

Wirklichkeit und Neue Medien

CHRISTIAN RABANUS

Einleitung

Die Digitalisierung der modernen Welt wird immer mehr auch Thema der vermeintlich verstaubten Geisteswissenschaften und der Philosophie. Unter dem Titel »Medienkritik« hat sich in den vergangenen Jahrzehnten eine Diskussion entwickelt, in der (massen-)medial vermittelte Wirklichkeitswahrnehmungen und ihre gesellschaftlichen Auswirkungen im Mittelpunkt stehen. Von besonderem Interesse sind in dieser Diskussion in den letzten Jahren die so genannten »Neuen Medien«.¹ Dieser Begriff wird in der Regel relativ unspezifisch als Sammelbezeichnung für Medientypen verwendet, die nicht zu den wohlbekannten und wohletablierten Medien wie Radio, Fernsehen, Kino und den diversen Printmedien zu zählen sind und sich neuester technischer Errungenschaften bedienen. Vor allem der Computer spielt hier eine zentrale Rolle. Nicht zuletzt hat dazu das rasante Wachstum² des Internets beigetragen, das oftmals als das zukünftige Universalmedium schlechthin angesehen wird. Im Zusammenhang mit dem Internet wird gerne von einer Revolutionierung des Alltags gesprochen, vor allem in Bezug auf den Umgang mit Informationen und auf neue Wege der Kommunikation. Unter der umgangssprachlich so genannten »digitalen Revolution«, die durch den vermehrten Einsatz von Computern in allen Lebensbereichen stattfindet, versteht man eine zunehmende Computerisierung des Alltags; Computer finden in immer stärkerem Maße in nahezu allen Lebensbereichen Verwendung, also auch als Medien, und immer größere Daten- und Informationsmengen werden vom Computer verarbeitet

1. Im Folgenden wird der Begriff »Neue Medien« in Großschreibung als spezifischer Terminus gebraucht, während ohne diese Großschreibung das Wort »neu« in unterminologischer Weise verwendet wird.

2. Waren im Juni 1993 nur 130 WWW-Sites registriert, so schnellte diese Zahl bis Juni 2002 auf fast 39 Millionen hoch. Vgl. <http://www.zakon.org/robert/internet/timeline> vom 15. April 2003.

und computervermittelt rezipiert. Wo dies geschieht und wo diese Rezeption zu einer Wirklichkeitskonstitution führt, kann man von einer computervermittelten Rezeption von Wirklichkeit sprechen. Soweit bei dieser Vermittlung spezifische Interaktionsmöglichkeiten des Computers zur Weckung eines Wirklichkeitseindrucks eingesetzt werden, ist die computervermittelte Wirklichkeitswahrnehmung Gegenstand der vorliegenden Überlegungen.³

Bevor jetzt näher auf den skizzierten Problembereich eingegangen werden kann, muss ein Verständnis der Bedeutung des hier zentralen Begriffs »Medium« gewonnen werden. Diese Verständigung soll hier allerdings nicht viel Platz einnehmen,⁴ sondern nur in derart knapper Form erfolgen, die der vorliegenden Zusammenhang erfordert.

Der Begriff »Medium« kann im Kontext medientheoretischer Überlegungen vor allem in zweierlei Weisen auftauchen: Erstens wird »Medium« in der allgemeinen Bedeutung eines Transmitters gebraucht, also als eines »Dazwischen«, das den Transport beliebiger Entitäten von Ort A nach Ort B leistet. Das als Transmitter verstandene Medium besteht beispielsweise bei der visuellen Wahrnehmung aus elektromagnetischen Wellen, die Informationen übertragen. In diesem allgemeinen Sinne ist aber auch eine Rohrleitung ein Medium, in dem Wasser aus einem Wasserwerk in die Haushalte fließt. Der einem Transmitter zugrunde liegende Mechanismus setzt den zu transportierenden Inhalten prinzipielle Grenzen: Elektromagnetische Wellen können Informationen übertragen, die geeignete Empfangsgeräte in Plätschern oder Bildern von Wasser umsetzen. Das Wasser selbst können sie nicht übertragen. Diese Einschränkungen haben dann oft auch Auswirkungen auf die Art und Weise, wie und als was die transportierten Inhalte wahrgenommen werden. So sind Bilder des Wassers eben »nur« Bilder, nicht

3. Umgekehrt bedeutet dies, dass hier der Computer als Medium dann uninteressant ist, wenn er nicht anders als die klassischen Medien verwendet wird; zwar zeichnet es den Computer als ein Medium aus, dass er andere Medientypen »imitieren« kann. Wo dies geschieht – beispielsweise bei Webradios oder News-Sites –, gibt es aber keinen Anlass für medienphilosophische Überlegungen, die den Neuen Medien spezifisch sind. Insbesondere werden durch die Einschränkung des Untersuchungsgegenstandes auch die unzähligen Kleinst-, Klein- und Industriecomputer ausgeschlossen, die eine hoch spezialisierte Funktion ausüben und Inhalte nicht in menschengerechter Form übermitteln und aufbereiten. Im gegenwärtigen Kontext sind diese Computer uninteressant. Ganz und gar nicht uninteressant allerdings sind sie als wesentliche und oft unbemerkte Komponenten der Computerisierung des menschlichen Alltags – aber eine solche technikkritische Fragestellung ist hier nicht Thema.

4. Das ist andernorts schon geschehen, etwa in Sybille Krämer (Hg.): *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 2000.

das Wasser selbst. Mit den Bildern kann einerseits kein Durst gelöscht werden, andererseits kann man sie mit einem Zweifelsindex auffassen: Im Zeitalter technisch nahezu perfekt manipulierbarer Bilder ist eine kritiklos-affirmative Aufnahme eines Bildes – dass es nämlich »wirklich« Wasser abbildet – eine Naivität. Das ist beim Bild des Wassers unproblematisch, nicht aber bei Bildern, die beispielsweise von einem entfernten Kriegsgeschehen zu berichten vorgeben.

Zweitens wird »Medium« in einem spezielleren Sinne als Gattungsbegriff für einen technisch und pragmatisch genau spezifizierten Transmitter gebraucht – solche speziellen Transmitter sind beispielsweise Zeitungen, Zeitschriften, das Radio, das Fernsehen, die E-Mail oder das WWW. All diese Medien transportieren Inhalte in einer besonderen, dem jeweiligen Medium spezifischen Form. Der eingesetzte Transmitter, also das Medium in allgemeinen Sinne, kann bei unterschiedlichen Medien derselbe sein, wie etwa beim Radio und beim Fernsehen. In solchen Fällen unterscheiden sich diese Medien voneinander durch unterschiedliche technische oder pragmatische Spezifikation.

