

Zur Philosophie des virtuellen Ortes

TOBIAS HOLISCHKA

EINLEITUNG

Das Zeitalter der computergestützten und vernetzten Kommunikation hat in relativ kurzer Zeit zu tiefgreifenden Veränderungen in der Lebenswelt vieler Menschen geführt. Diese Veränderungen bedürfen einer wissenschaftlichen Reflexion der unterschiedlichsten Disziplinen und können in vielfacher Weise interpretiert werden. Die Wahl der dafür verwendeten Konzepte ist ausschlaggebend für den Umfang der daraus hervorgehenden Erklärungen: Je spezialisierter eine Analyse angelegt ist, desto weniger vermag sie die mit den neuen Medien einhergehenden Phänomene als Ganzes zu begreifen. Fragen nach den technischen Grundlagen, nach Kommunikationsmodellen, Machtstrukturen, Bildungswerten, Darstellungsformen und gesellschaftlichen Partizipationsmöglichkeiten erhellen wichtige, aber sehr spezifische Problemlagen. Umfassendere Erklärungsmodelle erfordern jedoch ein Zurücktreten im Sinne einer Erweiterung des zu untersuchenden Gegenstandes. Dieser Beitrag¹ unternimmt den Versuch, computergenerierte Virtualität mit dem Ansatz der Ortsphänomenologie zu verbinden und auf diese Weise zu einem neuen und umfassenden Erklärungskonzept zu gelangen. Es zeigt sich, dass der Ort als versammelndes Ereignis eine Brücke zu schlagen vermag zwischen der menschlichen Lebenswelt und den davon scheinbar ent-rückten neuen virtuellen Umgebungen.

1 Es handelt sich um eine Kurzdarstellung ausgewählter Aspekte meines Dissertationsprojekts, das im Frühjahr 2016 unter dem Namen *CyberPlaces. Philosophische Annäherungen an den virtuellen Ort* bei transcript erschienen ist.

RAUM UND ORT IN VIRTUELLEN UMGEBUNGEN

Wann immer wir uns die Frage stellen, *wo* sich eine Person oder ein Objekt befindet, ist schnell von *Raum* die Rede. Menschen versammeln sich im öffentlichen Raum, Möbel verschönern den Wohnraum, Eventualitäten residieren im Möglichkeitsraum, und alles Stoffliche überhaupt wird vom Weltraum gefasst. An dieser Vorstellung ist nichts auszusetzen, sofern sie sich gewahr bleibt, dass Raum ein abstraktes Konzept bezeichnet, das der Physik entlehnt ist und darin eine sich in drei Dimensionen erstreckende geometrische Größe repräsentiert. Im Sinne etwa der Innenarchitektur ist es natürlich von Bedeutung zu wissen, wie viel Platz in einem Zimmer zu Einrichtungszwecken zur Verfügung steht. Die Gefahr dieser abstrakten Hinsicht besteht in ihrer Verabsolutierung. Die eigenen vier Wände und alle sich darin befindenden Gegenstände lassen sich mit geometrischen Einheiten in ihrer Ausdehnung benennen. Eine derartige Beschreibung erfasst jedoch gerade nicht das, was dieses Zimmer als das eigene Heim charakterisiert, sondern reduziert es auf eine Sammlung messbarer Daten. Genau hier setzt die Ortsphänomenologie an, indem sie den abstrakten Raum vom Phänomen des Ortes unterscheidet. Der Begriff Ort richtet sich demnach am subjektiven Erleben aus, an der Art und Weise, wie sich dieses Phänomen ereignet² und uns im Akt des Erfahrens entgegentritt. Die Ortsphänomenologie beschreibt und bestimmt den Unterschied zwischen Heimat und Fremde, Sakralbau und profaner Turnhalle, zwischen anonymen Transiträumen und behaglichen Gaststuben. Die räumliche Ausdehnung spielt dabei nur eine untergeordnete Rolle. Es geht vielmehr um ein unvoreingenommenes Betrachten dessen, *wo* wir uns befinden.

Ebendieses *Wo?* offenbart sich als entscheidender Schlüssel zum Verständnis von Virtualität. Im Umgang mit moderner Computertechnologie zeigt sich ein grundlegender Ortsbezug schon auf sprachlicher Ebene: E-Mails befinden sich *in* Postfächern und Dateien *in* Ordnern, virtuelle Gespräche finden *in* Chatrooms statt, Dokumente werden *heruntergeladen* und *gespeichert*. Man spricht vom *Globalen Dorf*³, wenn die Vernetzung der Internet-Community den Eindruck erzeugt, dass die räumliche Distanz ihrer Mitglieder zunehmend an Be-

2 Vgl. Casey, Edward S.: »Vom Raum zum Ort in kürzester Zeit. Phänomenologische Prolegomena«, in: Phänomenologische Forschungen 2003, S. 55-95, hier S. 74.

