffen werden, die beschreibt, wie Platons Sohn die Schule gründet und dort bislang unbekannte Thesen entwickelt. Er mag sich infolgedessen mit den Pythagoreern auf Sizilien treffen, um sich auszutauschen. Wo also der Bezug zur Wirklichkeit schon unterbrochen war kann Fiktion wieder eine Verbindung herstellen. Was sie jedoch nicht vermag, niemals vermag, ist eine mögliche Welt als Fiktion vollständig zu beschreiben. Abgesehen von der Problematik, dass eine vollständige Beschreibung selbst Ausgangspunkt für immer weitere Möglichkeiten wäre – Platons Sohn könnte sich in dieser möglichen Welt zweiter Ordnung nicht auf die Reise nach Sizilien gemacht und die Pythagoreer nie getroffen haben –, wäre ein derartiges Unterfangen schlicht zu umfangreich, da eine vollständige fiktive Beschreibung *alle* Unbestimmtheiten durch Beschreibung beseitigen müsste.³⁹ Hinsichtlich ihrer Offenheit besteht eine Parallele zwischen möglichen und fiktiven Welten: beide sind nicht vollständig bestimbar. Denn die Fiktion stößt nicht nur bei der Beschreibbarkeit von möglichen Welten an ihre Grenzen. Selbst ohne diesen Anspruch beschreibt sie in ihrer ureigenen Tätigkeit lediglich Wirklichkeitsbezüge und deren fiktive Extrapolationen anhand von Ausschnitten und nicht mit dem Anspruch auf Vollständigkeit.

Fiktion und Möglichkeit gründen in der Wirklichkeit. Von ihr ausgehend spannen sie ihre Welten als kontrafaktische Alternativen auf, indem sie einzelne Bedingungen ändern und daraus neue Zusammenhänge ableiten. Die Virtualität lokalisiert innerhalb der Schnittmenge der beiden, greift die kontrafaktischen Welten auf, stellt sie dar und verortet sie. Sie geht damit über beide hinaus, indem sie den Weg zurück zur Realität sucht: Wir können uns ihr zuwenden und sie durch den Computerbildschirm gewissermaßen wie durch Kripkes Fernrohr als eine andere Welt entdecken. Die mediale Vermittlung ermöglicht uns das Betreten, Teilhaben an, Interagieren mit, Beleben dieser Welt. Und dadurch wird sie ein virtueller, aber dennoch neuverorteter Teil unserer Wirklichkeit. Ihr Sein ist wirklicher als das Gespensterdasein der Möglichkeit oder die Ausschweifungen der Fiktion, weil sie einen Ort hat, den wir referenzieren können, wenn wir von ihr als Welt sprechen.

39 Auch diesen Gedanken hat Borges in einer Fiktion zu Ende gedacht, in seiner *Bibliothek von Babel*: Sie enthält jeden Gedanken, der jemals gedacht wurde, in Buchform. Entsprechend absurd gestaltet sich die Arbeit der Bibliothekare: Kaum einer hat je ein Buch gefunden, in dem auch nur ein sinnvolles Wort steht – und um diejenigen, die Bücher mit ganzen Sätzen gefunden haben, ranken sich Legenden, die ebenfalls wieder irgendwo in der Bibliothek aufzufinden sind.

Bei Nelson Goodman finden wir einen weiteren Hinweis zum Verhältnis von Wirklichkeit und Virtualität. In seinem Buch *Weisen der Welterzeugung*⁴⁰ vertritt er die These, dass Menschen bei der Beschreibung der Welt bereits intuitiv weltschöpferisch tätig sind. So können die beiden Aussagen „Die Sonne bewegt sich immer“ und „Die Sonne bewegt sich nie“ in verschiedener Hinsicht zugleich wahr sein, obwohl sie sich offenbar direkt widersprechen. Mit Blick auf Frege zeigt sich hier die Kontextabhängigkeit von Aussagen: Beide Sätze sind bezogen auf den jeweiligen Kontext wahr. Wir müssen nicht davon ausgehen, dass hier verschiedene Welten beschrieben werden, oder eine der Aussagen zwingend falsch sein muss. Der Bezugsrahmen ermöglicht beiden Aussagen, nebeneinander wahr zu sein. Es handelt sich um alternative Beschreibungswisen der Welt, die aufeinander bezogen und in einander übersetzbare sind.⁴¹ Welche Beschreibung der Welt bzw. Version wir als die Realität anerkennen, ist laut Goodman eine Frage der Gewohnheit.⁴²

„Wir sind bei allem, was beschrieben wird, auf Beschreibungsweisen beschränkt. Unser Universum besteht sozusagen aus diesen Weisen und ist nicht aus einer Welt oder aus Welten.“⁴³

Unter Beschreibungsweisen der Welt versteht er nicht nur einfach Tatsachenaussagen. Er zielt vielmehr auf unterschiedliche Systeme und Theorien ab, die die Welt beschreiben, sich dabei aber untereinander zu widersprechen scheinen. Physik und Metaphysik mögen beide unsere Wirklichkeit zum Gegenstand haben, ihre Erklärungen und Methoden stehen sich jedoch mehr gegenüber als dass sie sich ergänzen. Neben den sprachbasierten identifiziert er noch weitere Weisen der Weltbeschreibung wie etwa die Kunst, die mit Hilfe von Farben, Tönen, Formen und Bewegungen ihre Sicht als künstlerische Welten zum Ausdruck bringt. Dabei handelt es sich um verschiedene Darstellungsformen, die innerhalb ihres Kontexts dasselbe beschreiben, nämlich die Wirklichkeit. Er geht allerdings nicht davon aus, dass es eine objektiv erfassbare und wahre Welt gibt, die nur in verschiedenen Versionen erzählt wird. Im Gegenteil, gerade diese Versionen sind die Wirklichkeit. Goodman grenzt sich dabei entschieden von möglichen Welten ab:

40 Goodman, N.: *Weisen der Welterzeugung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1984.

41 Vgl. Goodman, N.: *Weisen der Welterzeugung*, S. 14 f.

42 Vgl. Goodman, N.: *Weisen der Welterzeugung*, S. 35. Siehe auch: Gersdorf, D.: *Welt, Weltbeschreibung, Realität und Wahrheit*. *Tabula rasa* 10 (1995).

43 Goodman, N.: *Weisen der Welterzeugung*, S. 15.

„Die vielen Welten, die ich zulasse, sind gerade die wirklichen Welten, die durch wahre oder richtige Versionen erzeugt werden und die diesen Versionen entsprechen. Mögliche oder unmögliche Welten, die angeblich falschen Versionen entsprechen, haben in meiner Philosophie keinen Platz.“⁴⁴

Dies wirft ein neues Licht auf den Komplex von Möglichkeit, Fiktion, Virtualität und Wirklichkeit: Wenn wir Goodman folgen, dann fallen mögliche Welten, wie wir sie unter anderem mit Kripke identifiziert haben, mit fiktiven Welten zusammen. Denn jede kontrafaktische Bedingung führt dann nicht mehr zu einer separat existierenden möglichen Welt, sondern nur zu einer neuen Version der Weltbeschreibung. Die Geschichte von Platons Sohn besteht dann lediglich aus neu arrangierten Fragmenten der Wirklichkeit, die nicht Platons Leben in einer parallelen möglichen Welt erzählen, sondern die Fiktion vom Leben eines Menschen, der Platon recht ähnlich war und der einen Sohn hatte, der wie sein Vater Philosoph wurde. Der Witz dieser Erzählung liegt nicht in der Darstellung einer Alternative zu unserer historischen Wirklichkeit, sondern gerade in der metaphorischen Rückwendung auf diese, in der der Leser beispielsweise einen Bezug zur Lebenswelt von Gelehrten und ihren Familien im antiken Athen herstellen kann. Die Teilmenge denkmöglicher Welten, die jenseits der Fiktion liegen, verwirft Goodman als unwirklich, weil sie keine Beschreibung der Welt sein können. Fiktive Welten, die den Rahmen der Logik überschreiten, also widersprüchliche konstitutive Annahmen beinhalten, sind dagegen unproblematisch, da Logik selbst nur eine Art der Beschreibung ist, der nicht notwendigerweise gefolgt werden muss. Kontrafaktische Welten sind für Goodman als Fiktionen also insgesamt Teil der Wirklichkeit.

„Ob geschrieben, gemalt oder gespielt, die Fiktion trifft in Wahrheit weder auf nichts noch auf durchsichtige mögliche Welten zu, sondern, wenn auch metaphorisch, auf wirkliche Welten. Ungefähr so, [...] daß das bloß Mögliche [...] – sofern es überhaupt zulässig ist – innerhalb des Wirklichen liegt, können wir auch hier, in einem anderen Kontext, sagen, daß die sogenannten möglichen Welten der Fiktion innerhalb von wirklichen Welten liegen. Die Fiktion operiert in wirklichen Welten sehr ähnlich wie die Nicht-Fiktion. Cervantes, Bosch, Goya – nicht weniger als Boswell, Newton und Darwin – nehmen und zerlegen uns vertraute Welten, schaffen sie neu, greifen sie wieder auf, formen sie in bemer-

44 Goodman, N.: Weisen der Welterzeugung, S. 129.

kenswerten und manchmal schwer verständlichen, schließlich aber doch erkennbaren – d.h. wieder-erkennbaren – Weisen um.“⁴⁵

Jede Fiktion ist demnach eine Weltbeschreibung, die gemäß ihres Bezugsrahmens wahr und wirklich ist. In diesem Sinne beziehen sich virtuelle Welten ebenso wie Fiktion zumindest metaphorisch auf wirkliche Welten. Auch sie transformieren uns bekannte Weltbeschreibungen in neue, gestalten sie um und setzen verschiedene Elemente neu zusammen. Sie ordnen, ergänzen, tilgen, teilen, setzen zusammen, deformieren und gewichten.⁴⁶ Diese neu geschaffenen Welten überschreiten Goodman zufolge nicht die Wirklichkeit, sondern beschreiben sie lediglich in einem anderen Kontext.

Die virtuelle Welt ist im Sinne Goodmans ebenfalls eine erzeugte Welt. Sie unterscheidet sich qualitativ von anderen Formen. Sie ist dem Spiel ähnlich, verlagert es aber an einen virtuellen Ort und verändert die Interaktionsmöglichkeiten. Sie ist einem Roman ähnlich, wenn sie eine durchdachte Geschichte wiedergibt, bietet dabei jedoch die Möglichkeit, den Ablauf zu beeinflussen. Sie ist dem Bild ähnlich, kann aber aus vielen Perspektiven betrachtet werden. Sie ist schlichtweg eine eigene Form der Welterzeugung.

Goodmans Ansatz bietet uns eine Sicht auf mögliche, fiktive und virtuelle Welten, mit der wir auf das Gespensterdasein von Welten verzichten können, die, wie wir etwa bei Kripke gesehen haben, als neben der Wirklichkeit existierend postuliert werden. Wir müssen nicht die Metapher vom Fernrohr bemühen, mit dem wir aus der Wirklichkeit in eine dargestellte mögliche Welt blicken können, die ansonsten nur gedacht oder beschrieben, jedoch niemals hätte erfahren werden können. Rein mögliche Welten haben in Goodmans Philosophie keinen Platz. Fiktion und Virtualität sind Arten der Welterzeugung neben anderen und als solche Teil der Wirklichkeit.⁴⁷ Ein virtueller Ort kann wie ein materiell wirklicher deiktisch referenziert werden, wobei die virtuelle Welt zunächst medial vermittelt betreten werden muss. Auch ist Goodmans Ansatz intuitiv greifbarer. Er zwingt uns nicht die Annahme auf, wir verließen die Wirklichkeit und reisten in fiktive Welten, wenn wir in einem Roman lesen oder ein Computerspiel spielen. Doch geht dabei verloren, dass es sich bei fiktiven und auch virtuellen

45 Goodman, N.: *Weisen der Welterzeugung*, S. 129 f. Vgl. Goodman, N.: *Tatsache Fiktion Voraussage*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1988, S. 4, 70 ff, 78.

46 Vgl. Goodman, N.: *Weisen der Welterzeugung*, S. 125.

47 Die sprachlogische Problematik der Referenzierung kontrafaktischer Entitäten kann Goodman auf diese Weise nicht lösen, aber das ist für unsere Betrachtung nicht maßgeblich.

ellen Welten um eigenständige Sinnzusammenhänge handelt, die zwar grundlegend mit der Wirklichkeit verbunden sind, aber doch mehr umfassen als neu arrangierte Fragmente der Wirklichkeit.

Trotz aller Differenzen zwischen den Ansätzen von Kripke und Goodman lassen beide eine Bestimmung der virtuellen Orte als Teil der Wirklichkeit im Sinne der Neuverortung zu, wie gezeigt wurde. Im Hinblick auf dieses Ergebnis, als sein Aufzeigen ein Ziel dieser Arbeit ist, handelt es sich um alternative Hinführungen mit unterschiedlichen Voraussetzungen, die sich gegenseitig ergänzen.

3.2.4 Der Ort als verbindende Struktur

Die materielle Welt stellt sich uns räumlich ausgedehnt dar. Jede Person und jedes Ding hat seinen Platz. Belebte Orte strukturieren unsere Lebenswelt. Nach unseren Betrachtungen von möglichen, fiktiven und virtuellen Welten stellt sich die Frage nach der Lokalisierung der virtuellen Orte.