Medien im engen Sinne bringen aufgrund der Spezifikation des verwendeten Übertragungsmechanismus weitere Beschränkungen mit sich, die zu denen der eingesetzten Transmitter hinzukommen: Dass aus einer Zeitung kein Wasser fließen kann, liegt daran, dass der Druck Wasser nicht auf Papier fixieren kann, allenfalls ein Bild oder die Beschreibung von Wasser. Hier wurzelt also die Beschränkung in den Eigenschaften des eingesetzten Transmitters. Dass aber in einer Radio-sendung kein Bild vom Wasser gesehen werden kann, liegt an der Art und Weise, wie der Rundfunk mit elektromagnetischen Wellen arbeitet; prinzipiell ist der eingesetzte Transmitter ja auch in der Lage, ein Bild des Wassers zu übertragen – was ja im Fernsehen geschehen kann.

Im aktuellen Kontext der Untersuchung einer Wahrnehmung von Inhalten, die durch computergestützten Medien vermittelt sind, und der sich daran anschließenden Wirklichkeitskonstitution ist primär der zuletzt genannte spezifische Medienbegriff relevant. Die vorliegenden Überlegungen führen von der Behandlung der Frage nach der Wirklichkeit computervermittelter Inhalte und der von diesen Inhalten eröffneten Welten schnell zurück auf die Frage nach der Wirklichkeit im Allgemeinen – und vermögen derart vielleicht auch etwas zur Antwort auf diese allgemeine Frage beizutragen.⁵

5. Hiermit wird also ein Wechselverhältnis von speziellen Theorien und deren Verallgemeinerungen behauptet. So ist Martin Seel zwar zuzustimmen, wenn er konstatiert, dass »eine Theorie der sehr *speziellen* Medien, wie die Neuen Medien es sind, [...] zu plausiblen Resultaten nur führen [kann], wenn sie im Blick auf die *generelle* Medialität unserer Weltzüge ausgeführt wird« (Martin Seel: »Medien der Realität und Realität der

Es sei gleich vorweg genommen, dass sich hier herausstellen wird, dass zum Verständnis von computervermittelter Wirklichkeit kein neuer Begriff von Wirklichkeit etabliert werden muss, sondern dass bereits bekannte philosophische Ansätze durchaus geeignet sind, dieses zu ermöglichen⁶ – hier soll der phänomenologische Ansatz dienstbar gemacht werden.⁷ Da sich aber gleichwohl herausstellen wird, dass und warum die Neuen Medien eine neue Qualität der Wirklichkeitswahrnehmung ermöglichen, sind sie zwar nicht als prinzipiell neue, wohl aber als qualitativ neue Möglichkeiten eröffnende Weiterentwicklung der bereits etablierten Medien anzusehen. Unterschiede zwischen einer technisch, etwa durch Radio oder Fernsehen, und der nur durch die menschlichen Sinne vermittelten Wirklichkeit⁸ – Letztere wird im Folgenden auch die »unmittelbare Wirklichkeit« genannt – wären dann auf ihre Potenziale an Chancen und Gefahren abzuklopfen – was aber in der vorliegenden Untersuchung nicht mehr geschehen kann.

Ganz unabhängig von allen Ergebnissen spezieller medientheoretischer Betrachtungen ist aber schon vorab festzuhalten, dass die aktuelle Diskussion um Medien die Medialität *jeder* Wirklichkeitswahrnehmung als lange Zeit vernachlässigten Aspekt der philosophischen Diskussion deutlich gemacht und wieder einer gebührenden Beachtung zugeführt hat.

Medien«, in: Krämer [Hg.], *Medien, Computer, Realität* [Anm. 4], S. 244–269, hier S. 245), allerdings gilt auch das Umgekehrte: Ein Verständnis der generellen Medialität des Weltzugangs kann nur dann gelingen und kann vor allem gefördert werden, wenn die Erkenntnisse über spezielle Weltzugänge, vermittelt über spezielle Medien, berücksichtigt werden.

6. Zumindest deshalb scheint es auch nicht notwendig zu sein, eine neue Grundlagendisziplin mit dem Titel »Medienphilosophie« zu etablieren – wie dies etwa Mike Sandbothe für nötig erachtet. Vgl. Mike Sandbothe: *Pragmatische Medienphilosophie*, Weilerswist: Velbrück Wissenschaft 2001.

7. Bezüglich weiterführender Literatur über den systematischen Hintergrund eines solchen Unternehmens sei hier verwiesen auf Bernhard Waldenfels: »Experimente mit der Wirklichkeit«, in: Krämer (Hg.), *Medien, Computer, Realität* (Anm. 4), S. 213–243.

8. Jede Wirklichkeit wird letztlich durch die menschlichen Sinne vermittelt, also auch die technisch vermittelte. Letztere zeichnet sich allerdings dadurch aus, dass die technisch nicht unterstützten menschlichen Sinne nicht ausreichen, um sie zu rezipieren. Heikel ist diese Unterscheidung vor allem deshalb, weil die hier vorliegenden Überlegungen darauf hinauslaufen, dass die angesetzte Unterscheidung prinzipiell nicht haltbar, zum Verständnis der Eigenheiten der Wirklichkeit in den Neuen Medien als methodischer Schritt aber zunächst einmal unerlässlich zu sein scheint.

Phänomenologische Grundlagen medienphilosophischer Überlegungen

Vor der Behandlung der Frage nach der Wirklichkeit computervermittelter Inhalte sei zunächst der auf Husserls phänomenologischer Methode basierende theoretische Hintergrund so weit skizziert, wie dies für die vorliegenden Überlegungen notwendig ist. Bekanntlich steht im Zentrum von Husserls Bewusstseins- und Wahrnehmungstheorie die Grundthese der Intentionalität, der zufolge jeder Bewusstseinsakt ein Bewusstsein von etwas ist: Dieses Etwas ist der intentionale Gegenstand.⁹ Jeder Gegenstand muss prinzipiell intentional bewusst werden können, denn »[e]in Gegenstand, der ist, aber nicht, und prinzipiell nicht Gegenstand eines Bewusstseins sein könnte, ist ein Nonsens.«¹⁰

Husserl unterscheidet zwischen immanenten und transzendenten Gegenständen: Immanente Gegenstände sind solche Bewusstseinsinhalte, deren Wirklichkeit auf das Bewusstsein von ihnen beschränkt ist; sie sind vollständig – Husserl nennt diese Gegebenheitsweise »adäquat« – in einer Wahrnehmung gegeben, ihr *esse* und ihr *percipi* fallen zusammen. Transzendente Gegenstände dagegen sind niemals adäquat gegeben. In ihrer Gegebenheit schwingt immer ein *plus ultra* mit, ihre Wirklichkeit geht über die als reiner Gegenstand des Bewusstseins hinaus.¹¹ Es gibt immer Seiten des Gegenstandes, die in der aktuellen Wahrnehmung nicht gegeben sind, sondern als Verweisungen mitgegeben sind. Zu beachten ist, dass auch phantasierte Gegenstände, beispielsweise Einhörner, zu den transzendenten Gegenständen gehören: Zwar ist es nicht möglich, eine aktuelle Erfahrung eines Einhorns zu machen, aber dem Phantasiebild des Einhorn haftet das jedem transzendenten Gegenstand eigene *plus ultra* an. Allen transzendenten Gegenständen ist im Gegensatz zu immanenten gemeinsam, dass sie in einer anderen Perspektive als der aktuellen gegenwärtig werden können.

