

# Teil I

## Mensch und Medien



## 2. Virtualität

IMAGES ARE IMMORTAL. BODIES ARE EPHEMERAL ... THE BODY NOW PERFORMS BEST AS ITS IMAGE.<sup>1</sup>

Stelarc

Es scheint, als sei der Begriff der Virtualität ebenso vieldeutig wie der Begriff der Wirklichkeit selbst. Der Germanist und Historiker Bernd Flessner, der sich seit Beginn seiner wissenschaftlichen Arbeit mit den Aspekten der Virtualität auseinandersetzt, resümiert:

Während Cybersex-Anhänger ihren umgeschnallten Koitusmaschinen digital präfabrizierte Orgasmen entlocken, führen Chirurgen mit DataGloves virtuelle Skalpelle und moderieren Redakteure Infotainment-Magazine in virtuellen Fernsehstudios. Bietet die Unterhaltungsindustrie Erlebnishungrigen virtuelle Reisen in ferne Galaxien an, so kann der Kulturinteressierte per Mausklick die Bretter nach Belieben betreten, die die Welt bedeuten ...<sup>2</sup>

Im Unterschied zum *Cyberspace* verkörpert die *virtuelle Realität* nach Auffassung der meisten Autoren *jede* Art einer technisch generierten, künstlichen Wirklichkeit.<sup>3</sup> Damit begründen neben den gängigen Assoziationen von Flugsimulatoren oder Computerspielen auch Fernsehen, Radio und MP4-Player virtuelle Realitäten. Es spielt dabei vorerst keine Rolle, ob diese virtuellen Realitäten nun Fiktion (z.B. die Märchenwelt eines Computerspiels) oder ein reales Ereignis (z.B. eine Fernsehübertragung) wiedergeben.

Zwar wird gerade im englischsprachigen Diskurs der Schriftsteller William Ford Gibson als Urheber der virtuellen Realität, des Cyberspace, angeführt,<sup>4</sup> »doch orientiert man sich an der Genese des Prinzips, so stößt man unweigerlich auf die 1964 von Stanisław Lem publizierte *Summa technologiae*.«<sup>5</sup> Der polnische Denker hatte in seinem ersten philosophischen Werk nicht nur unter dem Begriff »Phantomatik« die Möglich-

<sup>1</sup> Stelarc 1998, 123.

<sup>2</sup> Flessner 1997a, 7f.

<sup>3</sup> Vgl. Baudrillard 1994; Flusser 1992c; Flessner 1997; Lem 1981.

<sup>4</sup> Der Begriff *cyberspace* erscheint 1984 zuerst in William Gibsons Roman *Neuromancer*. Vgl. Gibson 2000.

<sup>5</sup> Flessner 1996, 7.

keiten einer technisch generierten, künstlichen Wirklichkeit durchdacht, sondern er hat ebenfalls die Idee der Bildschirmbrille entworfen.<sup>6</sup> Lem weist darauf hin, dass sich bei Begegnungen mit der virtuellen Realität stets eine Divergenz zwischen dem äußeren Handeln und dem inneren Erleben auftut. Egal, ob ein Zuschauer über den virtuellen Tod eines Filmhelden in Tränen ausbricht oder ob einem Flugschüler in einem Simulator vor Aufregung Schweiß auf die Stirn tritt, stets steht diesem inneren Erleben die äußere Handlungssituation im Kino oder im Flugsimulator gegenüber: »Seine Erlebnisse würden sich aufspalten in das, was er wahrnimmt, empfindet, und das, was er tut.«<sup>7</sup> Der Ausgangspunkt zu einer Bestimmung der Virtualität wäre damit nicht die simplifizierende Antagonie zwischen Realität und einer virtuellen Scheinwelt, sondern hätte ihren Anfang in der menschlichen Wahrnehmung – in dem von Helmuth Plessner entwickelten Gedanken einer Anthropologie der Sinne:

Für den Erlebenden ist die Welt in den Sinnen gegeben, als Farbenwelt im Auge, als Tonwelt im Ohr, als Tastwelt an der Oberfläche seines Leibes und seiner Gliedmaßen. Was wir von der Welt wissen, haben wir von den Empfindungen unserer Sinne.<sup>8</sup>

Es war Marshall McLuhan, der die Frage nach den Wirkungen von Medien mit ihrem Verhältnis zu den Wahrnehmungsbedingungen, den Sinnen des Menschen, verknüpfte. Medien waren für ihn gleichsam Extensionen des menschlichen Körpers. Über Zeiten und Räume hinweg können Medien ein Erleben des Rezipienten durch die Nachahmung (Malerei) oder technische Simulation (Computer, Fernsehen) unserer entsprechenden, meist nur visuellen und akustischen Wahrnehmungen des Ereignisses hervorrufen, womit nachhaltig die Bedeutung der körperlichen Sinne verändert wird.<sup>9</sup>

Wenn eine Technik, sei es von innen oder außen, in eine Kultur eingeführt wird und wenn sie dem einen oder anderen unserer Sinne ein neues Gewicht oder einen neuen Auftrieb gibt, dann verschiebt sie das gegenseitige Verhältnis aller

---

<sup>6</sup> Vgl. Lem 1981, 319-494; Lem bezeichnet die Cyberbrille als »Gegenauge«. Vgl. a.a.O., 323ff.; Flessner 1996, 8.

<sup>7</sup> Vgl. Lem 1981, 325.

<sup>8</sup> Plessner 1980, 25.

<sup>9</sup> Vgl. McLuhan 1965, 308-337; McLuhan 1995, 29-56.

unserer Sinne. Wir fühlen uns nicht mehr als dieselben, und auch unsere Augen, Ohren und anderen Sinne bleiben nicht mehr dieselben.<sup>10</sup>

In diesem Zusammenhang möchte ich einen Begriff einführen, der vielleicht die künftigen Differenzierungen etwas erleichtern wird. Als Pendant zu dem von Alfred Schütz entwickelten Begriff der »Lebenswelt« markiert die »Erlebniswelt« jenen Wirklichkeitsbereich, den der wache und »normale« Erwachsene in der Einstellung des gesunden Menschenverstandes *nicht* als schlicht gegeben vorfindet und der sich seiner unmittelbaren sinnlichen Wahrnehmung entzieht. Der Begriff der Erlebniswelt beschreibt alles, was zwar auf die eine oder andere Weise objektiv vorhanden ist, was jedoch nicht grundsätzlich gegeben und selbstverständlich »wirklich« ist.<sup>11</sup>

Die knappen Beispiele haben zweierlei gezeigt: Bei den virtuellen Realitäten handelt es sich weder um Wirklichkeiten, die der blühenden Phantasie eines Einzelnen entsprungen sind, noch um Realitäten, die in der alltäglichen Lebenswelt unmittelbar zugänglich sind – die somit sichtbar, greifbar oder räumlich *erfahrbar* wären. Virtuelle Realität simuliert demnach Sinneserfahrungen, die außerhalb unserer momentanen oder unmittelbaren Wahrnehmung liegen. Virtuelle Realität bedeutet heutzutage die visuelle, akustische und seltener die haptische Simulation von *realen* oder *fiktiven* Erfahrungen und Erlebnissen. Diese Wahrnehmungen sind dann nicht mehr primär von der physischen Konstitution des Individuums abhängig, dafür aber von Technik. Bernd Flessner redet in diesem Zusammenhang treffend von den Weltprothesen und den Prothesenwelten.<sup>12</sup>

Obwohl in der bisherigen Literatur die virtuelle Realität nicht explizit gegen die Virtualität als solche abgegrenzt wird, können wir »virtuelle Realität« eher als einzelne und meist konkret gemeinte »Wirklichkeit« oder Erlebniswelt verstehen – beispielsweise die virtuelle Realität des Grand Canyon in der Simulation einer 3D-Brille. Virtualität dagegen kann man verstehen als Gesamtheit der verfügbaren virtuellen Realitäten in einem bestimmten Medium – beispielsweise die Virtualität des Internet oder des Fernsehens.

Nach diesen allgemeineren Vorüberlegungen ist es unumgänglich, im Einzelnen die für die menschliche Wahrnehmung entscheidenden As-

---

<sup>10</sup> A.a.O., 29f.

<sup>11</sup> Vgl. Schütz & Luckmann 1994, 25-44.

<sup>12</sup> Vgl. Flessner 1991.

pekte der Virtualität genauer zu betrachten. Virtualität verändert unsere Deutung und Wahrnehmung von Zeit, Raum und Körper. Sie konstituiert dadurch einen spezifischen Deutungsrahmen gegenüber der Realität und dem Imaginären, der bestimmte Interpretationen von Medien begünstigt. Diese Aspekte sind Gegenstand der nachfolgenden Erörterungen.

## 2.1 Virtualität und Zeit

Medienrealität erweist sich als ein Konstrukt *in der Zeit*; Medienrealität entwirft sich strikt gegenwärtig.<sup>13</sup>

Götz Großklaus

Welche Bedeutung hat die Zeit der Virtualität, die Medienzeit, für die Genese des menschlichen Zeitbewusstseins? Noch genauer gilt unser Interesse den strukturellen Bedingungen für die Darstellung von Zeitlichkeit, im Sinne von Vergänglichkeit, des Menschen in den elektronischen Medien – allen voran im Fernsehen und in computergestützten Medienanwendungen. Schrieb schon der Berliner Soziologe Dietmar Kamper, dass alle Medien »verkappte Zeitmaschinen« seien, so haben sich für die nachfolgenden Überlegungen die drei aktuellen Entwürfe einer Zeittheorie von Armin Nassehi, Klaus Beck und Götz Großklaus als richtungsweisend erwiesen. Diese sozialen Theorien der Zeit, die schließlich auch das spezifische Verhältnis von Medien und Zeit problematisieren, bauen auf einer längeren philosophischen Entwicklung auf, die an dieser Stelle kurz skizziert werden soll.<sup>14</sup>

Es ist unbestreitbar, dass jede menschliche Handlung und damit auch jede Form der menschlichen Erfahrung unauflösbar an die Existenz der Zeit geknüpft ist, wobei Zeit allgemein als die physikalisch messbare, gleichmäßig verlaufende Zeit (Newton) verstanden wird. Der Lebensphilosoph Henri Bergson führt die für alle folgenden Zeittheorien gültige Differenzierung zwischen äußerer und innerer Zeit vor dem Hintergrund von quantitativ-naturwissenschaftlichen und qualitativ-hermeneutischen Erkenntnisweisen ein. Dauer (*durée*) ist in seinem Ver-

<sup>13</sup> Großklaus 1997, 45.