Mögliche Welten im Sinne Kripkes sind kontrafaktische Alternativen zur Wirklichkeit, die zwar darin gründen, sich hinsichtlich bestimmter Bedingungen jedoch davon unterscheiden. Sie sind nicht wirklich, existieren jedoch als Möglichkeiten und können auch sprachlich referenziert werden. Der Bezug zur Wirklichkeit ist unter anderem auch räumlicher Natur. In der bereits beschriebenen möglichen Welt, in der Platon einen Sohn hat, können die beiden die Agora in Athen besucht haben. Die Agora als Ort ist Teil dieser möglichen Welt, wie auch unserer materiellen Wirklichkeit. Die beiden besuchen nicht etwa einen beliebigen möglichen Ort, sondern den *selben*, allerdings in einem möglichen und nicht wirklichen Kontext. Es ist ebenso denkmöglich, dass dem Sohn des Platon eines Tages eine Statue auf der Agora errichtet wurde. Während jeder mögliche Standort auf dem Platz eigene mögliche Welten konstituiert, die sich untereinander in nichts als dieser Bedingung unterscheiden, so steht die Statue doch stets an einem Ort, den wir als Agora kennen und der der *selbe* in den möglichen Welten wie auch in unserer Wirklichkeit ist. Diese Art der Identität ist jedoch nicht ortsspezifisch, sondern ein Anwendungsfall von Kripkes Querweltein-Identität. Stellen wir uns vor, Platon und sein Sohn trafen auf der Agora in der möglichen Welt auf Aristoteles, so wäre dieser ebenfalls identisch mit dem wirklichen Aristoteles. Wenn wir ferner eine mögliche Welt in Betracht ziehen, in der es keine Menschen gibt, so sind dort auch keine von Menschenhand geschaffenen Orte wie die Agora von Athen zu finden, die mit denen unserer wirklichen Welt identisch wären. Es gibt also Orte in möglichen Welten, die mit wirklichen identisch sind. Dennoch kommen weder alle möglichen Orte in der Wirklichkeit vor, noch alle wirklichen Orte in jeder möglichen Welt.

Fiktive Welten verwenden wirkliche Orte oftmals als Vorlage. Wie bereits dargelegt, handelt es sich beim London des Sherlock Holmes nicht um die wirkliche Stadt im Jahre 1888, sondern um eine gleichartige fiktive Umgebung. Ihre Orte sind wirklichen Orten nachempfunden. Der Leser wird ermutigt, sie sich so vorzustellen wie die wirklichen Vorlagen, die er aus persönlicher Erfahrung oder aus Berichten kennen mag. Fiktive Handlungen können sich an Orten abspielen, die der Wirklichkeit entlehnt sind oder völlig neue Welten erschaffen, die keine Pendants in der wirklichen Welt haben. Ein direkter Bezug abseits vom Aspekt der Vorlage besteht zwischen wirklichem und fiktionalen Ort nicht. Allerdings kann die Vorlage in beide Richtungen wirken: Nicht nur fiktive Orte werden von der Wirklichkeit inspiriert, sondern auch wirkliche Orte erfahren eine inhaltliche Bereicherung durch einen fiktionalen Bezug. Ein bekanntes Beispiel ist die französische Gemeinde *Illiers*, die im fiktiv-autobiografischen Roman-Zyklus „*À la recherche du temps perdu*“ von Marcel Proust eine bedeutende Rolle spielt. Die darin erwähnten Details decken sich größtenteils mit der Wirklichkeit, weswegen Touristen die Kleinstadt aufsuchen, um auf den Spuren des Autors zu wandeln, die ihnen aus dem Roman bekannt sind. Allerdings nannte Proust den fiktiven Ort nicht beim Namen seines wirklichen Vorbilds sondern taufte ihn *Combray*. Auf Druck der Touristen, die in *Illiers* stets nach *Combray* suchten, wurde der Ort im Jahr 1971 schließlich in *Illiers-Combray* umbenannt.⁴⁸ Es zeigt sich hier eine Vermischung von literarischer Fiktion und Wirklichkeit. Der Ort aus Prousts persönlicher Geschichte wird zur Vorlage eines fiktiven Orts, der wiederum auf den wirklichen Ort zurückwirkt.

Diese beidseitige Beeinflussung finden wir auch bei virtuellen Welten: Vor dem Bau eines größeren Gebäudes wird häufig eine virtuelle Simulation erstellt, die sowohl die wirkliche Umgebung wie auch das geplante Gebäude umfasst. Auf diese Weise können sich die Planer bereits in der virtuellen Welt einen Eindruck vom zukünftigen Gebäude machen und entscheiden, ob es sich in die bestehende Umgebung wie Stadtteil oder Landschaftsform wie gewünscht einpasst oder Änderungen am Konzept notwendig sind. Die wirkliche Welt ist hier Vorlage für die virtuelle Welt, die einen Blick in die mögliche Welt gewährt, in der das Gebäude bereits verwirklicht ist. Der Inhalt der virtuellen Welt, das Erleben der dargestellten Möglichkeit, ist wiederum Ausgangspunkt für eine Änderung der Wirklichkeit. Wie schon bei den Orten der möglichen Welt erwähnt, gilt

48 Vgl. Welter, U.: Auf den Spuren von Marcel Proust. In einem Dörfchen in Frankreich vermischen sich Realität und Literatur. 14.11.2013. http://www.deutschlandradio-kultur.de/auf-den-spuren-von-marcel-proust.1013.de.html?dram:article_id=268991 (Zugriff am 11.6.2015)

auch hier die Querweltein-Identität in Bezug auf die Identität des wirklichen und des virtuellen Orts: Beide bezeichnen den *selben* Ort. Doch darüber hinaus ist der virtuelle Ort selbst Teil der Wirklichkeit.⁴⁹ Wirkliche Orte zeichnen sich zunächst dadurch aus, dass sie subjektiv direkt erfahrbar sind. Wir können sie erleben, wahrnehmen, erforschen und beleben. Sie zeigen sich uns als das, was sie sind, vermittelt durch unseren Leib. Wir, die wir dadurch selbst in dieser Welt verkörpert sind und so unseren ureigenen Ort besitzen, können uns an einen Ort begeben und ihn direkt erfahren. Doch daneben gibt es Orte in der Wirklichkeit, die wir zwar erfahren können, jedoch aufgrund praktischer Umstände noch nicht persönlich erfahren haben. Wir kennen solche Orte nur aus Beschreibungen und Fotografien, es besteht also kein persönlicher Bezug. Dennoch bezeichnen wir solche Orte als wirklich. Die ukrainische Stadt *Tschernobyl* etwa ist Symbol für die Gefahren der Kernkraft, sowie ein Ort, an dem sich jener Schrecken manifestiert hat. Die Stadt ist weitläufig bekannt, doch nur wenige Menschen kennen sie aus der direkten Erfahrung. Dennoch ist sie unbestreitbar ein Teil der Wirklichkeit. Die Stadt *Gotham City* hingegen ist eine fiktive Großstadt im Universum von *DC-Comics*⁵⁰ und ebenso weithin bekannt. Sie ist ein Sinnbild für eine Metropole als düsterem Moloch, in der Kriminalität und Korruption herrschen. New York wird beizeiten mit diesem Spitznamen belegt. Zweifelsfrei handelt es sich dabei um einen fiktiven Ort, obwohl es zahlreiche Beschreibungen davon gibt. Wie kann ein Mensch, der beide Städte nie betreten hat und sie lediglich aus Geschichten kennt, die mit den eigenen Alltagserfahrungen nur schwer vergleichbar sind, nun urteilen, welche wirklich ist und welche nicht? Der Schlüssel ist die Verbundenheit mit dem Geflecht der wirklichen Orte. Es gibt einen Weg, auf den man sich von jedem Ort der materiellen Wirklichkeit aus begeben kann, der

49 „Das ‚Setzen‘ der Realität ist nichts Willkürliches, sondern ein durch Erleben, Wahrnehmen, Denken, durch den Erfahrungsinhalt selbst motiviertes, teilweise abgenötigtes, ‚anerkanntes‘ Setzen; das Reale selbst wird nicht etwa von uns geschaffen, sondern nur als solches bestimmt, methodisch im fortschreitenden Prozeß der Wissenschaftsentwicklung, im Zusammenwirken der Geister, also als Niederschlag des intersubjektiven, überindividuellen Denkens, des logischen Gesamtgeistes. Diese objektiv-empirische Realität schließt eine gewisse Identität der Objekte nicht aus, sie ist von der absoluten Wirklichkeit des ‚An sich‘ zu unterscheiden, auf die sie hinweist. Die Körperwelt hat empirische Realität und ist phänomenal, das Geistige ist unmittelbar, absolute Realität.“ R. Eisler, zit. n. Steurer, S.: Schöne neue Wirklichkeiten: die Herausforderung der virtuellen Realität. Wien 1996, S. 88.

50 DC Entertainment, New York, USA, gegründet 1934. Bekannt für die Comicserien *Batman* und *Superman*.

nach Tschernobyl führt. Dieser Weg muss nicht zu Fuß absolviert werden und er lässt sich mit abstrakten Raumkoordinaten zwar nachzeichnen, wenn auch nicht dadurch ersetzen. Selbst wenn wir nicht alle Orte konkret angeben können, die man auf dem Weg durchqueren muss, so ist uns doch bewusst, dass es diesen Weg voller wirklicher Orte gibt. Dies macht Tschernobyl zu einem Ort, der Teil der Wirklichkeit ist. Nach Gotham City gibt es keinen derartigen Weg. Wir können eine Beschreibung des Ortes heranziehen, wie etwa ein Comicheft oder einen Film der *Batman*-Reihe, um uns einen sekundären Eindruck zu verschaffen. Aber wir können den Ort nicht betreten. Er ist in diesem Sinne *nicht* Teil der Wirklichkeit.

Virtuelle Orte in computergenerierten Welten überwinden diese Problematik. So ist die virtuelle Stadt *Tristram* in der Spielwelt *Sanktuario* der Computerspiel-Trilogie *Diablo*⁵¹ einer großen Anzahl von Computerspielern bekannt. Innerhalb des Spiels dient die Stadt als Ausgangspunkt für Beutezüge, als Handelsplatz, sowie als geschützter Rückzugsort. Aus der Wirklichkeit führt kein Weg in diese Stadt, der auf eigenen Füßen zu bewältigen wäre. Dennoch kann sie betreten werden. Der Computer übernimmt dabei die Vermittlung und lässt den Spieler in eine Spielfigur schlüpfen, mittels derer er den Ort wahrnehmen, erleben und beleben kann. Dieses Erleben ist kein unmittelbares, sondern ein technisch vermitteltes, das die sinnliche Wahrnehmung selbstverständlich einschränkt, jedoch nicht verhindert, und dadurch ein aktives Erleben ermöglicht. Der Spieler begibt sich nicht physisch nach Tristram und auch nicht in einer Form der Telepräsenz, die lediglich sein Bild und seine Worte an andere Gesprächsteilnehmer übermittelt. Vielmehr interagiert er durch den Computer in einer anderen Welt. Es gibt also einen beschreibbaren Weg aus der materiellen Wirklichkeit in die virtuelle Stadt Tristram. Er führt zu einem Computer, der den Zugang zur Spielwelt herstellen kann und über die nötige Ausstattung zur Darstellung und Eingabe verfügt. Ein Comicheft dagegen ermöglicht zwar den Blick auf einen Ort der Fiktion, es verschafft aber gerade keinen Zugang im Sinne eines weitgehend ungebundenen Agierens und Erfahrens abseits der Darstellung durch den Autor.

3.2.5 Virtuelle Orte als Erweiterungen der Wirklichkeit

Ab diesem Punkt der Analyse kann nicht mehr davon gesprochen werden dass virtuelle Orte einfach Teil der materiellen Wirklichkeit sind. Dennoch heben sie sich durch ihre Betretbarkeit in ganz fundamentaler Weise von den Orten in möglichen oder fiktiven Welten ab. Obwohl sie nicht materiell sind, scheinen sie

⁵¹ Blizzard North & Blizzard Entertainment, Irvine, USA. 1996, 2000, 2012.

dennoch ein eigenständiger Teil der Wirklichkeit zu sein und dem Kontinuum der wirklichen Orte anzugehören, wenngleich die Verbindung dazu eher unkonventionell ist. Sie liegen gewissermaßen hinter dem Nebeneinander der materiellen Orte, bilden örtliche Ausstülpungen mit weiteren Verzweigungen in die materielle Welt. Dieses Bild zeigt die enormen Möglichkeiten virtueller Orte in der Kombination mit globaler Vernetzung: Sie bilden Orte, die selbst nur medial vermittelt Teil der Wirklichkeit sind und auf diese Weise hinter dem Kontinuum materieller Orte stehen. So verbinden sie Menschen in örtlicher Weise, die physisch gesehen eine große Distanz trennen mag. Oder auch jene, die sich im selben Raum befinden. Das Zusammenkommen am virtuellen Ort negiert die physische Distanz der Nutzer – anders ausgedrückt: Er verortet die Nutzer zusammen im Medium.

Wir haben den Begriff der Virtualität bisher im Sinne der spezifischen Daseinsweise von computergenerierten Welten vornehmlich modal als interaktive Darstellung von Möglichkeiten in Kombination mit Elementen der Fiktion gefasst. Im Folgenden soll ein kurzer Abriss seiner Begriffsgeschichte den Bedeutungsumfang erweitern.

3.2.6 Begriffsgeschichte der Virtualität

Der Begriff der Virtualität stammt vom lateinischen Adjektiv *virtualis* und meint „zu *virtus* gehörig“. *Virtus* wiederum leitet sich von *vir* ab und bedeutet ursprünglich Mannheit, übertragen Tüchtigkeit und Tugend, auf Gegenstände bezogen Güte oder Kraft. In der lateinischen Bibelübersetzung wird das griechische *dynamis* regelmäßig mit *virtus* übersetzt, anstelle von *potentia* oder *vis*, die wiederum mehr mit Gewalt und Macht konnotiert sind. Im Neuen Testament meint *dynamis* die Kraft, die zu Wundertaten befähigt, aber auch das Wunder selbst.⁵² Peter Roth weist eine erste Verwendung des Begriffs *virtualis* in der mittelalterlichen Theologie nach. Er wird zunächst im Zusammenhang mit der Natur der Seele und mit der Anwesenheit des Leibes Christi in der Eucharistie verwendet.⁵³ Hildebert von Lavardin, Bischof von Le Mans, schreibt dazu Anfang des 12. Jahrhunderts:

„Denn nur an einem einzigen Ort ist er [der Leib Christi] in natürlicher Weise (modo naturali), an mehreren Orten aber der Kraft nach (modo virtuali). An einem durch die Natur,

52 Vgl. Roth, P.: *Virtualis als Sprachschöpfung mittelalterlicher Theologen*. In: Ders. u. a. (Hrsg.): *Die Anwesenheit des Abwesenden*. Augsburg: Wißner 2000, S. 33.