Sinnkonstitution – und damit auch die Konstitution des Sinnes einer wirklichen Welt – geschieht auf der Grundlage des intentional Gegebenen. Husserl hat sich immer wieder gegen das Missverständnis der Sinnkonstitution als einer Objektivitätskonstruktion oder einer Objektivitätssicherung – etwa in Abwehr des Solipsismus – gewehrt.¹² Sein Interesse galt dem Verständnis der Prozesse, die zur Herausbildung eines

9. Vgl. Edmund Husserl: *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Erstes Buch*, Den Haag: Nijhoff 1950, S. 73ff.

10. Edmund Husserl: *Analysen zur passiven Synthesis*, Den Haag: Nijhoff 1966, S. 19f.

11. Vgl. ebd., S. 16ff.

12. Vgl. Edmund Husserl: *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie*, Den Haag: Nijhoff 1954, S. 193.

bestimmten Sinnes, d.h. einer bestimmten Wirklichkeitsauffassung auf der Grundlage eines in einem bestimmten Kontext gegebenen Gehaltes führen. Durch diesen Ansatz vermeidet Husserl von vornherein sowohl subjektivistische als auch objektivistische Verirrungen: Sinnkonstitution und damit Wirklichkeitswahrnehmung ganz allgemein ist nur möglich unter Berücksichtigung sowohl der subjektiven, kognitiven Leistungen des Menschen, als auch unter Berücksichtigung dessen, was – in seinem Ursprung unabhängig vom Subjekt – diesem als Gegebenes gegenüber tritt. Genau an dieser Stelle vermisst man allerdings bei Husserl eine Untersuchung über den Ursprung des Gegebenen und die Art und Weise, wie das Gegebene das Bewusstsein affizieren kann – also eine ontologische Untersuchung einerseits, eine Untersuchung der Medialität des Gegebenen andererseits. Um die *cum grano salis* überzeugende Wahrnehmungstheorie Husserls im Rahmen einer Medienphilosophie fruchtbar machen zu können, muss Husserls Ansatz mit explizit medientheoretischen Überlegungen verknüpft werden¹³ – was auch ohne Eingriffe in die ausgeführten Teile von Husserls Theorie möglich ist, da medientheoretische Ergänzungen lediglich eine Leerstelle in Husserls Theorie ausfüllen. Eine solche Weiterentwicklung der Phänomenologie verspricht dann, ein leistungsfähiges Instrumentarium an die Hand zu geben, mit dem die Wirklichkeitswahrnehmung gerade auch in ihrer medialen Vermitteltheit verständlich gemacht werden kann.

Die Bedeutung der Medialität des Wirklichkeitszugangs scheint sich unter Rückgriff auf den von Sybille Krämer gemachten Vorschlag, eine dem vermittelnden Medium entsprechende spezifische Prägung der Inhalte als Spur¹⁴ zu verstehen, gut beschreiben lassen zu können. In zweiseitiger Abgrenzung sowohl gegen Positionen, die im Sinne McLuhans den Medien eine inhaltlich stark prägende Position zusprechen – solche Positionen sind charakterisiert durch die Zustimmung zu McLuhans provokativer These, dass das Medium die Botschaft sei¹⁵ –, als auch gegen Positionen der Medienneutralität, wie sie Krämer vor allem im Gefolge von Überlegungen Niklas Luhmanns¹⁶ sieht – ihr zufolge tut »das Medium bei Luhmann [...] also nichts, es informiert nicht, es enthält nichts«¹⁷ –, schlägt sie einen Mittelweg vor, indem sie den

13. Die ontologische Perspektive kann für medienphilosophische Überlegungen ausgespart bleiben.

14. Vgl. Sybille Krämer: »Das Medium als Spur und als Apparat«, in: dies. (Hg.), *Medien, Computer, Realität* (Anm. 4), S. 73-95.

15. Vgl. Marshall McLuhan: *Understanding Media: The Extensions of Man*, London, New York: McGraw-Hill 1964.

16. Vgl. Niklas Luhmann: *Die Realität der Massenmedien*, Opladen: Westdeutscher Verlag 1996.

17. Vgl. S. Krämer: »Das Medium als Spur und als Apparat« (Anm. 14), S. 77.

Medien eine durchaus bemerkbare, aber keine wesentliche Prägung der transportierten Inhalte zubilligt. Krämer ist der Auffassung, dass »[d]as Medium [...] nicht einfach die Botschaft [ist]; vielmehr bewahrt sich an der Botschaft die Spur des Mediums.«¹⁸

Das Medium generiert also genauso wenig neue Inhalte,¹⁹ wie es selbst Inhalt ist. Andererseits besteht aber seine Leistung nicht nur in der Vermittlung von Inhalten, die es völlig unangetastet ließe, sondern es drückt Krämer zufolge vermittelten Inhalten seinen Stempel auf – es informiert sie in dem Sinne, den Vilém Flusser hervorgehoben hat.²⁰ Das Medium bleibt aber im Hintergrund – bzw. es *soll* im Hintergrund bleiben. Denn ganz gleich, welches Medium zum Transport der Inhalte gewählt wird: Auslösendes Moment für diesen Transport ist das Ziel, bestimmte Inhalte einem bestimmten Rezipientenkreis auf eine bestimmte Art und Weise zugänglich zu machen.²¹ Das Medium wird erst dann auffällig und tritt als Vermittlungsinstanz in Erscheinung, wenn es nicht im Hintergrund bleibt.²² Dies geschieht – abgesehen von expliziten Reflexionen auf die Medialität von Inhalten – immer dann, wenn eine Fehlfunktion auftritt. Das Flimmern des Fernsehbildes, das Warten auf den Seitenaufbau im WWW, das Rauschen, Zirpen und Knarzen im Radio – erst solche Störungen verdeutlichen die Abhängigkeit der empfangenen Inhalte von einem sie übertragenden Medium und machen die Mittelbarkeit der Inhalte bewusst. Dabei manifestiert sich die bereits von dem Husserl-Schüler Martin Heidegger formulierte Einsicht, dass

18. Ebd., S. 81.

19. Damit ist nicht ausgeschlossen, dass Ereignisse nur deshalb stattfinden, weil Medien über diese Ereignisse berichten – insbesondere das Fernsehen generiert in diesem Sinne viele Ereignisse, die dann auch Material für andere Medien liefern. So ist es im öffentlichen Leben mittlerweile normal, dass Auftritte von so genannten Prominenten im Hinblick auf die mediale Verwertbarkeit dieser Auftritte organisiert werden. Weitere Beispiele für die inhaltsgenerierende Funktion der medialen Berichterstattung sind die von diversen Privatsendern initiierten Reality-Shows oder die als Superstar-Suche präsentierten Nachwuchs-Wettbewerbe.