3 Vgl. McLuhan, Marshall/Powers, Bruce R./Leonhardt, Claus-Peter: The Global Village. Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert, Paderborn: Junfermann 1995.

deutung verliert. Edward Casey, einer der einflussreichsten Ortsphilosophen, stellt dieses Verständnis dezidiert in den Kontext der Phänomenologie:

»I seem to share the ›same space‹ with others who are in fact stationed elsewhere on the planet. This virtual coimplacement can occur in image or word, or in both. The comparative coziness and discreteness of such compresence – its sense of having boundaries if not definite limits – makes it a genuine, if not fully understood, phenomenon of place.«⁴

Es liegt also nahe, diese Spur weiter zu verfolgen. Bereits in den 1990er Jahren etablierte sich ein Begriff, der die Frage nach der Position virtueller Entitäten metaphorisch zu verdeutlichen suchte: *CyberSpace*, dem Wort nach ein kybernetisch erzeugter Raum, gilt seither als inhaltlich unbestimmter Platzhalter für den Verbleib von Inhalten des *World Wide Web* mitsamt den sich aus der internetbasierten Kommunikation ergebenden sozialen Phänomenen. Im erweiterten Sinne bezieht er sich auch auf komplexere virtuelle Umgebungen, wie etwa die von Computerspielen. Legt man die Logik des Raumes als geometrische Konstruktion⁵ an den Begriff *CyberSpace* an, so offenbaren sich eine Reihe impliziter Annahmen, die damit einhergehen. Sie entstammen der technischen Sphäre, in der Programmierer und Designer virtuelle Umgebungen konstruieren, und übertragen sich auf das Verständnis der Anwender. Zunächst beschreibt *CyberSpace* einen abstrakten virtuellen Datenraum, der in zwei oder drei Dimensionen mithilfe des kartesischen Koordinatensystems strukturiert ist. Die Elemente auf dem Monitor haben eine definierte Größe entsprechend der Bildschirmauflösung und eine relative Position zueinander. Sie sind in dieser strukturellen Sichtweise trotz inhaltlicher Unterschiede als homogen zu bezeichnen. Ihre Anordnung unterliegt den Regeln des Designs, das sich wiederum an der zu erzielenden Wirkung orientiert. Ferner wird der virtuelle Raum isotrop gedacht, also unabhängig von der Position des Anwenders, der diese in gewissem Maße ohnehin selbstständig bestimmen kann, und daher ebenso unabhängig von dessen Richtung, die sich aus diesem Wechsel der Position ergibt. Außerdem wird der virtuelle Raum als unendlich und kontinuierlich verstanden. Er selbst hat keine relevanten Eigenschaften, sondern dient gewissermaßen als Container für virtuelle Objekte, der sich

4 Casey, Edward S.: *The Fate of Place. A Philosophical History*. Berkeley/Los Angeles/London: Univ. of California Press 1997, S. xiv.

5 Siehe dazu etwa Panofsky, Erwin: »Die Perspektive als ›symbolische Form‹«, in: Ders.: *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*, hg. von Hariolf Oberer und Egon Verheyen, Berlin: Spiess 1980, S. 99-167, hier S. 101.

prinzipiell ins Unendliche erweitern ließe, sofern die dafür notwendige Rechenleistung gegeben ist.

Das *World Wide Web* als Raum zu denken konkretisiert sich also entsprechend folgenderweise: Die dezentrale Vernetzung von Servern und Heimcomputern schafft eine virtuelle Umgebung, die alle Internetseiten umfasst. Einige davon sind nicht frei zugänglich (passwortgeschützt, VPNs, P2P-Netze etc.), jedoch grundsätzlich gleichermaßen aufrufbar. Jede Seite ist mit einer individuellen Adresse versehen, die sie von den anderen abgrenzt. Die Ausdehnung des virtuellen Raumes ist kaum konkret bestimmbar. Nach dem derzeitigen technischen Stand können etwa 340 Sextillionen (2^{128}) Adressen vergeben werden. Einen Überblick darüber, wie viele tatsächlich in Gebrauch sind, hat niemand. Jede Zählung der konkret vorhandenen Internetseiten scheitert schon daran, dass einzelne Anfragen an eine Suchmaschine viele weitere Seiten generieren, um die Ergebnisse darzustellen. In dieser Hinsicht vergrößert sich der *CyberSpace* also bereits durch den Versuch, ihn auf diese Weise in seiner Gesamtheit zu erfassen. Ebenso unbegrenzt ist der Raum der Computerspiele. Dem Entwickler steht eine dreidimensionale homogene und isotrope Matrix zur Verfügung, in die er grafische Elemente einbettet und relativ zueinander ausrichtet. Bei manchen Spielen stehen Algorithmen zur Verfügung, die die Spielwelt entsprechend den Aktivitäten des Spielers sukzessive automatisch erweitern, bis hin zu einem (derzeit) technisch bedingten Maximum, das einem Vielfachen der Oberfläche unserer Erde entspricht.⁶ Die Ausdehnung des virtuellen Raumes unterliegt also technischen Beschränkungen (insbesondere Rechen- und Speicherleistung, jedoch auch nur für den Anspruch einer gleichzeitigen Darstellung *aller* Inhalte), dem Begriff nach hat er jedoch eine unendliche Ausdehnung. Die Gesamtheit dieser Konzeption und insbesondere ihre Auswirkungen auf den Menschen werden in einem zweiten Schritt von den verschiedenen Disziplinen analysiert. Die Soziologie etwa sieht sich mit der grundsätzlichen Frage konfrontiert, wie soziale Interaktion in einem Raum stattfinden kann, der zwar Nähe und Distanz nivelliert, eine persönliche Begegnung jedoch unterbindet.

