

1. Einleitung: Virtuellen Welten und ihre Orte

Der technische Fortschritt insbesondere der letzten 30 Jahre hat tiefgreifende Veränderungen in der Lebenswelt vieler Menschen verursacht. Sie sind besonders im Umgang mit vernetzten Computern spürbar, die sich in kürzester Zeit ihren Platz in Büros und Wohnräumen erobert haben. Diese Veränderungen finden auch im Hintergrund statt. Die moderne Gesellschaft digitalisiert ihr Wissen und virtualisiert ihre Strukturen, sie wandelt sich zur Informationsgesellschaft. Computer erzeugen neue Möglichkeiten und bringen bisher unbekannte Phänomene hervor, die Gegenstand der Untersuchung einer ganzen Reihe von Disziplinen geworden sind. Die Philosophie ist hier nicht nur in ihrer übergreifenden, Orientierung stiftenden Funktion gefordert, sondern auch und vor allem in ihrer grundlegend erklärenden: Was ist das für eine Welt in der wir heute leben?

Information ist zu einer zentralen Größe unserer Alltagswelt geworden. Ihre umgangssprachliche Bedeutung als einerseits gewusstes Wissen und andererseits als Nachricht mit bis dato unbekanntem Inhalt erweitert und verschiebt sich durch die neuen Technologien: Der Aspekt der Information als übermitteltem Signal, das durch die weltweiten Datennetze huscht, klammert ihren Inhalt aus. Im Gegensatz dazu gilt Information gleichzeitig als Essenz der digitalen Gesellschaft, die ihre Inhalte und Strukturen darin sprachlich abbildet und sie auf diese Weise zum Herrschaftsinstrument erhebt. Information ist einerseits stets an einen materiellen Träger gebunden, andererseits zeigt sie Qualitäten, die der Materie fremd sind, wenn sie mit Lichtgeschwindigkeit übertragen und verarbeitet wird und sich verlustfrei reproduziert, und wirkt dadurch der Alltagswelt seltsam entrückt.

Die Wirklichkeit selbst scheint geradezu zur Disposition zu stehen, denn die neuen Maschinen *produzieren* nicht mehr nur, sie *virtualisieren*. Die künstlichen Welten der Computerspiele und Internetseiten mögen sich als phantastische Illusionen noch in bekannte Kategorien pressen lassen, doch der rasant zunehmenden Verdopplung alltäglicher Phänomene im virtuellen Raum – der virtuelle Su-

permarkt, die virtuelle Arztpraxis – kann man nur noch mit Pragmatismus begegnen, wenn liebgewonnene Erklärungskonzepte nicht hinterfragt werden sollen. Doch lässt sich die Frage nach einem Bezug zur Wirklichkeit nicht so einfach von der Hand weisen, wenn etwa Online-Banking und E-Mail-Nachrichten doch ganz reale Auswirkungen haben. Virtualität und Wirklichkeit sind in ein Spannungsverhältnis gegenseitiger Bezüglichkeit geraten, das es zu bestimmen gilt.

Die *digitale Kluft* trennt nicht nur die Nutzer der neuen Medien von denen, die davon abgeschnitten bleiben – sie bezeichnet auch die Grenze zwischen alltäglicher und virtueller Welt. Der virtuelle Raum zieht mit seinen neuen Möglichkeiten die Aufmerksamkeit auf sich. Mobile Kommunikationsmittel ermöglichen den Zugriff und den Zugang scheinbar von überall, die Grenzen zwischen den abgegrenzten Orten von Arbeit, Freizeit, Wissen und sozialer Interaktion verschwimmen angesichts von Telearbeit, virtuellen Bibliotheken und sozialen Netzwerken. Die Orte der Alltagswelt treten in den Hintergrund, vor allem das Smartphone relativiert ihre Unterschiede: Wenn die virtuelle Welt an jedem Ort verfügbar ist, dann spielt der konkrete materielle Ort als Ausgangspunkt keine besondere Rolle mehr.

Der Ort als Phänomen ist gerade auch angesichts der Gefahr einer zunehmenden Relativierung seiner Bedeutung durch die neuen Medien wieder in den Blick der Sozial- und Kulturwissenschaften geraten. Unter dem Stichwort des *Spatial Turn* lösen sie sich von ihrer vorrangig auf Zeitlichkeit bezogenen Betrachtungsweise und wenden sich Raum und Ort als kulturellen Größen zu.¹ Insbesondere die *Phänomenologie des Ortes* hinterfragt die vorherrschende Vorstellung von Zeit und Raum als primären, aber abstrakten Größen des Weltzugangs, und entdeckt den gelebten Ort als grundlegendstes Phänomen: Der Mensch als leibliches Wesen befindet sich *von Anfang an* stets an einem Ort, wie auch die Gegenstände seiner Wahrnehmung. Der Raum als Abstraktion ist selbst verortet und geht den Orten nicht etwa voraus, sondern ist gerade erst von ihnen aus zu denken. Auch die Zeitlichkeit als Folge von Ereignissen ist nachrangig, denn alles, was geschieht, vollzieht sich stets an einem Ort. Ein einheitlicher philosophischer Ortsbegriff ist indes nicht zu fassen. Bereits seit der Antike etablieren sich mitunter konkurrierende Orts- und Raumkonzepte, denen ein unterschiedlich starker Einfluss in den verschiedenen Epochen zuteil wird.