20. Vgl. beispielsweise Vilém Flusser: »Der Schein des Materials«, in: ders.: *Medienkultur*, Frankfurt/Main: Fischer 1997, S. 216–222.

21. Ausgehend von einem ganz anderen Hintergrund kommt auch Matthias Vogel zu einer ähnlichen Definition des Medienbegriffs. Vgl. Matthias Vogel: »Medien als Voraussetzung für Gedanken«, in: Stefan Münker/Alexander Rösler/Mike Sandbothe (Hg.), *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, Frankfurt/Main: Fischer 2003, S. 105–134.

22. Das gilt übrigens nicht nur für Medien im engeren Sinne, sondern für jeden Transmitter. Dass Strom eben nicht direkt aus der Steckdose kommt, mithin eine Steckdose in der Wand nicht reicht, um Strom verbrauchen zu können, wird dann klar, wenn die hinter der Wand verborgenen Leitungen zur Steckdose defekt sind.

das Zeug – speziell hier Empfangs- und Zugriffszeug wie Fernseher, Radio und Internetcomputer – solange unauffällig bleibt, solange es zuhanden, funktional und damit phänomenologisch abwesend, weil unauffällig ist. Es wird aber um so präsenter, je weniger es zuhanden ist, es also seinem Um-willen nur noch unzureichend oder gar nicht mehr dient.²³ Die Unauffälligkeit in der funktionalen Präsenz weicht einer aufdringlichen Präsenz in der funktionalen Abwesenheit.²⁴

Heideggers Analyse findet sich bei Krämer dem Sinn nach wieder, allerdings ohne einen expliziten Bezug auf Heidegger. Krämer schreibt, dass Medien »der blinde Fleck im Mediengebrauch«²⁵ bleiben – und das um so mehr, je besser sie funktionieren. Sie will die Technik, die hinter Medien steht, nicht im Sinne eines (Werk-)Zeugs verstanden wissen, sondern als Apparat. Das Um-willen eines Werkzeugs sieht Krämer allein in einer unkreativen Leistungssteigerung: Werkzeuge würden zur Arbeitserleichterung eingesetzt. Apparaten hingegen billigt sie kreative Gesichtspunkte zu:

»[D]ie Technik als Apparat aber bringt künstliche Welten hervor, sie eröffnet Erfahrungen und ermöglicht Verfahren, die es ohne Apparaturen nicht etwa abgeschwächt, sondern überhaupt nicht gibt. Nicht Leistungssteigerung, sondern Welterzeugung ist der produktive Sinn von Medientechnologie.«²⁶

Mit Krämer muss allerdings betont werden, dass diese Unterscheidung von Technik als Werkzeug und Technik als Apparat keine prinzipielle, also auch keine ontologische darstellt, sondern eine praktisch-pragmatische. Computer können sowohl als Werkzeug – etwa zur Sortierung von Datensätzen – als auch als Apparate – etwa zum Eintauchen in die virtuelle Welt eines MUDs²⁷ – eingesetzt werden. Krämers Ablehnung des Verständnisses der Medien auf der ontischen Ebene als Werkzeug bedeutet also nicht die Ablehnung des Verständnisses der Medien als Zeug in dem ontologischen Sinne, den Heideggers herausgearbeitet hat. Im phänomenologischen Kontext würde man auch weniger von Apparaten als von künstlichen Ergänzungen des Leibes sprechen, die dann quasi organische Funktionen übernehmen, indem sie zum Leib als

23. Vgl. Martin Heidegger: *Sein und Zeit*, Tübingen: Niemeyer 1986, S. 104. Heidegger bezieht sich in § 23 von *Sein und Zeit* explizit auf einen medialen Kontext, nämlich auf das Hören der Stimme eines entfernten Gesprächspartners am Telefon.

24. Vgl. ebd., S. 73.

25. Sybille Krämer: »Das Medium als Spur und als Apparat« (Anm. 14), S. 74.

26. Ebd., S. 85.

27. »MUD« steht für *Multi User Dungeon* und bezeichnet netzwerkbasierte Rollenspiele. Vgl. <http://www.mudconnector.org/mudfaq/mudfaq-p1.html> vom 15. April 2003.

Wahrnehmungsleib dazu gehören – womit man wieder bei McLuhan angekommen wäre.²⁸

Kombiniert man nun Krämers These, dass das Medium in den Inhalten seine Spuren hinterlässt und dass die Funktion der Medien Welterzeugung, mithin Wirklichkeitsvermittlung ist, mit dem auf Husserls Phänomenologie zurückgehenden Wirklichkeitsverständnis als eines Konstitutionsproduktes, so folgt daraus, dass sich in der auf sinnlich Gegebenes rekurrierenden Sinnkonstitution Prägungen finden lassen müssen, die spezifisch für die das Gegebene vermittelnden Medien sind. Die Spuren der Medien zeigen sich in qualitativen Eigenschaften des Vermittelten und als Beschränkung des Typs von Inhalten, die mittels eines bestimmten Mediums vermittelt werden können.