Diese Darstellung eines abstrakten Raumes steht geradezu diametral entgegengesetzt zum Erleben des Nutzers. Sein Anliegen ist nicht die Konstruktion einer virtuellen Umgebung, sondern vielmehr deren praktische Nutzung, für die die Art der Erzeugung letztlich unerheblich ist. Jenseits des technischen Hinter-

6 Als Beispiel sei das Spiel *Minecraft* angeführt, dessen Welt über eine theoretische Größe von 3,6 Milliarden Quadratkilometern verfügt. Siehe dazu: Holischka, Tobias: *CyberPlaces. Philosophische Annäherungen an den virtuellen Ort*, Bielefeld: transcript 2016, S. 44 und S. 87.

grundes stellen sich virtuelle Umgebungen als etwas dar, das subjektiv erlebt werden kann. Um diese Phänomene zu beschreiben ist das Konzept des Raumes als Abstraktion unangebracht. Das konkrete Erleben schon beim Start eines Privatcomputers konfrontiert den Nutzer mit einem virtuellen Ort. Der *Desktop* ist einem Schreibtisch funktional nachempfunden. Er versammelt verschiedene Elemente in sich, die als Ausgangspunkt für weitere Tätigkeiten dienen. So lassen sich virtuelle Fenster öffnen, um Dateien in Ordnern zu betrachten und zu bearbeiten, in etwa so, wie man mit einer Aktenmappe verfahren würde. Ein Schreibprogramm wiederum dient zum Anfertigen und Verändern von Dokumenten. Es bietet eine Umgebung, die seinerseits in Anlehnung an das konventionelle Schreiben mit einer Schreibmaschine alle dafür notwendigen Funktionen bereitstellt. Ungeachtet der technischen Hintergründe wird der Anwender an einen virtuellen Ort und in eine entsprechende Situation versetzt, die mit Empfindungen von Privatheit, Arbeitsatmosphäre, Konzentration und Kreativität konnotiert ist. Das abstrakte Konzept des *CyberSpace* findet in diesem konkreten Erlebnisraum keinen Anknüpfungspunkt.

Insbesondere der Ort, an dem sich elektronische Daten befinden, wird vielmehr im Sinne eines Containers verstanden. Daten werden als ‚im Computer‘ oder ‚auf der Festplatte‘ abgespeichert gedacht, ohne dass man mit dem Finger auf die exakte Position innerhalb des Geräts deuten könnte. Obgleich sie in virtuellen Ordnern organisiert sind, lässt sich diese Vorstellung analogisch beschreiben als eine Kiste gefüllt mit Bauklötzchen, die darin mehr oder weniger chaotisch herumliegen. Dabei spielt auch das Bewusstsein davon eine Rolle, dass digitale Information stets auf einen materiellen Träger angewiesen ist. Vor diesem Hintergrund werden besonders mobile Datenträger wie USB-Sticks als Container verstanden, mit denen Daten die materielle Wirklichkeit von einem Computer zum anderen durchqueren können. Der Datenträger wird als Ort begriffen, an dem sich konkrete, persönliche Daten befinden, und nicht etwa als abstrakter Raum.

Dem Schreibprogramm sehr ähnlich ist der E-Mail-Client. Er bringt den Privatcomputer mit einem virtuellen Postfach in Verbindung, über welches Nachrichten empfangen und versendet werden können. Auch das Postfach wird als Ort erlebt, an dem vertrauliche Nachrichten ausgetauscht werden, die sorgsam formuliert und verwaltet werden. Die Inhomogenität dieser Elemente wird in der Bedeutung ersichtlich, die der Nutzer den verschiedenen Nachrichten beimisst: E-Mails von engen Freunden oder beruflichen Vorgesetzten haben einen anderen Wert als etwa anonyme Newsletter-Nachrichten, wenngleich sie auf technischer Ebene in gleicher Weise behandelt werden. Der Browser wiederum eröffnet den Zugang zum *World Wide Web*. In der Perspektive des *CyberSpace* steht dem

Nutzer darin ein Fenster zu einem unendlichen Datenraum mit interaktiven Elementen und hochvernetzter Kommunikation offen. Die tatsächliche Erfahrung beginnt jedoch zunächst mit einer Startseite, bei der es sich gewöhnlich um die einer Suchmaschine handelt. Von dort aus – man beachte besonders in diesem Umfeld die ortszentrierte Sprechweise – *surft* der Nutzer zu weiteren Seiten, indem er sich mit Hilfe von Links vorarbeitet. Insbesondere hier offenbart sich eine Anisotropie in der Erfahrung des Nutzers, insofern es für ihn durchaus einen Unterschied macht, auf welchem Wege er eine Seite erreicht. Auch deren Inhomogenität wird deutlich, wenn wir etwa ein Online-Banking-Portal mit einem öffentlichen Diskussionsforum vergleichen. Während sich Ersteres insbesondere durch stark abgesicherte Privatheit auszeichnet, liegt der Sinn von letzterem im genauen Gegenteil. Der Begriff des *CyberSpace* entspricht also nicht den Phänomenen, die dem Nutzer im Umgang mit seinem Computer entgegentreten. Die eingangs erwähnte Metapher vom *Globalen Dorf* im Sinne eines virtuellen Zusammenrückens der hochvernetzten weltweiten Internetgemeinschaft spielt dementsprechend gerade nicht auf ein etwa durch Solidarität überwundenes Verlorensein im abstrakten Datenraum an, sondern vielmehr auf das Erleben von *virtuellen Orten*, die die Nutzer in sich versammeln und einander näherbringen. Aus diesem Grund scheint mir der Begriff *CyberPlace* deutlich adäquater zu sein, insofern er die technischen Hintergründe zugunsten einer Fokussierung auf erlebte Inhalte ausblendet.