Diese Betonung des Ortes wirkt vor dem Hintergrund der derzeitigen Alltäglichkeit der neuen Medien und ihrer virtuellen Welten zunächst befremdlich.

1 Vgl. dazu Döring, J.; Thielmann, T. (Hrsg.): *Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften*. Bielefeld, transcript 2008.

Doch gerade in dieser Spannung offenbart sich die zunehmende *Entortung* unserer Lebenswelt, die durch die Hochverfügbarkeit ihrer Informationen, die Atemlosigkeit ihrer Prozesse und die Virtualisierung ihrer Inhalte die Vorstellung suggeriert, ein jeder Ort sei so gut wie der andere. Auf der anderen Seite zeigen sich örtliche Phänomene umso deutlicher im computergenerierten virtuellen Raum, wenn auch technisch vermittelt. Webseiten und E-Mail-Postfächer etwa sind nicht einfach nur abstrakte räumliche Erscheinungen, denn sie machen ihre Inhalte ganz konkret der sinnlichen Erfahrung zugänglich. Besonders deutlich zeigt sich das Phänomen des virtuellen Orts in Computerspielen, die so detailliert und in sich sinnvoll erzeugt sind, dass sie wiederum als illusionäre Parallelwelten in Verruf geraten sind. Während sich die Orte der Alltagswelt angesichts der neuen Medien einer Relativierung, möglicherweise sogar einer Neubestimmung hinsichtlich ihrer lebensweltlichen Bedeutung ausgesetzt sehen, tritt in den virtuellen Welten eine neue Art von Orten zutage, deren Einordnung zwischen Illusion, Fiktion und Wirklichkeit noch nicht eindeutig geklärt ist.

1.1 FORSCHUNGSSTAND

Die Darstellung des aktuellen Forschungsstandes unterteilt sich in die Bereiche *Virtualität* in grundlegender kybernetischer, medienwissenschaftlicher und philosophischer Hinsicht, sowie die *Philosophie des Ortes* im Rahmen der Phänomenologie.

1.1.1 Virtualität

Als Wegbereiter des *Cyberspace* qua technisch erzeugter Virtualität gilt die Kybernetik Norbert Wieners aus der Mitte des 20. Jahrhunderts, die auch den Menschen als Regelsystem zu beschreiben versucht.² Die enthusiastischen Spekulationen dieser Zeit verstiegen sich bis hin zur Möglichkeit des Telegrafierens von Menschen, da sie im Prinzip nichts anderes seien als Informationen,³ und sie

2 Siehe dazu Wiener, N.: *Kybernetik. Regelung und Nachrichtenübertragung im Lebewesen und in der Maschine*. Düsseldorf, Wien: Econ 1963, erste engl. Auflage 1948; sowie ders.: *Mensch und Menschmaschine. Kybernetik und Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Metzner 1952; erste engl. Auflage 1948. Siehe auch Kapitel 5.4.2.

3 „Die Tatsache, daß wir das Schema eines Menschen nicht von einem Ort zu einem anderen telegrafieren können, liegt wahrscheinlich an technischen Schwierigkeiten und insbesondere an der Schwierigkeit, einen Organismus während solch einer umfassenden Rekonstruktion am Leben zu erhalten. Sie liegt nicht an der Unmöglichkeit der Idee.“ Wiener, N.: *Mensch und Menschmaschine*, S. 101.

wirken bis heute nach.⁴ Mit der Einsicht, dass sich Materie und Information nicht in einander übersetzen oder von einander abkoppeln lassen, verschob sich der Gegenstand des Vergleichs von Mensch und Maschine hin zur Funktion. Die digitale Rechenmaschine wurde nun als Werkzeug und Medium von den Medienwissenschaften⁵ in den Blick genommen und nicht nur hinsichtlich der Telekommunikation, sondern auch der Erzeugung virtueller Welten betrachtet. Die ursprüngliche Annahme einer von einem materiellen Träger unabhängigen Information, also von zwei getrennten Bereichen, die in der – weit gefassten – Tradition des kartesischen Dualismus als unvereinbar und nahezu ohne gegenseitigen Einfluss aufeinander gedacht werden, bereitet dabei den Weg für die Sorge vor einer Verdrängung der realen, materiellen Welt durch die virtuelle.⁶

Vilém Flusser greift in seiner Medientheorie kybernetische Elemente auf. Er beschreibt Gesellschaften hinsichtlich eines Spannungsverhältnisses aus Dialogen, die Informationen erzeugen, und Diskursen, die Informationen weitergeben. Eine Gesellschaft wird autoritär, wenn die Diskurse überhand nehmen, während ein Überwiegen der Dialoge zu einer Informationsflut führt, die alte Diskurse und Autoritäten überwindet. Diese zukünftige hochvernetzte Gesellschaft ist