<sup>14</sup> Vgl. Kamper 1995; Nassehi 1993; Beck 1994; Großklaus 1997.

ständnis nichts den Gegenständen Anhaftendes, sondern ein Produkt des menschlichen Bewusstseinsprozesses, der nicht auf den quantitativen Aspekt der verräumlichten Zeit reduziert werden kann. Bergsons Zeittheorie behauptet, dass die zeitliche Struktur des Bewusstseins nicht nur erfahrungsgenerierend, sondern auch *durch* die Erfahrung generiert ist. Für eine soziologische Theorie der Zeit war Bergsons Dichotomie zwischen einer qualitativen und einer quantitativen Zeit von Bedeutung, während seine Bewusstseinsphilosophie der Zeit, die eine freie und für das Erleben der Person konstitutive, natürliche und damit »wirkliche« Zeit konzeptualisiert, ansonsten nur innerhalb der Lebensphilosophie Relevanz hat.<sup>15</sup>

Helmuth Plessner hatte diese von Bergson postulierte *durée* der naturgegebenen Zeit in ihrem kontinuierlichen Werden und Entwerden im Erlebnisstrom als das vorchristliche Zeitbewusstsein interpretiert, das eine zyklische Einheit zwischen Vergehen, Wiederkehr und Fortleben behauptet. Erst das jüdisch-christliche Zeitbewusstsein verleihe mit seiner individuellen und kollektiven Eschatologie der Vorstellung der endgültigen Vergänglichkeit der Gegenwart eine Form. Die lineare Zeitauffassung des Christentums konstituiere durch die Idee der Auferstehung noch vor dem Glauben an die Unsterblichkeit im Jenseits die Gewissheit der Unwiederbringlichkeit des gegenwärtigen Lebens. Nach Plessners Verständnis bedeutet Zeit in ihrer christlichen Linearität damit vor allem Vergänglichkeit des Gegenwärtigen.<sup>16</sup>

In seiner Phänomenologie des inneren Zeitbewusstseins orientiert sich Edmund Husserl dann einzig an der Rolle des menschlichen Subjektes bei der Wahrnehmung und Erfahrung der zeitlichen Erscheinungsweisen:

So wie das wirkliche Ding, die wirkliche Welt kein phänomenologisches Datum ist, so ist es auch nicht die Weltzeit, die reale Zeit, die Zeit der Natur im Sinne der Naturwissenschaft und auch der Psychologie als Naturwissenschaft des Seelischen.<sup>17</sup>

Husserl lenkt die erkenntnistheoretische Frage nach der Möglichkeit und dem Wesen der Erfahrung von Zeit auf die sich im psychischen Subjekt manifestierenden Zeiterlebnisse. Die subjektive Zeit sei daher

---

<sup>15</sup> Vgl. Nassehi 1993, 35-58; Schütz 1993, 62-64.

<sup>16</sup> Vgl. Plessner 1952, 355-362.

<sup>17</sup> Husserl 1928, 369. Vgl. a.a.O., 368-374.

nicht als messbare Größe zu erfassen, die gleichmäßig verstreicht, sondern sie ist ein Phänomen, das unserem Bewusstsein entspringt und das selbst wieder eine vielschichtige Struktur besitzt.<sup>18</sup>

Alfred Schütz nun verbindet mit explizitem Verweis auf Edmund Husserl und Henri Bergson die Frage nach dem Sinn sozialen Handelns mit dem Zeitproblem und kommt zu dem Schluss, dass erst die Konstituierung von einer Einheit des Erlebnisstromes in der Zeit Sinn produziert. Der Sinn eines Erlebnisses besteht also in der Einordnung dieses Erlebnisses in den vorgegebenen Gesamtzusammenhang der Erfahrungen, der als Deutungsschema für neue Erfahrungen fungiert. Das Sinnproblem ist damit ein Zeitproblem, da das Zeitproblem als Möglichkeitsbedingung der Herstellung innerer Dauer eingeführt wird. Schütz unterscheidet wie Bergson zwischen einer inneren und einer äußeren Zeit. Er verweist auf die Verbindung dieses Zeitbegriffes zur soziologischen Handlungstheorie:

Die innere Zeit und die Weltzeit sind beide unumkehrbar. Aber Denken, ein Handeln ausschließlich in der inneren Zeit, ist in einer Weise widerrufbar, die für das Wirken nicht gilt. Wirken greift in die Außenwelt ein und findet in der Weltzeit statt: was geschehen ist, ist geschehen.<sup>19</sup>

Die in Handlungen sichtbar werdende zeitliche Struktur unserer intersubjektiven Erfahrungen, die »soziale Zeit«, wird für Schütz besonders durch den nahenden Tod evident:

Auch die Erwartung meines Todes, als einer endgültigen Abkehr (von der Lebenswelt), entspringt meiner Existenz in der intersubjektiven Welt. Andere werden älter, sterben, die Welt besteht weiter (und ich in ihr). Nun ist es aber eine meiner Grunderfahrungen, daß ich älter werde. Ich werde älter, also weiß ich, daß ich sterben werde, und ich weiß, daß die Welt fort dauern wird.<sup>20</sup>

Selbst wenn Alfred Schütz den Gegenstand einer soziologischen Zeittheorie nicht explizit definiert hat, bilden seine zeittheoretischen Ausführungen einen wichtigen Beitrag zu einer handlungstheoretischen und damit soziologischen Reflexion über die Zeit.<sup>21</sup>

Mit einer ähnlichen Intention hat der Soziologe Norbert Elias in seinen Reflexionen *Über die Zeit* offengelegt, dass sich das wachsende Bewusst-

---

<sup>18</sup> Vgl. a.a.O., 368-374.

<sup>19</sup> Schütz & Luckmann 1990, 32.

<sup>20</sup> Schütz & Luckmann 1994, 75.

<sup>21</sup> Vgl. a.a.O., 73-86; Schütz & Luckmann 1990, 27-32; Nassehi 1993, 84-98.



sein der Zeit, das Zeit-Erleben, die Zeit-Erfahrung und die jeweiligen Akte der Repräsentation von Zeit in den allgemeinen Zivilisationsprozess der Menschheit einbetten.<sup>22</sup> Zeit ist für Elias eine gesellschaftliche Konstruktion, die dem Menschen »als gemeinsame Bezugsabfolge ... für die Bestimmung von Positionen im Nacheinander einer Vielfalt von oft recht verschiedenen Geschehnisabläufen« dient.<sup>23</sup>

Durchaus mit Bezug auf Schütz aber gleichsam in der Fortführung der Handlungstheorie von George Herbert Mead und der Prozesstheorie von Alfred North Whitehead entwickelt der Soziologe Armin Nassehi einen Begriff sozialer Zeit, der weder dem Mangel erliegen will, einseitig der so genannten objektiven oder kosmischen Zeit nachempfunden zu sein, noch auf die Zeitlichkeit intentionaler Ich-Subjekte zurückzugehen. Dieser operative Zeitbegriff setzt als temporale Letzteinheiten gegenwärtige Handlungen, die sich emergierend aneinander anschließen. So stellen in der streng handlungstheoretischen Orientierung Nassehis nicht Bewusstseinsereignisse (Bergson, Husserl), sondern Handlungen die »primordialen Urgegenwarten« des entstehenden Zeitstroms dar.<sup>24</sup>

In diesem Zusammenhang scheint es von Bedeutung zu sein, dass der Soziologe Niklas Luhmann unsere Aufmerksamkeit auf die weithin vergessene Theorie der Zeit lenkt, die der französische Philosoph Luc de Clapiers Marquis de Vauvenargues im 18. Jahrhundert entwickelt hat und die in unserem medienorientierten Zusammenhang von fundamentaler Wichtigkeit ist.<sup>25</sup> Im Kontrast zu aktuellen Handlungstheorien, die Handeln über den vom Handelnden gemeinten Sinn und die Motive des Subjektes verstehen wollen, findet sich bei Vauvenargues der Vorschlag, Handlung grundsätzlich als Gegenbewegung gegen den Zeitstrom zu definieren:

On ne peut condamner l'activité sans accuser l'ordre de la nature. Il est faux que ce soit notre inquiétude qui nous dérobe au présent; le présent nous échappe de lui-même, et s'anéantit malgré nous. Toutes nos pensées sont mortelles, nous ne les saurions retenir; et si notre âme n'était secourue par cette activité infatigable qui répare écoulements perpétuels de notre esprit, nous ne durerions qu'un instant ... Nous ne pouvons retenir le présent que par une action qui sort du

---

<sup>22</sup> Vgl. Elias 1994, XXXIII.

<sup>23</sup> Vgl. a.a.O., 79.

<sup>24</sup> Vgl. Nassehi 1993, 126-130.

<sup>25</sup> Vgl. Luhmann 1979.

présent ... cette activité qui détruit le présent, le rappelle, le reproduit, et charme les maux de la vie.<sup>26</sup>

Wenn Vauvenargues Handeln als »Gegenbewegung zur Selbstannihilation der Zeit«<sup>27</sup> identifiziert, dann weist dies schon auf die Bedeutung hin, die insbesondere das so genannte »Medienhandeln« für die soziale Konstruktion von Zeitlichkeit und Vergänglichkeit des Menschen hat. So betont der Medienwissenschaftler Klaus Beck die Rolle des »Medienhandelns« bei der Vermittlung von sozialer Zeit als Element des gesellschaftlichen Wissensvorrates:

Mediennutzung und Rezeption kann handlungstheoretisch als *Medienhandeln* aufgefaßt werden, das – wie alle Handlungen – eine Zeit- und Sinnstruktur besitzt ... Medienhandeln kann als Teil des Vermittlungsprozesses sozialer Zeit verstanden werden, wobei sich das Medienhandeln der Kommunikatoren und der Nutzer/Rezipienten miteinander verschränkt, weil beide Akteure ihre Partner und deren Handlungen wechselseitig in stark typisierter und anonymisierter Form wahrnehmen.<sup>28</sup>

Menschliche Kommunikation, so Klaus Beck, ist damit untrennbar mit der Konstruktion von Bedeutung und der wechselseitigen Konstruktion des Anderen verknüpft, gleich ob dies nun direkte oder medial vermittelte Kommunikation ist. Aus der konstruktivistischen Perspektive Becks wird eine objektive, physikalische Zeit nicht durch unsere Wahrnehmung reproduziert und abgebildet, sondern konstruktiv erzeugt. Die Zeitmodi Gegenwart, Zukunft und Vergangenheit sowie die Zeitqualitäten Dauer, Wiederholung und Reihenfolge sind kognitive Konstruktionen, weil sie durch die Struktur unserer Wahrnehmung und nicht durch die Beschaffenheit der Außenwelt determiniert werden.<sup>29</sup>

Die Signifikanz der Zeiterfahrung in Bezug auf die Virtualität gewinnt ihre Evidenz, wenn man der Vermutung von Hans Michael Baumgartner Berücksichtigung schenkt, dass der Ursprung der menschlichen Zeiterfahrung eng mit der Erfahrung eines existentiellen Verlustes verbunden ist: »Die Erfahrung eines Verlustes reißt aus einer Kontinuität heraus, stellt das Verlorene gleichsam als nichtwiederbringlich ins Vergange-

---

<sup>26</sup> Vauvenargues, Luc de Clapiers Marquis de: *Oeuvres*, hg. von D. L. Gilbert. Genf 1970, 94f. Zitiert nach Luhmann 1979, 65.

<sup>27</sup> Ebd.; Vgl. a.a.O., 65f.

<sup>28</sup> Beck 1994, 114.