53 Vgl. Roth, P.: *Virtualis als Sprachschöpfung mittelalterlicher Theologen*, S. 33 ff.

an mehreren durch göttliche Gnade und Virtus. An einem in körperlicher Weise (corporali modo), an mehreren in geistiger Weise (modo spirituali).“⁵⁴

Diese Stelle zeigt die Verwendung des Begriffs Virtualität als etwas der Kraft nach Wirkendes, *modo virtuali*. Die Anwesenheit des Leibes Christi ist hier nicht nur rein potentieller Natur. Sie ist ihrer wirkenden Kraft nach gegeben und ist damit weder fiktional oder illusorisch, vielmehr hat sie reale Wirkung.⁵⁵ Wirklich im Sinne von materiell ist sie nicht, denn der Leib kann natürlicherweise nur an einem Ort sein, wie Hildebert richtig feststellt. Wir können daraus eine vorläufige Begriffsdefinition der Virtualität gewinnen: Auch technisch realisierte virtuelle Welten sind demnach nicht nur real, sondern wirklich, indem sie der Kraft nach wirken und die Wirklichkeit beeinflussen. Sie sind keine reinen Fiktionen, keine Täuschungen, keine Träume. Sie unterscheiden sich von der wirklichen Welt prinzipiell dadurch, dass sie trotz ihrer Wirkung nicht materiell gegeben sind. Elena Esposito schreibt dazu:

„Das Wort ‚virtuell‘ selbst hat eigentlich nichts mit der Fiktion zu tun: Es stammt aus der Optik und bezieht sich auf die im Spiegel reflektierten Bilder. Der Spiegel ‚repräsentiert‘ nicht eine alternative Realität [...], sondern ‚präsentiert‘ dem Beobachter die reale Realität aus einem anderen Blickwinkel und erweitert dadurch sein Beobachtungsfeld. Ebenso ‚repräsentiert‘ die virtuelle Wirklichkeit keine fiktionale Realität, sondern sie ‚präsentiert‘ dem Beobachter die Realität der Fiktion – also eine alternative Möglichkeitskonstruktion, die seinen Kontingenzbereich unabhängig von der Perspektive desjenigen erweitert, der die Fiktion produziert. [...] Der Benutzer von Projektionen einer virtuellen Wirklichkeit muß wissen, daß die Realität, mit der er zu tun hat, von seinen Interventionen abhängig ist und nicht autonom existiert.“⁵⁶

Und noch in einem weiteren Hinblick ist Hildeberts Analyse von Bedeutung. Die Nutzer virtueller Welten erfahren darin eine virtuelle körperliche Verortung. Das heißt, sie steuern in der Regel einen sogenannten *Avatar*, also einen virtuellen Stellvertreter, aus dessen Perspektive sie die Welt aktiv erkunden. Psychologische Studien weisen darauf hin, dass sich Spieler stark mit ihren Avataren

54 Hildebertus Cenomenensis: *De sacramento altaris*, PL 171, 1150C – 1151A. Zit. n. Roth, P.: *Virtualis als Sprachschöpfung mittelalterlicher Theologen*, S. 36.

55 Siehe dazu auch Zorn, D.-P.: *Textflächen und Denktiefen. Zur Virtualität philosophischer Reflexionen*. In: Röttgers, K.; Schmitz-Emans, M. (Hrsg.): *Oben und unten. Oberflächen und Tiefen*. Essen: Die Blaue Eule 2013, S. 103-111.

56 Esposito, E.: *Fiktion und Virtualität*. In: Krämer, S. (Hrsg.): *Medien, Computer, Realität*. Frankfurt am Main 1998, S. 287 f.

identifizieren, sich durch sie in der virtuellen Welt präsent fühlen.⁵⁷ Sybille Krämer spricht in diesem Zusammenhang gar von einer „beidseitig durchlässige[n ...] elektronische[n] Nabelschnur“⁵⁸. Ferner existiere der Körper des Nutzers demnach zweifach, als materieller Leib und semiotischer Körper, die durch eben jene Nabelschnur verbunden seien. Folgt man Hildeberts Gedanken vor diesem Hintergrund erneut, also der Auffassung, dass der Mensch gewordene Sohn Gottes seiner menschlichen Natur zufolge *modo naturali* nur an einem Ort sein kann, *modo virtuali* jedoch an mehreren Orten der Kraft nach, so ergibt sich daraus eine neue Hinsicht, nämlich dass der User *modo virtuali* im Avatar innerhalb der virtuellen Welt virtuell präsent ist. Der Avatar erscheint als eine Verortung des Leibes, inklusive der Eigenschaft, Schaden nehmen oder sich weiterentwickeln zu können. Aus der virtuellen Präsenz des Users im Avatar, der virtuellen Körperlichkeit des Avatars in der virtuellen Welt, und dem Ortscharakter des Leibes, und damit wohl auch dem des virtuellen Körpers des Avatars, der dort dieselbe Orientierungsfunktion erfüllt, lässt sich der Avatar damit per se als virtueller Ort beschreiben, ungeachtet eines möglichen Ortscharakters der virtuellen Welt selbst.

Auch Thomas von Aquin macht Gebrauch vom Begriff der Virtualität. Er unterscheidet *virtualis* zunächst als Ausdruck einer *Modalität*, „die Kraft eines Dinges betreffend, von ihr ausgehend“, von einer besonderen *Potentialität* als „der Kraft oder Macht oder der Möglichkeit nach seiend“. In der ersten Bedeutung spricht er von einer *quantitas virtualis*, die der Seele, den Affekten, den Engeln und Gott zukommt. Wenn sie eine *quantitas corporea* berührt, wird, anders als bei der Berührung zweier Körper, die berührende Kraft nicht selbst berührt, z. B. beim Kontakt der Seele mit dem Körper oder dem Kontakt Gottes mit der Schöpfung. Im zweiten Wortsinn gebraucht Thomas *virtualis* synonym zu *potentialis*. Er unterscheidet dabei zwei Arten der Hervorbringung: Zum einen gemäß der Gattungsgleichheit im Sinne von Aristoteles, bei dem Ähnliches nur aus Ähnlichem hervorgeht, zum anderen gemäß Einbegreifung der Kraft

57 Vgl. Biocca, F.: The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. In: Journal of Computer-Mediated Communication, 3(2), 1997 [unpaginiert]. – An diesen Gedanken anknüpfend kann man die Rückverortung des Virtuellen z. B. auf ‚Conventions‘ beobachten, auf denen sich die Spieler in der realen Welt in den Kostümen der Helden oder Avatare aus ihren Spielen treffen.

58 Krämer, S.: Verschwindet der Körper? Ein Kommentar zu computererzeugten Räumen. In: Maresch, R.; Werber, N.: Raum – Wissen – Macht. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2002, S. 53.

nach im Sinne der Urzeugungslehre: *forma effectus virtualiter continetur in causa* – Die Form des Bewirkten ist der Kraft nach in der Ursache enthalten.⁵⁹

Peter Roth argumentiert dazu, dass der Begriff *virtualis* in der mittelalterlichen Theologie anders verwendet werde als das ‚virtuell‘ der Computerwelt. Thomas würde eine Computersimulation *effectus*, nicht *causa* nennen, die erzeugten Bilder auf dem Bildschirm seien aktuell und könnten daher auch nicht als *virtualis* bezeichnet werden. Allenfalls könne man den Begriff für Informationen auf einem Datenträger verwenden, weil sie das Vermögen hätten, mit elektrischem Strom und dem passenden Programm ihre Wirkung zu entfalten, gleichsam wie Wärme und Feuchtigkeit die im Samen *virtualiter* vorhandene Pflanze zu aktualisieren vermöchten.⁶⁰ Genau in diesem Sinne werden wir uns den Datenträger als *Ort der Information* in Kapitel 5 genauer ansehen.

Roths Kritik scheint allerdings am Kern der Angelegenheit vorbei zu gehen. Zugegeben, die Bilder auf dem Computerdisplay sind aktuell, wirklich und per se nicht als virtuell fassbar. Doch was wird eigentlich dargestellt? Diese Frage stellt sich ganz grundsätzlich schon bei der Fernsehtechnik. Nachrichtentechnisch gesehen erscheint, sofern keine Störungen auftreten, das gleiche Bild auf dem Empfängergerät, das vom Sender ausgestrahlt wurde. Dabei ist es zunächst unerheblich, ob es sich um ein Testbild oder die Übertragung eines Krimis oder einer Bundestagsdebatte handelt. Inhaltlich mögen Parallelen zu finden sein, doch es zeigt sich ein Unterschied: Während es beim Testbild vorrangig um das aktuelle Bild geht, so offenbaren die Bilder der anderen Fall erst im jeweiligen Zusammenhang ihren Sinn. Nicht dem aktuellen Bild des maskierten Mörders gilt das ganze Unterfangen, sondern der bildhaften Erzählung einer spannenden Geschichte, die sich, ebenso wie der Redebeitrag eines Abgeordneten, eben nicht im aktuellen Bild niederschlägt, sondern im Kontext – und auch vielleicht sogar gerade in dem, was nicht gezeigt oder gesagt wird. Eben dieser Zusammenhang, den Krimi und Debatte in unterschiedlicher Weise herstellen, wirkt als etwas auf dem Bildschirm Dargestelltes der Kraft nach, obwohl es nicht präsent ist, und lässt sich als solches nicht auf eine Reihe von aktuellen Bildern und Tönen reduzieren.

Für computergenerierte Umgebungen gilt das ungleich mehr. Die Darstellung eines Tatorts im bereits erwähnten Computerspiel um Sherlock Holmes ist als Bild auf dem Schirm in der Tat aktuell. Dieses Bild wird jedoch erst im Kontext des Spiels zum *Tatort*, der die Kombinationsfähigkeiten des Spielers fordert und ihn in der Rolle des Detektivs weitere Schritte planen lässt. Nicht das Bild

59 Vgl. Roth, P.: *Virtualis als Sprachschöpfung mittelalterlicher Theologen*, S. 38.

60 Vgl. Roth, P.: *Virtualis als Sprachschöpfung mittelalterlicher Theologen*, S. 40.

selbst ist virtuell, sondern die Welt, die sich uns ausschnitthaft auf dem Bildschirm zeigt, und deren Verlauf wir maßgeblich steuern, obwohl es sich dabei nicht um die gewohnte materielle Wirklichkeit handelt.

Abweichend von dem hier gebrauchten Begriff plädiert Stephan Günzel für ein Verständnis von ‚virtuell‘, das nicht den virtuellen Ort, sondern die Möglichkeit der virtuellen Anknüpfung an ihn in den Blick nimmt. Obwohl unter dem Virtuellen hier und im Folgenden vor allem eine konkrete Verortung verstanden werden soll, eröffnet seine Erläuterung doch die Möglichkeit, das Vollzugshafte an der Ver-ort-tung zu begreifen:

„So wird all das virtuell genannt, was außerhalb des Rahmens einer Anwendung liegt und momentan nicht sichtbar ist, aber potentiell zur Ansicht kommen kann. Nicht der Text in einem Editorprogramm ist damit insgesamt virtuell (weil er ‚nur‘ als Datensatz im Speicher und nicht etwa auf Papier materialisiert vorliegt), sondern nur der – zumeist größere – Teil, welcher eben nicht im Fenster der Anwendung zu sehen ist und erst durch Scrollen ‚ins Bild‘ kommen kann, d. h. im Rahmen des Bildschirms sichtbar wird.“⁶¹

Günzel führt diesen Gedanken auf Gilles Deleuze zurück, der die aristotelische Ontologie dahingehend kritisiert, dass Mögliches zwar unverwirklicht bleiben kann, jedoch *nur* auf eine *bestimmte* Weise verwirklicht werden *kann*. Deleuze unterscheidet zwischen der Verwirklichung als Aktualisierung und der Sachhaftigkeit als Realgehalt, weswegen etwas real sein kann, ohne verwirklicht worden zu sein. „Eben dies trifft auf das Virtuelle im Sinne der Bildschirmansicht zu: Es hat keine physische Wirksamkeit, insofern es nicht der Welt der Kausalzusammenhänge angehört, kann aber dennoch sachlich bestimmt sein.“⁶² Günzel führt Kants bereits erwähntes Beispiel von den *Hundert Talern* sowie Geld im Sinne eines abstrakten Zahlungsmittels als Muster für virtuelle Existenz an. Überhaupt seien Werte allgemein wie auch die Gesetzgebung virtueller Natur. Dazu unterscheidet er mit Agamben eine *reine Virtualität* als ‚Möglichkeit‘, etwa zur Gesetzgebung durch einen Souverän, von einer *realisierten Virtualität* im Sinne einer erfolgten Gesetzgebung.⁶³

61 Günzel S.: Außerhalb des Bildes – das Off als Virtualität. In: Paradoxalität des Mediums. Festschrift für Dieter Mersch. Hrsg. von Jan-Henrik Möller, Jörg Sternagel, Lenore Hippler. München: Fink 2013, S. 161 f.

62 Günzel S.: Außerhalb des Bildes – das Off als Virtualität, S. 162.

63 Vgl. Günzel S.: Außerhalb des Bildes – das Off als Virtualität, S. 162 ff.; vgl. Deleuze, G.: Differenz und Wiederholung, S. 264 ff.; vgl. Kant, I.: KrV, A 599.