-
- 4 Ein historischer Abriss zum Einfluss der Kybernetik findet sich bei Hörl, E.; Hagner, M.: Überlegungen zur kybernetischen Transformation des Humanen. In: Dies. (Hrsg.): Die Transformation des Humanen. Beiträge zur Kulturgeschichte der Kybernetik. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2008, S. 7-37.
 - 5 Siehe hierzu etwa Friedrich Kittler: Aufschreibesysteme 1800/1900. München: Fink 1985. Bereits vor dem weitläufigen Einsetzen der Digitalisierung beschreibt er in seiner Medientheorie Netzwerke von Techniken und Institutionen, „die einer gegebenen Kultur die Adressierung, Speicherung und Verarbeitung relevanter Daten erlauben“ (S. 519), als *Aufschreibesysteme*. Kittler zufolge haben sich diese vom ‚alphabetischen Monopol‘ des 19. Jahrhunderts über die ersten elektrischen Medien mit rudimentären Speicherfunktionen im 20. Jahrhundert hin zum integrierenden Leitmedium Computer verändert, dessen digitale Manipulationsmöglichkeiten schließlich zu einer universalen Medienkonvergenz führen. Siehe dazu auch die Simulationstheorie von Jean Baudrillard, nach der wir uns derzeit im Zeitalter der Simulation befinden, in der die Unterscheidung von Zeichen und Wirklichkeit zunehmend nivelliert wird und die Wahrheit zum Selbstzweck verblasst ist. Zeichen simulierten lediglich eine künstliche Realität als Hyperrealität, anstatt die wirkliche Welt abzubilden. Vgl. Baudrillard, J.: Der symbolische Tausch und der Tod. München: Matthes und Seitz 1982; sowie ders.: Agonie des Realen. Berlin: Merve 1978.
 - 6 Vgl. Rieger, S.: Kybernetische Anthropologie. Eine Geschichte der Virtualität. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003.

Flusser zufolge nicht mehr steuerbar, sondern lenkt sich selbst kybernetisch. Die neuen Medien sieht er nicht als Gefahr, sondern im Gegenteil als Chance. Er bestimmt die Virtualität als das, „was aus dem Möglichen auftaucht und beinahe ins Wirkliche umschlägt“⁷, sodass eine Bestimmung der Wirklichkeit vor einem Sprechen über Virtualität stehen muss.⁸

Die philosophische Bestimmung⁹ von Virtualität beginnt im Wesentlichen bereits im 17. Jahrhundert mit Baruch de Spinoza und Gottfried Wilhelm Leibniz, die wiederum an René Descartes anknüpfen. Spinoza versteht Gott als Virtualität – im Sinne von *virtus*, Kraft –, denn er bringt hervor, jedoch nicht als Verwirklichung von Möglichkeit, denn sein Wirken ist notwendig und vollkommen. Er ist als Virtualität höchst wirklich, dabei aber unkörperlich.¹⁰ Leibniz wiederum bestimmt das Virtuelle als *Autodynamik*, als eine aus sich selbst heraus wirkende Kraft¹¹, die den Monaden als einfachsten virtuellen Substanzen

7 Flusser, V.: Vom Virtuellen. In: Rötzer, F.; Weibel, P. (Hrsg.): Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk. Wien, München: Klaus Boer Verlag, 1993. S. 66.

8 Vgl. Flusser, V.: Vom Virtuellen, S. 66. Dazu auch ders.: Digitaler Schein. In: Ders.: Medienkultur. Frankfurt am Main: Fischer 1997, S. 202- 215.

9 Vgl. dazu auch Völker, C.: Mobile Medien. Zur Genealogie des Mobilfunks und zur Ideengeschichte von Virtualität. Bielefeld: transcript 2010.

10 Vgl. Spinoza, B. de: Kurze Abhandlung von Gott, dem Menschen und dessen Glück. In: Ders.: Werke in drei Bänden. Band 1. Hamburg: Meiner 2006; sowie ders.: Descartes' Prinzipien der Philosophie in geometrischer Weise dargestellt mit einem Anhang, enthaltend Gedanken zur Metaphysik. In: Ders.: Werke in drei Bänden. Band 3. Hamburg: Meiner 2006.

11 „Um davon einen Vorgeschmack zu geben, sage ich vorerst nur, dass der Begriff der Kraft oder des Virtuellen (was die Deutschen Kraft, die Franzosen la force nennen), für dessen Erklärung ich eine besondere Wissenschaft, die Dynamik, bestimmt habe, sehr viel Licht zur Erkenntnis des wahren Begriffes der Substanz mitbringt. Es ist nämlich die aktive Kraft von dem bloßen Vermögen, das gewöhnlich in der Schulphilosophie behandelt wird, denn die aktive Potenz der Scholastiker oder das Vermögen ist nichts anderes als die unmittelbar bevorstehende Möglichkeit des Wirkens, die aber dennoch einer äußeren Anregung, gleichsam eines Stachels, bedarf, um ins Werk gesetzt zu werden. Die aktive Kraft jedoch enthält eine gewisse Wirksamkeit oder Entelechie und ist ein Mittleres zwischen der Fähigkeit des Wirkens und dem Wirken selbst; sie enthält den Drang dazu und wird so durch sich selbst zur Wirksamkeit geführt, ohne Hilfen nötig zu haben, vielmehr nur durch eine Beseitigung des Hinderlichen.“ Leibniz, G. W.: Über die Verbesserung der ersten Philosophie und den Begriff

zugrunde liegt, aus welchen wiederum die Welt zusammengesetzt ist. Leibniz' Monaden existieren in einem virtuellen Raum, der der Welt vorhergeht und aus dem Gott das zu Verwirklichende selektiert, sie sind also auch ohne Verwirklichung existent.¹²

Gilles Deleuze entwickelt sein Verständnis von Virtualität anhand der *Falte*, mit der er das barocke Denken und im Besonderen Leibniz reflektiert. Die Vielheit der Monaden drückt sich gerade in der vielfachen Faltung und den damit verbundenen Virtualitäten aus: „So ist die Inflexion das reine Ereignis der Linie oder des Punktes, das Virtuelle, die Idealität par excellence.“¹³ Erst die Aktualität einer Monade lässt sie zum Spiegel der anderen werden – ohne Aktualität ist die Virtualität nicht zu erkennen – und ermöglicht eine Überführung von der Möglichkeit in die Wirklichkeit.¹⁴ In *Was ist Philosophie* bestimmt Deleuze das

der Substanz. In: Ders.: Fünf Schriften zur Logik und Metaphysik. Stuttgart: Reclam 1995, S. 19-20.