Noch deutlicher erscheint das Phänomen des virtuellen Ortes im Zusammenhang mit zeitgenössischen dreidimensionalen Computerspielen. In der Regel bildet hier die Verortung in einer virtuellen Umgebung die Grundlage der Spielmechanik. Meist geht es dabei darum, allgemein gesprochen, Orte zu entdecken, zu erobern und zu verteidigen. Die Spielwelten ähneln funktional den Spielbrettern konventioneller Brettspiele, sind aber vor dem Hintergrund der technischen Möglichkeiten verblüffend eindrucksvoll. Insbesondere bei Computerspielen ist jedoch zu beachten, dass sie, obwohl sie in einigen Fällen der materiellen Wirklichkeit ihrem Aussehen nach auffallend deutlich ähneln, keineswegs den Anspruch erheben, sich als Teil dieser zu verstehen. Ihren Bezug zur Wirklichkeit werden wir an späterer Stelle ausführlich besprechen.

DIE DREI ASPEKTE DER VIRTUELLEN VERORTUNG

Wie bereits dargestellt, treten virtuelle Orte in vielen verschiedenen Arten innerhalb virtueller Umgebungen auf. Wenngleich dabei jeweils der Ort als Phänomen zutage tritt, so lassen sich vor dem Anspruch, alle virtuellen Orte zu systematisieren, drei grundlegende Aspekte betonen.⁷

Als *Wiederverortung* ist eine Verortung von in der Alltagswelt gegebenen Ortskonzepten in virtuellen Umgebungen unter Zuhilfenahme einer symbolhaften Darstellung von Computerfunktionen zu bezeichnen. Das Beispiel des Textverarbeitungsprogramms ist dafür paradigmatisch, indem es die konventionelle Umgebung für das Verfassen von Texten virtualisiert und auch weitergehende Funktionen darin symbolhaft einbettet. Diese Form ergibt sich keineswegs aus technischen Anforderungen und könnte darauf bezogen auch völlig anders realisiert werden. Stattdessen wird hier ein weitläufig bekannter Ort ins Virtuelle adaptiert, um eine für den Anwender vertraute Umgebung zu schaffen. Im Sinne der *Wiederverortung* erhält ein virtueller Ort seine Bedeutung aus der materiellen Alltagswelt. Als weiteres Beispiel ist hier das virtuelle Schachspiel aufzuführen. Das konventionelle Spielprinzip und der Sinn seiner Bestandteile bleiben dabei vollständig erhalten, lediglich der Ort wird ins Virtuelle verlagert.

In Abgrenzung dazu findet eine *Neuverortung* statt, wenn Fragmente des Denkmöglichen oder des Fiktiven, die ihrerseits der materiellen Wirklichkeit entspringen, im Virtuellen verortet werden. Derartige virtuelle Orte beziehen sich nicht auf Vorlagen in der Alltagswelt, sondern stellen insofern *neue* Orte dar, als sie das Potenzial technischer Virtualität zur Darstellung örtlicher Sinnzusammenhänge ausschöpfen, insbesondere im Zusammenhang mit komplexen Computerspielen. Auch außerhalb dieses Kontexts finden sich *Neuverortungen*, etwa am Beispiel von sozialen Netzwerken und Internetforen. Sie können als Orte der hochvernetzten asynchronen Kommunikation verstanden werden, wie sie als solche in der Alltagswelt nicht vorkommen.

In Anlehnung an die bereits angesprochene notwendige materielle Verortung von digitaler Information entspricht der *Wiederverortung* und der *Neuverortung* stets eine *Rückverortung* in der materiellen Wirklichkeit. Virtuelle Orte bedingen stets technische Systeme, die sie technisch hervorbringen und aufrechterhalten, und die dabei selbst verortet sind. Die Vorstellung einer unabhängigen Existenz von virtuellen Welten ist in vielerlei Hinsichten, von denen wir noch einige beleuchten werden, illusorisch. Umso mehr gilt es hervorzuheben, dass mit der quantitativen Zunahme von virtuellen Orten auch zunehmend Orte der Alltags-

7 Vgl. dazu T. Holischka: *CyberPlaces*, S. 21 f.

welt für die technische Fundierung belegt werden. Die *Rückverortung* zeigt sich anhand von Computern, die etwa in Büros und Privaträumen ihren Platz beanspruchen, als auch besonders anschaulich an der wachsenden Zahl der Rechenzentren, die die Server zur Erzeugung von virtuellen Umgebungen beherbergen. In dieser Hinsicht kann von einer zweifachen Verortung gesprochen werden – zum einen im Virtuellen, zum anderen in technischen Systemen in der Alltagswelt.

