

Handlungsfreiheit und Virtualität

Zur ethischen Dimension der Computerfiktion

von

Sylvia Debusmann

aus

Buseck

Inaugural-Dissertation

zur

Erlangung des Doktorgrades

der Philosophie

des Fachbereichs

Geschichts- und Kulturwissen-

schaften

der

Justus-Liebig-Universität Gießen

2007

Dekanin: Prof. Dr. Monika Wingender

1. Berichterstatter: Prof. Dr. Bernulf Kanitscheider

2. Berichterstatter: Prof. Dr. Eckart Voland

3. Tag der Disputation: 13. Juli 07, 17.00 Uhr

Anmerkung zur Dissertation

In der vorliegenden Dissertation wird von mir aus Gründen der besseren Lesbarkeit vornehmlich das generische Maskulin verwendet, welches weibliche sowie männliche Personen gleichermaßen einschließt. Ist beispielsweise von Nutzern oder Spielern die Rede, werden damit auch Nutzerinnen und Spielerinnen angesprochen.

Inhaltsverzeichnis

Problemstellung	7
1. Fiktion	16
1.1 Zum Begriff der Fiktion	16
1.2 Der Fiktionsbegriff in Hans Vaihingers Philosophie des „Als-Ob“	18
1.3 Funktionen des Fiktiven bei Wolfgang Iser	24
1.4 Fiktion, Illusion und Imagination in künstlichen Welten	29
1.5 Exkurs zu John Stuart Mill	33
Zusammenfassung Kapitel 1	35
2. Simulation	37
2.1 Simulation als computergesteuerter Prozess	37
2.2 Simulation: Bilderwelt und Weltbild	45
2.3 Simulation, Zeichenhaftigkeit und Hyperrealität bei Jean Baudrillard	51
2.4 Exkurs zu John Stuart Mill	59
Zusammenfassung Kapitel 2	64
3. Virtualität	67
3.1 Nicht-reale Wirklichkeiten als menschliche Erlebnisfelder	67
3.2 Raumerfahrung und Körperaspekte in neuen Welten	75
3.3 Bewegung, Geschwindigkeit und Echtzeit bei Paul Virilio	82
3.4 Virtual Reality	89
3.5 Exkurs zu John Stuart Mill	96
Zusammenfassung Kapitel 3	102
4. Existenzweisen in realen und virtuellen Welten	104
4.1 Roboter	104
4.2 Humanoide Roboter	106
4.3 Cyborgs	108
4.4 Avatare	114
4.5 Exkurs zu John Stuart Mill	120
Zusammenfassung Kapitel 4	124

5. Gewaltdarstellung und Gewaltausübung in virtuellen Welten	127
5.1 Kurze Erläuterungen zum Gewaltbegriff	127
5.2 Virtuelle Gewalt in Computer- und Konsolenspielen	129
5.3 Der Tod im Spiel und das Spiel mit dem Tod	140
5.4 Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen	147
5.5 Exkurs zu John Stuart Mill	155
 Zusammenfassung Kapitel 5	 164
6. Betrachtungen zur Handlungsfreiheit	166
6.1 Handlungsfreiheit bei John Stuart Mill	166
6.2 Handlungsfreiheit im Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland	178
6.3 Handlungsfreiheit und Bundesprüfstelle	189
6.4 Handlungsfreiheit und Computerfiktion	201
 Zusammenfassung Kapitel 6	 212
 7. Medienwirkungsforschung	 216
 Zusammenfassung	 215
 Literaturverzeichnis	 233
 Internet-Recherche	 245

Die Vorzüge
eines Zustands
ewiger Virtualität
scheinen mir so beachtlich,
dass ich,
wenn ich sie mir aufzähle,
nicht aus dem Staunen herauskomme,
dass der Durchbruch zum Sein jemals geschehen konnte.

(E. M. Cioran: Vom Nachteil, geboren zu sein, 1977)

Problemstellung

Schwerpunktmäßig geht es in dieser Arbeit darum, Möglichkeiten freier Handlungen des Menschen in elektronisch erzeugten, virtuellen Computerumgebungen, so wie die Auswirkungen der vielfältigen Handlungsoptionen und den daraus resultierenden Konsequenzen, aufzuzeigen. Ist hier von virtuellen Umgebungen die Rede, ist vor allem die künstliche Modellwelt computertechnischer Virtualität mit ihren zahlreichen Gestaltungsvariationen gemeint: Illusionstechnologien faszinieren und überraschen durch den kontinuierlichen, rapiden elektronischen Fortschritt und ihrem daraus entwickelten Potenzial, Phantasie, Ideen, Wünsche und vieles mehr in der Simulation umsetzen zu können. Dabei dient der Computer als Medium und gleichermaßen als „Austragungsort“, an welchem der einzelne Mensch oder eine Nutzergemeinschaft in kreativer Aktion oder Interaktion Bedürfnisse, Neigungen und Erwartungen formulieren können. Ausgefallene, spezifische oder einfach nur ungewöhnliche Nutzer- oder Spielerpräferenzen finden Berücksichtigung in einer fast unüberschaubaren Auswahl an Angeboten der Unterhaltungs- und Spielindustrie. In unserem heutigen digitalen Zeitalter gibt es diesbezüglich fast „nichts, was es nicht gibt“, sodass beispielsweise selbst bizarre Vorlieben einer kleinen Interessensgemeinschaft erfüllt werden können. Menschen verschiedenen Alters, Herkunft oder Rasse wird ein breites Spektrum an Lern- und Bildungsprogrammen, Spiel- und Unterhaltungsangeboten offeriert, welche inzwischen einen großen Platz im alltäglichen Leben der einzelnen Nutzer einnehmen. Dabei stehen dem Einzelnen fiktive, simulierte Figuren wie beispielsweise Avatare als Arbeitsassistenten ebenso zur Verfügung wie referenzlose Existenzweisen bestimmter „Actionhelden“ in einem phantastisch inszenier-

ten Strategiespiel. Aber auch Vertrautes und Bekanntes lässt informative und aufschlussreiche Rückbezüge auf unsere materiale Welt zu: Realitätsnahe Studien und Untersuchungen in Flugsimulatoren oder dreidimensionale Darstellungen menschlicher Organe im medizinischen Bereich, sind nur einige Beispiele aus Technik, Forschung und Wissenschaft, die als Computermodelle dem menschlichen Fortschritt dienlich sind. Virtuelle Spiel- und Erlebniswelten dienen dabei ebenso der individuellen Erfahrung und Entwicklung des Einzelnen wie virtuelle Forschungs- und Arbeitsbereiche. Betrachtet man die Möglichkeiten der Computerfiktion unter dem Aspekt menschlichen und gesellschaftlichen Fortschritts, können diesen künstlichen Handlungsräumen wertvolle Orientierungshilfen für das eigene oder gemeinschaftliche Leben entnommen werden. In der Simulation können verschiedene Situationen durchgespielt werden, „als ob“ sie tatsächlich „real“ wären, das heißt, es werden „Was-wäre-wenn-Studien“ ungefährlich in spielerischer Form durchlebt. Dem Handlungs- und Gestaltungsspielraum des jeweiligen Nutzers werden dabei lediglich Beschränkungen innerhalb des programmierten Spiels und technische Kapazitätsgrenzen des Computers gesetzt. Im Rahmen dieser Regulierungen kann der Einzelne seine Handlungsfreiheit nutzen, erweitern oder sich selbst neu inszenieren. In virtuellen Erlebnisräumen ist auch die Modellierung der eigenen Persönlichkeit als eine Form kreativer Lebensgestaltung zu betrachten. Dieser Handlungsfreiheit des Einzelnen sollte nach spontanem ersten Blick „erlaubt sein, was gefällt.“ Auf welche Weise und aus welcher Motivation heraus der einzelne Mensch als eigenständiges Individuum seine Handlungsfreiheit in virtuellen Computerwelten gestaltet, ist aber derzeit leider nicht ausschließlich seinen persönlichen Entscheidungsgründen überlassen: Sowohl für Gesellschaft, Politik, Medienwissenschaftler, Erziehungsberechtigte und andere be-

sorgte Menschen besteht der Grund, Handlungsfreiheit und „virtuellen Spielraum“ einschränken zu wollen, in der Befürchtung, jugend- und gesellschaftsschädigend zu sein. Als zu gefährlich, Kinder und Jugend verderbend, geschmack- und sittenlos kritisiert ein großer Teil unserer Bevölkerung die „undurchsichtige“ Welt der Computerfiktionen. Mit verschiedenen Verboten, Einschränkungen, Sanktionen und Zensuren versuchen selbst staatliche Institutionen, die eventuellen Gefahren angeblich verrohender Spieleinhalte abzuwehren. Virtuelle Erlebniswelten in Computerspielen sind als noch relativ junges Medium oft aus mangelnder Sachkenntnis vieler Erwachsener und der daraus folgenden Überforderung bezüglich der jeweiligen inhaltlichen Wirkungseinschätzung, Zielscheibe für apokalyptische Prophezeiungen geworden. Dabei wurden bereits zahlreiche Versuche, nur bestimmte inhaltliche „Fiktions-Darstellungen“ zuzulassen, erfolglos verabschiedet, denn Verbote bewirken bekanntlich oftmals das Gegenteil des Gewünschten; dies ist aus der Geschichte der Zensur bekannt. Als besonders verrohend und bedrohlich werden Computerspiele mit gewalthaltigem Inhalt betrachtet: Dabei wird jedoch stark differenziert zwischen Spielen mit verdeckter Gewaltdarstellung und solchen, in denen so genanntes farbiges „Pixelblut“ fließt. Oftmals konfrontieren Jugendschutz, Jugendmedienschutz und auch politische Gruppierungen die Unterhaltungs- und Spielindustrie mit Vorwürfen und Bedenken, anstatt sich mit sachlichen Untersuchungsergebnissen der Wirkungsforschung verschiedener Bereiche der Wissenschaft auseinanderzusetzen. Inzwischen wird von Forschungsbereichen aus pädagogischer, soziologischer und auch psychologischer Sicht die Notwendigkeit zur Medienerziehung verlangt, die dem Einzelnen, wie auch den jeweiligen verantwortlichen Erziehungsberechtigten zu mehr Medienkompetenz verhelfen soll.

Gesellschaft und staatliche Institutionen meinen auch bezüglich der Beurteilung von Computerfiktionen zu wissen, was „gemeinschaftsfördernd“, „moralisch richtig“ oder „sittlich verderbend“ ist. Dabei wird deutlich, dass die Wünsche des Individuums den Interessen der Allgemeinheit sozialverträglich angeglichen werden sollen. Das Recht auf Handlungsfreiheit des Einzelnen, seine Entfaltung der Persönlichkeit, seine freie Lebensgestaltung und andere verbürgte Grundrechte geraten durch die Einmischung der Öffentlichkeit in Gefahr. Die eigenverantwortliche Selbstgestaltung des Persönlichkeitsbereichs und des Privatlebens des Individuums scheint einer neuen Einschränkung und Verrechtlichung durch Staat und „Gemeinschafts-sinn“ geopfert zu werden. Hierbei stellt sich die Frage, in wieweit Staat und Gesellschaft berechtigt sind, sich in die Privatinteressen der einzelnen Bürger einzumischen. Auch wenn der Einzelne als in einer Gesellschaft lebendes Mitglied zu verstehen ist, muss dieser Gemeinschaft als „Öffentlichkeit“ dennoch eine Grenze gesetzt werden bezüglich der Handlungsbeschränkung von Individuen. Solange das Individuum die Gemeinschaft durch sein freies Handeln nicht schädigt, beeinträchtigt oder seine Freiheit die Freiheit anderer Menschen gefährdet, sollte der Einzelne das Recht genießen, zu tun und zu lassen, wie er es für angemessen hält.

Bereits im englischen Liberalismus des 19. Jahrhunderts wird für eine liberale und tolerante Haltung bezüglich menschlicher Handlungsfreiheit plädiert. Der englische Philosoph John Stuart Mill (20.05.1806-8.05.1873), der auch als Psychologe und Soziologe bekannt ist, betrachtet die sittliche Neugestaltung der Gesellschaft im Sinne eines befriedigenden Ausgleichs zwischen Individuum und Gemeinschaft, als Aufgabe der Ethik. Zu seinen Hauptwerken gehören das System der induktiven und deduktiven Logik

(A System of Logic, Ratiocinative and Inductive, 1843), die Prinzipien der politischen Ökonomie (Principles of Political Economy, 1848), Betrachtungen über die Freiheit (Essay On Liberty, 1859), Utilitarismus (Utilitarianism, 1861) und viele andere Werke mehr. Unter Zugrundelegung von John Stuart Mills Werk „Über die Freiheit“ (Originaltitel: On Liberty, erstmals veröffentlicht 1859, dt. 1860) versuche ich aufzuzeigen, wie sich menschliche Handlungsfreiheit – hier die Computerfiktion betreffend – innerhalb einer bestehenden Gesellschaft gestalten kann. Unter ethischen Gesichtspunkten ist Handlungsfreiheit, die bei Mill als bürgerliche und soziale Freiheit zu verstehen ist, konstitutives Element und Ausdruck einer liberalen fortschrittlichen Menschheit. Die Gestaltung des menschlichen Zusammenlebens bewegt sich dabei stets in dem Bemühen, einen Ausgleich zwischen Individualinteressen und Gemeinschaftsanliegen herzustellen. In diesem Spannungsverhältnis – wie es auch in unserer heutigen Zeit noch immer existiert – ist der Einzelne bemüht und gleichermaßen aufgefordert, seine Persönlichkeit in freier Selbstbestimmung zu entfalten. Die Handlungsfreiheit des Individuums umfasst bei Mill die gesamte Person, die er dennoch im sozialen Bereich verankert. Die Rechte, die Mill dem Einzelnen zugesteht, gelten dabei grundsätzlich für alle Individuen und nicht nur für eine kleine erlauchte Minderheit. In dem Werk „Über die Freiheit“ bringt Mill deutlich zum Ausdruck, wie wichtig toleranter zwischenmenschlicher Umgang für die gesamte Entwicklung der Gemeinschaft ist. Sein liberales Konzept erklärt auch die Notwendigkeit, der Handlungsfreiheit Einzelner ebenso Grenzen zu setzen, wie auch die Befugnisse des Staates und der Gesellschaft zu reglementieren. Freies selbstbestimmtes Handeln ist für Mill nur so lange legitim, wie es die Freiheit anderer Individuen nicht beeinträchtigt oder schädigt.

Ebenso gilt für den Staat und die Gesellschaft, dass ihre Druckausübung auf das Handeln des Individuums aus Gründen eines bestehenden „Allgemeinwohls“, eingeschränkt und begrenzt werden muss. Paternalistische Bevormundung oder entmündigende Fremdbestimmung müssen unter Rücksichtnahme auf die Handlungsfreiheit des Individuums und sein Recht auf selbstbestimmte Lebensgestaltung, auf ein (notwendiges) Minimum reduziert werden. Konventionen, Bräuche, Sitten und etablierte „Gepflogenheiten“, die den Einzelnen aus Gewohnheit oder Bequemlichkeit in seiner Entscheidungs- und Handlungsfreiheit beschneiden, sind keine Fortschritt fördernden Maßnahmen. Sie dienen als solche weder der Entwicklung des Einzelnen, noch der gesamten Gemeinschaft.

Probleme dieser Art gestalten sich heute, in unserem modernen digitalen Zeitalter, nur unwesentlich anders als zu Zeiten Mills. Auch unsere Gesellschaft versucht, - als zahlenmäßig überlegene Mehrheit gegenüber einzelnen Individuen -, sich permanent in die Privatangelegenheiten einzelner Mitglieder einzumischen. Mill spricht von der „Tyrannei der Gemeinschaft“ und meint damit, dass sich die Gesellschaft meist unerlaubterweise anmaßt, sich über die Handlungsfreiheit des Einzelnen hinwegzusetzen. Übertragen wir seine Konzepte zur Regelung der Handlungsfreiheit auf die momentane Diskussion zur Regelung des Umgangs mit der Computerfiktion, wird deutlich, dass auch hier Staat und Gesellschaft versuchen, die Handlungsfreiheit Einzelner in „virtuellen Computerwelten“ einzuschränken. Mit Argumenten, die eher persönlichen Meinungen und privaten Geschmacksurteilen entsprechen, werden dem Einzelnen im Umgang mit Computerfiktionen Sanktionen und Beschränkungen auferlegt. Eine Handlung, die letztendlich nur das einzelne Individuum selbst betrifft, soll moralischen Normen und sozialverträglichen Vorschriften unterworfen oder angeglichen werden.

Wenige staatliche Institutionen wie auch die Öffentlichkeit oder einzelne moralische „Gesellschaftsreformer“ berufen sich bei der Formulierung ihrer Abneigung, beispielsweise gegenüber Gewalt darstellenden Inhalten in Computerspielen, auf methodisch fundierte wissenschaftliche Untersuchungen. Dabei fordert unser elektronisches Zeitalter, mit seinen stetig wachsenden Möglichkeiten in Bereichen der Illusions-, Informations- und Unterhaltungstechnologie, sich mit den Entwicklungen sachkundig auseinanderzusetzen. Viele Bereiche aus Wissenschaft, Forschung und Technik bieten inzwischen Untersuchungsergebnisse, die den Ruf nach Verbot und Zensur gewalthaltiger Computerfiktionen als fragwürdig erscheinen lassen. Auch unsere Regierung ist in die Entscheidungsfindung zwischen „Erlauben und Verboten“ involviert, wobei innerhalb der einzelnen Parteien bislang keine Einigung erzielt wurde.

Ich versuche, den bestehenden Zwiespalt und die daraus folgenden Konsequenzen, in dieser Arbeit zu beleuchten. Moralischen Bedenken, bezüglich der Handlungsfreiheit des Einzelnen im Umgang mit Computerfiktionen, begegne ich mit Mills Argumentation des Freiheits- und Schädigungsprinzips seines Werkes „Über die Freiheit“.

Zum Aufbau dieser Arbeit:

Ich beginne diese Arbeit mit verschiedenen Erläuterungen zur Begriffsdefinition der Termini Fiktion, Simulation und Virtualität in den ersten drei Kapiteln, die als elementare Bestandteile virtueller Computerfiktion gelten. Welche Bedeutung die Möglichkeiten heutiger Simulationstechnologien für Forschung, Wissenschaft, Informations- und Unterhaltungsmedien haben und wie der Einzelne mit

ihnen in virtuellen Welten agiert, soll in diesen Kapiteln erläutert werden.

Die Begriffe Fiktion, Simulation und Virtualität werden dabei oftmals in unterschiedlicher Weise in Bereichen der Wissenschaft und Technik verwendet. Ist in den folgenden Kapiteln die Rede von „Virtualität“, „virtuellen Welten“, „künstlichen Welten“ oder „nicht-realen Welten“, so verwende ich diese Begriffe vorwiegend umgangssprachlich und synonym, und grenze sie dadurch von der materialen Welt ab. Spreche ich von der materialen Welt, bezeichne ich damit jene „Welt“, an welche wir körperlich gebunden und in der wir materiell präsent sind. Um unnötige Wiederholungen desselben Begriffs zu vermeiden, verwende ich die Bezeichnungen „Realität“, „reale Welt“ und „Wirklichkeit“ ebenfalls synonym für „materiale Welt“. Im vierten Kapitel geht es um verschiedene Existenzformen, die uns in der realen und der virtuellen Welt begegnen. Mechanische, menschenähnliche Maschinen, elektronisch simulierte Computerfiktionen und Technologieimplantate für Menschen, sollen dabei auf den Fortschritt der Entwicklung bezüglich der Mensch-Maschine-Interaktion hinweisen. Im fünften Kapitel wird die Darstellung virtueller Gewalt in fiktionalen Computerwelten und ihre möglichen Folgen untersucht und gegen real ausgeübte Gewalt abgegrenzt. In allen Kapiteln folgt vor der jeweiligen Zusammenfassung ein Exkurs zu John Stuart Mill, in welchem ich die jeweilige Thematik unter Gesichtspunkten der Handlungsfreiheit aus seinem Werk „Über die Freiheit“ problematisiere. Wie auch Mill in diesem Werk, verwende ich die Begriffe der „Einzelne“, das „Individuum“ und die „Person“ synonym. Damit soll die jeweilige, einzelne, eigenständige Person als Individuum gegenüber dem mehrheits- und mitgliedsbildenden Kollektiv der Gemeinschaft, abgegrenzt werden. Wird bei Mill von menschlicher Handlungsfreiheit gespro-

chen, ist damit die bürgerliche, soziale Freiheit des handelnden Menschen innerhalb der Gesellschaft gemeint. Andere Betrachtungs- und Untersuchungsweisen verschiedener Formen der Freiheit, wie beispielsweise die Willensfreiheit, werden dabei in dem Werk „Über die Freiheit“ nicht berücksichtigt und von mir auch nicht in dieser Arbeit thematisiert. Im sechsten Kapitel wird die Handlungsfreiheit, wie Mill sie versteht, ergänzend zusammengefasst. Die Handlungsfreiheit im Grundgesetz unseres Landes zeigt Ähnlichkeiten mit den von Mill geforderten Regelungen und wird kurz dargestellt. Im Anschluss daran gehe ich auf die Bundesprüfstelle, den Jugendmedienschutz und das allgemeine Problem der Zensur ein, welche die Handlungsfreiheit mündiger, erwachsener Individuen einschränkt. Handlungsfreiheit in Bezug auf Computerfiktion erörtert ethische und rechtliche Aspekte der Problematik und bettet diese in den Handlungskontext der jeweiligen Nutzer ein. Im siebten Kapitel werden verschiedene Forschungsansätze der aktuellen Medienwirkungsforschung vorgestellt. Die Agenda-Setting-Theorie (Thematisierungsfunktion der Medien) und das dynamisch-transaktionale Kommunikationsmodell sind dabei als wichtige Perspektiven der neueren Wirkungsforschung zu betrachten. In der abschließenden Zusammenfassung lege ich die Untersuchungen dieser Arbeit mit eigenen Anmerkungen dar.

1. Fiktion

1.1 Zum Begriff der Fiktion

Alltagssprachlich bezeichnet der Begriff Fiktion die Tätigkeit des Formens, Bildens, Gestaltens, Darstellens, Bearbeitens, das Entwerfen, das sich Vorstellen, das Einbilden, das Annehmen, das Ersinnen und das Erfinden. Fiktion, von lat. fingere, umfasst somit gedankliche Konzeptionen oder sinnliche Vorstellungen, deren Tätigkeiten in erfundenen, irrealen und nicht-wirklichen Sachverhalten bestehen.¹ Unter einer Fiktion versteht man die Gestaltung einer vorgestellten Welt, deren Eigenschaften sachlich nicht mit der so genannten materialen Welt übereinstimmen müssen. Das heißt, die Fiktion zielt nicht auf Übereinstimmung mit Realität oder Wahrheit. In traditioneller Auffassung existiert das Fiktive somit als Gegenbegriff zum Realen und wird als Gegenbegriff zur Realität aufgefasst. In freier Gestaltung einer fiktiven Welt ist diese jedoch lediglich als menschliches Vorstellungsbilde vorhanden, welches aber niemals komplett definiert werden kann, da jede Fiktion Lücken enthält, die entweder als Erfahrungsgrenzen bestehen bleiben oder teilweise von der Vorstellungskraft des Rezipienten ergänzt werden. Orientierungsmoment bleibt aber meist die Realität, trotz frei gestaltender Momente.² Der Fiktion kommt eine fundamentale Bedeutung in der menschlichen Kulturgeschichte zu, denn die Erfindung fiktiver Orte oder fiktiver Welten ist für uns bereits in der Mythologie greifbar. Fiktionen im Sinne von etwas Erdachtem oder Erfundenem sind Be-

¹ vgl. Wagner, Astrid: Fiktion, Fiktionalismus. In: Enzyklopädie Philosophie. Band 1. Felix Meiner Verlag Hamburg 1999, S. 386

² vgl. Stierle, Karlheinz: Fiktion. Einleitung. In: Ästhetische Grundbegriffe. Band 2. Verlag J.B. Metzler, Stuttgart 2001, S. 380

standteil und Element einstigen Reichtums verschiedener Völker. Auch damals enthielt der Begriff der Fiktion Elemente, welche dem Menschen ermöglichten, Gedankenkonstrukte über das material Vorhandene hinaus, zu erweitern und auszudehnen. Nicht selten wurde dieser Bereich dabei in ein Oppositionsverhältnis zur Wirklichkeit gesetzt. Die Entwicklung der Jahrhunderte hat den Begriff der Fiktion, sowie verschiedene Formen der Fiktion, entscheidend verändert. Neue Medien erweitern den Fiktionsbegriff, so dass er sich in unterschiedlichen Bereichen der Wissenschaft, des täglichen Lebens, sowie in der Gesellschaft etablieren konnte. Die Malerei hat beispielsweise mit ihren Bildergeschichten neue Formen der Fiktion hervorgebracht, die später durch das Medium der Schrift und der Literatur, sowie Fotografie und Film um weitere Dimensionen ergänzt wurden. Die medientechnische Weiterentwicklung trat potenzierend durch die Animation von Bildern als Computergrafiken hinzu, wodurch mit der Erfindung fiktiver Orte in neuen Welten Zugang zu Fantasy und Science Fiction gefunden wurde. Die Fiktion hat hier ein Ereignisfeld in Zukunftsvisionen erobert, indem sie naturwissenschaftlich-technische Erkenntnisse und Neuerungen mit phantastischen Elementen anreichert. Dem Bereich der Fiktionen und deren Gestaltung und Umsetzung sind in den Bereichen der Illusionstechnologien lediglich Grenzen menschlicher Phantasie und elektronisch Machbarem gesetzt, so dass eine stetige Erweiterung und Verbesserung der umzusetzenden Möglichkeiten zu erwarten ist.³

³ vgl. <http://www2.rz.hu-berlin.de/visuelle/rainer/fiktion.htm> vom 23.05.2005

1.2 Der Fiktionsbegriff in Hans Vaihingers Philosophie des „Als-Ob“

Mit seiner Philosophie des „Als-Ob“ begründete Hans Vaihinger 1911 den Fiktionalismus als System eines idealistischen Positivismus. Bekannt wurde er zunächst als Kant-Forscher und gründete sowohl die „Kant-Studien“ als auch die Kantgesellschaft. Sein Denken ist von Kant beeinflusst, wie auch unter anderem von Nietzsche und Schopenhauer. Vaihingers Philosophie betont die Bedeutung von Fiktionen für unsere Lebensvollzüge, erläutert deren praktisch orientierte Funktionen und stellt die weitreichende These auf, dass alle Erkenntniskategorien und Idealvorstellungen Fiktionen von hoher Zweckmäßigkeit im Dienste der Selbsterhaltung des Menschen seien. Sein Fiktionsbegriff ist als „Hilfe“ für eine lebenspraktisch orientierte Weltanschauung zu verstehen. Das Denken, als „organische Funktion“, besitzt fiktionalen Charakter und ist dem Willen als Mittel zur Erlangung seiner Lebenszwecke unterstellt. Der Mensch entwirft sozusagen subjektive, inadäquate Vorstellungsgebilde der Welt und bettet diese in seine Fiktionen ein. Dabei werden Widersprüche, Erdichtungen und Phantasie in diesen vorläufigen und modifizierbaren „Weltentwurf“ integriert und müssen als Begriffs- und Erkenntniskategorien keine Übereinstimmung mit der Wirklichkeit aufzeigen. Vaihinger gebraucht beispielsweise Begriffe wie Atom, Gott, Seele in Form von „Kunstbegriffen“ und verwendet sie in seiner Philosophie, so „als ob“ sie „wahr“ und „real“ seien. Auch wenn diese Begriffe in ihrer Anwendung selbstwidersprechend sind oder bewusst widersprechend eingesetzt werden, besitzen sie für die materiale Welt den Wert, „lebenspraktischen Zwecken“ zu dienen. Das Denken agiert dabei bewusst mit Hilfe der Fiktionen, welche ihre Berechtigung als „legitime Irrtümer“ für das Gegebene haben. Somit sind sie un-

entbehrlich im praktischen Leben, wie auch im wissenschaftlichen und religiösen Bereich.⁴

Fictio heißt zunächst die Tätigkeit des fingere, als des Formens, Bildens, Gestaltens, Darstellens und Bearbeitens. Ebenso umfasst es den Bereich des Denkens, Einbildens, Annehmens, Entwerfens, Erfindens, Vorstellens oder Ersinnens. Die treffendste Übersetzung des Begriffs Fiktion ins Deutsche ist für Vaihinger der Ausdruck ‚Finte‘. Dieser Begriff ist ein im 17. Jahrhundert ins Deutsche eingedrungener romanischer Ausdruck und ist identisch mit dem Begriff Fiktion. Finte bezeichnet das Schlaue und das Erfinderische und operiert als Instrument, welches als Kunstmittel dem zweckmäßigen Denken inhärent ist.⁵ Die fingierte Annahme, die Dichtung und Erdichtung sind als fiktive Tätigkeiten Produkt dieses frei gestalteten Moments. Fiktive Akte sind „psychische Gebilde“ und können als Kunstgriffe des Denkens verstanden werden. Als psychische Hilfsmittel dienen sie dem Organismus, die „Außenwelt“ mit ihren widersprechenden und widersprüchlichen Empfindungen und Erfahrungen einzuordnen.⁶ Zu verstehen ist die Außenwelt hierbei als subjektives Produkt und Gebilde, welches lediglich den Status einer Vorstellungswelt besitzt. Die Vorstellungswelt wiederum hat den Zweck, das Mittel zur Erfassung der Wirklichkeit in der materialen Welt zu sein, um in dieser ein Handeln und Wirken zu ermöglichen.⁷ Die Fiktion erhebt nicht den Anspruch, etwas Wirkliches zu statuieren, sondern hat die Intention, Hilfsmittel zu konstruieren, mit welchen sich die Realität begreifen und berechnen lässt. Somit fungiert die Fiktion als Provisorium einer erfinderischen

⁴ Vgl. Raupp, Werner: Hans Vaihinger. In: Biographisch-Bibliographisches Kirchenlexikon. Band XII(1997) Spalten 1018-1026.
http://www.bautz.de/bbkl/v/vaihingen_h.shtml vom 24.07.2005

⁵ vgl. Vaihinger, Hans: Kapitel XXIII. Sammlung anderer Ausdrücke für „Fiktion“. In: Die Philosophie des Als-Ob. Felix Meiner Verlag Leipzig 1920. 4. Auflage, S. 171

⁶ ebd. Kapitel IV. Übergang zu den Fiktionen, S. 18-19

⁷ ebd. Kapitel IXX. Abgrenzung der wissenschaftlichen Fiktion von anderen Fiktionen, besonders von den ästhetischen, S. 136

psychischen Verfassung. Als provisorisches Hilfsgebilde und als Kunstgriff des Denkens verweilt die Fiktion jedoch nicht in einem bestimmten Status der Fixierung, sondern hat nur in einer vorläufigen, vergänglichen und modifizierbaren Existenzform ihre Berechtigung. Lediglich eine bestimmte Zeit „pendelt“ sie zwischen Unwirklichem und Wirklichem und verliert ihre Bestimmung, sobald sie ihren Dienst getan hat. Als bloßes Gerüst oder eingeschlagener Umweg kann die Fiktion dem Denken nach einer gewissen „Erfahrungs- und Entdeckungsphase“ wieder entbehrlich werden, ohne jedoch vom Denken völlig eliminiert zu werden. Diskursives Denken ist ohne den Gebrauch der Fiktion gar nicht möglich, da sie formbildendes und methodologisches Mittel ist, um praktischen Zwecken zu dienen.⁸ Dieses „Scheinbegreifen“ verweilt nicht in statischer Tatsache, sondern rotiert in dynamischen Vorstellungsgebilden. Ihr Hauptaugenmerk ist nicht auf Fixierung eines erstellten Gedankengebildes gerichtet. Intention der Fiktion als Mittel und Methode des Denkens ist die Herstellung und Erschaffung von gedanklichen Widersprüchen. Dabei ist aber nur eine Fiktion, welche förderliche Dienste leistet, für das Denken akzeptabel. Bei der Aufstellung fiktiver Vorstellungsgebilde muss sich das fiktive Gebilde dem diskursiven Denken als nützlich und pragmatisches Hilfswerkzeug erweisen, um seine Existenzberechtigung zu rechtfertigen. Ausschweifende, wirklichkeitsferne Phantasien sind dafür ungeeignete Mittel, da sie zu willkürlichen Spekulationen mutieren können und deshalb weitestgehend eliminiert werden sollten. Fiktionen haben keinen Wirklichkeitsanspruch und können nicht verifiziert werden. Obwohl sie ihrer Möglichkeit nach von der materialen Welt abweichen können, müssen sich Fiktionen dennoch an dieser orientieren. Sie existieren im Hin- und Herbewegen zwischen verschiedenen Bereichen des Mög-

⁸ vgl. ebd., S. 147-148

lichen, sowie im Wandel zwischen Werden und Vergehen.⁹ Faktisch unterliegen Fiktionen in ihrer Funktion als zweckmäßige Dienstbarkeit täglichen Justifizierungen, um ihre Seinsberechtigung zu überprüfen. An das „Vorfindliche und Gegebene“, wie auch an Tatsachen und Sachverhalten in der materialen Welt, müssen sich Fiktionen ihrem Charakter nach „anschmiegen“ und sich in diesem Wirkungsfeld integrieren.¹⁰ Prinzipiell ist die Fiktion somit an die Zweckmäßigkeit der Begriffsgebilde gebunden und diese Zweckmäßigkeit fungiert als Entscheidungsinstanz für die Annahme oder Verwerfung einer jeweiligen Fiktion. Selbst bei einer angenommenen und vorübergehend „akzeptablen“ Fiktion ist darauf zu achten, sie im Modus des Möglichen und Umsetzbaren in der materialen Welt zu bewahren, und sie nicht an eine abgeleitete Stelle der Wirklichkeit zu setzen. Der in Widersprüchen agierende Charakter der Fiktion muss dem Bewusstsein als solcher stets präsent sein, um nicht an der Flüchtigkeit der Vergänglichkeit der Fiktion hängen zu bleiben. Fiktionen sind als Annahmen, Vorstellungen und Eventualitäten zu betrachten, die mit der Erfahrungswirklichkeit niemals übereinstimmen können. Stets sollte man sich ihrer veränderlichen Gestaltungsmöglichkeiten bewusst sein und das aus einer Fiktion Abgeleitete nicht mit der Realität gleichsetzen oder verwechseln.¹¹ In ihrer Scheinhaftigkeit ist die Fiktion lediglich so zu behandeln, „als ob“ oder „wie wenn“ sie Anspruch auf Geltung in der Wirklichkeit haben könnte. Dem Produkt der Fiktion entspricht ja kein Wirkliches, so dass sie mit Hilfe von Analogien, Allegorien und Apperzeptionen immer den Status einnehmen muss, „als ob“ dem so wäre. Fiktionen könnte man deshalb auch als „Was-wäre-wenn-Situationen“ beschreiben. Ihr Grundmotiv ist, eine Anschauung durch ein Verhältnis zu erfassen und begriff-

⁹ vgl. ebd., S. 150

¹⁰ vgl. ebd., S. 151

¹¹ vgl. ebd., S. 153

lich zu unterscheiden. Nicht durch den Inhalt einer Vorstellung, sondern nur durch die Form desselben besteht der psychische Vorgang der Fiktion. Der Inhalt einer Vorstellung verschmilzt dabei nicht mit dessen Form und ist mit dieser auch nicht gleichzusetzen. Durch eine formale Analogie scheint ein einzelner Vorstellungsvorgang in einen Gesamtzusammenhang eingebettet zu werden, ohne mit diesem identisch zu sein. Beruht die Analogie des Verhältnisses auf formaler Ähnlichkeit und scheint der betreffende einzelne Vorgang oder das einzelne Objekt begriffen, so „beruhigt“ dieser Kunstgriff des Denkens die psychische Verfassung bis auf weiteres. Auch die Widersprüchlichkeit fiktiver Vorstellungsgebilde ist erforderlich und notwendig, denn in widerspruchsvollen Elementen ist Raum und Möglichkeit für Verknüpfungen vorhanden.¹² In einem solchen Vorstellungsgebilde werden Elemente miteinander verknüpft, welche sich „außerhalb“ der Fiktion, - in der materialen Welt -, schroff und unvermittelt gegenüberstehen würden. Durch die Vereinigung dieser Elemente kann eine Art „Hilfsgebilde“ hergestellt werden, in welchem sich die Fiktion „vermittelnd“, „ordnend“ und „systematisierend“ bewegt. Dabei lassen sich alle Fiktionen letztendlich auf Vergleiche und Analogien zurückführen: In der Fiktionsbildung wird versucht, Ähnlichkeit, Entsprechung, Gleichheit von Verhältnissen und Übereinstimmung zu bilden. In einigen Fällen erfolgt die Zurückführung auf Analogien direkt, in anderen Fällen indirekt und bedarf eines „Mittelgliedes“. Das Mittelglied hat dabei die Funktion, widerspruchsvolle Elemente einzufügen. Diese versuchten Vergleichen und Analogien können als psychische Aktivitäten innerhalb der Fiktion betrachtet werden. Erst diese Aktivität ruft den Eindruck oder das Gefühl des Begreifens hervor. Wo jedoch keine

¹² vgl. ebd. Kapitel XXII. Die sprachliche Form der Fiktion. Analyse des „Als ob“, S. 155

Vergleiche mit „real Existierendem“ gefunden werden können, wird mit Hilfe der Fiktion versucht, durch Provisorien diese für den Akt des Begreifens herzustellen. Dieser psychologische Vorgang des Denkens und Begreifens ist konstitutiv für die Fiktionsbildung. Die erstrebten Mittel der Fiktion sind Ausgleich und Vergleich, welche auf unterschiedlichsten Wegen und Umwegen dem Denken behilflich sein sollen, Schwierigkeiten in der materialen Welt zu beheben.¹³ Zwischen der rhetorischen Vergleichung und der wirklichen Gleichheit und Gleichsetzung bewegt sich das „als ob“ und das „wie wenn“. Dabei hat das „wenn“ die Funktion, Annahme einer Bedingung zu sein, und zwar eines unmöglichen Falls. Trotz der Unwirklichkeit und Unmöglichkeit der konstruierten Annahme, will diese formal aufrechterhalten werden und bedient sich der Hilfsbegriffe „wie wenn“ und „als ob“ in einer „Was-wäre-wenn-Situation“. Diese begrifflichen Hilfsfunktionen finden sich zwischen den jeweiligen gemachten Annahmen und werden dabei eine Zeitlang so betrachtet, als wenn die Annahme x tatsächlich der Fall wäre. Eine Bedingung wird angenommen, so „als ob“ sie wahr wäre und dadurch entsteht die Notwendigkeit, einer Subsumption unter eine unmögliche oder unwirkliche Annahme. Ganz bewusst wird damit durch die Fiktion ein praktischer und fruchtbarer Irrtum konstruiert. Dieser praktische Nutzen des herbeigeführten Irrtums hat jedoch nur subjektive Gültigkeit, ist nicht übertragbar und kann somit auch keine objektive Bedeutung beanspruchen.¹⁴ Dem subjektiven Bewusstsein ist der ausdrücklich fiktive Charakter der Fiktion bekannt, ebenso wie die Tatsache, dass die Fiktion als zweckmäßiges Denkinstrument keinen Anspruch auf Faktizität erheben darf und dies auch nicht kann. Sie ist und bleibt ihrer Art nach bewusstes, inszeniertes Gedankenkonstrukt mit

¹³ vgl. ebd., S. 155-159

¹⁴ vgl. ebd., S. 161-167

dem Anrecht, von den Gegebenheiten in der materialen Welt, abweichen zu dürfen. An dieser materialen Welt kann und muss sie sich zwar orientieren, fällt aber niemals mit ihr zusammen.¹⁵

1.3 Funktionen des Fiktiven bei Wolfgang Iser

Wolfgang Iser ist anglistischer Literaturwissenschaftler und maßgeblicher Vertreter der Rezeptionsästhetik, die in den 1970er Jahren entwickelt wurde. Seit Anfang der 1980er Jahre konzentriert er sich auf die Etablierung des Forschungszweiges „Literarische Anthropologie“, in welchem die universal anmutende Fiktionsbedürftigkeit des Menschen, sowie die spezifische Leistung des Fiktiven für den Menschen untersucht wird. Für Iser ist die Literatur dasjenige Mittel, welches dem Menschen Spielraum und Möglichkeit gewährt, seine Konflikte zwischen dem Potential seiner Anlagen und den kulturellen Bedingungen seiner Zeit konstruktiv und gefahrlos erleben zu können. Literatur hat für Iser die Funktion einer kontinuierlichen Selbsterweiterung der Individualität, die als Vergewisserung der menschlichen Wandelbarkeit entgegentritt.¹⁶ Damit hat Iser die Fiktion zu einer Grundkategorie der anthropologischen Verfasstheit des Menschen gemacht. In traditioneller Auffassung wird das Fiktive als Gegenbegriff zum Realen, die Fiktion als Gegenbegriff zur Realität aufgefasst. Iser betrachtet das Fiktive als Gegenspiel zum Imaginären. Das Imaginäre, das wir als eine Form von Wahrnehmung und Vorstellung, Traum und Tagtraum, Phantasie und Halluzination kennen, kann nicht gegenständlich werden, da es lediglich in unserer bildhaft an-

¹⁵ ebd., Kapitel XXIII. Sammlung anderer Ausdrücke für „Fiktion“, S. 173-176

¹⁶ Wolfgang Iser: <http://www.uni-essen.de/literaturwissenschaft-aktiv/Vorlesungen/lektuere/iser.htm> vom 25.07.2005

schaulichen, „inneren“ Vorstellung existiert. In der Vorstellung beispielsweise „von etwas“ wird „Abwesendes“ oder „Nicht-Gegebenes“ beispielsweise durch Erinnerung vergegenwärtigt. Im Traum hingegen bewegt sich der Träumende in der Fülle seiner Bilder, wobei das Imaginäre bildhaft ist und dem Träumenden der Zugriff und die Herrschaft über diese Bilder entzogen bleiben. Am Zustandekommen der Wahrnehmung hat das Imaginäre ebenfalls einen Anteil und ist eine visuelle Antizipation mit optischen und zielgerichteten Momenten.¹⁷ Iser stellt die Triade „Wirklichkeit-Fiktives-Imaginäres“ auf und versteht das Fiktive als Relationsbegriff zwischen der Wirklichkeit und dem Imaginären. Das Fiktive fungiert als „Bearbeitungsinstanz“, die dem Imaginären seine Bestimmtheit gibt und diese somit an das Reale heranzuführt. Im Akt des Fingierens ereignet sich das Fiktive, das zugleich der „Irrealisierung von Realem“ und dem „Realwerden von Imaginärem“ untersteht. Das heißt, passiv erfahrbar Imaginäres, welches das Bewusstsein konfrontiert und aktive Fiktion, die durch Vorstellung erst die Imagination erfährt, ist strukturelles Moment des Zusammenspiels. Das Fiktive ist im Imaginären aufgehoben und weder geht das Fiktive dem Imaginären voraus, noch umgekehrt. Beide, Fiktion und Imagination, sind Aspekte einer gleichursprünglichen Einheit, die als solche jenseits der Entgegensetzung liegt.¹⁸

Der Begriff der Fiktion muss im kontextuellen Umkreis anderer Begriffe verständlich gemacht werden, eine isolierte Begriffsdefinition wäre unzureichend und unvollständig. Nicht zu trennen ist die Fiktion von Grundtermen wie Imagination, Realität, Halluzination, Illusion, Traum und Täuschung. Würde man Fiktion nur auf Realität – als auf

¹⁷ vgl. Iser, Wolfgang: Kapitel IV. Das Imaginäre. In: Das Fiktive und das Imaginäre. Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main 1991, S. 314-315

¹⁸ vgl. Stierle, Karlheinz: Fiktion. Einleitung. In: Ästhetische Grundbegriffe, Band 2. Verlag J.B. Metzler, Stuttgart 2001, S. 380-381

ihr Gegenteil - beziehen, wäre dadurch ein verkürzendes oder verstellendes Verhältnis von Ausschließlichkeit hergestellt. Dies wäre ein Problem für die Fiktionalität, denn es ist wichtig, sie ebenso in ein Verhältnis zum Imaginären zu setzen. Die Fiktion ist kein willkürliches Spiel mit Beliebigkeit, sondern zielt auf einen Sinnzusammenhang, auch wenn ihre Bestimmtheit nicht dieselbe sein kann, durch die Reales definiert ist. Bestimmung und Funktion der Fiktion ist ihr Gebrauch und somit leitet sich ihre Bestimmtheit von ihrer Verwendungsweise her. Obgleich die Fiktion über das Reale hinausweist, bezieht sie sich auf dieses in einer Weise, welche zugleich die Determiniertheit des Realen wiederholt; jedoch um in dieser Wiederholung einen Zweck zu erfüllen.¹⁹ In der Dimension des Nicht-Realen ist die Fiktion dadurch determiniert, dass in dieser Dimension ein Verweis von Ganzheit und Wirklichkeit Bedeutung erlangt. Das Fiktive wird als „Gewusstes“ etabliert und zum Einsatz gebracht. Als „solches“ ist das Fiktive nicht nur gewusst, sondern auch bewusst und macht mit seinem Einsatz den Gesamtzusammenhang in seiner Unbestimmtheit sichtbar.²⁰ Dabei bewegt sich das Fiktive zwischen dem Gegebenen und dem Entzogenen als verbindungsstiftendes Element und geht im erstellten Zusammenhang auf. Als imaginative Besetzung von Ungewissheit kann sich die Fiktion flexibel an veränderte und unterschiedliche Umstände anpassen und dabei für jeden Zusammenhang eine angemessene oder modifizierte Besetzung ihrer selbst anbieten. Erst die Ungewissheiten der Realität und des Lebens bilden die Voraussetzung für fiktive Aktionen und Aktivitäten. Dieser kontextuellen Einbindung bedarf die Fiktion, da sie kein eigenständiges Gebilde ist, das sein eigenes Fundament in sich trägt. Erst durch

¹⁹ vgl. Henrich, Dieter und Iser, Wolfgang: Vorwort. In: Henrich, Dieter und Iser, Wolfgang (Hrsg.): Funktionen des Fiktiven. Poetik und Hermeneutik. Wilhelm Fink Verlag München 1983, S.9

²⁰ vgl. ebd., S. 10

unsere Einstellung zur Fiktion erhält sie die Existenzberechtigung, um an der Realität teilzuhaben.²¹ Der Sinn dieser Teilhabe ist zeichenhaft zu verstehen. Im Modus dieser Zeichenhaftigkeit lässt sich das Fiktive als eine Leerform oder Leerstelle begreifen, die eine Besetzung verlangt. Die Beschaffenheit dieser Leerstellen erlaubt unterschiedliche Möglichkeiten der Ausfüllung, die an die jeweiligen Umstände und Erfordernisse gebunden sind. Von diesen Umständen ist die Fiktion nicht ablösbar, da sie in diese kontextuell eingebettet ist. Diese Kontexte bedingen die Form des Fiktiven, ohne von diesem hervorgebracht zu werden. Ohne selbst Kontext zu gestalten, greifen die Fiktionen allerdings in ihn ein und etablieren in ihm ihre Funktion.²² Als kontextgebundenes Phänomen konstituiert die Fiktion ihren Gestaltungsraum stets aufs Neue und verändert damit selbst ihre Gestalt. Die dafür notwendige Voraussetzung ist jedoch im Bereich des Fiktiven selbst nicht verankert, sondern erst in der Verbindung mit Imaginärem oder Bewusstem. Diese beiden stellen im Gegensatz zur Fiktion eher ein ‚Vermögen‘, ein ‚Können‘ oder eine ‚Möglichwerdung‘ dar.²³ Die Gebrauchsfunktionen des Fiktiven können nicht eindeutig erfasst und erklärt werden, weil, wie bereits erwähnt, ihre Erkennbarkeit kontext- und situationsabhängig ist. Somit kann sich die Fiktion höchstens in ihrer Wirkweise zu erkennen geben, die sich in etwas Gegebenem in einem Kontext widerspiegelt. Darin kann sich die Fiktion in Form unterschiedlicher Modalitäten des Bewirkens konstituieren.²⁴ Als Form des Bewirkens unterliegt die Fiktion dem Gebrauch; sie muss angewendet, gebraucht, genutzt und benutzt werden und in den ewigen Wandel und die Veränder-

²¹ vgl. Iser, Wolfgang: Thematisierte Fiktion im philosophischen Diskurs. In: Das Fiktive und das Imaginäre. Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main 1991, S. 158-162

²² vgl. Iser, Wolfgang: Das Fiktive im Horizont seiner Möglichkeiten. In: Henrich, Dieter und Iser, Wolfgang (Hrsg.): Funktionen des Fiktiven, S. 547

²³ vgl. ebd., S. 548

²⁴ vgl. ebd., S. 550

lichkeit unserer Welt integriert werden. Sie verweilt in ihrer „Unkonkretheit“ im „Konkreten der Welt“ und bietet ihrer Struktur nach immer nur situationsspezifische und situationsabhängige Bedingungen für Vorläufiges.

Endgültige Antworten, eindeutige Ergebnisse oder Fakten sind von der Fiktion grundsätzlich nicht zu erwarten, auch wenn Fiktionen überall dort im Spiel sind, wo es um die Herstellung von „Realitäten“ geht.²⁵ Die Präsenz der Ungewissheiten ist das Terrain der Fiktion, deren Aufhebung und Verwandlung ihre Intention ist. In der Differenz, der Lücke und der Kluft ist dieses Terrain angesiedelt und bestimmt sich durch ihre Zwecke, die jedoch nicht zureichend bestimmt sind. Die Fiktion modelliert in veränderlichen Kontexten ihren Status und ihre variable Größe. Dieser Status ist durch nichts anderes als den Gebrauch ihrer Funktion bestimmt. Den Möglichkeiten ihres Einsatzes nach könnte man Fiktionen auch pragmatische Problemlösungsinstrumente nennen, die als Indikator für Notwendigkeiten ihren Platz im Bewusstsein des Menschen bestreiten. Dabei ist ihm die Fiktion dienliches Gebilde in Form ihres grenzüberschreitenden Agierens beim Konstituieren „neuer Welten“.²⁶ Obgleich das Fiktive nicht im Realen stationiert ist, sondern über das Reale hinausweist, erweist sich das Fiktive als Form der Übersetzbarkeit von Realitäten, wie beispielsweise in der Differenz, in der Verwandlung und im Überschreiten. Im Überschreiten des Realen ermöglicht das Fiktive die Vergegenständlichung, das heißt die zur Gegenwart und Präsenz gebrachten Realitäten, die nur im Medium und mit Hilfe der Fiktion sichtbar gemacht werden können. Im Medium des anderen (ihrer selbst) erst können sie erscheinen, welches wiederum selbst nicht Realität ist. Fiktion als „Geburtshelferin“ füllt somit eine Leerstelle, obwohl sie einen an-

²⁵ vgl. ebd., S. 554

²⁶ vgl. Iser, Wolfgang: Thematisierte Fiktion im philosophischen Diskurs. In: Das Fiktive und das Imaginäre, S. 164-173

deren Status besitzt als die Realität selbst. Das Fiktive, in Anlehnung an etwas Reales, trägt seinen Teil zu dessen Verwirklichung bei. Dabei gibt es keine Alternativen zum Fiktiven, welche einen Bezug zum „Unvorhersehbaren“ herstellen könnten.²⁷

1.4 Fiktion, Illusion und Imagination in künstlichen Welten

Fiktion, Imagination, Illusion und Verspieltheit sind Begrifflichkeiten, deren Bedeutung und Anwendung zur Erklärung künstlicher Welten unverzichtbar ist. Aus elektronischen Medien gehen Illusionstechnologien hervor, welche diese künstlichen Welten – gemeint sind hier virtuelle Spiel- und Erlebniswelten – gestalten und beleben. Mit technischen Mitteln herbeigeführte Sinnestäuschungen sind das Charakteristikum künstlicher Welten, die etwas erscheinen lassen, „als ob“ es real sei. Einbildung und Phantasie spielen mit Realitätsprädikaten und stellen Imaginäres in Opposition zu Wirklichem. Sich Illusionen in künstlichen Welten hingeben heißt unter anderem, den nüchternen Tatsachenblick durch das Spielen mit Eventualitäten zu ersetzen. Im Begriff Illusion steckt bereits das ältere und heute ungebräuchliche Zeitwort „illudieren“, das vom lateinischen ludere kommt und spielen heißt.²⁸ Die Illusion eröffnet auch in künstlichen Welten das Spiel der Selbsttäuschung und begleitet mit Hilfe von Fiktionen die Verunsicherung der Wahrnehmungsverhältnisse. Diese Techniken lassen das Scheinbare und Eingebildete im Spiel auf dem Monitor sichtbar werden und überschreiten damit den materialen Bereich des Wirklichen.