- 12 Vgl. Leibniz, G. W.: Über die Verbesserung der ersten Philosophie und den Begriff der Substanz.; Ders.: Die Sache Gottes, sichergestellt durch die Versöhnung seiner Gerechtigkeit mit seinen übrigen Vollkommenheiten und allen seinen Handlungen. In: Ders.: Die Theodizee. Von der Güte Gottes, der Freiheit des Menschen und dem Ursprung des Übels. In: Ders.: Philosophische Schriften. Band II, zweite Hälfte. Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft 1985; Ders.: Monadologie. In: Ders.: Kleine Schriften zur Metaphysik. Philosophische Schriften Band I, Herausgegeben und übersetzt von Hans Heinz Holz. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1996.
- 13 Deleuze, G.: Die Falte. Leibniz und der Barock. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2000, S. 30. „Die Inflexion ist eine Idealität oder Virtualität, die aktual nur in der Seele existiert, welche sie umhüllt. So ist es auch die Seele, welche voller Falten ist. Die Falten sind in der Seele und existieren aktual nur in der Seele. Das trifft bereits für die ‚eingeborenen Ideen‘ zu: diese sind reine Virtualitäten, reine Vermögen, deren Tat in Verhaltensweisen oder Anlagen (Falten) in der Seele besteht und deren vollendete Tat in einer inneren Tätigkeit der Seele besteht (innerliche Entfaltung). Das trifft aber für die Welt nicht weniger zu: die ganze Welt ist nur eine Virtualität, die aktual nur in den Falten der Seele existiert, die sie ausdrückt, wobei die Seele von inneren Entfaltungen aus operiert, wodurch sie sich eine Repräsentation der eingeschlossenen Welt gibt. Wir gehen in einem Subjekt von der Inflexion zum Einschluß wie vom Virtuellen zum Aktualen [...].“ A.a.O., S. 41 f.
- 14 Vgl. Deleuze, G.: Die Falte. Leibniz und der Barock. Deleuze spricht von einer doppelten Faltung der Welt, zum einen in Virtualität und Aktualität, zum anderen in Möglichkeit und Wirklichkeit. Er fasst Virtualität als Einfaltung und Aktualität als Entfaltung, worin eine enge Verbindung der beiden Begriffe deutlich wird.

Virtuelle am Beispiel des Begriffs und des Ereignisses. Während die Philosophie direkt am Virtuellen und seiner Bestätigung arbeitet, aktualisiert diese die Wissenschaft und eröffnet Zugänglichkeit durch Referenz.¹⁵ Deleuze beruft sich auf Henri-Louis Bergson, der bereits ein halbes Jahrhundert zuvor das Mögliche vom Virtuellen abgegrenzt hatte. Die Möglichkeit zeigt sich bei Bergson erst in ihrer Realisierung – andernfalls würde es sich um eine Prädetermination handeln –, während sich die Gegenwart aus der sich aktualisierenden und differenzierenden Virtualität ergibt.¹⁶

Pierre Lévy stellt Deleuze schließlich in den Kontext der neuen Medien. Auch er sieht die Virtualität keineswegs der Wirklichkeit gegenübergestellt, sondern begreift Virtualisierung als Prozess des Empfangens von Andersartigkeit, das schon immer Teil des menschlichen Daseins gewesen sei.¹⁷ Die zeitgenössische Faszination für die Virtualität besteht nach Lévy vor allem im in einem falschen Verständnis der klassischen philosophischen Bedeutung als einer Nicht-Realität. Dagegen bestimmt er die Virtualität als Modus der Realität und als unendliche, ortlose Quelle für Aktualisierungen.¹⁸

Der aktuelle internationale Forschungsstand zur Virtualität zeigt sich exemplarisch am im Jahr 2014 erschienenen *Oxford Handbook of Virtuality*, das Aufsätze einflussreicher Autoren wie Brian Massumi, Erik Champion, Mark Grimshaw, Alan Chalmers und Charles M. Ess umfasst.¹⁹

15 „Jede Ereigniskomponente *aktualisiert* oder *verwirklicht* sich in einem Augenblick, und das Ereignis entsprechend in der Zeit, die zwischen diesen Augenblicken vergeht; nichts aber geschieht in der *Virtualität*, deren Komponenten nur Zwischen-Zeiten sind und deren zusammengesetztes Werden ein Ereignis ist. Hier geschieht nichts, alles aber wird, so dass das Ereignis das Privileg besitzt, wieder zu beginnen, wenn die Zeit vergangen ist. [...] Ein *Begriff* erfasst das Ereignis, sein Werden, seine untrennbaren Variationen [...]. In seiner Produktion und Reproduktion hat der Begriff die Realität eines Virtuellen, eines Unkörperlichen, eines Fühllosen, im Gegensatz zu den Funktionen des aktuellen Sachverhalts, zu den Funktionen des Körpers und des Erlebens.“ Deleuze, G.; Guattari, F.: Was ist Philosophie? Frankfurt am Main: Suhrkamp 2000, S. 185. Vgl. A.a.O, S. 136.