„Agambens radikales Beispiel ist die Etablierung von Lagern im zwanzigsten Jahrhundert, wo gerade mit einem Entzug der Geltung des Gesetzes (also dem Nichtrecht-Sein der Virtualität), eine räumliche Konkretisierung erfolgt. Nicht der Ort des Lagers bedingt damit die Ausnahme vom Gesetz, sondern das Lager ist die Materialisierung der Ausnahme, die aus der Souveränität als reiner Virtualität resultieren kann.“⁶⁴

Für die Bestimmung der virtuellen Orte ist die Unterscheidung von *reiner* und *realisierter* Virtualität sehr fruchtbare. Während es sich demnach bei reiner Virtualität um die reine Möglichkeit einer Virtualisierung handelt, bezeichnet die realisierte Virtualität die tatsächliche virtuelle Darstellung. So ist der Text eines mehrseitigen Dokuments, der aktuell auf dem auf Bildschirm zu sehen ist, als realisierte Virtualität aufzufassen, während der nicht sichtbare Teil rein virtuell bleibt. Diese Differenz gewinnt im Bezug auf eine komplexe virtuelle Umgebung umso mehr an Gewicht. Die folgende Untersuchung konzentriert sich daher auf die realisierte Virtualität.

3.2.7 Welterzeugung

Eine Anwendung dieser Differenz auf die *Minecraft*-Welt zeigt, dass die bereits erwähnte maximale Fläche einer Spielwelt unvorstellbare 60 Millionen Quadratkilometer beträgt und in dieser Form etwa 90 Terabyte Speicherplatz benötigt. Tatsächlich handelt es sich dabei um einen theoretischen Maximalwert, da eine *Minecraft*-Welt prozedural, eben: vollzugshaft generiert wird. Dies ist eine Besonderheit, da die Welten vieler Computerspiele bereits vorproduziert vorliegen. Bei *Minecraft* hingegen existiert die Spielwelt als Ganzes nicht von Anfang an. Konkret hat sie beim erstmaligen Start eine Ausdehnung von 400 mal 400 Blöcken, wobei sich die Spielfigur in der Mitte befindet. Bewegt sie sich in eine Richtung, so wird die Welt in einem Bereich von 160 Blöcken um sie herum dynamisch erweitert. Sie ‚wächst‘ in dem Maße, in dem der Spieler sie erforscht, wandelt sich also sukzessive von reiner zu realisierter Virtualität.

Die Generierung der Welt erfolgt anhand eines Algorithmus auf der Basis von Zufallszahlen. Sie ist, wenn man so will, der dreidimensionale Graph einer Funktion und kann daher bis an die technischen Grenzen erweitert werden. Dadurch wird erreicht, dass Blöcke nicht einfach zufällig aneinander gereiht werden, sondern eine sinnvoll aufgebaute und zusammenhängende Landschaft entsteht. Zuerst wird ermittelt, auf welches Biom (Landschaftstypen wie Wald, Wüste oder Ebene) die Spielfigur trifft. Unter Verwendung festgelegter Texturen

64 Günzel S.: Außerhalb des Bildes – das Off als Virtualität, S. 163. Vgl. Agamben, G.: Ausnahmezustand. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004.

für einzelne Blöcke und Richtlinien für den Aufbau komplexerer Elemente erfolgt dann auf der Basis von Zufallszahlen die konkrete Modellierung der Gegend. Die Oberfläche wird mittels eines Algorithmus und dem Landschaftstyp entsprechenden Parametern generiert, der natürlich aussehende Strukturen wie Höhlen, Plateaus und Gewässer einbaut, woraufhin die Welt mit wiederum typspezifischen Blöcken gefüllt wird. Abschließend werden biomspezifische Gewächse wie Bäume oder Kakteen sowie Bauwerke wie Dschungeltempel oder Sumpfhütten eingefügt und kleinere Detailanpassungen vorgenommen.⁶⁵

Die *Minecraft*-Spielwelt ist also nicht von Anfang an vollständig bestimmt. Praktisch erfolgt eine solche vollständige Bestimmung durch maximale Ausdehnung auch nur in den seltensten Fällen. Diese Art der Unbestimmtheit einer Welt kennen wir bereits aus dem Bereich der möglichen Welten. Wir hatten eine solche bereits angesprochen, nämlich die denkmögliche Welt, in der Platons Sohn selbst eine uns unbekannte Philosophenschule gründet. Deren Erkenntnisse und Lehren sind unbestimmt, weil sie zu weit von unserer Wirklichkeit entfernt liegen. Erst mit dem Wissen um die wissenschaftlichen Interessen und Kontakte des Sohns könnte man sich eine Vorstellung davon machen, doch selbst diese Zusammenhänge bleiben für uns unerkennbar. Die *Minecraft*-Welt enthält ebenfalls eine Unbestimmtheit. Genauer gesagt ist sie zunächst beinahe gänzlich unbestimmt, da sie kaum Parallelen zur Wirklichkeit aufweist. Erst durch die Geworfenheit des Spielers in die Welt erhält sie durch ihn ihre erste partielle Bestimmung, indem die ersten 400 mal 400 Blöcke um die Spielfigur herum generiert werden. Was sich hinter einem nahegelegenen Hügel befindet, ist nicht nur nicht sichtbar, sondern tatsächlich noch unbestimmt. Nähert sich die Spielfigur, so wird die Welt an dieser Stelle erweitert.⁶⁶ Es zeigt sich eine Parallele zur Un-

65 Vgl. „Weltgenerierung“ in Minecraft-Wiki. (Zugriff am 19.5.2015)

66 Siehe hierzu auch Žižeks Analogie von Gott als „faulem Programmierer“ angesichts der Unbestimbarkeit einiger subatomarer Zustände und anderer Paradoxa der Quantenphysik im Sinne „nicht-programmierter“ Stellen der Welt, auf die der Mensch im Zuge seiner Forschung trifft: „The idea is that God, who created-programmed our universe, was too lazy (or, rather, he underestimated our – human – intelligence): he thought that we, humans, would not succeed in probing into the structure of nature beyond the level of atoms, so he programmed the matrix of our universe only to the level of its atomic structure – beyond that, he simply left things fuzzy, like a house whose interior is not programmed in a PC game.“ Žižek, S.: *The Fear of Four Words: A Modest Plea for the Hegelian Reading of Christianity*. In: Ders.; Milbank, J. (Eds.): *The Monstrosity of Christ. Paradox or Dialectic?* Cambridge, London: MIT Press 2009, S. 90.

bestimmtheit möglicher Welten: Die konkreten Inhalte der Schule des Sohnes erscheinen uns prinzipiell unbestimmbar, da sie niemals Teil unserer Wirklichkeit waren. Das liegt jedoch darin begründet, dass diese mögliche Welt per se nicht betretbar ist – wäre sie es, so wären auch die Inhalte der Schule bestimmbar. Die *Unbestimmbarkeit* der Inhalte ist also eigentlich eine *Unbestimmtheit* aufgrund der fehlenden Verbindung zu unserer Wirklichkeit. So ist auch der Bereich hinter dem angesprochenen Hügel in der Spielwelt ebenso *unbestimmbar*, solange er nicht generiert worden ist. Da nämlich eben diese Generierung auf Zufallszahlen basiert, kann vor deren Ermittlung keine sinnvolle Aussage über das entsprechende Areal getroffen werden. Doch auch diese *Unbestimmbarkeit* ist eigentlich eine *Unbestimmtheit* aufgrund des fehlenden Bezugs zur Wirklichkeit. Doch im Gegensatz zur rein möglichen Welt ist die virtuelle Welt betretbar. Der Spieler kann einen Bezug zur Wirklichkeit herstellen, indem er den Bereich betritt. Oder er belässt ihn in seinem undefinierten Zustand und bewegt sich einfach in einen anderen Richtung. Es zeigt sich erneut ein fundamentaler Unterschied zwischen möglichen und virtuellen Welten: Während die möglichen Welten in den Bereichen notwendig unbestimmt bleiben, die sich als weitere Möglichkeiten entsprechend den sich von der Wirklichkeit unterscheidenden Bedingungen auftun, bleiben in den virtuellen Welten auch jene Kausalketten durch den Spieler bestimmt, die sich in hohem Maße von der materiellen Wirklichkeit unterscheiden.

3.2.8 Reine und realisierte Virtualität

Hier wird der Unterschied von reiner und realisierter Virtualität deutlich: Der noch nicht generierte Bereich der Spielwelt ist als Möglichkeit rein virtuell, während es sich bei der auf dem Bildschirm sichtbaren Umgebung um realisierte Virtualität handelt. Das Beispiel der *Minecraft*-Welt geht sogar noch über das von Günzel referierte hinaus, in welchem er den aktuell nicht sichtbaren Teil eines elektronischen Dokuments bereits als rein virtuell bezeichnet. Dabei ist zu beachten dass das Dokument bereits vollständig bestimmt ist, lediglich seine *Darstellung* ausschnitthaft erfolgt. Agambens Beispiel beschreibt dagegen lediglich die *Möglichkeit* einer solchen Gesetzgebung, die deren konkrete Bestimmung keineswegs bereits umfasst, sondern sich dem Souverän eben dazu lediglich anträgt. Die Differenz zwischen reiner und realisierter Virtualität zeigt sich demnach nicht an der Darstellung, sondern an der Bestimmtheit des Inhalts. Das elektronische Dokument ist auch dann bereits realisierte Virtualität, wenn es nicht gerade ganz oder teilweise dargestellt wird, sondern ungeöffnet in einem Datenspeicher verweilt. Als rein virtuell konnte es zuvor bezeichnet werden, als es lediglich Möglichkeit war – die Idee dessen, was in einem Texteditor nieder-

zuschreiben ist. Seine Aktualisierung erfährt es nicht etwa durch Darstellung auf einem Bildschirm, sondern im Ausdruck oder in der Abschrift. Dazu Günzel:

„Virtuell ist, was am Bildschirm realisiert werden kann, aber nicht muss, und wenn eine Realisierung erfolgt, bedeutet diese noch keine Materialisierung, die erst im Falle des Ausdruckens eines virtuell ansichtigen Textes auf bzw. mit dem Rechner erfolgt.“⁶⁷

Die Darstellung ist keine Aktualisierung, sondern ein technisches Bild bzw. eine Abfolge von Bildern. Dabei handelt es sich nicht um ein bloßes Abbild, sondern um ein Bild im vollen Sinne des Begriffs. In diesem Sinne folgen wir Deleuze mit seiner Definition:

„Das Virtuelle steht nicht dem Realen, sondern bloß dem Aktuellen gegenüber. *Das Virtuelle besitzt volle Realität, als Virtuelles.* Vom Virtuellen muß genau das gesagt werden, was Proust von den Resonanzzuständen sagte: Sie seien ‚real ohne aktuell zu sein, ideal ohne abstrakt zu sein‘; und symbolisch ohne fiktiv zu sein.“⁶⁸

Wir müssen uns dabei stets vor Augen halten dass die Darstellungen auf dem Bildschirm nicht mit dem Dargestellten identisch sind. Die Darstellung folgt allen Regeln des bereits vorgestellten Bildbegriffs. Sie ist nicht lediglich Abbild, sondern weichen in der Darstellung vom Dargestellten ab und gehen darüber hinaus.⁶⁹ Beim Dargestellten hingegen handelt es sich um das was wir als eigentlich Virtuelles bezeichnen. Es ist die Datei, der Texteditor, das virtuelle Schachbrett, das London im Spiel zu Sherlock Holmes und auch die *Minecraft*-Welt. Sie sind nicht materiell, dennoch real, ohne aktuell zu sein. Wir können sie nur medial vermittelt erfahren; trotzdem rückt bei der Betrachtung der virtuellen Orte nicht die Darstellung oder auch die Art der Darstellung in den Vordergrund, sondern ganz im Gegenteil das, was dargestellt wird, der Inhalt dessen, was wir auf dem Monitor sehen. Die Art der Darstellung ist dabei dem Medium eigen-tümlich, denn sie vermittelt den Zugang zu einer virtuellen Welt im Vollsinn von *τέχνη*. Doch weder ist die Darstellung virtuell, noch der dargestellte Ort. Die virtuelle Welt selbst ist virtuell, und zu ihr gehören die virtuellen Orte, die wir medial vermittelt besuchen. Folgen wir Deleuze, so ist die virtuelle Welt mit ihren Orten im vollen Sinne real, wenn auch nicht aktuell. Die Virtualität ist keine zweite Wirklichkeit.

67 Günzel S.: Außerhalb des Bildes – das Off als Virtualität, S. 164 f.

68 Deleuze, G.: Differenz und Wiederholung, S. 264.

69 „Ikonische Differenz“ und „Seinszuwachs“ bei Boehm und Gadamer, siehe Kapitel 2.1.