²⁷ vgl. Iser, Wolfgang: Das Fiktive im Horizont seiner Möglichkeiten. In: Henrich, Dieter und Iser, Wolfgang (Hrsg.): Funktionen des Fiktiven, S. 554-557

²⁸ <http://www.enzyklopaedie.org/Illusion> vom 3.08.2005

Im „schönen Schein“ verknüpft unsere Wahrnehmung Wirkliches mit Unwirklichem, überschreitet beides oder ergibt sich einfach der Macht und Wirkung der Illusion. Je mehr diese künstlichen Welten mit ihren Illusionstechnologien erweitert und ausgebaut werden, desto mehr beeinflussen sie auch die Beschaffenheit der materialen Welt. Durch die Anbindung der Wirklichkeit (der materialen Welt) an eine Nicht-Wirklichkeit (der virtuellen Welt) verändern sich Bedingungen und Verhältnisse des Lebens. Verschmelzen gelegentlich sogar Fiktion und Wirklichkeit zu einem neuen Seins-Status, kann dies nicht folgenlos für unsere Wahrnehmung und Erkenntnis bleiben, sondern bedeutet einen Einbruch in unser kognitives Selbstverständnis. Die Ausdifferenzierung von Wirklichkeits- und Fiktionsbereichen ist ein wesentlicher Parameter, um Ordnung herzustellen, das heißt, um Verhältnisse, Gegebenheiten und Vorkommnisse ordnen und entsprechend zuordnen zu können. Selbst wenn das material Gegebene in unserer Welt oftmals als „fiktionsverdächtiges“ Konstrukt erscheint, bedarf es der wesentlichen Differenzierung zwischen Wirklichkeit und Fiktion. Das Wissen um diese Differenz hat die Funktion einer Demarkationslinie und ermöglicht dem Menschen seine Orientierung in der materialen Welt.²⁹ Wir können in künstliche Welten eintreten und in ihnen agieren, ohne einen Bezug zur Außenwelt haben zu müssen – obwohl wir körperlich stets in der materialen Welt präsent bleiben – da die Illusionstechnologien ein großes Spektrum sensorischer Erfahrungsmöglichkeiten bieten. Diese künstliche Welt hat ihr Fundament auf einer codierten Ebene und kann dank ihrer Möglichkeiten das so genannte „Reale“ ignorieren, überschreiten, ersetzen, integrieren, modifizieren oder verdrängen. In dieser künstlichen Umgebung der Computerfiktion können wir uns innerhalb der Darstellungen

²⁹ vgl. Rötzer, Florian: Einleitendes. In: Rötzer, Florian und Weibel, Peter (Hrsg.): Strategien des Scheins. Kunst Computer Medien. Klaus Boer Verlag München 1991, S. 10

so verhalten, als ob wir „real existierende“ Personen in ebenso „real existierenden“ Darstellungen wären. Diese pseudo-wirklichen Darstellungen sind jedoch Fiktionen in codierter Form.³⁰ Besetzt der Mensch in diesem nicht-realen Raum den Standpunkt des Beobachters, so kann er aus dieser Perspektive eine sinnlich-geistige Reichhaltigkeit künstlicher Welten erfahren. In der Erzeugung eines möglichen Wirklichkeitsfeldes verliert er dann nicht die Unterscheidungsmerkmale zwischen Fiktion und Wirklichkeit, sondern kann in der Differenz beider „Welten“ Annäherungen an Merkmale der Unbeobachtbarkeit erleben.³¹ In fiktiven, künstlichen Welten ist der Erfahrungs-, Entfaltungs- und Erlebnisspielraum fast unbegrenzt und stößt lediglich an technische oder menschliche Umsetzungsgrenzen. Fiktive Welten müssen nicht mit den Eigenschaften der materialen Welt übereinstimmen. In fiktiven Welten ist allerdings der Erlebnis- und Spielraum des Menschen um ein Vielfaches größer als in der materialen Welt. Phänomenale Eigenschaften von Objekten und Ereignissen stellen beispielsweise inhomogene Konfigurationen dar, welche synthetisch Perspektiven, Raumbeziehungen, Bewegungsabläufe und vieles mehr kreieren.³² Alles kann mit allem ungewöhnliche Beziehungen und Verknüpfungen eingehen, ohne in die Verlegenheit zu kommen, diese Vorgehensweise rechtfertigen zu müssen. Unsere materiale Welt gestattet nur einen geringfügigen und begrenzten Entfaltungsrahmen für Fiktionen und deren Einbettung in das tägliche Leben. So selektiv unsere Wahrnehmung in Bezug auf die Möglichkeiten der Illusionstechnologien auch sein mag, ist sie jedoch gleichermaßen der unbewussten Gefahr ausgesetzt, Irreales mit Realem und Fiktives mit Wirklichem zu verwechseln oder deren Grenzen zu verwischen. Die Konsequenz

³⁰ vgl. ebd., S. 13-14

³¹ vgl. Faßler, Manfred: Netzwerke. Wilhelm Fink Verlag GmbH & Co. KG, München 2001, S. 82-84

³² vgl. Zipfel, Frank: Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität. Erich Schmidt Verlag GmbH & Co, Berlin 2001, S. 84

einer Fiktionalisierung der wirklichen Welt käme einem Wirklichkeitsverlust gleich, welcher der Gesellschaft allgemein den Boden der Realität unter den Füßen entziehen würde. Wirklichkeit, in ihrer Funktion als fundierende Berufungsinstanz, würde sich im Fiktiven, Irrealen, Nicht-Wirklichen auflösen und das menschliche Leben abstrahieren.³³ Eine Färbung von Halbwirklichkeit zeichnet sich in der modernen, technologischen Wirklichkeit bereits ab. In vielfältigen Bereichen des Lebens wird die Unterscheidung zwischen Fiktion und Realität zunehmend ununterscheidbar, denn Darstellung und Dargestelltes bewegen sich auf dem veränderlichen und leichtflüchtigen Boden elektronischer Träger und Medien, die unser tägliches Leben begleiten. Information und Desinformation treffen sich dynamisch und flexibel im Status der Halbwahrheiten, in welchem das Fiktive und das Wirkliche der Tendenz nach frei austauschbar werden. Das Fiktive zu sein wird zum Begriff, der als solcher die Wirklichkeit definiert und diese begrifflich bestimmt.³⁴ Ob es wünschenswert oder überhaupt möglich ist, dieser tendenziellen Entwicklung der Illusionstechnologien entgegenzuwirken, kann an dieser Stelle nicht entschieden werden. Wichtig ist in diesem Zusammenhang, Illusionen und Fiktionen ihren Status als Bestandteil menschlichen Lebens zuzuerkennen, ohne sie als fehlerhafte oder realitätszerstörende Bewusstseins-elemente zu degradieren. Die Wichtigkeit ihrer Funktionen erleben wir, wenn wir Illusionen ähnlich wie Perzeptionen in unsere Erfahrung integrieren. Sinnliche Wahrnehmung, als erste Stufe der Erkenntnis, lässt sich in bestimmten Situationen nicht ohne weiteres von der Illusion unterscheiden, denn beide Erfahrungsmög-

³³ vgl. van den Boom, Holger: Digitaler Schein -oder: Der Wirklichkeitsverlust ist kein wirklicher Verlust. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1991, S. 183

³⁴ Marquard, Odo: Kunst als Antifiktions-Versuch über den Weg der Wirklichkeit ins Fiktive. In: Henrich, Dieter und Iser, Wolfgang (Hrsg.): Funktionen des Fiktiven, S. 48-50

lichkeiten sind uns vom Verständnis her gleichermaßen präsent. Diese Dichotomie zwischen dem Realen und dem Nicht-Realen befindet sich stets im Bereich des Erklärungsbedürftigen. Innerhalb dieses „Spannungsverhältnisses“ bewegen sich die Fiktionen und dienen dabei als Vorstellungsgebilde der lebenspraktischen Orientierung des Menschen.³⁵

1.5 Exkurs zu John Stuart Mill

Obwohl sich J. St. Mill in seinem Werk *Über die Freiheit* nicht mit der Begriffsbildung und Erläuterung der Fiktion auseinandersetzt, hätte er sicher die geistige Tätigkeit des Formens, Bildens, Gestaltens, Vorstellens und Entwerfens als Möglichkeit zur menschlichen Bildung und Entwicklung verstanden. Er betont die Notwendigkeit einer freien Entwicklung der Persönlichkeit für jedes menschliche Wesen, um durch individuelle Lebensgestaltung und ausdifferenzierte Charaktereigenschaften zu einer mannigfaltigen Verschiedenheit ausdifferenzierter Lebensmodelle beizutragen.³⁶ Ähnlich wie Vaihinger den Fiktionsbegriff als praktisch orientierte Lebenshilfe zur Erlangung wünschenswerter Lebenszwecke betrachtet (vgl. 1.2), könnte auch Mill sie als legitimes, pragmatisches „Werkzeug“ oder „Hilfsmittel“ sehen, um menschliche Fähigkeiten auszubilden und deren Umsetzung zu aktivieren. Um dies zu gewährleisten, soll im Rahmen der Möglichkeiten und gemäß der Anlage eines jeden Menschen der dafür erforderliche

³⁵ vgl. Maturana, Humberto: Realität, Illusion und Verantwortung. In: Iglhaut, Stefan; Rötzer, Florian und Schweeger, Elisabeth (Hrsg.): Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realität. Cantz Verlag, Ostfildern 1995, S. 80-88

³⁶ vgl. Mill, John Stuart: Über die Freiheit. Aus dem Englischen übersetzt von Bruno Lemke. Mit Anhang und Nachwort herausgegeben von Manfred Schlenke. Philipp Reclam jun. GmbH & Co., Stuttgart 1974, bibliographisch ergänzte Ausgabe 1988, S. 78-79

Entwicklungsspielraum zugebilligt werden.³⁷ Sowohl die Auffassungsgabe, der Weitblick, das Urteils -und Unterscheidungsvermögen, die Selbstkontrolle, die Willensstärke und die moralische Wertschätzung sind Formen geistiger Energie bei Mill. Die Ausprägung dieser Eigenschaften des Charakters bedarf seiner Ansicht nach starker, kreativer Impulse jedes Einzelnen, um in einem toleranten Umfeld eine freie Lebensgestaltung realisieren zu können.³⁸ Dem Ausprobieren und Ausagieren verschiedener Lebensmodelle geht dabei sicher eine fiktionale Gestaltung im Geiste jedes Einzelnen voraus. Aus nonkonformistischem und originellem Denken soll nicht nur eine Vielfalt an Lebensentwürfen zur Persönlichkeitsentwicklung hervorgehen, sondern Mill fordert diese geistige Freiheit, um die gesamtgesellschaftliche Entwicklung der Menschheit voranzutreiben.³⁹ Auch wenn originelles Denkvermögen nicht jedem Einzelnen gegeben ist, so ist doch eine kleine „geniale“ Minderheit, die dieser Denkweise fähig ist, eine Bereicherung für alle Menschen. Originalität führt über das Gewöhnliche, Übliche und Vertraute hinaus und eröffnet damit neue Sichtweisen, Perspektiven und Handlungsimpulse, welche das gesamte Leben erweitern, verbessern und entwickeln können.⁴⁰ Dabei ist Individualität als Selbstgestaltung des „sich Formens, Bildens und Entwickelns“ als dynamischer Prozess und konstitutives Element zur Entwicklung der Möglichkeiten eines jeden Individuums gedacht.⁴¹ Nicht nur der persönliche Wert der Individualität erhöht sich durch gezielte Entwicklung und Ausprägung, sondern das jeweilige Individuum wird auch für die

³⁷ vgl. Mill, Über die Freiheit, S. 88

³⁸ vgl. ebd., S. 81

³⁹ vgl. Garcia Pazos, Manuel: Die Moralphilosophie John Stuart Mills. Utilitarismus. Tectum Verlag Marburg 2001, S. 36

⁴⁰ vgl. Mill, S. 90-91

⁴¹ vgl. Nutzinger, Hans G.: Individualität als Element menschlicher Wohlfahrt. In: Harms, Jens (Hrsg.): „Über Freiheit“. John Stuart Mill und die politische Ökonomie des Liberalismus. Arnoldshainer Schriften zur interdisziplinären Ökonomie. Band 8. Haag + Herchen Verlag GmbH, Frankfurt am Main 1984, S. 35

gesamte Gesellschaft und Kultur dadurch wertvoller und schätzbarer, und erweitert die Fülle des Lebens.⁴² So verstanden würde Mill auch sicher nicht Iser widersprechen, der in der Literatur ein Mittel zur Funktion einer kontinuierlichen Selbsterweiterung der Individualität sieht und Fiktion als Grundkategorie der anthropologischen Verfasstheit des Menschen betrachtet. So betrachtet, können kulturelle Belange, gesellschaftliche Anliegen und persönliche Interessen mit Hilfe der Literatur verknüpft, problematisiert oder in fiktiven Experimenten gefahrlos ausprobiert werden (vgl. 1.3). Wie Mill zu der Entwicklung des technischen Fortschritts steht und wie er eventuell die Entstehung künstlicher Computerwelten beurteilt hätte, - deren rasche Entwicklung er zu der damaligen Zeit nicht vorhersehen konnte - wird in Kapitel 4 näher untersucht.

Zusammenfassung Kapitel 1

Fiktionen dienen als menschliche Vorstellungsgebilde der Orientierung einer lebenspraktischen Weltanschauung. In Form gedanklicher Konzeptionen erheben Fiktionen nicht den Status, etwas Wirkliches und Beständiges zu konstatieren, sondern sind als vorläufiges „gedankliches Provisorium“ formbildendes Mittel im Bereich des Möglichen. Als zweckmäßiges Hilfsinstrument versucht die Fiktion, Wirklichkeit zu konstruieren und führt vorläufig als so genannte „Bearbeitungsinstanz“ an das Reale heran. In der Herstellung und Inszenierung von Widersprüchen experimentiert die Fiktion mit Hilfe von Analogien und Vergleichen in kontextabhängigen Situationen. Ohne Anspruch auf Faktizität, füllt die Fiktion gedankliche Leerstellen, be-

⁴² vgl. Mill, ebd., S. 87

wegt sich zwischen „Gegebenem“ und „Entzogenem“ als verbindungsstiftendes Element und zielt somit auf Sinnzusammenhang im Ganzen. Dieses Spiel mit Eventualitäten und pseudo-wirklichen Darstellungen findet sich in codierter Form in den Illusionstechnologien der Computerwelten wieder. In diesen künstlichen Welten sind dem Erfahrungs- und Entfaltungsspielraum in Form des Gestaltens, Darstellens, Bildens, Erfindens und Vorstellens so gut wie keine Grenzen gesetzt: Phantasie, Scheinhaftigkeit, Selbsttäuschung und Irrealität stehen als kreative Gestaltungselemente dem Menschen zur Verfügung. Hier kann die Fiktion als Bestandteil menschlichen Lebens ihr volles Potential im „Überschreiten der Realität“ ausagieren.

2. Simulation

2.1 Simulation als computergesteuerter Prozess

Der Begriff Simulation findet sich als verbindliche Definition in den VDI-Richtlinien⁴³ (VDI 3633, 1993) und lautet:

„Simulation ist die Nachbildung eines Systems mit seinen dynamischen Prozessen in einem Modell, um zu Erkenntnissen zu gelangen, die auf die Wirklichkeit übertragbar sind.“

Auch das Fraunhofer Institut, Bereich Produktionstechnik und Automatisierung IPA in Stuttgart gibt eine nahezu vollständige und umfangreiche Erklärung des Begriffs der Simulation:

„Simulation ist eine realitätsgetreue Abbildung von Prozessen, Ressourcen und Abläufen mit dem Ziel, Schwachstellen aufzudecken und vorgeschlagene Änderungen zu bewerten, ohne dabei in den realen Prozess einzugreifen. Dabei lassen sich Modelle für fließende (kontinuierliche) Systemveränderungen mathematisch mit Hilfe von Differentialgleichungen beschreiben. Meist genügt jedoch eine zeitdiskrete Betrachtung, die Beziehungen zwischen den Systemzuständen und speziellen Zeitpunkten herstellt. D.h., nur auf einer abzählbaren Zeitbasis arbeitet. Wichtig bei der Erstellung eines Modells ist eine klare Zielsetzung, damit entschieden werden kann, welche Szenarien

⁴³ Der Verein Deutscher Ingenieure (VDI) ist ein technisch-wissenschaftlicher Verein in Deutschland, der 1856 in Alexisbad/ Harz gegründet wurde mit dem Ziel, „alle geistigen Kräfte der Technik zum gemeinsamen Wirken“ zusammenzufassen. 1917 wird der VDI als führender Initiator Mitbegründer des Deutschen Normenausschusses (heute DIN).
<http://www.vdi.de/vdi/zdv/03185/index.php> vom 21.09.2005

*und Randgrößen betrachtet werden müssen, um verwendbare Ergebnisse zu erlangen. Gleichzeitig darf aber der Detaillierungsgrad nicht zu hoch sein, weil dann der Zeitbedarf bei der Erstellung des Modells sowie der Rechenzeitaufwand für jedes Experiment steigt."*⁴⁴

Die Simulation dient der Nachbildung von Vorgängen auf der Basis von Computermodellen und wird in Wirtschaftswissenschaften, Physik, Astronomie, Soziologie, Meteorologie, Medizin, Nautik, Flugzeugtechnik, Militär, Politik, Unterhaltungsindustrie und vielen anderen Bereichen aus Forschung und Technik eingesetzt. Aus Zeit-, sowie Kosten- und Gefahrengründen dient die Simulation meist experimentellen Untersuchungen von Abläufen, welche im realen Leben so nicht durchgeführt werden können. Simulation hat dabei die Funktion der dynamischen Modellbildung mit dem Ziel, in diesem Verfahren Informationen über das modellierte System zu erhalten. Die Entwicklung eines spezifischen Simulationsmodells ist Voraussetzung und Bedingung für jede vorgesehene Art von Simulation. Dabei müssen die wesentlichen Eigenschaften der zu simulierenden Vorgänge und ihre wechselseitige Beeinflussung berücksichtigt werden, denn alle Ergebnisse einer Simulation beziehen sich ausschließlich auf das konzipierte Modell. Ob Simulationsergebnisse auf die Wirklichkeit übertragen werden können ist dabei abhängig von der entscheidenden Tatsache, wie gut die Wirklichkeit durch das Modell nachgebildet wurde.⁴⁵

Auch wenn heute Simulation vorwiegend mit Computertechnologie in Verbindung gebracht wird, so ist sie doch ihrem Ursprung nach gar nicht so neu wie man vermuten könnte. Vorläufer der Simulation finden sich bereits in frühen

⁴⁴ Was ist Simulation? <http://www.simulation.fraunhofer.de/servlet/is/9901/> vom 8.08.2005

⁴⁵ Claus, Volker und Schwill, Andreas (Hrsg.): Simulation. In: Informatik. Fachlexikon für Studium und Praxis. 3. Auflage. Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, Mannheim 2003, S. 598

Kulturen der Menschheitsgeschichte, wo Abbildungen, Kulte, Spiele, Tänze und andere Verhaltensmuster als Relikte menschlichen Vorstellungsvermögens den Nachbildungscharakter illusionistischer Prozesse bezeugen. Mit der Entwicklung der menschlichen und auch der gesellschaftlichen Kultur verändern und erweitern sich auch die Simulationsmöglichkeiten, die derzeit ihren Höhepunkt in den fortgeschrittenen Computertechnologien finden. Der Fortschritt der Illusionstechnologien hat von den heutigen Simulationsmöglichkeiten viele Impulse erhalten, welche sich wiederum rückbezüglich auf die Erweiterung technischer Möglichkeiten auswirken. Dabei spielen möglichst realistische und interaktive Darstellungen von Informationen durch bewegte (animierte) Bilder, sowie naturgetreue Klangmodule und „mehrdimensionale“ Raumabbildungen, eine große Rolle. Die menschlichen Sinnesorgane sind maßgeblich daran beteiligt, wenn es darum geht, den Menschen aktiv in eine computergenerierte Umgebung zu integrieren. Tritt der Mensch als interaktiver Benutzer oder nur als Beobachter in den Prozess der Simulation ein, so erfährt er Simulation als nichts anderes als eine Art Spiel, welches nach bestimmten Regeln abläuft und mit der dazugehörigen Vorrichtung und Apparatur betrieben wird. Wie Spiele im realen Leben gebunden sind an einen regelhaften Verlauf, so unterliegen auch Simulationen (als Spiel) konkreten Bedingungen und Spielregeln, die in einer bestimmten Zeitspanne verlaufen und auch enden.⁴⁶ Diese Möglichkeiten der Modellbildung verdanken wir technologischen Entwicklungen, die es in früheren Zeiten für die Menschen so nicht gab. Den Wissenschaftlern und Technikern früherer Epochen standen keine Modelle zur Verfügung, die eine solche Simulationsleistung, wie wir sie

⁴⁶ vgl. Pühr-Westerheide, Peter: Simulation mit Computern- Eine neue Methode zur Analyse schwer zugänglicher Prozesse. In: Braitenberg, Valentin und Hosp, Inga (Hrsg.): Simulation. Computer zwischen Experiment und Theorie. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg 1995, S. 10-16

heutzutage kennen, hätten vollbringen können. Schließlich bedarf es zahlreicher Einzelkomponenten, das heißt Freiheitsgraden und einer komplexen Struktur, welche das wechselseitige Zusammenwirken von Simulationsprozessen regeln. Prozesse, die aus wenigen überschaubaren Teilen und einer komplexen Struktur bestehen, wie beispielsweise ein Uhrwerk, konnten technisch und mechanisch umgesetzt werden. Das Funktionsgefüge der Wirtschaft wiederum, mit seinen vielzähligen, komplizierten und oft undurchschaubaren Komponenten sowie jeder Menge Freiheitsgrade, war als vernetztes System dagegen nur schwer fassbar. Die Behandlung solch komplexer und auch vernetzter Strukturen lassen sich erst in unserem hoch entwickelten Technologiezeitalter mit Hilfe leistungsstarker Computer modellieren, beziehungsweise simulieren. Als Rechenmaschine hat der Computer dabei die Funktion, Prozesse und Abläufe programmgemäß auszuführen. Dabei ist der Computer so konzipiert und konstruiert, dass er die ihm gestellten Aufgaben so ausführen soll, wie es der Mensch seinen Möglichkeiten nach auch tun würde. Soll der Computer aber in seiner Funktion auch Modellwelten simulieren, kommen zusätzlich unvorhergesehene Komponenten und Bedingungen zur Berechnung mit ins Spiel. Auch wenn der Mensch dem Computer dabei die Bedingungen für die bevorstehende Simulation festlegt, präsentiert das Rechenprogramm in seiner Ausführung überraschende Ergebnisse in ebensolchen Situationen. Oftmals entsteht dabei der Eindruck, der Computer würde sich eigenmächtig, dynamisch, willkürlich oder sogar kreativ über sein eigenes determiniertes Programm hinwegsetzen. Sind die Abbildungen der Computersimulation beispielsweise aus empirischen Gegebenheiten der Physik oder Meteorologie entstanden, wird dabei nur ein kleiner Ausschnitt der Simulationsmöglichkeiten dargestellt. Der Grund dafür liegt in der Tatsache, dass die ganze Vielfalt eines einzigen Phänomens nicht in einem kleinen und

einzigsten Rechenprozess darstellbar ist. Lediglich Auszüge und Teile der materialen Welt, werden in Form von „Wirklichkeitsausschnitten“ von weiteren Zusammenhängen isoliert und abstrahiert. Ihre bildhafte Darstellung ist ein kleiner Einblick und Ausblick in oder aus einem ebensolchen „Zeitfenster“. Als Auszüge in Form von simulierten Punktelementen, lassen sich solche Simulationen auf immer filigranere Detaillierungen reduzieren und geben in ihrer Minimierung dennoch aufschlussreiche Einblicke in faktisch Mögliches.⁴⁷ Der Simulationsprozess unterliegt als solcher festgelegten Regeln und Formalismen, die zur umfangreichen Erklärung in sieben Bereiche unterteilt werden können. Dazu gehört 1. Die Festlegung des Simulationszwecks, 2. Die Auswahl des Wirklichkeitsausschnitts, 3. Die Festlegung der Modelle, 4. Die Festlegung der Interaktionen, 5. Die Festlegung der Ergebnisgrößen, 6. Die Präsentation der Ergebnisse und 7. Die Regie.⁴⁸ Diese Punkte sollen nun etwas näher erläutert werden. Da Simulationen unterschiedlichen Zwecken dienen, orientieren sich die Simulationsmodelle an den jeweiligen Bereichen, denen sie letztendlich aufschlussreiche Ergebnisse bringen sollen. Beispielsweise werden in Wissenschaft und Wirtschaft meistens exakte Ergebnisse eingefordert, deshalb sind Simulationen in diesen Bereichen anders angelegt als in der Unterhaltungsindustrie. Bei der *Auswahl des Wirklichkeitsausschnittes* bestimmt der vorgesehene Zweck die Simulation. Dabei steht die Ausgestaltung der zu simulierenden Realität im Vordergrund. Diejenigen Aspekte, die simuliert werden sollen, bestimmen dabei die Auswahl und den Rahmen der Simulation. Die Auswahl einzelner Aspekte und deren Umfang hängen maßgeblich mit dem zu erwartenden Ergebnis zusammen, ebenso wie mit der Wahl

⁴⁷ vgl. Braitenberg, Valentin: Ein Wort geht um im neuen Gewand: Simulation. In: Braitenberg, Valentin und Hops, Inga (Hrsg.): Simulation. Computer zwischen Experiment und Theorie, S. 7-8

⁴⁸ vgl. Pühr-Westerheide, Peter, ebd., S. 16-24

zuverlässiger Eingabeinformationen. Bei der *Festlegung der Modelle* werden die Eigenschaften des Wirklichkeitsausschnitts in das jeweilige Modell übertragen, welches als vorläufiges Abbild der Realität gelten soll. Dabei ist es wesentlich, dass die Modelleigenschaften so gewählt sind, dass sie den zu simulierenden Eigenschaften der Realität möglichst ähnlich sind. Die *Festlegung der Interaktionen* ist ein ebenso wichtiger Punkt bei der Durchführung von Simulationen, denn die Art und auch der Umfang aktiver Einflussnahmen von außen auf den Simulationsprozess muss festgelegt werden. Unkontrolliertes Eingreifen in einen laufenden Prozess würde das Simulationsergebnis unbrauchbar machen, hingegen stellt die Interaktion mit der Außenwelt eine bedeutende Schnittstelle her. Die *Festlegung der Ergebnisgrößen* bestimmt, welche Simulationen überhaupt Ergebnisse bilden und in welcher Größe, Form und Umfang sie die Simulation als Ergebnis verlassen können. Auch unvollständige Teilergebnisse können wichtiger Bestandteil des Gesamtprozesses sein. Die *Präsentation der Ergebnisse* ist sozusagen kein wirklich wichtiger Bestandteil der Simulation, denn ihr Reiz liegt vorwiegend darin, realitätsvortäuschende Eigenschaften moderner Computertechnologie zu bestätigen und zu „bewundern“. Die letzte der sieben Simulationsregeln besteht in *Form von Regie* und Konfiguration des verwendeten Simulators. Auf dieser gestaltenden Ebene kann es zum Beispiel notwendig sein, Modelle während der Simulation, in Abhängigkeit vom jeweiligen Zustand der Simulation, zu verändern oder Eingabebedingungen zu modifizieren. Dabei werden Eingaben auf Stichhaltigkeit und Notwendigkeit überprüft und gegebenenfalls werden zu diesem Zeitpunkt auch andere, zusätzliche Parameter in Betracht gezogen.⁴⁹

Die Ergebnisse einer durchgeführten Simulation sind natürlich abhängig von den Modellen, deren Regeln sie be-

⁴⁹ vgl. Puhr-Westerheide, Peter, ebd., S. 16-21

rücksichtigen. Dies ist so zu verstehen, dass der Leistungsanspruch an die Simulation nur in dem Rahmen erfüllt werden kann, wie verfügbare Sachverhalte und Aspekte in den Simulationsprozess einbezogen wurden. Was nicht ausreichend als Daten- und Informationsmaterial verwertet wurde, kann auch nicht Bestandteil eines Simulationsergebnisses sein. Spricht man von Simulation, so sind die eben aufgeführten Punkte und Voraussetzungen, die ihre Durchführung erst ermöglichen, nicht immer bewusst oder gedanklich präsent. Vielmehr versteht man Simulation als ein Verfahren, das seine Verwirklichung in der Welt der Informationsübertragung findet. Im Übertragungsbereich lässt sich Information als „kleinster Unterschied definieren, der etwas bewirken kann.“ Um aber im elektronischen Datentraum Information überhaupt zugänglich machen zu können, bedarf die Information eines materiellen Trägers. Dieser Träger kann beispielsweise ein Computer sein, der als stoffliche Grundlage begriffliche Operationen ermöglicht. Allerdings lässt sich Information auch erhalten, selbst wenn sich die Art des Informationsträgers ändert. Obwohl die Information auf ein Übertragungsmedium angewiesen und an dieses gebunden ist, ist sie jedoch nicht auf dieses reduzierbar.⁵⁰

Simulation kann von ihrer Art her als geistiger Prozess verstanden werden, der entweder im geistigen Vermögen des menschlichen Gehirns stattfindet oder mit Hilfe informationsverarbeitender Computer. Findet die Simulation im Geiste, also vor unserem „inneren“ Auge statt, so ermöglicht diese Leistung des Gehirns, einen Auszug aus der uns umgebenden Wirklichkeit in Szene zu setzen. In diesem Prozess des „Ausprobierens“ werden verschiedene Simulationsmöglichkeiten durchgespielt. Situationen mit Hilfe unserer Vorstellungskraft im Geiste durchzuspielen hat den

⁵⁰ vgl. Longo, Giuseppe O.: Die Simulation bei Mensch und Maschine. In: Braitenberg, Valentin und Hosp, Inga (Hrsg.): Simulation. Computer zwischen Experiment und Theorie, S. 26-30

Vorteil, dass wir Handlungsauswirkungen und Handlungsalternativen gleichermaßen vorab „durchleben“ können, bevor sie durch die Umsetzung in die Realität konkret und verbindlich werden. Die Simulation bietet uns hierbei die Möglichkeit, eventuelle Auswirkungen, Konsequenzen und vorläufige Ergebnisse zu analysieren, um im Vorfeld deren Realisierung zu überprüfen, umzuplanen oder zu verwerfen. Auf diese Weise werden Risiken zum Teil erkennbar und überschaubar, denn die Simulation stellt gewissermaßen eine Ähnlichkeit zwischen den Sachverhalten her. Die Ähnlichkeit ist dabei als „Quasi-Entsprechung“ zu verstehen, die zwischen dem simulierten und dem zu simulierenden Sachverhalt vermittelt. Das Ergebnis einer Simulation im „Geiste“ zielt somit auf die Möglichkeit der Korrespondenz zwischen beiden Ebenen des Sachverhalts.⁵¹ Nun gibt es aber auch Vorgänge und Situationen, deren Simulation im menschlichen Gehirn fast unmöglich ist, da es sich um sehr zeitaufwendige Aspekte handelt. Das Ausprobieren in der Realität würde unter Umständen mehrere Wochen, Monate oder Jahre in Anspruch nehmen und dennoch zu keinem zufrieden stellenden Ergebnis führen. Die technologischen Entwicklungen können dabei mit leistungsstarken Computern behilflich sein, da sie nicht nur bestimmte Problemstellungen und unterschiedliche Sachverhalte simulieren können, sondern auch komplexe, vielschichtige und zufällige Ereignisse. Bei der Berücksichtigung von Zufallseinflüssen spricht man von der Simulation ‚stochastischer‘⁵² Vorgänge. Zufälligkeiten werden auf dem Computer nachgespielt, wobei es sich jedoch nicht um „echten“ Zufall handelt, sondern Quelle des künstlichen Zufalls sind deterministische Rechenformen (Algorithmen). Mit diesen Rechenformen können Serien von so genannten Pseudozufalls-

⁵¹ vgl. ebd., S. 31-33

⁵² Stochastik ist ein Teilgebiet der Statistik, das sich mit der Analyse zufallsabhängiger Ereignisse und deren Wert für statistische Untersuchungen befasst. DUDEN Fremdwörterbuch. Band 5. Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, Mannheim 1990, S. 744

zahlen produziert werden, deren Funktion es ist, wie tatsächlich zufällige Serien auszusehen, obwohl sie in Wirklichkeit jedoch durch die verwendeten Rechenformeln streng determiniert sind. Diese Pseudozufallszahlen sind jedoch nicht identisch mit dem „realen“ Zufall, sondern simulieren ihn. In nur wenigen Minuten kann der Computer zufällige Vorgänge oder Ereignisse durchspielen, wobei der zu untersuchende Vorgang mit all seinen Zufälligkeiten x-beliebig oft wiederholt, beziehungsweise simuliert werden kann. In vielen Simulationsläufen bestimmt so die relative Häufigkeit eines Ereignisses den Schätzwert für die Wahrscheinlichkeit, mit der ein entsprechender Zustand in der praktischen Problemstellung als Ergebnis eintritt.⁵³

2.2 Simulation: Bilderwelt und Weltbild

Der Begriff der Simulation und dessen Bedeutungsinhalt ist in unterschiedliche Bereiche zu unterteilen. Als sprachliches Zeichen bedeutet ‚simulatio‘ in der lateinischen Begriffsgeschichte überwiegend und sinngemäß ‚Verstellung‘, ‚Täuschung‘ und ‚Heuchelei‘. Dieser (Zeichen-) Handlung liegt die Absicht zugrunde, den Adressaten zu täuschen. Als Simulant wird eine Person beschrieben, die beispielsweise Krankheiten oder andere Befindlichkeiten vortäuscht, ohne dass diese einer fachlichen Überprüfung standhalten könnten. Seit den fünfziger Jahren ist der Begriff Simulation fest verankert in den entstehenden Computerwissenschaften. Dort steht Simulation für die Modellierung und quasi-empirische Erforschung von Phänome-

⁵³ vgl. Lehn, Jürgen und Rettig, Stefan: Deterministischer Zufall. In: Braitenberg, Valentin und Hosp, Inga (Hrsg.): Simulation. Computer zwischen Experiment und Theorie, S. 57-58

nen mit Hilfe digitaler Computer.⁵⁴ Neben der Modellbildung eines dynamischen Systems, ermöglicht computergestützte Simulation die mediale Konstruktion „künstlicher Welten“. In diesen synthetischen Welten hat die Simulation prozesshaften Zeichencharakter, in welchem nicht Repräsentation oder Vorspiegelung externer Ereignisse oder Situationen sichtbar werden, sondern die Vorspiegelung. Diese ‚Verstellung‘ und (Vor-) Täuschung tritt an die Stelle von Ereignissen. Dabei verweisen Situationen und Phänomene, die in der Computersimulation zur Sichtbarkeit gelangen, lediglich auf das Medium, aus dem sie entstanden sind und nicht auf etwas material Existierendes. Jedes generierte Computerbild kann dabei zum Duplikat seiner selbst werden in einem sich verselbständigenden und reproduzierbaren Rechenprozess.⁵⁵

Die Simulation ist ein wesentlicher Bestandteil der elektronischen Medien, deren Illusionstechniken sich bereits in allen Bereichen unseres Lebens etabliert haben. Dabei präsentieren sich computergenerierte Bilder als optische Reize in einer visuell-virtuellen Darstellung. Dem menschlichen Blick offenbart sich die Abbildung als etwas Gegebenes auf dem Bildschirm (Monitor) durch das digitale „Abtasten“ und taktile „Ablesen“ des Auges. Indem sich das Auge an Linien und Punkten „entlang tastet“, die es auf dem Bildschirm wahrnimmt, berührt es dabei nicht wirklich die Bildfläche des Monitors, sondern zeigt in dieser Vorgehensweise das symbolische Aneinanderstoßen von Auge und Bild in diesem Prozess. So verstanden demonstriert die Distanzlosigkeit des Blickes, wie in künstlichen Welten die Entfernung zwischen Betrachter und Bildraum aufgehoben wird. Dabei entsteht der Eindruck,

⁵⁴ vgl. Röller, N.: Simulation. In: Ritter, Joachim und Gründer, Karlfried (Hrsg.): Historisches Wörterbuch der Philosophie. Band 9. Wissenschaftliche Buchgesellschaft Darmstadt. Gesamtherstellung: Schwabe & Co. AG, Basel 1995, S. 795

⁵⁵ vgl. Dotzler, Bernhard J.: Simulation. Einleitung. In: Ästhetische Grundbegriffe. Band 5. Metzlersche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschel GmbH, Stuttgart 2003, S. 509

als würde der Betrachter in das Bild eintreten. Indem wir mit unseren Augen die Oberfläche des Bildschirms erkunden, zerstreut sich sozusagen unser Blick gleichzeitig im gesehenen Bild.⁵⁶ Ist hier die Rede vom „gesehenen“ Bild, so handelt es sich dabei um ein elektronisch erzeugtes Konstrukt, das nicht gesehen, sondern lediglich „eingebildet“ werden kann. Bei näherer Betrachtung zeigt sich der Grundcharakter technischer Bilder, welcher aus verschiedenen Punktelementen errechnete eingebildete Flächen erzeugt. Nur in einem bestimmten Betrachtungswinkel und Abstand zu dieser Fläche ist überhaupt erst das Sehen eines Bildes möglich. Diese abstrakte Serie von Punktelementen, die uns in technischen Bildern begegnet, erweist sich somit nicht als Bild sondern als Symptom von elektronischen Prozessen.⁵⁷ Das Bildliche präsentiert sich demzufolge als künstlich hergestelltes Produkt: eine Simulation. Dabei ist nicht ein realer Gegenstand oder ein Objekt zu sehen und das Computerbild gibt auch keinerlei Hinweis auf Struktur oder Beschaffenheit des Bildes. Das generierte, synthetisch erzeugte Computerbild verdankt seine eigentümliche Gestalt, seine Entstehungs- und Erhaltungsregeln den technisch-maschinellen Bedingungen. Die Erkennbarkeit generierter Bilder wird dadurch zu einem stetigen Prozess des Entwerfens und Zuordnens, bedingt durch unsere visuelle Aktivität.⁵⁸ Die Simulationstechniken ermöglichen die Herstellung von Bildern, ohne dass dafür ein Original als Vorlage oder Vorbild erforderlich wäre. Das technisch hervorgebrachte Bild hat keinen Ursprung und bedarf auch keines Verweises auf eine Entstehungsgeschichte. Es ist ein „Simulakrum“; entwor-

⁵⁶ vgl. Baudrillard, Jean: Videowelt und fraktales Subjekt. In: Barck, Karlheinz; Gente, Peter; Paris, Heidi und Richter, Stefan (Hrsg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Reclam Verlag, Leipzig 1998, S. 257

⁵⁷ vgl. Flusser, Vilém: Kapitel 5. Einbilden. In: Müller-Pohle, Andreas (Hrsg.): Ins Universum der technischen Bilder. Edition Flusser. Band 4. 6. Auflage. European Photography, Göttingen 1999, S. 39-40

⁵⁸ vgl. Faßler, Manfred: Logiken des Visuellen. In: Bildlichkeit. Böhlau Verlag Gesellschaft mbH und Co. KG, Wien 2002, S. 50

fen, entwickelt und realisiert aus technischen Möglichkeiten. Als synthetisches Bild ist das Simulakrum keine Repräsentation von etwas real Existierendem, ebenso wenig reflektiert es etwas Vorfindliches aus der Wirklichkeit. Dem simulierten Bild fehlen die Eigenschaften, auf etwas Vergangenes, in einer Form „Da-Gewesenes“ zu verweisen oder daran zu erinnern. In seiner bezugs- und vergangenheitslosen Seinsweise kann es keinen Anspruch auf Gültigkeit in der Realität erheben. Als mathematisches Modell entwirft die Simulation mögliche, unvollständige, vorläufige und revidierbare Annäherungsweisen an das Reale mit Hilfe von Zeichen und Symbolen. Das so entstandene Bild bezeugt oder reflektiert nicht etwa das Reale, sondern entwirft etwas völlig Neues.⁵⁹ Als sichtbares Bild existiert das elektronische Bild so als sei es real, ohne jedoch eine konkrete, „material greifbare“ Gegenständlichkeit aufzuzeigen. Das auf der Oberfläche des Monitors für uns Sichtbare erweist sich als Projektionsfläche und verknüpft im Betrachten die Simulation mit der realen Außenwelt. In dieser Verbindung zwischen Sein und Schein dient das Bild als ‚Schnittstelle‘⁶⁰ für das relationale Konstrukt. Dabei wird eine unwirkliche und virtuelle Gegebenheit durchlässig für die Sichtbarkeit in der materialen Welt.⁶¹ Die digital errechnete Bilderwelt ist eine Inszenierung und fügt der Zweidimensionalität eines „realen“ Bildes eine dritte Dimension hinzu. Diese dritte Dimension suggeriert dem Betrachter die Möglichkeit, in ein „realistisches Bild eintreten zu können“, obgleich es

⁵⁹ vgl. Couchot, Edmond: Die Spiele des Realen und des Virtuellen. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1991, S. 348

⁶⁰ Die Schnittstelle (engl. interface) kann als Vorrichtung zum Zweck des Informationsaustausches mit anderen informationsverarbeitenden Systemen betrachtet werden. Die Benutzerschnittstelle (Mensch-Maschine-Schnittstelle) definiert die „Benutzersicht“, d.h. den Ausschnitt des Systems, den der jeweilige Benutzer nutzen kann, um mit einem Gerät zu interagieren. In: Informatik. Fachlexikon für Studium und Beruf. Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG, Mannheim 2003, S. 584-585

⁶¹ vgl. Vaihinger, Dirk: Auszug aus der Wirklichkeit. Die Virtualität als Funktion des Fiktiven. Wilhelm Fink Verlag, München 2000, S. 209

sich dabei lediglich um eine Simulation handelt. In dieser Situation ist es dem „getäuschten“ Betrachter kaum möglich, einen referenziellen Realitätsbezug zu etwas material Existierendem herzustellen. In der Abwesenheit des „Realen“ besetzt die Computerfiktion das sichtbare Bild.⁶²

Spricht man bei der Simulation von etwas synthetisch Inszeniertem, so bedeutet simulieren, etwas, was in der materialen Welt nicht existiert, in der Computerfiktion zu bejahen. Dies heißt, in der Simulation besteht die Möglichkeit, unbeschränkte Pseudo-Gegenständlichkeiten und Schein-Realitäten jenseits der zugrunde liegenden Gesetze der Wirklichkeit entwerfen, durchspielen, erproben und manipulieren zu können. Denkmodelle müssen sich dabei nicht mehr an Machbarem und Möglichem orientieren, da sie als Simulationsgebilde keinem materiellen Widerstand gegenüberstehen. Als Rechenmodelle, was Simulationen nun einmal sind, unterliegen sie lediglich technisch-mathematischen Grenzen. Ebenso unterliegen Simulationen (und Simulakren) als digitale Bilderzeugnisse keiner wirklichkeitsprüfenden Instanz, denn ihr Werden und Vergehen lässt sich in berechenbarer Wiederholung und regelmäßiger Vervielfältigung codieren. Algorithmische Prozesse optimieren das Entstehen von Fiktionen und stoßen dabei lediglich an technische Grenzen der Umsetzbarkeit. In der Simulation kann der Mensch über das „Mögliche“ in der materialen Welt hinausgehen, sich selbst beliebig oft neu inszenieren und von „weltlichen“ Determinanten befreien.⁶³ Das abstrakte „Punktuniversum“, in dem uns die technischen Bilder begegnen, steht unter dem Leitmotiv des „nichts ist unmöglich im künstlichen Land der unbegrenzten Möglichkeiten“. Der Zugang zu dieser neuen Welt

⁶² vgl. Baudrillard, Jean: Illusion, Desillusion, Ästhetik. In: Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realität, S. 91-92

⁶³ vgl. Bolz, Norbert: Eine kurze Geschichte des Scheins. Digitale Ästhetik. Wilhelm Fink Verlag, München 1991, S. 121-122

erfordert jedoch, erklärende Zusammenhänge und vertrautes, lineares Denken mit einer neuen Ebene zu verknüpfen. Dadurch handelt der Mensch nicht nur wie bislang gewohnt, in und auf der materialen Welt, sondern agiert an der sichtbaren Oberfläche künstlicher Welten. Das historische, wissenschaftliche und textorientierte Denken weicht der Einbildungs- und Vorstellungskraft in Welten der Computerfiktionen. Kriterien wie ‚wahr/ falsch‘, ‚echt/ künstlich‘ oder ‚scheinbar/ wirklich‘ haben als Unterscheidungsmerkmale in künstlichen Welten eine andere Bedeutung als in unserer materialen Welt. Im digitalen Zeitalter kann die „Simulationsära“ als das Vermögen der Einbildungskraft und als Kraft des Konkretisierens von Computerfiktionen betrachtet werden. Nicht Darstellung sondern Projektion ist zum Bedeutungsinhalt technischer Bilder geworden. Dabei zeigt diese Bedeutung in Form künstlicher Bilder etwas von „innen“ nach „außen“ Entworfenen. Erst nachdem im Inneren des Computers etwas entworfen wurde, kann es „draußen“ (in der materialen Wirklichkeit) die Entzifferung und Decodierung seiner Herkunft ermöglichen.⁶⁴ Technische Bilder basieren auf codierten Rechenprozessen, erhalten aber dadurch nicht grundsätzlich oder per se eine Bedeutung. Eine scheinbare und sichtbare „Objektivität“ technischer Bilder, die wir meinen betrachten zu können, besteht aus richtungsweisenden Programmierungen, die wir wiederum als Wegweiser in die materiale Welt deuten. In diesem Prozess der „Veräußerung“ treten technische Bilder in ihrer Funktion von innen nach außen, vom Bildschirm zu uns in die reale Welt. Sie kommen dabei nicht als Vorstellungen von etwas Realem aus unserer Welt zu uns, denn außer einer zu entziffernden Vortäuschung ihrer selbst bringen sie uns aus der technischen Welt weiter nichts mit. Das im techni-

⁶⁴ vgl. Flusser, Vilém: Kapitel 6. Bedeuten. In: Müller-Pohle, Andreas (Hrsg.): Ins Universum der technischen Bilder, S. 53

schen Bild Gezeigte darf nicht verwechselt werden mit seiner Bedeutung und fällt mit dieser auch nicht zusammen: Das Gezeigte weist uns auf „etwas“ hin. Das technische Bild als Hinweis wird so selbst zur übermittelten Botschaft, deren Inhalt unerkennbar bleibt.⁶⁵ Adressiert an die Aufmerksamkeit der Außenwelt, bewegen sich synthetische Bilder in ihrem elektronischen Ereignisfeld und ihre sichtbare Anwesenheit ist immer nur ein vorläufiger und zeitlich begrenzter Prozess steuerbarer Rechengvorgänge.