16 Vgl. Deleuze, G.: Henri Bergson zur Einführung. Hamburg: Junius 2001.

17 Vgl. Lévy, P.: Qu'est ce que le virtuel? Paris: La Découverte 1998.

18 Vgl. Lévy, P.: Cyberculture. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press 2001.

19 Vgl. Grimshaw, M. (Ed.): The Oxford Handbook of Virtuality. Oxford, New York: Oxford Univ. Press 2014. Dazu grundlegend: Goldberg, K. (Ed.): The Robot in the Garden. Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet. Cambridge, London: MIT Press 2000.

1.1.2 Philosophie des Ortes

Die Geschichte des Ortes in der Philosophie offenbart ein Spannungsverhältnis bezüglich der doppelten Bestimmung des Raumes, einerseits als räumliche Abstraktion, andererseits als örtliches Phänomen.²⁰ Edward Casey weist diese Differenz in seinem umfassenden Werk *The Fate of Place*²¹ über alle Epochen der Kulturgeschichte hinweg nach. Wenngleich in der Neuzeit die naturwissenschaftlich-abstrakte Raumvorstellung deutlich dominiert, so nimmt die wissenschaftskritische Phänomenologie am Beginn des 20. Jahrhunderts den Ort wieder in den Blick. Insbesondere Martin Heidegger fasst den Ort als etwas, das den Raum erst eröffnet und die Dinge darin versammelt.²² Nach Casey ist der Ort „eher ein *Ereignis* als ein *Ding*“ und in diesem Sinne bestimmt er auch den Menschen: „Mehr noch als Erdlinge sind wir Ortlinge, und unser Wahrnehmungssystem, unser sinnlicher Leib, spiegelt die Arten von Orten wider, die wir bewohnen.“²³

Bereits vor Heidegger hatte Edmund Husserl den Raum untersucht,²⁴ jedoch spielt der Ortsbegriff bei ihm keine zentrale Rolle. Husserls Unterscheidung zwischen Wissenschaft und Lebenswelt aus der *Krisis-Schrift*²⁵ ist jedoch indirekt bedeutsam für die Entwicklung eines phänomenologischen Raumverständnisses, das den erlebten vom geometrischen Raum abgrenzt und von aktuellen

-
- 20 Vgl. dazu Schlitte, A.; Hünefeldt, T.; Romić, D.; van Loon, J. (Hrsg.): Einleitung: Philosophie des Ortes. In: Dies. (Hrsg.): *Philosophie des Ortes. Reflexionen zum Spatial Turn in den Sozial- und Kulturwissenschaften*. Bielefeld: transcript 2014, S. 7-23. Auf die Raumphänomenologie wird im Folgenden nicht näher eingegangen, da der Schwerpunkt dieses Buchs im Bereich der Ortsphänomenologie liegt.
- 21 Casey, Edward S.: *The Fate of Place. A Philosophical History*. Berkeley, Los Angeles, London: Univ. of California Press 1997. Dazu auch ders.: *Getting Back Into Place. Towards a Renewed Understanding of the Place-World*. Bloomington: Indiana Univ. Press 2009.
- 22 Vgl. Heidegger, M.: *Bauen Wohnen Denken*. In: Ders.: *Gesamtausgabe. I. Abteilung: Veröffentlichte Schriften 1910-1976. Band 7 Vorträge und Aufsätze*. Frankfurt am Main: Klostermann 2000, S.146-164. Siehe auch ders.: *Das Ding*. A.a.O., S. 16-187.
- 23 Casey, E.: *Vom Raum zum Ort in kürzester Zeit. Phänomenologische Prolegomena*. In: *Phänomenologische Forschungen* 2003, S. 72, 62.
- 24 Vgl. Husserl, E.: *Ding und Raum. Vorlesungen 1907*. Husserliana Band 16, hrsg. von Ulrich Claesges. Den Haag u.a.: Mauritius Nijhoff 1973.
- 25 Vgl. Husserl, E.: *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie. Eine Einführung in die phänomenologische Philosophie*. Husserliana Band 6, hrsg. von Walter Biemel. Den Haag u.a.: Mauritius Nijhoff 1976.

Autoren wie Edward Casey und Jeff Malpas aufgegriffen wird, die ihrerseits beeinflusst sind von der Unterscheidung zwischen *space* und *place* in der amerikanischen Humangeographie²⁶.