3.3 VIRTUALITÄT ALS ERZEUGTE WIRKLICHKEIT AM BEISPIEL MINECRAFT

Kommen wir noch einmal auf *Minecraft* zu sprechen. Wie bereits dargestellt bilden *mining*, *crafting* und *farming* die grundlegenden Aktivitätsarten in *Minecraft*. Doch worum handelt es sich bei diesen Tätigkeiten eigentlich? Worin liegt der Reiz, den Spieler suchen, wenn sie in dieser virtuellen Welt stundenlang Gesteinsblöcke abtragen oder aufwändig Materialien herstellen, um daraus Gebäude zu errichten, die vielmehr schön sein sollen als funktional? *Minecraft* ist kein Spiel das ein dediziertes Ziel hat, das es gegen andere Spieler zu erreichen gilt. Vielmehr ähnelt es dem Spiel eines Kindes im Sandkasten, das Türme baut oder Kuchen bäckt, ohne dass es sich dabei um Etappen auf dem Weg zu einem Sieg handelt.⁷⁰ Durchaus können die eigenen Bauten mit denen anderer Mitspieler verglichen werden, doch es besteht kein expliziter spielimmanenter Mechanismus der Belohnung oder Auszeichnung. Das Bauen selbst ist das Ziel, und wenn der Mensch genug davon hat mag der Regen Platz schaffen für Neues. Die Möglichkeiten von *Minecraft* übersteigen die des Sandkastens, doch hinsichtlich des Bauens ohne konkretes Ziel – es handelt sich ja nicht etwa um einen Wettbewerb – sind beide vergleichbar. Ein wesentlicher Unterschied ist der Rahmen, den beide Spielwelten bieten. Während der Sandkasten nur das Bauma-

70 Roger Caillois unterscheidet in seiner Spieltheorie vier Grundformen des Spiels: *agôn* (Wettkampf), *alea* (Zufall), *mimikry* (Maskierung) und *ilinx* (Rausch). Die ersten drei werden in den unterschiedlichen Genres zur jeweiligen Geltung gebracht, während der *ilinx* bei Caillois mit einer explizit körperlichen Erfahrung einhergeht, wie sie etwa beim Schaukeln gegeben ist. Es lässt sich nun einerseits argumentieren, dass solche Erfahrungen in Computerspielen prinzipiell nicht möglich sind, andererseits kann gerade die Erfahrung der Nicht-Körperlichkeit bzw. der virtuellen Körperlichkeit als Transformation dieser Grundform verstanden werden. *Minecraft* ordnet sich in Caillois' Schema jedenfalls eindeutig als *mimikry* ein, was Caillois wiederum mit Illusion (*in-lusio*: ‚Eintritt ins Spiel‘, 27) assoziiert. Insgesamt ist seine Einteilung jedoch nur bedingt auf Computerspiele anwendbar. Er spricht etwa von einer Unvereinbarkeit von *alea* und *mimikry*, insofern sich das Ausgeliefert-Sein beim Spiel mit dem Zufall nicht mit der aktiven Maskierung vertrage (30). Moderne Computerspiele vereinen diese beiden Formen jedoch durchaus, etwa wenn in Rollenspielen wiederum Glücks-spiele oder Verlosungen eingeflochten sind. Die Spiele, die Caillois bei seiner Analyse vor Augen hat, werden von den Möglichkeiten der Spiele im virtuellen Raum an Komplexität deutlich übertroffen. Seine Unterscheidung bietet dennoch auch heute eine wertvolle Klassifizierung. Vgl. Caillois, R.: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Stuttgart: Curt E. Schwab 1960.

terial Sand und eventuellen Unrat aus der Umgebung bietet, um der eigenen Kreativität mithilfe von Förmchen und Schäufelchen Ausdruck zu verleihen, wartet *Minecraft* mit einem komplexen Szenario auf, einer Situation, gegenüber der sich der Spieler zu verhalten hat.⁷¹

3.3.1 Die ersten Schritte

Nach dem Erstellen einer Welt findet sich der Spieler in eben dieser wieder. Die Bewegungen der Spielfigur entsprechen den Eingaben des Spielers mit Computermaus und Tastatur. Orientierung und Bewegung aus der Ich-Perspektive sind möglich und intuitiv umsetzbar. Dies ist der erste Schritt in der virtuellen Welt: Die mediale Ausdehnung des eigenen Leibs in die virtuelle Welt, die Erfahrung der Kontrollierbarkeit des Avatars nach den eigenen Vorstellungen. Der Spieler realisiert seine Verkörperung in der virtuellen Welt, indem er die gängigen Bewegungsmuster prüft: Gehen nach vorne und zurück mit Hilfe des Keyboards, freies Umsehen mit der Maus. Springen, Ducken und Interagieren.

Doch womit interagieren? Trotz der kantigen Darstellungsweise der Blockwelt wird die Ähnlichkeit zur Natur der bekannten materiellen Welt schnell offenbar. Bäume sind zu erkennen, ein kleiner Hügel, Pflanzen, Gras, der Himmel. Die Stufen der Blockwelt können durch Springen überwunden werden, sofern

Abbildung 5: Minecraft – Der Start in die neue Welt



⁷¹ Dies bezieht sich nur auf den Überlebens-Modus. Der Kreativ-Modus ist demgegenüber deutlich freier gestaltet.

sie nicht höher als einen Block sind. In diesem zweiten Schritt stellt der Spieler einen Bezug zwischen Avatar und Spielwelt her: Die eigene Verkörperung in der Spielfigur kann sich in der Welt bewegen und die Perspektive auf sie frei wählen, unter den Bedingungen der Schwerkraft – die Spielfigur steht stets auf einem Block oder fällt nach unten – und Blöcke sind massiv, sie können vom Avatar nicht durchschritten werden. Der wichtigste Aspekt des Bezugs zur Spielwelt ist jedoch die Interaktion: Der Fluchtpunkt der Ich-Perspektive dient zugleich als Markierung eines Punkts in der Spielwelt, der durch Interaktion anvisiert werden soll. Ein Klick mit der linken Maustaste versetzt die virtuelle Hand, die offensichtlich zur Spielfigur gehört, da sie sich zusammen mit ihr bewegt, in Aktion: Der anvisierte Block, im dargestellten Fall ein Erdblock aus dem nahegelegenen Hügel, wird abgetragen und ins Inventar aufgenommen. Dies lässt sich mit weiteren Blöcken wiederholen und es stellt sich heraus, dass auch Holz oder Kies auf diese Weise abgebaut werden können. Doch es wird auch bald offenbar, dass Blöcke wie etwa Stein deutlich länger zum Abbau mit bloßen Händen benötigen als Erde. Es scheinen also gewisse praktische Grenzen zu existieren, die in dieser frühen Spielphase offenbar nicht von Belang sind. Ein Klick mit der rechten Maustaste offenbart eine weitere Funktion: Der Block, der zuvor ins Inventar aufgenommen wurde, kann auf diese Weise wieder in der Welt platziert werden, und zwar an der Stelle, auf die der Fluchtpunkt deutet. Blöcke lassen sich also abbauen – die einen leichter, die anderen aufwändiger – und anschließend wieder neu platzieren, wobei dies nur auf oder neben einem anderen Block geschehen kann und nicht etwa frei schwebend. Der Bezug zur Welt ist nun hergestellt und unterscheidet sich bis dahin nur unwesentlich vom Spiel im Sandkasten: Sand wird dort als formbare Materie wahrgenommen, die mit den Händen aufgenommen und an anderer Stelle abgelegt werden kann. Freilich bietet der Sandkasten vergleichsweise weniger ausdifferenziertes Material, doch diese ersten beiden Schritte verlaufen noch analog: Das spielende Kind begreift, dass es sich in einer definierten Umgebung befindet, die nach bestimmten Vorgaben manipuliert werden kann.

3.3.2 Die erste Nacht

Während sich der Spieler mit der *Minecraft*-Welt weiter auseinandersetzt und seine Umgebung erkundet, bricht nach einigen Minuten die Dämmerung herein und schränkt die Sichtweite erheblich ein. Die sonnige Blockwelt, die tagsüber wegen ihrer liebevollen Kantigkeit noch ein Gefühl der Sorglosigkeit vermittelt hatte, wandelt sich nun in ein undurchsichtiges Gestrüpp aus Bäumen und Kanten. Die einzelnen Blöcke sind qualitativ kaum mehr zu unterscheiden. Die Nacht nimmt dem Spieler jedoch nicht nur die Orientierung, die er sich in dieser

fremden Welt gerade erst ansatzweise angeeignet hatte, sie ängstigt ihn auch noch durch bedrohliche Geräusche. Schnell stellt sich heraus dass die Nacht voller Schrecken ist: Es tauchen Figuren auf, die im Dunkeln nur schemenhaft als Zombies oder wandelnde Skelette zu erkennen sind und den Avatar des verdutz-

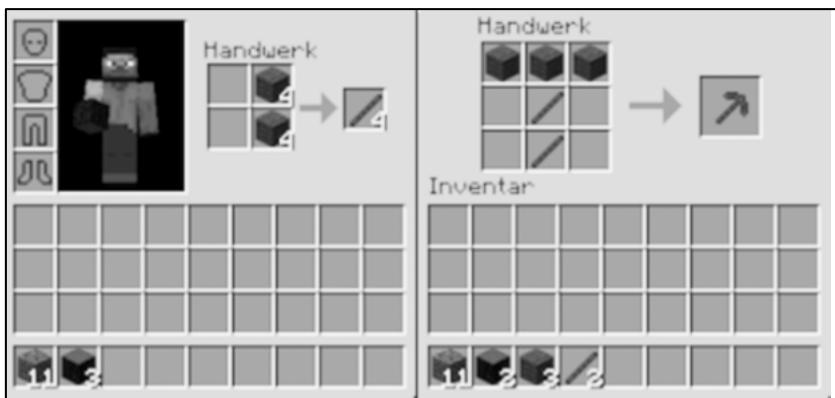
Abbildung 6: Minecraft – *Die erste Nacht*



ten Spielers zu attackieren beginnen. Es folgt eine hastige Flucht durch eine dunkle Welt, die erst nach einigen langen Minuten von der Morgendämmerung beendet wird, die die Monster verbrennen lässt. Dem Spieler wird in diesem dritten Schritt klar: Die Spielwelt ist feindlich gesinnt. Es lauern Gefahren, vor allem nachts. Ein sicherer Ort muss noch im Verlauf eines Tages gefunden werden. Dieser Verlauf durchbricht die Analogie zum Spiel im Sandkasten. Mit dem Einbruch der Nacht wird diese Spielwelt verlassen, das Kind kehrt ins sichere Zuhause zurück. Die *Minecraft*-Welt jedoch bietet (noch) kein Zuhause. Der Spieler kann die Welt selbstverständlich verlassen. Sie wird dabei jedoch pausiert, beim erneuten Betreten hat sich an der Situation nichts geändert. Eine Lösung *innerhalb* der Spielwelt muss gefunden werden. Es bietet sich an, das zu wiederholen, was bereits am Vortag in Erfahrung gebracht werden konnte: In das weiche Erdreich lässt sich eine Höhle graben und während der Nacht versiegeln. Schnell ist ein solches Loch gegraben, doch es ist finster, es fehlt eine Beleuchtung. Vielleicht lässt sich mit bereits zuhandenen Blöcken Abhilfe schaffen. Der Spieler öffnet sein Inventar und beginnt zu experimentieren.

In linken oberen Bereich befinden sich vier Plätze, die schemenhaft mit einem Kopf, einem Torso, einem Unterkörper und Füßen bezeichnet sind. Aus der Erfahrung mit anderen Spielen heraus kann angenommen werden, dass dort möglicherweise Kleidungsstücke oder Rüstungsteile platziert werden können, was zu diesem Zeitpunkt aber noch unerheblich ist. Daneben befindet sich ein Bild der Spielfigur. Der Bereich darunter teilt sich in 9x3 Felder, die offenbar das Inventar, also eine Art Stauplatz in einem Rucksack, darstellen. Darunter befindet sich eine Leiste von 9 Feldern. Nach kurzem Probieren wird klar dass deren Inhalt ohne Öffnen des Inventars direkt anwählbar ist. Die Felder werden

Abbildung 7: Minecraft – *Crafting*



nicht mit einzelnen Blöcken belegt, sondern mit Stapeln von bis zu 64 Blöcken desselben Typs, sogenannten *Stacks*. Der interessanteste Teil ist jedoch der Bereich rechts oben, der mit *Handwerk – Crafting* im englischen Original – überschrieben ist. Vier Felder, im Quadrat angeordnet, sind durch einen Pfeil mit einem weiteren Feld verbunden. Der Spieler kann nun durch Ausprobieren eine Funktionalität auffinden, indem er Blöcke aus dem Inventar in den Handwerksbereich verschiebt. Bei einfachen Erdblöcken geschieht nichts. Legt er dort jedoch Holz ab, das er aus einem Baum gewonnen hat, so erscheinen in dem Feld, auf das der Pfeil zeigt, *Bretter*. Werden zwei Bretter-Blöcke übereinander im Handwerksbereich abgelegt, so entstehen *Stöcke*. Vier Bretter nebeneinander erzeugen dagegen eine *Werkbank*. Dabei handelt es sich um einen Block, der in der Welt platziert werden kann. Wird er mit einem Rechtsklick angewählt, so öffnet sich ein Fenster, das dem des Inventars gleicht.

Der untere Bereich bietet Zugriff auf die inventarisierten Blöcke des Spielers, während sich im oberen Bereich ein Crafting-Feld befindet, das durch einen Pfeil mit einem weiteren Feld verbunden ist. Wir kennen diese Struktur bereits

vom Inventar-Fenster. Der Unterschied liegt in den Ausmaßen und damit in den Kombinationsmöglichkeiten: Während das interne Crafting-Feld der Spielfigur aus 2x2 Feldern besteht, umfasst das der Werkbank 3x3 Felder. Hier ist nun die Kreativität des Spielers gefragt. Nach einem Ausprobieren zeigt sich, dass zwei Stöcke und drei Bretter in der Anordnung, wie sie auf der Abbildung zu sehen sind, eine *Holzspitzhacke* ergeben. Ein vierter wesentlicher Schritt ist getan: Mit den Mitteln der Spielwelt stellt der Spieler Werkzeug her, das die Interaktionsmöglichkeiten weiter vergrößert. Die *Holzspitzhacke* wird verwendet, um Stein abzubauen. Das ist bereits mit bloßen Händen möglich, allerdings geht es mit der Spitzhacke erheblich schneller. Während der Stein beim Abbau ohne Spitzhacke rückstandslos zerstört wird, bleibt beim Einsatz des Werkzeugs dagegen *Bruchstein* übrig. Dieser kann auf der Werkbank zu einem *Ofen* weiterverarbeitet werden. Im Ofen, der wie die Werkbank als Block in der Welt platziert wird, verarbeitet der Spieler Holz zu *Holzkohle*, die er wiederum auf der Werkbank zur Herstellung von *Fackeln* gebrauchen kann. Damit ist ein erstes elementares Bedürfnis befriedigt: Die eigene Höhle und der Bereich um sie herum können nun nachts beleuchtet werden. Dadurch sind Monster weithin sichtbar und ein schneller Rückzug in die Höhle ist durch die bessere Orientierungsmöglichkeit im Licht der Fackeln möglich. Auch sorgt das Licht dafür, dass in einem gewissen Umkreis keine Monster generiert werden. Dies ist ein großes Problem für unbeleuchtete Wohnhöhlen, da dann gerade dort Monster entstehen, wo man sie gerade nicht haben möchte. Der mit Hilfe der *Holzspitzhacke* abgebaute Stein eignet sich wiederum zur Herstellung von *Steinspitzhaken*, die deutlich effektiver sind als ihre hölzernen Vorgänger. Auch lassen sich nun erste Waffen wie *Steinschwerter* herstellen, mit denen Monster bekämpft werden können. Doch sehr bald zeigt sich ein weiteres Bedürfnis: Nahrung. Sinkt die Sättigung unter einen Mindestwert, so beginnt ebenfalls die Lebensenergie zu sinken. Der Spieler macht sich also im sicheren Tageslicht auf die Suche nach Früchten und Pilzen. Wilde Tiere können mit den bereits hergestellten Werkzeugen oder Waffen getötet, das rohe Fleisch im Ofen verzehrbar gemacht werden. Diese weiterverarbeitete Nahrung ist deutlich ergiebiger als gesammelte. Hunger ist nicht der einzige Grund für sinkende Lebensenergie, wie sich bald herausstellt, auch erlittener Schaden durch Monsterangriffe oder Stürze setzen der Spielfigur zu. Nahrung kompensiert diesen Verlust an Lebensenergie. Sie stillt also nicht nur den Hunger, der sich periodisch und in Abhängigkeit von anstrengenden Aktivitäten einstellt, sondern heilt die Spielfigur, was sie dadurch zur einzigen wirklich notwendigen Ressourcenkategorie macht. Schafe bringen nicht nur Fleisch, sondern auch *Wolle*, die wiederum mit Brettern zu einem *Bett* verarbeitet werden kann. Dadurch entsteht ein entscheidender Vorteil im Spielab-

lauf: Die Nachphasen müssen nun nicht in der sicheren Höhle abgewartet werden, sondern können durch *Schlafen* im Bett übersprungen werden.