2.3 Simulation, Zeichenhaftigkeit und Hyperrealität bei Jean Baudrillard

Jean Baudrillard gilt als bedeutender soziologisch orientierter Denker, Medien- und Kulturtheoretiker der Gegenwart, der entscheidende medientheoretische Fundamente gelegt hat. Kritisch hinterfragt und erforscht er die realitätsverändernden Effekte unseres modernen Technologiezeitalters, vor allem den Einfluss der Informations- und Massenmedien auf die Gesellschaft und das menschliche Zusammenleben. Reales und Imaginäres, Sein und Schein, sowie Zeichen und Bezeichnetes stehen nicht mehr in der Tradition klassischer Oppositionsverhältnisse, sondern lösen sich immer mehr von der Bezugnahme auf Realität durch den Akt der Simulation. Dadurch entstehen konstruierte Modelle, welche die Realität durch Zeichen oder Bilder ersetzen. Der menschliche Lebensraum unserer materialen Welt scheint ein Raum permanenter Simulation von Realität geworden zu sein, deren Auflösung alles bislang Greifbaren und Referentiellen sich in der „Hyperrealität“

⁶⁵ vgl. ebd., S. 55

manifestiert.⁶⁶ Dies ist so zu verstehen, dass sich die Simulation nicht auf etwas material Vorhandenes bezieht oder sich zu diesem in Relation setzt, sondern keinerlei Referenzbezüge zu Vorhandenem herstellt. All dies ist nicht in der materialen Welt für Baudrillard wahrnehmbar, sondern in einer künstlich erzeugten Welt, die er als Hyperrealität bezeichnet. Simulation kann bei Baudrillard nicht als Nachahmung oder Reproduktion des Realen verstanden werden, sondern bedeutet vielmehr das Zusammenfallen des Wahren mit dem Falschen, sowie des Scheinbaren mit dem Wirklichen. Durch diese Auflösung der Gegensätze und Differenzen erzeugt und verdoppelt Simulation das Reale und lässt dadurch das Hyperreale entstehen.⁶⁷ Trotz seiner wissenschaftlichen Verdienste und der Auszeichnung mit dem Siemens-Medien-Preis 1995, sind Baudrillards Arbeiten und Theorien bei Naturwissenschaftlern eher umstritten. Der Grund dafür liegt in der oftmals eigenwilligen und provozierenden Vorgehensweise, wie Baudrillard feststehende Begriffe und Definitionen (beispielsweise der Begriff Raum-Zeit) aus Physik und anderen Naturwissenschaften verwendet und auf seine Thematik überträgt.⁶⁸ Die Moderne ist für Baudrillard Anfang und Beginn inszenierter Wirklichkeiten durch die Technologien elektronischer Medien. Diese Medien verändern und beeinflussen unser Weltbild und die Wahrnehmung nachhaltig. Dabei werden Bedeutungsinhalte universal austauschbar und unterliegen einer grenzenlosen Beliebigkeit. Diese Merkmale sind kennzeichnend und bezeichnend für unser heutiges Leben, das Baudrillard als „Simulationsära“ bezeichnet.⁶⁹

⁶⁶ vgl. Rötzer, Florian: Jean Baudrillard. In: Nida-Rümelin, Julian (Hrsg.): Philosophie der Gegenwart. Alfred Kröner Verlag, Stuttgart 1991, S. 64-65

⁶⁷ vgl. Lenke, Claudia: Jean Baudrillard. Simulation und Hyperrealität. <http://kunst.erzwiss.uni-hamburg.de/Meyer/Hypermed/Baudril.htm> vom 10.08.2005

⁶⁸ vgl. Jean Baudrillard. http://de.wikipedia.org/wiki/Jean_Baudrillard vom 10.08.2005

⁶⁹ vgl. Kraemer, Klaus: Schwerelosigkeit der Zeichen? Die Paradoxie des selbstreferentiellen Zeichens bei Baudrillard. In: Bohn, Ralf und Fuder,

Die Simulation bezieht sich nicht mehr auf die Nachahmung in Bezug auf technische Vorgänge eines bestimmten Bereichs, Territoriums oder Gegenstands, sondern bedient sich verschiedener Modelle zur Herstellung von etwas Neuem, was weder Ursprung noch Realität besitzt. Bei diesem Prozess gibt es weder eine Vorlage noch ein Vorbild in der Wirklichkeit, welches simuliert werden kann. Die Differenz zwischen Realem und Nicht-Realem verschwindet, denn die Simulationstechniken versuchen, die gesamte Wirklichkeit mit ihren Simulationsmodellen zur Deckung zu bringen. Es gibt keine Erscheinungen und Vorstellungen des Realen mehr, denn das Imaginäre der Repräsentation verschwindet in der Simulation. Die Befehlsmodelle und Codierungen der Simulation minimieren zudem das Reale, um somit seine unendliche Reproduzierbarkeit zu ermöglichen. Die Ersetzung des Realen erfolgt bei diesem Prozess durch kombinatorische Operationen einer fehlerlosen Maschine, welche somit Zeichen des Realen erzeugen.⁷⁰ Nicht mehr das „alte Realitätsprinzip“ ist für uns und unsere Gesellschaft maßgebend zur Orientierung, sondern das Simulationsprinzip. In dieser Unbestimmtheit der „neuen Wirklichkeit“ innerhalb der Computerwelt befinden wir uns in der Hyperrealität der Codes und Zeichen. Lediglich Modelle von Realität umgeben, erzeugen und produzieren unser Leben.⁷¹ Unter dem Begriff des Simulakrums versteht Baudrillard ganz spezifische Kulturmuster, die das Verhältnis zwischen Gesellschaftsstruktur und Zeichenordnung beschreiben. Simulakren sind nicht als willkürliche oder bezugslose Fiktionen zu verstehen, sondern als Modi zur Beschreibung der sozialen Welt. Als abstraktes Zeichen-

Dieter (Hrsg.): Baudrillard. Simulation und Verführung. Wilhelm Fink Verlag, München 1994, S. 47

⁷⁰ vgl. Baudrillard, Jean: Die Präzession der Simulakra. In: Agonie des Realen. Aus dem Französischen übersetzt von Kurzawa, Lothar und Schaefer, Volker. Merve Verlag GmbH, Berlin 1978, S. 7-9

⁷¹ vgl. Baudrillard, Jean: Einleitung. In: Der symbolische Tausch und der Tod. Aus dem Französischen von Bergfleth, Gerd; Ricke, Gabriele und Voullié, Ronald. Matthes & Seitz Verlag GmbH, München 1982, S. 8

system sind sie grundlegend von Bedeutung für die Organisation der Gesellschaft. Mit Hilfe dieser Zeichen werden Wirklichkeitsmodelle konstruiert, interpretiert, reproduziert und vorgestellt. Dabei sind Simulakren nicht nur auf eine ‚inszenierte‘ oder ‚fiktive‘ Wirklichkeit ausgerichtet, sondern beziehen diese unterschiedlichen Modellentwürfe ebenso rückbezüglich auf sich selbst. Als dynamisches Zeichensystem haben sich Simulakren im Laufe der Zeit jedoch im kulturellen und gesellschaftlichen Raum verändert.⁷² Baudrillard unterscheidet drei Ordnungen von Simulakren, die er unterteilt in das Zeitalter der Renaissance bis zur Industriellen Revolution, die Zeit der Industriellen Periode und unsere gegenwärtige Zeit der Informationstechnologien. In der ersten Periode zeigt sich das Zeichenhafte in der *Imitation* als bestimmendes Schema, in der zweiten Periode präsentiert sich die *Produktion* als zeichenhaftes Prinzip und in der Moderne regiert die *Simulation* den Wirklichkeitsbezug. Nach dieser Unterteilung handelt das Simulakrum der ersten Ordnung vom „Naturgesetz des Wertes“, das der zweiten Ordnung vom „Marktgesetz des Wertes“ und das der dritten Ordnung vom „Strukturgesetz des Wertes“. Für Baudrillard haben sich die jeweiligen Werte, die in einer bestimmten Epoche das gesellschaftliche und kulturelle Leben begleiten, nicht nur verändert, sondern sind seiner Ansicht nach mutiert.⁷³ Von der Renaissance bis zur Industriellen Revolution sind Zeichen noch Repräsentationen einer „natürlichen“ Welt und Ordnung, welche noch nicht dem manipulativen Zugriff der Menschen unterliegt. Simulakren dieser Zeit sind beispielsweise allegorische Gegenstände wie Bilder, Spiegel und Kunstwerke, die jedoch als Artefakte (lediglich) ein Original nachbilden. Sie sind als nachbildende Gegenstände identifizierbar und erkennbar, und

⁷² vgl. Kraemer, Klaus: Schwereelosigkeit der Zeichen? Ebd., S. 49

⁷³ vgl. Baudrillard, Jean: Die drei Ordnungen der Simulakren. In: Der symbolische Tausch und der Tod, S. 79

die Vorlage unterliegt nicht der Verwechslungsgefahr mit der Imitation. Beides wird in seiner Art und seinem Stellenwert eindeutig voneinander unterschieden. Trotz der künstlichen Beschaffenheit der Artefakte geht ihr Referenzbezug auf etwas „Natürliches“ und „Wirkliches“ nicht verloren.⁷⁴ Somit zeigt sich das Symbolisierte im Zeichen, ohne die Ordnung der Natur oder Gesellschaft in Frage zu stellen. Die Gewissheit und auch der Glaube an die Eindeutigkeit der kontrollierbaren Welt bleiben unerschüttert, denn im Verweisen „auf etwas“ haben Zeichen erklärende und ergänzende Funktion. Hierbei bewegen sich Zeichen und Simulakren sozusagen im Modus einer „natürlichen“ Ordnung, welcher sie lediglich zur Erscheinung und Sichtbarkeit in Form von Abbildung verhelfen.⁷⁵

Die zweite Ordnung der Simulakren beginnt mit der industriellen Periode der Produktion und löst die vorangegangene Ordnung der Imitation ab. Die Entwicklung der Massenproduktion verwandelt die bisherige Welt in Waren, Gegenstände und Dinge, wodurch sich auch der Stellenwert der Zeichen ändert. Das entstehende Produkt und seine Herstellung (Produktion) verweisen nun auf eine andere Art Simulakrum: Die (Re-)Produktion bildet den Referenzbezug und wird nun zur grundlegenden Realität. Das, was als Reales verstanden werden kann, ist nicht identisch mit dem Realen was geschieht, denn Reales wird inzwischen produziert. So betrachtet vollzieht sich Wirklichkeit nicht mehr, sondern fällt unter einen Herstellungsprozess. Dieses „Produkt“ ist auch keine Anlehnung an die „Natur“ oder an natürliche Gegebenheiten und imitiert diese auch nicht länger. Stattdessen verweist das Reale als Produkt in Form einer Ware lediglich auf sich selbst. Zeichen haben dabei die Funktion, auf Herstellungsprozesse zu verweisen und fungieren nicht mehr als Stellvertre-

⁷⁴ vgl. Baudrillard, Jean: Der Hyperrealismus der Simulation. In: Der symbolische Tausch und der Tod, S. 118-119

⁷⁵ vgl. Kraemer, Klaus: Schwerelosigkeit der Zeichen? Ebd., S. 49-50

ter für „etwas“. Insofern untersteht Realität der Ökonomie der Serienproduktion und ist losgelöst vom Referenzsystem der Natur. Dadurch errichtet das Simulakrum dieser zweiten Ordnung eine referenzlose Realität, welche ohne Vorbild Realitätsbezüge produziert und diese wiederum reproduziert. Diese neue Zeichengeneration hat den Status der Imitation überwunden, so dass sich in ihrer seriellen Vervielfältigungsmöglichkeit nicht mehr die Frage nach Ursprung, Einzigartigkeit oder Originalität stellt. Frei von Beschränkungen kann die Technik ihrer Möglichkeit nach beliebig viele Objekte herstellen, welche alle mit sich selbst identisch sind. Bei diesen Duplikaten entfällt die Frage nach Original und Imitation, ebenso gibt es kein Verhältnis von Analogie unter diesen Produkten. Kennzeichen dieser Massenprodukte ist die Äquivalenz und Beliebigkeit, die Entsprechung und Gleichheit der Gegenstände, ohne Verweis auf eine Form von Differenz oder Andersartigkeit aufzuzeigen.⁷⁶

Im Übergang vom Zeitalter der Produktion zur Informationstechnologie wird aus der Massenproduktion eine multimediale Produktion von Information und Daten. Simulation wird nun zum grundlegenden Prozess der Moderne, welche auf Steuerungscode und Regelungszusammenhängen einer digitalen Technologie basiert. Die technischen Medien nehmen eine wichtige Funktion als Simulationsapparaturen ein, da sie virtuelle Reproduzierbarkeit künstlicher Welten ermöglichen. Die Definition des Realen, wie es sich heute in unserer Zeit offenbart, lautet nach Baudrillard „[...] das, wovon man eine äquivalente Reproduktion herstellen kann“.⁷⁷ Die technischen Möglichkeiten codieren zunehmend sämtliche Bereiche des menschlichen Lebens, verdrängen die „natürliche Lebendigkeit“ und verwandeln das Dasein in all seinen Formen in binäre Dateninformati-

⁷⁶ vgl. Kraemer, Klaus: Schwerelosigkeit der Zeichen? Ebd., S. 50-51

⁷⁷ vgl. Baudrillard, Jean: Der Hyperrealismus der Simulation, ebd., S. 117

onen. Die als „echt“ und „authentisch“ erlebte Wirklichkeit wird von der Simulation verdrängt, während die „Realität“ der Simulation den Status einer Über-Realität, das heißt Hyperrealität einnimmt. Hyperrealität wird zum konstruierten Wirklichkeitsmodell erhoben und bildet einen integrierenden Bestandteil der codierten Realität. Ohne Ursprung und ohne Referenzbezug zu Realem entwirft die Simulation Welten ohne Ursprung und ohne Rückbezüglichkeit. Die heutigen Simulakren versuchen, das „Gesamtreale“ im Hyperrealen zu integrieren, wobei die Differenz zwischen Nicht-Realem und Realem – wie bereits beschrieben – immer mehr verschwindet. Referentiale sind in ihrer Eigenschaft als auf etwas Verweisendes in diesem Hyperrealen nicht nur überflüssig geworden, sondern ebenfalls verschwunden, denn Simulation liquidiert die Rückbezüglichkeit auf Wirkliches.⁷⁸ So verstanden löst sich die Realität in der Hyperrealität auf. Die Medien der Werbung, Fotografie, Film- und Fernsehtechnik bilden zudem die Möglichkeit, das Reale zu verdoppeln und heben den Unterschied zwischen Imaginärem und Wirklichem auf. Diese Art der Repräsentation schließt das Reale in endloser Wiederholung in sich ein und produziert damit eine Ähnlichkeit des Realen mit sich selbst. Die Realität findet sich wieder in der Hyperrealität, in welcher Ursache und Wirkung, Ursprung und Intentionalität bedeutungslos im Simulakrum untergehen. Traum und Fantasie, Diesseits und Jenseits unterliegen ebenfalls dem Bedeutungsverlust in der Charakteristik des Hyperrealen.⁷⁹ Man kann es so verstehen, dass die Realität übergangen, hintergangen, überhöht und unterlaufen wird, um in der Hyperrealität zu einem neuen Wirklichkeitsstatus zu gelangen. Modellhaft zirkuliert dabei das Reale zwischen Imaginärem und Wirklichem als Akt des Fingierens, so dass das Realitätsprin-

⁷⁸ vgl. Baudrillard, Jean: Die Präzession der Simulakra, S. 7-9

⁷⁹ vgl. Baudrillard, Jean: Der Hyperrealismus der Simulation, S. 113-117

zip sich in der Hyperrealität selbst tilgt. In dieser Welt der Simulation sind Fragen nach Wahrheit und Falschheit, Wirklichkeit und Schein obsolet und die Geschichte der Menschheit überlebt sich im Status des „Als-Ob“ der Gegebenheiten.⁸⁰ Im „Simulakrum der Simulation“ bilden Zeichen ein eigenständiges Sondersystem, indem sie nicht mehr auf Bezeichnetes verweisen, sondern ohne gesellschaftlichen Referenzboden nur noch auf sich selbst. Alle Zeichen sind dadurch untereinander grenzenlos austauschbar und werden in dieser Beliebigkeit völlig bedeutungslos. Weil diese Zeichen nur noch mit sich selbst identisch sind, werden sie in ihrer selbstreferentiellen Ordnung sinnlos. Da die Verselbständigung der Zeichen keinen Rückbezug auf Ereignisse mehr zulässt, geben sie auch keinen Aufschluss mehr zur Erklärung der Welt. Mit ihrem autonomen Eigenleben haben Zeichen den Raum des Realen verlassen und agieren unkontrolliert (aber codiert) im referenzlosen Raum des Hyperrealen. Kein sinnhafter Ausdruck begleitet die Zeichen und das Hyperreale hat sie von der Verpflichtung, etwas bezeichnen zu müssen, befreit. Inzwischen verweisen sie lediglich auf das Formenspiel und Design der reinen Oberfläche.⁸¹

Für Baudrillard ist die Repräsentation noch ein Prinzip der Äquivalenz zwischen Zeichen und Realem, während er die Simulation als Utopie des Äquivalenzprinzips versteht. In dieser Utopie erfährt das Zeichen eine radikale Negation seiner selbst. Die Repräsentation versucht sozusagen die Simulation als falsche Repräsentation zu entlarven, während die Simulation die Gesamtheit der Repräsentation als Simulakrum umschließt.⁸² In diesem Simulakrum gibt es keinen Entfaltungsspielraum für Realität, ebenso wenig für die Entstehung von Illusionen.

⁸⁰ vgl. Bolz, Norbert: Es war einmal in Amerika. In: Bohn, Ralf und Fuder, Dieter (Hrsg.): Baudrillard. Simulation und Verführung, S. 100-101

⁸¹ vgl. Kraemer, Klaus: Schwereelosigkeit der Zeichen? S. 53 und 66

⁸² vgl. Baudrillard, Jean: Die göttliche Referenzlosigkeit der Bilder. In: Agonie des Realen, S. 15

Das einstmalige Illusionsvermögen des Simulakrums erster Ordnung wurde unter anderem dadurch zerstört, dass das Wirkliche extrem übersteigert wurde. Dies geschah dadurch, indem zur Erschaffung einer fehlerfreien Illusion dem Wirklichen noch mehr Wirkliches hinzugefügt wurde. In dieser „Über-Realität“ - der Hyperrealität - verliert sich das Illusionsvermögen wie auch die Realität im Zuviel der virtuellen Grenzenlosigkeit.⁸³ In früheren Gesellschaften zeigte sich die Illusion in der Welt des Scheins und der Erscheinung. Diese „damalige“ Welt, mit ihren Symbolen und Illusionen wurde durch die Welt der Simulation ersetzt. Die Simulation nimmt heute die Form der Virtualität an, durch die der Mensch versucht, eine perfekte, mit sich selbst identische Welt zu kreieren. Dadurch verschwindet nicht nur die Illusion, sondern auch die Wirklichkeit, denn der Mensch verschwindet in der Welt der Simulation, anstatt wie früher, in der Welt der Illusion zu erscheinen und sich mit deren Hilfe in seiner Welt zu orientieren.⁸⁴

2.4 Exkurs zu John Stuart Mill

Die gegenwärtige technologische Entwicklung, sowie das Voranschreiten der Möglichkeiten in den Computersimulationen, hätte Mill sicher - wenn auch nicht kritiklos - den Errungenschaften der Freiheit menschlichen Denkens und Handelns zugeordnet. Diese Freiheit ist bei Mill als bürgerliche oder soziale Freiheit zu verstehen⁸⁵, welche nicht nur das einzelne Individuum, sondern den gesamten sozialen Bereich umfasst. Dabei sind Gedankenfreiheit,

⁸³ vgl. Baudrillard, Jean: Illusion, Desillusion, Ästhetik. In: Illusion und Simulation, S. 91

⁸⁴ vgl. Jean Baudrillard im Gespräch mit Florian Rötzer. Siemens Medienkunstpreis 1995. Preisträger 1995: Jean Baudrillard, S. 1-3.

[http://onl.zkm.de/zkm/discuss/msgReader\\$1072](http://onl.zkm.de/zkm/discuss/msgReader$1072) vom 10.08.2005

⁸⁵ vgl. Mill, ebd., S. 5

Toleranz gegenüber abweichenden und unkonventionellen Meinungen, die Möglichkeit einer freien Selbstgestaltung des einzelnen Lebensraums und der individuellen Persönlichkeit, für Mill grundlegende Voraussetzungen, um Fortschritt und Entwicklung innerhalb der menschlichen Gesellschaft zu realisieren.⁸⁶ Sollen durch dieses Fortschrittsprinzip unterschiedliche Lebensumstände und Bedingungen verbessert werden, – ob bei einem Individuum oder dem Kollektiv der Gemeinschaft –, so darf dieses Prinzip nicht in der Trägheit der vertrauten Gewohnheit, in den jeweiligen Sitten und Gebräuchen verharren, sondern muss flexibel und offen für allgemeine, besondere und grundsätzliche Veränderungen bleiben.⁸⁷ Die Möglichkeit, beispielsweise Gefahrensituationen in der Luft- oder Raumfahrt in einer Computersimulation experimentell darstellen und anschließend analysieren zu können (vgl. 2.1), ohne dabei Menschen zu gefährden, hätte Mill vermutlich zu dem „Fortschritt in mechanischen Dingen“ der Menschheit gezählt.⁸⁸ Eine generelle pauschale Technikakzeptanz oder unkritische Technikablehnung wäre uns aber sicher nicht bei Mill begegnet, unabhängig davon, ob es sich dabei um Belange der Wirtschaft, Wissenschaft oder Unterhaltungsindustrie handeln würde. Im Für und Wider, in der Erwägung und Abwägung von Vor- und Nachteilen, unter Berücksichtigung von Chancen und Risiken, hätte er situationsbedingt möglichst umfangreiche Studien und Betrachtungen thematisiert.

Baudrillard, der als umstrittener Medien- und Kulturtheoretiker unser modernes Technologiezeitalter kritisch hinterfragt, hätte Mill – wie allen anderen Individuen auch – das Recht auf freie Meinungsäußerung zugestanden. Kurz zusammengefasst behauptet Baudrillard, dass die gesamte

⁸⁶ vgl. ebd., S. 168-169

⁸⁷ vgl. ebd., S. 97

⁸⁸ vgl. ebd., S. 98

Lebenswelt unserer westlichen Kultur (und Gesellschaft) zu einem Raum permanenter Simulation von Wirklichkeit geworden ist. Alles bislang Greifbare löst sich in der Simulation durch die Technologie der elektronischen Medien in einer inszenierten Wirklichkeit auf. Nur noch Modelle von Realität erzeugen unser Leben, da wir nicht mehr vom „Realitätsprinzip“, sondern vom Simulationsprinzip umgeben sind. Die Möglichkeiten der Technologie codieren dabei sämtliche Bereiche menschlichen Lebens und verwandeln das Dasein in Dateninformationen.⁸⁹ Ungeachtet dessen, wie Baudrillards Äußerungen inhaltlich gedeutet werden können - darauf werde ich später eingehen - sind wir nicht berechtigt, seine Meinung zu unterdrücken oder zu ignorieren. Das besondere Übel der Unterdrückung einer Meinungsäußerung liegt für Mill darin, dass man sie der Möglichkeit beraubt, gegebenenfalls bestehende Irrtümer zu korrigieren oder selbst im Falle einer irrtümlichen Meinung, dadurch die Richtigkeit einer bestehenden Meinung nicht zu bestärken. Wir haben nie die absolute Gewissheit, ob eine andere Meinung nicht doch richtig sein könnte, ebenso wenig können wir Unfehlbarkeit für unsere eigene Meinung beanspruchen.⁹⁰ Auch eine feststehende etablierte und allgemein anerkannte Meinung kann nicht für alle Zeiten einen unumstößlichen Richtigkeitsanspruch für sich behaupten und könnte durch den Zusammenstoß mit einer entgegengesetzten Meinung - die nicht selten ein „Quäntchen Wahrheit“ enthält - profitieren. Selbst wenn die Richtigkeit der überlieferten Meinung tatsächlich über jeden Zweifel erhaben wäre, würden ihre Verfechter und Befürworter sie entweder aus bloßer Gewohnheit vertreten oder sie als eine Art bequemes Vorurteil betrachten, wenn man sie nicht der regelmäßigen Infragestellung anbieten würde. Auch um der dogmatischen Erstarrung einer

⁸⁹ ausführliche Darstellung in Kapitel 2.3

⁹⁰ vgl. ebd., S. 26

Lehre oder Meinung entgegenzuwirken, welche Entwicklungsmöglichkeiten, neue Erfahrungen und Verbesserungen vermeiden oder zumindest verzögern würde, darf unkonventionellen, nonkonformen oder einfach nur andersartigen Meinungen nicht ihre Darstellung und Darlegung verweigert werden.⁹¹ Es ist bekannt, dass weder gesellschaftliche Konventionen noch Privatmeinungen von früheren Generationen kritiklos übernommen wurden, ebenso wenig ist davon auszugehen, dass zukünftige Zeitalter unsere derzeit bestehenden Meinungen unhinterfragt und verbindlich teilen werden.⁹² Die Tendenz der Gesellschaft ist jedoch, abweichende Meinungen zu unterbinden und dem Individuum keine von den bestehenden „Spielregeln“ divergierenden Lebens- und Handlungsentwürfe zu gestatten. Diese Vorgehensweise nennt Mill „Tyrannei des vorherrschenden Meinens“, welche stets bemüht ist, allen Charakteren eine konforme Lebensweise aufzuoktroyieren. Er plädiert nicht nur für mehr Toleranz gegenüber Einzelnen oder Minderheiten, sondern fordert Schutz für das Privatleben und die persönliche Unabhängigkeit.⁹³

In seinen verschiedenen Schriften erklärt nun Baudrillard, wie negativ sich die technischen Möglichkeiten der Simulation auf das gesamte menschliche und gesellschaftliche Leben auswirken. Dabei spricht er stets von der gesamten Wirklichkeit, von *sämtlichen* Bereichen menschlichen Lebens, von *der* Gesellschaft und von *der* westlichen Kultur. Der einzelne Mensch wird bei ihm nicht als Individuum berücksichtigt, sondern kommt nur als Gesellschaftswesen im Plural vor. Die Freiheit des Individuums, für sich selbst Entscheidungen zu treffen und nach eigenen Vorstellungen und Beurteilungskriterien sein Leben zu

⁹¹ vgl. ebd., S. 72-73

⁹² vgl. ebd., S. 28

⁹³ vgl. ebd., S. 10

gestalten⁹⁴, findet bei Baudrillard keine Erwähnung. Diesen Verallgemeinerungen, die der Freiheit und der Selbstbestimmung des einzelnen Individuums als sich entwickelnden Wesens, keinerlei Beachtung zukommen lässt, und den einzelnen Menschen unter die gesamte Gesellschaft subsumiert, hätte Mill sicher nicht zugestimmt.⁹⁵ Gesellschaftsreformer und Sittlichkeitsapostel, die behaupten zu wissen, was für eine Gesellschaft und deren Entwicklung nützlich oder schädlich ist, legen ihr Hauptaugenmerk in Untersuchungen meist nur auf gesellschaftliche Belange. Dabei bleiben individuelle Interessen und Wünsche des Einzelnen völlig unbehelligt.⁹⁶ Angestrebte Veränderungen visieren zumeist die Stärkung der Gesellschaft an und vermindern dabei die Bedeutung des Individuums.⁹⁷ Selbstbestimmung gehört auch nicht zum Ideal der Gesellschaftsreformer und wird in der Regel als störendes, rebellisches Hindernis empfunden, welches den erstrebenswerten oder zu erhaltenden Interessen im Wege steht. Auch die Mehrheit und der darin enthaltene „Durchschnittsmensch“ sehen in der Freiheit der Selbstbestimmung des Individuums keinen Eigenwert, da das kritiklose Treiben in der Masse – aus Tradition, Sitte, Gewohnheit oder Bequemlichkeit – bevorzugt wird.⁹⁸ Baudrillards Bedenken, Vermutungen und Befürchtungen umschließen somit die Masse der Gesellschaft, die gleichzeitig den Maßstab für seine Beurteilung bildet. Dabei formuliert Baudrillard seine Beurteilung in einer Art, als ob der Gesellschaft bereits ein irreversibler Schaden entstanden wäre, was bislang allerdings von anderen Forschern und Wissenschaftlern nicht bestätigt werden konnte.⁹⁹ Mill würde hierzu sicher anmerken, dass die Vermutung einer bloß möglichen Schädli-

⁹⁴ vgl. ebd., S. 20

⁹⁵ vgl. ebd., S. 18

⁹⁶ vgl. ebd., S. 13

⁹⁷ vgl. ebd., S. 22

⁹⁸ vgl. ebd., S. 79

⁹⁹ Auf die Befürchtungen der eventuellen Schädigung durch Simulation und Computerspiele gehe ich gesondert in Kapitel 5 ein.

gung der Gesellschaft noch kein rechtfertigender und ausreichender Grund dafür ist, menschliche Freiheit und Handlungsaktivitäten - hier in Bezugnahme auf die Verwendung von Simulationstechnologien - einzuschränken.¹⁰⁰ Zu menschlicher Entwicklung gehört schließlich die Freiheit und Entfaltungsmöglichkeit einer mannigfaltigen und unterschiedlichen Gestaltung der eigenen Lebensumstände und auch das Recht, moderne Technologien eigenverantwortlich zu nutzen.¹⁰¹ Wenn Mill - nach umfangreicher Prüfung - Baudrillard's Begründungen für seine Behauptungen nicht als erwiesen hätte bestätigen können, so hätte er sie eventuell als persönliches Geschmacksurteil, Privatmeinung oder als einen Appell an Gleichgesinnte betrachtet. Der Maßstab des eigenen Urteils ist nämlich nicht unabhängig von persönlichen Wunschvorstellungen und eine Meinung über eine Handlungsweise, welche nicht durch Gründe gestützt ist, kann nur als Vorliebe eines Einzelnen gelten.¹⁰² So überzeugt auch Baudrillard von seiner Meinung sein mag, ist ihm dennoch nicht zu gestatten, für andere Menschen zu entscheiden, was richtig oder falsch an ihrer Lebensführung ist.¹⁰³ Den Menschen aber Anregungen, Denkanstöße und Ermutigungen für ihre persönliche Entwicklung entgegenzubringen, damit sie Urteilskraft und Unterscheidungsvermögen ausprägen können, sind nach Mill Hilfeleistungen, die sich die Menschen gegenseitig schulden.¹⁰⁴

Zusammenfassung Kapitel 2

Die Simulation, auf der Basis von Computermodellen, dient zum einen der Nachbildung von Vorgängen und Abläufen,

¹⁰⁰ vgl. ebd., S. 113

¹⁰¹ vgl. ebd., S. 100-101

¹⁰² vgl. ebd., S. 11

¹⁰³ vgl. ebd., S. 35

¹⁰⁴ vgl. ebd., S. 104-105

welche aus unterschiedlichen Gründen im realen Leben nicht durchgeführt werden können. Realistische und interaktive Darstellungen von Informationen und Situationen zeigen Wirklichkeitsausschnitte in eigens dafür konzipierten Modellwelten. Somit hat die Simulation die Funktion, eventuelle Auswirkungen, Konsequenzen, Gefahren und vieles mehr im „Vorfeld“ der Bereiche Technik, Wirtschaft oder Wissenschaft experimentell zu untersuchen und zu analysieren. Ihrer Art nach kann Simulation als geistiger Prozess verstanden werden, der im Vermögen des menschlichen Gehirns stattfindet und mit Hilfe informationsverarbeitender Systeme Ereignisse und Situationen in synthetischen Welten modelliert. In künstlichen Welten hat die Simulation zudem zeichenhafte Funktion, wenn nicht Repräsentation oder Vorspiegelung externer Ereignisse sichtbar gemacht werden sollen, sondern Illusion, Vorspiegelung und Täuschung im Vordergrund stehen. In den elektronischen Unterhaltungsmedien und Illusionstechnologien ist dies der Fall, da dort die Simulation wesentlicher Bestandteil ist, um bildlich Dargestelltes als künstliches und künstlerisches Produkt zu inszenieren. Dabei steht nicht eine Annäherung an das Reale im Vordergrund, sondern das kreative Spiel mit Phantasie, Fiktion und Irrealität. Besonders eindrucksvoll wird dies graphisch in Computerspielen umgesetzt, wo der Gestaltungsvielfalt lediglich Grenzen des technisch Umsetzbaren begegnen. Der Gesamtheit konstruierter Computerwelten begegnet Baudrillard mit den Bedenken, die Realität würde inzwischen durch Bilder und Zeichen ersetzt werden. Der Akt der Simulation stellt für ihn die Auflösung des Realitätsbezugs dar. Durch diese Auflösung der Gegensätze von Irrealität und Realität fällt das Scheinbare mit dem Wirklichen zusammen und versetzt den Menschen in eine „neue Welt“ der Hyperrealität. Die Realität wird nach Baudrillard der Simulation geopfert, da lediglich beliebig austauschbare,

codierbare und modifizierbare Realitätsmodelle die Wirklichkeit unseres Lebens bestimmen. Bedeutungsinhalte mutieren zu berechenbaren Wiederholungen in algorithmischen Prozessen und entwerfen Vervielfältigungsmöglichkeiten im mathematischen Modell der Simulation. Die Simulation entwickelt sich somit zum grundlegenden und dominierenden Prozess der Moderne, welcher lediglich auf Steuerungscodes und Regelzusammenhängen einer digitalen Technologie basiert. John Stuart Mill sieht im technischen Fortschritt vordergründig die positiven Entwicklungsmöglichkeiten für das einzelne Individuum und die gesamte Menschheit. Obwohl eine Entwicklung der Technologien, wie wir ihr in unserem heutigen Zeitalter begegnen, für ihn nicht vorhersehbar war, hätte er sich bestimmt unvoreingenommen, aber nicht unkritisch, mit dieser Thematik auseinandergesetzt. Apokalyptischen Prophezeiungen, wie sie uns in Darstellungen bei Baudrillard begegnen, hätte Mill die nützlichen Einsatzmöglichkeiten als Errungenschaft der Simulationstechnologien entgegengehalten. Mill hätte mit Sicherheit auf einen verantwortungsbewussten Umgang mit diesen Medien, sowohl im privaten wie auch im öffentlichen Bereich hingewiesen und vor einer naiven Technikverehrung ebenso gewarnt, wie auch vor einer ablehnenden Technikaversion. Dabei setzt Mill auf die Urteilsfähigkeit und das selbständige Denken jedes einzelnen Individuums, welches in der Lage sein sollte, ohne gesellschaftliche Bevormundung oder Fremdbestimmung, Entscheidungen eigenverantwortlich zu treffen und zu rechtfertigen.

3. Virtualität

3.1 Nicht-reale Wirklichkeiten als menschliche Erlebnisfelder

Der Begriff ‚Virtualität‘ unterliegt seit der Entwicklung der Computertechnologien und Entdeckung des Cyberspace¹⁰⁵ einer zunehmend inflationären Bedeutungsvielfalt. Synthetische Modellwelten in künstlichen Umgebungen ohne Topographie stehen in ihrer digitalen Verfasstheit oftmals synonym für den überstrapazierten Begriff der Virtualität. Im Fremdwörterbuch (DUDEN) ist der Begriff Virtualität lediglich als „die innewohnende Kraft oder Möglichkeit“ definiert, obwohl er im Sprachgebrauch eine konnotative Überladung erfährt. In unserer auf Computertechnologie ausgerichteten Medien- und Informationsgesellschaft führt dies dazu, dass der Begriff konzeptuell immer einseitiger an den Computer als Ort und Medium einer technischen Wirklichkeitskonstruktion gebunden wird. Dadurch wird nicht nur im täglichen Sprachgebrauch ein Gegensatz zwischen Virtualität und Realität erzeugt, der zu einer unzureichenden Terminologie führt. Virtualität sollte als dynamisch-unabschließbarer Prozess verstanden werden, welcher keiner zeitlichen Anbindung an kulturelle und geschichtliche Gegebenheiten unterliegt. Nicht erst die Computertechnologien mit ihren vielfältigen Darstellungs- und Simulationsmöglichkeiten haben dem Virtuellen zur möglichen Verwirklichung seiner selbst verholfen, sondern

¹⁰⁵ Der Ausdruck ‚Cyberspace‘ dient meist als Synonym für Internet oder World Wide Web (www). Die technik- und sozialwissenschaftliche Forschung tendiert jedoch dahin, Internet und WWW als Infrastrukturen vom Cyberspace zu unterscheiden. Cyberspace erscheint dann als virtualisierter Raumeindruck, der keine topographische Lokalität aufweist. Darüber hinaus wird Cyberspace in aktuellen sozialwissenschaftlichen Forschungsansätzen als computermedial erzeugter Sinnhorizont verstanden. Im Cyberspace werden soziale, sachliche, räumliche und zeitliche Wahrnehmungen virtualisiert. In: Aus Biologie, der freien Wissensdatenbank. <http://www.biologie.de/biowiki/Cyberspace> vom 17.10.2005

Virtualität ist eine anthropologische Grundkonstante in der Zivilisationsgeschichte des Menschen.¹⁰⁶ Allerdings haben die Computertechnologien dem Virtualitätsbegriff ein technizistisches Fundament gegossen. Virtuelle Realität, neue Weltentwürfe und künstliche Universen sind der Bedeutungssinn programmierter synthetischer Realitäten, mit denen das menschliche Denken zusammenfließt:

*"Mentale Virtualität, die als Modell der Wirklichkeitswahrnehmung und auch Wirklichkeitsveränderung fungiert, stößt auf sich selbst im Spiegelbild computertechnischer Virtualität und beginnt diese als Extension ihrer selbst auf einer Metaebene zu begreifen."*¹⁰⁷

Verstehen wir die virtuelle Welt als eine ihrer Art nach mögliche, aber nicht reale Welt, welche ihren Ort im Scheinbaren oder Gedachten hat, so können wir uns dennoch in sie mit unseren Sinnen und unserem Geist hineinbegeben. Der Übergang von „dieser“ (der materialen Welt) in „jene“ (künstliche) Welt macht aus der anfänglichen Annäherung an die unbekannt Fremdartigkeit eine „begehbare“ und potentielle Wirklichkeit. Obwohl wir uns physikalisch in der realen Welt mit all ihren Kausalitäten und Determinationen befinden, diese auch faktisch nicht verlassen können, scheinen sich unsere bisherigen Handlungs- und Entfaltungsmöglichkeiten in der virtuellen Welt zu erweitern. In diesem Sinne eröffnet die Virtualität sozusagen Zugänge zu anderen Wirklichkeitsdimensionen in der Computerfiktion. Dabei ermöglicht die geistig-abstrakte Existenzweise in multimedialen Umwelten des Computergeschehens eine Extension über unser bisheriges Selbstverständ-

¹⁰⁶ vgl. Mersmann, Birgit: Virtualität. Versuch einer terminologischen Verdichtung. Seoul National University Korea. In: Enzyklopädie vielsprachiger Kulturwissenschaften, S. 1.

http://www.inst.at/ausstellung/enzy/reflexions/mersmann_birgit.htm vom 20.10.2005

¹⁰⁷ vgl. ebd., S. 4

nis hinaus. In dieser künstlichen Welt mit einer fast ebensolchen Seinsweise relativieren sich Anschauungen von Fiktivem und Materiellem, denn referenzlose Interaktion ist nicht an irdische Gesetzmäßigkeiten gebunden. Neue und alte Welten, verstanden als synthetische und reale Welten, scheinen überall und nirgends sich in Sphären alles Denkbaren aufzulösen. Auch die körperliche Losgelöstheit mit ihrem Hauch von erlebbarer Schwerelosigkeit erlaubt, Gedanken an Begrenztheit und Vergänglichkeit zu eliminieren. Selbst das Wissen darüber, dass dieser zeitlos anmutende Augenblick der „Leichtigkeit des Seins“ lediglich leichtflüchtigen und manipulierbaren Schaltungszuständen unterliegt, kann diese neue Form der Selbstwahrnehmung nicht trüben. In der Umgebung dieser künstlichen Welt erleben wir die „Realisierung“ von Unwirklichem und gleichzeitig - so paradox das auch anmuten mag - lässt sich Unwirkliches „realitätsgetreu“ und zum „Verwechseln ähnlich“ simulieren.¹⁰⁸

In diesem Zusammenhang möchte ich auf den niederländischen Graphiker Maurits Cornelis Escher (1898-1972) hinweisen. Mit Hilfe der Mathematik entwickelt Escher geometrisch-künstlerische Methoden, um verschiedene Raumstrukturen, Perspektiven und Flächen darzustellen. In seiner Zeichen- und Holzschnittkunst entwirft er neue Zusammenhänge zwischen Punkten, Flächen und Räumen, zwischen Ursache und Wirkung, und fügt diese eigenwillig auf ein und demselben Bild zusammen. Dadurch entstehen fremdartige Kompositionen mit Anleihen und Charakteristika aus der materialen Welt. Räumliche Suggestionen auf der Bildfläche vermitteln den Eindruck unterschiedlicher Welten, die jedoch in dieser Art nebeneinander und zeitgleich nicht real existieren können. Für Escher ist Zeichnen die

¹⁰⁸ vgl. Münker, Stefan: Was heißt eigentlich: "Virtuelle Realität?" Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdoppelung der Welt. In: Münker, Stefan und Roesler, Alexander (Hrsg.): Mythos Internet. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1997, S. 109-111

Kunst und Möglichkeit, die visuelle Wahrnehmung des Betrachters zu täuschen und Illusionen sichtbar werden zu lassen. Anstelle der Darstellung von Wirklichkeit setzt er Suggestion und bringt dadurch unmöglich erscheinende Dinge zum Ausdruck. Dabei gelingt es ihm, durch eigenartige Perspektiven den Anschein zu erwecken, als könne eine Unendlichkeit des Raumes bildlich dargestellt werden. In dieser „optischen Täuschung“ ist der Betrachter geneigt, eine dreidimensionale Welt anzunehmen, obwohl das Gesehene sich auf der Zweidimensionalität des Zeichenpapiers befindet. Escher spielt in seinen Werken mit realen Gegebenheiten der materialen Welt und gleichermaßen mit fiktiven Vorstellungsgebilden. Das Ungewöhnliche, Illusionäre und Nicht-Existente lässt er auf diese Weise zu bildlicher Darstellung gelangen.¹⁰⁹

Die virtuelle Welt erweckt den Eindruck, als ermögliche sie den Einzug in neue Umgebungen und könne gleichermaßen den Auszug aus der materialen Welt simulieren. Eine Selbst-Erweiterung des Menschen und seinen Handlungsmöglichkeiten wird in den von ihm erschaffenen Kunstwelten erlebt, da er in der virtuellen Welt interner und externer Beobachter zugleich ist. Als solcher erfährt der Mensch nicht nur eine Vervielfältigung seiner Handlungsmöglichkeiten, sondern erlebt sich ebenso als Teil der sich immer weiter ausdehnenden Benutzer-Computer-Schnittstelle. Hier und jetzt, an- und abwesend, kann lokal und nicht ortbar, überall und nirgends der Mensch sich und seine Umgebung in interaktiver Form der Selbstgestaltung inszenieren. Im technisch implementierten Weltbild gelingt die Mensch-Maschine-Symbiose als müheloses, elektronisches Konstrukt, welches sich noch dazu

¹⁰⁹ vgl. Ernst, Bruno: Der Zauberspiegel des M.C. Escher. Taco Verlagsgesellschaft und Agentur mbH, Berlin 1978, S. 20-26

selbst beobachten kann.¹¹⁰ Dennoch für den Menschen unsichtbar programmierte Maschinen, stimulieren seine Sinnesorgane, täuschen seine Wahrnehmung und lassen dabei nicht-greifbare Verkörperungen illusionärer Objekte auf einer erzeugten Oberfläche erfahrbar werden. Ohne Umwege und völlig instantan öffnen sich alle möglichen Richtungen zur Interaktion in einer virtuellen Welt. Unerkennbarkeit und Unterscheidungslosigkeit elektronischer Schaltungsprozesse geben allerdings keinen Einblick und auch keine Auskunft über Herkunft und Dauer computergebundener Sichtbarkeiten. Entstanden aus der ewig wandelbaren Codierung von Komposition und Generierung, zirkulieren austauschbare Szenarien im Wechselverhältnis zwischen Gegebenem und Vergänglichem. Was soeben noch als „greifbare“ Realität statisch und richtungsweisend hätte lokalisiert werden können, erweist sich im nächsten Augenblick als dynamisch-prozesshafte Vision einer Fata Morgana. Somit agieren Erlebnischarakter von Künstlichem und Verlust desselben parallel als Bildgeschehen und dessen strukturaler Wandelbarkeit.¹¹¹ Das Virtuelle und das Reale - so gegensätzlich ihr Habitus auch das Spannungsverhältnis gestalten mag - ergänzen sich in der Differenz ihrer Erscheinungsweisen. Das Wirkliche und das Virtuelle sind nämlich eng miteinander verwoben. Das heißt, beide gehen ein transparentes Wechselverhältnis in der Umsetzung und Neugestaltung ihrer Erfahrungsmöglichkeit ein. Dabei ist das Wirkliche, also das Reale, nicht ausschließlich das, was es zu sein vorgibt, sondern schließt ebenso Virtualitätsanteile in sich ein. Dem Unwirklichen, Virtuellen ergeht es ähnlich: Viele Wirklichkeitsmomente, die einen Rückbezug auf Faktisches und Tatsächliches er-

¹¹⁰ vgl. Weibel, Peter: Virtuelle Realität oder der Endo-Zugang zur Elektronik. In: Rötzer, Florian und Weibel, Peter (Hrsg.): Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk. Klaus Boer Verlag, München 1993, S. 35-36

¹¹¹ vgl. Faßler, Manfred: Im künstlichen Gegenüber/ Ohne Spiegel leben. In: Faßler, Manfred (Hrsg.): Ohne Spiegel leben. Sichtbarkeiten und posthumane Menschenbilder. Wilhelm Fink Verlag, München 2000, S. 11-19

kennen lassen, besetzen die Welt der Virtualität. Unsere menschliche Erfahrung lässt eine strikte und generelle Trennung zwischen Nicht-Wirklichkeit und Wirklichkeit gar nicht zu, da beide Elemente konstitutiv für unsere Weltgestaltung und Wahrnehmung sind. Vorstellungen, Fiktionen und Phantasien beeinflussen ebenso unser Verständnis von Wirklichkeit wie auch unsere alltäglich erfahrene Realität Strukturmuster von diesen aufweist. Was für wirklich, echt, authentisch und real gehalten wird, enthält nicht selten virtuelle Anteile. Gelegentlich überlagern sich Realität und Virtualität, scheinen sich wechselseitig im Konkurrenzverhalten aufzuheben oder verschmelzen in einem fast untrennbaren Ergänzungsakt. Dabei verschwimmen Grenzen des Sichtbaren und eliminieren Konturen der Gegensätze. Eindeutiger wird die Differenz zwischen Virtualität und Realität dann wieder, wenn wir Szenen, Artefakten oder Umwelten begegnen, für die es in unserer materialen Welt kein Äquivalent und auch keine Form von Referenzialität gibt. Das Fehlen eindeutiger Zuordnungsmöglichkeiten von Illusionsgebilden erleichtert dann die entsprechende Zuordnung zur Realität.¹¹² Im Kontrast zu den herkömmlichen und dem Menschen vertrauten Erfahrungsmöglichkeiten faszinieren elektronische Welten durch das Phänomen der Besonderheit. Das Besondere liegt im flexiblen und ungebundenen Bewegungsspiel, was optional nur im synthetischen Raum für den Menschen möglich ist. Jede Form von materiellem Widerstand ist zugunsten entgrenzender Aktionalität aufgehoben. Zudem bietet die virtuelle Welt eine instantane Umsetzung vielfältiger Gestaltungsvariationen, die sich aber andererseits ebenso plötzlich verändern, wie sie zur Möglichkeit avancierten. Diese Veränderung löst sich im scheinbaren Nichts der technologischen Unsichtbarkeit auf. Agieren im virtuellen Raum ist

¹¹² vgl. Welsch, Wolfgang: Wirklich. Bedeutungsvarianten - Modelle - Wirklichkeit und Virtualität. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien Computer Realität. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1998, S. 206-210

ein fast unbegrenztes Spiel mit Erscheinungen ohne Substanz. Alles was wird und sich als solches augenblicklich vor unseren Augen gestaltet, existiert lediglich für den Moment des jeweiligen Schaltungszustandes des aktivierten Computerprogramms. Ebenso kann jedes Verschwinden des bislang noch Sichtbaren mit wenigen Tastenkombinationen wieder zur Erscheinung gebracht, gespeichert, „alterungsfrei“ und „witterungsunabhängig“ für Jahre gespeichert werden. Ein Festhalten und Fixieren von nicht real Existentem - trotz Speichermöglichkeit - organisiert den Entfaltungsspielraum einer künstlichen Welt und besetzt die Oberfläche des Anschaulichen mit Veränderlichkeit statt mit Konstanz. Beständig und real wirkende Erscheinungen weichen in der virtuellen Welt dem Spiel der flexiblen, instabilen Möglichkeit.¹¹³ Erfahrungsmöglichkeiten dieser Art offenbaren uns allein die Computertechnologien mit ihren digitalen Codierungen. Zusehens werden immer mehr Daten und Medien in digitale Codes transformiert, womit eine Entkörperlichung des Speichermediums verbunden ist. Anschaulich Gegebenes (hier: Informationen) ist durch seine elektronische Vervielfältigungsmöglichkeit nicht mehr auf ein vergängliches Medium wie Papier, Leinwand oder Film angewiesen. Damit wird die einstmalige Abhängigkeit von physikalischen Voraussetzungen obsolet. Heutige Informationsübertragung, ob in bildlicher, symbolischer oder schriftlicher Form, ist keinem Verfallsdatum ausgesetzt und scheint fast den Status der ewigen Unvergänglichkeit zu erreichen. Ortsungebunden kursieren synthetische Darstellungen in ihrer Vernetzung und Verzweigung körperlos in der Weite computergenerierter Möglichkeiten.¹¹⁴ Virtualität und Realität schließen sich aber

¹¹³ vgl. Welsch, Wolfgang: Eine Doppelfigur der Gegenwart: Virtualisierung und Revalidierung. In: Vattimo, Gianni und Welsch, Wolfgang (Hrsg.): Medien - Welten - Wirklichkeiten. Wilhelm Fink Verlag, München 1997, S. 233-234

¹¹⁴ vgl. Diemers, Daniel: Kapitel 5. Der Prozeß der Virtualisierung. In: Die virtuelle Triade. Cyberspace, Maschinenmensch und künstliche Intelligenz. Paul Haupt Berne Verlag, Bern, Stuttgart, Wien 2002, S. 62-63

gegenseitig nicht aus, sondern bilden ein bewegliches Beziehungsensemble. Unzertrennbar gehören sie zusammen wie zwei Seiten einer Medaille, die sich in ihrer unterschiedlichen Bedeutung doch auf etwas grundlegend Gemeinsames beziehen. Die Realität unserer materialen Welt erweist sich als ziemlich variabel, form- und wandelbar, in welche der Mensch als Einzelner oder im Kollektiv kontrollierend und modifizierend seine Weltentwürfe implantieren kann. Dabei stellt die virtuelle Welt sich als mehr als nur ein abstraktes Gedankenexperiment dar, welches sich als Alternative zur materialen Welt bewirbt. Ist von virtueller Realität die Rede, entsteht leicht der Eindruck, dass es sich dabei um eine nicht-wirkliche Welt handelt, welche sich in ein Oppositions- oder Ergänzungsverhältnis zu einer tatsächlich „realen“ Realität setzt. Ungeachtet dessen, dass sich virtuelle Erfahrungs- und Erlebniswelten in ihren Eigenarten als eine andere Form der „Existenzweise“ darbieten, erweckt die Rede von virtueller Realität den Anschein, als gäbe es grundsätzlich mehr als nur eine Realität. Dies würde bedeuten, dass es eine ursprüngliche und echte Realität vor der virtuellen Realität gäbe. Die virtuelle Welt muss sich jedoch nicht als kategorische Abgrenzung gegen eine materiale Welt behaupten. Unterstellt man, dass Realität nichts Vorfindliches, Fertiges und Faktisches ist, sondern menschliche Interpretationsfähigkeit mit einschließt, relativieren sich auch klare Abgrenzungen gegenüber virtuellen Welten, welche in Form von Computerfiktionen ebenfalls künstlich erzeugte, menschliche Konstruktionen sind. Die Koexistenz mehrerer Welten, die nebeneinander im Modus ihrer jeweiligen Wirkmöglichkeiten bestehen, bringt das, was ist (existiert), nicht durch die Unterschiedlichkeit ihrer Seinsweisen zum Verschwinden. Man könnte es sich auch so vorstellen, dass es viele Welten innerhalb der Wirklichkeit gibt, ohne dabei eine „einzig wahre“ Realität zu

postulieren. Die virtuelle Realität - möchte man ihr dennoch einen Sonderstatus des Seins einräumen - stellt eine Welt dar, deren Koordinaten sich nicht sinnvoll auf Referenzobjekte innerhalb unserer Alltagswelt ausrichten lassen. In genau dieser Form der Welterzeugung unterscheidet sich die virtuelle Welt von anderen Formen der Realitätseildung.¹¹⁵

3.2 Raumerfahrung und Körperaspekte in neuen Welten

Elektronische Schaltungszustände bedingen die Möglichkeit der Virtualität und sind physikalisch-maschinelle Grundlage für eine Interaktivität im Sende- und Empfangsraum. Der wahrnehmbare Ort der Virtualität ist kein faktisch gegebener oder vorfindlicher, sondern ein Raum, in welchem der Mensch sich als Benutzer mit Hilfe einer Schnittstelle (Interface) „hineinbegeben“ kann. Dabei dienen digital aufbereitete und programmierte Rechensysteme zur Aktivierung der Korrespondenz unter den jeweiligen Benutzern. Dieser Benutzerraum kann als Raum codierter Möglichkeiten verstanden werden. Als Teil der materialen Welt - denn er ist Teil der physischen Welt - konstatiert sich der virtuelle Raum, der einerseits eine Art und Weise eröffnet, Zugang zur Realität zu finden oder beizubehalten, andererseits aber auch die Möglichkeit beinhaltet, nachhaltig auf die Realität einzuwirken. Dabei hebt die Welt der künstlichen Räume die Verbindlichkeit der gewohnten Raumordnung und Raumanschauung auf, indem sie Raum als elektronischen „Informationsraum“ reorganisiert. Keine klar umrissenen Grenzen oder sicher bestimmbare Koordinaten bestimmen den virtuellen Raum, sondern

¹¹⁵ vgl. Münker, Stefan, ebd., S. 112-120

permanente Veränderung und Manipulation setzen sich stets zu neuen Raumgefügen zusammen. Unzählige Verweise, Bezüge und Vernetzungsmöglichkeiten konfigurieren den Möglichkeitsraum der virtuellen Welt und modellieren somit Strategien zur Kommunikation und Interaktion für die Benutzer.¹¹⁶ Immer wieder muss sich der Mensch als Benutzer neu in Bezug zu den wechselnden Wirklichkeitsdimensionen setzen oder entwerfen, wenn er es mit virtuellen Welten und deren Eigenräumlichkeit zu tun hat. Diese Räume sind auch erst dann für den Menschen erfahrbar, wenn er sich in dieser digital gesteuerten Kommunikations- und Informationsumgebung „bewegt“. Aber auch kommunikatives und interaktives Handeln in künstlichen Räumen und Umgebungen unterliegt räumlichen Begrenzungen, die nach ihrer mathematisch-physikalischen Art Rahmenbedingungen setzen. Erst durch interaktive Handlungsformen verändert sich der „mögliche“, künstliche Raum zu einem wahrnehmbaren Ort des Geschehens. Der Benutzer gestaltet aktiv Bedeutungsinhalte, Strukturzusammenhänge und Formenvielfalt in seiner künstlichen Kommunikationsumgebung zu einem wahrnehmbaren Sinnganzen. Dabei lassen sich Bilder, Zeichen, Töne und andere Informationsmuster als Identifikationsmerkmale immersiv im codierten Raum computergenerierter Prozesse erfahren.¹¹⁷ Virtuelle Räume sind sowohl individuell als auch im Kollektiv erfahrbar. In diesem Modellszenarium kann ein großer kreativer Freiraum ohne Realitätsbezug zu herkömmlichen Raumvorstellungen und Raumerfahrungen von Benutzern ausgelebt werden. Der virtuelle Erlebnisraum kann sozusagen als Daten- und Informationsraum verstanden werden, da er prinzipiell nicht stofflicher und auch nicht energetischer Struktur ist, obwohl die Schaltzustände des Computers ein Teil der physischen Realität sind. Wie bereits erwähnt, verfügt der virtuelle Raum

¹¹⁶ vgl. Münker, Stefan, ebd. S. 121-126

¹¹⁷ vgl. Faßler, Manfred: Im künstlichen Gegenüber/ Ohne Spiegel leben, ebd., S. 25-34

durch die Angewiesenheit auf elektronische Umsetzungsmöglichkeiten über keinen bestimmten Standort, an welchem sich Geschehnisse lokalisieren ließen. Deswegen zirkuliert der Benutzer zwischen delokalisierten Netzen und Verknüpfungen, welche zur „Navigation“ und Orientierung virtueller Räume dienen. Der text-, bild- und tondurchwirkte Raum hat zudem die Eigenschaft, ohne Vergangenheit, Zukunft oder Gegenwart präsent zu sein. Eine instantane Präsentation von virtuell Gegebenem erzeugt zeitunabhängige, permanente Originale ohne Rückbezug auf Ursprüngliches. Diese Zeitlosigkeit bezieht sich und die Benutzer nicht auf vollendete oder sich vollendende Ereignisse, sondern lediglich auf reine Eventualitäten. Maschinenzeit ist benutzerabhängig und deren Zeitfragmente ticken im Modus von Simulationsmodellen im virtuellen Raum.¹¹⁸ Trotz ihrer Unüberschaubarkeit im kalkulierten Raum kommt der virtuellen Kommunikation zunehmend mehr Bedeutung zu. Geographische und soziale Distanzen werden durch neue lokalitätsunabhängige Faktoren überwunden und relativieren den jeweiligen Betrachterstandpunkt. Weiterhin eröffnet die Pluralisierung unserer Lebenswelt zunehmend die Gestaltung neuer Lebenswelten in virtuellen Räumen, so dass ein stationärer Heimatbezug dem Nomadentum in offenen „Welträumen der Virtualität“ weicht.¹¹⁹ Es entstehen neue, telematische Lebensformen und Kommunikationslandschaften, welche eine „Verräumlichung der Zeit“ und eine „Verzeitlichung des Raumes“ bewirken. So betrachtet basiert die spezielle Nutzerform der Telepräsenz auf virtueller Anwesenheit, welche gleichzeitig auf der Abwesenheit der realen körperlichen Präsenz beruht. Raum und Zeit werden dabei zum programmierten Kommunikationswerkzeug einer kontinuierlichen Veränderbarkeit.