Kitarō Nishida betont die Bindung der menschlichen Identität an einen konkreten Ort als Kontext der lebensweltlichen Erfahrung. Er bezieht ostasiatische und westliche Denktraditionen in seine *Logik des Ortes* ein, die zu einem Grundstein der modernen japanischen Philosophie geworden ist. Nishida versteht die Bestimmung des Seins als Verortung: Die Gegenstände der natürlichen Welt haben ihren logischen Ort in der Bewusstseinswelt, während der logische Ort der Bewusstseinsinhalte in der intelligiblen Welt der ästhetischen, moralischen und religiösen Ideen liegt. Nishida beruft sich auf die zeitgenössische Physik der 1920er Jahre, wenn er den Ort als ‚Kraftfeld‘ bestimmt.²⁷

Bernhard Waldenfels arbeitet in seinen *Ortsverschiebungen* im Rückgriff auf die neuere französische Philosophie, besonders Derrida, Foucault, Levinas und Merleau-Ponty, die Spannung zwischen den leiblich erlebten Orten und den Raumstrukturen der Erfahrung heraus. Sie zeigt sich unter anderem im Kontrast von Neuem und Bekanntem, Erinnerung und Erfahrung, Weltbezug und Heimat, wie er auch von der darstellenden Kunst thematisiert und expliziert wird.²⁸

Der virtuelle Ort hat in der Phänomenologie insgesamt noch nicht viel Beachtung erfahren, was vor allem einer Konzentration auf Raum und Virtualität an sich geschuldet ist, die vornehmlich im abstrakten Konzept des *Cyberspace* zusammenlaufen. Dabei hatte Edward Casey den konkret erlebten Ort in der virtuellen Welt bereits im Jahre 1997 als noch nicht erschlossenes Phänomen bezeichnet.²⁹

26 Siehe dazu etwa Tuan, Yi-Fu: *Space and Place. The perspective of experience*. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press 1979; sowie Relph, E.: *Place and placelessness*. London: Pion 1980. Besonders zum virtuellen Ort: Ders.: *Spirit of Place and Sense of Place in Virtual Realities*. In: *Techné: Research in Philosophy and Technology*, Vol. 11, No. 1, 2007.

27 Vgl. Nishida, K.: *Logik des Ortes. Der Anfang der modernen Philosophie in Japan*. Übers. und hrsg. von Rolf Elberfeld. Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft 1999; sowie Günzel, S.: *Vom Raum zum Ort – und zurück*. In: Schlitte, A.; u. A.: *Philosophie des Ortes*, S. 40.

28 Vgl. Waldenfels, B.: *Ortsverschiebungen*. In: Ders.: *Ortsverschiebungen, Zeitverschiebungen. Modi leibhaftiger Erfahrung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2009, S. 95-216.

29 „As I watch television or correspond by e-mail, my immediate surroundings may not matter greatly to the extent that I am drawn into the drama I am watching or into the

Jeff Malpas hat, neben Edward Casey, das Wesen des Ortes und seine philosophische Relevanz ebenfalls detailliert dargestellt. Er vertritt den Ansatz, dass sich der Bezug zum Ort aus der Natur des menschlichen Denkens selbst ergibt, weshalb Erfahrung und Identität durch und in dieser Beziehung gründen. Des Weiteren hat er den Ortsbegriff als zentralen Ansatz in Heideggers Denken herausgearbeitet. In diesem Zusammenhang ist auch seinen Aufsatz *On the Non-Autonomy of the Virtual* zu nennen, in dem er die unaufhebbare Bindung des Virtuellen an die Alltagswelt hervorhebt.³⁰ Erik Champion thematisiert ebenfalls den virtuellen Ort aus der Perspektive der Kunst- und Medienwissenschaften im Kontext kultureller Virtualisierung und nimmt dabei explizit Bezug auf Edward Casey. Auch er hat zu diesem Thema einige aufschlussreiche Aufsätze verfasst.³¹

Stephan Günzel forscht intensiv am Raumbild des Computerspiels. Seine Aufmerksamkeit richtet sich in vielen seiner Arbeiten auf die Analyse des Bildobjekts als Phänomen hinsichtlich seiner Darstellungs- und Interaktionsmög-

words I am typing or reading. But a new sense of place emerges from this very circumstance: the ‘virtual place’, as it can be called, in keeping with current discussions of ‘virtual reality’. In inhabiting a virtual place, I have the distinct impression that the persons with whom I am communicating or the figures I am watching, though not physically present, nevertheless present themselves to me in a quasi face-to-face interaction. They are accessible to me and I to them [...]: I seem to share the ‘same place’ 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 still not fully understood, phenomenon of place.” Casey, E.: *The Fate of Place*, S. xiv.

30 Vgl. Malpas, J.: *Place and Experience. A Philosophical Topography*. Cambridge: Cambridge Univ. Press 1999; ders.: *Heidegger’s topology: Being, Place, World*. Cambridge: MIT Press 2006; sowie ders.: *On the Non-Autonomy of the Virtual*.

31 „Presence in virtual environments is often defined as the subjective belief that one is in a place even though the participant knows the experience is mediated by digital media [...]. Yet presence can only be clearly defined when relating it to place, if place itself is clearly defined and understood.” Champion, E.: *Virtual Places*. In: Dasgupta, Subhashish: *Encyclopedia of Virtual Communities and Technologies*. Idea Group Reference, Hershey 2006. S. 556. Vgl. ders.; Bharat, D.: *Where is this place? Proceedings of ACADIA 2002: Thresholds Between Physical and Virtual*. 2002, S. 87-97; Ders.: *Otherness of Place: Game-based Interaction and Learning in Virtual Heritage Projects*. *International Journal of Heritage Studies*, Vol. 14, 3, 2008, S. 210-228.

lichkeit und liefert dadurch auch indirekt wertvolle Ansatzpunkte zur Bestimmung des virtuellen Orts insbesondere im Computerspiel, der als solcher bei ihm wiederum zugunsten einer Betrachtung des abstrakten virtuellen Raumes nicht im Zentrum steht.³²

Insgesamt zeigt sich der virtuelle Ort als Phänomen bisher von der Forschung, insbesondere der Philosophie, als kaum erschlossen. Entweder steht der *Cyberspace* als abstrakter virtueller Raum von Kommunikation oder Spielwelt im Vordergrund oder die technisch erzeugte Virtualität wird hinsichtlich ihres Verhältnisses zu bzw. ihrer Auswirkungen auf die menschliche Lebenswelt in den Blick genommen. Angesichts des dargelegten Forschungsstandes erscheint eine philosophische Annäherung an den virtuellen Ort angebracht.