Ogleich sowohl die *Wiederverortung* als auch die *Neuverortung* in der Alltagswelt verwurzelt sind und sich die *Rückverortung* wiederum als Auswirkung auf dieselbe verstehen lässt, ist diese Differenzierung nicht zirkulär. Zwar können Formen der *Rückverortung* zum inhaltlichen Ausgangspunkt für ihre beiden Pendanten werden, doch ist ihr Verhältnis nicht symmetrisch, insofern nicht jedem virtuellen Ort ein materieller entspricht. Vielmehr ergibt sich daraus ein proportionaler Zusammenhang von Virtualisierung und Technisierung der Alltagswelt, der davon ausgehend gesellschaftliche Fragen etwa im Hinblick auf Sicherheit und Kontrolle aufwirft.

ZWISCHEN MÖGLICHKEIT UND FIKTION

Nach der Abgrenzung des *CyberPlace* vom *CyberSpace* und seiner dreigliedrigen Differenzierung sei nun der Blick auf den Begriff des Virtuellen selbst gelenkt, um dessen Wesen näher zu bestimmen.⁸ Er hat seine etymologische Wurzel im lateinischen *virtus*, das sowohl mit Tugend oder Tüchtigkeit, aber auch mit Kraft (*vis*) übersetzt werden kann. *Virtus* entspricht wiederum dem griechischen *δύναμις*, das seinerseits konkurrierend mit *potentia* Verwendung findet und dazu eine gewisse inhaltliche Überschneidung aufweist. *Potentia* meint im Sinne der aristotelischen Metaphysik eine noch nicht realisierte Möglichkeit, die ein Vermögen einschließt, das sich im Akt verwirklicht. Es handelt sich dabei nicht um eine beliebige denkmögliche Kontingenz, sondern um eine Veranlagung auf ein konkretes Ziel hin. So ist etwa im Kirschkern der Kirschbaum bereits als Möglichkeit oder Potentialität angelegt und realisiert sich im Zuge des Wachstumsprozesses. An dieser Stelle ist festzuhalten, dass der Begriff der Möglichkeit im Sinne von *potentia* nicht der Wirklichkeit gegenübersteht, son-

8 Vgl. dazu Roth, Peter: »Virtualis als Sprachschöpfung mittelalterlicher Theologen«, in: Ders. u. a. (Hg.), *Die Anwesenheit des Abwesenden*, Augsburg: Wißner 2000, S. 33-42, hier S. 33 ff.

dem die Wirklichkeit vielmehr als Sonderform der Möglichkeit zu fassen ist, nämlich als diejenige, die realisiert wurde.

Hinsichtlich des Bezugs zur Wirklichkeit grenzt sich der Begriff der Virtualität jedoch von dem der Potentialität in einem wichtigen Detail ab. Im Gegensatz zur reinen Möglichkeit wirkt die Virtualität nämlich bereits aktiv als Kraft in die Wirklichkeit hinein. Bereits die scholastische Tradition verwendet dieses Konzept, um die Anwesenheit des Leibes Christi in der Eucharistie an verschiedenen Orten zu beschreiben: In natürlicher Weise (*modo naturali*) sei er nur an einem Ort, der Kraft nach (*modo virtuali*) könne er jedoch an mehreren Orten zugleich sein.⁹ Virtualität erweist sich in dieser Auffassung also nicht als der Wirklichkeit entgegengesetzt, sondern vielmehr als immaterielles Pendant zur Körperlichkeit. Die Wirkung, die Virtualität in die Wirklichkeit hinein entfaltet, ist keineswegs Illusion oder gar Täuschung. Ausgehend von dieser Begriffsbestimmung erweist sich der virtuelle Ort seiner Kraft nach als Teil der Wirklichkeit, wengleich er nicht materiell zu fassen ist.

Dieses Verhältnis lässt sich anhand des berühmten Beispiels der *hundert Taler*¹⁰ von Immanuel Kant verdeutlichen: wenn hundert gedachte Taler sich in nichts weiter als dem Modus der Existenz von hundert wirklichen Talern unterscheiden, dann lässt sich diese Beziehung auch auf hundert virtuelle Taler übertragen. Und ebendies praktizieren wir tagtäglich im bargeldlosen Zahlungsverkehr. Das Geld auf einem Girokonto steht uns virtuell zu Verfügung und entfaltet seine Wirkung, wenn wir mit einer Kreditkarte unseren Einkauf bezahlen. Auch wenn es sich bei einer Bank mühelos in materielles Bargeld tauschen lässt, so kämen wir kaum auf die Idee, dem virtuellen Geld eine geringere Wirkung im Sinne von Wert zuzuschreiben. Der bargeldlose Zahlungsverkehr erweist sich als völlig alltäglicher Umgang mit Virtualität, und die Frage nach dem Ort unseres virtuellen Kapitals verweist uns auf das Girokonto als virtuellen Ort. Im Sinne der *Wiederverortung* adaptiert er das Prinzip konventioneller Orte der Aufbewahrung von Vermögen, wie etwa den Tresor oder das Sparschwein, und vollzieht seine *Rückverortung* in Kreditkarten-Terminals, Bargeldautomaten und den Großrechnern von Banken.