¹¹⁸ vgl. Couchot, Edmond: Zwischen Reellem und Virtuellem: Die Kunst der Hybridation. In: Rötzer, Florian und Weibel, Peter (Hrsg.): Cyberspace, S. 343-344

¹¹⁹ vgl. Diemers, Daniel: Kapitel 5, ebd., S. 69-73

Virtuelle Räume sind als solche selbstinszenierte Benutzerräume, in deren „Eigenräumlichkeit“ auch die inszenierte Zeit zu einer „Eigenzeitlichkeit“ gelangt. In diesem programmierten Raum der Virtualität sind Zeitstrukturen in ihrer Verflechtung mit dem Raum situiert.¹²⁰ Gilt der Benutzerraum als Aktionsfeld in virtuellen Welten, welche sich Menschen interaktiv gestalten, so bezieht sich ihre „Anwesenheit“ in diesen Räumen nicht auf stoffliche Qualitäten ihrer physischen Körper. Der Körper bleibt in seiner Beschaffenheit in der materialen Welt präsent, auch wenn der jeweilige Nutzer handelnd in virtuellen Welten agieren kann. Die Simulationsmöglichkeiten der VR-Technologien begegnen dem menschlichen Körper inzwischen als einem beliebig leicht zu manipulierenden Objekt und elektronisches Datenzubehör wie beispielsweise Datenhandschuhe, eröffnen der Wahrnehmung sinnliche Eindrücke in neuen Erlebnisfeldern. Dabei gelingt es dem menschlichen Geist, seine körperliche Existenz weitestgehend auszublenden oder zu ignorieren, um sich als Substitut im Datenraum neu zu organisieren. Im Kontext mehrdimensionaler Räume setzt der Benutzer seine Körperbewegungsfunktionen zur Navigation, Orientierung und Interaktion neu zusammen. Elektronisch gestützt, erlebt er seine „Anwesenheit“ im virtuellen Raum dabei als Immersion in einer künstlichen Umgebung. Entscheidende, computergenerierte Effekte vermitteln hierbei das Empfinden „wirklicher“ und „echter“ Präsenz in einer simulierten Umgebung. Gelangt der Benutzer über den passiven Status des Betrachters hinaus, wird er zum aktiven Navigator seiner synthetischen Umgebung.¹²¹ Durch die Möglichkeiten, die computergenerierte Welt manipulieren zu können, erfährt

¹²⁰ vgl. Sandbothe, Mike: Die Pragmatisierung unseres Mediengebrauchs im Internet. In: Pragmatische Medienphilosophie. Grundlegung einer neuen Disziplin im Zeitalter des Internet. Velbrück Wissenschaft, 1. Auflage, Weilerswist 2001, S. 199-202

¹²¹ vgl. Müller, Jörg: Kapitel 4. In virtueller Realität. In: Virtuelle Körper-Aspekte sozialer Körperlichkeit im Cyberspace. S. 1. <http://duplox.wz-berlin.de/texte/koerper/> vom 24.10.2005

sich der Mensch im Zeitalter der Digitalität als eine Art elektronische Ausweitung. In der Dreiheit oder Dreiteilung von Geist-Körper-Maschine entsteht eine technische Funktionserweiterung des menschlichen Körpers. Diese Erweiterung wird durch technische Kontrollverfahren, Reproduktions- und Rekonstruktionsmöglichkeiten als eine prothesenhafte Verdinglichung des Körpers erlebt. Fortschrittliche Computertechnologie scheint den Körper von seiner ursprünglichen Form zu befreien, da die anzustrebende, optimale und ultimative (Körper-)Form inzwischen durch die Mensch-Maschine-Symbiose bestimmt wird. Wahlweise können wir in virtuellen Welten unsere Identität sowie auch unser körperliches Erscheinungsbild mit Hilfe elektronischer Möglichkeiten neu gestalten, perfektionieren, fragmentieren oder völlig mutieren lassen. Das Subjekthafte und somit Einzigartige, was bislang den individuellen Körper bestimmte, weicht im Zeitalter der Technologie einer (inter-)aktiven Gestaltung von Objekten. Der virtuelle Raum als computeranimiertes „Multiversum“ verlockt den Menschen geradezu, Material, Form und Beschaffenheit seines ansonsten fragilen Körpers selbst zu wählen und neu zu bestimmen. Dabei reizt besonders eine digitale Repräsentation einer körperfernen, ich-losen Person, die als so genannter Datenträger und frei bewegliches Phantasma seine unbegrenzte Machbarkeit und Autonomie genießt.¹²² Die Vorstellung, fast unbegrenzte Entfaltungsmöglichkeiten ausleben zu können, indem wir unsere reale Existenz immer mehr in die Virtualität des Datenraumes verlagern, nimmt an Attraktivität zu. Dies hat zur Folge, dass wir uns in zentralen Lebensvollzügen innerhalb der Computerfiktion immer mehr „entkörperlichen“. Virtuelle Welten bergen dabei die Gefahr, unsere Wirklichkeitskoordinaten ebenso zu entkörperlichen, indem sie

¹²² vgl. Laszig, Parfen: Deus ex Multimedia - Körperlichkeit im digitalen Raum, S. 1. <http://www.rzuser.uni-heidelberg.de/~iy0/texte/koerper.htm> vom 25.10.2005

die Konstruktion eines körperlosen, affektiv-oberflächlichen Wirklichkeitersatzes und die Reduktion der Wahrnehmung von Körperlichkeit auf elektronische und digital gestaltbare Kommunikationsmechanismen reduziert. Somit würde sich die menschliche Existenz in ihrer Einmaligkeit von dem Bewusstsein loslösen und sich zum virtuellen Gestaltungsmittel verändern.¹²³ So drastisch dieses Szenario auch vorstellbar ist, bleibt de facto der Körper in seiner Materialität dennoch physischer Bestandteil der materialen Welt. Es ist dabei nicht so sehr entscheidend, in welchem Ausmaß sich der stoffliche Körper in den virtuellen Raum transformieren lässt, sondern vielmehr die Möglichkeit, menschliche Bewegungs- und Raumfunktionalität zu übertragen. Diese Funktionen sind grundlegend für den Benutzer, um immersives Erleben in einem virtuellen Raum zu erfahren. Wird in diesem Sinne in den VR-Technologien vom virtuellen Körper gesprochen, ist eine visuelle Repräsentation des simulierten Körpers gemeint, der dank der computergenerierten Manipulationsfähigkeit zu bildlicher Darstellung gelangt.¹²⁴ In künstlichen Welten manifestiert sich virtuelle Körperlichkeit als Spiegelung realweltlicher und körperlicher Bedeutungsdimensionen und ergänzt somit den Aspekt der Raum- und Bewegungsfunktionalität. Auch in verschiedenen Kommunikationsmustern repräsentiert sich der virtuelle Körper. Nicht die stoffliche Körperlichkeit bedingt die Existenzberechtigung des Menschen in virtuellen Welten, sondern seine gesamte Art der Eigendarstellung. Als Signifikant steht der Benutzer in seiner Selbstdarstellung gegenseitiger Interaktion, kommunikativer Erwartungshaltung und kultureller Typisierung gegenüber. Diese und weitere Aspekte konnotieren das virtuelle Erscheinungsbild des Benutzers und wirken als Referenzpunkte auf das wechselseitige Ge-

¹²³ vgl. Polz-Watzenig, Astrid: Exkarnation im Cyberspace. S. 1.

<http://www.uni-graz.at/unizeit/1999/399/3-99-08.html> vom 25.10.2005

¹²⁴ vgl. Müller, Jörg, ebd., S. 2

schehen im virtuellen Raum. Auch wenn sich der einzelne Benutzer oder die Nutzergemeinschaft in virtuellen Welten vordergründig als gestaltlose Kunstfiguren im ortlosen Raum darstellen, impliziert die visuelle Persönlichkeitsdarstellung immer auch zugleich eine Vorstellung von Körperlichkeit. Handlungen jedweder Art implizieren immer körperliche Bedeutungen und somit auch den virtuellen Körper. Es ist daher unmöglich, den Körper isoliert von der Selbstrepräsentation betrachten zu wollen, denn Körperlichkeit drückt sich in virtuellen Welten durch unterschiedliche Bedeutungsgehalte und Verhaltensmodi aus. Interagieren wir mit virtuellen Personen, so setzt dies stets die Vorstellung eines körperlichen Bedeutungsträgers voraus. Die Anwesenheit und Existenz einer virtuellen Person im künstlichen Raum ist zwangsläufig mit einem Körper und dessen Bedeutungsdimensionen verknüpft.¹²⁵ Interaktion und Kommunikation in virtuellen Welten zeigen in ihrer Verschaltung und Vernetzung auch ein Bedürfnis nach grenzenloser Verschmelzung der Benutzer untereinander: In Welten und Erlebnisräumen innerhalb der Computerfiktion können wir - als virtuelle Personen - zu einer kollektiven Einheit werden, einer Gemeinschaft, welche in einer techno-magischen Welt miteinander verbunden ist. Dabei ist die Vorstellung des Verlassens des eigenen Körpers und das Übertreten der Grenze in die fiktive Welt der Möglichkeiten des Computerraumes, ein Faszinosum besonderer Art.¹²⁶ Der virtuelle Raum ist jedoch weder eine Alternative noch ein Äquivalent zum realen Raum, und auch der virtuelle Körper löst den realen Körper nicht aus der stofflichen Verankerung seiner physischen Beschaffenheit. Virtuelle Räume und virtuelle Körper sind elektronische Möglichkeiten der eigengesetzlichen Simulationstechnolo-

¹²⁵ vgl. Müller, Jörg: Kapitel 8. Der Körper als Signifikant, ebd., S. 1-7

¹²⁶ vgl. Laszig, Parfen, ebd., S. 2

gie, welche ihre Seinsweise innerhalb unserer Wirklichkeit platziert.

3.3 Bewegung, Geschwindigkeit und Echtzeit bei Paul Virilio

Als zeitgenössischer Medienkritiker und Philosoph wurde Paul Virilio vor allem bekannt durch seine Simulations-, Virtualitäts- und Geschwindigkeitstheorien. Er betrachtet die Ausbreitung der elektronischen Technologien mit ihren Informationsnetzwerken, wie auch die virtuelle Realität als Bedrohung für die menschliche Freiheit und warnt vor einer medialen „Gettobildung“ der Menschheit. Zu seiner Ausbildung zum Kunstglasermeister studierte Virilio zusätzlich Architektur und Urbanistik und war als Architekt, Stadtplaner, Atelierleiter, sowie als Redaktionsmitglied verschiedener Zeitschriften tätig. Seit 1969 war Virilio bis zu seiner Emeritierung im Jahre 1997 Professor und Gründer der Ecole Speciale d'Architecture in Paris. 1991 erhielt er vom französischen Ministerium den Großen Nationalpreis für seine Werke und Verdienste in Forschung und Wissenschaft, gefolgt vom Siemens-Medienkunstpreis 1992 des Zentrums für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe.¹²⁷ Durch die Möglichkeiten der neuen Technologien, virtuelle Welten zu erschaffen, werden Kultur, Politik und Gesellschaft grundlegend verändert. Für Virilio verbirgt sich hinter der Virtualisierung der Alltagswelt gleichzeitig der Verlust zwischenmenschlicher Beziehungen. Der Ort des Geschehens und des Austausches vollzieht sich nicht mehr von Angesicht zu Angesicht, weil der Informationsaustausch durch die Computerkommuni-

¹²⁷ Vgl. Paul Virilio. http://de.wikipedia.org/wiki/Paul_Virilio und [http://onl.zkm.de/zkm/stories/storyReader\\$1117](http://onl.zkm.de/zkm/stories/storyReader$1117) vom 14.10.2005

kation virtualisiert wird. Dadurch wird die Gemeinschaft durch die allumfassende Virtualisierung und die zahlreichen Teletechnologien gesellschaftlicher und zwischenmenschlicher Nähe beraubt, da ihre Anwesenheit in der Realität die Bedeutung verloren hat. Durch schnelle Übertragungsmöglichkeiten elektronischer Informationen, deren zurückgelegte Strecken und Wege nicht sichtbar sind, verändert sich das gewohnte „Zeitempfinden“ der Menschen für Handlungen und Bewegungen im elektronischen Raum. Welche Umwege beispielsweise der Datenfluss im Datenraum nimmt, ist im Feld elektromagnetischer Wellen nicht zu beobachten. Das Leben jedes Einzelnen, sowie auch die gesamte Weltgeschichte unterliegen inzwischen einer permanenten Beschleunigung ihrer Ereignisse, hervorgerufen durch elektronische Medien. Tele-aktiv und interaktiv agiert der Mensch mit elektronischen Apparaten, ohne tatsächlich „dort“ zu sein, wo seine Aktivitäten stattfinden. Es ist nicht mehr notwendig, sich an einem bestimmten Platz und Ort im Raum zu befinden. Anwesenheit und Handlungsaktivität sind nicht mehr angewiesen auf ein und denselben Standort. Durch die Beschleunigung der Zeit werden alle Aktivitäten menschlichen Handelns ebenfalls beschleunigt, wobei aus der Zeit die „Grenzzeit“ wird, welche die sogenannte „Echtzeit“ mit sich bringt. Orientierungslosigkeit entsteht durch diese Delokalisation als Folge der neuen Zeitlichkeit für das menschliche Miteinander. Diese beschleunigten und beschleunigenden Technologien mit ihren Möglichkeiten lassen den Raum in seiner Ausdehnung und Dauer verschwinden und reduzieren damit die Welt auf ein Nichts, auf eine „Nicht-Lokalität“. Verloren geht dabei nicht nur der bevölkerte Ort, sondern auch die Beziehung zu dem Nächsten, zu dem in der Nähe befindlichen Menschen. Diese zwischenmenschliche Nähe verflüchtigt

sich zugunsten des Entfernten, welcher sich bevorzugt auf dem Bildschirm in Distanz zur Aktion befindet.¹²⁸

Unsere Medien- und Kommunikationstechnologien erlauben inzwischen eine direkte Informationsübertragung aus mehr oder weniger großer Entfernung. Diese Übertragung trifft an einem neuen Typ von „Ort“ ein, den Virilio den tele-topographischen Ort nennt. Diese elektro-optisch „beleuchtete“ Örtlichkeit lässt wahrnehmbare Orte in einer nicht wahrnehmbaren Umgebung entstehen. Durch die instantane, augenblickliche Übertragung von Information entstehen Erscheinungen, die ohne gewohnte Beziehung zur Wahrnehmung einen Kommunikationscharakter in nicht-örtlicher Umgebung entwickeln. Diese unmittelbare und interaktive Örtlichkeit versteht Virilio als neue „Raumzeit“, welche jedoch nichts mit der Topographie, dem Raum der geographischen oder geometrischen Entfernungen gemeinsam hat. Die Computertechnologien verändern das traditionelle Bild von Darstellung grundlegend und überführen das Objekt wie auch das Subjekt in die Form anwesender „Telerealität“, verstanden als eine an den Bildschirm des Computers gebundene, sichtbare Anwesenheit.¹²⁹

Ebenfalls verändert sich dadurch der Begriff der Realität, denn Realität findet ihre angemessene Erklärungs- und Darstellungsweise nur noch in der Übertragung von Informationen, in der Geschwindigkeit der Bewegung und in der Wahrnehmung nicht-lokaler Örtlichkeiten. Auch schon in früheren Zeiten bemühten sich die Menschen darum, Dinge, Objekte und Formen in der Realität erscheinen zu lassen und ihnen materielle Sichtbarkeit zu verleihen. Artefakte aus Malerei und Bildhauerei hatten beispielsweise das Anliegen, etwas Gegenwärtiges für einen geraumen Zeitraum – manchmal auch mit dem Wunsch und der Hoffnung

¹²⁸ vgl. Die Informationsbombe. Paul Virilio und Friedrich Kittler im Gespräch, S. 1-7. In: <http://paedpsych.jk.uni-linz.ac.at:4711/LEHRTEXTE/KittlerVirilio.html> vom 14.10.2005

¹²⁹ vgl. Virilio, Paul: Das indirekte Licht. In: Rasender Stillstand. Carl Hanser Verlag, München Wien 1992, S. 11-13

für die Ewigkeit - zu fixieren. Dabei wurde ihre materielle Unbeständigkeit jedoch keinesfalls ignoriert, auch wenn es sich dabei um ein Verfallsdatum in weiter Ferne handelte. Heute, in einer Zeit fortgeschrittener elektronischer Zukunftstechnologien, verkehrt sich dieses Anliegen um, denn die Dinge und Gegenstände existieren nur noch durch ihre Eigenschaft des Verschwindens. Je mehr uns Gegenstände und Objekte entgleiten, unbegreiflich und unantastbar werden, desto präsenter erscheinen sie uns. Ihre Präsenz ist eine leichtflüchtige, kurzlebige und manipulierbare Telepräsenz, die ihre Daseinsberechtigung auf dem Monitor zum Ausdruck bringt. War in früheren Zeiten der Widerstand der Objekte materialbedingt, so präsentiert er sich heute in einem kognitiven Widerstand.¹³⁰ Durch technische Umstrukturierungen wird das bislang traditionell (vertraute) Bestehende verdrängt, denn die zunehmende Beschleunigung der Ereignisse beeinflusst unsere zeitliche Wahrnehmung. Dies hat zur Folge, dass wir technisch bedingten Zeitstrukturen ausgesetzt sind, welche das Verschwinden real-körperlicher Wirklichkeit bedingen. Durch die Bildgestaltung der Computertechnologien hat sich die sinnliche Wahrnehmung des Menschen derart verändert, so dass Wirklichkeiten umso präsenter erscheinen, je flüchtiger sie in Szene gesetzt werden. All dies vollzieht sich im elektronischen Computerraum, den Virilio als nicht-räumlichen Ort ohne sichtbaren Horizont beschreibt. In Form schematischer Bildabfolge wird dieses elektronisch bedingte Phänomen wahrnehmbar über Skalen, Schalttafeln und Bildschirme.¹³¹

Die Möglichkeiten der Computertechnologien gestalten den Raum menschlicher Umwelt neu, indem sie unsere körperli-

¹³⁰ vgl. Ein Gespräch zwischen Fred Forest und Paul Virilio. Die Ästhetik des Verschwindens. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1991, S. 335-340

¹³¹ vgl. Skrandis, Timo: Echtzeit (Virilio). Logistik der „Ästhetik des Verschwindens“: Das Verschwinden der Aisthetik. In: Echtzeit-Text-Archiv-Simulation. Die Matrix der Medien und ihre philosophische Herkunft. Transcript Verlag, Bielefeld 2003, S. 108-109

chen Aktivitäten in realzeitliche Interaktivität transformieren. Somit wird der informationsorientierte Benutzer zum bewegungslosen Bildschirmarbeiter, der sein Zentrum der Bewegungslosigkeit in der Versammlung auseinander liegender Orte findet. Der bebaute Raum, der bislang menschliche Realität und ihre Nutzung bestimmte, weicht nach Virilio der Teletopologie nicht-örtlicher Erfahrungsräume. Teleaktion in virtueller Umgebung und Aktion in realer Umwelt greifen immer mehr ineinander und vermischen anwesende Präsenz mit entfernter Telepräsenz.¹³² Eine völlig neue Weltanschauung entsteht durch die ausgelöste Beschleunigung der Informationsübertragung und der Mensch hat in diesem Jahrtausend erstmals die Möglichkeit, an Ort und Stelle zu verharren und gleichzeitig woanders zu sein. Durch die Ausrüstung mit technischen Prothesen kann der Benutzer virtueller Welten als beschleunigter Informationsträger dennoch – so paradox dies anmuten mag – körperlich unbewegt im Stillstand seiner selbst verbleiben und gleichzeitig teleaktiv in der Ferne elektronischer Welten agieren. Die Wirklichkeit der Welt in welcher wir leben erscheint somit zugleich virtuell und aktuell. Dabei steht jedoch das Virtuelle nicht im Gegensatz zum Realen, sondern zum Aktuellen, das heißt zum Vollzug der Handlung. Allerdings zählt in der heutigen Welt das Virtuelle mehr als das Aktuelle und ist diesem mit seinen vielfältigen Möglichkeiten bereits überlegen.¹³³ Als flüchtiger Bewohner des Nicht-Ortes „teleagiert“ der Benutzer in der virtuellen Welt, in welcher das fortschreitende Verschwinden der Realität ebenso Körper und Geographie eliminiert. Die Beschleunigung und Geschwindigkeit, welche die elektronische „Reise“ des Benutzers bestimmen, lösen zugleich den Ort zugunsten des

¹³² vgl. Virilio, Paul: Die Umweltkontrolle. In: Rasender Stillstand, ebd., S. 107-120

¹³³ vgl. Virilio, Paul: Einleitung und Revolutionen der Geschwindigkeit. In: Revolutionen der Geschwindigkeit. Aus dem Französischen übersetzt von Marianne Karbe. Merve Verlag, Berlin 1993, S. 12-29

Nicht-Ortes auf. Dabei findet jede Art von Bewegung in Realzeit, in Echtzeit statt.¹³⁴ Die Telekommunikationstechniken setzen die Erscheinungen, welche uns über den Monitor sichtbar werden, durch die Übertragung in Echtzeit ins „Licht“. Die Perspektive der Echtzeit versetzt dabei die Horizontlinie in den Rahmen des Bildschirms, wobei die „belichtete Zeit“ konstitutiv für das augenblicklich Sichtbare ist. Mediale Nähe und deren Erscheinungsbilder verdanken somit ihre Existenz der Lichtgeschwindigkeit und den Möglichkeiten des Elektromagnetismus. Dieses Zusammenspiel nennt Virilio „Teletopie“. Die jeweiligen Benutzer agieren mit Hilfe ihrer Telepräsenz dabei über große Distanzen hinweg und verbinden weite Entfernungen zu nahe erreichbaren Versammlungsorten. Die Echtzeit der Interaktion ist dabei nichts anderes als eine reale Raumzeit, in welcher die verschiedenen Ereignisse tatsächlich stattfinden. Der Ort, an welchem sie stattfinden ist jedoch der Nicht-Ort teletopischer Techniken mit der Mensch-Maschine-Schnittstelle als Interface. Dabei ist die Echtzeit nicht als Zeitverzögerung zu verstehen, sondern als gegenwartseliminierende Form. Das „hier“ und „jetzt“ der Gegenwartswahrnehmung wird isoliert von der „konkreten“ Gegenwart und weicht einer „diskreten Telepräsenz“.¹³⁵ Dadurch verselbständigt sich die Telepräsenz im virtuellen Raum gegenüber dem wirklichen Raum. An die Stelle der Aktualität eines Ereignisses tritt die Virtualität in Echtzeit und ersetzt durch Telepräsenz das Vorhandensein entfernter Objekte und Personen im „hier und jetzt“. Die aktuelle Wirklichkeit löst sich sozusagen in der virtuellen Gegenwart und deren Echtzeit-

¹³⁴ vgl. Virilio, Paul: Fahrzeug. In: Fahren, fahren, fahren,... Aus dem Französischen übersetzt von Ulrich Raulf. Merve Verlag GmbH, Berlin 1978, S. 39-46

¹³⁵ vgl. Virilio, Paul: Offener Himmel. In: Fluchtgeschwindigkeit. Aus dem Französischen übersetzt von Bernd Wilczek. Fischer Taschenbuch Verlag GmbH, Frankfurt am Main 1999, S. 11-21

übertragung auf.¹³⁶ Der reale Ort der Begegnung verliert sozusagen bei der Telekommunikation wie auch bei der Teleaktion an Bedeutung, da der topische Aspekt zugunsten des teletopischen in den Hintergrund tritt. Die Einheit von Zeit und Ort findet ihren Platz in den Aktivitäten des Senders und Empfängers der neuen Computertechnologien. Zusätzlich tritt zu dem Raum- und Zeitintervall das Lichtintervall hinzu und „beleuchtet“ damit die Echtzeit-Perspektive, welche wichtiger als die räumliche Tiefe der wirklichen Territorien geworden ist. Das Lichtintervall kann als das indirekte Licht der Signalübertragung betrachtet werden, welches die Sichtbarwerdung der virtuellen Welt erst ermöglicht. Dabei beruht die augenblickliche Fernübertragung der Informationen und Erscheinungen auf der Schnelligkeit der optischen Beleuchtungs- und Belichtungsmöglichkeit unserer Übertragungstechniken.¹³⁷ Weder die Zeit als das Phänomen der Dauer, noch der Raum als das Phänomen der Ausdehnung sind vorstellbar ohne das Licht. Das Licht mit seiner Lichtgeschwindigkeit ist im kybernetischen Raum jener Faktor, der alle virtuellen Geschehnisse erhellt und beleuchtet, und damit das Bildgeschehen sichtbar in Szene setzt. Somit wird der menschlichen Wahrnehmung erst die Sichtbarkeit virtueller Erscheinungen ermöglicht, denn Teleaktion und Interaktion sind ohne Licht nicht vorstellbar. Die Belichtung und ihre Geschwindigkeit ist nämlich Garant für gegenwärtige Dauer der Sichtbarkeit im elektronischen Raum, welche auch den „echtzeitlichen Augenblick“ überträgt. Erst die Lichtgeschwindigkeit erhebt Sichtbares zum wahrnehmbaren Wirklichkeitseffekt des Bildschirms. Dieser schnellen Fortbewegungsmöglichkeit ist die statische Bewegungslosigkeit des interaktiven und telepräsenten Benutzers zu

¹³⁶ vgl. Virilio, Paul: Das öffentliche Bild. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien, ebd., S. 343-345

¹³⁷ vgl. Virilio, Paul: Belichtungsgeschwindigkeit. In: Revolutionen der Geschwindigkeit, ebd., S. 45-52

verdanken. Dieser „unbewegte Beweger“ muss weder Abreise noch Reise unternehmen, um an ein neues Ziel gewünschter Information zu gelangen.¹³⁸ Mit Hilfe der Lichtgeschwindigkeit wird die Virtualität als Ort „illuminert“ und erhält (erhellte!) den Status wahrnehmbarer Wirklichkeit. Dabei dienen die Aufnahme- und elektronischen Übertragungsverfahren in ihrer audiovisuellen Geschwindigkeit vor allem dem „Vorwärtskommen“ des Sehens und Hörens der Benutzer.¹³⁹ Als solches wird die Belichtung zum Darstellungssystem wahrnehmbarer Erscheinungen und bewirkt je nach Übertragungsgeschwindigkeit eine mehr oder weniger hohe „Auflösung des Realen“, in welcher der Mensch seinen Platz in der Ortlosigkeit einrichten muss.

3.4 Virtual Reality¹⁴⁰

Die Bezeichnung Virtual Reality (VR) ist nicht eindeutig begrifflich definiert, obwohl dieser Ausdruck in den 80er Jahren von Jaron Lanier geprägt wurde. Lanier gilt als Pionier der Technologie der Virtuellen Realität und ist sowohl als zeitgenössischer Technikphilosoph als auch als Komponist und Autor bekannt.¹⁴¹ Unter Virtual Reality ist eine synthetisch erzeugte, computergenerierte Umgebung zu verstehen als auch das Fachgebiet, welches sich mit deren Erstellung beschäftigt. Dabei versuchen Computergrafik, Projektionstechnologie, Wahrnehmungspsychologie, Haptik, 3D-Akustik und andere Gebiete, den Menschen als aktiven Bestandteil in der virtuellen Umgebung zu integrieren.

¹³⁸ vgl. Virilio, Paul: Offener Himmel. In: Fluchtgeschwindigkeit, ebd., S. 25-29

¹³⁹ vgl. Virilio, Paul: Das indirekte Licht. In: Rasender Stillstand, ebd., S. 19-25

¹⁴⁰ Die Begriffe Virtual Reality, Virtuelle Realität und VR werden von mir im Text synonym verwendet

¹⁴¹ vgl. Ommeln, Miriam: Der Technikphilosoph Jaron Lanier. <http://66.249.93.104/search?q=cache:ioOu2WCoAEEJ:www.rz.uni-karlsruhe.de/~eaO...> vom 18.10.2005

Entsteht dabei eine möglichst realitätsnahe Wahrnehmung durch menschliche Sinne, so dass bei dem Benutzer der Eindruck entsteht, in die gezeigte Darstellung „eintreten“ zu können, spricht man von Immersion. Immersive Techniken und deren ständige Verbesserung sind Bedingung für den Aufbau einer virtuellen Realität und ermöglichen dem Benutzer die Interaktion zwischen ihm und den in der virtuellen Realität befindlichen Objekten. Besonders „realitätsnah“ ist die ausgeführte Aktion dann, wenn der Benutzer mit den Objekten ähnlich agieren kann, wie er es in der materialen Welt gewohnt ist.¹⁴² Das Handeln in der virtuellen Welt ist an eine Computertechnologie gebunden, die in der Lage ist, dreidimensionale Welten (Umgebungen, Umwelten, Räume) zu erzeugen. Nur und ausschließlich mit diesen technischen Hilfsmitteln können dem Menschen virtuelle Umgebungen zugänglich gemacht werden. Das heißt, dass die Möglichkeit der Erfahrbarkeit in der virtuellen Realität gebunden ist an technologische Programme, Computersysteme und deren Umsetzungsmöglichkeiten. Soll die virtuelle Welt weitestgehend als „authentisch, echt oder lebensnah“ vom jeweiligen Benutzer empfunden werden, muss die Gestaltung eine nahezu perfekte Simulation aller fünf Sinne (den visuellen, akustischen, taktilen, olfaktorischen und gustatorischen) anstreben. Visuelle, auditive oder haptische Wiedergabegeräte fungieren dabei als physikalische Schnittstelle (Interface) zwischen Mensch und Maschine und vermitteln somit dem Benutzer den Eindruck, sich tatsächlich in einer virtuellen Realität zu befinden.¹⁴³ Es sei in diesem Zusammenhang erwähnt, dass bislang nicht alle Sinnesorgane gleichermaßen in der virtuellen Welt berücksichtigt werden können. Geruchs- und Geschmackssimulationen sind mit den heutigen elektronischen

¹⁴² vgl. Was ist Virtual Reality? <http://www.lrz-muenchen.de/services/peripherie/vr/> vom 17.10.2005

¹⁴³ vgl. Rau, Anette: Vorspiegelung falscher Tatsachen? Auf der Suche nach Kriterien zur Unterscheidung zwischen realer und virtueller Realität. Magisterarbeit Universität Bremen 1998, S.7

Mitteln nicht möglich. Die Stärken der Technik zur Erzeugung virtueller Realität liegen noch immer im visuellen, akustischen und zum Teil haptischen Bereich.¹⁴⁴ Geht es um die Erzeugung virtueller Welten, so wird mit Hilfe der Simulation eine völlig neue und realitätsunabhängige Welt (= Virtual Reality) dargestellt. Der Inhalt dieser Virtual Reality ist weder an Naturgesetze, noch an Referenten aus dem materialen Leben gebunden, sondern kann ein reines Produkt menschlicher Kreativität und Phantasie sein. Andererseits werden Simulationstechniken ebenso dazu verwendet, ausschnittsweise Abbilder der materialen Welt möglichst realistisch und realitätsgetreu zu präsentieren. Als Beispiel seien in diesem Zusammenhang Flugsimulatoren genannt, mit deren Hilfe Piloten und Flugschüler Gefahrensituationen weitestgehend naturnah und „unbeschadet“ erproben können. Tritt der Mensch als aktiver Benutzer in die virtuelle Realität ein, so erlebt er ein Gefühl körperlichen Verbundenseins in dieser neuen Umgebung. In dieser Situation ist er nicht mehr abgekoppelter, passiver Beobachter oder Zuhörer eines distanzierten Geschehens, sondern erlebt sein Eintreten als aktive Handlung, als Immersion und Telepräsenz. Dieses körperliche Einlassen auf und das Einbringen der ganzen Person in die neue Umgebung, lässt ihn selbst zu einem Teil der virtuellen Welt werden. Die Möglichkeit der Interaktivität spielt dabei eine bedeutende und entscheidende Rolle, denn als „Akteur“ kann der Mensch in der virtuellen Welt nicht nur Objekte manipulieren, sondern auch mit anderen Benutzern derselben virtuellen Welt kommunizieren wie auch interagieren.¹⁴⁵ Um dem Benutzer den Eindruck zu vermitteln, in die virtuelle Realität „eingetaucht“ zu sein, müssen anfallende Bewegungsdaten unmittelbar, möglichst ohne spürbare, zeitliche Verzögerung vom System erfasst

¹⁴⁴ vgl. ebd., S. 15

¹⁴⁵ vgl. Diemers, Daniel: Kapitel 13. Der virtuelle Turm zu Babel. In: Die virtuelle Triade, S. 28

werden. Ist dies der Fall, spricht man von Simulation in Echtzeit.¹⁴⁶

Der Erlebnisbereich virtueller Welten grenzt sich durch die möglichen Aktivitäten und Interaktivitäten der jeweiligen Benutzer deutlich ab von Unterhaltungsmedien wie Radio, Fernsehen, Theater oder Kino. In diesen Medien ist benutzeraktive Immersion nicht möglich, da es sich hierbei um einkanalige und eindimensionale Informationssysteme handelt, die weder den Zuschauer noch den Zuhörer programmgestalterisch integrieren. „Begibt“ sich der Mensch jedoch mit seinen Sinnen in die virtuelle Welt, darf er dabei nicht vergessen, dass er selbst, sowie alle Geräte eines VR-Systems, sich dennoch in der materialen Welt befinden. Erst informationsverarbeitende Computersysteme erzeugen durch gezielte Manipulation ein Beziehungsgeflecht zwischen dem Menschen und seiner „neuen“ virtuellen Umgebung. Diese neue Umwelt wird mit all ihren technischen Raffinessen und Möglichkeiten in die materiale Umwelt eingebettet und integriert. Unabhängig dieser physikalischen Notwendigkeit, ist eine virtuelle, eigendynamisch-losgelöste Realität überhaupt nicht vorstellbar. Physikalisch betrachtet befindet sich der Mensch in der materialen Welt, auch wenn er sich interaktiv in der virtuellen Welt bewegt. Eine Loslösung vom menschlichen Körper, um ausschließlich mit seinem Geist in virtuellen Welten zu agieren, ist bislang nicht umsetzbar und bleibt wohl noch eine Zeit lang Wunschtraum einzelner Wissenschaftler und Technik-Freaks. Um überhaupt einen Zugang in virtuelle Welten zu bekommen, bedarf es verschiedener technischer Geräte wie beispielsweise einem Eingabe- und Ausgabegerät, sowie einem Simulationsrechner. Die Eingabegeräte, welche die Interaktion und Handlung des Benutzers aufnehmen, leiten die erforderlichen Daten weiter an den Simulationsrechner, dessen Software auf der Basis der

¹⁴⁶ vgl. Rau, Anette, ebd., S. 6

Eingabedaten entsprechende Veränderungen in der virtuellen Welt vornimmt. Durch Ausgabegeräte wird anschließend dem Benutzer die virtuelle Welt zugänglich. Da die jeweilige Simulation ohne Zeitverzögerung, also in Echtzeit übertragen werden soll, um ein möglichst realistisches Erleben der Situation erfahrbar zu machen, ergeben sich jedoch technische Probleme bei der Umsetzung. Es ist unvermeidlich, dass die Simulation letztendlich immer einen geringeren Informationsgehalt aufweist als die Realität, da Ein- und Ausgabegeräte systembedingt stets zu Zeitverzögerungen im Informationsfluss führen. Diese Eingabegeräte haben die Aufgabe und Funktion, Informationen zu übermitteln, nachdem menschliche Aktions- und Verhaltensweisen elektronisch interpretiert wurden. Benutzer und Eingabegerät werden durch diesen Prozess zur Mensch-Maschine-Schnittstelle und stellen in dieser Konstellation eine potentielle Fehlerquelle dar. Wie bereits angesprochen, sind ausnahmslos alle Geräte, die zur Realisierung der virtuellen Welt erforderlich sind, Bestandteil der materialen Welt und unterliegen als solche physikalischen Gesetzmäßigkeiten, denn sie verwenden Licht und Schall zur Übertragung von Information.¹⁴⁷

Die Virtualisierung von Information, Daten, Netzen und anderen Bereichen des menschlichen Lebens ist bereits fester Bestandteil unserer Gesellschaft. Dabei existieren virtuelle und nicht-virtuelle Welten nebeneinander, treten in gegenseitige Konkurrenz oder in ein Ergänzungsverhältnis. Die VR-Technologien richten deshalb ein besonderes Augenmerk auf die Entwicklung von „Ersatzwelten“ und synthetischen Wesen, die unseren Erfahrungshorizont in der materialen Welt erweitern können. Wie bereits angesprochen, benötigt der Benutzer spezielle Ausrüstungen,

¹⁴⁷ vgl. Distler, Hartwig: Kapitel 3. Einführung in die virtuelle Realität. In: Wahrnehmung in virtuellen Welten. Inaugural-Dissertation der naturwissenschaftlichen Fachbereiche der Justus-Liebig-Universität Gießen, Berlin 2003, S. 18-26

Anzüge und Helme, die zur elektronischen Informationsübertragung im virtuellen Raum geeignet sind. Dabei sind derzeit zwei technologische Richtungen zu unterscheiden – die so genannte CAVE-VR und die HMD-VR – deren Systeme kurz erläutert werden. In einem CAVE-System befindet sich der Benutzer in einem Raum oder einer Kapsel, die von Leinwänden umschlossen ist und an deren gewölbte Wände die Bilder projiziert werden.¹⁴⁸ Dabei tragen die Benutzer spezielle Brillen, so genannte Stereo-Shutterbrillen, um einen dreidimensionalen Gesamteindruck der präsentierten Situation zu erhalten. Von einem TOP-LCD-Projektor wird auf jede einzelne Leinwand ein Stereobild projiziert, wobei diese Stereobilder von der Shutterbrille zeitversetzt gezeigt werden. Durch diese zeitverzögerte Übertragung wird eine Synchronisierung erreicht, damit jede Perspektive vom jeweils richtigen Auge wahrgenommen wird. Anschließend setzt das Gehirn die verschiedenen gezeigten Bilder zu einem räumlichen Bild für den Benutzer zusammen.¹⁴⁹ Das andere System ist das Head-Mounted-Display-System (kurz: HMD-System). Dieses HMD-System ist ein audio-visuelles System in Form eines Datenhelms, der am Kopf des Benutzers befestigt wird. Hierbei werden die Bilder direkt und ohne Umwege auf die Augen projiziert. Dieses LCD-System der HMDs arbeitet auf der Basis von Flüssigkristall-Bildschirmen, wobei neuere Technologien einen Laser-HMD entwickelt haben, bei dem ein Laserstrahl die stäbchen- und zapfenförmigen Fotorezeptoren auf der Netzhaut des Auges direkt stimuliert. Durch die hohe Präzision des Laserstrahls und der Verfügbarkeit des gesamten Lichtspektrums werden zukünftig fotorealistische Bilder in Echtzeit möglich sein. Akustische Simulationen stellen in der virtuellen Welt kein Problem dar, weil es inzwischen möglich ist, jedes analoge Geräusch durch syn-

¹⁴⁸ vgl. Diemers, Daniel: Kapitel 4. Die virtuelle Triade, ebd., S. 53

¹⁴⁹ vgl. Rau, Anette, ebd., S. 12

thetische Klangerzeugung digital herzustellen. Dabei ist weder ein Unterschied zwischen Originalton und Kopie zu hören, ebenso wenig wie zwischen Kopie und Computerversion. Ganzkörperanzüge (Datasuits) und Datenhandschuhe (Datagloves) gehören zum weiteren Arsenal elektronischer „Kleidungsstücke“, die als Rückkoppelungssysteme für die haptische Simulation fungieren. Dabei ermöglichen spezielle computergesteuerte Vorrichtungen mit Hilfe von Glasfaserkabeln, elektromechanischen Sensoren, Vibratoren und Thermoelementen in den „Bekleidungsstücken“ dem Benutzer den Eindruck taktiler Sinneswahrnehmungen. Bisher ist es der VR-Technologie trotz fortgeschrittenster Entwicklung noch nicht gelungen, alle fünf Sinnesorgane des Menschen gleichermaßen in ihrer Funktion zu stimulieren. Jedoch wird die zukünftige Weiterentwicklung diesbezüglich Fortschritte und Innovationen in den nächsten Jahren aufweisen.¹⁵⁰ Bereits heute gibt es eine Vielzahl an Einsatzbereichen, in denen virtuelle Welten Bestandteil des täglichen Lebens wie auch des Berufsfeldes geworden sind. Computergestützte CAD-Programme ermöglichen beispielsweise ein virtuelles Begehen und das Arbeiten mit beweglichen Objekten in architektonischen Entwürfen. In der chemischen Industrie lassen sich molekulare Strukturen dreidimensional erfassen und entschlüsseln. Auch in der Raumfahrt und der Medizin (Beispiel Tele-Chirurgie) hat die Simulation virtueller Welten ein breites Übungs- und Anwendungsfeld gefunden. Weitere Bereiche, in denen Simulation zum selbstverständlichen Arbeitsmedium geworden ist, ließen sich aus Wirtschaft, Forschung und Industrie benennen. Durch die Digitalisierung von Informationen und Daten greift die Virtualisierung somit in immer vielschichtigeren Prozessen des Lebens ein. Ein Ende der Entwicklungen ist dabei nicht abzusehen, denn die zu-

¹⁵⁰ vgl. Diemers, Daniel: Kapitel 4, ebd., S. 53-54

nehmende Technisierung ist sowohl Voraussetzung als auch Begleiterscheinung dieser Entwicklung.¹⁵¹

3.5 Exkurs zu John Stuart Mill

Virtualität, bezogen auf die Erfahrungs-, Entwicklungs- und Entfaltungsmöglichkeiten für den Menschen in den Illusionstechnologien der Computerwelten, kann gemeinschaftlich im Kollektiv oder einzeln als Individuum erlebt werden. Die Entstehung unterschiedlicher virtueller Welten im elektronischen Datenraum hätte Mill sicher als Komponenten betrachtet, die einer gesamtgesellschaftlichen Formung, ihrem Fortschritt und auch ihrer kulturellen Veränderung grundsätzlich nicht hinderlich sind. Seiner Auffassung nach sollte allem „Neuen“ und „Ungewöhnlichen“ – hier bezogen auf die Entwicklung von Computertechnologie – ein möglichst großer Freiraum zur Entfaltung des Potentials zur Verfügung gestellt werden, um sich mit Hilfe dieser Möglichkeit und im Laufe der Zeit, zu bewähren. Dabei sind die Gesellschaft und ihre Traditionen aufgerufen, Mut zur Offenheit für Neuerungen und Veränderungen jedweder Art zu bewahren. Die Ermutigung und Förderung „ungewöhnlicher Dinge“¹⁵² ist nach Mill deshalb notwendig, um bestehende Gewohnheiten zu hinterfragen und ebenso die Gelegenheit zur Verbesserung der Handlungs- und Lebensweisen zu erreichen.¹⁵³ Die Möglichkeiten der Computer- und Illusionstechnologien sind inzwischen so weit fortgeschritten, dass eine Neugestaltung oder Selbstinszenierung der eigenen Person in Form virtueller Persönlichkeitsdarstellung, umsetzbar ist. Die Entschei-

¹⁵¹ vgl. ebd., S. 55-58

¹⁵² Unter „neuen, ungewöhnlichen Dingen“ hätte Mill beispielsweise die Entwicklung und den momentanen technischen Fortschritt in der Computerspieleindustrie verstanden

¹⁵³ vgl. Mill, S. 93

dung einzelner Individuen oder auch Gruppen, von diesen Möglichkeiten kreativ Gebrauch zu machen, hätte Mill aller Wahrscheinlichkeit nach akzeptiert, weil er diese Art der Selbstgestaltung als individuelle Präferenz der Entscheidung des Einzelnen überlassen hätte. Schließlich ist die Art und der Lebensstil, die Lebensgestaltung und auch die Veränderung oder Modifizierung der Persönlichkeit jedes Einzelnen, seine ureigenste Privatangelegenheit. Unabhängig von der herrschenden Meinung oder den Gepflogenheiten der breiten Masse, darf, soll und muss der Einzelne im eigenen Interesse und auch zum Wohle der Gemeinschaft, für sich selbst wählen und entscheiden.¹⁵⁴ Vorausgesetzt, dass wir bei unserer eigenen Lebensplanung niemanden gefährden oder anderen Menschen schaden, unterliegen die Möglichkeiten der Veränderung und Wandelbarkeiten ausschließlich dem Privatvergnügen unserer in Freiheit getroffenen Entscheidungen. Eine ungewöhnliche oder unübliche Lebensgestaltung verläuft oftmals nicht gesellschaftskonform. Was von dem Durchschnittsverhalten der Mehrheit der Bevölkerung abweicht, wird dabei nicht selten als verrückt, abnorm, exzentrisch oder einfach nur anders diffamiert, wobei ignoriert wird, dass dem Individuum eine freiheitliche Wahl seiner Lebensführung generell zusteht. Ob sich dabei unsere Art- und Zeitgenossen in ihren Sitten und Bräuchen „gestört“ fühlen, weil sich einzelne Menschen erdreisten, einen eigenen, von der Gemeinschaft unabhängigen Lebensplan zu vollziehen, sollte das Individuum von seinem Vorhaben nicht abhalten.¹⁵⁵ Übertragen auf das individuelle Agieren einzelner Personen in virtuellen Welten (Beispiel Spielwelten), sollte es die Gesellschaft und Gemeinschaft nicht tangieren, wie und ob der Einzelne sich selbst als so genannte „Ich-Erweiterung“ oder „Ich-Einschränkung“ erlebt. Es sei im-

¹⁵⁴ vgl. ebd., S. 93

¹⁵⁵ vgl. ebd., S. 20

mer wieder betont, dass die Macht der Masse, die vorherrschende Meinung der Gesellschaft, inklusive ihrer Mittelmäßigkeit im Denken und Handeln, nicht berechtigt ist, in die Persönlichkeitsentwicklung des Individuums einzugreifen oder diese zu unterdrücken.¹⁵⁶ Zwar bildet die Gesellschaft die Gesamtheit der Einzelwesen¹⁵⁷ und allzu oft verliert sich auch der Einzelne in dieser Menge,¹⁵⁸ aber dennoch sollte der einzelne Mensch in Selbstbestimmung und Selbstachtung - Mill nennt dies Pflicht gegen sich selbst - seine eigene Entwicklung vorantreiben.¹⁵⁹

Nun behauptet Virilio unter anderem, dass die Einzigartigkeit des Individuums und auch sein individueller Körper im Datenraum des Computers verschwinden.

Dieses Verschwinden lässt eine neue Präsenz - die Telepräsenz - entstehen, welche seiner Meinung nach die vorhandene Person ersetzt. So verstanden sieht Virilio in den Möglichkeiten der Virtualität in den Computerwelten eine Bedrohung für die menschliche Freiheit. Er sieht diese Gefahr sowohl für das Individuum, als auch für die gesamte Gesellschaft, wie auch für die Interaktion und zwischenmenschliche Kommunikation (vgl. dazu 3.3). Diese Bedenken würde Mill sicher nicht gänzlich von der Hand weisen. Ob Virtualität als Handlungsmöglichkeit im Computerraum die Freiheit des Menschen erweitert oder dieselbe eher bedroht, wäre für Mill - würde er in unserer heutigen Zeit leben - ein wichtiger, interdisziplinär zu erforschender Untersuchungsbereich. Mill hätte bei aller Selbstbestimmung, die er dem Einzelnen in seinen eigenen Angelegenheiten zugesteht und die ausschließlich seine eigene Person betreffen, auf eine eventuelle Gefährdung seiner Freiheit hingewiesen, wenn er eine solche in Erwä-

¹⁵⁶ vgl. ebd., S. 91

¹⁵⁷ vgl. ebd., S. 9

¹⁵⁸ vgl. ebd., S. 91

¹⁵⁹ vgl. ebd., S. 108

gung gezogen hätte. Einer Bedrohung der eigenen Freiheit kann ein Mensch seiner Meinung nach nicht willentlich zustimmen. Würde Virtualität die Freiheit des Menschen tatsächlich gefährden, indem ihn diese Technologie in seinem Denken und Handeln beispielsweise „versklaven“ könnte, so würde der jeweilige Mensch zukünftig auf seine Freiheit verzichten. Indem der Mensch dieser „Versklavung“ aber zustimmen würde, hätte er damit den Zweck, über sich selbst freiheitlich verfügen zu können, vernichtet. Mill weist darauf hin, dass das Prinzip der Freiheit nicht fordern kann, dass jemand die Freiheit haben sollte, nicht frei zu sein. Es ist seiner Auffassung nach nicht unter Freiheit zu verstehen, dass man sich seiner Freiheit entledigen dürfe.¹⁶⁰ Wäre dies der Fall, könnte man nicht mehr von der unbedingten Unabhängigkeit der Gesinnung im eigenen Denken und Handeln sprechen.¹⁶¹ Die Menschheit als gesellschaftliches Kollektiv oder als Einzelindividuen auf eventuelle Gefahren aufmerksam zu machen, ihnen Befürchtungen, Bedrohungen und daraus resultierende Konsequenzen in ihren Handlungen aufzuzeigen, sollte von allgemeinem Interesse sein. Aufklärungen in lebenswichtigen Angelegenheiten, welche für die Menschheit von immenser Bedeutung und Wichtigkeit sind, sind für Mill der wichtigste und wertvollste Dienst, den ein Mensch seinen Mitmenschen leisten kann.¹⁶² Theorien, die in der Lage sind, bestehende Irrtümer aufzudecken, sollten ernst genommen und unbedingt berücksichtigt werden, weil die Menschheit zu keiner Zeit über eine absolute und unumstößliche Gewissheit und Wahrheit verfügt. Kein schweigendes Übereinkommen der Mehrheit darf aus Gewohnheit oder Sitte einen Meinungs austausch unterbinden. Neue Impulse, Denkanstöße und Verbesserungsvorschläge sind stets als Angelegenheiten zu betrachten, die der Welt

¹⁶⁰ vgl. ebd., S. 141

¹⁶¹ vgl. ebd., S. 20

¹⁶² vgl. ebd., S. 40

wichtige Dienste im Namen des Fortschritts erweisen können. Nichts, was das menschliche Leben des Einzelnen oder in der Gesellschaft betrifft, sollte dabei unangezweifelt, selbstverständlich hingenommen oder vorausgesetzt werden, da sich die Menschheit niemals in einem sicheren, abgeschlossenen Wissenszustand wiegen kann.¹⁶³ Ich möchte in diesem Zusammenhang die Frage offen lassen, ob Virilios Bedenken ein wichtiger Hinweis für die Menschheit sind oder ob es sich bei seinen Ausführungen um die Privatmeinung und Belehrung eines gesellschaftskritischen Reformers handelt. Auf Mills Haltung zu dogmatischen Lehrmeinungen verschiedener, selbsternannter Moralapostel habe ich bereits in Kapitel 2.4 hingewiesen, als es um Ausführungen zu Baudrillard ging.