<sup>29</sup> Vgl. a.a.O., 43f., 71.

ne ...»<sup>30</sup> Medien jedoch negieren die lebensweltlichen Bedingungen der menschlichen Zeiterfahrung und eröffnen damit neben einer zyklischen und einer absolut fortschrittsorientierten Zeitdeutung noch einen dritten Ausweg aus dem Dilemma der unwiederbringlichen Gegenwart.

Schon die Erfindung der Schrift ermöglicht ein neues Zeiterleben von vergangenen Ereignissen, das über den Akt eines rein mentalen Erinnerungsprozesses hinausgeht. Jan Assmann und Peter Gendolla betrachten die Erfindung der Schrift explizit im Kontext einer Überwindung des Todes – als Versuch, das rühmliche Leben des Einzelnen festzuhalten und ihm damit Unsterblichkeit zu verleihen.<sup>31</sup> Ein schriftliches Dokument wird zwar mit dem Wissen gelesen, dass es in der Vergangenheit produziert wurde, aber es kann so gelesen werden, als ob es sich um gegenwärtige Äußerungen handeln würde. Leser und Schreiber stellen eine mediale (in diesem Falle: literale) Gegenwart her, indem sie in Bezug auf Schreiber und Leser so tun, als ob beide tatsächlich gegenwärtig wären.<sup>32</sup> So stellt Thomas Luckmann fest, dass in schriftlosen Gesellschaften die Grenzlinie zwischen den abstrakten, stark objektivierten Kategorien der Zeit und der alltäglichen in »reiner intersubjektivität« jeweils aktuell ausgehandelten und gelebten, sozialen Zeit noch nicht so stark gezogen ist. In Schriftkulturen dagegen haben sich die abstrakten Zeitkategorien einerseits vollständig von der unmittelbaren Alltagserfahrung gelöst und sind andererseits zum (natur-)wissenschaftlichen bzw. zum religiösen Sonderwissen geworden. Diese abstrakten Zeitkategorien durchdringen nun über Alltagstechniken (Kalender, Uhr, Smartphone, Smartwatch) alle Ebenen des sozialen Lebens bis hin zur sozialen Interaktion und Kontrolle.<sup>33</sup>

Die Photographie nun als erstes technisches Bildmedium, das vergangene Ereignisse visuell simuliert, koppelt uns entscheidend vom natürlichen Zeittakt unserer neurophysiologischen Wahrnehmungswirklichkeit ab und das in zwei Richtungen: durch den zeitlich beschleunigten Zugriff und durch die zeitliche Arretierung des Zeitsplitters. Die Photographie impliziert eine neue Art von Gegenwärtigkeit, was die technische Erfassung des Augenblickes und seine Bewahrung betrifft: »angehalten, reicht die vergangene Gegenwart bis in unsere augenblicklich gelebte

---

<sup>30</sup> Baumgartner 1994, 210.

<sup>31</sup> Vgl. Assmann 1993, 64ff.; Gendolla 1992b, 22-26.

<sup>32</sup> Vgl. Beck 1994, 171.

<sup>33</sup> Vgl. a.a.O., 113; Luckmann 1986.

Gegenwart hinein: als Bild.«<sup>34</sup> Die Photographie gewinnt ihre Relevanz daher durch die Simulation vergangener (visueller) Erfahrungskontexte:

Die Betrachtung der Fotografie hat den Vorteil, die Vergegenwärtigung des vergangenen intensiven Augenblicks beliebig wiederholen und in der Sekundär-Wahrnehmung des Abbildes die intensive Erfahrung einer möglicherweise belanglosen Primär-Erfahrung simulieren zu können.<sup>35</sup>

Die Photographie setzt auf diese Weise eine neue Kodierung von Raum und Zeit durch, denn das photographische Bild bestätigt uns über die materiale Spur, die das »Wirkliche« hinterlassen hat, die Authentizität dessen, was »wirklich gewesen ist«, und zeigt uns die technische Simulation von wirklichen Personen und Räumen »in vergangenem Zustand« als Erscheinung unmittelbarer Präsenz.<sup>36</sup>

Photos sind gemäß Roland Barthes daher »Emanationen des vergangenen Wirklichen«, was durch das Verschwinden einer historischen Zwischenzeit im Akt der vergegenwärtigten Betrachtung als Verdichtung, als Akkumulation von Zwischenzeit beschrieben werden kann.<sup>37</sup> Niemand anderes hat so pointiert wie Barthes in seinem Werk *La Chambre Claire* den subtilen Zusammenhang von Tod und Photographie herausgestellt.<sup>38</sup> Das Photo ermöglicht uns einen augenblicklichen Zugang zu dem, was gewesen ist, so dass die individuelle Geschichte des Bürgertums zum ersten Mal visuell erfassbar wurde: Das Familienalbum galt als privates »Miniatur-Museum«.<sup>39</sup> Günther Anders sprach in diesem Zusammenhang bereits von der »Unsterblichkeit zu Lebzeiten«, die der Normalbürger durch Photos inszeniert, der Filmstar jedoch – wie die *immortal Garbo* – schon perfektioniert habe.<sup>40</sup>

Im Gegensatz zur Fixierung des Momentes in einem Photo geben der Film und im Anschluss daran das Fernsehen, Video und digitale Filmmedien eine Abfolge von einzelnen Bildern und damit den Ablauf eines Ereignisses wieder. Zeit wird in ihrer filmischen Darstellung (Dehnung, Verdichtung, Zeitsprünge) anschaulich.<sup>41</sup> Erst der Film beginnt,

<sup>34</sup> Großklaus 1997, 17.

<sup>35</sup> A.a.O., 19.

<sup>36</sup> Vgl. a.a.O., 33; Barthes 1985, 93.

<sup>37</sup> Vgl. a.a.O., 95-99, 126ff.

<sup>38</sup> Vgl. a.a.O., 102f.

<sup>39</sup> Vgl. a.a.O., 11-70; Großklaus 1997, 18.

<sup>40</sup> Vgl. Anders 1983, 57f.

<sup>41</sup> Vgl. Großklaus 1997, 22-30.

den *Zeitverlauf* zu simulieren: »So setzt mit dem Film das ein, was man die Mimesis der Zeit nennen könnte. Zeit und Zeitlichkeit werden – im Gegensatz zum fotografisch fixierten Augenblick – erstmalig ansichtig in ihrem Verlauf.«<sup>42</sup> Nichtsdestotrotz wird auch hier Zeitlichkeit konserviert – Thomas Macho verweist treffend auf die Konservierung unserer Toten im Medium Fernsehen.<sup>43</sup> Götz Großklaus präzisiert dies im Hinblick auf Fernseh- und Computerm Medien: »Überführen wir ständig Vergangenheit in die Gegenwart der Medienrealität – und Zukunft in die Gegenwart der Computer-Simulation, so leben wir zunehmend im künstlichen Präsens abstandsloser Augenblicke ... «<sup>44</sup>

Computersimulationen und virtuelle Realitäten können als programmierte Modelle von Objekten, Ereignissen und Abläufen drei verschiedene Bezüge zur realen Zeit herstellen: Sie simulieren, was nicht mehr ist (aber »real« war), was noch nicht ist (aber »real« möglich ist) und was nicht ist (aber »simulatorisch« möglich ist).<sup>45</sup> Großklaus ist der Auffassung, dass schließlich die Computer das Projekt der Moderne in ihrem Ziel der Vernichtung zeitlicher und räumlicher Distanzen verwirklichen werden. In aktuellen Szenarien vergegenwärtigen die Simulationen vergangene und zukünftige Ereignisabläufe und überführen sie in die Sichtbarkeit des Gegenwärtigen.<sup>46</sup> Ähnlich resümiert Klaus Beck Anfang der 1990er Jahre noch vor der Verbreitung des Internet, dass sich unter dem Eindruck der neuen elektronischen Massenmedien kultursoziologische Indizien finden, die eine Tendenz zur Gegenwartsausdehnung und demzufolge zur »Vergangenheitsschrumpfung« erkennen lassen.<sup>47</sup>

Was aber bedeutet die mediale Konstruktion von Zeit für das menschliche Zeitbewusstsein? Historisieren wir unsere Gegenwart durch den geschichtlichen Bezug in realen und fiktiven Welten der Virtualität? In dieser Frage möchte ich mich dem Urteil von Götz Großklaus anschließen:

Ich denke, dass wir es in der Tendenz des gesamten Modernisierungsprozesses, zeitliche und räumliche Ferne zu vernichten, mit einer Erweiterung und Verdichtung des Gegenwarts- und Jetzt-Feldes zu tun haben. Alles tendiert dazu, Gegenwart zu sein, hier zu sein, jetzt zu geschehen ... Mit der Fotografie stehen wir am Anfang dieser medialen Entwicklung; die Fotografie duldet nicht das Entstehen

<sup>42</sup> A.a.O., 22.

<sup>43</sup> Vgl. Macho 1994, 433.

<sup>44</sup> Großklaus 1997, 45.

<sup>45</sup> Vgl. a.a.O., 53f.

<sup>46</sup> Vgl. a.a.O., 53-57.

<sup>47</sup> Vgl. Beck 1994, 344.

von Vergangenheit, sie duldet nicht, daß Ferne entsteht, daß sich etwas entfernt. Das Bild fordert immer wieder zur Vergegenwärtigung des Vergangenen auf ...<sup>48</sup>

In der Virtualität wird vergangene, zukünftige und fiktive Zeit vergegenwärtigt und bildet damit eine aus der Realzeit heraustretende Eigenzeit – unabhängig von ihren Inhalten. Man könnte hier daher zwischen einer Lebenszeit der sozialen Lebenswelt und einer durch die jeweiligen Medienereignisse induzierten Erlebniszeit differenzieren, die desto intensiver wahrgenommen wird, je stärker man in seiner Aufmerksamkeit in das Medienhandeln eingebunden ist. Computerspiele oder das endlose Surfen in YouTube-Videos lassen schnell die soziale Zeit der Lebenswelt vergessen.

Für Vauvenargues war Handeln eine notwendige Bewegung gegen die Unwiederbringlichkeit der Gegenwart. Die Vergegenwärtigung von realem, real-möglichem und fiktivem, rationalem Handeln und erst recht vom Gefühlserleben in der Virtualität bietet eine weitere Chance, die Flüchtigkeit der Gegenwart in einem von Linearität geprägten Zeitverständnis zu verdrängen. Für den Medienwissenschaftler Götz Großklaus spiegeln sich in den spezifischen Eigenschaften der virtuellen Medienzeit die Auflösungstendenzen des abendländischen linearen Zeitverständnisses wider.<sup>49</sup>

Im Hinblick auf die Sterblichkeit des Menschen ermöglicht das mediale Zeiterleben die Verdrängung der subjektiv empfundenen Zeitlichkeit, der Endlichkeit des Menschen. Wirklich »sein« bedeutet dann, jederzeit gegenwärtig sein zu können. In diesem Kontext müssen wir Günther Anders Idee von der Verleugnung der »Einmaligkeit« des Subjektes auch im Sinne von Vauvenargues als zeitliche Einmaligkeit lesen: »Sie [die mediale Reproduktion: O.K.] ist eine im größten Stile von ihm durchgeführte Gegenmaßnahme gegen sein ›mich gibt's nur einmal.«<sup>50</sup> »Realität wird durch Reproduktion produziert; erst im Plural, erst als Serie, ist ›Sein‹ – und in der Kehrform: Einmal ist keinmal; das nur Einmalige ›ist‹ nicht; der Singular gehört noch zum Nichtsein.«<sup>51</sup>

Die elektronischen Medien, die den wirklichen Menschen nicht mehr mimetisch nachahmen, sondern gemäß unserer audio-visuellen Wahr-

<sup>48</sup> Großklaus 1997, 21. Ähnliche Gedanken finden wir bei Günther Anders, der Photographien ganz im Sinne von Vauvenargues Zeittheorie deutet. Vgl. Anders 1983, 179ff.