Die Rolle des Leibes für die Wirklichkeitswahrnehmung

Dass Elemente der Imagination bei jeder Wahrnehmung eines Gegenstandes und damit bei jeder Sinn- und Wirklichkeitskonstitution eine Rolle spielen, ist einer der Kerngedanken von Husserls Phänomenologie. Oben wurde schon die Unterscheidung zwischen immanenten und transzendenten Gegenständen erläutert. Dass die Wahrnehmung von transzendenten Gegenständen, deren Verständnis für das Verständnis des alltäglichen Lebens weitaus wichtiger ist als das der Wahrnehmung immanenter Gegenstände, nach Husserl prinzipiell inadäquat ist, wurde ebenfalls oben schon herausgestellt – Husserl wählt den Defizienz anzeigenden Terminus »inadäquat«, um die Diskrepanz zwischen der vollständigen Sinnkonstitution und der unvollständigen Gegenwärtigung bei der Gegenstandswahrnehmung zu betonen. Die Gegenwärtigung eines Gegenstandes ist prinzipiell unvollständig, weil jeder transzendente Gegenstand in einer bestimmten Perspektive erscheint und deshalb eine originäre Wahrnehmung nur als eine perspektivische Abschattung möglich ist – um hier in Husserls Begrifflichkeit zu sprechen. Dennoch gelingt es uns, aus der unvollständigen Wahrnehmung eines Hauses beispielsweise – nämlich der Betrachtung des Hauses von einem bestimmten Standpunkt aus, von dem aus nur die vordere Fassade, nicht aber die Seitenwände und die Rückwand des Hauses sichtbar sind – ein insofern vollständiges Bild des Hauses zu gewinnen – das heißt, den Sinn »Haus« zu konstituieren –, als dieser Sinn auch die Existenz von

28. Vgl. Marshall McLuhan: *Understanding Media* (Anm. 15), S. 53. Krämer lehnt McLuhans Verständnis von Medien zwar ab (S. Krämer: »Das Medium als Spur und als Apparat« [Anm. 14], S. 84f.), allerdings überzeugt weder ihre Begründung für diese Ablehnung, noch ist sie wesentlich für ihre These, dass Medien in den Inhalten eine Spur hinterlassen.

Seitenwänden und einer Rückwand einschließt. Die Seitenwände und die Rückwand sind in der Wahrnehmung der Fassade horizonthaft mitgegeben, wie Husserl sich ausdrückt. Natürlich kann diese über das originär Gegebene hinausgehende Sinnkonstitution in die Irre führen – etwa indem sich bei Betrachtung des vermeintlichen Hauses von einem anderen Standpunkt herausstellt, dass es sich um eine Filmkulisse handelt, bei der es Seitenwände und eine Rückwand gar nicht gibt. Die Enttäuschung der Erwartung, dass das Herumgehen um das Haus den Blick auf Seitenwände und eine Rückwand freigäbe, führt zur Durchstreichung des Sinnes »Haus« und zur Konstitution eines neuen Sinnes, nämlich dem einer Filmfassade.

Die Korrektur der ursprünglichen Meinung, es handele sich um ein Haus, wird durch eine Änderung der Perspektive möglich, diese wiederum ergibt sich aus einer Änderung des Beobachtungsstandpunktes. Eine leibliche Bewegung hat also dazu geführt, dass ein ursprünglicher Auffassungssinn gestrichen und eine Wahrnehmung mit einem anderen Sinn verknüpft wurde. Die Möglichkeit wechselnder Wahrnehmungen und damit die Möglichkeit von Auffassungsbestätigungen oder -widerlegungen ist immer an solche Bewegungen geknüpft. Zur begrifflichen Fassung dieser Tatsache hat Husserl den Terminus »Kinästhesie« geprägt.²⁹ Die Rede von Kinästhesen ist freilich nur dann sinnvoll, wenn einerseits die aktuelle Wahrnehmungsperspektive durch einen Standpunkt festgelegt, andererseits dieser Standpunkt aber prinzipiell variierbar ist. Der Standpunkt selbst wird durch das Hier und Jetzt des menschlichen Leibes definiert.

Der Leib ist damit als Wahrnehmungsleib charakterisiert. Als solcher stellt er das primäre und unausschaltbare Medium aller Wahrnehmungen dar. Aber der Leib ist auch Bewegungsleib, er bietet nämlich die Möglichkeit zur Ortsveränderung. Letzteres bedeutet prinzipiell die Möglichkeit, einer Wahrnehmungssituation nicht rein passiv ausgeliefert zu sein – das heißt, auf eventuelle Zweifel an einer bestimmten Wahrnehmungsauffassung oder auf den Wunsch nach einer Differenzierung der Wahrnehmungsauffassung durch weitere Wahrnehmungen aus einer anderen Perspektive oder aus größerer bzw. geringerer Distanz zum wahrgenommenen Gegenstand zu reagieren.

Dass dies bei den klassischen Massenmedien wie dem Radio oder dem Fernsehen gerade *nicht* möglich ist, kann als deren deutlichste Spur gewertet werden. Die sich durch Rezeption von Radio- oder Fernsehsendungen aufbauende Welt bleibt von der Welt des täglichen Lebens, der »wirklichen« Welt, dadurch geschieden, dass der Rezipient keine Möglichkeit hat, in das Geschehen einzugreifen und seine Perspektive nach eigenem Wunsch zu ändern – er bleibt an die Selektion

29. Vgl. E. Husserl: *Analysen zur passiven Synthesis* (Anm. 10), S. 13ff.

der Perspektiven gebunden, die die Kamera oder das Mikrofon eingefangen haben.³⁰ Die Bindung an eine Perspektivenauswahl anderer verdeutlicht den asymmetrischen Charakter der klassischen Medien: Dem Sender, der immer auch Rezipient ist, steht der gewöhnliche Rezipient gegenüber, dessen Rolle im Mediengeschehen rein passiv ist. Diese Passivität kann in den Neuen Medien überwunden werden.

Der Leib des Menschen ist aber noch in einem dritten Sinne im gegenwärtigen Kontext interessant, nämlich als Materie. Die Materialität und Schwere des Leibes bringt einerseits seine Bedürftigkeit mit sich, andererseits setzt sie gerade der Bewegungs- und damit auch der Wahrnehmungsfähigkeit des Menschen Grenzen. So können Standpunkte nur kontinuierlich verändert werden, indem die zwischen zwei Standpunkten liegende Strecke mit einem geeigneten Fahrzeug oder zu Fuß zurückgelegt wird. Leibliche Fehlfunktionen können die Fähigkeit zur Beobachtung deutlich einschränken und es damit beispielsweise auch unmöglich machen, Zweifel an bestimmten Auffassungssinnen auszuräumen oder zu bestätigen.³¹ Aber setzt die Materialität des Leibes der Wahrnehmungs- und Bewegungsfähigkeit des Menschen auch Grenzen, so ist sie doch gleichzeitig die Basis, auf der diese Fähigkeiten überhaupt erst entwickelt, ein- und ausgeübt werden können. Die an die leibliche Materialität gebundene Geworfenheit des Menschen³² bedeutet die Gebundenheit an bestimmte Horizonte und außerdem eine bis zu einem gewissen Grade ausgeprägte Unverfügbarkeit der Horizonte des Wahrnehmens und natürlich auch des Handelns. Zwar kann der Mensch diese Horizonte gestalten – und damit sind sie nicht prinzipiell

30. Dass das Radio beispielsweise nicht alle Sinne anspricht, ist nicht der entscheidende Aspekt. Zwar würde jemand, der aller Sinne mächtig ist, zunächst an der Wirklichkeit einer Welt zweifeln, in der er nur noch hört und nichts mehr sieht, fühlt oder riecht, aber er würde sich auch daran gewöhnen und sich entsprechend zurechtfinden können. Schließlich gibt es auch keinen Grund davon auszugehen, dass sich blinde Menschen etwa in einer Traumwelt wähen. – Es sollte übrigens ein wesentliches Element von Medienkompetenz sein, sich des in erläuterten Sinne beschränkten Charakter der mittels klassischer Medien wie Radio und Fernsehen übermittelten Welt bewusst zu sein und sie dadurch zumindest auf den ersten Blick von der »wirklichen« Welt zu unterscheiden. Die Stimmigkeit der durch die genannten Medien evozierten Welt bedarf einer genauen Prüfung – insbesondere in Kontexten, in denen Medien offensichtlich instrumentalisiert werden, in denen sie also neben einem apparativem auf jeden Fall auch propagandistischen Charakter haben.