Ohne thematisch Kapitel 5 vorweg zu greifen, möchte ich an dieser Stelle anmerken, dass sich der Mensch nicht im virtuellen Computerraum auflöst und auch nicht durch diesen ersetzt wird. Auch seine materiale, individuelle Existenz geht in der virtuellen Welt – trotz Virilios Befürchtungen – nicht verloren. Individualität und Körperpräsenz des Einzelnen bleiben auch im elektronischen Datenraum erhalten. Versteht man Virilios Bedenken aber folgendermaßen, dass die Individualität des Einzelnen sich in anonymen Schaltungszuständen einer virtuellen Masse von Benutzern verliert, so könnte Mill ebenfalls darauf verweisen, dass eine Uniformierung und Angleichung an eine kollektive Nutzergemeinschaft tatsächlich die Freiheit des Einzelnen und die Mannigfaltigkeit der vielfältigen Handlungsmöglichkeiten gefährden könnte. Auch oder gerade wegen der vielfältigen Möglichkeiten, die uns virtuelle Welten bieten, sollte sich nach Mill menschliche Entwicklung nicht nur nach einem bestimmten Muster aufbauen. Handlungsunterschiede und persönliche Präferenzen

¹⁶³ vgl. ebd., S. 48-49

zen des einzelnen Menschen sollten auch im Datenraum erhalten bleiben. Jede Form der Angleichung, Anpassung oder Nivellierung von Unterschieden würde wichtige Fortschrittstendenzen behindern oder sogar tilgen. Mill beanstandet dabei zu Recht, dass die Erziehung des Menschen meistens unter dem Einfluss der Gemeinschaft steht, was dazu führt, dass Differenzen in der Persönlichkeit eines Einzelnen allgemeinen Regeln untergeordnet werden. Viel Spielraum für persönliche Entfaltung bleibt bei dieser Unterordnung nicht und so hätte Mill vielleicht mit Virilio die Befürchtung geteilt, dass die Wahrscheinlichkeit gegeben ist, solche Verhaltensregeln auch im virtuellen Computerraum anzutreffen.¹⁶⁴ Es ist zu beobachten, dass im Kriege gegen die Individualität eine Gleichartigkeit und Gleichförmigkeit in der Gesellschaft angestrebt wird und Unähnlichkeiten, welche das Individuum auszeichnen und von der Masse unterscheiden, werden zugunsten der Gemeinschaft aufgehoben. Für Mill bedeuten diese Uniformierung des Einzelnen und die Subsumierung seiner eigenen Fähigkeiten unter das Joch der konformen Gesellschaft, letztendlich Entwicklungsstillstand.¹⁶⁵ Die Gefahren der Vergesellschaftung des Individuums in einer konformistischen Virtualgesellschaft sind ebenso zu bedenken wie die Gefahren außerhalb der virtuellen Welt. Darauf hätte Mill sicher, wie Virilio, hingewiesen. Mill hätte aber auch nicht versäumt zu erwähnen, dass die virtuelle Welt nicht nur Gefahren, sondern auch Nutzen und Vorteile bietet. Aus bereits bestehenden Gesellschaftsstrukturen können sich neue Nutzergemeinschaften herauskristallisieren, wie wir sie beispielsweise auch in virtuellen Spielwelten antreffen. Alte, herkömmliche und traditionelle Gesellschaftsformen werden dadurch nicht eliminiert, sondern durch neue Formen aus virtuellen Welten ergänzt.

¹⁶⁴ vgl. ebd., S. 101

¹⁶⁵ vgl. ebd., S. 98-99

Neue Möglichkeiten und Eigenarten bilden eine Vielfalt an unterschiedlichen Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten, die auf einer anderen Basis Handlungsmöglichkeiten erweitern. Sowohl für das Kollektiv als auch für das jeweilige Individuum entstehen neue Erlebnisfelder, welchen Mill seine Berechtigung zugestanden hätte. Wenn auch nicht unkritisch - wie bereits erwähnt -, so hätte Mill unparteiisch und vorurteilsfrei die Meinung Andersdenkender respektiert und auch ihre Argumente in seine Erwägungen einbezogen.¹⁶⁶

Zusammenfassung Kapitel 3

In unserer auf Computertechnologie ausgerichteten Medien- und Informationsgesellschaft wird der Begriff Virtualität vorwiegend an technische Wirklichkeitskonstruktionen und programmierte Weltentwürfe gebunden. Dabei ermöglicht die virtuelle Welt Erweiterungen unserer bisherigen Entfaltungsmöglichkeiten im elektronischen Raum. In dieser synthetisch erzeugten, computergenerierten Umgebung interagieren und kommunizieren verschiedene Benutzer miteinander, erarbeiten beispielsweise architektonische, „begehbare“ Entwürfe oder genießen lediglich die Möglichkeiten immersiven Erlebens. Dabei ist der Ort der Virtualität kein faktisch gegebener oder vorfindlicher, sondern ein, elektronischer Informations- und Erlebnisraum. Dieser erweitert seine Möglichkeiten mit zunehmender Entwicklung fortschreitender Simulationstechnologie, Computergrafik und Animationsprogrammen zum frei beweglichen Spiel. Diese Ausbreitung der elektronischen Technologien mit ihren Informationsnetzwerken betrachtet Virilio als Bedrohung für die menschliche Freiheit. Nicht nur in der virtuellen

¹⁶⁶ vgl. ebd., S. 52

Welt, sondern auch hinter der Virtualisierung der Alltagswelt verbirgt sich der Verlust zwischenmenschlicher Beziehungen, da sich seiner Meinung nach Kommunikation lediglich im unpersönlichen, elektronischen Raum erfahren lässt. Durch die Geschwindigkeit der Informationsübertragung unterliegt das menschliche Leben zudem einer permanenten und kontinuierlichen Beschleunigung der Ereignisse. Durch diese Beschleunigung entsteht wiederum eine Orientierungslosigkeit, bedingt durch eine instantane Direktübertragung von Information ohne spürbaren Zeitverlust. Diese Information trifft an einem neuen Ort ein, der wegen seiner besonders „ortlosen Örtlichkeit“ von Virilio teletopographischer Ort genannt wird. Als nicht-lokale Örtlichkeit wird der an den Computer gebundene Informationsraum zum Umschlagplatz, in welchem zwischenmenschliche Aktivitäten den Status des Senders und Empfängers erhalten. Auch wenn Mill, wie bereits erwähnt, nicht alle Bedenken von Virilio geteilt hätte, so würde er zumindest auf freiheitliche Selbstbestimmung des Individuums im virtuellen Datenraum hinweisen. Eine konforme, gesellschaftlich einengende und vorgeschriebene Art der Nutzung virtueller Möglichkeiten, hätte er unter Berücksichtigung der Selbstbestimmung und Eigenverantwortung des Einzelnen, abgelehnt. Andererseits bietet die virtuelle Welt auch neue Erfahrungs- und Entfaltungsmöglichkeiten für andere Formen der persönlichen und kollektiven Entwicklung, die Mill in der Darstellungsweise unterschiedlicher Nutzergemeinschaften mit vielfältigen Präferenzen begrüßt hätte.

Im folgenden Kapitel werden weitere Kommunikations- und Interaktionsformen beschrieben, welche nicht ausschließlich zwischenmenschlicher Art sind, sondern auch programmierte Maschinen und elektronische Stellvertreter in die unterschiedlichen Handlungsbereiche des Menschen einbeziehen.

4. Existenzweisen in realen und virtuellen Welten

4.1 Roboter

Gemeinsame, interdisziplinäre Forschung aus verschiedenen Bereichen der Technik, Industrie und Naturwissenschaft arbeitet an der Entwicklung künstlicher, biomorpher und menschenähnlicher Maschinen. Faszination, Schöpferdrang und Neugier des Menschen sind charakteristische Merkmale, welche die Entdeckungsreisen neuer Kreationen in der Evolution begleiten. Für die hochkomplexe Technologie der Roboterentwicklung steht bereits ein großer Fundus materieller Möglichkeiten aus Rüstungsindustrie, Computertechnik und Industriemaschinen zur Verfügung. Dabei bedienen sich Experten im spannungsreichen Experimentierfeld künstlicher Systeme an bereits Vorhandenem und Erprobtem, ergänzen und ersetzen das vorfindliche Material zu abenteuerlichen Neukonstruktionen und überraschen oftmals mit faszinierenden Ergebnissen. Dabei begeistert die Robotertechnik den Menschen nicht nur aus Gründen der Nützlichkeit oder der Vernunft, sondern es wird eine Kunstwelt konstruiert und als solche belebt. Als nicht-menschliche und trotzdem menschenähnliche Maschinen agieren Roboter bereits in unserer Lebenswelt, das heißt, mit der belebten sowie auch unbelebten Natur.¹⁶⁷

Die Bezeichnung ‚Roboter‘ für programmgesteuerte Maschinen kommt von dem tschechischen ‚robota‘ und bedeutet Fronddienst. Für diesen Dienst am Menschen konzipiert, ist die Aufgabe eines Roboters, möglichst flexibel komplexe, manuelle Tätigkeiten auszuführen. Um entsprechend effektiv und „sinnvoll“ arbeiten zu können, muss ein Roboter-

¹⁶⁷ vgl. von Randow, Gero: Teil 1. Erste Begegnungen. In: Roboter. Unsere nächsten Verwandten. Rowohlt Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg 1998, S. 31-36

system mit verschiedenen mechanischen Dreh- und Greifvorrichtungen ausgestattet sein. Diese ermöglichen ihm den präzisen Einsatz von Werkzeugen jedweder Art und deren exakte Anwendung. Bei der Wahrnehmung der Umwelt, in welcher sich Roboter auf verschiedene Weisen bewegen, helfen zusätzlich Sensoren, mit deren Hilfe die Umgebung ertastet wird. Das multiple Aufgabenfeld eines Roboters setzt nicht nur eine präzise Programmierung desselben voraus, die veränderbar, flexibel und anpassungsfähig zugleich ist, sondern basiert auch auf einem so genannten *Teach-in-Verfahren*. Bei diesem Verfahren „zeigt“ ein Mensch dem Roboter die auszuführenden Handlungsabläufe an konkreten Aufgabenbereichen. Durch eine spezielle Steuerung wird der Roboter zur „Nachahmung“ programmiert und ist anschließend in der Lage, den neu „erworbenen“ Ablauf nicht nur zu speichern, sondern auch selbsttätig wieder zu aktivieren.¹⁶⁸

Durch den Fortschritt der Technologien in verschiedenen Bereichen ist die Robotik inzwischen in der Lage, Maschinen unterschiedlichen Aussehens und vielseitiger Oberflächenbeschaffenheiten für differenzierte Einsatzgebiete herzustellen. Das innovative Experimentieren mit Robotern in der materialen Welt, unter dem Einsatz künstlicher Intelligenz, ist charakteristisch für unser Zeitalter. Dabei hält der „Geist aus der Maschine“ mit der Interaktion der umgebenden und stets veränderlichen Welt so manche Überraschung für seinen Programmierer bereit. Sensorische Rückmeldungen gehen nicht immer konform mit Steuerung und Programmierung des Gesamtsystems. Deshalb erlaubt die grundlegende Komplexität eines Roboters gelegentlich eigenständige Veränderungen und unvorhergesehene Abweichungen in einer ebenfalls komplexen Welt.¹⁶⁹

¹⁶⁸ vgl. Claus, Volker und Schwill, Andreas (Hrsg.): Roboter. In: Informatik. Fachlexikon für Studium und Praxis. Bibliographisches Institut F. A. Brockhaus AG, Mannheim 2003, S. 566-567

¹⁶⁹ vgl. von Randow, Gero: Teil 4. Vom Körper zum Geist, ebd., S. 243-246

4.2 Humanoide Roboter

Humanoide Roboter erhalten ihre Bezeichnung aufgrund ihres menschenähnlichen Erscheinungsbildes: Der Aufbau ihrer Konstruktion ist angelehnt an die menschliche Anatomie und den charakteristischen aufrechten Gang auf zwei Beinen, der auch bei Robotern der Fortbewegung dient. Sie besitzen ebenso einen Körper, an welchem die verschiedenen Gliedmaßen angeordnet sind. Mobilität und Sensorik gehören dabei zur Grundausrüstung, wobei die Forschung bestrebt ist, humanoide Roboter ebenso mit kognitiven Fähigkeiten auszustatten. Verschiedene Forschungsbereiche sehen in der technologischen Herausforderung von Robotern dieser Art einen multifunktionalen Helfer und „Zeitgenossen“ der Zukunft, der dem Menschen arbeits- und zeiter sparende Dienste leisten kann. Darüber hinaus soll der zukünftige „Alleskönner“ als akzeptabler „Weggefährte“ kommunizieren, unterhalten und informieren können. ‚Wakamaru‘ heißt der erste in Serie produzierte Roboter von dem Mitsubishi-Konzern in Japan, der sich um ältere und einsame Menschen kümmern soll.¹⁷⁰

Seit Beginn dieses Jahrtausends gibt es zahlreiche Sonderforschungsbereiche weltweit, die sich mit der Entwicklung humanoider Roboter für verschiedene Einsatzbereiche beschäftigen. Hauptziel dieser Projekte ist es, lernende und kooperative, multimodale Roboter zu entwickeln, die einen Arbeits- und Lebensbereich zusammen mit den Menschen teilen. Eine optische Annäherung an eine menschenähnliche Gestalt soll durch „teilanthropomorphe“ Robotersysteme erreicht werden. Je mehr diese Roboter der wesentlichen Ausstattung des Menschen entsprechen, desto leichter wird der Kontakt zum Menschen möglich. Dafür ist es unerlässlich, elektronische und mechanische Komponen-

¹⁷⁰ vgl. Humanoide Roboter. http://de.wikipedia.org/wiki/Humanoide_Roboter vom 15.11.2005

ten zu entwickeln, welche die Verhaltenssteuerung und Wahrnehmung regeln. Ebenso soll das Robotersystem eine gewisse Eigendynamik und „Intuition“ im Umgang mit der menschlichen Kommunikation beherrschen. Lernverfahren, wie zum Beispiel das Imitationslernen, sollen das Verhalten des Roboters optimieren. Zur menschenähnlichen Körperform gehört ein flexibler Torso, an welchem sich ein mobiles Zweiarmsystem mit fünffingrigen Händen und ein Sensorkopf mit visuellen und akustischen Sensoren befindet. Gestik, Mimik, Sprache und auch Haptik dienen der Mensch-Roboter-Kooperation und sind nicht ausschließlich zur Kommunikation bestimmt. Als hervorzuhebende Eigenschaft ist die Lern- und Erinnerungsfähigkeit des Robotersystems zu betonen, welche auch neue, bislang unbekannte Aufgabenbereiche erkennen kann. Selbsttätiges und interaktives Lernen, sowie das Korrigieren von Handlungskomponenten steht dabei im Vordergrund, um auch auf menschliche Absichten entsprechend reagieren zu können. Humanoide Roboter erfreuen sich als Forschungsgegenstand zunehmender Popularität. So hat beispielsweise ‚NimbRo‘, der lernende humanoide Roboter des Projekts der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) im Juli 2005 in der „Humanoiden Liga“ beim RoboCup-Wettbewerb in Osaka beim Fußballspielen und anderen Disziplinen in der Gesamtwertung vordere Plätze belegt.¹⁷¹ Auch die Europäische Union fördert derzeit die Entwicklung eines menschenähnlichen Roboters zum Studium kognitiver Prozesse. Der Roboter erhält die Größe eines zweijährigen Kindes und trägt den Namen ‚Robotcub‘, welcher zusammengesetzt ist aus den Worten *Cognitive Universal Body*. Nach bisherigen Plänen soll der Roboter krabbeln, sitzen und durch seine kognitiven Fähigkeiten sein Umfeld erkunden, imitieren und ma-

¹⁷¹ vgl. SFB Humanoide Roboter-lernende und kooperierende multimodale Roboter. <http://www.sfb588.uni-Karlsruhe.de/textdateien/kontakt.html> und DFG-Projekt: „NimbRo-Lernende humanoide Roboter“ <http://www.informatik.uni-freiburg.de/hr/forschung.html> vom 15.11.2005

nipulieren lernen. Durch die Erkenntnis, dass Körperform und motorische Fähigkeiten mentale Prozesse beeinflussen, ist die Erforschung von Kognition und Intelligenz auf die Verwendung humanoider Roboter angewiesen. Als Prototyp soll Robotcub im Jahre 2007 fertig gestellt sein und der Wissenschaft und Forschung hilfreiche Dienste leisten.¹⁷² Das Technologie-Zentrum Informatik (TZI) der Universität Bremen ist Veranstalter des RoboCup Wettbewerbs 2006. Bei diesen Weltmeisterschaften hat sich die Bundesrepublik Deutschland in verschiedenen Ligen elf Pokale erarbeitet von insgesamt dreiunddreißig. Der Erfolg verschiedener Technologien im Bereich Robotik und Künstlicher Intelligenz lässt Fachleute bereits erwarten, dass in absehbarer Zukunft der „Personal Roboter“ dem Personal Computer folgen wird. Für das Jahr 2007 werden ca. 8 Millionen mobile Haushaltsroboter vorausgesagt, denn erste Roboter, die eigenständig Hausarbeit verrichten können, wie Staub saugen, Rasen mähen und Gebäude reinigen, sind bereits als kommerzielle Produkte auf dem Markt verfügbar.¹⁷³

4.3 Cyborgs

Das Kunstwort ‚Cyborg‘¹⁷⁴ steht für *cybernetic organism* und bezeichnet in den meisten Definitionen einen Menschen, der aus künstlichen und biologischen Teilen besteht. So betrachtet ist der Cyborg ein hybrides Mischwe-

¹⁷² vgl. Robotcub-Projekt der EU baut menschenähnliche Roboter für das Studium mentaler Prozesse. Computer Zeitung Nr. 16/ 18. April 2005 www.robotcub.net/index.php/robotcub/content/download/470/1717/file/cz16_16.pdf vom 15.11.2005

¹⁷³ vgl. www.robocup.de, 2006

¹⁷⁴ Der Begriff Cyborg stammt ursprünglich aus der Raumfahrt und wurde von zwei australischen Medizinerinnen, Manfred E. Clynes und Nathan S. Kline 1961 in einem Artikel der Zeitschrift *Astronautics* eingeführt. Für die NASA entwickelten sie Anpassungsmöglichkeiten für Astronauten an die Umwelt im Welt- raum. Spreen, Dierk: Menschliche Cyborgs und reflexive Moderne. Vom Jupiter zum Mars zur Erde-bis ins Innere des Körpers. In: Bröckling, Ulrich u.a. (Hrsg.): Vernunft-Entwicklung-Leben. Schlüsselbegriffe der Moderne. Festschrift für Wolfgang Eßbach. Fink Verlag, München 2004. www.dierkspreen.de/downloads/Reflexive%20Moderne.pdf vom 15.11.2005

sen aus Organismus und technischen Elementen. In der Vermischung von menschlichem Körper mit Maschinenteilen, Prothesen und Implantaten, begegnet uns der Cyborg jedoch als Geschöpf der Wirklichkeit.¹⁷⁵ Bei näherer Betrachtung erweist sich diese Beschreibung und Definition des Cyborgs aber als ergänzungsbedürftig. Cyborgs sind Mitglieder und Repräsentanten unserer heutigen Gesellschaft und ihre materielle Realität spiegelt den Fortschritt evolutionärer Entwicklungen. Der Cyborg ist auch mehr als nur eine Metapher für einen neuen Menschheitsentwurf, sondern stellt einen anthropologischen Eingriff in die Natur des Menschen dar. Durch den Einfluss von Medizin, Biologie, Gen- und Informationstechnologie lösen sich die Grenzen zwischen Mensch und Maschine allmählich auf und verschmelzen Organisches mit Artefakten. In dieser symbiotischen Verbindung erscheint der Cyborg gleichermaßen als wissenschaftlich-technische Konstruktion, als auch als menschliches Wesen. Die Kombination organischer Grundlagen und synthetischer Ergänzungen arbeitet an der Funktionalität kompatibler Formatierung dieses „Zwitterwesens“ und schafft Bedingungen für die künstliche Entfaltung des Lebendigen.¹⁷⁶

Spricht man vom Cyborg als notwendigem und Kultur begleitenden ‚Konstrukt‘ in einer postmodernen Zeit, begegnet man unweigerlich den Vorstellungen einer möglichst vollständigen Umgestaltung der menschlichen Art durch den Transhumanismus. Dieser plädiert für eine selbstgesteuerte Evolution, indem wir Menschen zielgerichtet und optimiert unsere biologische Konstitution mit Hilfe geeigneter technologischer Mittel nach eigenen „Designplänen“ realisieren. Die Einflussnahme auf die menschliche Natur und ebenso auf andere biologische Organismen steht im

¹⁷⁵ vgl. Cyborg. <http://de.wikipedia.org/wiki/Cyborg> vom 16.11.2005

¹⁷⁶ vgl. Becker, Barbara: Cyborgs, Robots und „Transhumanisten“ - Anmerkungen über die Widerständigkeit eigener und fremder Materialität. In: Becker, Barbara und Schneider, Irmela (Hrsg.): Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit-Identität-Medien. Campus Verlag GmbH, Frankfurt am Main 2000, S. 41

Vordergrund dieser Forschungsrichtung und eliminiert jede Form von ethischen Bedenken und ideologischem Widerstand. Der Abschied vom „Menschsein“, - im Hinblick darauf, wie sich dieser im Laufe der Evolution entwickelt hat - wird spätestens dann konstatiert, wenn wir in der Lage sind, den menschlichen Geist (als unsere Software) auf Computer mit ausreichender Rechenleistung zu übertragen.¹⁷⁷ Betrachtet man den lebendigen Körper des Menschen lediglich als selbstbezügliches Zeichensystem und interpretiert organische Prozesse nur als berechenbare Informations- und Nachrichtenübermittlung, liegt die Vorstellung nahe, in absehbarer Zeit den menschlichen Geist auf eine Festplatte zu transformieren. Bei dieser Vorstellung eines *uploading* wird der Körper auf seine Funktionalität als dematerialisierbare Größe und codierbare Zeichenrelation reduziert. Dass der Körper aber mit seinen geistigen Prozessen substantiell verbunden ist, wird dabei völlig außer Acht gelassen. Hier soll ein transhumanes Wesen, ein „Nach-Mensch“ entworfen werden, der sich durch völlige Kontrolle seines Bewusstseins gegenüber dem Körper auszeichnet. Der Körper als hochkomplexes Gesamtgefüge soll sich im kontrollierbaren Bewusstsein selbst überwinden und das „Körper-Sein“ gegen das „Körper-Haben“ eintauschen.¹⁷⁸ Bistlang mutet diese Idee noch etwas utopisch an und scheitert vorerst an der Umsetzung im Bereich des Machbaren, denn die Befreiung des Körpers von seinem materiellen Träger ist (noch) nicht realisierbar. Weitreichende Folgen wären mit einer derart radikalen Beeinflussung der menschlichen Natur verbunden. Der reiche Fundus evolutionsbiologischer Handlungsmuster, sowie sämtliche Denk-, Gedächtnis- und Speicherleistungen des menschlichen Gehirns wären von der Möglichkeit unterschiedlich-

¹⁷⁷ vgl. Transhumanismus - was ist das?

<http://www.transhumanismus.de/transhuman.html> vom 1.11.2005

¹⁷⁸ vgl. Spreen, Dierk: Menschliche Cyborgs und reflexive Moderne, ebd., S. 336-339

ter Manipulationen betroffen. In eine individuelle, rationale Selbststeuerung und autonome Selbstkontrolle, sowie in die einzigartige Biographie des Individuums würde störend eingegriffen werden, ungeachtet der eventuellen Langzeitfolgen. Der Begriff der Persönlichkeit würde eine Neudefinition erfordern, denn kontinuierliche, lebenslange genetische Identität mit sich selbst würde es nicht mehr geben.¹⁷⁹ In diesem Sinne stellt der Cyborg nicht nur die Differenz von Natürlichem und Künstlichem in Frage, selbstgelenkter und außengesteuerter Entwicklung, sondern steht als hybrides Wesen auch für die apokalyptisch anmutende Technologieentwicklung „wohlhabender“ Industrienationen. Betrachtet man den Cyborg als eine Art „Übergangsfigur“, welche sich zwischen Moderne und Postmoderne seine Daseinsberechtigung einrichtet, steht gerade die Materialität seines Körpers zur Disposition. Durch die Überschreitung körperlicher Grenzen, sowie die technische Um- und Neuformung des menschlichen Körpers, werden physische Widerstände überwunden. Aber nicht alle Grenzen lassen sich verwischen oder auflösen, denn trotz der vielfältigen Überschneidungen von Mensch und Maschine bleibt das Spannungsfeld von Natur und Technik – ein derzeit nicht zu beseitigender Dualismus – bestehen.¹⁸⁰ Sollen in dem menschlichen Organismus technologische Eingriffe vorgenommen werden, wie der zunehmende Fortschritt von Transplantationsmedizin, Bioinformatik und Organzüchtung es bereits ermöglicht, so werden in diesem Prozess organische Systeme mit technischen Möglichkeiten verbunden. Somit besteht das Hybridsystem Cyborg aus dem Zusammenspiel von Software, Hardware und so genannter biologischer Wetware. Dieses Zusammenspiel von Technik und Organismus lässt aufgrund der inzwischen vielfältigen Mög-

¹⁷⁹ vgl. Kanitscheider, Bernulf: Kapitel IV. In: Die Materie und ihre Schatten. Alibri Verlag, Aschaffenburg 2007

¹⁸⁰ vgl. Mittag, Martina: Mutierte Körper – Der Cyborg im Text und der Text als Cyborg. In: Becker, Barbara und Schneider, Irmela (Hrsg.): Was vom Körper übrig bleibt, S. 217-222

lichkeiten die Grenze zwischen natürlichem und künstlichem Ersatz verschwimmen. Sowohl organverträgliche Implantate als auch gezüchtetes Gewebe können jedoch nur zum Teil eine Ersatzfunktion im menschlichen Organismus übernehmen, da der Körper kein beliebig austauschbares Gesamtsystem von Einzelkomponenten darstellt. Er bleibt als komplexes Gesamtsystem mehr als nur „die Summe seiner Teile“.¹⁸¹ Neben unzähligen Problemen und Gefahren, die bei einem Eingriff in den Organismus entstehen können, gibt es zusätzlich das Schnittstellenproblem.

Soll technisches Material mit organischer Substanz verbunden werden, entsteht zwangsläufig eine Schnittstelle, die nicht selten dadurch auch zur Problemzone wird. Künstliche Materialität wird nicht selbstverständlich im Körper integriert und von ihm akzeptiert, unabhängig davon, ob es sich dabei um technische Geräte für Sensorik und Motorik handelt oder um implantierte Computerchips.¹⁸² Der Bereich der „Cyborgisierung“ umfasst aber weit mehr als nur die Ausstattung des Menschen mit Organersatz oder künstlichen Bewegungsapparaten. In der Medizin werden inzwischen prothetische Medien zur Funktionserweiterung eingesetzt wie beispielsweise bionische Chips, Kleinstcomputer zum Krankheitsmanagement und Implantate aus neuartigen Materialien. Diese Implantate sind äußerlich kaum wahrnehmbar und haben nicht mehr viel gemeinsam mit der klassischen Vorstellung von herkömmlichen Prothesen. Durch diesen Fortschritt in der Medizintechnologie wurde der Begriff der Prothese durch den technischen Begriff ‚Servone‘ ersetzt. Dieser ist abgeleitet vom lateinischen *servus* und bedeutet Diener. Im Unterschied zum Begriff der Prothese schließt der Begriff *Servone* Zeichensysteme

¹⁸¹ vgl. Mainzer, Klaus: Kapitel 5. KI und Robotik. Evolution der Cyborgs. In: KI- Künstliche Intelligenz. Grundlagen intelligenter Systeme. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt 2003, S. 140-149

¹⁸² vgl. Spreen, Dierk, ebd., S. 341

wie die Mode und semiotische Konstruktionen wie beispielsweise digitale Scheinfiguren mit ein. So zu verstehen dienen Servonen dem Körper nicht nur als Implantate, sondern auch als Surrogate oder Accessoires. Die Virtualität, als zusätzliche Erlebniswelt des Menschen, übernimmt als solche selbst eine Art „Prothesenfunktion“, da sie menschliche Selbstgestaltung und Geschlechtsdesign, sowie kosmetische Chirurgie erleichtert. Dieses erweiterte Verständnis moderner Prothetik (Servonik) betrachtet den menschlichen Organismus zusätzlich als Bewohner digitaler Welten und somit als ausdrucks- und bedeutungsimmanente Zeichenkonfiguration.¹⁸³ Daraus ergibt sich, dass Körperlichkeit formbar wird und sich textlich wie graphisch darstellen kann. Diese Neukonzeption des Körpers in elektronischer Umgebung kommuniziert durch die Selbstinszenierung als symbolisches und diskursives Konstrukt.¹⁸⁴ Die Kunst der Selbstgestaltung und Selbstinszenierung entwirft und konstruiert dabei eigene und fremde Identitäten und erweist sich in diesem Prozess zugleich als Gestalter und zu Gestaltender. Hierbei steht nicht die Idee der Selbstverwirklichung im Vordergrund, sondern die Idee der Selbsterfindung. Dank vielfältiger Möglichkeiten stehen heute nicht nur Künstlern, Designern oder „Technikfreaks“ diese Gestaltungsmittel zur Verfügung.¹⁸⁵ Im Spannungsverhältnis zwischen Bindung an materiale Körperlichkeit und gleichzeitiger Überwindung derselben, versuchen Cyborgkonfigurationen menschliche Verkörperungen neu zu strukturieren. Das Zeitalter neuer Technologien verführt nicht nur dazu, kreative Körperphantasien zu entwickeln, sondern weckt auch das Bedürfnis, an die biologische Existenz gebundene Schwächen und Gebrechen

¹⁸³ vgl. Bartels, Klaus: Cyborgs, Servonen, Avatare. International Flusser Lecture. Über semiotische Prothetik. Verlag Walther König, Köln 2005, S. 5-14

¹⁸⁴ vgl. Becker, Barbara, ebd., S. 45

¹⁸⁵ vgl. Scherger, Simone: Die Kunst der Selbstgestaltung. In: Becker, Barbara und Schneider, Irmela (Hrsg.): Was vom Körper übrig bleibt, ebd., S. 236-239

überwinden zu wollen. „Selbsterschaffung“ im weitesten Sinne wird menschlichen Konturen neue Perspektiven und Kontrollmöglichkeiten aufweisen, um dem Menschheitstraum der Realisierung der Unsterblichkeit ein Stück weit näher zu kommen.¹⁸⁶

4.4 Avatare

Avatare¹⁸⁷ sind virtuelle Figuren, die als graphische Stellvertreter einer realen Person oder auch als vollsynthetische Agenten in elektronischen Welten zur Kommunikation mit dem Menschen, also dem menschlichen Teilnehmer, eingesetzt werden. Die Darstellung eines Avatars erfolgt in Form eines Bildes, eines graphischen Symbols (Icon) oder als 3D-Figur eines Menschen und soll als digitale Persönlichkeit mehr oder weniger komplexe menschliche Charaktermerkmale aufweisen.

Als computergenerierte Schöpfungen stehen Avatare für verschiedene Anwendungen in elektronischen Märkten als Kundenberater, Betreuer, Lernassistenten, Firmenrepräsentanten, Verkäufer, Informationsdienstleister, Nachrichtensprecher, Navigationshilfen im Computerprogramm und Spielfiguren zur Verfügung. Auch in Diskussionsforen und virtuellen Gesprächsräumen im Internet können sich Teilnehmer durch die Wahl eines beliebigen und zur Verfügung stehenden Avatars repräsentieren. Dabei besteht die Möglichkeit für den Teilnehmer, einen Avatar aus einem bereits vorhandenen Fundus für seine „virtuelle Stellvertretung“ zu bestimmen, er kann allerdings auch

¹⁸⁶ vgl. Kuni, Verena: Mythische Körper. Cyborg-Configurationen als Formationen der (Selbst-)Schöpfung im Imaginationsraum technologischer Kreation: Alte und neue Mythologien von künstlichen Menschen, S. 3. http://www.medienkunstnetz.de/themen/cyborg_bodies/mythische-koerper_I/print/ vom 22.11.2005

¹⁸⁷ Der Begriff Avatar stammt ursprünglich aus dem Hinduismus und bezeichnet die Verkörperung eines göttlichen Wesens beim Hinabstieg zur Erde. In: Informatik. Fachlexikon für Studium und Beruf, S. 66

eine eigene, persönliche Avatar-Kreation mit individuellen Eigenschaften erstellen. Bei der Erstellung eines Avatars sind der Selbstinszenierung oder der kompletten Neuerschaffung einer Person fast keine Grenzen gesetzt. Körperdesign, Charaktereigenschaften und Identitätsmerkmale unterliegen in ihrer digitalen Transformation lediglich den technischen Möglichkeiten der Umsetzbarkeit. Je nach technischen und künstlerischen Fähigkeiten des Konstrukteurs, lässt sich eine nahezu perfekte und unsterbliche Identität kreieren, die sich mängelfrei und bedürfnislos in der virtuellen Welt einrichtet.¹⁸⁸ Dabei löst der Avatar den materialen Körper aus seiner Begrenztheit heraus und lässt Kodierungen auf unterschiedlichen Oberflächen zu. Geschlechtliche Eindeutigkeit wird durch die Inszenierung eines postbiologischen „Softwarekörpers“ ersetzt, welcher im Spiel der Verwandlungen zum kreativen Bastelereignis avanciert. Funktionserweiternde und funktionserleichternde Konzepte erlauben diesem Körper zudem jederzeit verschleißfreie Modifikationen und Umwertungen seiner selbst.¹⁸⁹ Unabhängig davon, ob es sich bei dem Avatar um eine synthetische Phantasiefigur oder um eine Darstellung einer zuvor „eingescannten“ realen Person handelt, transportiert der Avatar in seiner Funktion sozusagen die virtuelle Identität seines menschlichen Trägers, indem er dessen Eigenschaften digital verkörpert. Dabei können selbstverständlich nur jene Eigenschaften und Attribute Anschaulichkeit erhalten, die zuvor durch Computeranimation programmiert und festgelegt wurden. In Computerspielen, Musikvideos und auch der Fernsehwerbung stehen bereits viele Avatare als digitale Helden dem Publikum zur Verfügung und präsentieren mit spektakulären Auftritten ihre zunehmende Popularität. Einigen von ihnen - wie beispielsweise Lara Croft oder Robert T-Online -

¹⁸⁸ vgl. ebd., S. 66

¹⁸⁹ vgl. Bartels, Klaus, ebd., S. 19-22

wurde bereits über ihre Funktion hinaus Kultstatus und „Weltruhm“ zuteil. Als virtuelle Darsteller sind Avatare bildschirm- und medienabhängig, da ihre Verkörperung auf Internet- oder Intranetlösungen angewiesen ist, ebenso wie auch auf CD-ROM-basierte Anwendungen im Unterhaltungsbereich. Nur in einer virtuellen Umgebung können Avatare ihrer digitalen Existenz Ausdruck und Sichtbarkeit verleihen. Damit Menschen mit Avataren kommunizieren können, ist ein aufwendiges und komplexes Dialogsystem erforderlich. Der mit Persönlichkeit und eigener „Biographie“ ausgestattete Avatar soll neben menschlicher Mimik und Gestik in der jeweiligen Gesprächssituation mit einem menschlichen Teilnehmer „intelligent“ und „vernünftig“ sprechen können. Situationsangemessen und glaubwürdig soll der Avatar zudem dem menschlichen Gegenüber „begegnen“, indem er sowohl Fragen als auch Antworten aus einem bestimmten Kontext in den Gesprächsverlauf einbringen kann.¹⁹⁰ Die Realisierung all dessen überfordert jedoch die derzeitigen technischen Möglichkeiten.

Der Begriff des Avatars bezieht sich auf die Verbindung einer animierten Figur mit einer Dialogsoftware. Die technologische Anforderung an den Avatar besteht in der Verkörperung eines Bildschirmbildes (*embodied*), aus der Fähigkeit, Dialoge zu führen (*conversational*) und selbsttätig Aufgaben zu erfüllen (*agent*). Diese Dialogsoftware wird deshalb *Embodied Conversational Agent* genannt. Es gibt verschiedene Dialogsysteme auf dem heutigen Markt, die jedoch alle an Verbesserungen ihrer bisherigen Möglichkeiten arbeiten. Der Grund dafür liegt darin, dass es bislang noch nicht gelungen ist, Avatare mit einer Selbständigkeit auszurüsten die es erlauben würde, in Gesprächssituationen individuell und spontan zu reagieren, selbst wenn diese künstlichen Kommunikationspartner be-

¹⁹⁰ vgl. Euromap-Feature: Avatars. 4. Avatare. VDI/ VDE- Technologiezentrum Informationstechnik GmbH, Euromap Deutschland, S. 1. <http://www.vdivde-it.de/euromap/druck/avatar.html> vom 15.11.2005

reits über ein beachtliches verbales Repertoire verfügen. Das Reaktionsvermögen der Avatare beruht bislang auf vorgefertigten Antwortmöglichkeiten, beziehungsweise vorher formulierten Phrasen, die auf der Basis definierter, festgelegter Regeln und Eingabebefehle funktionieren. Die Antwortmöglichkeiten eines Avatars unterliegen der menschlichen Aufgabenstellung, sowie der Auswahl und Begrenzung der Eingabekapazitäten durch den jeweiligen Programmierer.¹⁹¹ Bei dem derzeitigen Entwicklungsstand der unterschiedlichen Dialogsysteme kann noch keine Rede sein von „zwischenmenschlicher“ Kommunikation, wenn es um die Mensch-Maschine-Interaktion geht. Frage-Antwort-Systeme in Verbindung mit einem Avatar unterliegen eingeschränkten Einsatzmöglichkeiten, denn die fehlende Dialogintelligenz wie auch das begrenzte Sprachverständnis des Avatars bilden bislang die Schwachstelle in der Mensch-Maschine-Kommunikation. Die Komplexität und Reichhaltigkeit der menschlichen Sprache und Ausdrucksweise, ganz zu schweigen von metaphorischen Ausschmückungen, ironischen Inhalten oder mehrdeutigen Ungenauigkeiten, verlangen ein kreatives und einfühlsames Sprachverständnis vom Computersystem. Ein entsprechender kontextabhängiger Dialog, beziehungsweise ein kontextangemessenes Gespräch zwischen Mensch und Avatar ist bislang noch nicht möglich und reduziert sich auf vorgegebene Antwortmuster, auf welche der Avatar zurückgreifen muss.¹⁹² Bisher wirken die meisten Avatare nur bedingt überzeugend, da Spracheingabe und auch Sprachausgabe, die Umwandlung von Text in gesprochene Sprache, sowie die Stimmqualität, noch ein entscheidendes Problem in der Umsetzung darstellen. Diese Komponenten sind aber maßgeblich dafür zuständig, dass in der

¹⁹¹ vgl. Lindner, Christian: Wer braucht wofür Avatare? Konzeption und Implementierung natürlichsprachlicher Systeme - Zur Einführung. Teil I. Grundlagen. In: Lindner, Christian (Hrsg.): Avatare. Digitale Sprecher für Business und Marketing. Springer Verlag, Berlin Heidelberg 2003, S. 7-8

¹⁹² vgl. Pape, Lutz-Peter: Ein Quantensprung für Dialogsysteme. In: Lindner, Christian (Hrsg.): Avatare, ebd., S. 51-53

geführten Gesprächssituation der Eindruck direkter und „echter“ Kommunikation entsteht. Auch ist tatsächliches Verstehen der Kommunikation durch den Avatar nicht absehbar, da die Komplexität von Hintergrundwissen den technischen Rahmen für Dialogkapazitäten sprengen würde. Es müsste auf möglichst lückenlose Datenbanken zugegriffen werden können, die über eine Fülle an Daten von abrufbarem Allgemein-, Spezial- und Weltwissen verfügen.¹⁹³

Avatare, als personalisierte Ansprechpartner in elektronischen Umgebungen, sollen aber neben der „geistreichen“ Konversation ebenso „gepflegte“ Umgangsformen an den Tag legen, wie auch nonverbal kommunizieren können. Möchten sie auf den menschlichen Gesprächspartner glaubwürdig, kompetent, zuverlässig und charakterfest wirken, darf bei der Ausstattung der Avatarpersönlichkeit auf nonverbale Verhaltenssteuerung nicht verzichtet werden. Fragend die Augenbrauen heben, süffisant lächeln oder skeptisch die Nase rümpfen sind typisch menschliche Verhaltensmodi, die allerdings bei einem Avatar seine Überzeugungskraft uns gegenüber steigern könnte.¹⁹⁴ Dass Menschen in jeder Art der zwischenmenschlichen Kommunikation und Konversation auch nicht-sprachliche, also nonverbale Ausdrucksweisen in den Dialog einbinden, ist auch der Grund dafür, dass sie dies von ihren virtuellen Gesprächspartnern erwarten. Diese Körperaspekte dienen dem allgemeinen Verständnis und geben auch virtuellen Dialogsituationen einen „Realcharakter“. Gestik, Haltung, Mimik und Blick sind entscheidende Stimuli für den Verlauf eines Gesprächs und vermitteln auch im Dialog mit Avataren Interaktionskompetenz. Avatare, die ausgerüstet mit sozialer Kompetenz, zielorientierten Verhaltensweisen und eigenem Charakter initiativ mit einem menschlichen Gesprächspartner interagieren könnten, würden den Status der anonymen dreidi-

¹⁹³ vgl. Euromap- Feature: Avatars., ebd., S. 2

¹⁹⁴ vgl. Bühler, Kai: Schön-schnell-schlau: Online-Marketing mit Avataren. In: Lindner, Christian (Hrsg.): Avatare, ebd., S. 117-119

mensionalen Pixelwesen aus Bits und Bytes verlassen und der Anthropomorphisierung der Mensch-Maschine-Schnittstelle eine neue Bedeutung beimessen.¹⁹⁵

Die in Deutschland führenden Forschungsgruppen auf dem Gebiet der Computergraphik und der Multimodalen Benutzerschnittstellen arbeiten seit einiger Zeit an der Entwicklung ‚Anthropomorpher Interaktionsagenten‘, dem Projekt „Virtual Human“. In diesem Verbundvorhaben arbeiten Experten aus Entwicklung und Forschung an multimodalen virtuellen Präsentationsagenten, deren glaubwürdiger Charakterdarstellung sowie emotionalen Dialogverhaltens. Im Gegensatz zu den von Menschenhand animierten und in langwierigen Berechnungsprozessen erstellten, ferngesteuerten Avataren, sollen Virtual Human in der Lage sein, sinnvolle Reaktionen auf die wahrgenommene Umgebung und jeweilige Interaktion zu geben. Unter Berücksichtigung affektiver Komponenten soll das Dialogverhalten der Virtual Human mit Anpassungsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Spontaneität, Emotionalität und weiteren kommunikativen Fähigkeiten konsistent und überzeugend ausgestattet sein. Dabei werden sehr hohe Anforderungen an die Computertechnologie gestellt, denn die Mensch-Maschine-Kommunikation soll in Echtzeitübertragung stattfinden. Auf hohem Abstraktionsniveau muss dabei die Modellierung der Charaktereigenschaften, sowie Persönlichkeits- und Verhaltenskonfigurationen, Wahrnehmungsverhalten, Umweltinterpretation, Animation und Synchronisation von Sprache und vieles mehr berücksichtigt werden. Ist die Kommunikation zwischen Mensch und Avatar auf eine „initiative Aufforderung“ durch den menschlichen Teilnehmer beschränkt, der erst per Hand und Mausklick die Interaktion starten muss, so soll es sich bei der Kommunikation zwischen Virtual Human und Mensch um ein möglichst „echtes“ Dialogverhal-

¹⁹⁵ vgl. Trogemann, Georg: Mit Hand und Fuß- Die Bedeutung der nonverbalen Kommunikation für die Emotionalisierung von Dialogführungssystemen. In: Lindner, Christian (Hrsg): Avatare, ebd., S. 271-275

ten handeln. Virtual Humans sollen möglichst „natürlich“ und der Situation angemessen auf die Belange des menschlichen Benutzers reagieren und eingehen können.¹⁹⁶

Sicher ist es auch in diesem Forschungsbereich nur eine Frage der Zeit, bis die Technologie in der Lage sein wird, die angestrebten Anforderungen aus Wissenschaft, Entwicklung und Forschung umsetzen zu können. Bis dahin müssen wir in der Kommunikation mit virtuellen Agenten, deren unzulängliche und eingeschränkte Dialogfähigkeiten berücksichtigen.

4.5 Exkurs zu John Stuart Mill

Die Entwicklung und der Fortschritt unserer modernen Technologien haben bereits ermöglicht, dass sich Mensch und Maschine mit Hilfe von Elektronik und Mechanik immer ähnlicher werden. Dabei verändern sich die Möglichkeiten der Handlungsfreiheit und der freien Selbstgestaltung des Menschen ebenso wie sich auch die Freiheitsgrade der Roboter verändern. Der inzwischen stark in die Technik einbezogene Mensch erlebt seine mechanisch und auch elektronisch erweiterte Freiheit entweder als willkommene, erleichternde oder bereichernde Handlungserweiterung, oder sieht seine individuelle Freiheit durch die technischen Entwicklungen von Robotern und anderen Maschinen bedroht, gefährdet oder in Frage gestellt. Auch die Funktionserweiterungen von Robotern und menschenähnlichen Maschinen verändern und erhöhen wiederum ihre Freiheitsgrade mit

¹⁹⁶ vgl. Diener, Holger: Virtual-Human. In: ScienceNet-MV- Forschungsinformationssystem. Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung Institutsteil Rostock. http://www.sciencenet-mv.de/index.php/kb_797/io_623/io.html?print=1&pdf=0& vom 15.11.2005; Informationsdienst Wissenschaft. <http://www.idw-online.de/pages/de/> vom 15.11.2005; Zentrum für Graphische Datenverarbeitung e.V. Darmstadt http://www.zgdv.de/zgdv/refprojects/Virtual_Human vom 15.11.2005; Fraunhofer Institut Medienkommunikation <http://www.imk.fraunhofer.de/de/index.html> vom 15.11.2005

dem jeweiligen Fortschritt der technischen Entwicklung. Vieles, was bis vor wenigen Jahren noch als undenkbar oder technisch unmöglich galt, ist heute bereits Standard in vielen Bereichen der Robotik, Wirtschaft oder Wissenschaft.¹⁹⁷ Wie menschliche Freiheit in einer sich schnell verändernden, technisch orientierten Zeit bewahrt werden kann und wie sich dabei die Individualität des Einzelnen gestaltet, sind wichtige Fragen, die das Technikzeitalter aufwirft. Auch Mill war bereits zu seiner Zeit von technischen Entwicklungen umgeben, wenn auch nicht in dem Ausmaß und Umfang wie wir heute unser Zeitalter erleben. Aber damals schon wies Mill darauf hin, dass es ein beträchtlicher Verlust wäre, Menschen gegen „Maschinen-Automaten“ einzutauschen, selbst wenn diese Maschinen wichtige Arbeiten verrichten könnten. Die menschliche Natur betrachtet Mill nicht als etwas Mechanisches, Programmierbares oder Maschinenhaftes, auch wenn die Menschheit und die jeweiligen Gesellschaftsformen, wie sie sich ihm seinerzeit darstellen, weit entfernt sind von einer wünschenswerten oder optimalen Entwicklung.

„Angenommen, es wäre möglich, Häuser zu errichten, Korn zu bauen, Schlachten zu schlagen, Prozesse zu führen und selbst Kirchen zu bauen und Gebete zu verrichten durch Maschinen-Automaten in menschlicher Form, so würde es doch einen beträchtlichen Verlust bedeuten, diese Automaten gegen die Männer und Frauen, die zur Zeit die zivilisierte Welt bewohnen, einzutauschen, obwohl sie sicher nur verkümmerte Exemplare dessen sind, was die Natur hervorbringen kann und will. Menschliche Natur ist nicht eine Maschine, nach Modell gebaut und ans Werk gesetzt, um genau die vorgeschriebene Arbeit zu machen, sondern ein Baum, der wachsen und sich nach allen Seiten ausbreiten

¹⁹⁷ vgl. Sonntag, Philipp: Die Freiheit von Mensch und Roboter. In: Harms, Jens (Hrsg.): „Über Freiheit“. John Stuart Mill und die politische Ökonomie des Liberalismus, ebd., S. 204-205

will gemäß dem Gesetz der ihm innewohnenden Kräfte, die ihn zu einem lebenden Organismus machen."¹⁹⁸

In Form einer Metapher, welche die menschliche Natur als wachsenden und sich verzweigenden Baum versteht, beschreibt Mill die dem Menschen eigenen Entwicklungsfreiheiten, Ambitionen und Impulse. Grundsätzlich gehören Individualität und Entwicklung für ihn untrennbar zusammen und bedingen gemeinsam den menschlichen Fortschritt.¹⁹⁹ Um diesen Fortschritt zu gewährleisten und sein Vorantreiben nicht zu behindern, warnt Mill vor der Stagnation durch überlieferte Sitten und Gebräuche. Die Welt ist nicht vollkommen und auch längst nicht an einem wünschenswerten Endziel oder Entwicklungspunkt angekommen, auf welchem sich die Menschen oder einzelne Gesellschaftsformen „ausruhen“ dürfen. Das stetige Streben nach Verbesserung gegenwärtiger Situationen wirkt zudem der Tendenz entgegen, dass Neigungen, Überlieferungen und gesellschaftliche Normen ins Mechanische entarten. Konventionen wie auch Gesellschaftsstrukturen und Zivilisationserrungenschaften müssen sich einer ständigen Infragestellung und Überprüfung unterziehen, um lebendig und zeitgemäß zu bleiben. Verharren im „Althergebrachten“ – ob aus Bequemlichkeit oder Gedankenlosigkeit – betrachtet Mill als Erstarrung der Grundlagen menschlicher Zustände.²⁰⁰ Mechanische und stereotype Verhaltensweisen des einzelnen Menschen oder der Gesellschaft sind wenig wünschenswert, da sie nicht zur Charakterbildung und Menschheitsentwicklung beitragen, denn Mechanik und Programmierung gehören nach Mill in den Bereich industrieller Fertigung und deren Produkten wie beispielsweise den „Dampfmaschinen“.²⁰¹ Im Gegensatz zur Maschine zeichnet den Menschen aus, dass er all

¹⁹⁸ vgl. Mill, ebd., S. 82

¹⁹⁹ vgl. ebd., S. 88

²⁰⁰ vgl. ebd., S. 89

²⁰¹ vgl. ebd., S. 83

dies erkennen kann und durch eigene Wünsche, Triebe und Impulse in der Lage ist, eigenverantwortlich und selbstbewusst seine Lebensplanung zu gestalten.²⁰²

Wäre Mill in unserem Computerzeitalter mit all ihren Erneuerungen und technischen Errungenschaften aufgewachsen, hätte er eventuell seinen Freiheitsbegriff auf die Mensch-Maschine-Symbiose ausgedehnt. Das Selbstverständnis, mit welchem wir heute den Möglichkeiten der Technik begegnen, mit ihr umgehen, sie in unser Leben integrieren und vieles mehr, bedeutet unter anderem, dass wir diese Freiheit des Handelns auch zur Selbstgestaltung und Selbstverwirklichung nutzen. Mill würde vielleicht darauf verweisen, dass sich jeder einzelne Mensch selbstverantwortlich mit den Möglichkeiten der Technik auseinandersetzen sollte, um für sich zu entscheiden, wie er seine Freiheit bewahren und seine Individualität gestalten möchte. Ob derjenige sich „frei“ fühlt, welcher aus diversen Gründen die Technisierung seines Lebensumfeldes ablehnt, oder eher derjenige, welcher sich der Möglichkeiten der Technik wie eines Werkzeugs bedient und diese konsequent nutzt, würde Mill dem Ermessensspielraum der jeweiligen Benutzer unterstellen.²⁰³ Jede Form des Zwangs – ob vom Individuum auf die Gesellschaft ausgehend oder umgekehrt – würde Mill jedoch missbilligen. Weder der Zwang zur technokratischen, konformen Lebensgestaltung zum Massenmenschen, noch die gesellschaftlichen oder staatlichen Reglementierungen für einzelne und eigenwillige „Technikfreaks“ mit ungewöhnlichen Talenten und individuellen Präferenzen, könnte er befürworten. Solange die Nutzung der elektronischen Medien und technischen Erfindungen nicht zum Nachteil oder Schaden anderer Menschen missbraucht wird, sollte es dem Einzelnen überlassen sein, ob er mit Robotern arbeitet oder mit Humanoiden

²⁰² vgl. ebd., S. 82

²⁰³ vgl. Sonntag, Philipp: Die Freiheit von Mensch und Roboter, ebd., S. 214

spielt, ob er sich Avataren als Lernassistenten bedient oder ob er einfach nur Gefallen daran findet, mit Hilfe von Servonen und plastischer Telechirurgie seine Individualität zu verändern. Mill würde sicher Personen begrüßen, welche die Welt mit Erfindungen, Erneuerungen und Entwicklungen konfrontieren, um damit gegebenenfalls zu einer aufgeklärteren Lebensführung und Verbesserung der gegenwärtigen Umstände beizutragen. Seiner Meinung nach gibt es noch immer viel zu wenige originelle Menschen, die mutig, experimentierfreudig, kreativ und unkonventionell an der „Lebendigkeit der Welt“ arbeiten – und sei es nur deshalb, um sie ein wenig vielfältiger, geschmackvoller, abwechslungs- oder sinnreicher zu gestalten.²⁰⁴

Zusammenfassung Kapitel 4

Unsere hochkomplexe Technologie entwickelt im Experimentierfeld künstlicher Systeme menschenähnliche Maschinen, deren multiple Aufgabenbereiche präzise, flexibel, anpassungsfähig und vieles mehr in menschliche Handlungsbereiche integriert werden sollen. Neben einem an die menschliche Anatomie angelehnten Erscheinungsbildes, sollen beispielsweise humanoide Roboter mit kognitiven Fähigkeiten ausgestattet werden, um mobil, kooperativ und imitierend als multifunktionale Helfer zu agieren. Weniger „maschinenhaft“ und dennoch als Fortschritt technologischer Entwicklung zu betrachten, ist der Cyborg. Er stellt als „Mensch-Maschine-Symbiose“ ein hybrides Mischwesen aus Organismus, technischen Elementen, Prothesen, Implantaten, bionischen Chips und anderen neuartigen prothetischen Materialien dar. Als Geschöpf der Wirklichkeit ist der Cyborg als Mensch eine Verbindung organischer Systeme

²⁰⁴ vgl. Mill, ebd., S. 88-89

mit technischen Möglichkeiten durch den Einfluss von Medizin, Biologie, Gen- und Informationstechnologie. Funktionserweiterungen in Form von Prothesen, Organersatz oder plastischen Selbstgestaltungsmöglichkeiten, lassen die Grenzen zwischen Natürlichem und Künstlichem dadurch verschwimmen. Mill hätte diesen technischen Fortschritt der derzeitigen Entwicklung sicher als Möglichkeit zur allgemeinen Verbesserung der Menschheit begrüßt, ohne jedoch zu versäumen, kritisch auf eventuelle Gefahren hinzuweisen. Individuell orientierte Techniknutzung oder auch ihre begründete Ablehnung, hätte er der wohlüberlegten Selbstentscheidung und Lebensplanung des Einzelnen überlassen. Dies betrifft auch die Möglichkeiten der Selbstinszenierung und Selbsterfindung im virtuellen Computerraum, welche derzeit ihren Höhepunkt in der Avartechnologie findet. Avatare sind entweder virtuelle Figuren, graphische Stellvertreter einer real existierenden Person oder vollsynthetische Agenten in elektronischen Welten. Sie begegnen uns als Betreuer, Kundenberater, Lernassistenten, Spielfiguren oder in anderen vielfältigen Funktionsweisen auf dem Computerbildschirm. Ihr Körperdesign ist form- und modellierbar, ebenso wie ihre Ausstattung in Bezug auf Charaktereigenschaften und Identitätsmerkmale. Im Spiel der Verwandlungen elektronischer Möglichkeiten sind ihrer kreativen Ausgestaltung kaum Grenzen gesetzt. Die ebenso vielfältigen und individuellen Einsatzbereiche für Avatare sind grundlegendes Argument für ihre stetig wachsende Beliebtheit in elektronischen Medien. Dennoch sind sie den Möglichkeiten ihres codierten Dialogverhaltens nach, noch nicht mit zufriedenstellender Interaktionskompetenz ausgestattet. Von glaubwürdiger und echter Interaktivität zwischen Avatar und menschlichem Benutzer kann deshalb bislang noch keine Rede sein. Neben den Funktionen, die Avatare in Bereichen der Wissenschaft, Wirtschaft und Technik erfüllen, sind

sie im Bereich der Spiele- und Unterhaltungsindustrie von besonderem Interesse. Vor allem in Computerspielen erlangen sie den Status von zielorientierten Handlungsträgern, blutrünstigen Abenteuerhelden in irrealen Welten, elektronischen Stellvertretern für Personen aus politischen und militärischen Konfliktbereichen und vielen anderen Genres. Die oftmals gewaltorientierte Darstellungsweise computeranimierter Figuren im virtuellen Spiel und ihre angebliche Gefährdung für die jeweiligen Nutzer, soll deshalb im nächsten Kapitel thematisiert werden.