<sup>49</sup> Vgl. Großklaus 1997, 40-42; McLuhan 1965, 334f.

<sup>50</sup> Anders 1983, 57.

<sup>51</sup> A.a.O., 180.

nehmung technisch simulieren, vermitteln unserem gesellschaftlichen Wissensvorrat auf diese Weise ein *Bild* vom Menschen, der seiner zeitlichen Bedingtheit – seiner Zeitlichkeit – enthoben ist. Götz Großklaus hat diese Entwicklung treffend charakterisiert: »Die Geschichte der Medien ist eine Geschichte wachsender symbolischer Verfügung über nicht-anwesende ferne Zeiten und ferne Räume.«<sup>52</sup> Das impliziert jedoch gleichermaßen die symbolische Verfügung über nicht anwesende Menschen aus fernen Zeiten und Räumen. Den nicht anwesenden Räumen ist das nächste Kapitel gewidmet.

## 2.2 Virtualität und Raum

Es machte mir wieder den ungemeinsten Eindruck, wie sie den Radioapparat anstellten und von London nach Rom, von Rom nach Moskau usw. übersprangen. Zeit- und Raumbegriff sind vernichtet. Man muß zum Mystiker werden.<sup>53</sup>

Victor Klemperer

Um das Phänomen der Virtualität zu verstehen, ist es unumgänglich, auch seine räumlichen Aspekte zu thematisieren. Für den Menschen existiert der Raum nicht an sich als ein mathematisch-euklidisches, ungegenständlich Abstraktes, sondern als eine soziale Erfahrung von Grenzen und Bewegungen unseres Körpers im Raum – als ein erlebter Raum, den wir als *homo viator* im eigentlichen Wortsinn *erfahren*. »Wir sprechen«, so der Philosoph Otto Friedrich Bollnow, »um diese Verhältnisse begrifflich zu fixieren, von einem erlebten Raum und meinen damit den Raum, wie er sich dem konkreten menschlichen Leben erschließt.«<sup>54</sup> Die Wahrnehmung vom eigenen Körper im Raum ist dabei konstituierend sowohl für die motorische Steuerung der Körperteile wie auch in einem höheren Sinne für menschliche Identität:

Es handelt sich ... um das Verhältnis, das zwischen dem Menschen und seinem Raum besteht, und darin also zugleich um die Struktur des menschlichen Da-

<sup>52</sup> Großklaus 1997, 33.

<sup>53</sup> Klemperer 1997, 228.

<sup>54</sup> Bollnow 1997, 18.

seins selber, sofern dieses durch sein Verhältnis zum Raum bestimmt ist. Wir sprechen in diesem Sinn von der Räumlichkeit des menschlichen Daseins.<sup>55</sup>

Raum wird vom Menschen visuell, akustisch, haptisch und auch olfaktorisch wahrgenommen. Nähe und Ferne werden durch komplexe rezeptive Mechanismen und aus dem Schatz bisheriger Erfahrungswerte konstruiert. Die neuen Bewegungstechniken seit dem 19. Jahrhundert haben nun eine fundamentale Veränderung unserer Raumwahrnehmung bewirkt, denn der Erschließung des Raumes durch Straßen und Wege und den mittelalterlichen Fortbewegungsmöglichkeiten per Pferd oder Kutsche folgte die zunehmend schneller werdende Eisenbahn. Sie hatte als Mittel der »Raumschrumpfung« schon bei Heinrich Heine einen besonderen Eindruck hinterlassen.<sup>56</sup> Götz Großklaus weist darauf hin, dass die Erfindung dieser Bewegungstechniken mit der Entdeckung neuer, technischer Medien zusammenfällt:

Historisch gleichzeitig seit den 30er und 40er Jahren des 19. Jahrhunderts bewirken die neuen Bewegungsmaschinen (Eisenbahn, Dampfschiff) und die neuen Bild- und Kommunikationsmedien (Fotografie, Telegrafie, Phonografie) die Tilgung räumlicher Distanzen und Zwischenräume und die Auslöschung zeitlich-geschichtlicher Intervalle – mit dem doppelten Effekt der zeiträumlichen Zusammenziehung zu prägnanten Punkten – oder der Erweiterung oder Vernetzung dieser Punkte zu Zeit- und Raumfeldern. Die alten Intervalle sind in diesen Feldern oder Netzen zu kurzen Schaltwegen, superschnellen Signallaufzeiten, instantanen Zugriff- und Abrufvorgängen, zu live- und real-time-Prozessen in der Tat geschrumpft, bei gleichzeitiger Expansion der Netze.<sup>57</sup>

Es ist offensichtlich, dass spätestens mit der Erfindung der Telegraphie und der Eisenbahn die traditionellen Abgrenzungen zwischen verschiedenen Kulturräumen, zwischen Nah- und Fernraum und zwischen öffentlichem und privatem Raum »in Bewegung« geraten sind.<sup>58</sup> Noch gravierender als die Beschleunigung der menschlichen Bewegung durch den Raum sollte sich die Erfindung der neuen Übertragungs- und Reproduktionsmedien auswirken, denn erstens bedeutete Raumerfahrung immer weniger, dass ein Erleben von Raum an eine tatsächliche Bewegung im Raum gebunden ist und zweitens wurde es möglich, Bilder

---

<sup>55</sup> A.a.O., 22. Vgl. a.a.O., 13-25.

<sup>56</sup> Vgl. a.a.O., 96-101; Großklaus 1997, 72-79; Schivelbusch 1977, 37.

<sup>57</sup> Großklaus 1997, 37.

<sup>58</sup> Vgl. a.a.O., 72-102. Natürlich müssten hier auch das Teleskop und das Bild im allgemeinen hinzugefügt werden, die räumliche Distanzen negieren.



von Räumen – also die visuelle Erfassung von Räumlichkeit – technisch zu simulieren. Zwar gibt es seit der Antike in der Malerei und Mosaik-kunst teils überraschend gelungene Darstellungen des dreidimensionalen Raumes,<sup>59</sup> jedoch begann erst in der Mitte des 19. Jahrhunderts mit der Erfindung der Daguerreotypie (1837) die technische Reproduktion von visuell erfasster Räumlichkeit. Die Natur wird nicht mehr durch die subjektive Begabung eines Künstlers in einem mimetischen Prozess »nachgeahmt«, sondern ihre physikalischen Eigenschaften werden objektiv, durch das *Objektiv* einer Kamera, technisch erfasst und mit Hilfe geeigneter Speicher- und Reproduktionsmedien (Photopapier, Film, Magnetbänder, Fernseh- und Computerbildschirme, Smartphone-Displays) mit immer besseren Methoden sichtbar gemacht. Räumlichkeit wird nun technisch simuliert. Im selben Jahr, als Louis Daguerre seine große Entdeckung machte, entwickelte Samuel Morse den Schreibtelegraphen und machte damit erstmals die Übermittlung von Nachrichten unabhängig von einem materiellen Träger und einem Überbringer, der sich tatsächlich durch den Raum bewegen musste. Informationen wurden durch Energiedifferenzen übermittelt. So lösten sich Stück für Stück die Bilder der Räume vom tatsächlichen Raum.<sup>60</sup>

Mit dem Auftreten der neueren und neuesten Medien: mit Fotografie, Film, Radio und Fernsehen kann jedes reale Geschehen, wo immer und wann immer es sich ereignet, wie entfernt auch immer der Ort des Geschehens sein mag, zum Nahereignis werden über sein mediales Abbild.<sup>61</sup>

Durch Film und später durch Fernsehen, das Internet und Mobiltelefonie konnten nicht nur einzelne Bilder, sondern ganze Bildsequenzen menschliches Handeln und Bewegung im Raum simulieren. Ohne eine einzige Bewegung des Beobachters im realen Raum erforderlich zu machen, bringt das Fernsehen oder der Live-Stream im Internet die Welt zu uns ins Wohn- oder Arbeitszimmer, überwindet unbeschränkt räumliche Distanzen und schafft in der Anwesenheit von Abwesenden die Ablösung der Präsenz durch die Präsentation. Das Prinzip hatte schon Günther Anders erkannt.<sup>62</sup> Im Fernseh- und Filmbild selbst kann über

---

<sup>59</sup> Das Panoptikum bildet vermutlich den Höhepunkt dieser vortechnischen Darstellung von Räumlichkeit.

<sup>60</sup> Vgl. Hammel 1994, 62-70.

<sup>61</sup> Großklaus 1997, 97.

<sup>62</sup> Vgl. Anders 1983, 114-134.

die Veränderung der Kameradistanz die räumliche Distanz zwischen Zuschauer und Objekt künstlich noch weiter verringert werden.

Analog zu den vorhergehenden Differenzierungen ist die Wahrnehmung einer virtuellen Realität gekennzeichnet durch das Nebeneinander eines Lebensraumes in der Lebenswelt und eines Erlebnisraumes im virtuellen Medium. Beide Räume können wirklich existieren – wie beispielsweise bei der Übertragung eines Fußballspieles. Aber für den exemplarischen Live-Stream-Zuschauer ist nur der Raum, in dem er sich befindet, real erfahrbar, während der Erlebnisraum medial vermittelt wird und die zeitliche und örtliche Anwesenheit des Beobachters dort nicht erforderlich ist. Die visuelle und akustische Wahrnehmung des Ereignisses im Erlebnisraum ist damit virtuell verfügbar, ohne dass hier etwa soziale Voraussetzungen zur Teilnahme an einem Ereignis verlangt würden.