3.3.3 Virtuelles Erzeugen: *Crafting*

Es ist hier bereits eine Dynamik des technischen Fortschritts entstanden, die sich als Prinzip des *crafting* durch den gesamten Spielverlauf zieht: Einfache Werkzeuge führen zur Gewinnung von seltenen Materialien, die wiederum die Fertigung komplexerer Werkzeuge ermöglichen. Ursprünglich wurde sie auf der Su-

Abbildung 8: Minecraft – *Schlafplatz*



che nach Schutz vor den Schrecken der Nacht in Gang gesetzt. Nachdem sich der Spieler nun also eine Höhle gegraben hat, um sich dort in Sicherheit zu bringen, und er der Umgebung die ersten Nahrungsmittel abgewonnen hat, scheint sich die Dynamik des Szenarios erschöpft zu haben. Die unmittelbare Umgebung kann mit Fackeln auch nachts kontrolliert werden und eine Höhle dient jederzeit als Rückzugsort. Notfalls können Monster mit guter Aussicht auf Erfolg im Kampf besiegt werden. Den Schrecken der Nacht ist also durch Technik beizukommen. Die Ernährung gestaltet sich zunehmend unproblematisch, da in den sicheren Tagesphasen genug Zeit zum Jagen und Sammeln besteht. Für das leibliche Wohl ist also gesorgt – was nun? Was gilt es in einem offenen Spiel zu unternehmen, dessen Gefahren zwar nicht völlig ausgeräumt, aber dennoch leicht beherrscht werden können? Der Spieler hat den akuten Anspruch der Existenzsicherung technisch gemeistert. Er blickt zurück auf das, was er erschaffen hat:

Ein mit Fackel beleuchtetes Erdloch ohne Fenster und Türen, das nachts mit Erde verbarrikadiert wird. Darin eine Werkbank, ein Ofen und ein Bett. Wo zunächst akute Not die treibende Kraft war wird das Bauen nun zu einem Einrichten, beinahe zu einem Selbstzweck. Warum in einer Höhle hausen, wenn sich aus Holz und Stein auch ein Haus bauen ließe? Das ist der Punkt, an dem *Minecraft* sich aus der Auftrags-Belohnungs-Mechanik anderer Computerspiele befreit und den Spieler in eine offene Welt entlässt, die er selbst gestalten kann. Es gibt kein vordefiniertes Ziel. Der Spieler beginnt nun, sich auf den ‚Alltag‘ des Tag-Nacht-Wechsel einzurichten. Er baut sich ein oberirdisches Haus, in dem er in Sicherheit craften und schlafen kann. Von dort aus legt er einen sicheren Tunnel an, um unter der Erde nach Rohstoffen zu suchen. Vor dem Haus zäunt er Nutztiere ein und legt Felder an, um den Bedarf an Nahrung einfach und verlässlich stillen zu können. Das Haus erhält ein separates Schlafzimmer, das zum sichersten Bereich der Spielwelt wird, da im Bett nur geschlafen werden kann, wenn keine Monster in der Nähe sind. Aus der Wolle von Schafen lassen sich Teppiche fertigen, mit denen das Schlafzimmer ausgelegt wird. Dies bringt keinen spielmechanischen Vorteil, es sieht lediglich gut und richtig aus, wie man sich eben ein Schlafzimmer vorstellt. Dies ist der letzte und entscheidende Schritt: Der Spieler baut, um zu *wohnen*. Im Vordergrund steht kein äußerer Zweck, ganz im Gegenteil, der Spieler richtet sich aus eigener Motivation in der virtuellen Welt ein. Natürlich sucht er dabei nicht nach einer Alternative zu seinem Haus in der materiellen Welt. Aber innerhalb der Spielwelt schafft er sich einen Ausgangspunkt, von dem aus er die riesige Welt erkundet und zu dem er stets wieder zurückkehrt. Dieses Verhalten ist keineswegs unumgänglich so vorgesehen. Mit dem Ziel vor Augen, möglichst viel von der Spielwelt zu entdecken, liegt es viel näher, sich keinen ‚festen Wohnsitz‘ zu bauen, sondern mit leichtem Gepäck durch die Umgebung zu streifen und die Nächte in einem Bett in Erdlöchern zu überstehen. Das Spiel bietet hierfür alle Voraussetzungen und einige Spieler wählen diesen Weg. Ein großer Teil jedoch richtet sich ein und baut sich ein virtuelles Zuhause.

3.4 BAUEN, WOHNEN UND DENKEN AM VIRTUELLEN ORT

Um zu verstehen, was es damit auf sich hat, nehmen wir Martin Heideggers Vortrag *Bauen Wohnen Denken*⁷² in den Blick, den er 1951 in Darmstadt gehalten hat.

72 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 146-164.

3.4.1 Einordnung

Darin geht es nur vordergründig um architektonische Fragen. „Bauen“ und „Wohnen“, so wird schnell deutlich, sind Chiffren für Heideggers zentrales philosophisches Problem, die Frage nach dem Sein.⁷³ Entsprechend „verfolgt“, so Heidegger, der Vortrag „das Bauen in denjenigen Bereich zurück, wohin jegliches gehört, was *ist*.“⁷⁴ Umgekehrt sind „Bauen“ und „Wohnen“ aber nicht nur Chiffren, sondern sie zeigen vielmehr das Verhältnis des Menschen zum Sein dort an, wo er baut und sich durch das Bauen die Welt bewohnbar macht: „[D]as Bauen ist in sich selber bereits Wohnen.“⁷⁵ Diese Seinsweise differenziert sich in zwei Hinsichten aus: „Das Bauen als Wohnen entfaltet sich zum Bauen, das pflegt, nämlich das Wachstum, – und zum Bauen, das Bauten errichtet.“⁷⁶ Heidegger thematisiert hier also nicht das Bauen und Wohnen als bloß architektonische Leistungen des Menschen neben anderen, sondern er zeichnet das Wohnen, das Sicheinrichten in einer Welt, als wesentlichen „Grundzug des Menschseins“⁷⁷ aus: „Wir wohnen nicht, weil wir gebaut haben, sondern wir bauen und haben gebaut, insofern wir wohnen, d. h. als die *Wohnenden* sind.“⁷⁸ Dieses Wohnen erläutert Heidegger, mit Rückgriff auf die Etymologie des gotischen Wortes „wunian“, durch den Aspekt, dass der Mensch, wenn er wohnt, sich eingerichtet hat, sich stabil zu der Welt verhält, die ihn umgibt, ernährt und beschützt: „Wohnen, zum Frieden gebracht sein, heißt: eingefriedet bleiben in das Frye, d. h. in das Freie, das jegliches in sein Wesen schont. *Der Grundzug des*

73 Heidegger folgt darin dem Vorbild Hölderlins, der ebenfalls solche Chiffren für die Darstellung philosophischer Probleme in seinen Gedichten gebraucht und dadurch eine wesentlich indirekte Form philosophischer Darstellung etabliert, vgl. Kreuzer, J.: *Wozu Dichter? Das Gespräch mit Rilke und Hölderlin*. In: Figal, J.; Raulff, Ul. (Hrsg.): *Heidegger und die Literatur*. Frankfurt am Main: Klostermann 2012, S. 73-92; sowie Ders: *Adornos und Heideggers Hölderlin*. In: Ette, W.; Figal, G.; Klein, R.; Peters, G. (Hrsg.): *Adorno im Widerstreit. Zur Präsenz seines Denkens*. Freiburg: Alber 2004, S. 363-393. Vgl. *Bauen Wohnen Denken*, S. 148: „Der Zuspruch über das Wesen einer Sache kommt zu uns aus der Sprache, vorausgesetzt, daß wir deren eigenes Wesen achten.“ Vgl. auch zur Analogie des Themas zur Frage nach dem Sein, S. 149-150: „[D]as Wohnen wird nicht als das Sein des Menschen erfahren; das Wohnen wird vollends nie als der Grundzug des Menschseins gedacht.“

74 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 147.

75 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 148.

76 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 150.

77 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 150.

78 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 150.

*Wohnens ist dieses Schonen.*⁷⁹ Das Schonen ist entsprechend ein Umgebensein von Welt und zugleich ein Bezugensein auf sie. Dieses Doppelverhältnis drückt Heidegger durch die vierfache Hinsicht einer dynamischen Grenze⁸⁰ aus, die den Menschen und seine Welt zu dem macht, was er und sie ist: das *Geviert*. Die Grenze ist nicht darin dynamisch, dass sie sich verschiebt, sondern dass sie selbst das ist, was den Menschen und ihm die Welt *gibt*:

„Die Erde ist die dienend Tragende, die blühend Fruchtende, hingebreitet in Gestein und Gewässer, aufgehend zu Gewächs und Getier. [...] Der Himmel ist der wölbende Sonnengang, der gestaltwechselnde Mondlauf, der wandernde Glanz der Gestirne, die Zeiten des Jahres und ihre Wende [...].“⁸¹

Dieses Verhältnis von Welt – die ersten beiden ‚Grenzen‘ des Gevierts – wird „gekreuzt“ von dem Verhältnis, in dem die Endlichkeit der Menschen – die Sterblichen – zu dem Göttlichen steht: „Aus dem heiligen Walten dieser erscheint der Gott in seine Gegenwart oder er entzieht sich in seine Verhüllung.“⁸² Dieses stabile Verhältnis selbst zu den ‚Grenzen‘, von denen her sich der Mensch und dieser seine Welt verstehen kann, ist aber selbst nicht einfach hingestellt, sondern geschieht als Prozess, eben als Bauen: „*Das Wohnen* ist, insofern es das Geviert in die Dinge ver wahrt, als dieses Verwahren ein Bauen.“⁸³

Das Wohnen, so Heidegger, zeigt sich als eine Tätigkeit der Weltherstellung, nicht oder gerade nicht im Schaffen neuer, ungekannter Bestandteile, sondern in der *Verortung* von Welt, im Umschaffen des Gegebenen. Was der Mensch in seinem Wohnen baut, das „versammelt auf [seine] Weise Erde und Himmel, die Göttlichen und die Sterblichen bei sich“⁸⁴ Heidegger gibt dafür das Beispiel einer Brücke: Sie versammelt als Ding die Sterblichen, die auf ihr gehen und die Erde, die sie über den trennenden Fluss miteinander verbindet. Sie versammelt aber auch, als Symbol, das Bild des letzten Übergangs der Sterblichen in das Göttliche. Wesentlich ist, dass „von der Brücke selbst her [...] erst ein Ort [entsteht]“⁸⁵: Die Brücke steht nicht an einem Ort, sondern sie richtet einen Ort ein, der dann, von ihr her, ein Ort ist. Sie gehört, als ein solches Ding, das einen Ort

79 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 151.

80 Vgl. Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 156.

81 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 151.

82 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 151.

83 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 153.

84 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 155.

85 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 156.

einrichtet, zu den Bauten: „Sie heißen so, weil sie durch das errichtende Bauen hervorgebracht sind.“⁸⁶ Das Wohnen des Menschen kann sich nur einrichten, wenn die Bauten nicht nur „Erscheinenlassen“ sind, „das ein Hervorgebrachtes als ein Anwesendes in dem schon Anwesenden anbringt“⁸⁷, sondern der „Wesensvollzug des Bauens ist das Errichten von Orten durch das Fügen ihrer Räume“⁸⁸, die Einrichtung also von Orten, die von sich her das Geviert versammeln.

Es ist genau dieser Aspekt – das Bauen als Einrichtung des Wohnens, ohne schon vorausgesetzten Endzweck, um dessentwillen alleine gebaut wird – der sich in einer virtuellen Welt manifestiert, die zwar als ‚Spiel‘ ausgezeichnet ist, ein solches aber in verschiedenen Richtungen weit übersteigt.