1.2 ANSATZ

Dieses Buch unternimmt eine nähere Bestimmung der virtuellen Orte als Phänomen. Es zeigt, dass diese trotz ihrer notwendigen technischen Vermittlung als *Orte* zu verstehen sind, die den virtuellen Raum als solchen in ihrer Gesamtheit erst begründen. Die menschliche Lebenswelt wird durch diese neuen Orte bereichert und erweitert, aber auch vor neue Herausforderungen gestellt.

Virtuelle Orte sind technisch erzeugte Erweiterungen der Wirklichkeit. Sie grenzen sich als eigenständiges Phänomen von den immateriellen Verortungen der rein logischen Denkmöglichkeit, der phantastischen Imagination und der literarischen und filmischen Fiktion ab, insofern sie durch spezifische Setzungen und technische Restriktionen der Erzeugung und Darstellung eine ihnen eigentümliche Beschränkung erfahren, sich dabei jedoch durch die Möglichkeit der freien Wahl des perspektivischen Standpunkts und insbesondere durch ihre Interaktivität, die wiederum eine direkte, aktuelle und konkrete Referenzierung ermöglicht, auszeichnen. Sie unterscheiden sich ferner von den Orten der materiellen Wirklichkeit, als sie, bedingt durch die technische Vermittlung, nur sehr eingeschränkt sinnlich erfahrbar sind und aus demselben Grund nicht unmittelbar in das Netz der ineinandergreifenden Orte der Alltagswelt eingebunden sind. Dagegen sind sie hinsichtlich ihrer konkreten Zugänglichkeit, ihres versammelnden Charakters und der mitunter hohen Relevanz für die menschliche Le-

32 Vgl. Günzel, S.: Simulation und Perspektive. Der bildtheoretische Ansatz in der Computerspielforschung, in: Bopp, M. (Hrsg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster u. a.: LIT 2009, S. 331 f.; sowie auch ders.: Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels. Frankfurt am Main, Campus 2012.

benswelt, bezüglich sowohl ihrer Inhalte als auch der sich in ihnen vollziehenden Abläufe als neuartiger Teil der Wirklichkeit zu bestimmen.

Diese Wirklichkeit ist nicht als notwendige, sondern als kontingente aufzufassen: Erst durch Wiederholung sedimentiert das Phänomen des virtuellen Orts zur gelebten und anerkannten Wirklichkeit. Es zeichnet sich dabei als verbindende Struktur von Wirklichkeit und Virtualität aus, die in drei Aspekten zu Geltung kommt:

1. *Wiederverortung* bezeichnet eine Verortung von in der Alltagswelt gegebenen Ortskonzepten im Virtuellen. So ist beispielsweise der *Desktop* als virtueller Arbeitsplatz und erster Anlaufpunkt nach dem Start des Computers dem materiellen Schreibtisch als dem Ort, an dem Schreibearbeiten erledigt werden, funktional nachempfunden. Die Wiederverortung zeichnet sich dadurch aus, dass sie zur symbolischen Darstellung von Computerfunktionen auf verbreitete Ortskonzepte zurückgreift, obwohl auch eine andere technische Lösung möglich wäre.
2. Demgegenüber handelt es sich bei der Verortung von möglichem und fiktivem Gegebenen, das seinerseits in der Realität wurzelt bzw. daran anknüpft, im Virtuellen um eine *Neuverortung*. Besonders die zeitgenössischen Computerspiele beinhalten in diesem Sinne *neue* Orte, die häufig nicht direkt der Alltagswelt entlehnt sind, sondern eine Schnittmenge von Möglichkeit und Fiktion virtualisieren und dadurch örtlich bestimmen.
3. Der Neuverortung und der Wiederverortung im Virtuellen *entspricht zugleich* in umgekehrter Weise eine *Rückverortung in der materiellen Wirklichkeit*. Dieser Rückbezug ergibt sich notwendig aus der materiellen Grundlage jeder Virtualisierung als einer Form von Technik und zeigt sich in Computern, Datenträgern und Rechenzentren. Der virtuelle Ort ist in dieser Hinsicht doppelt verortet – einerseits im Virtuellen, andererseits in materiellen technischen Systemen, die ihn erzeugen und dabei selbst verortet sind.

Diese drei Aspekte des virtuellen Orts sind aufeinander bezogen, bestimmen ihn dabei aber nicht zirkulär. Zwar greift jede Verortung im Virtuellen auf die Alltagswelt zurück – entweder in direkter Analogie als Wiederverortung oder im Sinne der Neuverortung durch die Verwurzelung von Möglichkeit und Fiktion darin – und schafft dabei gleichzeitig neue materielle Orte als Grundlage ihrer technischen Erzeugung, doch zeigt sich in diesem Kreis insofern ein Bruch, als nicht jedem virtuellen Ort ein materieller entspricht. Der Zusammenhang ist vielmehr insofern proportional zu verstehen, als dass mit der zunehmenden Virtualisierung der Alltagswelt notwendig eine steigende Technisierung derselben

einhergeht. Das abschließende Kapitel widmet sich diesem Zusammenhang und seinen Folgen.