In größeren kulturgeschichtlichen Zusammenhängen betrachtet der britische Soziologe Anthony Giddens den Übergang von der traditionellen Welt in die Moderne als eine zunehmende Trennung von Raum und Ort, die er als »Entbettung« (*disembedding*) bezeichnet. Gewohnheiten und Praktiken werden somit von ihren ortsgebundenen Zwängen befreit und vielfältige Möglichkeiten des Wandels ergeben sich mit dem Beginn der Moderne: »Unter Entbettung verstehe ich das ›Herausheben‹ sozialer Beziehungen aus ortsgebundenen Interaktionszusammenhängen und ihre unbegrenzte Raum-Zeit-Spannen übergreifende Umstrukturierung.«<sup>63</sup> Unter diesem Gesichtspunkt sind Medienerfahrungen generell von den Anwesenheitszusammenhängen ihres originären sozialen Raumes unabhängig, bloß die Befähigung zur Wahrnehmung räumlicher und akustischer Signale ermöglicht die telepräsente Teilnahme an fernen und sozial vielleicht nicht zugänglichen Ereignissen. Man denke beispielsweise an Fernsehübertragungen von Bundestagssitzungen. Kommunikation und Interaktion – und in ihrer Folge Sozialität und Identität – lösen sich von ihren ortsgebundenen, sozialen Zwängen, aber auch von einer identitätsstiftenden räumlichen Gemeinschaft.<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> Giddens 1997, 33. Vgl. a.a.O., 28-43.

<sup>64</sup> Vgl. a.a.O., 30-33. Auch Giddens problematisiert in diesem Zusammenhang die Frage, ob die moderne Auflösung ortsgebundener Identitäten als Gegenreaktion in manchen Staaten ein Aufkommen des lokalen Nationalismus begünstigt, wie das bekanntlich Samuel Huntington nahelegte. Vgl. a.a.O., 86.

## 2.3 Virtualität und Körperlichkeit

The central event of the 20<sup>th</sup> Century is the overthrow of matter. In technology, economics, and the politics of nations, wealth – in the form of physical resources – has been losing value and significance. The powers of mind are everywhere ascendant over the brute force of things.<sup>65</sup>

The Magna Charta of the Cyberspace

Die vorhergehenden Überlegungen zur veränderten Zeit- und Raumerfahrung durch die elektronischen Medien werden deutlich gemacht haben, dass sich hieraus auch Veränderungen für die Wahrnehmung der Materialität und Körperlichkeit von Um- und Mitwelt ergeben. Schon kurz nach der Entdeckung der Telegraphie und Photographie gelangte der amerikanische Arzt und Lyriker Oliver Wendell Holmes zu einer geradezu postmodernen Erkenntnis:

*Form is henceforth divorced from matter.* In fact, matter as a visible object is of no great use any longer, except as the mould on which form is shaped. Give us a few negatives of a thing worth seeing, taken from different points of view, and that is all we want of it. Pull it down or burn it up, if you please. We must, perhaps, sacrifice some luxury in the loss of color; but form and light and shade are the great things, and even color can be added, and perhaps by and by may be got direct from Nature ... There is only one Coliseum or Pantheon; but how many millions of potential negatives have they shed, representatives of billions of pictures, since they were erected! Matter in large masses must always be fixed and dear; form is cheap and transportable. We have got the fruit of creation now, and need not trouble ourselves with the core.<sup>66</sup>

Relevanz gewinnen diese Gedanken Holmes, wenn Erfahrungen von Materialität und konkreter Körperlichkeit in zunehmendem Maße durch elektronische Medien geprägt werden, denn der menschliche Körper selbst ist Produkt unserer Wahrnehmungen und gleichzeitig unser Erkenntnisapparat. Der Psychologe Jean Piaget betonte den körperlichen Anteil bei der Herausbildung der Intelligenz und der Philosoph Arnold Gehlen bestimmte die Höherentwicklung des Menschen als Folge seiner körperlichen Bedingtheiten, während Wilhelm Dilthey unseren Glauben an die Realität der Außenwelt in der Erfahrung des auch ma-

<sup>65</sup> Dyson et al. 1994, 1.

<sup>66</sup> Holmes 1859, 747.

teriellen Widerstandes der Welt begründet sah. Menschliche Erkenntnis und Identität sind in einem beträchtlichen Ausmaß von der materiellen Form des menschlichen Körpers, seinen Wahrnehmungsmöglichkeiten und auch unserer Wahrnehmung des Körpers abhängig. Die Wahrnehmung von Körpern im Fernsehen, Internet und in Computerspielen unterscheidet sich laut Karlheinz Lüdeking jedoch erheblich von der des lebensweltlichen Alltages.<sup>67</sup>

Die durch unseren Körper, durch dessen sensorische und motorische Beschränkungen verursachte Verankerung im räumlichen Hier wird immer weiter aufge- weicht. Auch ohne Roboter-Fernlinge oder virtuelle Puppen überschreiten wir unsere sensorischen und motorischen Beschränkungen durch jede neue Form der Technologie, durch jedes Mensch-Maschine-System. Unsere Erfahrung, die stets von unserem Körper abhängig ist, verändert sich durch diese Erweiterungen oder Prothesen. Unser Körper hört nicht mehr an unserer Haut auf, wenn wir ein Fahrzeug oder einen Roboter in der Ferne steuern ... Unser Körperbild wird dadurch bestimmt, was wir durch ihn erleben und empfinden, was wir mit ihm machen können (und müssen).<sup>68</sup>

Der französische Philosoph Jean-François Lyotard hat diese durch die Verbreitung von elektronischen Medien evozierte Immaterialität der Wirklichkeit als eine der wesentlichen Eigenarten der Postmoderne identifiziert. Schon 1985 schreibt er in *Immaterialität und Postmoderne*:

Forschung und Entwicklung in Technowissenschaft, Kunst und Technik, ja selbst die Politik erwecken heute den Eindruck, daß die Wirklichkeit, was auch immer sie sei, ständig ungreifbarer wird, daß sie unmittelbar niemals beherrscht werden kann ... Zudem greifen wir fast nie in die Wirklichkeit ein, die wir umgestalten wollen. Die Arbeit im Beruf oder Haushalt benötigt immer mehr Apparate (matériels). Der manuelle, visuelle und geruchsmäßige Kontakt mit dem Material geht verloren ... Es ist, als hätte man zwischen uns und den Dingen einen Filter gesetzt, einen Schirm von Zahlen ... Mit den Codier- und Dekodiersystemen erfahren wir, daß es Realitäten gibt, die auf eine neue Weise ungreifbar sind ... Die Wirklichkeit besteht aus Elementen, die von Strukturgesetzen (Matrizes) in nicht mehr menschlichen Raum- und Zeitmaßstäben organisiert werden.<sup>69</sup>

Im Vergleich zur heutigen Situation beschreibt Lyotard allerdings nur eine Übergangsphase. Während die Philosophie in den 1980er Jahren zur Einsicht gelangte, dass die *Wahrnehmung* und *Veränderung* in der

---

<sup>67</sup> Vgl. Hayles 1999, 220f.; Gebauer 1984, 234f.

<sup>68</sup> Lüdeking 1996, 66.

<sup>69</sup> Lyotard et al. 1985, 10f.

Wirklichkeit immer stärker durch immaterielle Medien wie Fernsehen oder Computer geprägt sind, die sich zwischen Mensch und Wirklichkeit schalten, stehen wir seit den 1990ern am Beginn einer Entwicklung, in der Menschen einen immer größeren Teil ihrer Erfahrungen nicht mehr *durch*, sondern mit immateriellen, sprich virtuellen Wirklichkeiten selber machen. Handlungen zielen heute in größerem Maße als je zuvor darauf ab, Veränderungen *in* virtuellen Erlebnisräumen vorzunehmen – und nicht mehr nur Veränderungen in der materiellen Welt durch immaterielle Medien.

Der Medienphilosoph Vilém Flusser versteht daher die Postmoderne in Verbindung mit einem neuen Verständnis der Wirklichkeit, die die Begegnung des Menschen mit der Virtualität provozieren wird: »Irgend etwas ist dabei, sich ziemlich grundsätzlich zu ändern. Wenn wir dies etwas eleganter ausdrücken wollten, könnten wir sagen, dass wir in einem Paradigmenwechsel stehen.«<sup>70</sup>

Konstituierend für dieses neue Verständnis von Wirklichkeit ist vor allem die durch Medien veränderte Wahrnehmung des menschlichen Körpers, wie Lüdeking bereits betonte. Das Körpererleben bezieht sich hierbei in den meisten Fällen jedoch weniger auf das Erleben des eigenen Körpers als vielmehr auf die Wahrnehmung und bei Computerspielen auf die interaktive Steuerung von anderen realen bzw. fiktiven Körpern. Auch wenn zur Zeit haptische und bewegungstolerante Simulationen entwickelt werden und andererseits schon mit der Erfindung des Phonographen die heute allgegenwärtige, akustische Virtualisierung einsetzte, sind die heute bedeutendsten Formen von Virtualität im Fernsehen, Computer und Internet bilddominiert.<sup>71</sup> Einhergehend mit der geistigen Aufklärung Europas übernahm das Auge in der Nachahmung des barocken Gottesauges immer mehr Kontroll- und Selbstkontrollfunktionen und führte damit zu einer gravierenden Reduktion der Weltwahrnehmung auf den Sehsinn. Die Welt als Ganzheit der verschiedenen Sinneserfahrungen zu erleben, weicht einer visuell dominierten Welt- und Selbstwahrnehmung, die das Empfinden der eigenen Gegenwartigkeit in der sinnlichen Reaktion des Körpers auf die Welt der Objekte verändert. Die Kontrolle des Auges versagt aber gerade in der Differenzierung zwischen Realität und Phantasmen.<sup>72</sup> Auch Vilém Flusser

---

<sup>70</sup> Flusser 1992b, 15.

<sup>71</sup> Vgl. McLuhan 1965, 275-283.

<sup>72</sup> Vgl. Wulf 1984, 22f.

betont an dieser Stelle die Wichtigkeit der Herrschaft der Bilder in der europäischen Kulturgeschichte:

Was uns nicht mehr frei steht, ist, die Dominanz der technischen Bilder über die künftige Gesellschaft in Frage zu stellen. Jenes Universum, das seit einigen Jahrzehnten daran ist, in Form von Fotos, Filmen, Videos, Fernsehschirmen und Computerterminals eine Funktion zu übernehmen, welche bislang von Texten eingenommen wurde, die Funktion nämlich, die für die Gesellschaft und den Einzelnen lebenswichtigen Informationen zu tragen. Es geht um eine Kulturrevolution, deren Reichweite und Konsequenzen wir erst zu ahnen beginnen.<sup>73</sup>

Ein technisches Bild simuliert eine visuell wahrnehmbare Realität. Die künstlerischen Bilder sind nach Flusser subjektive Abstraktionen von Phänomenen, die technischen Bilder sind Konkretisierungen von objektiven Abstraktionen.<sup>74</sup> Das technische Bild entspricht damit der Realität, wie wir sie mit unseren Augen wahrnehmen *könnten* und bedarf keiner Imagination des Subjekts, das in einem Denkprozess aus abstrakten, sprachlichen Symbolen wieder sinnlich erfahrbare Bilder konstruieren müsste. Technische Bilder lassen – im Gegensatz zu künstlerischen Bildern – keine Leerstellen als Raum für die subjektive Imagination. Das technisch erzeugte Bild vom Körper vollzieht nun die Dekontextualisierung der bloß visuellen Wahrnehmung des Körpers ohne seinen materiellen Kontext. Im Zuge von Bildtelegraphie und der nachfolgenden Digitalisierung visueller Darstellungen im 20. Jahrhundert wird das Bild des Körpers zur Summe mathematisch definierter Zustände. Das Bild des Körpers wird immateriell, es wird Information.