3.4.2 Allgemeine Bezüge zu *Minecraft*

In *Minecraft* tritt dieser Aspekt sehr deutlich hervor. Zwar unterliegen die Siedlungen der Alltagswelt einem ständigen Umbau, und auch wird das Leben der Menschen in unserer arbeitsteiligen Gesellschaft zwar vom Wohnen bestimmt, jedoch kaum vom konkreten Bauen. Man mag die Waren- und Geldwirtschaft als Transformation dessen begreifen, ein unmittelbarer Zusammenhang von Bauen und Wohnen scheint jedoch kaum erkennbar. In der *Minecraft*-Welt erbaut der Spieler ein Bauwerk, um darin zu *wohnen*. Er verbringt dort die Nacht und verrichtet dort seine täglichen Geschäfte wie das crafting, das Reparieren von Werkzeugen, das Brauen von Tränken. Dieser Ort wird zum Mittelpunkt der Welt, von dem aus alle weiteren Erkundungen, sei es zu Land, auf dem Wasser oder unter der Erde, vorgenommen werden. Alle weiteren Bauten – die Hühnerfarm, die Erzmine, das Weizenfeld – dienen dem Wohnen im Zentrum, ja ermöglichen erst die virtuelle ‚Sesshaftigkeit‘, indem sie Sicherheit und Nahrung an einem Ort in ausreichendem Maße zu Verfügung stellen.

Heidegger differenziert das Bauen des Menschen in ein *Errichten* im Sinne des lateinischen *aedicare*, und in ein *Hegen und Pflegen, colere* und *cultura*. Hier zeigt sich eine Parallele: Die beiden Grundbedürfnisse der Spielwelt, Sicherheit und Nahrung, korrespondieren mit eben diesen beiden Teilspekten des Bauens. Um es noch einmal zu betonen: Das Spiel nötigt den Spieler nicht zum Bauen komplexer Anlagen. Das Bemerkenswerte ist, dass er diese aus eigener Motivation erbaut, um darin zu *wohnen*. Hier sind wir wieder ganz bei Heidegger: „Mensch sein heißt: als Sterblicher auf der Erde sein, heißt: wohnen.“⁸⁹

86 Heidegger, M.: Bauen Wohnen Denken. In: GA7, S. 156.

87 Heidegger, M.: Bauen Wohnen Denken. In: GA7, S. 162.

88 Heidegger, M.: Bauen Wohnen Denken. In: GA7, S. 162.

89 Heidegger, M.: Bauen Wohnen Denken. In: GA7, S. 149.

Der Spieler beginnt bald damit, sein Zuhause zu erweitern: Er legt Felder an, auf denen Kartoffeln, Weizen oder Karotten gedeihen. Dazu transformiert er Erdblocke mit einer Hacke in Ackerland und sorgt für ausreichende Bewässerung. Nach einer Wachstumsphase können Ernte und erneute Aussaat erfolgen. Mit den gewonnenen Erzeugnissen der Landwirtschaft lassen sich Tiere der Umgebung in eingezäunte Areale locken und dort vermehren, um Verluste durch Schlachtung auszugleichen. Neben Fleisch liefern sie wichtige Rohstoffe. Das Leder von Rindern etwa wird zur Anfertigung von Büchern und einfachen Rüstungsteilen verwendet. Ackerbau und Viehzucht sind nun eben solche Tätigkeiten, die sich als *Hegen und Pflegen* charakterisieren lassen. Beide erfordern Vorbereitung und kontinuierliche Betreuung. Die reine Nahrungsgewinnung und auch das gezielte Beschaffen der so erzeugten Rohstoffe erfordern keinen derartigen Aufwand. Der Spieler nimmt ihn um seiner selbst willen in Kauf, ja er lässt sich gerade deswegen darauf ein, nämlich um hegen und pflegen zu können, da es Teil des Wohnens ist. Die landwirtschaftlichen Anlagen benötigen nicht nur kontinuierliche Betreuung, sondern auch Schutz. Neben den beiden Monstertypen Skelett und Zombie, mit denen der Spieler bereits früh Bekanntschaft macht, gerät er bald an sogenannte *Creeper*, die sich lautlos an die Spielfigur heranschleichen und dann explodieren, wobei sie die Lebensenergie des Spielers mindern und im Umkreis viele Blöcke zerstören. Gerade in landwirtschaftlichen Anlagen kann das verheerende Auswirkungen haben, weswegen Schutzmaßnahmen ergriffen werden müssen, die sich im Bau von festungsähnlichen Anlagen manifestieren. Wie wir bereits gesehen haben: „Das Bauen als Wohnen entfaltet sich zum Bauen, das pflegt, nämlich das Wachstum, und zum Bauen, das Bauten errichtet.“⁹⁰ Schon die erste Behausung, die der Spieler nach dem Verlassen der Höhle errichtet, richtet sich maßgeblich am Schutz vor Monstern aus. Die Anlagen zur Nahrungserzeugung werden ebenfalls in diesen Komplex integriert, da er als einziger geschützter Ort in der Spielwelt die Möglichkeit bietet, sich ohne Gefahr dem Hegen und Pflegen widmen zu können. Die Integration der Nahrungserzeugung in das sichere Bauwerk empfiehlt sich aus Gründen der Sicherheit. Aus der Perspektive des Errichtens liegt die Integration jedoch nahe, um sich vor dem Hintergrund einer nahegelegenen und zuverlässigen Nahrungsquelle ungehindert dem jeweiligen Bauvorhaben widmen zu können. *Aedificare* und *colere* gehen hier also Hand in Hand.

Heidegger verfolgt die sprachliche Wurzel von ‚Wohnen‘ zurück bis zum gotischen Ausdruck ‚wunian‘, der mit dem deutschen Verb ‚freien‘ in Verbindung steht. Dieses Freien wiederum sei eigentlich ein Schonen. Wir kennen das

90 Heidegger, M.: Bauen Wohnen Denken. In: GA7, S. 150.

Althochdeutsche Wort ‚Freier‘, das ursprünglich einen heiratswilligen Junggesellen bezeichnete. Heidegger spannt einen Bogen vom Bauen über das Wohnen zum Schonen:

„Das eigentliche Schonen ist etwas *Positives* und geschieht dann, wenn wir etwas [...] entsprechend dem Wort freien: einfrieden. Wohnen, zum Frieden gebracht sein, heißt: eingefriedet bleiben in das Frye, d.h. in das Freie, das jegliches in sein Wesen schont. Der *Grundzug des Wohnens ist dieses Schonen*.“⁹¹

Der Zusammenfall von Errichten und Pflegen im Wohnkomplex der *Minecraft*-Spielwelt zeigt das Wohnen als eigentliches Schonen deutlich, denn das Einfrieden trennt den Bereich des Wohnens von der feindseligen Außenwelt. In den hochintegrierten Gesellschaften der materiellen Wirklichkeit spielt die Einfriedung vornehmlich eine rechtliche Rolle. Sie grenzt das eigene Grundstück erkennbar von den anderen ab und definiert damit den Bereich des Hausrechts. In unserer Spielwelt sind diese rechtlichen Belange bedeutungslos.⁹² Die Einfriedung markiert die Grenze zwischen der Sphäre des Spielers und der Wildnis. Es geht dabei nicht um eine metergenaue Abgrenzung von Grundstücken, sondern um die Trennung von kultiviertem, gesichertem Gebiet, das der Spieler für sich nutzbar macht, und dem Rest der Welt, den er zumindest vorerst sich selbst überlässt. Dies erinnert an frühe Episoden der Menschheitsgeschichte, als wenige Familien sich zusammen mit ihrem Vieh ein Dach teilten und auf diese Weise eine sichere Einfriedung schufen, die sie von einer potenziell gefährlichen Umwelt trennte. Seinen Einflussbereich dehnt der Spieler weiter aus, indem er eingefriedete Vorposten errichtet, die durch gesicherte Wege mit der Hauptwohnstätte verbunden sind. Von dort aus startet er Expeditionen, um die Umgebung zu erforschen und für sein Wohnen nutzbar zu machen. Doch die existenzielle Erfahrung des Spielbeginns wiederholt sich hier: Ohne ein Bauen ist das Sein in der Welt nicht lange von Dauer. Der Spieler bringt sich zurück zum Frieden, in den Bauten, die er bewohnt.

91 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 151.

92 *Minecraft* verfügt über Möglichkeit, mehrere Spieler an derselben Welt teilhaben zu lassen. Je nach Spielwelt gelten Regeln zur virtuellen Landverteilung und zum virtuellen Immobilienbesitz. In unserem Beispiel sind jedoch keine anderen Spieler präsent, Recht und Gesetz zur Regelung des Miteinander sind damit belanglos.

3.4.3 Das Geviert

Die gesamte Welt, in der der Mensch wohnt, benennt Heidegger als „das Geviert“⁹³. Er meint damit die Einheit der Gegensätze Erde und Himmel, Göttliches und Sterbliches. Unter *Erde* versteht er, wie bereits erwähnt, „die dienend Tragende, die blühend Fruchtende, hingebreitet in Gestein und Gewässer, aufgehend zu Gewächs und Getier“⁹⁴. Der *Himmel* ist gefasst als Lauf von Sonne, Mond und Gestirnen, als Tages- und Jahreszeiten, als blauer Himmel, Wetter und Wolkenzug. Dieser erste Gegensatz umfasst die Welt, wie wir sie vorfinden – als entzweit, zum Einen in etwas Tragendes, aus dem etwas hervorgehen kann, einer Grundlage; zum Anderen in einen Überbau, der die Erde seinen Zyklen unterwirft und ihre Fruchtbarkeit bedingt. Dem stellt Heidegger das Gegensatzpaar von den Göttlichen und den Sterblichen gegenüber. „Die *Göttlichen* sind die winkenden Boten der Gottheit. Aus dem heiligen Walten dieser erscheint der Gott in seine Gegenwart oder er entzieht sich in seine Verhüllung.“⁹⁵ Als die *Sterblichen* werden die Menschen identifiziert, da sie, folgen wir Heidegger, als Einzige den Tod vermögen und fortwährend sterben.

„Diese ihre Einfalt nennen wir das Geviert. Die Sterblichen sind im Geviert, indem sie wohnen. Der Grundzug des Wohnens aber ist das Schonen. Die Sterblichen wohnen in der Weise, daß sie das Geviert in sein Wesen schonen. Demgemäß ist das wohnende Schonen vierfältig.“⁹⁶

Das Wohnen in der Welt ist dem Menschen erst in der Konstellation des Gevierts möglich. Dieser Entwurf gegen die Heimatlosigkeit des modernen Menschen setzt ihn als Sterblichen in einen Weltzusammenhang, der ihn zusammen neben den drei anderen als Einheit sieht, anstatt als Mittelpunkt der Welt.⁹⁷ Das Wohnen als Schonen – „Schonen heißt: das Geviert in seinem Wesen hüten“⁹⁸ – nimmt dem Menschen seine aneignende, ausbeutende Stellung gegenüber der Erde und verortet ihn in einer Einfalt. Die Weltkonstellation des Gevierts lässt sich auf die virtuelle Welt von *Minecraft* übertragen.

93 Vgl. Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 151 f.

94 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 151.

95 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 151. Hervorhebung durch TH.

96 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 152.

97 Vgl. Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 163 f.

98 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 153.

3.4.3.1 Die Erde

Die Erde bestimmt Heidegger als „die dienend Tragende, die blühend Fruchtbende, hingebreitet in Gestein und Gewässer, aufgehend zu Gewächs und Getier“⁹⁹. Was uns im Spiel als Blockwelt gegenüber steht passt sich gut ein in diese Beschreibung. Die Blöcke, seien es Gestein, Erz oder Erdreich, sind die virtuell-physische Grundlage, die alles trägt und aus der alles hervorzugehen scheint. Dabei ist keine lebende Natur am Werk, die Pflanzen oder Tiere hervorbringt. Die virtuelle Welt ist nicht soweit konkretisiert, dass sich darin ein Wachstum aus sich selbst heraus vollziehen könnte. Vielmehr werden Pflanzen und Tiere im Prozess der dynamischen Erzeugung der Welt entsprechend des Landschaftstyps nach einem Algorithmus verteilt. Die simulierte Natur bildet kein System in dem Sinne, dass Pflanzen gegeneinander konkurrieren und sich im Kampf um Licht und Wasser verdrängen. Raubtiere fallen nicht über Fluchttiere her, Populationen stehen nicht im Zusammenhang mit verfügbarer Nahrung. Krankheiten können bestenfalls die Spielfigur befallen, Bakterien und Viren kommen nicht vor. Die simulierte Natur beschränkt sich auf das vordefinierte und variantenlose Wachstum von Pflanzen und das teilnahmslose Herumstehen oder -laufen von Tieren in der Landschaft. Selbständige Fortpflanzung findet nicht statt. Allerdings ist die Spielwelt auf Ausgleich bedacht: Tötet der Spieler Tiere in einer bestimmten Gegend, so werden nach einigen Minuten neue Tiere in diesem Gebiet erzeugt, bis die Gesamtzahl der Tiere aller Gattungen dieser Gegend wiederhergestellt ist. Auf Erdblocken, die unter freiem Himmel liegen, wächst Gras. Manche Pflanzen können Früchte tragen. Es existiert also durchaus ein Mechanismus, der die Vegetation beeinflusst und die Populationen konstant hält. Fasst man Heideggers Bestimmung der Erde als Metapher auf, deren Bildsprache die natürlichen Phänomene der materiellen Wirklichkeit lediglich zur Explikation verwendet, so verbleibt nach deren Abzug bestehen, was er, gültig für alle Welten, eigentlich gemeint haben könnte: Die Erde als dienend Tragende, hingebreitet in Gestein und Gewässer, mit dem Prinzip der Erneuerung aus sich selbst heraus. Diese universellere Beschreibung der Erde trifft auch auf unsere virtuelle Blockwelt zu.