5. Gewaltdarstellung und Gewaltausübung in virtuellen Welten

5.1 Kurze Erläuterungen zum Gewaltbegriff

„Gewalt“²⁰⁵ ist ein vielschichtiger und mehrdeutiger Begriff, der nicht kontextunabhängig definiert werden kann. Gerade durch die Mehrdeutigkeit des Gewaltbegriffs ist eine allgemein akzeptierte Definition bislang nicht erfolgt, denn seine Verwendung und Anwendung unterliegt fachspezifischer Interpretation aus unterschiedlichen Wissenschaftsbereichen. Die heutige Rechtsprechung beispielsweise versteht Gewalt als physische Einwirkung auf eine Person, die zum Ziel hat, die freie Willensbetätigung des Anderen zu beeinträchtigen. Die Soziologie hingegen bezieht sich auf psychische und physische Schädigungen gleichermaßen in ihrem Verständnis von Gewaltausübung. Der Bedeutungsinhalt von Gewalt ist nicht unverrückbar festgeschrieben und verändert sich im Laufe der Geschichte sowie den unterschiedlichen Sozialisierungs- und Zivilisationsprozessen.²⁰⁶ Zu differenzieren ist ebenso zwischen Amts- oder Staatsgewalt (*potestas*) und „roher Gewalt“ (*violentia*), wobei sich *potestas* auf die herrschaftliche Macht bezieht, deren Grundlagen auf dem gel-

²⁰⁵ Das deutsche Wort ‚Gewalt‘ ist abgeleitet vom indogermanischen Ursprung (*val-*), (vgl. lat. *valere*) und heißt ursprünglich ‚Verfügungsfähigkeit haben‘. Diese Begriffsverwendung ist als Fähigkeit zu verstehen, das Vermögen zur Durchführung einer Handlung zu besitzen. Im Germanischen ist der Begriff Gewalt kein Rechtsterminus gewesen und der Sprachgebrauch beinhaltete kein Urteil über die Rechtmäßigkeit einer Handlung. Ob Gewalt im Einzelfall zu Unrecht führt oder Unrecht bewirkt, lässt sich nicht an Strukturmerkmalen der Gewalt ablesen, sondern bestimmt sich erst durch hinzutretende Eigenschaften wie ‚Hinterhältigkeit‘. Mit dieser germanischen Rechtsauffassung und -terminologie war die römische Auffassung von Recht unvereinbar und der Begriff Gewalt wurde in vielfältiger Weise interpretiert. Verschiedene lateinische Übersetzungen mit differenzierter begrifflicher Schwerpunktsetzung belegen die Mehrdeutigkeit des Gewaltbegriffs durch die Geschichte bis in unsere heutige Zeit. Vgl. Röttgers, K.: Gewalt. In: Ritter, Joachim (Hrsg.): Historisches Wörterbuch der Philosophie. Wissenschaftliche Buchgesellschaft Darmstadt. Schwabe & Co., Basel 1974, S. 562

²⁰⁶ vgl. Gewalt. <http://de.wikipedia.org/wiki/Gewalt> vom 7.02.2006

tenden Recht basieren und durch dieses Recht auch begrenzt werden. *Violentia* hingegen bezeichnet direkte Gewaltausübung, die sich in absichtlicher Verletzung, Schädigung oder Vernichtung von Personen oder Gegenständen darstellt. Diese Form der Gewalt als mögliche Handlungsoption des Menschen tritt im gängigen Sprachgebrauch in den Vordergrund, wenn von Gewalt die Rede ist. Zwischen den unterschiedlichen Bedeutungen von *potestas* und *violentia* muss zudem berücksichtigt werden, dass sich beide Begriffe auf verschiedene Handlungsebenen beziehen.²⁰⁷

Die verschiedenen Formen der Gewalt, in welchen sie sich darstellt, auswirkt und manifestieren kann, gehen über die körperliche physische Gewalt weit hinaus. Im Gegensatz zur physischen Gewalt, die immer deutlich sichtbare Verletzungen oder Schädigungen aufweist, sind psychische Gewaltanwendungen, wie beispielsweise das Angst einflößende Androhen von Schmerzen, äußerlich meist nicht erkennbar. Obwohl psychische Gewalt in ihren Ein- und Auswirkungen an die Körperlichkeit des Menschen gebunden ist, so liegt ihr Gefahrenpotential jedoch meist im nicht offen Sichtbaren, sondern im Verborgenen. Psychische Gewaltausübung kann durch Gebärden, Worte, Bilder, Symbole, Einschüchterung, Unterdrückung, Demütigung, Missachtung, Bedrohung, Erpressung und vieles mehr ausgedrückt werden. Während physische Gewalt von einem starken Ursache-Wirkungs-Zusammenhang bestimmt wird und sichtbare Auswirkungen hinterlässt, unterliegt hingegen die Wirkung psychischer Gewalt verschiedenen Abwehrmechanismen, Verdrängungen und Fluchtbewegungen der jeweiligen Geschädigten.²⁰⁸ Nicht jede psychische Gewaltanwendung wird vom Opfer als solche empfunden, unmittelbar verfolgt oder ge-

²⁰⁷ vgl. Starck, Christian: Gewalt. In: Staatslexikon. Recht Wirtschaft Gesellschaft. Herausgegeben von der Görres-Gesellschaft. 7. Auflage. Verlag Herder, Freiburg im Breisgau 1986, S. 1018

²⁰⁸ vgl. Imbusch, Peter: Der Gewaltbegriff. In: Heitmeyer, Wilhelm und Hagan, John (Hrsg.): Internationales Handbuch der Gewaltforschung. Westdeutscher Verlag GmbH, Wiesbaden 2002, S. 38

ahndet. Verbale Gewaltausübung, die sich als sprachlich vermittelte Gewalt in verschiedenen Sprechhandlungen abzeichnet, dient als machtbezogene Kommunikation, um Beleidigung, Beschimpfung, Verleumdung, Diskreditierung, Herabwürdigen und vielem mehr, nachhaltigen Ausdruck zu verleihen. Auch in den Medien fungiert verbale Gewalt als legitimes und expressives Mittel zur Erreichung bestimmter Zwecke. Eine gewalttätige Ausdrucksweise verleiht einer dramaturgischen Inszenierung bestimmter Tatbestände oder Sachverhalte erst die publikumswirksame Aufmerksamkeit, die jedes Medium für sich zu nutzen versteht.²⁰⁹

5.2 Virtuelle Gewalt in Computer- und Konsolenspielen²¹⁰

Geht es in verschiedenen Medien allgemein um die Darstellung von Gewalt, so beziehen sich mediale Gewaltdarstellungen zum einen auf reale Vorgänge in der Welt und zum anderen auf literarische, künstlerisch inszenierte Fiktionen. Da die Welt, in der wir leben, nicht gewaltfrei ist, gehört auch zur Freiheit der Berichterstattung die Information über verschiedene Formen der Gewalt, Gewaltanwendung und Gewaltdarstellung. Kaum eine Fernsehsendung, unabhängig davon, ob es sich um Berichterstattung, Dokumentation oder Unterhaltung handelt, ist gewaltfreien Inhalts. Die Zentrierung auf den Gewaltaspekt erhöht zudem das Aufmerksamkeitsniveau des Publikums, sowie den Öffentlichkeitswert einer Nachricht. Dabei darf nicht unberücksichtigt bleiben, dass auch in der Dokumentation von realer Gewalt gestalterische Momente ihren Ausdruck finden. Das heißt, die Darstellung realer Gewalt bildet

²⁰⁹ vgl. ebd, S. 41-52

²¹⁰ Ist im folgenden Text und weiteren Kapiteln die Rede von Computer- und Konsolenspielen, so beziehe ich Video- und Bildschirmspiele aller Art, wie Playstation, SuperNintendo, GameBoy u.a. ebenfalls mit ein.

nicht nur einen Auszug sozialer Wirklichkeit ab, sondern ist durch entsprechende Ereignisauswahl, Kameraführung, Schnittfolge, Zeitlupe und viele andere Aspekte mehr, ein gestaltetes und modelliertes Abbild eines realen Wirklichkeitsprozesses. Im fiktionalen Bereich der Mediendarstellungen beziehen sich gewalthaltige und gewalttätige Inhalte meistens auf künstlich erzeugte und virtuelle Wirklichkeiten. Hierbei geht es nicht um die Freiheit der Berichterstattung, sondern um freie Meinungsäußerung²¹¹ - und nicht zuletzt um Kunstfreiheit²¹². Künstlerisch inszenierte Gewaltdarstellungen weichen in der Regel weit von der Realität ab und befriedigen mit eigenen (und eigenwilligen) Gestaltungsmitteln im fiktionalen Bereich die unterschiedlichen Publikumspräferenzen.²¹³ Wie bereits angesprochen, unterliegt die gesellschaftliche Bewertung von Gewalt weitreichenden kulturellen Veränderungen. Somit ist der Begriff und die Auffassung von Gewalt der jeweiligen Zeit unterworfen und ihren strukturellen Wertmaßstäben. Oftmals wird der Gewaltbegriff synonym verwendet für Machtausübung, Herrschaft und Beherrschung, und verbunden mit Demonstration von Stärke. Dabei wird in öffentlichen Diskussionen zum Thema Gewalt gar nicht ausreichend zwischen ihren einzelnen Erscheinungsformen differenziert, was explizit mit Gewalt im jeweiligen Kontext bezeichnet wird. Für Merkmale und Kennzeichen der Gewalt gilt aber vor allem, dass sie sich in der materialen Welt

²¹¹ Unter Meinungsfreiheit versteht Artikel 5 Absatz 1 des Grundgesetzes der Bundesrepublik Deutschland jedermanns Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei äußern und verbreiten zu können. [...] Vgl. Hesselberger, Dieter: Das Grundgesetz. Kommentar für die politische Bildung. Wolters Kluwer Deutschland GmbH. 13. Auflage. München 2003, S. 95

²¹² In Artikel 5 Absatz 3 des Grundgesetzes bezeichnet das Bundesverfassungsgericht die Kunst als freie, schöpferische Gestaltung, in der Eindrücke, Erfahrungen und Erlebnisse des Künstlers durch das Medium einer bestimmten Formensprache zu unmittelbarer Anschauung gebracht werden. Beim künstlerischen Schaffen wirken Intuition, Phantasie und Kunstverstand zusammen; es sei primär nicht Mitteilung, sondern Ausdruck, und zwar unmittelbarer Ausdruck der individuellen Persönlichkeit. Geschützt sind die künstlerische Betätigung und die Darbietung und Verbreitung des Kunstwerks [...] Vgl. Hesselberger, Dieter, ebd., S. 107

²¹³ vgl. Lukesch, Helmut: Gewalt und Medien. In: Heitmeyer, Wilhelm und Hagan, John (Hrsg.): Internationales Handbuch der Gewaltforschung, ebd., S. 640-649

manifestieren: Es muss sich um reale Macht(-ausübung) und tatsächliche Schädigung mit negativen Auswirkungen für den Menschen handeln. Geht es hingegen um virtuelle Gewalt(-Ausübung), beispielsweise in Computer- und Konsolenspielen, kann nicht von realer Gewalt gesprochen werden, sondern lediglich von einer Darstellung der Gewalt. Dies ist ein elementarer Unterschied, der oftmals keine ausreichende Berücksichtigung unter Kritikern und Medienwirkungsforschern findet.²¹⁴ Computer- und Konsolenspielen haftet seit ihrer populären, lukrativen Vermarktung und Beliebtheit etwas Anrüchiges, Kinder- und Jugendverderbendes an. In den Anfängen der Entstehungs- und Entwicklungsgeschichte von Computerspielen hatten diese noch den Status, Medium für einige wenige Computerspezialisten und fachkundige „Freaks“ zu sein. Dies änderte sich aber im Laufe der Zeit und inzwischen belegen Computerspiele als Freizeit gestaltendes Medium obere Plätze in der Beliebtheitsskala. Im Gegensatz zu Gewaltdarstellungen in Theater- und Filmaufführungen, deren künstlerischen Wert und Ausdruck niemand in Frage stellt, wird Gewalt im Computerspiel als Schund deklariert. Inhaltlich bedenklich, moralisch verwerflich und qualitativ wertlos sind markierende Vorurteile gegenüber diesem Medium. Stigmatisiert als „die Wiege des Bösen“, treten sowohl in der Öffentlichkeit wie auch in den Medien, Computerspiele ausschließlich negativ in Erscheinung.²¹⁵ Stets wird von Kritikern und Medienwirkungsforschern lediglich der Gewaltaspekt in einem Computerspiel isoliert herausgegriffen und thematisiert, denn bildliche Darstellungen wurden im Gegensatz zum sprachlichen Ausdrucksmittel schon immer

²¹⁴ vgl. Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang: Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? In: Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bundeszentrale für politische Bildung/ bpb Fachbereich Multimedia/ IT Koordinierungsstelle Medienpädagogik. Bonn 2003, S. 49

²¹⁵ vgl. Feibel, Thomas: Killerspiele im Kinderzimmer. Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen. Patmos Verlag GmbH & Co. KG, Walter Verlag Düsseldorf und Zürich 2004, S. 12-21

als besonders gefährliches „Werkzeug“ des Menschen erklärt. Dies trifft angeblich in besonderem Maße auf neue Medien zu, zu denen Computer- und Konsolenspiele zurzeit noch gehören. Wer mit den vielfältigen Möglichkeiten, welche die Computertechnologie dem jeweiligen Benutzer bietet, nicht vertraut ist, ist eher geneigt, dieses Medium argwöhnisch als gefährlich zu verurteilen.²¹⁶ Aufgrund der uneinheitlichen Auffassung von Gewalt, sind auch quantitative empirische Studien zu Untersuchungen zum Thema Gewalt und Computerspiele wenig aufschlussreich. Oftmals ist überhaupt nicht ersichtlich, was mit welchen Methoden tatsächlich gemessen wurde. Vergleichsweise unklar wie der Gewaltbegriff selbst, ist jener der Gewaltdarstellung im Rahmen der Medienwirkungsforschung. Welchen Einfluss und welche Auswirkung Gewaltdarstellungen in Computerspielen haben (sollen), wird aus Beobachtungen, Befragungen und Laborerhebungen geschlossen. Unterschiedliche wissenschaftliche Theorien versuchen hierbei, aus bestimmten Medieninhalten Zusammenhänge zwischen fiktiver, konsumierter Mediengewaltdarstellung und tatsächlich real ausgeübter Gewalt zu konstruieren. Inzwischen sehen neuere Medienwirkungstheorien jedoch von der Annahme monokausaler Wirkungszusammenhänge ab, denn mediale Gewaltdarstellung kann nicht grundsätzlich als Ursache für tatsächlich ausgeübte, reale Gewalt herangezogen werden. Dass unterschiedliche Medien auf ebenso unterschiedliche und vielfältige Weise unser Leben beeinflussen, wird in diesem Zusammenhang auch nicht in Frage gestellt: Gewalt in Computerspielen mit realer Gewalt gleichzusetzen und Untersuchungsbestrebungen daraufhin im Vorfeld auszurichten, ist jedoch ein zweifelhaftes und

²¹⁶ vgl. Rötzer, Florian: Einleitung - Angst vor dem neuen Medium. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten - reale Gewalt. Verlag Heinz Heise GmbH & Co KG Hannover 2003, S. 9-10

fragwürdiges Unterfangen.²¹⁷ Es ist nachvollziehbar, dass in der Öffentlichkeit und auch in der Wissenschaft Bestrebungen vorhanden sind, Auswirkungen von Gewalt und deren Darstellung weiträumig zu untersuchen. Die Befürchtungen hinsichtlich gewaltorientierter Medieninhalte – vor allem deren Darstellung in Computerspielen – lassen sich jedoch nicht bestätigen. Selbst in unterschiedlichsten Forschungsprojekten lassen sich keine eindeutigen Zusammenhänge zwischen virtueller Gewalt und real angewandeter Gewalt entnehmen. Eindeutig belegbare und fundierte Untersuchungen zu dieser Problematik sind bislang unmöglich, da sie an der Komplexität des Untersuchungsgegenstandes scheitern. Ein wesentlicher Grund dafür ist, dass in Transferprozessen beispielsweise zwischen virtuellen Welten und der realen Welt keine Gegenstände der Wahrnehmung übertragen werden, sondern unterschiedliche Reizkonfigurationen. Als Elemente eines zirkulären Prozesses sind Medien an die strukturelle Koppelung des Individuums mit seiner Umwelt gebunden. Sehr komplexe, motivationale Geflechte und Zusammenhänge können in ihrer Dynamik als Konstitution und Konstellation menschlicher Handlungsoptionen betrachtet werden. In dieser Fülle von möglichen Intentionen und auch Präferenzen ist es nicht möglich, verallgemeinerbare Medienwirkungen in Form von Ursache- und Wirkungsprinzipien zu postulieren.²¹⁸ Der individuelle Mensch – hier der einzelne Computerspieler – integriert die angewendete virtuelle Gewalt in den Kontext der Umgebung seines Spiels. Während ‚reale‘ Gewalt zweckgebunden ist und dementsprechend schädigende Ziele verfolgt und darauf ausgelegt ist, andere Personen zu verletzen oder zu schädigen, liegt diese Form der Gewaltanwendung jedoch

²¹⁷ vgl. Weber, Karsten: Gewalt und Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien? In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt, ebd., S. 38-40

²¹⁸ vgl. Fritz, Jürgen: Wie virtuelle Welten wirken. Über die Struktur von Transfers aus der medialen in die reale Welt. In: Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (CD-ROM zum Handbuch), ebd., S. 1-25

im Computerspiel nicht vor. Gewalt in Computerspielen ist nicht zweckorientiert und richtet auch keinen realen Schaden an. Dies ist allein deshalb schon unmöglich, da sie in die speziellen Wirkungs- und Handlungszusammenhänge der virtuellen Welt eingebunden ist. Die im Computerspiel erzeugte virtuelle Gewalt weist keine ausreichenden strukturellen Ähnlichkeitsmerkmale mit denen von realer Gewalt auf, um als Schemata von der virtuellen Welt der Spielsituation in die materiale Welt transferiert werden zu können. Die Gewalt in Computerspielen hat funktionalistischen und wettbewerbsartigen Charakter und ist im Gegensatz zu realer Gewalt nicht schädigend.²¹⁹ Der Austragungsort des Computerspiels ist und bleibt der virtuelle Raum, welcher sich einerseits deutlich gegen die „innere Realität“ des Spielers, als auch gegen die äußere Wirklichkeit abgrenzt. Deshalb darf die Unterscheidung zwischen gespielter Gewalt (im Computerspiel) und realer Gewalt (in der Welt außerhalb des Computerspiels) nicht nivelliert werden. Das Spiel ist nicht das Abbild der Realität: Im Spiel kann transformiert, phantasiert, parodiert, irritiert, karikiert und vieles mehr werden, ohne mit tatsächlichen, irreversiblen Konsequenzen oder Sanktionen rechnen zu müssen.²²⁰ Unbestreitbare Tatsache ist, dass Millionen Kinder, Jugendliche und Erwachsene tagtäglich gewalttätige Handlungen in Computer- und Konsolenspielen ausführen, ohne zu „Gewalttätern“ in der realen Welt zu mutieren. Ihre Handlungsimpulse sind auf das jeweilige Spielgeschehen ausgerichtet und es gibt keine direkten Wirkungen von gewaltorientierten Computerspielen

²¹⁹ vgl. Ladas, Manuel: Virtuelle, mediale, spielerische und ‚reale‘ Gewalt. In: Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Peter Lang GmbH. Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt am Main 2002, S. 112, 124-135

²²⁰ vgl. Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit in Computerspielen. (Hrsg.): Brüggmann, Heinz und Lenk, Wolfgang., Kultur und Gesellschaft Band 5. Offizin-Verlag, Hannover 2002, S. 33

auf die reale Welt.²²¹ Mit fortschreitender gesellschaftlicher Veränderung und Entwicklung verändern sich auch die Vorstellungen und Maßstäbe darüber, was als jugendgefährdend gilt und was nicht. Rückblicke in frühere Zeiten machen deutlich, dass wir geneigt sind, Dinge die wir früher als gefährlich erachtet haben, wie beispielsweise so genannte „Schundhefte“, heute eher als harmlos einzustufen. Diese Veränderbarkeit von Beurteilungskriterien deutet auf eine Generationsgebundenheit von Zensur hin: Als gefährlich gilt, was Erwachsene augenblicklich als gefährlich und bedrohlich empfinden in ihrem Verhältnis zur heutigen Jugend. Zudem ist zu beobachten, dass „die Jugendlichen“ stets für gefährdeter wahrgenommen werden, als sie tatsächlich sind. Für deren prognostizierte und öffentlich prophezeite Verrohung und Verderbtheit lassen sich jedoch keinerlei empirische Beweise erbringen.²²² Auch wenn die Öffentlichkeit von zunehmender Gewalttätigkeit junger Menschen in unserer Gesellschaft spricht, bestätigen aktuelle Kriminalitätsstatistiken das Gegenteil: Die Gewaltdelikte sind rückläufig.²²³ Trotzdem erscheinen Kinder und Jugendliche überwiegend mit kriminellen, gewalttätigen negativen Schlagzeilen in der Öffentlichkeit, in verschiedenen Deutschen Tageszeitungen und Fernsehnachrichten. Dies wurde vom *Medien Tenor Institut für Medienanalysen in Bonn* von der Zeit in den Jahren 2001 bis 2004 belegt. Diese Meldungen konzentrieren sich auf straffällig gewordene Kinder und Jugendliche und beeinflussen damit die öffentliche Meinung, was zu dem fatalen Irrtum führt, die Jugendkriminalität hätte dras-

²²¹ vgl. Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang: Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? In: Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele, ebd., S. 52-53

²²² vgl. Büttner, Christian: Von der Realität überholt? Mediale Gewalt und Jugendschutz in gesellschaftlicher Verantwortung. Hessische Stiftung Friedens- und Konfliktforschung HSFK-Report 7/2002 Frankfurt am Main 2002, S. 5-6

²²³ vgl. Weber, Karsten: Gewalt und Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien? In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten-reale Gewalt, ebd., S. 38

tisch zugenommen. Mit diesem Irrglauben gekoppelt, werden einzelne Straftaten und Amokläufe oftmals auf gewalttätige Computerspiele der Täter reduziert.²²⁴ Trotz dieser Argumentation ist jedoch nicht von der Hand zu weisen, dass sich manche Menschen zu gewalttätigem Verhalten inspirieren lassen durch unterschiedliche Inhalte der Unterhaltungsmedien. Dies war allerdings auch schon zu Zeiten der Fall, in denen es noch keine Computerspiele gab. Das Problem der möglichen Nachahmung von Gewalthandlungen betrifft dabei ausnahmslos alle Massenmedien, sowie die gesamte Popkultur und gilt auch beispielsweise für Bücher über Hitler, die Bibel, den Koran, Musikgruppen wie die Beatles und viele mehr. Zu allen Zeiten missbrauchten einige wenige Menschen eine Vielzahl unterschiedlicher Medien, um ihre eigenen Gewaltphantasien umzusetzen. Ohne diese Tatsache zu verharmlosen, sollte jedoch von einer grundsätzlichen Verallgemeinerung der Gefährdung durch Medien abgesehen werden. Dies wäre der Aufklärung gegenüber Gefährdung und Gefahren durch Gewalt nicht nur überaus hinderlich, sondern würde zudem wahre Beweggründe für ausgeübte Gewalttaten in ihrer Komplexität ignorieren.²²⁵ Selbst Jugendschutz und Jugendmedienschutz sind sich der Problematik bewusst, verbindliche Kriterien für Gesetzesgrundlagen zu formulieren. Obwohl zusehends auch wissenschaftliche Theorien immer mehr davon Abstand nehmen, eindeutige Zusammenhänge zwischen dem Konsum fiktionaler Gewalt und dem Anreiz zur realen Gewaltausübung anzunehmen, kursiert dennoch die allgemeine Vermutung, dass es eine definierbare (Aus-)Wirkung fiktiver Gewalt geben müsse. Hinzu kommt beispielsweise die Problematik für Jugendschutzbeauftragte der privaten Sendeanstalten, deren Prüfungsgrundsätze oftmals mit den ökonomischen Interessen des Senders kollidieren. Nicht selten sind diese In-

²²⁴ vgl. Feibel, Thomas, ebd., S. 21-28

²²⁵ vgl. Jones, Gerard: Kinder brauchen Monster. Vom Umgang mit Gewaltphantasien. Ullstein Heyne List GmbH & Co. KG, München 2003, S. 39-40

teressenskonflikte unvereinbar.²²⁶ Schon sehr früh wurde in Deutschland - im Vergleich zu anderen europäischen Ländern - der Kinder- und Jugendschutz auch von politischer Seite thematisiert. Hier ist besonders auffällig, welche Arten der Gewaltdarstellungen beanstandet und als „gefährdend“ klassifiziert werden. Als gesellschaftlich tolerabel wird jede Form der „sauberen Gewalt“ betrachtet, in der weder Blut, noch Verletzungen an Personen zu sehen sind. Konzentriert sich in Computerspielen mit militärischem Inhalt die Gewaltausübung auf die zur Verfügung stehende Waffentechnik, so fällt diese Art des Spiels nicht unter das Problem der Kriegsverherrlichung. Militärsimulationen werden höchst selten vom Jugendschutz beanstandet, fiktive Spiele hingegen, deren Inhalt eindeutig einer Phantasiewelt mit „monsterhaften Bewohnern“ zugeordnet werden kann, werden jedoch - wenn den Jugendschützern zu viel rotes oder grünes „Pixelblut“ fließt - beanstandet, zensiert oder auf den Index gesetzt. Ebenso fragwürdig erscheint die Tatsache, dass hierzulande zum Teil Spiele verboten werden sollen, die jedoch in den USA staatlich produziert werden und über das Internet einem großen Spielerpublikum meist kostenlos zum Herunterladen bereit gestellt werden.

Würde man den Gedanken der Zensur wirklich ernst nehmen und konsequenterweise umsetzen wollen, müssten auch Internetseiten der US-Army gesperrt und dem öffentlichen Zugriff verweigert werden. Als Beispiel sei hier das Rekrutierungsspiel der US-Army mit dem Namen ‚America’s Army‘ genannt. Dieses Computerspiel wurde vom Militär entwickelt und dient der Werbung neuer Rekruten. Da das Pentagon Schwierigkeiten hat, ausreichend neue Jugendliche für die Ausbildung zum Rekruten der US-Streitkräfte zu finden, wird in Form von virtuellen „Trainingsspielen“

²²⁶ vgl. Büttner, Christian, ebd., S. 4-5

für das Militär geworben. Der Spielinhalt suggeriert, dass es im Militär und im Krieg ähnlich zugeht wie im Computerspiel, beziehungsweise, dass Militär und Krieg als Erweiterungen des Computerspiels zu betrachten sind. Die Kriegssimulation soll als „Lernwelt“ Wege bahnen zwischen der virtuellen und der realen Welt. Die PC-Version dieses Spiels kann kostenlos über das Internet heruntergeladen werden, was bislang von mehr als vier Millionen registrierten Spielern genutzt wurde.²²⁷ In diesem Zusammenhang soll auch nicht unerwähnt bleiben, dass sich die Gruppe der kriegsbegeisterten Computerspieler keineswegs aus radikalen und gefährlichen Psychopathen zusammensetzt, sondern in der Regel aus ganz „normalen“ Familienvätern und Männern im Durchschnittsalter von vierunddreißig Jahren mit meist hohem Bildungsniveau besteht. Diese intellektuellen Spieler sind oftmals in den Bereichen der Computer- und Spieleindustrie, dem Militär und der Rüstung tätig. Nur etwa zehn Prozent der Spieler mit diesen Präferenzen ist unter zwanzig Jahren.²²⁸ Allein unter diesem Aspekt scheint die Frage nach „vernünftigem“ und „sinnvollem“ Medienschutz obsolet. Gewaltphantasien bei Kindern, Jugendlichen oder Erwachsenen in Verbindung mit gewalthaltigen Mediendarstellungen, lösen bei einem Großteil der Bevölkerung Unbehagen, Ängste und Sorgen aus. Dies führt nicht selten zu Irrtümern und Fehleinschätzungen der tatsächlichen Gegebenheiten, wenn zwischen Phantasie und Realität nicht ausreichend differenziert wird. Eine Vorliebe für mediale Horror- und brutale Gewaltdarstellungen in Film-, Fernseh- oder Computerspielen ist noch kein Indiz für eine „krankhafte“ oder „gestörte“ Persönlichkeit oder eine ebensolche Verhaltensdisposition. Andererseits wird jedoch oftmals die Perversität oder

²²⁷ vgl. Rötzer, Florian: Rekrutierungsspiel der US-Army für Spielkonsolen. Artikel in Telepolis vom 23.12.2004.

www.heise.de/tp/r4/artikel/19/19094/1.html vom 10.08.2006

²²⁸ vgl. Gieselmann, Hartmut: Aktion „Sauberer Bildschirm“. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten-reale Gewalt, ebd., S. 54-57

Gefährlichkeit so genannter „normaler“ Mitbürger unterschätzt, nur weil sich diese nicht durch auffälligen Medienkonsum zu erkennen geben. Vergleicht man den Jugendmedienschutz unter einzelnen europäischen Ländern, so fällt auf, dass viele Länder großen Wert auf Selbstverantwortung von Jugendlichen legen. Der Zugang zu bestimmten Medien liegt entweder in der Eigenverantwortung der Jugendlichen selbst oder wird gemeinsam mit ihren Erziehungsberechtigten praktiziert. Rechtliche Konsequenzen, Sanktionen oder Verbote sind aufgrund dieser Selbstkontrolle nicht notwendig. Eigenverantwortlicher Umgang mit unterschiedlichen medialen Inhalten ist Teil der Erziehung und des Heranwachsens der Jugendlichen. Dadurch wird einerseits ein konstruktiver Lernprozess in Gang gesetzt, der die Heranwachsenden nicht entmündigt, sondern sie verantwortungsbewusst und selektiv mit realen und fiktiven Medieninhalten konfrontiert und umgehen lässt. In die individuelle Entwicklung und die persönlichen Medienvorlieben greift keine Schutzbehörde ein, da dies nicht als notwendige Aufgabe des Staates empfunden wird. Besonders eindrücklich wird dies beispielsweise von Ländern wie Schweden, Dänemark, Portugal, Spanien und Belgien vertreten. In Spanien wird lediglich speziell für pornographische Darstellungen eine Altersgrenze vorgegeben und obwohl die belgische Bevölkerung kaum Interesse an irgendeiner Art von Jugendmedienschutz erkennen lässt, gilt ein allgemeines Verbot für pornographische Darstellungen. In Bezug auf Gewaltdarstellungen in verschiedenen Medien vertreten diese Länder jedoch eine weitaus liberalere Haltung als dies in Deutschland der Fall ist.²²⁹ Geht es in den Medien und speziell in Computerspielen um die Frage, wie groß die Gefahr ist, Wirklichkeit mit Fiktion zu verwechseln, so ist eindeutig festzuhalten, dass es im Computerspiel nicht auf die inhaltliche Bedeutung an-

²²⁹ vgl. Büttner, Christian, ebd., S. 12-15 und S. 33

kommt, sondern auf die Wirkzusammenhänge. Da das Computerspiel ein syntaktisches Spiel ist, steht die strukturelle Reichhaltigkeit in Form von Farbgestaltung, Kontrastierung, hohe Pixelauflösung für die Konturierung und vieles mehr für die dreidimensionale Wahrnehmung des Spielers im Vordergrund. Diese Bilderwelt hat weiter keine nennenswerte Bedeutung, denn das Hauptaugenmerk der Spieler liegt auf der Beherrschung der Funktionsabläufe und nicht auf dem Bedürfnis, Macht über einen Bedeutungsgehalt zu erlangen. Eine große Anzahl funktional angelegter Handlungsabläufe will vom Spieler bewältigt werden, um erfolgreich ins Ziel zu kommen. Dabei fungieren Computerfiguren im Spiel als eigenschaftslose Handlungsträger, die zum Inventar zwangsläufig dazu gehören. Aller Befürchtungen zum Trotz ist die virtuelle Welt für den jeweiligen Spieler ein fiktiver Ort, in welchem er für eine begrenzte Zeit mit begrenzten Möglichkeiten, seine Handlungsoptionen auf die Spielanforderung ausrichtet, um seine Mission zu erfüllen: Das Spiel zu gewinnen.²³⁰

5.3 Der Tod im Spiel und das Spiel mit dem Tod

Der Tod im Computerspiel existiert ebenso wenig wie das Leben im Spiel. Beide - Leben und Tod - finden in ihrer uns vertrauten Seinsweise im virtuellen Raum als grundsätzlich körperliche Phänomene definitiv nicht statt. Das Phänomen des virtuellen Todes offenbart sich in seiner digitalen Unsterblichkeit und ist fiktives Gestaltungselement artifizieller Welten in Computerspielen. Dort trifft man auf speicherbare, multiple Lebens- und Todesformen, deren unvergängliche Existenzweisen lediglich von

²³⁰ vgl. Fritz, Jürgen: Computerspiele- logisch einfach, technisch verwirrend, sozial komplex. In: Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele, (CD-ROM zum Handbuch), S. 4

eventuellen Systemabstürzen gefährdet werden. So betrachtet verbirgt sich der virtuelle Tod in Programmstrukturen und kann bestenfalls immaterielle Opfer beklagen. Der Tod, das Leben und auch das Sterben gestalten sich im Computerspiel als irreal und fiktive Repräsentanten ihrer selbst, als so genannte Stellvertreter für diverse Handlungsoptionen im Ereigniskontext des Spielverlaufs.²³¹ Ganz allgemein betrachtet ist die Beschäftigung mit der Thematik Sterben und Tod in den weitesten Schichten der Bevölkerung tabuisiert und löst bei intensiver Beschäftigung mit Denselben Unbehagen, Ohnmachts- und Angstgefühle aus. Als „ernste Angelegenheit“ wirkt deswegen das „Spiel mit dem Tod“, seiner oftmals grausamen und brutalen Inszenierung, auf viele Menschen geschmack- und pietätlos. Daß Computerspieler, unberücksichtigt welchen Alters sie sind, Unmengen grausamer Darstellungen täglich im Spiel zelebrieren und am Töten und Sterbenlassen einzelner Spielerfiguren auch noch scheinbar ein gewisses Vergnügen empfinden, stößt auf Entrüstung und Ablehnung solcher Spiele. Erstaunlicherweise beschränkt sich diese Sichtweise und Besorgnis jedoch nur auf Computerspiele, in anderen Medien scheinen Gewalt- und Todesdarstellungen akzeptabel zu sein. Das Sterben und damit verbunden auch der Tod, haben an Bedeutung, Angst und Schrecken in Film- und Theaterdarstellungen verloren und werden mehr oder weniger selbstverständlich in das Handlungsgeschehen integriert und dort auch toleriert. Dabei gibt es Gemeinsamkeiten zwischen der Darstellung des Todes im Fernsehen und derjenigen in Computerspielen: Beiden gemeinsam ist, dass sie nichts mit dem realen Tod zu tun haben, sondern ihn lediglich darstellen. Es ist nicht schwer einzusehen, dass der Tod in Film und Computerspiel eine andere Form und Bedeutung hat als in der Wirklichkeit. Das wohl wich-

²³¹ Vgl. Mertin, Andreas: Der Tod im Cyberspace. Ein Essay. Nachgedruckt in: Pfarrer & PC 4/2000, S. 4-6. <http://www.amertin.de/aufsatz/cybertod.htm> vom 14.02.2006

tigste Symbol der Konsequenzlosigkeit des Todes im Spielgeschehen ist die „Unsterblichkeit der Figuren“, beziehungsweise die „Reversibilität des Todes“ im Spielverlauf. Spielfiguren, die im Handlungsverlauf „ablebig“ werden, stehen im darauf folgenden Spiel völlig unverseht wieder zur Verfügung. Oftmals genügt ein entsprechender Eingabebefehl oder Tastendruck am Computer und der vermeintlich tot Geglaupte wird wieder zum Leben erweckt. Es wird also nicht tatsächlich der Tod einer Spielfigur billigend in Kauf genommen, da der Spieler im Computerspiel nicht tötet, sondern rein symbolisch und metaphorisch nur so „tut als ob“.²³² Würde man dieses „Tun als ob“ im Spiel mit der Realität gleichsetzen, müsste ein Großteil der Nicht-Computer-Spiele, wie beispielsweise das auf einem karierten Blatt Papier gezeichnete Spiel „Schiffversenken“²³³, das wohl fast allen Kindern und Erwachsenen gleichermaßen bekannt ist, Entsetzen und Bestürzung auslösen. In diesem gezeichneten „Kriegsspiel“ denkt wahrscheinlich keiner der Spieler während des Spielens an tatsächliche Schiffskatastrophen, ertrinkende Opfer, unglückliche Hinterbliebene oder bis zur Unkenntlichkeit aufgedunsene, von Fischen angenagte Wasserleichen.²³⁴ Es geht in diesem – wie in unzähligen anderen Kinder-, Brett-, Karten-, Konsolen- und Computerspielen

²³² vgl. Feibel, Thomas, ebd., S. 123-134

²³³ Auf ein kariertes Blatt Papier wird ein Spielrahmen eingezeichnet, welcher waagrecht mit Buchstaben und senkrecht mit Zahlen versehen wird. Danach wird Anzahl und Größe der Schiffe von den jeweiligen Spielern festgelegt und innerhalb dieses Spielrahmens eingezeichnet. Die Größe der Schiffe kann ein bis mehrere karierte Kästchen umfassen, die entweder waagrecht oder senkrecht eingezeichnet werden, sich aber nicht berühren dürfen. Ein Spieler eröffnet das Spiel durch Zurufen einer Buchstaben-/Zahlenkombination. Der gegnerische Spieler gibt zu erkennen, ob es sich bei dieser Kombination um einen „Treffereinschlag“ in eines seiner Schiffe handelt oder ob der abgefeuerte Schuss daneben ging. Jeder einzelne Abschuss eines Gegners wird auf dem eigenen Spielplan gekennzeichnet oder als Treffer im Schiff markiert, ebenso verfährt man mit den eigenen Schüssen, die ebenfalls im Spielplan markiert werden. Ist beispielsweise ein Schiff, das aus drei Kästchen besteht, dreimal hintereinander getroffen worden, so ist es als „versenkt“ dem Gegner mitzuteilen. Wer als Erster alle gegnerischen Schiffe versenkt hat, hat das Spiel gewonnen. (Dieses Spiel wird bevorzugt von Schülern in „langweiligen“ Schulstunden gespielt, wobei nur die grundlegenden Spielregeln festgelegt sind und je nach Alter verändert und erweitert werden können.)

²³⁴ vgl. Feibel, Thomas, ebd., S. 60

auch - lediglich um ein ganz bestimmtes Ziel: Den gegnerischen Spieler oder die feindliche Spielfigur mit möglichst probaten und effektiven Mitteln zu besiegen. Dabei steht der Tod als eines der urältesten und am weitesten verbreiteten Spielprinzipien methodisch zur Verfügung. Der Tod kann sowohl als konsequente und unumgängliche Eliminierung einer gegnerischen Spielfigur als auch als Widerstand oder Hürde betrachtet werden, deren Überwindung dem eigenen Weiterkommen im Spiel, beziehungsweise dem eigenen Siegen dient. Sieger in einem Spielverlauf, das in Form eines Kampfes oder Wettstreits ausgetragen wird, kann aber nur derjenige Spieler werden, der die Auseinandersetzung mit der gegnerischen Spielfigur nicht scheut, diese bezwingt, zum Rückzug nötigt oder einfach eliminiert. Dies gilt nicht nur für virtuelle Spiele am Computer, sondern ist grundlegendes Spielprinzip vieler bekannter, beliebter und gängiger Spiele. So betrachtet haben fast alle Spiele in unserem Kulturkreis mit der Thematik Gewalt im weitesten Sinne zu tun.²³⁵ Dieses Thema wurde in unserer Kulturgeschichte allerdings, wie bereits erwähnt, bislang von jedem Medium genutzt. Das Theater, die Literatur, die Malerei, sowie Film und Fernsehen verstanden jeweils auf ihre medienspezifische Darstellungsweise, Gewalt, Sterben und Tod als Unterhaltungselemente spannend und eindrucksvoll zu inszenieren. In fast allen Bildschirmspielen sind Todes- und Sterbeszenen jedoch nur eine Art „Animationselement“, um einen Treffer, den Sieg oder das erfolgreiche Spielende eindrucksvoll zu gestalten. Das eigentliche Spielerlebnis wird von diesen Sterbe- und Todesszenen nur peripher berührt. Das liegt nicht zuletzt daran, dass durch die Vielfalt des Repertoires an zur Verfügung stehenden Schockeffekten die „Sterberei“ an Höhepunktcharakter verliert. Für das eigentliche Spieler-

²³⁵ vgl. Willmann, Thomas: Death's a Game. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten-reale Gewalt, ebd., S. 141

lebnis ist dies ohnehin nicht von fundamentaler Bedeutung, denn der Reiz einer einzelnen zu Tode gekommenen Spielfigur erschöpft sich in immer wiederkehrenden und wiederholten, meist völlig überzeichneten Posen. Zudem sind diese Figuren zu künstlich und zu wenig menschenähnlich, meist dargestellt als Hohlkörper ohne Innenleben, deren Erscheinungsbild sichtbar computergeneriert und animiert wirkt. Betrachtet man sich einzelne Szenen aus angeblich blutrünstigen Computerspielen etwas genauer, wird auffällig, dass anstelle des grausamen Blutvergießens eigentlich nur zeichentrickähnliche Flüssigkeit, so genanntes „Pixelblut“ zu sehen ist. Zusammengesetzt aus banalen Bits und Bytes ist hier das Austreten von teilweise unterschiedlich farbigen „Körperflüssigkeiten“ höchst selten dazu geeignet, einen Spieler tatsächlich zu beeindrucken. Das ganze Szenario eines Spieles bleibt im erkennbaren Bereich der Fiktion und Simulation in einer synthetischen Welt verankert. Da die Spieler sich im Computerspiel interaktiv betätigen und sich nicht passiv von einer auf sie einströmenden Bilderflut überwältigen lassen, ist bei ihnen eine Sensibilisierung für die Fiktionalität der jeweiligen Darstellung gegeben, was bedeutet, dass Spieler eine Art ‚Lesekompetenz‘ für Gewaltdarstellungen entwickeln. Alles im Spiel ist inszeniert, determiniert, konsequenzlos und überschaubar, so dass dem Spieler das Kontrollgefühl im Kontext seines Spielverlaufs nicht abhanden kommen kann. Die Komplexität des Handlungsraums bleibt trotz aller begleitenden Horror- und Schockeffekte in der Erlebniswelt der Virtualität eingeschlossen. Eine Nivellierung der materialen Welt und der virtuellen Spielwelt ist daher nicht zu befürchten.²³⁶ In interaktiven Computerspielen dominiert meist auch die Regelmäßigkeit als prinzipbedingte Funktionsvoraussetzung das Spielgeschehen und Spielfiguren werden nicht in

²³⁶ vgl. ebd., S. 132-137

einen emotional aufgeladenen Kontext eingebettet, sondern existieren als Funktionsobjekte oder Inventar. Dadurch fordert die funktionalistische und wettbewerbsähnliche Darstellung von Gewalt auch keine Opfer, die man irgendwie beklagen könnte. Selbst wenn die eigenen ‚guten Spielfiguren‘ die fremden ‚bösen Figuren‘ vernichten, geschieht dies nicht in Mitleid erregender Darstellungsweise, sondern dient dem eigenen Weiterkommen im Spiel und macht dann sogar Spaß. Da auch nicht wirklich jemand im Spiel zu Schaden kommt, wird die Gewaltausübung wie auch die Gewaltdarstellung, von den jeweiligen Spielern nicht als bedrohlich und auch nicht als moralisch verwerflich wahrgenommen. Vielmehr ist die Gewaltwahrnehmung im Computerspiel als Konstruktionsleistung des menschlichen Gehirns zu betrachten, die auf strukturellen Ähnlichkeiten basiert, wenn es um die Unterscheidung zwischen der Darstellung von realer Gewalt und fiktiver, inszenierter Mediengewalt geht.²³⁷ Menschliche Gewaltphantasien, Gewaltimpulse und Aggressionen sind zwar ihrer Form nach im realen Miteinander gesellschaftlich unerwünscht, aber dennoch unleugbar vorhanden. Sie lassen sich weder im Keim ersticken, noch ignorieren. Allerdings wird bei den Mitgliedern einer zivilisierten Gesellschaft vorausgesetzt, dass sie den Gewaltaspekt in seiner Komplexität in ihr Normen- und Wertesystem unterordnet und andere, nicht gewaltorientierte Lösungsmöglichkeiten entwickelt. Dennoch stellt sich unsere Welt keinesfalls als gewaltfreier Raum dar, so dass vorhandene Gewaltimpulse und Aggressionen der Möglichkeit nach von der realen Welt in die virtuelle Welt verlagert werden können. Dort können sie ihren Ausdruck in vielschichtigen, kontrollierten und ungefährlichen Gestaltungsvarianten in Computerspielen finden. Einer breiten Interessens- und Käuferschicht kann somit für die unterschiedlichsten Präferenzen gewalthaltiges Spiel-

²³⁷ vgl. Ladas, Manuel, ebd. S. 142-148

material als „sozialverträgliches Ventil“ praktisch ohne unerwünschte Nebenwirkungen offeriert werden.²³⁸ Unter Berücksichtigung, dass Gewalt oftmals mit den Bedürfnissen verknüpft ist, Herrschaft und Kontrolle zu erlangen oder Macht lustvoll auszuüben, können virtuelle Gewaltinszenierungen diese Aspekte aufgreifen und kanalisieren. Kollektive und individuelle, emotionale Impulse ließen sich somit in der virtuellen Welt modellieren und gefahr- und folgenlos in Form eines Computerspiels konsumieren. Dort ist jener Ort, an welchem Nonkonformes, Regelwidriges, Illegales, Strafbares, Verbotenes, Unmenschliches oder einfach nur Geschmackloses, betrachtet, genossen, erlebt und gespielt werden kann.²³⁹

In der Irrealität der virtuellen Welt sollten keine Reglementierungen, Sanktionen oder Verbote die letzte Rückzugstätte menschlicher Phantasie ihrer fiktionalen Impulse berauben. Spielwelten waren schon immer – lange bevor es Computerspiele überhaupt gab – fiktive Räume, in welchen Phantasien von Gesetzlosigkeit, das Überschreiten jeglicher Verbote oder einfach die Lust am Bösen kurzweilig ausgelebt werden konnten. Impulse dieser Art sind nicht prinzipiell bedrohlich, besorgniserregend oder verwerflich, sondern als Produkte unseres Geistes jene Bestandteile, auf die wir im täglichen Leben verzichten müssen. In abgegrenzten, eigens für sie eingerichteten Welten, können sie in dieser „domestizierten“ Entfaltungsform keinen realen Schaden verursachen, so dass wir das Spielen mit dem Tod, der Gewalt und dem Sterben als irrealer Sequenzen lustvoll und bedenkenlos genießen sollten.²⁴⁰

²³⁸ vgl. Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang: Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel?, ebd., S. 50

²³⁹ vgl. ebd., S. 55

²⁴⁰ vgl. Willmann, Thomas, ebd., S. 141-142

5.4 Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen

Computerspieler sind keine passiven Zuschauer: Sie sind weder unkritische Konsumenten noch wehrlose Opfer eines gefährlichen elektronischen Unterhaltungsmediums, sondern können als kreative und interaktive Benutzer desselben verstanden werden. Dabei ist es unwesentlich, ob die einzelnen Spielerpräferenzen bei Kampfsportspielen, Kriegs- und Strategiespielen, Wirtschafts- und Simulationsspielen, Militärspielen und Rollenspielen liegen oder in anderen Bereichen der Spielgenres angesiedelt sind. Im Gegensatz zu den übrigen Massenmedien steht bei Computerspielen der aktive Nutzereingriff als unabdingbare Voraussetzung im Vordergrund, oberflächliche und leichtflüchtige Berieselung widerspricht dem Spielprinzip. Innerhalb der vorprogrammierten Rahmenbedingungen kann der jeweilige Nutzer, beziehungsweise Spieler, den Spielregeln entsprechend, dennoch steuernd in den Handlungsablauf eingreifen. Diese Aktivität im Computerspiel ermöglicht wechselseitige Wirkzusammenhänge zwischen dem Spiel und dem Spieler, wobei der Spieler den Ablauf im Spiel bestimmt und nicht das Medium. Innerhalb dieses spezifischen Spielkontextes kann der Spieler Kontrolle über das virtuelle Geschehen ausüben und bestimmte Fertigkeiten entwickeln.²⁴¹ Die unterschiedlichen Beweggründe für das Spielen gehen über die Faktoren Unterhaltung, Langeweile und Flucht aus dem Alltag (Eskapismus) weit hinaus. Zusätzlich werden – nicht nur von jüngeren Spielern – Erlebnis- und Erfahrungsräume gesucht, die nicht zuletzt als Angebote für persönliche Lebensstilentwicklungen, Orientierungshilfen oder Identifikationsmöglichkeiten herangezogen werden. Wie auch im realen Leben werden die Spieler im Handlungsverlauf eines Computerspiels mit Machtstruk-