Durch diese veränderte Wahrnehmung des Körpers entwirft sein technisches Bild jedoch ein neues Verhältnis zu Zeit und Raum, weil diese Bilder räumlich und zeitlich beliebig reproduzierbar sind: »Die Bilder verselbstständigen sich und schaffen ›enträumlichte Räume‹ und ›entzeitlichte Zeitlichkeit‹, in die sie den Betrachter hineinziehen.«<sup>75</sup>

Der Soziologe Dietmar Kamper begreift diese Entwicklung technischer Bilder und die damit korrelierende Entstehung eines neuen Körperverständnisses in einem größeren kulturgeschichtlichen Zusammenhang. Die Geschichte der Zivilisation versteht er einerseits als planvolle An-

---

<sup>73</sup> Flusser 1992c, 8f. Vgl. zum Begriff des technischen Bildes a.a.O., 20-27.

<sup>74</sup> Mit technischem Bild ist im Sinne Flussers das Foto, das Bild im Fernseher und Computer gemeint. Nicht gemeint ist das künstlerische Bild (auch nicht, wenn es am PC entsteht). Vgl. Flusser 1992c, 7ff.; Flusser 1997, 75ff.

<sup>75</sup> Wulf 1984, 42.

eignung der Natur – als (geistige) Verallgemeinerung des (körperlichen) Besonderen – andererseits als unaufhaltsame Abstraktion und Formalisierung jeglichen Inhaltes: ein geistlos Körperliches werde unter ein körperlos Geistiges subsumiert.<sup>76</sup> Posthumanistische wie auch gentechnische Körperutopien erscheinen damit als Fortsetzung des modernen Körperdiskurses, wie ihn vor allem Norbert Elias und Michel Foucault in verschiedenen Aspekten nachgezeichnet haben. Die zunehmende Kontrolle des Körpers ist demnach ein Kennzeichen gerade der bürgerlichen Gesellschaft des 19. Jahrhunderts, wobei in der Gegenwart die älteren, moralischen Perspektiven weitgehend den Kriterien der Effizienz und der Erlebnisrationalität gewichen sind.<sup>77</sup> Die Entfernung des menschlichen Körpers mittels Sprachabstraktionen, durch Unterdrückung, Gesetz und Verbot oder neuerdings durch normative Bildabstraktion dient der Orientierung in der Welt. Körper werden hier von ihrer ursprünglichen Mannigfaltigkeit bis auf die Nulldimensionalität – von der Präsenz zur Absenz – reduziert.<sup>78</sup> Die Stufen dieser Abstraktion sind gekennzeichnet durch erstens die körperlose Sprache, zweitens das sprachlose Bild und schließlich durch das bilderlose Zeichen in seiner digitalen Reproduzierbarkeit.<sup>79</sup>

Technische Bilder sind nun augenscheinlich frei von materiellen Trägern, gleichzeitig aber mathematisch vollkommen determinier- und kontrollierbar. Im Prinzip werden damit Körperbilder ebenfalls technisch vollkommen determinierbar, kontrollierbar und beliebig manipulierbar. Die freie Wählbarkeit und Gestaltung von virtuellen Körpern, den Avataren, in Computerspielen und in bestimmten Kommunikations- und Spielanwendungen des Internet wecken die Hoffnung, im virtuellen Raum neue Entwürfe der eigenen, körperlichen Identität konstruieren zu können.

---

<sup>76</sup> Vgl. Kamper 1976, 8.

<sup>77</sup> Vgl. Elias 1997, 323-465; Foucault 1983; Schröter 2002, 88f.

<sup>78</sup> Vgl. Kamper 1999, 7.

<sup>79</sup> Vgl. a.a.O., 145f.

## 2.4 Virtualität, Realität und das Imaginäre

Wir leben in einer Gesellschaft mit Kaffee ohne Koffein, Schokolade ohne Zucker und Virtualität als Realität ohne Realität.<sup>80</sup>

Slavoj Žižek

Der mit den elektronischen Medien einhergehende Bedeutungswandel von Zeit und Raum kulminiert in der Auflösung des herkömmlichen Wirklichkeitsbegriffes. Die gegenseitige Durchdringung zwischen virtueller Erlebniswelt und realer Lebenswelt erschwert es, klar zwischen Virtualität und Realität zu differenzieren. Niemand hat die damit einhergehende Entleerung des traditionellen Begriffes von Wirklichkeit durch die neuen Medien hellsichtiger vorausgeahnt als Günther Anders in seinem 1956 publizierten Essay *Die Welt als Phantom und Matrizze*.

So wie, wo das Leben als Traum gilt, Träume als Leben gelten, so wirkt nun, da jede Realität als Phantom auftritt, jedes Phantom real. Wo jedem wirklichen Vorgang durch dessen Übertragung etwas Scheinhaftes verliehen wird, muß das Scheingeschehen ... in der Übertragung seinen spezifisch ästhetischen Scheincharakter einbüßen.<sup>81</sup>

Stanisław Lem hatte für dieses Phänomen schon sehr früh den Begriff *Realyse* als Bezeichnung für den allgegenwärtigen Wirklichkeitsschwund eingeführt.<sup>82</sup> Seit Günther Anders und Stanisław Lem wurde die Auflösung der Wirklichkeit unter dem Eindruck virtueller Welten beinahe inflationär oft heraufbeschworen.<sup>83</sup> Das Resümee des Schriftstellers und Computerkünstlers Herbert W. Franke zielt in eine ähnliche Richtung, impliziert jedoch bereits eine nützliche Differenzierung:

Unabhängig von positiven oder negativen Erwartungen stößt uns diese Technik auf Fragen ganz anderer Art, beispielsweise die Unterscheidung zwischen Sein und Schein ... Bisher kannte man nur die virtuellen Räume unserer Vorstellungen, und die Aussagen, die zu diesen Problemen gemacht wurden, beruhen auf psychologischen Erfahrungen, die wir in unseren Wahrnehmungen einerseits

---

<sup>80</sup> *Funkhausgespräche* (WDR5) mit Oskar Negt und Slavoj Žižek vom 20.09.2001.

<sup>81</sup> Anders 1983, 143.

<sup>82</sup> Vgl. Lem 1996c, 129. Dieser Roman, *Der Futurologische Kongreß*, stammt schon von 1974!

<sup>83</sup> Vgl. Lyotard 1987, 22; Kamper 1995; Flusser 1992c, 7f.; Baudrillard 1994, 9f.



und den Gedankenbildern andererseits machen. Doch jetzt wird uns in Form der virtuellen Räume eine dritte Möglichkeit geboten ...<sup>84</sup>

Franke spricht hier von unseren Wahrnehmungen der Welt, unseren Aussagen darüber und schließlich von der Virtualität. Auf diesem Grundgedanken aufbauend, möchte ich ein heuristisches Modell vorschlagen, das zwischen der Realität, der Virtualität und dem Imaginären unterscheidet. Es soll hier keine neue Ontologie entworfen werden – das würde eine Menge weiterer philosophischer und psychologischer Fragen provozieren. Das Modell soll lediglich dazu dienen, über das Verhältnis zur Realität und dem Imaginären zu einer genaueren Bestimmung der Virtualität zu gelangen. In verschiedenen Annäherungen sollen diese drei Aspekte nun genauer charakterisiert werden – zugespitzt auf die Frage: Welche Bedeutung hat die Erfahrung von und mit Virtualität? Der Fokus dieser Frage orientiert sich an der Qualität der menschlich-sinnlichen Wahrnehmung.<sup>85</sup>

Unter Realität soll die mit menschlichen Sinnen unmittelbar erfahrbare Welt verstanden werden.<sup>86</sup> Dass unter der Berücksichtigung konstruktivistischer oder soziolinguistischer Theorien gar keine objektive Welt unabhängig von der Leistung eines Beobachters bestehen kann, ist für dieses heuristische Modell nicht relevant. Wenn alle Welt- und Medien-erfahrung als sprachliche, psychische oder medientechnische Konstruktion betrachtet wird, dann gibt es zwischen dem Imaginären, der Realität und der Virtualität weder eine anwendbare Differenzierungsmöglichkeit noch einen daraus hervorgehenden Erkenntnisgewinn. Diese objektive Realität wird von unseren visuellen, akustischen, olfaktorischen, haptischen (in jedem Fall aber) körperlich gegebenen Sinnen wahrgenommen. Realität setzt also in diesem Zusammenhang einen Betrachter voraus. Realität steht in einem zeitlichen, räumlichen und materiellen Kontext der Lebenswelt. Beim Beispiel einer Photographie besteht die lebensweltliche Realität dieses Bildes aus dem Photopapier,

---

<sup>84</sup> Franke 1997, 366.

<sup>85</sup> Die Wahrnehmung der Welt durch Tiere oder physikalische Messungen ist für die Frage nach der Virtualität zunächst unerheblich, da Virtualität Teil von Medien-erfahrungen ist, die speziell für die sinnlichen Wahrnehmungsfähigkeiten des Menschen produziert werden.

<sup>86</sup> Die Alternative, unter Realität alles zu verstehen, was unabhängig von menschlicher Wahrnehmung verstanden wird, würde nur suggerieren, dass es Aussagen über die Welt geben würde, die nach objektiven Kriterien getroffen werden könnten. Das ist aber nie der Fall, denn alle Aussagen über die Welt sind menschlich.

den aufgetragenen Farben, dem spezifischen Geruch etc. zu einer lebensweltlich bestimmaren Zeit und an einem bestimmten Ort, den dieses Photo einnimmt.

Das Imaginäre soll als die vom menschlichen Subjekt produzierte Imagination der Wahrnehmung, Erinnerung und Vorstellung verstanden werden. Hierbei können die Überlegungen des Germanisten Wolfgang Iser von Nutzen sein, denn er plädiert in der Literaturwissenschaft für die Aufhebung der bipolaren Opposition von Wirklichkeit und Fiktion. Iser unterscheidet zwischen dem Realen, dem Imaginären und der Fiktion. Unter dem Imaginären versteht er psychische Operationsformen, die sich spontan und unwillkürlich einstellen und umfasst damit Manifestationen des Imaginären als Phantasie, Einbildungskraft und Imagination. Durch den intentionalen Akt des Fingierens, den das Imaginäre in einem literarischen Werk durchläuft, wird es zur Fiktion.<sup>87</sup> Lebensweltliche Realität und das bloß vorgestellte Imaginäre vereinigen sich in der Fiktion, die im Falle der Literatur schriftlich fixiert wird.<sup>88</sup> Das Imaginäre ist damit das Produkt der rein subjektiven Imagination – also das visuelle, akustische oder sonst wie sinnliche Vorstellungsvermögen des Menschen. Handlungen, Erlebnisse, Phantasien oder Gedanken über zukünftige und vergangene Ereignisse werden in meist bildlichen Vorstellungen imaginiert und teils schon sprachlich abstrahiert. Das Imaginäre setzt in diesem Zusammenhang die subjektive Imagination voraus. Es steht in einem zeitlichen, räumlichen und materiellen Kontext des psychischen Erlebens des Subjektes. Beim Beispiel der Photographie besteht das Imaginäre dieses Bildes aus den Gedanken, Emotionen und imaginierten Erinnerungen und Phantasien, die ein Betrachter innerlich entwickelt.