3.4.3.2 Der Himmel

Den Himmel beschreibt Heidegger als Sonnengang, Mondlauf und Glanz der wandernden Gestirne, als Tages- und Jahreszeiten, sowie das Wirtliche und Un-

99 Heidegger, M.: Bauen Wohnen Denken. In: GA7, S. 151.

wirtliche der Wetter.¹⁰⁰ Die Welt von *Minecraft* verfügt zwar über ein Wetter, das auch begrenzten Einfluss auf das Wachstum von Pflanzen hat. Wetterbedingte Dürren oder Überschwemmungen kommen jedoch nicht vor, ebenso wenig wie Gezeiten oder Jahreswechsel. Die Bewegungen der bekannten Himmelskörper werden zwar dargestellt, haben allerdings, abgesehen vom Tag-Nacht-Zyklus, keinen Einfluss auf das Spiel. Jedoch ist zumindest der Wechsel von Tag und Nacht gerade am Beginn des Spiels von großer Relevanz für die Sicherheit und Orientierung des Spielers. Der Gegensatz, der sich bei Heidegger zwischen Erde und Himmel abzeichnet als Differenz von Tragend-Fruchtendem und dem, das die Bedingungen dafür bereitet, lässt sich in der *Minecraft*-Welt nicht aufzeigen. Dies liegt jedoch hauptsächlich darin begründet, dass dort keine belebte Natur vorzufinden ist, die auf diese Differenz angewiesen wäre. Abstrahieren wir das, was Heidegger mit Himmel meint, so gelangen wir zu den Prozessen des Weltzusammenhangs, die sich jenseits der sich selbst erneuernden Kraft des Tragenden abspielen. Im Spezialfall der uns bekannten materiellen Wirklichkeit übernehmen der Lauf der Himmelskörper und die damit verbundenen Wetterlagen diese Rolle. In der *Minecraft*-Welt haben Wetter und Himmelskörper keinen besonderen Einfluss. Mit Heideggers Begriff des Himmels korrespondieren vielmehr die unsichtbaren Abläufe, die Algorithmen, die den Verlauf des Spiels jenseits des Eingriffs des Spielers bestimmen. Der offensichtliche Tag-Nacht-Wechsel, aber auch die konkrete Bestimmung der Tiere und Monster, die in der Welt erscheinen, sowie deren Verhalten, und auch der gesamte dynamische Generierungsprozess der Welt gehören zu diesen verdeckten Abläufen. Sie sind das Gegenstück zur virtuellen Erde und machen das aus, was analog dem Himmel Heideggers entspricht.

3.4.3.3 Die Sterblichen

Die Sterblichen im Geviert sind die Menschen. Dieser Aspekt der Gesamtkonstruktion ist auf den ersten Blick klar verständlich, allerdings wirft er sogleich die Rückfrage auf: Ist denn nur der Mensch sterblich? Gehört das Sterben denn nicht zum Leben und umfasst als solches auch Tiere und Pflanzen? Heidegger präzisiert seinen Gedanken an anderer Stelle:

„Die Sterblichen sind die Menschen. Sie heißen die Sterblichen, weil sie sterben können. Sterben heißt: den Tod als Tod vermögen. Nur der Mensch stirbt. Das Tier verendet. Es hat den Tod als Tod weder vor sich noch hinter sich. Der Tod ist der Schrein des Nichts, dessen nämlich, was in aller Hinsicht niemals etwas bloß Seiendes ist, was aber gleich-

100 Heidegger, M.: Bauen Wohnen Denken. In: GA7, S. 151.

wohl west, sogar als das Geheimnis des Seins selbst. Der Tod birgt als der Schrein des Nichts das Wesende des Seins in sich. Der Tod ist als der Schrein des Nichts das Gebirg des Seins. Die Sterblichen nennen wir jetzt die Sterblichen - nicht, weil ihr irdisches Leben endet, sondern weil sie den Tod als Tod vermögen. Die Sterblichen sind, die sie sind, als die Sterblichen, wesend im Gebirg des Seins. Sie sind das wesende Verhältnis zum Sein als Sein.“¹⁰¹

Dem entsprechend ist der Avatar der Sterbliche der *Minecraft*-Welt. Sein Tod verdient genauere Betrachtung. Wie bereits angesprochen verfügt er über Lebensenergie, die im HUD in Form von zehn Herzen angezeigt wird. Sie wird durch erlittenen Schaden in der jeweiligen Höhe verringert: Fällt sie auf Null, so „stirbt“ der Avatar.¹⁰² Dies hat mit einer existenziellen Nichtung wenig zu tun: Er wird sofort in der Nähe der Stelle „wiederbelebt“, an der er ursprünglich die Welt betreten hat, oder in unmittelbaren Umkreis des Bettes, in dem er zuletzt geschlafen hat.¹⁰³ Alle Gegenstände und Blöcke, die er zum Zeitpunkt des „Todes“ mit sich geführt hat, befinden sich für eine begrenzte Zeit am Ort des „Ablebens“. Da der Avatar sich nun ohne Nahrung, Rüstung und Waffen wiederfindet, ist er sehr gefährdet, weswegen es den Standort des eigenen Bettes unbedingt vor Eindringlingen zu sichern gilt. Der Spieler kann dort auch eine Ersatzausrüstung deponieren, um sich den Weg zu seinen nun frei in der Welt verstreuten Gütern zu bahnen. Mit dem eigentlichen Begriff des Sterbens hat all dies recht wenig zu tun: Wird die Lebensenergie stark genug verringert, so verliert die Spielfigur den Inhalt des Inventars und wird in die Nähe seines Bettes verbracht. Das ist natürlich nicht das, was Heidegger meint. Das Sterben des Menschen ist sein Bezug zum Nichts, zur eigenen Nichtung. Als Sterblicher *vermag* er seinen Tod *als* Tod. Auf den Avatar trifft all dies nicht zu. Er ist nicht einmal ganz Teil der Spielwelt, weil er von außerhalb kontrolliert wird. Er hat für sich selbst kei-

101 Heidegger, M.: Das Ding. In: GA7, S. 180.

102 Der „Tod“ des Avatars ist im *Hardcore*-Modus tatsächlich endgültig und wird an dieser Stelle nur der Vollständigkeit halber erwähnt. Im hier vorrangig dargestellten Überlebensmodus wird er unmittelbar „wiederbelebt“. Die möglichen Schadensquellen sind: Fall, Hunger, Feuer, Erstickung, Explosion, Kampf, herabfallende Blöcke, Kaktusberührung, Blitzschlag und Vergiftung. Vgl. „Gesundheit und Schaden“ in *Minecraft*-Wiki. (Zugriff am 29.3.2015)

103 Die Festlegung auf das zuletzt benutzte Bett hat den Hintergrund, dass der Avatar an einen Ort verbracht werden soll, der dem Spieler bekannt ist und von ihm hinreichend gesichert werden kann. Vgl. „Spawn“ in *Minecraft*-Wiki. (Zugriff am 29.3.2015)

nen Bezug zum Nichts, da er selbst nur Hülle ist, gleichsam verlängerter Leib des Spielers. Und mit dieser Erkenntnis löst sich die Problematik: Der Sterbliche in der virtuellen Welt ist der menschliche Spieler selbst. Er ist seinem Wesen nach sterblich, unabhängig davon, in welcher Welt und Rolle er sich aufhält. Wir können hier ganz bei Heidegger bleiben, da wir nicht eine andere Welt mit anderen Sterblichen betrachten, sondern eine virtuelle Welt als Verlängerung der Wirklichkeit, in die der Sterbliche eintreten kann. Erde und Himmel wechseln im Geviert dieser Welt – der Sterbliche jedoch bleibt, was er immer war. Sehen wir uns an, wie es um die Göttlichen bestellt ist.

3.4.3.4 Die Göttlichen

Die Göttlichen als Boten der Götter verdienen ebenfalls einen genaueren Blick. Mit der Frage im Hinterkopf wer in einer virtuellen Welt als Göttlicher bezeichnet werden könnte, drängt sich bald eine Analogie in den Vordergrund, die als Schöpfer jener Welt ihre Programmierer identifiziert. Nun sind es nicht nur Programmierer, die eine virtuelle Welt erschaffen, sondern auch Softwarearchitekten und -designer, doch eben jenes Team ist für Gestaltung und technische Umsetzung zuständig. Sie sind die Demiurgen, die *causa efficiens* der virtuellen Welten.¹⁰⁴ Gerade deren Künstlichkeit ist es, die auf die *τέχνη* zurückverweist, der sie ihre Existenzen verdanken. Menschliche Allmachtsfantasien scheinen hier Wirklichkeit zu werden. Doch es bleibt die Frage offen, ob Menschen hier zu Göttern werden, oder nur zu Boten der Götter. Sehen wir uns an, was Heidegger dazu schreibt:

„Die Sterblichen wohnen, insofern sie die Göttlichen als die Göttlichen erwarten. Hoffend halten sie ihnen das Unverhoffte entgegen. Sie warten der Winke ihrer Ankunft und erkennen nicht die Zeichen ihres Fehls. Sie machen sich nicht ihre Götter und betreiben nicht den Dienst an Götzen. Im Unheil noch warten sie des entzogenen Heils.“¹⁰⁵

Die Göttlichen werden von den Sterblichen erwartet. Ihnen wird Hoffnung entgegen gebracht und ihre Gebote werden sorgsam befolgt. Selbst im ausweglosen Unheil wenden sich die Menschen hoffnungsvoll an sie. Erwartet der Avatar in der *Minecraft*-Welt den Programmierer? Nein! Er ist die Hülle, der Stellvertreter, der virtuelle Leib, den er dem Spieler leiht, damit dieser die Welt betreten kann. Der Spieler ist es, der die Welt bewohnt. Er ist der Sterbliche darin, wie wir bereits festgestellt haben. Bezieht sich der Spieler nun auf den Programmie-

104 Vgl. Platon: *Timaios*, 28 a ff.

105 Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: GA7, S. 152.

rer des Spiels, erwartet er ihn, wendet er sich auch im schlimmsten Unheil hoffnungsvoll an ihn? In gewisser Hinsicht erwartet er durchaus sein Eingreifen: Finden sich Fehler in der technischen Umsetzung, die das Spielgeschehen behindern, so sieht der Spieler einem Update entgegen, das die Funktionalität wiederherstellt. Er ist dem Programmierer diesbezüglich ausgeliefert und hofft auf dessen Intervention. Doch der Bezug der beiden zueinander ist nicht der von Sterblichem zu Göttlichem. Der Spieler ist auf den Programmierer in Spezialfragen angewiesen wie der Autofahrer auf den Mechaniker. Beide haben technische Abläufe zu gewährleisten, aber sie sind nicht Ziel aller Hoffnungen; die Einhaltung ihrer Regeln gebietet nicht ihre Autorität, sondern die praktische Klugheit. Wie der Spieler als Sterblicher die virtuelle Welt betritt, so nimmt er seinen Bezug zu den Göttlichen mit dorthin. Seine tiefe innere Hoffnung richtet sich weder an einen diffusen Teil der Spielwelt, noch an deren Erschaffer, sondern an dieselbe Gottheit, der er schon immer gegenüber stand.

Das Geviert erfährt in der virtuellen Welt eine inhaltliche Verschiebung. Der Mensch verbleibt als Sterblicher in seinem Verhältnis zum Höheren, zum Göttlichen. Das Gegenüber dieser Relation transformiert sich jedoch, bezieht sich auf eine virtuelle Erde und einen virtuellen Himmel. Beim Übergang zwischen den Welten bleibt die Einfalt des Gevierts bestehen. Sagen wir Spieler, dann meinen wir Sterblicher und denken die anderen drei mit: Blockwelt, Spielverlauf, die Göttlichen. Das Wohnen des Sterblichen in der Spielwelt ist ein wirkliches Wohnen im Geviert.

3.4.4 Die Brücke als Ort

Im zweiten Teil seines Aufsatzes fragt Heidegger nach dem Bauen als Wohnen und erläutert seine Gedanken am Beispiel einer Brücke. Sie versammelt demnach Erde, Himmel, Göttliche und Sterbliche in ihrer eigentümlichen Weise bei sich und verstattet so das Geviert. Sie wird damit zum Ort. Nicht weil sie an einem bestimmten Ort erbaut wurde, vielmehr von ihrem Sein her entsteht erst der Ort. Als ein Ding, das das Geviert versammelt, zulässt und einrichtet, handelt es sich bei der Brücke um einen Ort, der wiederum Räume verstattet. „*Demnach empfangen die Räume ihr Wesen aus Orten und nicht aus „dem“ Raum.* [/] Ding, die als Orte eine Stätte verstatteten, nennen wir jetzt vorgreifend Bauten.“¹⁰⁶ Bauten verwahren das Geviert, sie behausen den Aufenthalt der Menschen. Das Wort Bauen im Sinne des Hervorbringens führt Heidegger auf die griechische Wurzel *τέχνη* zurück, die ein Erscheinenlassen in das Anwesende meint, wie wir es noch im Technischen der Kraftmaschinen verborgen vorfinden. Das bauende

106 Heidegger, M.: Bauen Wohnen Denken. In: GA7, S. 156.

Hervorbringen geht jedoch über diese Bedeutung hinaus, denn sein Wesen ist das Wohnenlassen, sein Wesensvollzug ist das Errichten von Orten. Ebendieses Bauen im Sinne des Errichtens von Orten finden wir in *Minecraft* vor. Heideggers anschauliche Beschreibung einer Brücke, die das Geviert versammelt, gilt ebenso in der virtuellen Welt, auch wenn sich Erde und Himmel von den uns bekannten unterscheiden.

„Der Bezug des Menschen zu Orten und durch Orte zu Räumen beruht im Wohnen. Das Verhältnis von Mensch und Raum ist nichts anderes als das wesentlich gedachte Wohnen.“¹⁰⁷

Das Wohnen ist der Grundzug des Seins der Sterblichen im Geviert. Die Orte, die das Bauen hervorbringt, finden wir nicht nur in der bekannten materiellen Wirklichkeit, sondern auch in der virtuellen Umgebung von *Minecraft*. Die eigentümliche Tätigkeit der Sterblichen, nämlich das Bauen als Wohnen, kommt darin sehr anschaulich zur Geltung. Heideggers Aufsatz zeigt auf, dass das Sein des Menschen auch in der virtuellen Verortung kein Eindringen ist, kein Gegensatz von Mensch und Simulation, sondern dass der Mensch als Spieler Teil der Spielwelt wird, indem er dort Orte errichtet, um darin zu wohnen.

107 Heidegger, M.: Bauen Wohnen Denken. In: GA7, S. 160.

