



VORWORT

Eins scheint unbestreitbar gewiss zu sein: Die Ausbreitung der verschiedenen, auf Computern beruhenden, ‚Neuen Medien‘ bringt eine Umwälzung und Veränderung der Gesellschaft mit sich, wie sie vordem nur die Erfindung der fotografischen Medien oder gar der Buchdruck verursacht hatten. So betrachtet revolutionieren die neuen Technologien – in den neunziger Jahren waren damit meistens das ‚Netz‘ und die ‚Virtuelle Realität‘ gemeint – die Gesellschaft, vor allem weil sie mehr und anderes zu speichern, übertragen, organisieren und selektieren erlauben, also Wahrnehmung, Kommunikation und Wissen verändern. Dadurch scheinen sie gar den Ablauf der Geschichte zu bestimmen. Die Zahl der Filme, Romane und Fernsehsendungen, die immer neue, mehr oder weniger glaubwürdige, Visionen und Utopien einer wundersamen oder schrecklichen digitalen Zukunft ausmalen, ist kaum noch überschaubar. *Aber:* Die ‚Neuen Medien‘ haben selbst eine Geschichte. Sie sind nicht vom Himmel gefallen oder an Bäumen gewachsen. Sie sind von gesellschaftlichen Institutionen wie dem Militär, den Naturwissenschaften, der Ökonomie, der Politik u. a. zu verschiedenen Zeitpunkten in verschiedenem Maße geformt worden. Sie hätten sich auch anders entwickeln können. So steht man vor einem eigenartigen Zirkel: Technologien verändern die Gesellschaft, werden aber zugleich auch von ihr erfunden und immer wieder verändert. Insbesondere scheint das für die Computer zu gelten, die ja gerade *programmierbar* sind. Sie müssen gesellschaftlichen Vorstellungen, was sie sein und tun sollen, unterworfen werden. Diese können an informatischen Texten, aber in anderer Weise auch an Filmen, Romanen oder Fernsehsendungen, abgelesen werden. Es kann also *weder* nur gefragt werden, wie die auf Computern beruhenden neuen Medien die Gesellschaft verändern, *noch* allein wie die Gesellschaft die neuen Technologien für ihre Zwecke formt und nutzt. Die Frage muss vielmehr in beide Richtungen zugleich gestellt werden. Sie lautet dann: Wann und wie wurden die computerbasierten ‚Neuen Medien‘ von verschiedenen Institutionen mit u. U. widerstreitenden Zielen gesellschaftlich programmiert? Welche Institutionen haben welche Vorschriften (Programme) in die Technik eingeschrieben, die ‚uns‘ heute als technische Standards scheinbar zwanglos bestimmte Wahrnehmungs-, Wissens- und Verhaltensformen aufzwingen? Welche verändernden Auswirkungen auf die Gesellschaft wurden so mehr oder weniger beabsichtigt? Anders gesagt: Warum und wie hat sich die Gesellschaft durch den zum Medium gemachten Computer – insbesondere durch die Konstellationen des ‚Netzes‘ und der ‚Virtuellen Realität‘ – *selbst* programmiert? Das ist die leitende Frage der folgenden Arbeit. Ihr wird in der Einleitung theoretisch und in den folgenden Kapiteln zum ‚Netz‘ und zur ‚Virtuellen Realität‘ historisch nachgegangen.