1.3 AUFBAU UND STRUKTUR

Der Titel *CyberPlaces* vereint den Anspruch dieses Buches in sich, den *Cyberspace*³³ als technisch-abstrakten virtuellen Raum aus der Perspektive der Ortsphänomenologie zu begreifen und darin Ortsphänomene zu beschreiben. Die Methode der Argumentation muss daher hinsichtlich des genannten Ansatzes hauptsächlich eine phänomenologische sein: Es werden Phänomene beschrieben, wie sie sich zeigen, um daran die Wesensstruktur des virtuellen Ortes herauszuarbeiten. Der Dreischritt von Wiederverortung, Neuverortung und Rückverortung lässt sich nur in der philosophischen Rede bestimmen, greift dazu aber auch auf technische Beschreibungen zurück, besonders zur Bestimmung der Rückverortung in der materiellen Wirklichkeit. Ein hervorzuhebendes Merkmal ist der Einbezug analytischer Konzepte möglicher Welten von Saul A. Kripke, David K. Lewis und Nelson Goodman, wodurch der aufgegriffene phänomenologische Diskurs einen weiteren fruchtbaren Anknüpfungspunkt hinsichtlich der Virtualität als Verwirklichung kontingenter Möglichkeit erhält. Dieses Buch orientiert sich vornehmlich am philosophischen Leser, weshalb der technische Hintergrund nur soweit wie nötig beleuchtet wird.

Kapitel 2 versteht sich zunächst als hinführende Problembestimmung, indem es die Diskussion um den virtuellen Ort mit der Frage nach dem Verhältnis von Kunst und Technik in Verbindung bringt, weil er gekennzeichnet ist durch Aspekte von Bild, Abbild und Perspektive – Kunst – sowie das Verhältnis zur Technik und das, was durch sie ermöglicht wird und was sie selbst möglich macht. Es verortet das Virtuelle für den weiteren Verlauf mit dem dreigliedrigen Verhältnis von Wiederverortung, Neuverortung und Rückverortung, sowohl im Bereich des erzeugten Inhaltlichen als auch im Bereich des erzeugenden Operativen.

Das zentrale Kapitel 3 definiert zunächst das Virtuelle im Verhältnis zum Fiktiven, zum Möglichen und zum Wirklichen. Es greift dabei die Diskussion möglicher Welten in der analytischen Philosophie und der Unterscheidung von

33 *Cyberspace* bezeichnet ursprünglich einen ‚kybernetischen Raum‘. Die Bedeutung hat sich mittlerweile gewandelt: Im engeren Sinne meint Cyberspace die virtuelle Realität, im weiteren das gesamte Internet und andere computermediale Sinnhorizonte. Das Präfix *cyber* wird für damit in Verbindung stehende Entitäten verwendet, wie etwa Cybergesellschaft oder Cyberethik.

fiktionalen und virtuellen Welten auf. Die Explikation des virtuellen Ortes erfolgt an einem Beispiel einer virtuellen Welt im eigentlichen Sinne – dem Spiel *Minecraft* –, in der der Spieler selbst durch seine Handlungen zur Erzeugung und Erweiterung dieser Welt beiträgt. *Minecraft* zeigt sich als virtueller Ort par excellence, an dem die Virtualität selbst zur Darstellung kommt. Sie reflektiert sich darin selbst stets mit und offenbart sich so als Pendant zum Kunstwerk, indem sie ihr Kunstwerk-Sein selbst darstellt.

Kapitel 4 greift noch einmal den Inhaltsaspekt virtueller Welten auf am Leitfaden der Frage danach, inwiefern virtuelle Welten als Abbild ihrer selbst nur im Apriori der Perspektive erscheinen können, das Phänomen des virtuellen Ortes also wesentlich durch Perspektivität bestimmt ist. Hier zeigen sich deutliche Unterschiede zum Kunstwerk, vor allem hinsichtlich der Zeitlichkeit und der Möglichkeit von Referenzierung des Betrachters.

Kapitel 5 nimmt den operativen Aspekt in den Blick und diskutiert den Zusammenhang der virtuellen Verortung im Inhalt mit der Verortung des virtuellen in empirisch vorliegenden materialen Strukturen. Im Zentrum steht dabei der Begriff der Information, der sowohl den inhaltlichen als auch den operativen Aspekt vereint.

Das abschließende Kapitel 6 fasst noch einmal den für das Virtuelle wesentlichen Zusammenhang von zugleich inhaltlicher und operativer Neuverortung zusammen und diskutiert vor diesem Hintergrund auch anhand konkreter Beispiele sich daraus ergebende Funktionen, Phänomene und Probleme des Virtuellen. Dabei wird gezeigt, dass es für den Gesamtzusammenhang von virtueller und materieller wirklicher Welt gerade der Dreischritt von virtueller Wieder- und Neuverortung und materieller Rückverortung ist, die eine zugleich praktisch-ökologische und ethische Herausforderung zum Ausdruck bringen kann, vor die sich der Mensch im Zeitalter der Digitalisierung seiner Lebenswelt gestellt sieht.