31. Wobei freilich gerade hier technische Apparate als Verlängerung des Leibes dienen können, die kontingente oder prinzipielle Defizite der menschlichen Wahrnehmungs- oder Bewegungsfähigkeit ausgleichen können.

32. Vgl. dazu Heideggers Konzept der Sorge in M. Heidegger: *Sein und Zeit* (Anm. 23), S. 180ff.

unverfügbar –, er muss sich dabei aber mit der Widerständigkeit der Welt auseinander setzen. Die Horizonte unterliegen nicht der menschlichen Willkür. Die Unverfügbarkeit der Horizonte wirkt sich in der Praxis nicht zuletzt dadurch aus, dass der Mensch mit den Folgen seiner Handlungen zu leben hat, dass seinen Aktivitäten also eine gewisse Ernsthaftigkeit nicht abgehen darf. Er kann sich nicht einfach aus einer ihm unangenehmen oder einer verfahrenen Situation aus- und sich in einen komplett anderen Horizont einblenden, sondern muss sich mit der Situation auseinandersetzen und an ihrer Veränderung arbeiten.

Vor dem Hintergrund dieser hier halb referierten, halb rekonstruierten phänomenologischen Wahrnehmungs- und Wirklichkeitstheorie³³ wird nun verständlich, warum gerade den Neuen Medien eine neue Qualität der Wirklichkeitsvermittlung zugesprochen werden kann. Die Möglichkeiten des Umgangs mit Inhalten, die durch die Neuen Medien vermittelt werden, gleichen in vielerlei Hinsicht, sogar in sehr viel mehr Hinsichten als bei den klassischen Medien, den Möglichkeiten des Umgang mit solchen Inhalten, die unmittelbar in der Welt des täglichen Lebens rezipiert werden. Durchgängig und konsistent eingerichtete Szenarien – etwa die schon erwähnten MUDs – erlauben bzw. verlangen sogar eine der durch die Neuen Medien vermittelten Wirklichkeit angemessene Reaktion auf bestimmte Situationen und bieten die Gewähr, dass sich die Situation dann – im Rahmen der auch alltäglich erlebten Unwägbarkeiten – entsprechend entwickelt; dem Kontinuitätsbedürfnis menschlicher Wirklichkeitswahrnehmung kann die computergenerierte Realität dadurch gerecht werden.

Doch nicht nur das Kontinuitätsbedürfnis wird befriedigt, auch dem Drang nach Spontaneität können die Neuen Medien Genüge tun. In computergenerierten Szenarien kann der Rezipient jederzeit aus reiner Willkür eine Ereignisfolge beginnen. Dies ist notwendig, damit die oben erläuterten Kinästhesen überhaupt durchgeführt werden können,

33. Die Darstellung basiert vor allem auf Gedanken Edmund Husserls, neben die allerdings Elemente von Martin Heidegger und Jan Patocka getreten sind. Erst im Zusammenspiel ist wohl eine tragfähige phänomenologische Theorie der Wirklichkeitskonstitution möglich – wobei diese wegen der Nichtbeachtung der Spur der Medien in den vermittelten Inhalten mehr oder weniger bei allen drei angeführten Phänomenologen um spezifisch medienphilosophische Aspekte erweitert werden muss. Dies ist hier geschehen, wobei diese Erweiterungen vor allem von den Überlegungen Sybille Krämers inspiriert sind. Hier sei allerdings weiterhin angemerkt, dass der Gedanke der Spur in Verbindung mit Medialität schon vor Krämer gefasst wurde, nämlich beispielsweise von Emanuel Levinas, der im Antlitz die Spur des Anderen sah, somit bei ihm das Antlitz des Anderen als Medium *par excellence* beim Zugang zum Anderen auftritt. Vgl. Emanuel Levinas: *Die Spur des Anderen. Untersuchungen zur Phänomenologie und Sozialphilosophie*, Freiburg: Alber 1983.

mithin ist dies eine Voraussetzung dafür, dass einstimmige Wahrnehmungen und vor allem Korrekturen und Ausdifferenzierungen von Wahrnehmungen vorgenommen werden können. Ohne die Möglichkeit der Spontaneität ist die aktive Gestaltung der Weltauffassung und damit auch der Eindruck einer im emphatischen Sinne wirklichen Welt nicht möglich. Die hier interessierende computervermittelte Wirklichkeit ist also in einer ganzen Reihe von Hinsichten – Möglichkeit von Kinästhesen und Spontaneität sowie Kontinuität der Wahrnehmungsabläufe – mit der unmittelbaren verwechselbar.

Verfügbarkeit und Unverfügbarkeit von Horizonten

Es gibt aber auch Aspekte, die die computervermittelte Wirklichkeit von der unmittelbaren klar unterscheiden. Von den oben aufgeführten drei Aspekten der Leiblichkeit des Menschen, nämlich der Wahrnehmung, der Handlungsfähigkeit und der Bedürftigkeit, ist es der dritte Aspekt, für den die computergenerierte und in diesem Sinne virtuelle Realität keinen Raum bietet. Der Bedürftigkeit des Leibes kann keines der Neuen – und natürlich auch keines der klassischen – Medien gerecht werden, da sie alle keinerlei Materialität vermitteln können. Es ist eines der herausragendsten und auch vermeintlich selbstverständlichsten Spurelemente der Medien, dass die durch sie vermittelten Inhalte immateriell sind.³⁴ Diese Grenze hat zweierlei Bedeutung: Einerseits ist für ein materielles Wesen wie den Menschen ein Überleben im computergenerierten Raum schlicht unmöglich – zumindest zum Schlafen und zur Nahrungsaufnahme muss der Cyberspace verlassen werden³⁵ –, andererseits bindet die Materialität der Leiblichkeit den Menschen an sein Hier und Jetzt und zwingt ihn damit in eine Situation, über die er nicht frei verfügen kann.