²⁴¹ Vgl. Ladas, Manuel, ebd., S. 38

turen, Ohnmacht- und Angstgefühlen konfrontiert, die es sinnvoll einzusetzen und zu beherrschen gilt. Dabei können Spielhandlungen als Versuche verstanden werden, wechselseitige Wirkzusammenhänge zwischen Spiel und Spieler zu Gunsten des Nutzers zu beeinflussen. Der Reiz des Spiels liegt in der Spannung, ob eigene Kompetenzen, Kräfte und Fähigkeiten sich zielorientiert im Wettstreit durchsetzen lassen. Durchsetzungsfähigkeit, taktisches Vorgehen, Entwickeln von Strategien und vielem mehr sind dabei nur einige wenige Aspekte, um in der Vielfalt des virtuellen Spielraums dem Gegenspieler machtvoll zu begegnen. Erst die Entfaltung der Handlungsmacht des jeweiligen Spielers setzt das Geschehen auf dem Bildschirm in ein Beziehungsgeflecht, das sich im Kontext der virtuellen Möglichkeiten entfaltet. Eingebunden in diese komplexen Zusammenhänge entsteht das Wechselspiel zwischen Medium und Nutzer und offenbart erst dadurch seine Gestaltungsvielfalt. Nur im Computerspiel können unzählige Erlebniswelten aktiv erkundet und in ihrer virtuellen Konsequenzlosigkeit lustvoll miteinander verknüpft werden. Dabei ist die Herausforderung, mit Komplexität, Unberechenbarkeit und Unbestimmtheit flexibel zu agieren, eine für viele Spieler wesentliche Spielmotivation. Sind des Weiteren die Spielkontrolle, Selbstbeherrschung, Ausdauer, Stressresistenz, Konzentrationsfähigkeit und Geduld konstitutive Elemente für den erfolgreichen Sieg, wurde die Spielaufgabe der Leistungsanforderung gemäß ausgeführt.²⁴² Computerspiele befinden sich zwar durch ihre Gebundenheit an einen Computer innerhalb der materialen Welt, sind aber als virtuelle Erlebniswelten in einem „wertfreien Raum“ angesiedelt. Als Computerfiktionen unterliegen sie anderen Prinzipien als denen der materialen Welt und begeistern durch ihre Eigenart, dass man sich

²⁴² vgl. Fritz, Jürgen: Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? In: Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten, ebd., S. 10-15

als Spieler handelnd und auch wahrnehmend in ihnen platzieren kann, ohne faktisch in ihnen vorhanden zu sein. Das eigene, empirisch-physische Dasein wird kurzzeitig ausgeblendet und die körperliche Konkretion weicht einer Art kybernetischer Selbsterfahrung. Und obwohl (Wert-)Maßstäbe der materialen Welt in der virtuellen Spielwelt keinen Geltungsanspruch erheben können, faszinieren ihre „wirklichkeitsähnlichen“ Handlungsmöglichkeiten, da sie beliebig überschritten, erweitert und utopisch überformt werden können.²⁴³ In der Welt der Computerspiele kann der Spieler seinen phantastischen Verwandlungsgelüsten freien Lauf lassen, in Rollenspielen verschiedene Identitäten kreieren, Selbstinszenierungen genießen und affekt- und emotionsgeladen vom Superhelden zum Ungeheuer mutieren. Im Spiel der gestalterischen Verwandlungen weisen die Möglichkeiten der Erfahrungen weit über die gewöhnlichen Alltagserfahrungen in der realen Welt hinaus:

In unwirklichen Umgebungen verstecken sich gigantische, monströse Alleskönner, die aus einem bedrohlichen Hinterhalt hervorpreschen, um bluttriefende Opfer in unbarmherzigen Schlachten zu hinterlassen. Mit ihren undefinierbaren Zauberwaffen erobern sie Geisterwelten, deren Betreten wohliger angegruselte Horrorszenarien befürchten lässt, usw. In dieser verkürzten Darstellungsweise kann man sich das angeregte und aufregende Herumtoben zwischen Spezialeffekten und Schockeinlagen der jeweiligen Spieler vorstellen. Dabei wirken Szenen der Art, wie sie zuvor beschrieben wurden, nicht desensibilisierend auf die Spieler, sondern werden in ihrer oftmals völlig überzeichneten Gewaltdarstellung vom Spieler als ungefährlich erkannt. Computerspieler prahlen bei Mitspielern und Konkurrenten dabei auch nicht mit der Anzahl der ermordeten oder eliminierten Spielfiguren, sondern mit ihrem erreichten Punktestand und ihren neu entwickelten Strate-

²⁴³ vgl. ebd., S. 17-18

gien.²⁴⁴ Trotz aller An- und Aufregung, die für das Verlieren und Gewinnen eines Spiels konstitutiv ist, kooperieren Kinder- und Jugendliche, wie auch erwachsene Spieler mit anderen Spielern, tauschen sich aktiv mit ihnen aus, planen und organisieren gemeinschaftliche Turniere und Wettbewerbe, informieren sich über neuste Entwicklungen und vieles mehr. Auf diese Weise werden interaktive Erlebnisse in virtuellen Welten zum sozialen Gemeinschaftsereignis für eine bestimmte Interessensgruppe.²⁴⁵ Seit geraumer Zeit werden auch im Internet Spiele zu einem beliebten Massenereignis, an dem hunderte von Spielern aus aller Welt gleichzeitig teilnehmen können. Auch werden eigens zum wettbewerbsartigen Spielvergnügen gemeinsame Treffen organisiert, zu welchen die Spieler ihre privaten, persönlichen Computerausrüstungen mitbringen. Bei diesen turnierartigen Veranstaltungen, deren Aufbau und Struktur an vereinsähnliche Institutionalisierung erinnert, werden zudem Kontakte mit Gleichgesinnten gepflegt. Genannt werden diese Spiele-Treffen Lan-Partys²⁴⁶ (Abk. für Local Area Network). Bei diesen Lan-Partys werden ganz bestimmte oder verschiedene Spielwelten bereitgestellt, die im Verlaufe eines Wochenendes oder einiger Tage das Spielforum vieler Teilnehmer bilden. Diese „Online-Gemeinschaft“ kann als selbstorganisierte, komplexe, differenzierte und soziale Gruppe betrachtet werden, die auf lokaler, regionaler, nationaler und internationaler Ebene ihr Teamspiel organisiert. Um in diese Spielergemeinschaft integriert werden zu können, muss neben Kommunikationsorientiertheit, Selbstkontrolle und Verantwort-

²⁴⁴ vgl. Jones, Gerard, ebd., S. 118

²⁴⁵ vgl. ebd., S. 258

²⁴⁶ Lan-Partys basieren auf einem gemeinsamen Computernetzwerk, welches auf räumlich beschränkten Gebieten wie beispielsweise in einem Unternehmen oder einem Universitätsinstitut über einen Server ermöglicht, auf gemeinsame Daten zuzugreifen. Die Vorteile liegen in der schnellen Kommunikationsmöglichkeit verschiedener Benutzer und deren interaktivem Austausch, der allen Teilnehmern gleichermaßen zur Verfügung steht. In: Hinner, Kajetan: Internet-Lexikon. Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München 2001, S. 225

lichkeit das Fairplay einer sportlichen Spieleinstellung des jeweiligen Teilnehmers gegeben sein. In diesen kollektiv angelegten Spielen gibt es auch keinen Verlust persönlicher Spielfiguren oder deren Tod, sondern nur einen gemeinsamen Sieg oder eine gemeinsame Niederlage des gesamten Teams. Einzelinteressen stehen hinter dem Gesamtinteresse der Nutzergemeinschaft zurück, wenn es um die Erfüllung des vorgegebenen Spielziels geht. Obwohl oftmals hunderte von jungen Spielern meist im Alter zwischen achtzehn und fünfundzwanzig Jahren auf engstem Raum mit unterschiedlichen realen biographischen und sozialen Hintergründen aufeinander treffen, wurden bislang keine aggressiven Ausschreitungen solcher Partys bekannt. Im Gegensatz zu rituellen Großveranstaltungen wie Rockkonzerten oder Fußballspielen in Stadien, ist die Gesamtmosphäre auf Lan-Partys als äußerst zivilisiert, friedlich und entspannt zu beschreiben.²⁴⁷ Bei Spielveranstaltungen dieser Art ist erkennbar, dass das spielerische Kräftemessen in einen sportlichen Wettkampf eingebettet ist und nicht dem Ausleben persönlicher Gewaltambitionen dient. Die Friedfertigkeit solch groß angelegter Spielveranstaltungen zeigt zudem, dass die Spieler zwischen gespielter virtueller Gewalt und realer Alltagswelt differenzieren können und diese beiden unterschiedlichen Ebenen auch nicht miteinander verwechseln. Grenzüberschreitungen der jeweiligen Wirklichkeitsebenen sind genauso wenig zu befürchten wie deren Nivellierung. Die gespielte Gewalt, die ungefährlich in einem sanktionsfreien Raum problemlos und ausschließlich dem spielerischen Fortkommen dient, soll einfach nur Spaß machen.²⁴⁸ Auch wenn der „Spaßfaktor“ Gewalt im Computerspiel eine sekun-

²⁴⁷ vgl. Bausch, Constanze und Jörissen, Benjamin: Erspielte Rituale. Kampf- und Gemeinschaftsbildung auf Lan-Partys. In: Wulf, Christoph; Althans, Birgit; Audehm, Kathrin u. A.: Bildung im Ritual. Schule, Familie, Jugend, Medien. VS Verlag für Sozialwissenschaften/ GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden 2004, S. 303-313 und S. 327-332

²⁴⁸ vgl. Gieselmann, Hartmut: Aktion „Sauberer Bildschirm“, ebd., S. 51

däre Funktion erhält, da ja wie bereits angemerkt, der Spielinhalt nicht im Vordergrund steht, so hat der Genuss an blutrünstigen Inszenierungen dennoch Funktionscharakter. In unserer zivilisierten Kultur werden die Unterdrückung gewalthaltiger Impulse, das Unterlassen des Auslebens feindseliger Gesinnungen sowie viele Verdrängungen anderer emotional unerwünschter Ambitionen, gesellschaftlich vorausgesetzt. Extreme Verbote und wenig Möglichkeiten, Ventilfunktionen für eigenen Unmut aufzufinden, lassen negative Stauungen entstehen. Kinder und Jugendliche, wie auch Erwachsene, können sich dieser Emotionen in gewalthaltigen Spielen eventuell entledigen und empfinden beim „Ermorden“ virtueller Feinde, die vielleicht stellvertretend für eine real existierende Person stehen, eine gewisse Befreiung, Erleichterung oder Befriedigung. Spannungen, Stress, Aggressionen und vieles mehr werden im Handlungskontext brutaler Computerspiele dadurch zum Austragungsort der ansonsten unauslebbar Phantasien. Im spielerischen Umgang ist zudem das Ausleben dieser Impulse im kontrollierbaren Raum virtueller Ereigniswelten sowohl für den Ausführenden wie auch für die vermeintlichen synthetischen Feindbilder völlig gefahrlos.²⁴⁹ Gewaltdurchzogene Computerspiele in zerstörerischen Phantasiewelten bieten eventuell sogar positive Entwicklungsmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche an. Pseudoaggressives Spielen durch gewaltorientierte Medieninhalte könnte durchaus diese Aggressivität in der Realität in Durchsetzungsvermögen, gesundes Konkurrenzdenken oder energische Entschlossenheit transformieren.

Leider haben wissenschaftliche Forschungsinteressen bislang solche Aspekte weitestgehend unberücksichtigt gelassen und verfallen stattdessen in das gewohnte öffentliche Reaktionsmuster mit den bekannten Forderungen nach Zen-

²⁴⁹ vgl. Jones, Gerard, ebd., S. 268

sur, Einschränkung und Verboten.²⁵⁰ Es ist zweifelhaft, ob der Ruf nach Einschränkung von Gewaltdarstellungen in Massenmedien und Computerspielen für die Verhaltensweisen von Menschen in der Realität überhaupt sinnvoll ist. Eine differenzierte Betrachtung von Seiten der Kritiker, Medienwissenschaftler und Erwachsenen in Verbindung mit erworbener Medienkompetenz²⁵¹ in Bezug auf den Umgang mit verschiedenen gewalthaltigen Unterhaltungsmedien wäre sicher ein angemessener Anfang, vor allem Kinder und Jugendliche an sensible Medieninhalte heranzuführen. Ebenso interessant wäre in diesem Zusammenhang zu ergründen, wodurch die Anziehungskraft und Faszination für gewaltorientierte Medieninhalte bei einem Publikum ausgelöst wird, denn die Hintergründe für diese massenhafte Faszination sind keinesfalls unerheblich. Was einzelne Medien bei welchem Publikum unter welchen Bedingungen bewirken, kann dann in diesen komplexen Forschungszusammenhang eingebettet werden.²⁵²

Da es im Computerspiel - wie in anderen Spielen auch - vorwiegend um Spiel, Spaß und Spannung geht, sind in Bezug auf den Spielinhalt Kriterien der Menschlichkeit, Ansprüche auf Moralität und empathische Emotionen fehl am Platz. Der Spieler steuert eine Spielfigur oder einen elektronischen „Stellvertreter“, einen so genannten Handlungsträger, und ist in die mechanische Regelhaftigkeit des Spielprogramms einbezogen. Durch den funktionsabhängigen Objektcharakter der jeweiligen Spielfigur fehlt die Möglichkeit, zu dieser einen emotionalen Bezug aufbauen zu können. Noch dazu ist aufgrund der oftmals comichaften Darstellungsweise der Spielfiguren keine Charakterzeichnung vorhanden, die für sich psychologische Tiefe beanspruchen könnte. Auch ist eine Identifikation mit der

²⁵⁰ vgl. ebd., S. 69-71

²⁵¹ der Begriff „Medienkompetenz“ wird in Kapitel 6.4 näher erörtert

²⁵² vgl. Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang: Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel?, ebd., S. 53

jeweiligen Spielfigur, die vom Spieler eindeutig der virtuellen Wunsch- und Erlebniswelt zugeordnet wird, wegen ihrer extremen Überzeichnung nicht möglich: Es fehlt eindeutig an der Ernsthaftigkeit und Glaubwürdigkeit einer ausgeprägten Charakterdarstellung. Der Spieler ist sich dessen stets bewusst, in welcher „Welt“ er sich augenblicklich befindet. Noch dazu unterscheidet sich Interaktivität im Computerspiel ganz wesentlich von der „echten“ zwischenmenschlichen Interaktivität. Interaktivität im Computerspiel unterliegt funktionalen Aspekten, festgelegten Wirkzusammenhängen zur erfolgreichen Spielbewältigung, wobei Reiz-Reaktionsfolgen im Vordergrund stehen. Emotionalität und Empathie sind überhaupt keine spielrelevanten Komponenten und deshalb für das gesamte Spielgeschehen nicht von Bedeutung. Da das virtuelle Spiel einer anderen Wirkungsebene angehört als die Realität, können hier keine Menschenrechte, Normen oder Werte verletzt werden. Spielsimulationen und die damit verbundene Vorstellungskraft und Phantasie befinden sich nicht auf derselben Betrachtungs- und Erlebnisebene wie die materiale Wirklichkeit. Es können lediglich Geschmacksurteile, persönliche Vorlieben und Abneigungen eine Rolle in der Wahl des jeweiligen Spiels zum Tragen kommen. Werden gewalttätige Computerspiele zum Abreagieren von Aggressionen abgelehnt, so darf man sich wundern, dass unsere Gesellschaft genau diese Ambitionen bei Menschen, die sich in Schützenvereinen beim Schießen „austoben“, hingegen als unbedenklich einstuft. Es steht außer Frage, bei welcher von beiden Tätigkeiten eine potentielle Gefahr der Eskalation mit folgenschweren Konsequenzen wahrscheinlicher ist.²⁵³ Um bei dem Beispiel des „Schützenvereins“ noch kurz zu verweilen, sind im Gegensatz hierzu die virtuellen Spielwelten menschliche Konstruktions- und Phantasieleistungen. Ausgeführte Handlungen in ihnen, ob in Form

²⁵³ vgl. Weber, Karsten, ebd., S. 38

ungenierten Blutvergießens, größenwahnsinniger Allmachtsphantasien oder inszenierter Amokläufe, bleiben in der Unverbindlichkeit fiktionaler Erlebniswelten in einem ungefährlichen Abenteuererraum. Risikolos und in sicherer Distanz zu echter, realer Gewalt, lässt sich virtuelle Gewalt in „publikumsangemessener“ Aufbereitung konsumieren. Dabei sind je nach medialen Vorlieben, moderate und kindgerechte, humorvolle oder drastisch inszenierte Gewaltorgien entscheidend für die jeweilige Spieler- und Nutzerpräferenz. Diese akzeptable Gewaltpräsentation hat zwar intensiven Erlebnischarakter, ohne jedoch den „Spaßfaktor“ mit Aspekten folgenschwerer Konsequenzen zu belasten. Die vom Spieler erkannten programmierten Reaktionsmuster der jeweiligen Spielfigur lassen die virtuell wahrgenommene Gewaltdarstellung nicht nur folgenlos sondern im Grunde auch erfahrungslos bleiben.²⁵⁴ Der Tatsache, dass weltweit Millionen begeisterte Computerspieler weder eine potentielle Gefahr für die Öffentlichkeit, noch für sich selbst darstellen, sollte unbedingt Rechnung getragen werden. So lange dies der Fall ist, sollte auch der Konsum und Genuss von Computerspielen als Privatvergnügen betrachtet werden und den Spielern nicht der Spaß daran verdorben werden.

5.5 Exkurs zu John Stuart Mill

Mill empfindet das Zeitalter, in dem er lebt, als eine Epoche, in welcher unterschiedliche Klassen der Gesellschaft unter einer feindlich gesinnten und gefürchteten Zensur leiden. Mit „Argusaugen“ wird das Leben des Einzelnen ebenso von der Gesellschaft als auch von der Regierung beobachtet. Peinlich genau und akribisch wird

²⁵⁴ vgl. Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang, ebd., S. 55-56

darauf geachtet, „wer wann was und warum“ tut, ob dieses Verhalten gesellschaftskonform und sozialverträglich ist, oder ob es den „guten Sitten“ des üblichen Geschmacks der Durchschnittsbevölkerung auf irgendeine Weise widerspricht oder einfach nur missfällt. Es scheint eine der ausgeprägtesten menschlichen Leidenschaften zu sein, sich ganz selbstverständlich, ungeniert und dreist in legitime Privatangelegenheiten einzelner Mitmenschen einzumischen.²⁵⁵ Dabei bedeutet diese aufdringliche „Einmischung“ bestenfalls die Ansicht und das Geschmacksurteil einzelner Leute über das, was sie selbst für andere als richtig oder falsch, gut oder schlecht betrachten. Oftmals sind diese „Vielen“, die ihre unhinterfragten „Weisheiten“ aus der allgemein üblichen Anschauung der breiten Masse der Gesellschaft ziehen, zutiefst beleidigt und in ihren Gefühlen verletzt, wenn es einzelne Individuen wagen, ihre Vorlieben oder Abneigungen zu ignorieren. Verhalten, was von Tradition und Brauch nur geringfügig abweicht, wird als unverschämte Ungeheuerlichkeit angeprangert, weil es den gesellschaftlichen Interessen zuwiderläuft.²⁵⁶ Bei Begründungen für die Vorgehensweisen dieser Art gegenüber einzelnen Individuen wird zudem völlig ignoriert, dass es sich hierbei nicht um Pflichtverletzungen oder Interessenschädigung der Gemeinschaft handelt: Es geht um das Recht auf Freiheit des Einzelnen, sein Leben nach eigenen Vorstellungen selbstbestimmt und eigenverantwortlich zu gestalten. Durch Beschneidungsversuche dieser Art von Seiten der Gesellschaft wird jedoch die eigene, persönliche Lebensplanung verunsichert, eingeschränkt, behindert und in ihrer Entwicklung unterdrückt.²⁵⁷ Schon damals wies Mill auf die Notwendigkeit hin, den Möglichkeiten der Machtausübung des Staates auf einzelne Personen, wie auch der gesellschaftlichen Druckausübung auf einzelne Indivi-

²⁵⁵ vgl. Mill, ebd., S. 117

²⁵⁶ vgl. ebd., S. 116

²⁵⁷ vgl. ebd., S. 84

duen und einige Randgruppen der Gemeinschaft, Grenzen zu setzen. Zu Recht bezeichnet er dieses Problem nicht nur als aktuelles Zeitphänomen, sondern erhebt es zur „Lebensfrage der Zukunft“ für nachfolgende Generationen.²⁵⁸ Ein Großteil unserer Mitmenschen, gemeint ist damit die Mehrheitsmeinung der Öffentlichkeit und ihre gesellschaftlichen Anschauungen, mischen sich stets vereinzelt oder gemeinsam, oftmals unter Bezugnahme auf verschiedene Medien und deren publizierte Meinungen, in das Privatleben einzelner Individuen ein. So mag es kaum verwundern, dass Computer- und Konsolenspiele jedweder Art und ungeachtet welchen Spielinhalts, grundsätzlich in die Kritik geraten sind. Als noch relativ neues Unterhaltungsmedium, dessen Gebrauch zudem technische Kenntnisse und Fähigkeiten voraussetzt, die der älteren Generation meist nicht so geläufig sind wie ihren Nachkömmlingen, steht es seit geraumer Zeit in Verdacht, kinder- und jugendgefährdend, wie auch moralisch verwerflich zu sein. Dabei ist auffällig, dass die Begründung für die Äußerung der jeweiligen Kritik eher ein persönliches Geschmacksurteil darstellt, als eine fundierte, sachliche Argumentation. Meist geleitet von einem Mangel an Sachkenntnis, aber um so mehr gestützt von Vorurteilen, Ängsten, Befürchtungen und moralisch fragwürdigen Bedenken, manifestiert sich die Abneigung gegen Computerspiele in einem großen Teil der Bevölkerung. Nicht Fakten werden zur Beurteilung oder Begründung herangezogen, sondern der Maßstab zur Meinungsbildung setzt sich vorwiegend aus Ansichten der breiten Masse zusammen, die abhängig von ihren eigenen Wünschen und Vorstellungen zu wissen vorgibt, was tadelns- oder lobenswert ist. Dabei bildet der Maßstab ihrer eigenen Meinungen und Anschauungen die Grundlage der angestrebten Lebensregeln, welche die Gesellschaft - durch zahlenmäßige Klassenüberlegenheit - für sich als Recht in Anspruch

²⁵⁸ vgl. ebd., S. 5

nimmt.²⁵⁹ Mill betrachtet es als Regierungs- und Gesellschaftspflicht, wie auch als Pflicht jedes Einzelnen, eine sorgfältige, möglichst fundierte Formung der Meinungsbildung zu entwickeln, ohne jedoch dabei den Anspruch auf Vollständigkeit gegenüber Andersdenkenden zu erheben. Vertrauen in eine so genannte „Kollektivglaubwürdigkeit“, weil es bequemer und sicher unproblematischer ist, zu denken wie die Mehrheit denkt, befähigt niemanden zu kritischer Betrachtung.²⁶⁰

Obwohl sich die Zahl der Computerspieler weltweit - ungeachtet der jeweiligen Altersgruppen und Spielerpräferenzen - stets erhöht, werden sie oftmals von einem Großteil der Bevölkerung ganz pauschal wie eine kleine renitente Minderheit betrachtet, die man vor sich selbst schützen und ebenso vor großem Schaden bewahren sollte. Bisher wurden die Bedenken der Gesellschaft und zahlreicher „Gegner“ von Computerspielen jedoch nicht wissenschaftlich bestätigt, so dass die ausgeübte „soziale Tyrannei“ der Gesellschaft, die moralisch erhobenen Zeigefinger einzelner Medienkritiker und auch die erteilten Verbote diverser Kinder- und Jugendschützer, als unrechtmäßige Zwangsausübung gegen die Lebensgestaltung einzelner Individuen und Nutzer von Computerspielen betrachtet werden kann. Mill würde in diesem Zusammenhang darauf verweisen, dass es keinen Grund gibt für die Einmischung der Öffentlichkeit in die Belange der persönlichen Angelegenheiten des Individuums und dass es unerlässlich ist, der Macht- und Druckausübung der Gesellschaft - oder im Fall des Kinder- und Jugendschutzes durch die Regierung - von Seiten des Staates Beschränkungen aufzuerlegen. Nicht nur vor staatlichen Sanktionen und behördlichen Maßnahmen ist hier das Individuum zu schützen, sondern vor allem gegen die Tendenz der Gesellschaft, ihren einzelnen Mitgliedern

²⁵⁹ vgl. ebd., S. 11-12

²⁶⁰ vgl. ebd., S. 27-28

aufgrund von Abneigungen und Antipathien den „Willen des Volkes“ aufzuoktroieren.²⁶¹ Für Mill ist der einzige Grund, aus welchem die Gesellschaft einzeln oder vereint, berechtigt ist, sich in die Angelegenheiten ihrer Mitmenschen einzumischen, derjenige, sich selbst zu schützen und die Schädigung anderer zu verhüten. Nur dies betrachtet er als nachvollziehbare und berechtigte Begründung, Zwangsmaßnahmen gegen ein Gesellschaftsmitglied zu erheben.²⁶² Demzufolge gibt es keinen vernünftigen und zu rechtfertigenden Grund, Nutzer von Computerspielen mit Sanktionen, Reglementierungen oder Verboten zu drangsalieren, da sie der Gesellschaft keinen Schaden zufügen und sich die Gesellschaft auch deshalb nicht vor ihnen zu schützen braucht (vgl. 5.4). Das eigene physische oder psychische Wohl des jeweiligen Computerspielers ist seine persönliche Privatangelegenheit und stellt keinen ausreichenden Rechtfertigungsgrund für Fremdeingriffe dar. Das ist so zu verstehen, dass die jeweilige situationsabhängige, emotionale Verfassung des Nutzers während des Computerspiels seine eigene Privatsache ist: Ob er sich wohligh angegruselt, neugierig interessiert oder gelangweilt dem Spielinhalt widmet, unterliegt nicht dem Zuständigkeitsbereich und der Beurteilung Außenstehender. Als Erfahrungs- und Erlebnisräume können Computerspiele dem Einzelnen sowohl Lern- und Orientierungshilfe sein, als auch dienliche Identifikationsmöglichkeit verschiedener Lebensstilentwicklungen. Solange der Spieler nur sich selbst mit - für Außenstehende - sinnlosen, überflüssigen, zeitverschwendenden oder einfach nur fragwürdigen Aktivitäten in Computerspielen vergnügt, wäre es anmaßend und unrecht, ihn zu anderen Handlungen zu nötigen, die nach Meinung der Mehrheit eventuell besser oder „vernünft-

²⁶¹ vgl. ebd., S. 10

²⁶² vgl. ebd., S. 16

tiger“ für ihn wären.²⁶³ Seine für die Mitmenschen und Umwelt unschädliche Art der Freizeitbeschäftigung oder Lebensgestaltung gehört zu dem Tätigkeitsbereich, aus welchem sich die Gesellschaft herauszuhalten hat und die sie nur am Rande tangieren sollte, denn persönliche Vorlieben, Geschmacksentscheidungen und Aktivitäten des Einzelnen sind seine Privatangelegenheit.²⁶⁴ Würde sein Verhalten seine Mitmenschen in Mitleidenschaft ziehen oder schädliche Auswirkungen auf sie haben, müsste er sein Vorgehen rechtfertigen und verantworten. Bei Rechtsverletzungen gegen einzelne oder mehrere Personen wird die freiheitliche Privatangelegenheit seiner bislang ihn selbst betreffenden Handlungen zum Interesse der Öffentlichkeit, der herrschenden Moral und des Gesetzes.²⁶⁵ Ist dies jedoch nicht der Fall und betreffen seine Handlungen ausschließlich ihn selbst, sollte seine Unabhängigkeit im Denken und Handeln uneingeschränkt bleiben.²⁶⁶ Befürchtet die Gesellschaft – wie im Fall von Computerspielen – es könnte eventuell und vielleicht irgendwann irgendein Einzelner oder sogar viele unbeteiligte Personen gefährdet werden, ohne dass es sich aber bei ihren Bedenken um eine begründete Pflicht- oder Rechtsverletzung der Öffentlichkeit handelt, noch nachweislich einer Person schadet, außer gegebenenfalls dem Nutzer selbst, so sind diese Kategorien als Handlungsmöglichkeiten zu betrachten, welche die Gesellschaft um der Freiheit willen des Einzelnen tolerieren muss.²⁶⁷ Natürlich haben wir – die Gesellschaft und auch jedes einzelne ihrer Mitglieder – jederzeit das Recht, unsere konträre oder missbilligende Meinung gegenüber diversen Angelegenheiten unserer Mitmenschen auch frei zu äußern. Dies sollte aber nicht verwechselt werden mit einer Einmischung in die Absichten, Handlungen und

²⁶³ vgl. ebd., S. 16

²⁶⁴ vgl. ebd., S. 116

²⁶⁵ vgl. ebd., S. 112-113

²⁶⁶ vgl. ebd., S. 17

²⁶⁷ vgl. ebd., S. 113

Lebensweisen anderer Menschen. Das Recht der freien Meinungsäußerung für uns besteht in diesem Zusammenhang lediglich darin, unsere eigenen Ansichten als solche zur Geltung zu bringen, ohne dabei die Individualität des Einzelnen, des „Anderen“, zu unterdrücken.²⁶⁸

Spricht Mill von der Freiheit des einzelnen Individuums, so besteht diese, wie bisher dargelegt, ausschließlich für mündige, erwachsene Bürger im Besitz ihres Verstandes. Unmündige und entmündigte Menschen müssen ebenso wie Kinder oder Jugendliche vor ihren eigenen Handlungen geschützt werden, wie auch gegen äußere Eingriffe der Gesellschaft.²⁶⁹ Kinder- und Jugendschützer, Medienkritiker, besorgte Eltern oder andere „Bedenkenträger“ unserer heutigen Zeit sollten jedoch nicht dem Eindruck erliegen, Mill hätte Kinder aufgrund des besonderen Schutzes, den er ihnen gewährt, aus seiner Argumentation des Schädigungsprinzips herausgenommen. Die gesellschaftliche und auch die elterliche Erziehung von Kindern in ihrer frühen Entwicklungsphase, ihrer Kinder- und Jugendzeit, betrachtet Mill als wichtige und ernstzunehmende Aufgabe. Verantwortungsvoll sollen Kinder und Jugendliche unterrichtet werden, um später Erfahrungen, Erkenntnisse und übermitteltes Wissen sinnvoll nutzen zu können. Dabei verdient auch ein gewisses Maß gebräuchlicher Sitten und gesellschaftlicher Spielregeln Beachtung und Berücksichtigung in der Erziehung der Heranwachsenden.²⁷⁰ In diesen Phasen des Heranwachsens ist es Aufgabe der Eltern und der Gesellschaft gleichermaßen, Kinder und Jugendliche zu eigenverantwortlichen, autonomen und mündigen Individuen zu erziehen, damit sie später in der Lage sind, vernünftige Entscheidungen für sich treffen zu können. Dabei sollte der Eigenwilligkeit und Besonderheit verschiedener Charaktere auch bereits in jungen Jahren unbedingt Rech-

²⁶⁸ vgl. ebd., S. 106-107

²⁶⁹ vgl. ebd., S. 17

²⁷⁰ vgl. ebd., S. 80

nung getragen werden. Konservative, festgefahrene und „orthodoxe“ Gewohnheiten in Erziehungsangelegenheiten gelten hingegen höchstens für gewöhnliche Umstände und gewöhnliche Charaktere. Diese Maßnahmen der Erziehung fördern jedoch keine individuelle Persönlichkeitsentwicklung, sondern formen lediglich gewöhnliche Personen.²⁷¹ Deshalb gilt alles, was Mill über die Bedeutung der Individualität des Charakters, die Verschiedenartigkeit der Meinungen und Handlungsweisen erklärt, nicht nur für erwachsene Personen, sondern ebenso für die Differenziertheit der Kinder- und Jugendernziehung.²⁷² Mill stellt aber bereits zu seiner Zeit fest, dass ein Großteil der Eltern wie auch der Gesellschaft ihren „Erziehungsauftrag“ aufgrund eigener Unzulänglichkeiten, fraglos übernommener Sitten, Gebräuche und Klischees oder einfach nur aus Bescheidenheit an Verstand, eher mangelhaft ausführen. Wachsen Kinder und Jugendliche in solchen Verhältnissen und Umgebungen zu konformistischen, kritiklosen „Jasagern“ der Gesellschaft heran, unfähig, selbstbewusst eine eigene Persönlichkeit fern der Massenmeinung zu entwickeln, dann trägt die Gesellschaft einen beträchtlichen Anteil der Schuld an dieser beklagenswerten Entwicklung.²⁷³ Dieses Ergebnis aus einer für Mill fatalen Entwicklung, ist darauf zurückzuführen, dass ja bekanntermaßen alle in der Welt stattfindenden Veränderungen darauf abzielen, die Gesellschaftsstrukturen zu stärken und gleichzeitig freiheitliche Impulse des Individuums dafür zu opfern.²⁷⁴ Gelegentlich entwickelt sich jedoch unter dieser Erziehung – wenn auch mit immensen Anstrengungen, rebellischem Durchsetzungsvermögen oder unbeugsamem Eigenwillen – ein unabhängiges, charakterstarkes Individuum. Dieser selbstbewusste, heranwachsende Mensch wird

²⁷¹ vgl. ebd., S. 80

²⁷² vgl. ebd., S. 145

²⁷³ vgl. ebd., S. 113-114

²⁷⁴ vgl. ebd., S. 22

sich gegen die Bevormundung und Fremdbestimmung der herrschenden Meinung, mit vollem Recht zu wehren wissen.²⁷⁵ Familiäre wie auch gesellschaftliche Strukturen, Erziehungsformen- und Methoden, sowie Rechte und Schutz von Kindern, haben sich seit dem Zeitalter von Mill stark verändert. Unter Berücksichtigung bestimmter Altersgruppen und des jeweiligen kindlichen Entwicklungsstands, hätte er sicher heute nicht befürwortet, Kindern die altersgerechte Zuspreehung an Eigenverantwortlichkeit für ihre Handlungen und Wünsche abzuerkennen. Eine ihrem Alter angemessene Entscheidungsfreiheit in Angelegenheiten, die nur sie selbst betreffen, mit wohlwollender Unterstützung von Erziehungsberechtigten und Gesellschaft, wäre nach Mill sicher ein positiver Erziehungsbeitrag zu kindlicher Entwicklung. Unbegründete Machtausübung von Eltern und Gesellschaft gegenüber Heranwachsenden, nur um sie nachpersönlichen Vorlieben oder gesellschaftlichen Vorstellungen als „bequeme“ und unkomplizierte Mitglieder zu modellieren, hätte er als entwicklungsschädigende und inakzeptable Vorgehensweise abgelehnt. Vernünftige Bildung, Ausbildung und Entwicklung jedes Einzelnen sind für Mill die Grundlage jedes gesellschaftlichen und menschlichen Fortschritts. Die Neigung der Gesellschaft jedoch, machtvoll mit Konventionen und öffentlicher Meinung, sowie mit Hilfe der Gesetzgebung, sich über das Individuum hinweg „auszudehnen“, ist einer wünschenswerten Entwicklung allerdings abträglich.²⁷⁶ Unter solchen Bedingungen und Verhältnissen können beispielsweise noch unerfahrene Computerspieler leider keine eigenen Erfahrungen im Umgang mit diesem Medium machen, die ihnen aber zu nützlicher Medienkompetenz verhelfen könnten.

²⁷⁵ vgl. ebd., S. 114

²⁷⁶ vgl. ebd., S. 22

Zusammenfassung Kapitel 5

Seit Anbeginn wird in den unterschiedlichen Medien verbale und darstellende Gewalt als legitimes und expressives Mittel zur Erreichung bestimmter Ziele und Zwecke eingesetzt. Dabei bezieht sich die Darstellung von Gewalt zum einen auf reale Vorgänge in der Welt und zum anderen auf literarische oder künstlerisch inszenierte Fiktionen. Unabhängig davon, ob es sich um eine Form der Unterhaltung oder Dokumentation handelt, geht es hierbei um die Freiheit der Berichterstattung. Im fiktionalen Bereich geht es hingegen nicht mehr um Berichterstattung, sondern um allgemeine Darstellung und Ausübung der Meinungs- und Kunstfreiheit. Die Zentrierung in vielen Mediendarstellungen auf den Gewaltaspekt erhöht bekanntermaßen das Aufmerksamkeitsniveau des Publikums sowie den Öffentlichkeitswert einer Nachricht. Geht es um Darstellungen virtueller Gewalt in Computerspielen, handelt es sich ebenso wenig um reale Gewalt wie beispielsweise in einem Theaterstück oder Kinofilm: Hier geht es um die Inszenierung und Darstellung von Gewalt. Zudem ist die Gewalt, die uns in Computerspielen begegnet, nicht wie reale Gewalt zweckorientiert. Allen Befürchtungen der Medienwissenschaftler und Jugendschützer zum Trotz, richtet gespielte Computergewalt keinen realen Schaden an und verdirbt auch nicht die Charaktere der jeweiligen Spieler. Dies lässt sich in vielschichtigen Untersuchungen bestätigen. Daran anknüpfend würde auch Mill dem einzelnen, individuellen Nutzer von Computerspielen, uneingeschränkte Handlungs- und Entscheidungsfreiheit einräumen. Solange seine Handlungen nur es selbst und niemand anderen betreffen, ist das Individuum der Gesellschaft nicht zur Rechenschaft verpflichtet und trägt allein für sich die Verantwortung. Gewalt in Computerspielen hat funktionalistischen und wettbewerbsartigen Charakter, denn das Hauptaugenmerk der

Spieler liegt auf der Beherrschung der Funktionsabläufe und nicht auf dem Bedürfnis, Macht über einen Bedeutungsgehalt zu erlangen. Die Spielfigur ist somit Teil des Inventars im Austragungsort der virtuellen Erlebniswelt. Als methodisches Spielprinzip gelangt beispielsweise der Tod oder das Sterben einer Spielfigur nicht über die Konsequenzlosigkeit hinaus; der virtuelle Tod aus Bits und Bytes kann somit lediglich immaterielle und „wiederbeleb- bare“ Opfer beklagen. In diesen unzähligen, fiktionalen Erlebniswelten stehen Spiel, Spaß und Spannung im Vordergrund, wobei die Spielmotivation sich aus einer Vielzahl unterschiedlichster Komponenten und Präferenzen zusammensetzt: Komplexität des Spiels, Unberechenbarkeit der Ereignisse, Selbstbeherrschung und Spielkontrolle in unterschiedlichen Situationen, Ausdauer und Geduld, Konzentrationsfähigkeit auch in Stresssituationen beibehalten, um letztendlich ins gewünschte Ziel oder zum nächsten Spiele-Level zu gelangen.

6. Betrachtungen zur Handlungsfreiheit

6.1 Handlungsfreiheit bei John Stuart Mill

Unter Handlungsfreiheit versteht Mill die individuelle, bürgerliche, soziale Freiheit des einzelnen Menschen. Zu ihr gehört die Gedanken- und Gewissensfreiheit, die Meinungs- und Diskussionsfreiheit, sowie die Versammlungsfreiheit einzelner Individuen und Gruppen und deren Möglichkeiten zu uneingeschränkter Selbstentfaltung. Der Einzelne und sein privater Lebensbereich sollte vor dem Zwang der öffentlichen Meinung, der Gesellschaft und staatlicher Institutionen geschützt werden, denn „Despotismus der Gesellschaft gegenüber dem Individuum“ verurteilt Mill ebenso entschieden wie „paternalistische Bevormundung und Unterdrückung“ des Individuums.²⁷⁷ Handlungsfreiheit ist als Freiheit von Zwängen und Normen zu verstehen und soll Freiheit zu einem eigenständigen, ungezwungenen Leben sein. In diesem Sinne ist Handlungs- und Entscheidungsfreiheit die Freiheit zu eigenem Handeln und von staatlicher oder gesellschaftlicher Bevormundung. Nur unter liberalen Bedingungen, Toleranz und Rücksichtnahme auf Belange einzelner Personen, ist menschlicher Fortschritt und menschliche Entwicklung auf Dauer zu denken. Mills Freiheitsbegriff umfasst dabei nicht nur einzelne Verhaltensdispositionen, sondern die gesamte Person, welche zur freien Entfaltung ihrer Persönlichkeit, eigenverantwortlich und selbstbestimmt, ihren Charakter formen und ausbilden soll. Die Freiheit des Individuums betrachtet er dabei jedoch nicht isoliert, separiert und losgelöst von anderen Menschen oder Gemeinschaftsgruppen, sondern bindet sie integrativ in den sozialen Bereich mit

²⁷⁷ vgl. Schlenke, Manfred: Nachwort. In: Schlenke, Manfred (Hrsg.): John Stuart Mill. Über die Freiheit, ebd., S. 168

ein. Handlungsfreiheit des Einzelnen gilt somit gleichermaßen für jedes menschliche Individuum, nicht nur für eine kleine auserwählte Schicht oder Sonderklasse. Um allerdings allen Individuen einen größtmöglichen Entfaltungsraum ihrer Freiheit zu ermöglichen, setzt Mill der Freiheit des Einzelnen notwendige Grenzen. Sein aufgestelltes Prinzip lautet:

„[...] dass der einzige Grund, aus dem die Menschheit, einzeln oder vereint, sich in die Handlungsfreiheit eines ihrer Mitglieder einzumengen befugt ist, der ist: sich selbst zu schützen. Daß der einzige Zweck, um dessentwillen man Zwang gegen den Willen eines Mitglieds einer zivilisierten Gemeinschaft rechtmäßig ausüben darf, der ist: die Schädigung anderer zu verhüten. Das eigene Wohl, sei es das physische oder das moralische, ist keine genügende Rechtfertigung [...]“²⁷⁸

Die Anwendung von Zwang auf das Individuum von Seiten der Gesellschaft soll durch das Freiheitsprinzip umfassend geregelt werden.²⁷⁹ Dies ist so zu verstehen, dass das Individuum grundsätzlich der Gesellschaft gegenüber nicht rechenschaftspflichtig für Handlungen ist, welche nur es selbst betreffen. Das gilt in diesem Umfang nicht für Handlungen, welche auch die Interessen anderer Personen berühren, einschränken oder schädigen. Immer dort findet die individuelle Freiheit ihre Grenzen, wo sie die Freiheit eines anderen betrifft, beeinträchtigt oder verletzt.²⁸⁰ „Selbstschutz“, das heißt Schutz anderer vor Schäden, ist die einzige Legitimation für einen zwangswweisen Eingriff in die Handlungsfreiheit des Individuums.

²⁷⁸ vgl. Mill, ebd., S. 16

²⁷⁹ vgl. Seher, Gerhard: Nützlichkeit und Freiheit - Zur Grundstruktur der politischen Philosophie John Stuart Mills. In: Liberalismus und Strafe. Zur Strafrechtsphilosophie von Joel Feinberg. Münsterische Beiträge zur Rechtswissenschaft, Band 135. Duncker & Humblot GmbH, Berlin 2000, S. 21

²⁸⁰ vgl. Schlenke, Manfred, ebd., S. 169

Damit hat das Freiheitsprinzip vorwiegend die Aufgabe, eine Abgrenzung fremschädigender von ausschließlich selbstbezogenen Handlungen vorzunehmen.²⁸¹ Mill hat das Prinzip individueller Freiheit mit ihren Implikationen und Konsequenzen auf den gesamten Bereich der menschlichen Gemeinschaft und des Zusammenlebens übertragen. Dabei werden Freiheit und Rechte des Einzelnen als Werte bestimmt, die nicht nur jedes einzelne Individuum als Mitglied einer bestimmten Gesellschaftsschicht betreffen, sondern gelten ebenso für jede Art von Randgruppen, Minderheiten, Andersdenkende und Außenseiter. Zukunftsorientiert und auf Dauer soll diese gewährleistete Freiheit der gesamten Bevölkerung und ihrer fortschrittlichen Entwicklung dienen.²⁸² Der Mensch als Einzelwesen, wie auch die Gesellschaft als Zusammensetzung mehrerer Individuen, unterliegen ständigen Einflussfaktoren, Veränderungen, Umständen und Bedingungen, welche persönliche wie auch gesamtgesellschaftliche Entwicklungen mitbestimmen. Der besondere, eigenwillige Charakter und Lebensraum des Einzelnen wird dabei ebenso durch Prozesse der Veränderung und Wandelbarkeit beeinflusst wie auch das kollektive Gemeinschaftsleben verschiedener Gesellschaftsgruppen.²⁸³ Die pädagogische Erziehung im familiären und häuslichen Bereich spielt deshalb für Mill eine wesentliche Rolle. Dieser Bereich ermöglicht dem einzelnen (heranwachsenden) Individuum, intellektuelle Fähigkeiten zu erwerben, Offenheit gegenüber Fortschritt und technischen Veränderungen zu entwickeln, politisches und gesellschaftliches Mitspracherecht zu erlangen, wie auch die eigenverantwortliche Entwicklung voranzutreiben, um ein selbstbe-

²⁸¹ vgl. Seher, Gerhard, ebd., S. 22-23

²⁸² vgl. Claeys, Gregory (Hrsg.): Der soziale Liberalismus John Stuart Mills. Friedrich-Naumann-Stiftung. Aus dem Englischen von Christine Lattek. 1. Auflage. Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 1987, S. 12-13

²⁸³ vgl. Hense, Karl-Heinz: John Stuart Mill's liberale Theorie und die Gegenwart. In: Harms, Jens (Hrsg.): „Über Freiheit“. John Stuart Mill und die politische Ökonomie des Liberalismus. Arnoldshainer Schriften zur interdisziplinären Ökonomie. Band 8. Haag + Herchen Verlag GmbH, Frankfurt am Main 1984, S. 245

stimmtes Leben führen zu können. All diese Anliegen formuliert Mill als erforderliche und notwendige Ziele des Menschen, um die persönliche und zwischenmenschliche Entwicklung stets zu verbessern.²⁸⁴ Als liberale Grundwerte, sozusagen als „Basisgrundlagen“, sind diese Orientierungspunkte bei Mill zu verstehen, welche für alle Menschen gleichermaßen Geltung beanspruchen und allen Menschen ebenso gleiche Rechte zubilligen. Nur in einer wirklich freien Gesellschaft, mit möglichst geringfügigen Einschränkungen und einer minimalen, „paternalistischen Aufsichtspflicht“, lässt sich individuelle Freiheit zur persönlichen Lebensgestaltung verwirklichen. Dies darf nicht verstanden werden, als ob Mill ein Befürworter rücksichtsloser „Ego-Trips“ einzelner solipsistischer Eremiten wäre oder gar rechtlose, anarchistische „Laissez-faire-Gepflogenheiten“ begrüßen würde.²⁸⁵ Erst die Freiheit des Einzelnen, praktiziert als „soziale“ oder „bürgerliche“ Handlungsfreiheit, bildet die wesentlichen Voraussetzungen und Grundlagen für eine selbstbewusste und eigenständige Lebensführung.²⁸⁶ Um diesen Grad der „kompetenten Selbstgestaltung“ zu verwirklichen ist es nicht erforderlich, sich in abgeschiedene Isolation zu begeben, denn persönliche Entwicklung und Persönlichkeitsbildung eines mündigen Individuums sind als dessen Handlungsfreiheit in eine kollektive Gemeinschaft integrierbar. „Miteinander leben“ in einer bestimmten Gemeinschaft, wie auch das „Nebeneinander leben“ verschiedener selbstbestimmter Individuen, schließt soziales Verhalten nicht aus.²⁸⁷ Gewisse Abweichungen der Verhaltensweisen eines Einzelnen müssen für die Gemeinschaft nicht zwangsläufig bedrohlich, unsozial oder unmoralisch sein. Denn „gemein-

²⁸⁴ vgl. ebd., S. 246

²⁸⁵ vgl. ebd., S. 253

²⁸⁶ vgl. Lawen, Irene: Konzeptionen der Freiheit. Zum Stellenwert der Freiheitsidee in der Sozialethik John Stuart Mills und Michail A. Bakunins. Verlag für Entwicklungspolitik Saarbrücken GmbH, 1996, S. 148

²⁸⁷ vgl. ebd., S. 306

schaftsdienliches" Verhalten ist nicht gleichbedeutend mit moralisch richtigem Handeln, da die von einer bestimmten Gesellschaft festgesetzten „Gemeinschaftswerte" nicht per se „Richtigkeit und Unfehlbarkeit des Handelns" für sich in Anspruch nehmen können, gegenüber andersgear teten, individuellen Handlungsweisen einzelner Personen. (Als Beispiel sei hier auf die Verhaltensnormen rechtsra- dikaler Vereinigungen hingewiesen.) Ausschlaggebend für die moralische Qualität individuellen oder kollektiven Handelns ist nicht, ob der Einzelne oder eine bestimmte Gruppe mit den jeweiligen Werten einer „Gemeinschaft" konform geht, sondern welchen Inhalts diese Werte sind, mit denen er sich identifiziert. Von entscheidender Be- deutung ist dabei nicht *dass*, sondern *wie* man sich „sozi- al verhält". Wertentscheidungen und die darauf ausgeleg- ten Verhaltensmodi werden nämlich von Individuen getrof- fen und nicht von einem fiktiven oder naturgegebenen „Ge- meinsinn".²⁸⁸ Die (Handlungs-)Freiheit des Einzelnen ist auch nicht als altruistisches „Geschenk" oder großzügige „Genehmigung" von der Gesellschaft oder der Regierung zu betrachten, welche dem Individuum aufgrund außerordentli- cher und besonderer Verdienste verliehen wird. So wenig wie sie gutmütig „zugeteilt" werden kann von irgendeiner privaten oder behördlichen Institution, kann sie auch nicht willkürlich „entzogen" werden.²⁸⁹ Lebt ein Indivi- duum nun in einer bestimmten Gemeinschaft, wird oftmals von Seiten dieser Gesellschaft und ihren eigenen Struktu- ren, vom einzelnen Mitglied – das sich als „Individuum" zu erkennen gibt – die Forderung erhoben, eine „Gemein- schaftsverträglichkeit" seines Verhaltens nachzuweisen. Dabei wird jedoch völlig außer Acht gelassen, dass indi- viduelle Freiheit nicht durch ein bestimmtes soziales Verhalten „verdient" oder „erarbeitet" werden muss.