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

10 Vgl. Kant, Immanuel: *Kritik der reinen Vernunft*. Nach der ersten und zweiten Originalausgabe hg. von Jens Zimmermann, mit einer Bibliographie von Heiner Klemme, Hamburg: Meiner 2003, A 599 ff. und B 106.

Kant legt seinem Beispiel von den *hundert Talern* jedoch einen Möglichkeitsbegriff zugrunde, der sich von dem des klassischen Verständnisses unterscheidet. Während die aristotelische *Potenzialität* ein konkretes, noch nicht verwirklichtes Vermögen meint, bezieht sich Kant auf *Possibilität* im Sinne eines Modus von Existenz zwischen Wirklichkeit und Notwendigkeit. Die klassische Verwendungsweise definiert den Begriff der Virtualität hinsichtlich des Bezugs zur Wirklichkeit, wohingegen uns der modale Gebrauch einen Hinweis darauf gibt, was Virtualität inhaltlich zu illustrieren vermag. Ferner verweist die letztere Form weniger auf Virtualität im Sinne der *Wiederverortung* einzelner Ortsphänomene, sondern vielmehr auf virtuelle Welten in einer umfassenderen Hinsicht, wie sie sich etwa in komplexen Multiplayer-Computerspielen findet.

Historisch lässt sich das Konzept der modalen Möglichkeit bereits bei Gottfried W. Leibniz¹¹ in einer Weise aufzeigen, die zum Verständnis virtueller Welten einen wichtigen Ausgangspunkt darstellt. Er fasst alles ontologisch Mögliche, auch das sich gegenseitig als unverträglich ausschließende, als in möglichen Welten existent, aus deren Menge Gott die beste aller möglichen Welten wählt und schließlich realisiert. Saul A. Kripke¹² interpretiert modallogische Aussagen vor diesem Hintergrund und ergänzt sie um eine Relation zwischen möglichen Welten. Er versteht modale Operatoren als Quantifikatoren von Sätzen über mögliche Welten: Demnach heißt eine Aussage dann *möglich* oder *kontingent*, wenn sie in mindestens einer (möglichen) Welt wahr ist. Handelt es sich dabei um unsere Welt, dann sprechen wir von *Wirklichkeit*. *Unmöglich* ist eine Aussage, die in keiner Welt wahr ist, *notwendig* dagegen, wenn sie in allen Welten wahr ist. Auf diese Weise lassen sich nun irrealen Konditionalsätze in einer neuen Herangehensweise untersuchen, insofern sie Kripke zufolge als mögliche Welten beschrieben werden können, in denen sie Geltung haben. Der Satz »Wenn Platon einen Sohn gehabt hätte, dann ...« konstituiert also entsprechend Kripkes Theorie eine mögliche Welt, in der er zutrifft, die hinsichtlich ihres Bezugs zu unserer Realität untersucht werden kann. Kripke postuliert hier jedoch keineswegs parallele Wirklichkeiten:

11 Vgl. Leibniz, Gottfried W.: Die Theodizee. Zweite, durch ein Literaturverzeichnis und einen einf. Essay von Morris Stockhammer ergänzte Auflage, Hamburg: Meiner 1968.

12 Vgl. Kripke, Saul A.: Name und Notwendigkeit, übers. von Ursula Wolf, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1981.

»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.«¹³

Kripkes Ansatz kann allerdings nicht erklären, warum unmögliche Welten nicht existieren können, denn einer reinen Festsetzung gedanklicher Entitäten steht nichts im Wege. Vor diesem Hintergrund geht David K. Lewis¹⁴ über Kripke hinaus, indem er von einem *modalen Realismus* ausgeht: Die Wahrheitsbedingungen modaler Aussagen lassen sich Lewis zufolge nur dann vollumfänglich explizieren, wenn sie als *real existierend* angesehen werden. Während also die reine Vorstellung einer unmöglichen Welt im Sinne von Kripke allein noch kein Problem ergibt, so verletzt dagegen die Behauptung, dass eine solche Welt auch existiert, den Satz vom ausgeschlossenen Widerspruch¹⁵ und ist erst deswegen unmöglich.

Lewis' modaler Realismus gilt als umstritten und die hier angerissenen Problemstellungen brauchen für die weitere Darstellung nicht weiter ausbreitet zu werden. Der Bezug zu virtuellen Welten liegt in dem Ansatz, sie als Explikationen möglicher Welten zu verstehen. In modallogischer Perspektive ähneln sie möglichen Welten, insofern sie ebenfalls irrealen Konditionalsätzen entstammen und in dieser Hinsicht einen ähnlichen Bezug zur Wirklichkeit aufweisen. Die virtuelle Welt beispielsweise eines Computerspiels geht also ebenso zunächst von der Wirklichkeit aus und beschreibt dazu ihre charakteristischen Unterschiede, während Gemeinsamkeiten implizit übernommen werden. Folgerichtig kann die computergenerierte Virtualität in diesem Bezug metaphorisch als Kripkes Teleskop verstanden werden, mit dessen Hilfe mögliche Welten dargestellt und betrachtet werden können. Der modale Realismus nach Lewis wiederum offenbart eine wichtige Grenze dieser Auffassung, denn demnach können unmögliche Welten aus guten Gründen nicht nur nicht existieren, sondern auch nicht virtualisiert werden. Virtuelle Welten dürfen also keine inhärenten Wider-

13 Ebd. S. 54.

14 Vgl. Lewis, David K.: *Counterfactuals*, Oxford: Blackwell 1986 sowie Lewis, David K.: »Counterpart Theory and Quantified Modal Logic«, in: Ders., *Philosophical Papers: Volume I*, New York, Oxford: Oxford Univ. Press 1983, S. 26-46.