In der Science-Fiction-Literatur und im Film wird die materielle Gebundenheit an den Leib schon allenthalben überwunden, indem von der prinzipiellen Transformationsmöglichkeit zwischen Energie und Materie reger Gebrauch gemacht wird, die aus der Äquivalenzbezie-

34. Vorsichtiger sollte man davon sprechen, dass sie *noch* immateriell sind; die Erkenntnisse der modernen Physik legen die Annahme nahe, dass diese Immaterialität nicht prinzipiell ist – Einsteins Äquivalenzbeziehung zwischen Masse und Energie besagt, dass grundsätzlich eine Umwandlung von Masse in Energie möglich ist. Da Strukturen immateriell beschrieben werden und in Form von Informationen, also letztlich geordneten Energiestößen vermittelt werden können, kann auch eine Übertragung von Materie über ein immaterielles Medium zumindest nicht prinzipiell ausgeschlossen werden.

35. Ganz abgesehen davon, dass er im Prinzip auch schon bei jedem Atemzug verlassen ist.

hung folgt: In der Serie *Enterprise* ermöglicht es beispielsweise eine »Beamen« genannte Technik, Körper in Energie umzuwandeln, durch den Raum zu schicken und wieder zu materialisieren. Im Film *Tron*, den Walt Disney 1982 in die Kinos brachte und in dem als einem der ersten Filme in großem Stile Computer zur Generierung von Landschaften, in denen sich die Handlung abspielt, eingesetzt wurden, wird der Computerspezialist Flynn von einem totalitären Kontrollprogramm seines Widersachers Dillinger dematerialisiert und als strukturierte Energie in die Computerwelt gesperrt. Flynn muss sich dort gegen die Versuche des Kontrollprogramms, ihn zu löschen, wehren. Die Rückkehr in die nicht-computierte Welt gelingt ihm erst, nachdem das von ihm entwickelte Programm *Tron* das Kontrollprogramm überwunden hat und Flynn wieder materialisiert werden kann.

Die Reihe solcher Beispiele ließe sich weiter fortsetzen.³⁶ Im vorliegenden Kontext kann vor allem der Film *Tron* illustrativ wirken. Im »wirklichen« Leben ist Flynn nämlich nicht nur ein begnadeter Programmierer, sondern auch ein leidenschaftlicher Computerspieler – was ihm in der Zeit, in der er als strukturierte Energie im Computer existiert, sehr zugute kommt: Die Aufgaben, die er *im* Computer lösen muss – beispielsweise eine Art Motorradrennen – und in denen es um seine Existenz geht – wer das Wettrennen verliert, wird gelöscht –, hat er als User *am* Computer schon oft absolviert – nur ging es da eben nicht um seine Existenz. Hatte er verloren, konnte er ein neues Spiel starten oder einfach etwas anderes tun. Philosophisch gesprochen: Es stand in seiner Wahl, den (Spiel-)Kontext zu verlassen oder ihn zurückzusetzen. Diese Wahl hatte er als Bestandteil des Spiels im Computer dann nicht mehr – und diese Wahl hat der Mensch im »wirklichen« Leben ebenfalls nicht. Die prinzipielle Unverfügbarkeit der Situationen, die letztlich an die Materialität des menschlichen Leibs gebunden ist, an seine Verankerung im Hier und Jetzt, zeichnet die Situationen und Horizonte aus, in denen sich der Mensch im täglichen Leben bewegt. Im wirklichen Leben gibt es keine Reset-Taste, sondern der Mensch muss sein Handeln jederzeit mit seiner Existenz verantworten – dieses Erkenntnis ist keineswegs trivial, sondern bedeutet für jeden Menschen eine große Lernherausforderung.³⁷

36. Der Film *Matrix* – 1999 in die Kinos gekommen – exemplifiziert zwar die Problematik der Unterscheidbarkeit zwischen einer imaginierten und der »wirklichen« Welt, aber gerade nicht die Transformationsmöglichkeit von Materie und Energie. In diesem Film ist die materiale Trennung zwischen der Matrix als der imaginierten Welt und der »wirklichen« Welt, in der die Maschinen herrschen, unüberbrückbar. Während die Protagonisten in die Matrix eingespeist sind, bleiben ihre Körper in der »wirklichen« Welt zurück.

37. Die Methoden der gegenwärtigen Kriegsführung legen den Verdacht nahe,

In der Praxis heißt das, dass es in dem computergenerierten Raum, der den Usern derzeit zugänglich ist und der sich dadurch auszeichnet, dass sich der User aus ihm bzw. von ihm jederzeit zurückziehen kann,³⁸ so etwas wie Verantwortung nur in einem sehr eingeschränkten oder nur sehr schwach bedeutsamen Sinne geben kann. Solange es die Möglichkeit eines effektiven Resets gibt, sind die Folgen des eigenen Handelns unwichtig. Zwar ist Flynn auch als Spieler *am* Computer dafür verantwortlich, wenn er seine Coderepräsentanz nicht zum Sieg im Wettrennen führt und diese dann gelöscht wird. Dieses ist aber für Flynn's »wirkliches« Leben in seiner unmittelbaren Lebensumwelt bedeutungslos.³⁹ Nicht bedeutungslos dagegen ist, dass er sich den Machenschaften Dillingers, dessen Kontrollprogramm dann Flynn in Energie transformiert und das alles für seine (schließlich fehlgeschlagene) Löschung tut, nicht beugt, sondern sich gegen die totalitären Machenschaften Dillingers engagiert.

Schlussbetrachtungen

Vor allem in der unreflektierten, natürlichen Einstellung wird in der Regel scharf zwischen der »wirklichen« Wirklichkeit und einer als unwirklich bezeichneten, »nur« imaginierten unterschieden. Husserl hat in seiner *Krisis*-Schrift⁴⁰ diese Unterscheidung auf ein übersteigertes Vertrauen in die mathematischen und experimentellen Naturwissenschaften zurück geführt. Dieses fehlgeleitete Vertrauen reduziert Wirklichkeit auf Messbarkeit und experimentelle Überprüfbarkeit. Wohlge-

dass viele Militärstrategen den existenziellen Ernst ihrer Planungen und Anordnungen durch die an Computerspiele erinnernden High-Tech-Instrumente, mit denen so genannte »chirurgische Schläge« durchgeführt werden, aus den Augen verloren haben. Es hat den Anschein, dass so mancher Befehlshaber den Gefahren einer Verharmlosung des Kriegsgeschehens durch dessen Medialisierung erlegen ist.