Virtualität soll nun heißen: die Simulation von menschlich-sinnlicher Wahrnehmung der Realität oder des Imaginären. Die virtuelle Realität simuliert visuelle, akustische und seltener olfaktorische oder haptische Sinneserfahrungen des Körpers. Virtualität setzt daher stets eine Simulationstechnik voraus. Virtualität steht in einem zeitlichen, räumlichen und materiellen Kontext der Erlebniswelt. Beim Beispiel der Photographie besteht das Virtuelle des Bildes in der technischen Simulation einer abgelichteten Szene (z.B. eine Landschaft).

---

<sup>87</sup> Vgl. Iser 1990, 23-30 und Iser 1991, 24-59.

<sup>88</sup> Vgl. Sill 1997, 141-145.

Einen bedeutenden Beitrag zur Frage nach dem Verhältnis zwischen Realität und Medien bzw. Virtualität hat der französische Soziologe und Philosoph Jean Baudrillard geleistet. Er gliedert die abendländische Geschichte nach der Art der Beziehung zwischen Zeichen und Bezeichnetem. Unter Zeichen versteht Baudrillard zunächst alles, was Realität kodifiziert wiedergibt: Sprache, Zahlen, Bilder, Kleidung und ähnliches. Während in der mittelalterlichen Ständegesellschaft das Zeichen als symbolische Ordnung der Gesellschaft stets seine Referenz auf das Reale beibehält, beginnt mit der Renaissance das Ende des aufgezwungenen Zeichens.<sup>89</sup>

Auf die Endogamie der Zeichen, die der Rangfolge des Status entsprachen, folgt die Demokratie der Konkurrenz. Mit der Übertragung der Prestigewerte und -zeichen von einer Klasse auf die andere geht man notwendigerweise zugleich auch zur *Imitation* über.<sup>90</sup>

Die Imitation von Zeichen, die als bloßes Simulakrum nur noch die Referenz auf das Reale vortäuschen, erhält mit der industriellen Revolution und der seriellen Produktion von Zeichen eine neue Qualität. Da nun alle Zeichen als industrielles Simulakrum äquivalent wiederholbar sind, verliert die Imitation von Zeichen mit ihrer ursprünglichen Referenz ihre Bedeutung an die Produktion neuer Zeichen. Die Referenz auf das Modell ersetzt damit die Referenz auf die Realität. Das Zeichen generiert selbst Bedeutung und konkurriert nicht mehr primär mit anderen Zeichen bzw. mit den Referenzbezügen dieser Zeichen.

Das bestimmende Schema unserer Gegenwart ist nach Baudrillard die Simulation, die spätestens in ihrer digitalen Kodierung von Zeichen ohne Realitätsreferenz, eine Hyperrealität ins Leben ruft: »Am Ende dieses Entwicklungsprozesses der Reproduzierbarkeit ist das Reale nicht nur das, was reproduziert werden kann, sondern das, was immer schon reproduziert worden ist.«<sup>91</sup> Zeichen konstituieren ihre eigene Realität und lösen damit den Widerspruch zwischen Realem und Imaginärem auf. »Die Irrealität ist nicht mehr die eines Traumes oder Phantasmas, eines Diesseits oder Jenseits, es ist die Irrealität einer *halluzinierenden*

---

<sup>89</sup> Jeder Stand hatte im Mittelalter seine ihm zugewiesenen Zeichen (Kleidung, Sprache, Verhaltenskodex). Vgl. Baudrillard 1991, 79-83.

<sup>90</sup> A.a.O., 80.

<sup>91</sup> Vgl. Baudrillard 1991, 116.

*Ähnlichkeit des Realen mit sich selbst.*<sup>92</sup> Zeichen repräsentieren damit nicht mehr Realität – mit der Simulation erschaffen sie eine Hyperrealität.<sup>93</sup> In seinen medienphilosophischen Analysen stellt Baudrillard die Virtualität auch in ein Verhältnis zum Imaginären, das er der Bedeutung nach als äquivalent zur Illusion versteht. Er verurteilt die Simulation der Welt in der Virtualität als das perfekte Verbrechen. Das Verbrechen sei die Ermordung der Welt durch ihre Simulation, die einhergehe mit der Vernichtung der radikalen Illusion der Welt. Illusion ist für Baudrillard nicht trügerischer Schein, sondern der lebensnotwendige, utopische Geist, die autonome Kreativität des Menschen – das Imaginäre in dem oben ausgeführten Sinne (nach Iser):<sup>94</sup>

Der Gedanke wird zur Rechenoperation, dabei wird jeder Zweifel, jede Distanz, jede unberechenbare Eventualität, jedes Spiel und jede Illusion des Gedankens unterdrückt – gerade wie der Körper als Illusion in seiner genetischen Einschrift verschwindet, wie die Welt als Illusion in ihrem technischen Artefakt verschwindet ... All dies, Künstliche Intelligenz, Echtzeit, Telesensorialität, bedeutet die endgültige Verdrängung der Illusion. Die wilde Illusion des Gedankens, der Szene, der Leidenschaft, der Intelligenz, der Illusion der Welt, die Vision der Welt (und nicht ihre Darstellung und analytische Erkenntnis) ... , die Anschauung von Gut und Böse ... , von Wahr und Falsch, die wilde Illusion des Todes, oder aber des Lebens um jeden Preis – das alles verflüchtigt sich in der Tele-Wirklichkeit, in allen Technologien, die uns im Virtuellen einfangen, das heißt in das Gegenteil der Illusion, in die totale Desillusion.<sup>95</sup>

Wenn man Baudrillards Überlegungen aufgreift, präsentiert sich die Virtualität prinzipiell als Simulation sowohl von Realität als auch von Illusion bzw. dem Imaginären. Die Auffassung, dass die Virtualität selbst keinerlei Referenz mehr auf die Realität aufweist, Zeichen also nur noch sich selbst *bezeichnen*, ist nicht ohne weiteres nachvollziehbar. Ähnlich wie Herbert W. Franke und Wolfgang Iser entwirft damit auch Baudrillard ein dreiteiliges Modell – in diesem Fall mit den Begriffen der realen Welt, der Illusion der Welt und der Virtualität. Alle drei Denker differenzieren damit zwischen einer Ebene der (theoretisch) objektiv vorhandenen Realität, des subjektiv konstruierten Imaginären und der medialen Simulation der Realität wie auch des Imaginären in der Virtualität. An dieser Stelle der Überführung des subjektiv Imaginären in die

<sup>92</sup> A.a.O., 114.

<sup>93</sup> Vgl. a.a.O., 112-123.

<sup>94</sup> Vgl. Baudrillard 1996, 9-38.

<sup>95</sup> Baudrillard 1994a, 19ff.

sprachliche oder bildliche Simulation wäre Isers Begriff des Fiktiven einzubringen.<sup>96</sup>

Unter diesen Voraussetzungen ist evident, dass Virtualität nicht einfach Schein oder das Gegenteil von Realität bedeutet, was schon Günther Anders durch das Paradox der Phantomatisierung – real und doch nicht wirklich – ausdrücken wollte.<sup>97</sup> Die Szene eines Flugzeugabsturzes im Fernsehen kann eine Live-Übertragung sein oder aber eine dramaturgische Inszenierung in einem entsprechenden Spielfilm. Die eine Sendung stellt ein reales Ereignis dar, die andere ein fiktives (also eine Virtualisierung des Imaginären) – beide sind für den Fernsehzuschauer jedoch nur virtuell vorhanden.

Virtualität kann daher nur vom jeweils wahrnehmenden Subjekt aus gedeutet werden. Ereignisse sind nicht an sich virtuell, sondern ihre Wahrnehmung machen sie aus der Perspektive eines bestimmten Betrachters virtuell. Eine erhellende Erfahrung war für mich persönlich eine Wahlkampfrede Helmut Kohls 1998 auf dem Bonner Marktplatz. Als nur zufälliger Besucher am Rande der Zuschauermenge musste ich in Kauf nehmen, dass der Redner vor dem Rathaus sehr weit entfernt von mir stand, aber ein japanischer Tourist filmte mit aufgeklapptem Sucherbildschirm die Szene mit seiner Videokamera direkt vor mir. Auf dem kleinen Bildschirm war Kohl viel besser zu erkennen, als wenn ich direkt auf die Tribüne geblickt hätte. Kohl war genauso wie ich real und zur selben Zeit auf dem Bonner Marktplatz anwesend. Der Kamerabildschirm vor mir erzeugte also keinen Schein, sondern simulierte technisch die sinnlichen Erfahrungen (hier diejenigen der visuellen Nähe), die mir nicht zugänglich waren. Aber auf dieselbe Weise – allerdings ohne Elektronik – produzierte auch schon meine Brille ein besseres Bild des Redners. Meine reale Lebenswelt und die virtuelle Erlebniswelt des Kamerabildschirmes waren fast identisch – aber eben nur fast.

Umso deutlicher zeigt sich an diesem »fast«, dass Virtualität stets eine technikunabhängige Wirklichkeitsebene der realen Lebenswelt voraussetzt, von der sich die virtuelle Erlebniswelt abgrenzt. Beim Beispiel des Kohl-Auftrittes waren lediglich meine akustische Wahrnehmung (Laut-

---

<sup>96</sup> Während das Imaginäre einen psychischen Prozess des Subjektes darstellt, verbindet die Fiktion das rein geistig Imaginäre mit dem Realen als Text, als Film, als Bild, als Plastik, als Computerprogramm, womit das Imaginäre in materialisierter Fiktion auch außenstehende Betrachter zulässt.

<sup>97</sup> Vgl. Anders 1983, 129ff.; Heim 1993, 109f.

sprecher) und ein Teil meiner visuellen Wahrnehmungen virtuell – also simuliert.

Über die Differenzierung zwischen realer Lebenswelt und virtueller Erlebniswelt hinaus, die sich an der konkreten Situation des Medienkonsums orientiert, gibt es keine grundsätzliche Abgrenzung von Phänomenen der Virtualität und der Realität. Alle weiteren Unterscheidungen sind gradueller Natur und abhängig von dem Maß, in dem eine technische Simulation von unverfügbaren Wahrnehmungen stattfindet. Eine Brille und ein Teleskop erzeugen genauso wie ein Live-Stream auf dem Smartphone eine virtuelle räumliche Nähe, indem sie die sinnlich (hier: visuell) unverfügbare Realität visuell verfügbar machen.<sup>98</sup> Welches Medium nun stärkere Aspekte von Virtualität impliziert, kann nicht pauschal beantwortet werden. Dies hängt von den heterogenen Inhalten des Mediums ab, die den Einbezug und die Konzentration des Betrachters auf das virtuell wahrgenommene Geschehen beeinflussen.