15 Siehe Aristoteles zum Satz des ausgeschlossenen Widerspruchs: »[...] denn es ist nicht möglich, daß dasselbe demselben in derselben Beziehung zugleich zukomme und nicht zukomme [...].« Aristoteles, *Aristoteles: Metaphysik: Schriften zur Ersten Philosophie*, übers. und hg. von Franz F. Schwarz, Stuttgart: Reclam 1993, IV 3, 1005b.

sprüche enthalten, um als Welten dargestellt werden zu können, wengleich inhaltliche Ungereimtheiten im Zuge eines Spielgeschehens natürlich nicht als derartige Widersprüche angesehen werden können.

Virtuelle Welten beziehen sich in ihrer inhaltlichen Ausgestaltung nur selten auf das rein Denkmögliche, obgleich sie daraus im Rahmen der aufgezeigten Grenzen schöpfen können. Häufig orientieren sie sich an bereits bestehenden fiktionalen Elementen, die sie in einen neuen Sinnzusammenhang bringen und um Spielmechaniken ergänzen. Dies wiederum rückt sie in die Nähe von fiktionalen Welten, zu denen sie ebenfalls beachtenswerte Parallelen aufweisen.

Wie auch mögliche Welten gründen fiktionale Welten zunächst in der Wirklichkeit und beziehen sich auch in weiten Teilen darauf. Ihre charakteristischen Besonderheiten ergeben sich jedoch erst in den Bereichen, die sie davon unterscheiden. Die Welt von Doyles *Sherlock Holmes* etwa führt den Protagonisten sowie dessen Freunde, Helfer und Antagonisten als fiktive Bausteine neu ein, ebenso wie einige Schauplätze der Handlung, die als *fiktive Orte* an anderer Stelle gewürdigt werden sollten. Der übergreifende Sinnhorizont jedoch entstammt der Stadt London des späten 18. und frühen 19. Jahrhunderts.¹⁶ Diese lokalen, sozialen, politischen, ökonomischen usw. Grundlagen des Romans werden implizit vorausgesetzt und lediglich nebenbei erwähnt. Ein in dieser Welt angesetztes Computerspiel zu *Sherlock Holmes*¹⁷ könnte ebenso verfahren. Virtuelle Welten bedienen sich also gelegentlich fiktionaler Welten als Schauplatz.

Beide unterscheiden sich jedoch in zwei wichtigen Punkten. Der erste betrifft die sogenannten *Leerstellen*. Literarische Fiktion vermag ihre Schauplätze nicht in allen Einzelheiten zu beschreiben, weil sie sich damit schlicht zu sehr aufhalten würde. Sie begnügt sich mit der Darstellung markanter Details und überlässt den Rest der Imagination des Lesers. Verfilmungen wiederum müssen diese Leerstellen in weit größerem Umfang füllen, um ein glaubwürdiges Szenario zu erzeugen. In Roman und Film hängt die Darstellung jedoch maßgeblich davon ab, was der Autor oder Regisseur dem Leser oder Zuschauer zeigen möchte. Letztere können stets nur die Perspektive einnehmen, die ihnen gewährt wird. Im

16 »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.« Eco, Umberto: 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.

17 Siehe dazu etwa *Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper*, Frogwares, 2009.

Computerspiel hingegen hat der Spieler an vielen Stellen die Möglichkeit, die virtuelle Welt in gewissen Grenzen auf eigene Faust zu entdecken. Insbesondere eine Detektiv-Adaption gewinnt ihren Reiz gerade erst im Lösen von Rätseln durch den Spieler. Um dessen spielerische Nachforschungen nicht völlig eindimensional verlaufen zu lassen, muss die virtuelle Welt detaillierter ausgestaltet sein, als es die Lösung des Rätsels verlangt. Auf der Suche nach Hinweisen wird der Spieler also beispielsweise Wandschränke und Kommoden öffnen, die im Vergleich zu Roman oder Film auch sinnvoll befüllt sein müssen, bevor er etwa die Mordwaffe unter der Couch findet.

Die Problematik der Leerstellen ist wiederum eng mit der Interaktivität virtueller Welten verbunden, die sie von ihren fiktionalen und denkmöglichen Pendanten in einem zweiten Punkt unterscheidet. Während letztere als narrativ bzw. modallogisch statisch zu bezeichnen sind, weil in ihnen keine Veränderung abseits der direkt vom Autor intendierten möglich ist, verfügt der Nutzer in virtuellen Welten über einen deutlich höheren Grad an Handlungsfreiheit. Dies wird insbesondere an Multiplayer-Spielen deutlich, in denen mehrere Spieler gemeinsam in derselben Welt interagieren.