38. Dem widerspricht durchaus nicht, dass es das Phänomen der Sucht nach bestimmten (Computer-)Spielen gibt, der Rückzug aus der virtuellen Welt also nicht immer leicht ist. Doch auch für den Spielesüchtigen ist dieser Rückzug prinzipiell möglich – und wird abrupt wirklich, wenn beispielsweise der Computer ausfällt.

39. *Nota bene:* Es geht hier um das Löschen einer ganz spezifischen Coderepräsentanz, die – mit Ausnahme davon, dass sie von ihm gesteuert wird – nichts mit dem »wirklichen« Flynn zu tun hat. Je nach Spielertyp ist es natürlich ganz und gar nicht bedeutungslos, dass ein Spiel verloren wurde, dabei spielt aber die Individualität der Coderepräsentanz keine Rolle. Allerdings liegt diese – nicht unwichtige – Problematik auf einer ganz anderen Ebene als der medienphilosophischen.

40. Vgl. E. Husserl: *Die Krisis der europäischen Wissenschaften* (Anm. 12), insb. §§ 8,9.

merkt: Die natürliche Einstellung beinhaltet nicht notwendigerweise eine Wertung der unterschiedlichen Wirklichkeiten. Ist dem einen die – aus naturwissenschaftlicher Perspektive – »wirkliche« Wirklichkeit als kalt und herzlos verhasst, so graut dem anderen vor der imaginierten Wirklichkeit als einem Feld voller Unverbindlichkeiten und Unsicherheiten. Es ist nicht zuletzt das Verdienst von Denkern wie Husserl und später auch Vertretern des radikalen Konstruktivismus,⁴¹ in der Wissenschaft und auch darüber hinaus ein Bewusstsein dafür geweckt zu haben, dass die »wirkliche« Wirklichkeit in der Weise, wie sie erlebt wird, gar nicht so sehr anders als die imaginierte ist.⁴² Die Einsicht, dass beide Wirklichkeiten eine Realität im Sinne einer Sachhaltigkeit präsentieren und gleichermaßen wirken, in diesem Sinne also beide als »wirklich« zu bezeichnen sind, führt aber insbesondere in Bezug auf das Sicherheitsbedürfnis des Menschen zu einer unbefriedigenden Situation: Wenn auch das vermeintlich Unverrückbare und Fundamentale, von dem die Naturwissenschaften handeln, prinzipiell nicht zuverlässiger sein soll als das Imaginierte und Konstruierte – woran soll sich der Mensch im täglichen Leben dann noch halten? Was sind die Kriterien, anhand derer zwischen Wirklichkeit und Unwirklichkeit oder vermeintlicher Wirklichkeit unterschieden werden kann? Wenn eine solche Unterscheidung gar nicht mehr möglich sein sollte – woher kommt dann die Verlässlichkeit und Berechenbarkeit des täglichen Lebens, die in der natürlichen Einstellung aus der vermeintlich unverrückbaren und unabhängigen Wirklichkeit abgeleitet wird? Das in der unreflektierten Einstellung vorherrschende Misstrauen gegenüber künstlichen Wirklichkeiten weitet sich aus auf die unmittelbar erlebte Wirklichkeit, wenn nicht überzeugende Abgrenzungskriterien zwischen diesen Welten gefunden werden können.

Wie oben ausgeführt ist die Lage zumindest bezüglich der von Neuen Medien präsentierten Wirklichkeit allerdings so undurchschaubar noch nicht, da es durch die Leiblichkeit noch ein zuverlässiges Kriterium gibt für die Unterscheidung zwischen der unmittelbaren Wirklichkeit, in der menschliches Leben mit allen seinen Aspekten möglich ist, und der technisch vermittelten Wirklichkeit, die nur einzelnen Aspekten der Menschlichkeit gerecht zu werden vermag. Dennoch muss zumindest die Frage erlaubt sein, ob diese Verankerung in und durch die Leiblichkeit eine prinzipielle oder nur eine kontingente ist. Ist menschliches Leben ohne Leiblichkeit prinzipiell vorstellbar?⁴³ In

41. Vgl. dazu Paul Watzlawick (Hg.): *Die erfundene Wirklichkeit*, München: Piper 1981.

42. Genau dieser Aspekt wird vom Film *Matrix* sehr schön exemplifiziert.

43. Vgl. dazu Barbara Beckers Ausführungen über Konzepte des Post-Humanen

Stanley Kubricks Film *2001: A Space Odyssey* stößt die Menschheit auf eine Lebensform, die die Grenzen der Leiblichkeit offensichtlich überwunden hat. Mit Sicherheit wäre uns eine solche Lebensform noch viel fremder, als es der visionäre Schluss des Films von Kubrick andeuten kann. Allerdings spricht zunächst einmal nichts dagegen, dass die Menschheit auch mit einer solchen gravierenden Veränderung zurechtkommen würde. Im Laufe der Jahrtausende hat sich das menschliche Leben immer wieder auf vorher unvorstellbare Weise verändert – und was ältere Generation noch vor schier unüberwindliche Probleme stellte, lernen jüngere Generation schon im zartesten Kindesalter. So hat es auch den Anschein, dass sich die heute lebenden Menschen mit der Computerisierung und Digitalisierung der Umwelt alles in allem mittlerweile recht gut arrangiert haben – was nicht heißt, dass es mit diesen Prozessen im Einzelfall nicht noch Probleme und auch allgemein noch viel Reflexionsbedarf gibt.

In den vorgetragenen Überlegungen wurde der Versuch unternommen, ein Verständnis der computervermittelten Wirklichkeitswahrnehmung trotz der technischen Neuigkeit der Neuen Medien im Rahmen prinzipiell bereits bestehender philosophischer Begriffsschemata zu erreichen und damit zu zeigen, dass keine neue philosophische Disziplin zu diesem Zweck etabliert werden muss. Es sollte deutlich werden, dass die neue Computertechnik erweiterte und faszinierende Möglichkeiten der Vermittlung und Generierung von Wirklichkeit mit sich bringt – und zwar in einem Maße, das vor der Entwicklung des Computers undenkbar war. Die computierte Wirklichkeit pauschal und abschätzend als bloß virtuell abzutun ist deshalb sicherlich falsch. Übertrieben allerdings wäre auf der anderen Seite die Erwartung, dass von der Computertechnik und der computervermittelten Wirklichkeitswahrnehmung eine grundlegende Revolutionierung des gesamten menschlichen Lebens ausgehen würde. Die Neuen Medien verdienen und verlangen in gleichem Maße wie die klassischen Medien philosophische, soziologische und kulturanthropologische Untersuchungen – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

in »Philosophie und Medienwissenschaft im Dialog«, in: Munker/Rösler/Sandbothe (Hg.), *Medienphilosophie* (Anm. 21), S. 91-106.