Klar ist aber: Je totaler die technische Simulation von körperlich-sinnlichen Erfahrungen ist, je stärker sie sich damit löst von den realen Erfahrungsmöglichkeiten unseres Körpers und unserer Person in der realen Lebenswelt, im Hier und Jetzt, desto größer ist das Maß von technisch erzeugter Virtualität in ihren räumlichen, zeitlichen und realweltlichen Aspekten.

Der absoluten Realität, wie sie Vladimir Cherniavsky definiert,<sup>99</sup> muss daher die absolute Virtualität gegenüber gestellt werden. In der absoluten Virtualität ist die Simulation des Realen so perfekt und total, dass wir die Simulation nicht als solche erkennen können, da uns der Bezugspunkt einer höheren Realitätsebene fehlt. Die absolute Virtualität ist von der absoluten Realität nicht unterscheidbar. Der Posthumanist Frank Tipler verklärt dies als Vision für den Fortbestand der Menschheit, Rainer Werner Fassbinder in seinem Film *Welt am Draht* und die

---

<sup>98</sup> Vgl. Lem 1981, 365.

<sup>99</sup> Absolute Realität ist für Cherniavsky eine Wirklichkeit, deren Existenz nicht von uns abhängt und die uns unmittelbar durch unsere Sinne gegeben ist. Darüber hinaus bleibt Cherniavskys philosophisch-mathematischer Virtualitätsbegriff kaum anwendbar für die Virtualität der Medientheorie, da er Virtualität mit Kategorien von logischer Aussagenwahrheit verknüpft und damit die so wichtigen Aspekte des Fiktiven als »Phantasiewelten« aus seinen Betrachtungen ausklammert. Vgl. Cherniavsky 1994, 4, 383.

*Matrix*-Trilogie problematisieren die Auflösung des Realen unter dem Eindruck dieser perfekten Simulation.<sup>100</sup>

Je perfekter und totaler aber die Simulation ist, desto geringer fällt die geistig-kreative – also imaginäre – Leistung des Menschen aus, da alle Gefühsdispositionen und eventuelle Handlungsoptionen vorprogrammiert und geplant sind. Christoph Wulf und Nicolas Negroponte betonen diesen Verlust von subjektiver Imagination, der mit der verwobenen Einheit von Ton und Bild im Film, Fernsehen und Computerspiel einhergeht:<sup>101</sup>

Interactive multimedia leaves very little to the imagination. Like a Hollywood film, multimedia narrative includes such a specific representation that less and less is left to the mind's eye. By contrast, the written word sparks images and evokes metaphors that get much of their meaning from the reader's imagination and experiences. When you read a novel, much of the color, sound, and motion come from you.<sup>102</sup>

Nach diesen Überlegungen über das Verhältnis zwischen der Realität, dem Imaginären und der Virtualität und über die entsprechenden zeitlichen, räumlichen und körperlichen Aspekte stellt sich nun erneut und abschließend die Frage: Was ist Virtualität?

Bereits im theologischen Werk des mittelalterlichen Logikers John Duns Scotus (1265/66-1308) galt das lateinische *virtualiter* als ein Begriff, der anzeigte, dass ein Objekt nicht nur empirisch beobachtbare Eigenschaften besitzt, sondern dass es auch über nur virtuell vorhandene Qualitäten verfügt, die nicht alle gleichzeitig aktuell sind.<sup>103</sup> Und nehmen wir Bezug auf die französische und englische Wortgeschichte der Begriffe Virtualität (*virtualité* bzw. *virtuality*) und virtuell (*virtuel*, *-elle* bzw. *virtual*), so fällt auf, dass sich die erörterten Eigenschaften der Virtualität teils schon in den verschiedenen historischen Bedeutungsgehalten dieses Wortes wiederfinden. Dabei zeichnen sich drei Bedeutungslinien ab. Das mittellenglische *virtualyte* bezeichnet Macht und Fähigkeit in einem ursprünglich religiösen Kontext. Das neuenglische *virtuality* spiegelt ab dem 17. Jahrhundert das wahre Wesen einer Sache oder eines Menschen

---

<sup>100</sup> In *Matrix* und *Welt am Draht* sind bereits alle unsere sinnlichen Erfahrungen Teil eines gigantischen Computerprogrammes. Vgl. Fassbinder 1973; Lem 1981, 345f.; Wachowsky & Wachowsky 1999.

<sup>101</sup> Vgl. dazu Hammel 1994, 73-78; Wulf 1984, 42.

<sup>102</sup> Negroponte 1996, 8.

<sup>103</sup> Vgl. Heim 1993, 132f.; Williams 2001.

wider, das unabhängig von seiner materiellen Verkörperung existiert. In der französischen Sprache bereits im 15. Jahrhundert, im Englischen erst im 19. Jahrhundert, benennen *virtualité* bzw. *virtuality* und die entsprechenden Adjektive einen möglichen Zustand, eine potentielle Fähigkeit, die aber nicht tatsächlich realisiert wird. Heute treffen die verschiedenen Bedeutungszusammenhänge von Virtualität aus der Philosophie, Literatur, Religion, der Optik und der Informatik im Brennpunkt der virtuellen Realität wieder aufeinander.<sup>104</sup>

Dass der Begriff Virtualität nicht auf computergestützte Simulationstechniken sowie den von Jaron Lanier geprägten Kontext der *virtual reality* und die Metapher des *cyberspace* beschränkt werden kann, sondern dass hierbei weitergehende zeitliche, räumliche und materielle Aspekte zu berücksichtigen sind, die auch nicht-elektronische Medien implizieren, ist nach der bisherigen Erörterung der Frage offensichtlich. Frühere Annäherungen an die begriffliche Fassung der Virtualität heben meist nur bestimmte Aspekte hervor. So betont N. Katherine Hayles vor dem Hintergrund ihrer Analyse von Kybernetik und Science-Fiction Literatur die Rolle der Information:

*Virtuality is the cultural perception that material objects are interpenetrated by information patterns ... Virtual reality technologies are fascinating because they make visually immediate the perception that a world of information exists parallel to the »real« world.*<sup>105</sup>

Dagegen nehmen Dietmar Kamper und Vilém Flusser mit nicht weniger Plausibilität eine eher pragmatische Interpretation vor und deuten die Virtualität als Möglichkeitsraum. Der virtuelle Raum, den das Universalmedium Computer dem Menschen eröffnet, führt nach Ansicht Flussers zu einer Vielzahl alternativer Welten. Er schafft neue Möglichkeitsfelder, die so plural und singulär sind, dass sie ins Wirkliche umschlagen und konkret werden. Für Kamper jedoch schließt diese Eröffnung neuer Möglichkeiten die Eliminierung der realen Welt mit ein.<sup>106</sup>

---

<sup>104</sup> Der lateinische Wortstamm *virtus* und *virtualis* als Stärke, Tugend und Vermögen verweist nur indirekt auf den späteren Bedeutungskontext. Als Ausdruck für eine nicht tatsächlich realisierte Möglichkeit leiten sich die neuzeitlichen Verwendungen im *foyer virtuelle* (1757) bzw. dem *virtual focus* (1704) in der Optik und im *virtual memory* (1959) in der Informatik ab. Vgl. Trésor 1994, 1186f.; Simpson & Weiner 1989, Bd. 19, 674f.

<sup>105</sup> Hayles 1999, 14.

<sup>106</sup> Vgl. Flusser 1993, 70.



Das Virtuelle ist das Mögliche, das jederzeit und überall auch anders Mögliche. Es besteht in einem Abschied vom Körperlichen, indem es die Bedingungen der Zeit und des Raumes negiert und damit seine eigene Genese verleugnet.<sup>107</sup>

Wir können Virtualität im medientheoretischen Kontext so verstehen, dass etwas nach Möglichkeit vorhanden, aber nicht wirklich da ist. Es ist insofern vorhanden, als dass unsere visuellen, akustischen und ggf. weiteren Sinneswahrnehmungen eines Phänomens simuliert werden. Virtualität ist damit nicht einfach das Gegenteil von Realität und auch nicht identisch mit dem Schein oder gar dem subjektiv Imaginären. Virtualität kann die Simulation der Realität wie auch des Imaginären bedeuten. Elektronische Medien im Prozess der technischen Simulation implizieren die Idee eines Informationsmusters, das hinter der Realität steht. Meiner Überzeugung nach führen diese Überlegungen zu der folgenden, sicherlich auch nur annähernden, medientheoretischen Definition des Virtualitätsbegriffes:

*Virtualität ist die Verfügbarkeit des Unverfügbaren. Unverfügbar meint räumliche, zeitliche und materiell-körperliche Unverfügbarkeit von realen oder imaginären Ereignissen. Verfügbarkeit meint die Simulation der sinnlichen Wahrnehmung dieser Ereignisse. Je unabhängiger die Erfahrungen der virtuellen Erlebniswelt von Zeit und Raum sind, desto größer ist ihre Abhängigkeit hingen von Technik. Im medientheoretischen Kontext ermöglicht Virtualität demnach die visuelle, akustische oder sogar haptische und olfaktorische Vergegenwärtigung von räumlich, zeitlich und real nicht zugänglichen Ereignissen aus der realen Lebenswelt oder aus imaginären bzw. fiktiven Welten.*

Virtualität simuliert nicht Raum, nicht Zeit und nicht Körper: Virtualität simuliert unsere Wahrnehmungen von Raum, Zeit und Körper. Denn wie Stanisław Lem in der *Summa technologiae* demonstrierte, bleibt uns, solange wir Menschen und nicht Teile eines Computers sind, die Fähigkeit erhalten, die Virtualität durch unsere Leiblichkeit – durch unseren nur beobachtenden Körper – zu entlarven.<sup>108</sup> Wenn Wilhelm Dilthey feststellt, dass erst die Widerstände der materiellen Welt uns Identität und Orientierung geben können, so resümiert Dietmar Kamper sinngemäß, dass im Computerzeitalter unsere Rückenschmerzen die einzige, aber deutlich vernehmbare Erinnerung an die Realität der Welt und des Körpers bilden.

<sup>107</sup> Kamper 1999, 22.

<sup>108</sup> Vgl. a.a.O., 58f.; Lem 1981, 335f.

Die Medienerfahrungen mit der Virtualität sind Erfahrungen der Verfügbarkeit von Zeit, Raum und Körper. Interaktionen oder Beziehungen zu Medienakteuren bzw. Computerspielfiguren eröffnen uns in dem spezifischen Kontext ihrer virtuellen Erlebniszeit und ihres virtuellen Erlebnisraumes das partielle Erleben einer Unabhängigkeit von Zeit, Raum und unseren physischen Grenzen. Virtualität ist hier in ihrer Fähigkeit zur *Vergegenwärtigung* von Zeiten gerade auch Kontrolle über die Vergänglichkeit des Lebens. Im Kontext der gesamten lebensweltlichen Wirklichkeit – und eben nicht nur der medialen – sieht sich der reale Mensch jedoch den scheinbar aller Zeitlichkeit enthobenen Simulationen des Menschen in den elektronischen Medien gegenüber.