Im Gegensatz zu den möglichen Welten der Modallogik sind fiktionale Welten nicht notwendig an die Bedingung der ontischen Konsistenz gebunden, da ihr tatsächliches, reales Bestehen nicht behauptet wird. Die Autoren von Romanen sind diesbezüglich frei in ihrem Schaffen. Die Grenze der Fiktion wird jedoch darin erreicht, dass sie von menschlicher Imagination abhängt. Während denkmögliche Welten auch solche umfassen, die nicht vorstellbar sind, so müssen demgegenüber fiktionale Welten von einem Autor imaginiert werden können, um formuliert werden zu können. Virtuelle Welten stellen sich am Ende dieser Untersuchung nun als Schnittmenge von möglichen und fiktionalen Welten heraus, die den Einschränkungen beider Pendanten unterworfen sind. Virtuelle Welten bedingen ontische Konsistenz, um in direkter Interaktion erfahrbare Welten sein zu können. Zudem können sie aus demselben Grund in unterschiedlicher Hinsicht den Boden der menschlichen Vorstellungskraft nicht übersteigen, wengleich die technischen Voraussetzungen dafür gegeben sind.

Auch an dieser Stelle ist noch einmal darauf hinzuweisen, dass diese Einschränkungen nur bedingt auf narrative Spielinhalte anzuwenden sind, sondern sich vorrangig auf virtuelle Welten als *Welten* beziehen, denen diese Untersuchung gilt.

VIRTUELLE UND WIRKLICHE WELT(EN)

Abschließend widmen wir uns der Frage nach dem Bezug virtueller Welten zur Wirklichkeit. Zunächst ist hervorzuheben, dass der Begriff *Welt* bereits alles umfasst, was gegeben ist. Es macht keinen Sinn, von *Welten* im Plural zu sprechen. Dennoch verwenden wir diesen Ausdruck, um Sinnzusammenhänge zu referenzieren, die vermeintlich außerhalb unserer Welt liegen, also etwa kontrafaktische mögliche oder fiktive Welten. Dabei ist zu beachten, dass gerade die Abgrenzung von unserer Welt eigentlich auf eine substanzielle Rückbindung hinweist, denn diese beiden Arten von Welten bestehen ja gerade durch ihre Abgrenzung zur Wirklichkeit. Fassen wir sie jedoch als das, was sie sind, nämlich mehr oder weniger verfasste Gedankenkonstrukte, dann sind sie für sich genommen Teil der Wirklichkeit. Die fiktive Welt von Sherlock Holmes etwa ist nicht wirklich, aber als Geschichte ist sie es. Ebenso ist die beispielhafte mögliche Welt, in der Platon einen Sohn hat, als Möglichkeit Teil der Wirklichkeit.

Für virtuelle Welten gilt dieselbe Relation.¹⁸ Als technische Konstruktion geht sie kausal aus der Alltagswelt hervor und ist physikalisch an sie im Sinne der *Rückverortung* gebunden. Des Weiteren verwendete sie auch inhaltlich Elemente, die der Alltagswelt entstammen, indem sie deren Situationen und Bezugssysteme nachbildet. Noch enger erweist sich die Verbindung in den Bereichen der Sprache und der symbolischen Bedeutungen, aber auch den moralischen und rechtlichen Orientierungssystemen, die auch in virtuellen Welten nahezu dieselbe Geltung haben. Selbst das Prinzip des Spiels entstammt der Alltagswelt. Nicht zu vergessen sind insbesondere auch die Nutzer, die nicht zuletzt aufgrund ihrer körperlichen Bedürfnisse, aber auch aufgrund ihrer sozialen Beziehungen stets an die Alltagswelt gebunden sind. Jeff Malpas bringt die Verbindung von Virtualität und Wirklichkeit auf den Punkt: »The virtual is merely another part or aspect of the everyday world. [...] There is thus only the one world, and the virtual is a part of it.«¹⁹

Virtuelle Umgebungen sind also in vielerlei Hinsicht eng mit der Alltagswelt verwoben. Doch erst das Prinzip des *Ortes* erweist sich als verbindende Struktur, die die computergenerierte Virtualität zu einer *Erweiterung* der Wirklichkeit macht. Während die genannten Berührungspunkte lediglich eine einseitige Bindung der Virtualität an die Wirklichkeit beschreiben, stellt der *virtuelle Ort* ein eigenständiges Phänomen dar, das seinerseits eine Wirkung in der Wirklichkeit

18 Vgl. dazu Malpas, Jeff: »On the Non-Autonomy of the Virtual«, in: *Convergence* 2009 (15), S. 135-139.

19 Ebd., S. 135.

entfaltet und dadurch selbst zu einem Teil davon wird. Der virtuelle Ort versammelt ein Geschehen in sich, das ungeachtet seiner Immaterialität direkten Einfluss auf unsere Lebenswirklichkeit nimmt, indem er als Antwort auf die Frage nach dem *Wo?* in dieser zunehmend von Virtualität durchdrungenen Alltagswelt auf sich selbst verweist. Der virtuelle Ort ist nicht Schein oder Illusion, sondern Wirklichkeit, und an ihm entscheidet sich unser Verständnis über eine der prägendsten Technologien unserer Zeit.