²⁸⁸ vgl. Herzinger, Richard: Die Tyrannei des Gemeinsinns. Ein Bekenntnis zur egoistischen Gesellschaft. Rowohlt Berlin Verlag GmbH, Berlin 1997, S. 93

²⁸⁹ vgl. ebd., S. 15

Als Grundrecht und Basis jedes Einzelnen in einer liberalen Gesellschaft, ist individuelle Freiheit kein Privileg, welches von Staat oder Gemeinschaft verliehen wird. Das Recht des Einzelnen auf seine individuelle freiheitliche Entfaltung steht als solcher Anspruch nicht einem „höheren Recht“ oder „moralisch wichtigeren Zielen“ der Gemeinschaft konträr gegenüber. Einzelne Rechte und Pflichten des Individuums, die mit seiner persönlichen Freiheit verbunden sind, stehen zwar den Rechten und Pflichten anderer Individuen gegenüber, nicht aber einem anonymen „Gemeinwohl“. Das Gemeinwohl ist schließlich nichts anderes als die Summe der Rechte und Pflichten aller Einzelnen, aus denen es sich letztendlich zusammensetzt.²⁹⁰ Auch wenn das kollektive Gemeinschaftsinteresse oftmals mit individuellen Präferenzen des Einzelnen kollidiert oder nicht kompatible Unstimmigkeiten aufweist, so ist individuelle Handlungsfreiheit nicht in einem Oppositionsverhältnis zu kollektivem Gemeinwohl zu formulieren:²⁹¹ Liberales Verhalten kann sich ebenso in individueller Selbstbestimmung offenbaren, und ist gleichfalls in verschiedenen Formen von Gemeinschaft praktizierbar. Im günstigsten Fall muss das Individuum seine persönliche, freie Lebensgestaltung nicht einem Kollektiv unterordnen oder gar opfern, sondern integriert beide Bereiche in seiner Handlungsfreiheit. In vielfältigen Gemeinschafts- und Gesellschaftsstrukturen, mit ebenso vielzähligen wie unterschiedlichen Wertvorstellungen, muss der Schutz liberaler Handlungsfreiheit für diese Gruppen ebenso gegeben sein, wie für das einzelne Individuum am Rande der Gesellschaft oder den Außenseiter jenseits einer Gemeinschaft.²⁹² Nun neigt aber die Gesellschaft dazu, durch ihr zahlenmäßig überlegenes „Mehrheitsvotum“ ihrer Mitglieder, Einzelpersonen, die ihrer Meinung nach „aus

²⁹⁰ vgl. ebd., S. 75

²⁹¹ vgl. ebd., S. 82

²⁹² vgl. ebd., S. 131

der Reihe tanzen“, zu tadeln oder mit Sanktionen zu versehen. Dies hat bereits Mill als Tyrannei der Mehrheit bezeichnet.²⁹³ In alltäglichen Beobachtungen unterschiedlicher Situationen des Zusammenlebens in der Gemeinschaft ist festzustellen, dass Intoleranz und Unduldsamkeit der Mehrheit gegenüber sozialer und intellektueller Abweichung einzelner Individuen – auch Gemeinschaftsmitglieder genannt – für gewöhnlich und auch regelmäßig das Miteinanderleben beeinträchtigt. Die Andersartigkeit des jeweiligen „Anderen“ wird weder gebührend respektiert, akzeptiert noch berücksichtigt. Die Folgen seiner „Andersartigkeit“ der Persönlichkeitsentwicklung, wie auch die individuelle Lebensgestaltung und seine Privatentscheidungen, hat der Einzelne regelwidrig und „fahrlässig“ selbst herbeigeführt und nun zu verantworten: Die Missachtung der individuellen Handlungsfreiheit wird von der Gesellschaft als sanktionierendes Druckmittel gegen den Nonkonformisten eingesetzt. Hier verweist Mill mit der Erklärung seines Schadensprinzips darauf, wie der Umgang der Gesellschaft mit dem Individuum in Bezug auf Kontrolle und Zwang zu regeln ist (vgl. dazu ausführlicher Kapitel 5.5).²⁹⁴ Immer wieder betont Mill, dass sowohl gesellschaftliche Einschränkungsmöglichkeiten auf das Individuum, wie auch gesetzliche Ausweitungen staatlicher Kompetenzen auf den Einzelnen oder verschiedene Gruppen, auf ein notwendiges Minimum beschränkt werden sollten. Sein Freiheitsprinzip dient der Schadensverhinderung und damit der Sicherheit jedes Einzelnen und bietet ihm gleichzeitig Schutz vor willkürlichen Eingriffen in seinen autonomen, nicht fremdschädigenden Handlungen.²⁹⁵ Bei allen politischen Entscheidungen und Gesetzesentwürfen sollte stets gefragt werden, ob und in welchem Umfang in den je-

²⁹³ vgl. Mill, ebd., S. 10

²⁹⁴ vgl. Bogen, James und Farrell, Daniel M.: Freiheit und Glück in Mills Plädoyer für Freiheit. In: Claeys, Gregory (Hrsg.): Der soziale Liberalismus John Stuart Mills, ebd., S. 57

²⁹⁵ vgl. Seher, Gerhard, ebd., S. 26

weiligen Entfaltungsraum des Einzelnen eingegriffen werden darf. Dies kann nicht oft genug hinterfragt werden, weil auch staatliche Institutionen oftmals zu wissen vorgeben, was für den Einzelnen „besser“ oder „richtig“ wäre. Die Grenze staatlicher Gewalt sollte ebenso vorsichtig wie sorgsam gezogen werden, um leichtfertiges Überschreiten und Amtsmissbrauch zu verhindern.²⁹⁶ Im modernen Rechtsstaat wird jedoch der Anspruch des Einzelnen auf einen individuellen Freiheitsraum und der liberalen Konzeption persönlicher Entfaltung, dem liberalen Gedanken der Rechtssicherheit gegenübergestellt. Dies führt zu einer Verrechtlichung aller menschlichen Lebensbereiche, zieht eine unüberschaubare Normen- und Gesetzesflut nach sich und nimmt dadurch freiheitsbedrohende Ausmaße an.²⁹⁷ In einem normenbesetzten Entfaltungsraum wird individuelle Selbstentfaltung jedoch verhindert, denn Zwang und Einmischung von Seiten der Regierung in den legitimen Lebensbereich von Privatpersonen sind kontraproduktiv. Die Handlungsfreiheit des Einzelnen benötigt aber Rückzugsmöglichkeiten in ungestörte Privatbereiche, wenn die Möglichkeit zur Selbstgestaltung des eigenen Lebensraums umgesetzt werden soll. Auferlegte Beschränkungen und einengende Hindernisse können keine kreativen Verhaltensweisen hervorbringen, sondern problematisieren und pathologisieren die persönlichen Entwicklungstendenzen.²⁹⁸ Nicht nur staatliche Einrichtungen, sondern auch gesellschaftliche Gemeinschaftsstrukturen maßen sich oft „zum Wohle der Gemeinschaft“ ein vermeintliches Mitspracherecht an, wenn es um persönliche Privatangelegenheiten einzelner Mitbürger geht. Diese „fürsorgliche Aufsichtspflicht“ stellt allerdings eine ebenso starke Bedrohung dar für individuelle Entwicklung wie paternalistische Bevormundung.

²⁹⁶ vgl. Wiesheu, Otto: John Stuart Mill und der Liberalismus in der Bundesrepublik Deutschland. In: Harms, Jens (Hrsg.): „Über Freiheit“. John Stuart Mill und die politische Ökonomie des Liberalismus, ebd., S. 266

²⁹⁷ vgl. ebd., S. 271

²⁹⁸ vgl. Lawen, Irene, ebd., S. 305

Beide - Gesellschaft und auch staatliche Institutionen - neigen dazu, legitime und unschädliche Handlungs- und Verhaltensfreiheiten des Einzelnen „bessern“ zu wollen. Unter Berufung auf diffuse „allgemeine, höhere Ziele“, soll der Einzelne zu moralisch „richtiger“ Handhabung seiner Freiheit angeleitet, angehalten und erzogen werden. Ohne sich tatsächlich eines rügenswerten Vergehens schuldig gemacht zu haben, wird dem Individuum unterschwellig unterstellt, es könne mit seiner Freiheit „nicht richtig umgehen“. Selbst erwachsenen, verantwortungsbewussten Menschen wird eine „sittliche Reife“ für freiheitliche Entscheidungen - jenseits des Gemeinwohls - oftmals aberkannt.²⁹⁹ Auch die unterschiedlichen Medien üben keine Zurückhaltung, wenn es um „Verbesserungsvorschläge“ in zwischenmenschlichen Angelegenheiten geht. Sie beteiligen sich eifrig und ungeniert an der Moralisierung aller öffentlichen und privaten Bereiche und selbst intimste Angelegenheiten einzelner Individuen werden einem breiten und anonymen Publikum offenbart. Mit unzähligen Forderungen nach ethisch korrektem Verhalten wird inzwischen das einzelne Individuum konfrontiert, wobei die Definitionen angeblich „gemeinwohlschädigender“ Handlungsweisen immer mehr ausgedehnt werden. Unter diesem immensen Druck fällt individuelle Entfaltung im eigenen Privatbereich nicht gerade leicht.³⁰⁰

„[...] dem Individuum sollte der Teil des Lebens gehören, bei dem hauptsächlich der einzelne interessiert ist, der Gesellschaft dagegen der Teil, an dem die Gemeinschaft ihr Interesse hat[...]“³⁰¹

Mill formuliert diese Forderung, um auf die Notwendigkeit einer Differenzierung zwischen öffentlichem Anliegen und

²⁹⁹ vgl. Herzinger, Richard, ebd., S. 16

³⁰⁰ vgl. ebd., S. 65-69

³⁰¹ vgl. Mill, ebd., S. 103

privaten Belangen hinzuweisen. Im Verhalten der Menschen untereinander ist es zwar notwendig, diese gemeinschaftlichen Bereiche zu regeln und auch auf die Einhaltung bestimmter Regeln zu bestehen, jedoch sollte der Einzelne in seinen Privatangelegenheiten berechtigt sein, frei nach seinen individuellen Vorlieben und Möglichkeiten zu handeln.³⁰² Mill ist sich dessen bewusst, dass die von ihm getroffene Unterscheidung zwischen einem privaten und einem gesellschaftlich-öffentlichen Lebensbereich nicht auf allgemeine Zustimmung stößt. Die gezogene Grenze von Mill zwischen dem privaten Lebensbereich eines Menschen, der nur ihn selbst betrifft und jenem, welcher sich auch auf andere Individuen und deren Lebensraum bezieht - oder diesen in irgendeiner Weise streift - könnte als solche von einigen Kritikern nivelliert werden. Einwände könnten verlauten lassen, dass kein Mensch ein ganz für sich allein stehendes Wesen ist und es dadurch unmöglich ist, selbstbezügliche Handlungen ohne Konsequenzen für die nähere Umgebung, oder Familien- und Gemeinschaftsmitglieder auszuführen.³⁰³ Für Mill aber existiert „der Mensch“ in „der Gemeinschaft“ nicht ausschließlich im Plural als Gemeinschaftswesen, sondern auch als selbstbestimmtes Einzelindividuum. Dass es auch gerechtfertigte Gründe für eine Einmischung in Privatangelegenheiten gibt, weil einzelne Handlungsfreiheiten auch andere Personen berühren können, hat Mill bewusst und umfangreich in seinem Schadensprinzip verankert. Er vertritt aber dennoch die Position, dass es auch für ein Gemeinschaftswesen menschliche Handlungen gibt, die nur das Individuum selbst betreffen, weil sie nur es selbst etwas „angehen“. Privatangelegenheiten und persönliche Intimitäten haben die Gemeinschaft nicht zu tangieren, auch wenn die allgemein verbreitete Neugier der Mehrheit auf sensationslustige Befriedigung

³⁰² vgl. ebd., S. 103-105

³⁰³ vgl. ebd., S. 110

derselben drängt. Die Gemeinschaft und einige ihrer vehementesten Vertreter behaupten in diesem Zusammenhang, dass unbewusst oder auch bewusst, individuelle Handlungen auch stets auf andere Menschen einwirken und diese wiederum beeinflussen. Demzufolge gibt es angeblich keine Klasse von Handlungen, die tatsächlich nur ausschließlich das jeweilige ausführende Individuum betreffen. Ein objektiver Bereich „persönlicher Freiheit“ des Individuums wird deshalb bestritten, da jede Art der Handlung oder des Verhaltens mehr oder weniger „Außenwirkungen“ hervorruft.³⁰⁴ Es scheint keinen eindeutig zuzuordnenden Bereich menschlicher Handlungsfreiheit zu geben, in welchem sich der Einzelne ungehindert und autonom entfalten kann. Somit kann es dann auch keinen Privatbereich geben, der dem Individuum schützende Rückzugsmöglichkeiten bietet, wenn behauptet wird, dass es kaum Situationen gibt, in welchen menschliche Handlungen nur die individuelle Einzelperson betreffen.³⁰⁵ Diese Behauptungen gehen davon aus, dass kein von der „Vergemeinschaftung“ unabhängiges, selbstbezügliches, individuelles Verhalten und Handeln des Einzelnen möglich ist. Demnach kann es dann aber auch keine tatsächlichen Konflikte zwischen Individuum und Gesellschaft geben. Die Leugnung individueller, selbstbezogener Handlungsfreiheit glorifiziert den Status der Gemeinschaft, verachtet die Individualität und kann als folgenschweres Problem der modernen Welt betrachtet werden. Das höchste Maß an Selbstverwirklichung gewinnt das Individuum angeblich erst dann, wenn es sein Leben in Einklang und in Übereinstimmung mit den Normen seiner jeweiligen Gemeinschaft führen darf. Bei dieser Betrachtungsweise wird völlig übersehen, dass das jeweilige Individuum die Teilhabe an einer Gemeinschaft - bei-

³⁰⁴ vgl. Hesse, Günter: John Stuart Mills liberale Theorie und die Gegenwart. In: Harms, Jens (Hrsg.): „Über Freiheit“. John Stuart Mill und die politische Ökonomie des Liberalismus, ebd., S. 19-25

³⁰⁵ vgl. Bull, Hans Peter: Über die Grenzen der Autorität der Gesellschaft über das Individuum. In: Harms, Jens (Hrsg.): „Über Freiheit“, ebd., S. 56

spielsweise einer politischen Gruppierung, einem Fanclub oder Sportverein – freiwillig wählt. Es steht somit dem Einzelnen jederzeit frei, diese Gemeinschaft wieder zu verlassen oder sich einer anderen Gruppe anzuschließen. Auch wenn innerhalb dieser Gemeinschaften oftmals ein gewisser Gruppendruck oder Regelkanon zu beobachten ist, so besteht jedoch keine Verpflichtung zu zwanghafter Mitgliedschaft. In der Praxis pluralistischer Gesellschaftsstrukturen wirken bestimmte Konventionen, Einschränkungen, Reglementierungen und vieles mehr zwar auf die Handlungsfreiheit des Einzelnen ein, jedoch ist ein bestimmter Freiraum der Handlungsfreiheit für das Individuum dennoch gegeben.³⁰⁶ Für Mill stellt individuelle Selbstbestimmung ein an sich wertvolles Ziel dar und wird von ihm als Hauptbestandteil menschlichen Glücks definiert.³⁰⁷ Freiheit ist für die Verwirklichung der Individualität nicht nur erforderlich, sondern konstitutiv: Der Prozess eines Individuums, aus freien Stücken ein Idealbild seiner selbst zu entwerfen, verbunden mit dem Bestreben, dieses Ideal auch zu verwirklichen, ist das Phänomen freiheitlicher Selbstbildung.³⁰⁸ Diese Fähigkeiten des Einzelnen, die eigene Individualität ausformen zu können, bedeutet für Mill nicht zuletzt Kultivierung der Persönlichkeit. Diese Kultivierung der Persönlichkeit besteht in der Entwicklung der Vernunft, und ebenso wird die menschliche Vernunft als eine Vielzahl an Fähigkeiten verstanden, Handlungsoptionen gegeneinander abzuwägen. Kultivierung der Individualität kann somit als Entwicklung der Vernunft verstanden werden. Daraus kann gefolgert werden, dass auch die gesamte Menschheit auf Dauer davon profitiert, je mehr die jeweiligen Individuen einer

³⁰⁶ vgl. Herzinger, Richard, ebd., S. 101-105

³⁰⁷ Auf Mills Glücksbegriff und seinen Utilitarismus kann in dieser Arbeit nur verwiesen, aber nicht näher eingegangen werden.

³⁰⁸ Vgl. Arneson, Richard J.: Demokratie und Freiheit in Mills Staatstheorie. In: Claeys, Gregory (Hrsg.): Der soziale Liberalismus John Stuart Mills, ebd., S. 87

Gemeinschaft ihre Vernunft und Individualität entwickeln.³⁰⁹ Die besondere Gestaltungskraft des Menschen, sowie sein Potential zu kreativer und phantasiereicher Lebensgestaltung, sollte unbedingt geachtet und gefördert werden, damit sich seine Individualität den Möglichkeiten, Neigungen und Anlagen entsprechend ungehindert verwirklichen kann.

6.2 Handlungsfreiheit im Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland

Das zwischenmenschliche, gesellschaftliche Zusammenleben erfordert Regeln, an welchen der Einzelne sein Verhalten orientieren und deren Einhaltung er ebenso von anderen erwarten kann. Diese Regelhaftigkeit im Zusammenleben der Menschen ist dabei als Voraussetzung für die Erhaltung dauerhafter sozialer Ordnungen zu verstehen. Der Begriff „Ordnung“ formuliert hierbei das Gefüge zwischenmenschlicher Beziehungen, die sich durch eine bestimmte Regelhaftigkeit kennzeichnen. Menschliches Verhalten lässt im Zusammenleben eine gewisse Regelmäßigkeit erkennen: vergleichbare Situationen rufen ähnliche Verhaltensmuster im zwischenmenschlichen Umgang hervor, so dass sich die Gesamtheit regelmäßiger Verhaltensweisen zu einem für die jeweilige Gemeinschaft typischen Verhaltensmuster zusammensetzt.³¹⁰ Sollen menschliche Gemeinschaften dauerhaften Bestand aufweisen, so kann die Geltung bestimmter Verhaltensmuster als konstitutiv vorausgesetzt werden.

³⁰⁹ vgl. Ladenson, Robert F.: Der Individualitätsbegriff bei Mill. In: Claeys, Gregory (Hrsg.): Der soziale Liberalismus John Stuart Mills, ebd., S. 150-151

³¹⁰ vgl. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn (Hrsg.): Informationen zur politischen Bildung. Recht. Grundlagen des Rechts. 6. Auflage. Manuskript und Mitarbeit Prof. Dr. Wolfgang Horn, Essen. Verlag Franzis' Print & Media GmbH, München 2000, S. 1-2

Menschliche Gemeinschaften, die auch als soziale Gemeinschaften zu verstehen sind, legen durch ihre Normen für eine bestimmte Gruppe von Menschen in ebenso bestimmten Situationen, mehr oder weniger verbindliche Verhaltensregeln fest. Dabei sind soziale Normen nicht als ewig gültige und unverrückbare Regeln zu verstehen. Ebenso wie eine bestimmte Gesellschaft gemeinschaftlichen Veränderungen und Entwicklungen unterliegt, gilt dies auch für ihre Gesellschaftsordnungen. Obwohl die Bundesrepublik Deutschland nach Artikel 20 [Staatsstrukturprinzipien; Widerstandsrecht] des Grundgesetzes³¹¹ ein demokratischer und sozialer Bundesstaat ist, enthält das Grundgesetz aber nur wenige soziale Grundrechte. Von den überlieferten Freiheits- und Gleichheitsrechten unterscheiden sich soziale Grundrechte jedoch nicht unerheblich: Während soziale Grundrechte Ansprüche von Bürgern begründen und formulieren und von Seiten des Staates fordern, notwendige Eingriffe vorzunehmen, schützen Freiheits- und Gleichheitsrechte die jeweiligen Rechte der Bürger. Diese wiederum fordern vom Staat, Eingriffe zu unterlassen und sind somit gerichtlich einklagbar. Das heißt, soziale Grundrechte sollen nicht etwas bereits Vorhandenes schützen, sondern das zu Schützende soll erst hergestellt werden. Während soziale Grundrechte staatliches Tätigwerden fordern und an die Staatsmacht appellieren, fordern Freiheitsrechte das Gegenteil, nämlich das Nichteinschreiten und Unterlassen von Seiten der Regierung.³¹² Bevor die Freiheits- und Gleichheitsrechte als Grundrechte des Bürgers im Grundgesetz näher erläutert werden, ist noch auf einen gewissen Grad der Verbindlichkeit von Sozialnormen hinzuweisen. Soziale Verhaltensregeln erheben einen Anspruch auf Befolgung und erweisen sich dadurch als ver-

³¹¹ vgl. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn (Hrsg.): Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland. Medienhaus Froitzheim AG, Bonn, Berlin 2005, S. 22

³¹² vgl. Bundesverwaltungsamt - BVA 2006. www.bund.de Soziale Grundrechte, S. 1 vom 7.07.2006

bindliche Norm für die jeweiligen Bürger einer Gesellschaft. Verstoß, Nichtbefolgung oder Missachtung solcher festgelegten Verhaltensregeln werden von der Gemeinschaft durch „negative Sanktionen“ in verschiedener Form bestraft. Beispielsweise gilt das Missachten gegenüber bestimmten Umgangsformen und Höflichkeitsetiketten bereits als Regelwidrigkeit und hat für das jeweilige Gesellschaftsmitglied Konsequenzen. Die für das Individuum spürbaren Konsequenzen werden dabei als „Bestrafung“ und Reaktion auf das jeweils abweichende Verhalten von „üblichen“ und „gewohnheitsmäßigen“ Normen verstanden. Die Verbindlichkeit einer sozialen Norm setzt also gleichförmiges, konformes Verhalten jedes ihrer Gesellschaftsmitglieder voraus. Die Einhaltung sozialer Normen übt auf das jeweilige Individuum nicht nur einen gewissen Verhaltensdruck aus, sondern enthält auch Elemente des Zwangs, denn dem Einzelnen steht es innerhalb einer bestimmten Gruppe nicht frei, sich beliebig zu verhalten. Druck und Zwang bezüglich der Verbindlichkeit sozialer Normen enthält aber auch eine entlastende Funktion für das Individuum: Die Orientierung an sozialen Normen soll dem Einzelnen eine Art verlässlicher Verhaltenssicherheit bieten, damit er nicht in einer unüberschaubaren Vielzahl von Handlungsmöglichkeiten jede Situation erneut überdenken und gestalten muss. Ebenso wie der Einzelne diese Verhaltensmuster befolgt, kann er dies von allen anderen Mitgliedern seiner Gemeinschaft erwarten.³¹³ Der Einzelne ist aber nicht nur als Mitglied einer bestimmten Gemeinschaft oder Gesellschaft zu verstehen, in welcher er lebt, sondern auch als eigenständige, einzelne, individuelle Person. Als solche bewegt er sich in einem Spannungsverhältnis zwischen individuellem Freiheitsbedürfnis mit dem daraus folgenden Anspruch auf Handlungsfreiheit, und den

³¹³ vgl. Bundeszentrale für politische Bildung, Recht, Grundlagen des Rechts, ebd., S. 4

freiheitlichen Einschränkungen von Seiten der Gesellschaft und des Staates. In Artikel 2 Absatz 1 des Grundgesetzes ist das Recht auf freie Entfaltung der Persönlichkeit und somit auch die grundsätzliche Garantie der allgemeinen Handlungsfreiheit des Individuums formuliert und festgelegt. Diese Handlungsfreiheit umfasst das gesamte menschliche Verhalten und gestattet jedem Einzelnen, tun und lassen zu dürfen, wonach ihm beliebt, solange nicht die Rechte anderer Menschen oder jene der Verfassung verletzt werden.³¹⁴ Das Bundesverfassungsgericht versteht die Freiheits- oder liberalen Grundrechte im Grundgesetz nicht nur als „klassische“ Menschen-, Bürger- und Freiheitsrechte, sondern gleichzeitig als objektive Wertordnung. Gesetzgebung, Verwaltung und Rechtsprechung entnehmen diesen Grundrechten „Richtlinien und Impulse“ als wertende Grundlage für unterschiedliche Entscheidungen.³¹⁵ Das Grundgesetz darf aber nicht so verstanden werden, als würde es dem Einzelnen seine Grundrechte freundlicherweise „gewähren“, sondern es bekennt sich zu diesen unveräußerlichen Menschenrechten und konkretisiert sie.³¹⁶ Das Grundgesetz betrachtet zwar den Menschen nicht als isoliertes, souveränes Individuum mit einem unbegrenzten und schrankenlosen Freiheitsraum, sondern hat stets das Spannungsverhältnis zwischen Individuum und Gemeinschaft, sowie die Gemeinschaftsbezogenheit und Gemeinschaftsgebundenheit im Blick. Trotzdem soll durch diese Ver- und Gebundenheit der Eigenwert und die Eigenständigkeit des Einzelnen nicht angetastet werden (BVerfGE 4,7/15). Damit wird der einzelne Mensch als ein Wesen verstanden und de-

³¹⁴ vgl. Juristisches Wörterbuch: Handlungsfreiheit.

<http://www.123recht.net/dictionary-asp?wort=Handlungsfreiheit> vom 30.06.2006

³¹⁵ vgl. Hesselberger, Dieter: Das Grundgesetz. Kommentar für die politische Bildung. Schriftenreihe Band 409. Lizenzausgabe für die Bundeszentrale für politische Bildung. 13. aktualisierte Ausgabe. Wolters Kluwer Deutschland GmbH, München 2003, S. 60

³¹⁶ vgl. Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Informationen zur politischen Bildung. Der Rechtsstaat. 3. Auflage. Manuskript und Mitarbeit Prof. Der. Wolfgang Horn, Essen. Verlag Franzis' Print & Media GmbH, München 2000, S. 7

finiert, welches grundsätzlich die Fähigkeit besitzt, sein Leben eigenverantwortlich gestalten zu können. Das soziale wie auch das private Verhalten des Individuums ist durch objektive Gegebenheiten nicht völlig determiniert, begrenzt oder fremdbestimmt, sondern ist durchaus in der Lage, autonome, freiheitliche Entscheidungen zu treffen und nach diesen selbstverantwortlich zu handeln. Aus dieser Fähigkeit zu eigenverantwortlicher Lebensgestaltung folgt, dass dem Einzelnen die Möglichkeit der freien Entfaltung seiner Persönlichkeit gesichert werden muß (vgl. Artikel 2 Absatz 1).³¹⁷ Die „Würde des Menschen“, festgelegt als garantiertes und unantastbares Grundrecht, fordert verpflichtende Achtung und Schutz staatlicher Gewalt, da sie als Grundlage jeder menschlichen Gesellschaft und Gemeinschaft anzuerkennen ist. Nach der Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts ist die Würde des Menschen oberster Wert im Grundgesetz (BVerfGE 6, 32/41).³¹⁸ Auch wenn in Artikel 1 des Grundgesetzes die Menschenwürde als Grundrecht des Bürgers verankert ist, so wird dieser Begriff dennoch nicht weiter definiert. Die Menschenwürde ist tatbestandlich nicht näher umschrieben, weil sie juristisch kaum greifbar ist. Ohne auf den Begriff der Würde an dieser Stelle allzu ausführlich einzugehen, sei kurz angemerkt, dass er ganz allgemein verstanden wird als absoluter, ideeller Wert, der jedem Menschen an sich gleichermaßen zukommt. Deshalb hat jeder Einzelne, unabhängig von seiner Stärke und Schwäche einen rechtlich zu schützenden Anspruch auf Achtung von seinem Nächsten, seinem Mitmenschen und der Staatsgewalt.³¹⁹ Als Orientierungspunkt eines grundrechtlichen Wertesystems, betrachten die Verfasser des Grundgesetzes

³¹⁷ vgl. Hesselberger, Dieter: Artikel 1 [Menschenwürde; Grundrechtsbindung der staatlichen Gewalt], ebd., S. 61

³¹⁸ vgl. ebd., S. 61

³¹⁹ vgl. Wetz, Franz Josef: Kulturgeschichte der Würde. In: Illusion Menschenwürde. Aufstieg und Fall eines Grundwerts. Klett-Cotta, J. G. Cotta'sche Buchhandlung Nachfolger GmbH, Stuttgart 2005, S. 15

die Würde des Menschen einerseits als dessen Wesensmerkmal, welches ihm nicht entzogen oder abgesprochen werden kann, und andererseits sehen sie in der Würde eine verletzbar und empfindliche Eigenschaft, welche durch den Gestaltungsauftrag des Staates besonderer Achtung und des Schutzes bedarf.³²⁰ In einer liberalen Gesellschaft und multikulturellen Völkergemeinschaft mit ihren zahlreichen Menschenbildern ist zu überlegen, ob man die Würde nicht eher als Ergebnis kontinuierlicher, zeitgemäßer Bemühungen und Anstrengungen bestimmen sollte, zu welcher alle Menschen aufgefordert sind, ihren Beitrag zur Verwirklichung der Menschenwürde zu leisten.³²¹ Betrachtet man die Menschenwürde in einem zunehmend naturwissenschaftlichen Weltbild „neutral“, stellt sie keine angeborene, metaphysische Eigenschaft dar, sondern ein Ideal, welches in der Verwirklichung menschenwürdiger Verhältnisse besteht. So verstanden ist sie dann kein Selbstverständnis nationaler und internationaler Rechtsordnung, sondern ein immer wieder neu zu definierendes Ziel der Rechts- und Menschheitsentwicklung.³²² In diesem Zusammenhang möchte ich auf eine juristische Neukommentierung zum Begriff der Menschenwürde, Artikel 1 Absatz 1 des Grundgesetzes hinweisen, welche im Jahre 2003 angeregt wurde.³²³

Auch im Grundgesetz wird betont, dass über die Rechte des Bürgers nicht einfach von Seiten des Staates oder staatlicher Institutionen verfügt werden kann. Die Würde des Menschen fordert, dass der Einzelne nicht willkürliches Objekt staatlicher Maßnahmen sein darf und ein Grundrecht auf freie Entfaltung seiner Persönlichkeit hat.

³²⁰ vgl. Wetz, Franz Josef: Würde als höchster Verfassungswert. In: Illusion Menschenwürde, ebd. S. 99

³²¹ vgl. Wetz, Franz Josef: Ein neues Würdebild. In: Illusion Menschenwürde, ebd. S. 244

³²² vgl. Wetz, Franz Josef: Rechtsprinzipien, Menschenrechte und Soziale Marktwirtschaft. In: Illusion Menschenwürde, ebd. S. 296-299

³²³ vgl. Leicht, Robert: Wahret die Anfänge! Artikel Nr. 38 vom 11.09.2003 in DIE ZEIT. http://www.zeit.de/2003/38/Art_1_GG, vom 14.11.2006

Dieser Privatbereich des Individuums steht der unantastbaren persönlichen Lebensgestaltung des Einzelnen zu und ist der Einwirkung öffentlicher Gewalt und Beschränkung entzogen (vgl. Artikel 2 Absatz 1). Die Achtung der Intimsphäre verbietet den staatlichen Eingriff in den absolut schützenswerten Kernbereich privater und persönlicher Lebensgestaltung.³²⁴ Die Handlungs- und Mitwirkungsfähigkeit der Bürger ist als elementare Funktionsbedingung zu betrachten, welche im freiheitlich-demokratischen Gemeinwesen begründet ist. In möglichst weitem Umfang ist die Mitarbeit an Entscheidungen für die Gesamtheit der in der Gesellschaft lebenden Mitglieder, von jedem einzelnen Individuum im politischen wie auch im sozialen Bereich gefragt. Deshalb ist es besonders wichtig, die individuelle Entfaltungsmöglichkeit und Selbstbestimmung des Einzelnen nicht zu beeinträchtigen.³²⁵

Artikel 4 [Glaubens-, Gewissens- und Bekenntnisfreiheit] und Artikel 5 [Meinungs-, Informations-, Pressefreiheit; Kunst und Wissenschaft] gehören zu der Gruppe von Grundrechten, welche der Verwirklichung der „Geistesfreiheit“ dienen und die Mitteilung von Ansichten, Meinungen, Weltanschauungen und Überzeugungen schützen sollen. Dabei hat das Individuum den Anspruch auf Achtung seiner Gesinnung und Persönlichkeitsorientierung. Das Bundesverfassungsgericht versteht deshalb das Grundrecht auf freie Meinungsäußerung als unmittelbarsten Ausdruck menschlicher Persönlichkeit. Dieser ist wiederum konstituierend für eine freiheitlich-demokratische Staatsordnung, weil erst die geistige Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Bereichen, Themen und Problemen eine Demokratie ermöglichen (BVerfGE 7, 198/208). Die Meinungs-, Informations-, Berichterstattungs-, Presse- und Zensurfreiheit sind in Artikel 5 Absatz 1 garantiert. Meinungsfreiheit ist dabei

³²⁴ vgl. Hesselberger, Dieter, ebd., S. 64

³²⁵ vgl. ebd., S. 68

nicht nur so zu verstehen, dass der Einzelne die Freiheit hat, eine eigene Meinung zu haben. Vielmehr besagt sie, dass er auch das Recht dazu hat, diese Meinungen und Stellungnahmen zu äußern. Dabei ist auch völlig irrelevant, ob es sich um wertende rationale oder um emotional begründete Inhalte der mitgeteilten Botschaft handelt.³²⁶ Werbetexte, -Bilder oder -Sendungen sind nicht als Meinungsäußerungen zu betrachten, sondern als Tatsachenäußerungen. Allerdings liegt eine Meinungsäußerung aber auch dann vor, wenn sich Elemente der Stellungnahme, des Dagegen- oder Dafürhaltens oder einfach nur des Meinens, mit Elementen einer Tatsachenbehauptung verbinden und der tatsächliche Gehalt gegenüber der Bewertung in den Hintergrund tritt (BVerfGE 66, 149- „Wallraff“). Die freie Meinungsäußerung - geschützt ist vor allem die Äußerung der Meinung - beinhaltet das Recht, eine Meinung einem unbestimmt großen (oder kleinen) Kreis von Personen zugänglich zu machen und diese Meinung zu verbreiten. Dieses Recht gilt auch für Äußerungen, welche ihre Ansichten, Anschauungen und Werturteile in einem Bild zum Ausdruck bringen (vgl. Artikel 5 Absatz 1 Satz 1).³²⁷ Die Vielfalt der unterschiedlichen Ansichten und Meinungen, wie auch deren öffentliche Diskussionen, sind ein wichtiger Aspekt für das freiheitlich-demokratische Staatswesen. Dabei achtet die Regierung besonders auf den Schutz von Kindern und Jugendlichen, vor allem durch das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften. Artikel 5 Absatz 2 schränkt die Verbreitung von verrohend wirkenden, unzüchtigen, zu Gewalttätigkeit, Rassenhass, Verbrechen oder Krieg verherrlichenden Schriften deshalb erheblich ein.³²⁸

An dieser Stelle sei kurz angemerkt, dass es sich bei Begriffen wie „unzüchtig“ oder „obszön“ um sehr emotions-

³²⁶ vgl. ebd., S. 95

³²⁷ vgl. ebd., S. 96

³²⁸ vgl. ebd., S. 104

geladene Worte handelt, die einer zahlreichen Interpretationsvielfalt unterliegen. Als obszön gilt, was beispielsweise auf unschickliche, verdorbene, unzüchtige, unanständige, schmutzige, schlüpfrige oder schamlose Weise geeignet ist, bei anderen Menschen Gefühle des Ekels, Abscheus und Widerwillens hervorzurufen, oder das menschliche Schamgefühl zu verletzen. Ob ein Buch, ein Kunstwerk, ein Film oder einfach nur eine Geste oder Verhaltensform inhaltlich als obszön oder nicht-obszön empfunden wird, ist nicht allgemein verbindlich festgelegt: Ob und wie „obszön“ oder „Obszönität“ bewertet wird, hängt vom subjektiven Empfinden, den jeweiligen Gewohnheiten wie auch kulturellen und gesellschaftlichen Konventionen ab, in welche die betroffene und möglicherweise „verletzte“ Person involviert ist. Im weitesten Sinne wird Obszönität als Grenzverletzung oder Tabu-Überschreitung durch „Reizung der Sinnlichkeit“ betrachtet, vor allem dann, wenn es sich um so genannte „unmoralische“ Anspielungen auf Sexualität handelt.³²⁹

Kinder und Jugendliche sind schutzbedürftige Personen; ihnen gegenüber sind auch die Eltern in bestimmtem Umfang verantwortlich. In Artikel 6 Absatz 1 des Grundgesetzes wird betont, dass das Kind der Hilfe und des Schutzes bedarf, um sich zu einer eigenverantwortlichen Persönlichkeit innerhalb der Gemeinschaft entwickeln zu können (BVerfGE 24, 119/144). Die Rechte der Erziehungsberechtigten oder der Eltern dienen dabei dem Ziel der Verwirklichung kindlicher und jugendlicher Entfaltung und nur insoweit dieses Entwicklungsziel berücksichtigt und verfolgt wird, ist Elternverantwortung rechtmäßig. Abweichende Eigeninteressen oder Selbstzweck in Erziehungsangelegenheiten sind keine akzeptable Rechtfertigung und

³²⁹ vgl. Marcuse, Ludwig: Obszön. Geschichte einer Entrüstung. Diogenes Verlag AG, Zürich 1984, S. 11-23

dienen nicht dem Heranwachsen des Kindes oder Jugendlichen.³³⁰

Auch Andersdenkenden und Minderheiten gewährt das Grundgesetz einen umfangreichen Schutz. In Artikel 8 haben auch solche gesellschaftlichen „Randexistenzen“ nicht nur das Recht auf öffentliche Meinungsäußerungen, sondern auch das Recht, sich frei an unterschiedlichen Orten zu versammeln. Dieser Schutz ist nicht nur darauf beschränkt, strittige und unkonventionelle Diskussionen bei Veranstaltungen zu gewähren, sondern umfasst vielfältige Formen gemeinsamen Verhaltens bis hin zu nichtverbalen Ausdrucksformen. Einzelne Individuen oder Gruppen, wie auch der Grund für ihre Veranstaltungen, Versammlungen und deren Inhalt, unterliegen dem Selbstbestimmungsrecht. Ebenso sind Ort und Zeitpunkt solcher Versammlungen frei bestimmbar, denn das Recht, sich ungehindert und ohne besondere Erlaubnis mit anderen versammeln zu können, gilt seit jeher als Zeichen der Freiheit, Unabhängigkeit und Mündigkeit des selbstbewussten Bürgers (BVerfGE 69, 343).³³¹ Diese Rechts- und Freiheitssphäre ist Teil des autonomen, selbstbestimmten Eigenwertes des Individuums und dem Eingriff durch Staatsgewalt entzogen. Die Grundrechte zielen darauf, das Verhältnis zwischen Staat und Bürger freiheitlich zu regeln und zu ordnen, wie auch die Ordnung des gesamten, gesellschaftlichen Zusammenlebens zu gewährleisten. Der Lebensbereich individueller Freiheit ist als schützenswerter und unantastbarer Raum jedes Einzelnen vor Einschränkungen und Beeinträchtigungen zu bewahren. Da diese individuelle Freiheit und die mit ihr verbundenen Rechte gleichermaßen für alle Bürger gelten, schützt die Verfassung die Privatsphäre der einzelnen Menschen durch die Geltung von Grundrechten.³³²

³³⁰ vgl. Hesselberger, Dieter, ebd., S. 71

³³¹ vgl. ebd., S. 130-131

³³² vgl. Informationen zur politischen Bildung. Recht. Grundlagen des Rechts, ebd., S. 14-17

Dabei stellt sich die störungsfreie Aufrechterhaltung der gesamtgesellschaftlichen Lebenszusammenhänge als immer wieder zu bewältigende Herausforderung für den Staat, die Gemeinschaft und auch jedes einzelne Individuum dar. Die fortschreitende Entwicklung in Technik, Wissenschaft und Forschung darf dabei nicht unberücksichtigt bleiben. Lebensverhältnisse gestalten sich zunehmend komplexer und auch komplizierter, und durch neue Technologien verändern sich vielschichtige Lebensbereiche. Auf neuartige Gefährdungen und Gefahren für Leben, Gesundheit und Freiheit muss der Staat ebenso mit neuen Rechtsvorschriften – als Beispiel sei hier auf den Datenschutz verwiesen – reagieren.³³³ Hierbei wird eine schwierige Gratwanderung unternommen: Einerseits grenzen zu viele Rechtsvorschriften und staatliche Gesetzgebungen die Handlungsfreiheit des Einzelnen immer mehr ein und untergraben somit den rechtsstaatlichen Freiheitsschutz. Andererseits wird von einem sozialen Rechtsstaat wiederum gefordert und erwartet, aktiven und effektiven Schutz zu leisten. Neue gesetzliche Vorschriften bieten dabei sowohl einen Schutz persönlicher Freiheit, als auch eine Einschränkung individueller Handlungsfreiheit. Eine umfassende gesellschaftliche Steuerungsaufgabe des Rechts bewirkt unausweichlich eine zunehmende „Verrechtlichung“ der meisten Lebenszusammenhänge. Diesem Dilemma zwischen „Für und Wider“ von Rechtsvorschriften ist nicht leicht zu entkommen. Erschwerend kommt noch hinzu, dass Konflikte und Probleme aus dem sozialen und politischen Bereich immer häufiger mit rechtlichen Mitteln zu lösen versucht werden. Streitigkeiten, die aber ihre Ursachen im sozialen, privaten oder auch politischen Umfeld haben, sollten nicht zusehends auf Polizei, Justiz und Regierung abgewälzt werden.³³⁴ Bürger, Mitglieder, Einzelne, Gruppen und

³³³ vgl. Informationen zur politischen Bildung. Der Rechtsstaat, ebd., S. 18

³³⁴ vgl. ebd., S. 23

Gemeinschaften sollten vereinzelt oder gemeinsam von ihrer Freiheit auch dahingehend Gebrauch machen, dass sie wieder mehr Bereitschaft zu Eigenverantwortung und Selbstbestimmung in eigenen Lebensfragen beweisen. Das Recht auf unsere individuelle Handlungsfreiheit in vielen Bereichen des Lebens sollte für jeden Einzelnen Herausforderung und Selbstverpflichtung zum vernünftigen Gebrauch derselben sein.

6.3 Handlungsfreiheit und Bundesprüfstelle

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ist eine deutsche Bundesbehörde, die dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend nachgeordnet ist. Nach dem Jugendschutzgesetz und dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag sind der Bund, die Länder und verschiedene Institutionen der Freiwilligen Selbstkontrolle aufgefordert, zum Nutzen des Jugendmedienschutzes zusammen zu arbeiten und jeweils unterschiedliche Aufgaben zu übernehmen. Oberste Jugendschutzbehörden der Länder, Landesjugendämter, Jugendämter und die zentrale Aufsichtsstelle der Länder für den Jugendmedienschutz (KJM) besitzen mit ihren etwa 800 Stellen in Deutschland eine besondere Antragsberechtigung. Zählt man alle anderen Behörden und anerkannten Träger der freien Jugendhilfe hinzu, die ebenfalls „anregungsberechtigt“ sind, erhöht sich die Zahl der Antrags- und Anregungsberechtigten auf mehrere hunderttausend Stellen im Lande.³³⁵ Wie sich diese Prüfungsgremien und Entscheidungsinstanzen konkret zusammensetzen, soll an dieser Stelle jedoch nicht näher erörtert werden.

³³⁵ vgl. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien.
<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/jugendmedienschutz.html> vom 15.11.2006

Bei der Prüfung der Inhalte von Computer- und Konsolenspielen ist die Festlegung des Alters derjenigen Spieler von immenser Bedeutung, für welche das Spiel zugelassen werden soll. Dabei können folgende Altersfreigaben vergeben werden:

„Freigegeben ohne Altersbeschränkung“, „Freigegeben ab 6 Jahren“, „Freigegeben ab 12 Jahren“, „Freigegeben ab 16 Jahren“ und „Keine Jugendfreigabe“. Wenn durch die Entscheidung der zuständigen und verantwortlichen Prüfungskommission festgelegt wird, dass mit einer möglichen Beeinträchtigung der Entwicklung oder Erziehung von 16 bis 17 Jahre alten Jugendlichen gerechnet werden muss, aber dennoch keine Jugendgefährdung vorliegt, erhält das jeweilige geprüfte Spiel das Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“. Spiele mit dieser Kennzeichnung, sowie nicht gekennzeichnete Spiele, dürfen dann ausschließlich Erwachsenen zugänglich gemacht werden. Nicht gekennzeichnete Spiele können zudem auf Antrag oder Anregung von der BPjM indiziert werden. Dabei führen die Folgen der Indizierung eines Mediums unter anderem zu gewissen Werbe- und Vertriebsbeschränkungen. Eine Liste aller indizierten Trägermedien und eine Auflistung aller Medien, die beschlagnahmt oder eingezogen worden sind, wird von der BPjM mehrmals im Jahr in dem Heft „BPjM-Aktuell“ herausgegeben. Einsicht kann in diese Unterlagen beispielsweise in zahlreichen öffentlichen Bibliotheken genommen werden. Für Privatpersonen, welche ein Einzelheft oder Abonnement des „BPjM-Aktuell“ erwerben möchten, ist ein Altersnachweis notwendig. Aus jugendschutzrechtlichen Gründen erfolgt deshalb auch keine Bereitstellung dieser Liste mit amtlichen Indizierungsdaten im Internet.

Nach Ansicht und Wortlaut der Bundesprüfstelle wirken mediale Gewaltdarstellungen unter anderem dann verrohend,

- wenn Gewalt im großen Stil und epischer Breite geschildert wird;

- wenn Gewalt als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert wird, wobei in diesen Fällen überwiegend auch auf die Brutalität der Gewaltdarstellung abgestellt wird;
- wenn die Anwendung von Gewalt im Namen des Gesetzes oder im Dienste einer angeblich guten Sache als völlig selbstverständlich und üblich dargestellt wird, die Gewalt jedoch in Wahrheit Recht und Ordnung negiert;
- wenn Selbstjustiz als einzig probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit dargestellt wird;
- wenn Mord und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert geschildert werden.

Im Hinblick auf Computer- und Konsolenspiele führt die Bundesprüfstelle zusätzliche Indizierungsgründe mit folgendem Wortlaut auf:

Die BPjM indiziert Computerspiele dann

- wenn Gewaltanwendung gegen Menschen als einzig mögliche Spielhandlung dargeboten wird;
- wenn Gewalttaten gegen Menschen deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt werden (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie);
- wenn Gewaltanwendung (insbesondere Waffengebrauch) durch aufwendige Inszenierung ästhetisiert wird;
- wenn Verletzungs- und Tötungsvorgänge zusätzlich zynisch oder vermeintlich komisch kommentiert werden;
- wenn Gewalttaten gegen Menschen dargeboten werden, wobei die Gewaltanwendung „belohnt“ wird (z.B. Punktgewinn, erfolgreiches Durchspielen des Computerspiels nur bei Anwendung von Gewalt);
- Der Gewalt gegen Menschen ist die gegen menschenähnliche Wesen gleichgestellt, sofern diese im Ver-

letzungs- oder Tötungsfälle „menschlich“ reagieren.³³⁶

Auf diesen letzten Punkt und den darin enthaltenen Begriff der „Menschenähnlichkeit“ wird im folgenden Text noch näher eingegangen, da er eine Menge Fragen und Unklarheiten aufweist.

Ist ein Trägermedium aus einem oder mehreren Gründen in der Liste der jugendgefährdenden Medien aufgenommen und die Indizierung im Bundesanzeiger bekannt gemacht worden, so unterliegt es ab diesem Zeitpunkt bestimmten Abgabe-, Verbreitungs-, Präsentations- und Werbebeschränkungen. Diese Beschränkungen sind in §15 des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) geregelt. Ein Verstoß gegen diese Vorschrift wird mit Geld- oder Freiheitsstrafe geahndet (§27 JuSchG). Handeln Gewerbetreibende auch mit indizierten Medien, so dürfen sie diese nicht an Orten anbieten oder ausstellen, die Kindern und Jugendlichen zugänglich sind oder von ihnen eingesehen werden können. Das heißt, indizierte Medien dürfen nur „unter dem Ladentisch“ verkauft werden (§15 Abs. 1 Nr. 1, 2 und 4 JuSchG). §15 Abs. 1 Nr. 6, Abs. 4 und 5 des Jugendschutzgesetzes besagen zudem, dass ein indiziertes Medium nicht mehr in der Öffentlichkeit beworben werden darf. Zulässig ist die Werbung für ein solches Medium nur noch innerhalb bestimmter Räume, zu denen lediglich Erwachsene Zutritt haben. Es darf auch nicht mit der Indizierung „geworben“ werden oder einem anhängigen Indizierungsverfahren. Drohen einem bestimmten Medium Beschlagnahme und Einziehung, so gehört diese Aufgabe nicht mehr zu dem Tätigkeitsbereich der Bundesprüfstelle, sondern ist Aufgabe der Strafverfolgungsbehörden. Zu den häufigsten Fällen zählt die Beschlagnahme, bzw. Einziehung von Medien, die den Straftatbestand des §131 StGB „Gewaltdarstellungen“ oder einen der §§184a und 184b StGB erfüllen. Die Vorschrift des §131 StGB betrifft

³³⁶ vgl. Bundesprüfstelle, ebd.

Medien, die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das grausame oder unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt. Medien, welche diese Straftatbestände erfüllen, gelten nicht nur als jugendgefährdend, sondern sogar als sozialschädlich. Ihre Verbreitung ist deshalb generell untersagt. Folglich werden sie, wenn sie auf dem Markt auftauchen, beschlagnahmt, bzw. eingezogen.³³⁷ Bei der Beschlagnahmung so genannter „jugendgefährdender“ und „sozialschädigender“ Medien handelt es sich jedoch nicht um eine Jugendschutzmaßnahme, sondern um eine Bevormundung aller mündigen, volljährigen Bürger. Durch dieses paternalistische Eingreifen einer staatlichen Behörde wird die Handlungsfreiheit des erwachsenen Individuums drastisch eingeschränkt. Hierbei kann tatsächlich von staatlicher Zensur gesprochen werden, obwohl eine solche gemäß Artikel 5 des Grundgesetzes [Meinungs-, Informations-, Pressefreiheit; Kunst und Wissenschaft] nicht stattfinden soll. In Artikel 5 Abs. 1 wird darauf verwiesen, dass jeder das Recht hat, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert unterrichten darf [...] eine Zensur findet nicht statt. Zensurenentscheidungen, die es hierzulande nicht geben soll, werden dennoch getätigt und zudem der öffentlichen Diskussion entzogen. Auch der Zugang zu Informationen über zensierte Medien wird dem einzelnen Bürger erheblich erschwert. Dadurch wird der „Allgemeinheit“ kein Mitspracherecht eingeräumt und es fehlt jede Kontrollmöglichkeit, ob die jeweilige Zensur überhaupt gerechtfertigt ist. All dies ermöglicht eine propagandistisch motivierte Zensur durch politische Instrumen-

³³⁷ vgl. ebd.

talisierung und Kriminalisierung eines bestimmten Mediums. Aus diesem Grund ist der §131 StGB von Grundrechtlern und Juristen auch heftig umstritten.³³⁸ Bevor ich auf §131 StGB näher eingehen werde, möchte ich an dieser Stelle versuchen, den Begriff der „Sozialschädlichkeit“ etwas näher zu beleuchten.

Begriffe wie „Sozialschädlichkeit“ und „Sozialverträglichkeit“ werden oftmals synonym verwendet für die Begriffe „Krankheit“ und „Gesundheit“, wenn es um Belange und Regelungen des gesellschaftlichen Zusammenlebens geht. Dabei greifen die Begriffe Sozialschädlichkeit und Sozialverträglichkeit jedoch zu kurz, um als Ersatz für die Begriffe Krankheit und Gesundheit gelten zu können. Die Terminologie solcher Begriffe ist nicht eindeutig festgeschrieben und muss im jeweiligen Kontext ihrer Anwendung situationsangemessen und fachgerecht konkretisiert werden. Nicht alles, was als sozialschädlich definiert wird, ist gleichzeitig krank. Als Beispiel sei hier eine revolutionäre gesellschaftliche Entwicklung oder ein Arbeiterstreik genannt; beides kann nicht als krank bezeichnet oder mit Krankheit gleichgesetzt werden. Ebenso ist nicht alles, was sozialverträglich ist, das heißt, was nicht sozialschädlich ist, auch gleichzeitig gesund. Ein Maßstab für seelische Gesundheit kann zudem nicht verallgemeinernd für die gesamte Gesellschaft aufgestellt werden. Steht die Gesellschaft, deren Entwicklung und Stabilität bei Betrachtungen dieser Art im Vordergrund, so wird das Verständnis für das, was angeblich sozialschädigend oder sozialverträglich ist, eine andere Beurteilung erfahren, als wenn die seelische Gesundheit eines einzelnen Individuums zur Diskussion steht. Es ist nicht unerheblich, ob sich Verständnis, Kritik und Beurteilung auf Einzel- oder Kollektivinteressen beziehen.

³³⁸ vgl. Medienzensur. <http://www.medienzensur.de/seite/beschlagnahmung.shtml> vom 15.11.2006

Wie bereits an anderer Stelle erwähnt, sind Voraussetzungen für gesellschaftliches Gelingen im Zusammenleben nicht immer kompatibel mit persönlichen Individualinteressen des Einzelnen.³³⁹ Persönliche Interessen und Freiheitsrechte des Einzelnen, die sich nicht dem Kollektiv der breiten Masse unterordnen, müssen jedoch nicht gleichzeitig sozialschädlich sein, worauf bereits John Stuart Mill mehrfach hingewiesen hat. Auch in §131 StGB wird postuliert, unter welchen Voraussetzungen ein Medium als „sozialschädlich“ gilt. Worin aber der „soziale Schaden“ besteht, wenn sich beispielsweise erwachsene, mündige Bürger mit bestimmten Medien oder Computerspielen beschäftigen, wird nicht erläutert. Das Strafrecht stellt als Teil der Rechtsordnung bestimmte sozialschädliche Verhaltensweisen unter Strafe. Um jedoch die Sozialschädlichkeit eines Verhaltens ausmachen und definieren zu können, bedarf es eines Rechtsguts, das durch die Strafnorm geschützt wird. Der abstrakte Begriff des „Rechtsguts“ (auch Schutzgut genannt) ist zu verstehen als das rechtlich geschützte Interesse einzelner Menschen („Individualrechtsgüter“) und der Gesellschaft im Allgemeinen („Universalrechtsgüter“). Ist die Rede vom Einzelnen als Träger verschiedener Rechtsgüter, spricht man von Individualrechtsgütern, mit denen beispielsweise geschützte subjektive Rechte wie körperliche Unversehrtheit, Eigentum, Menschenwürde und vieles mehr gemeint ist. Individualrechtsgüter stehen unter strafrechtlichem Schutz, welcher sich aus der Pflicht des Rechts- und Sozialstaats gegenüber seinen Bürgern ergibt. Eingriffe in Rechtsgüter, als eine Rechtsgutverletzung, lösen in der Regel Folgen aus, wenn der Eingriff in das jeweilige Rechtsgut nicht gerechtfertigt werden kann und sind dann rechtswid-

³³⁹ vgl. Funk, Rainer: Produktive Orientierung und seelische Gesundheit. 2006. <http://www.erich-fromm.de/data/pdf/Funk,%20R.,%202006b.pdf>. Vom 16.11.2006

rig.³⁴⁰ Um welches schützenswerte Rechtsgut aber geht es, wenn mündigen Bürgern ihr selbstgewähltes Unterhaltungsprogramm nicht zugebilligt wird? Individuelle Freiheit als Wert der Selbstbestimmung beinhaltet das Recht, zwischen verschiedenen Handlungsmöglichkeiten frei und ohne Zwang wählen und entscheiden zu können. Die Aufgabe des (Erwachsenen-) Strafrechts kann nicht darin bestehen, einzelne Individuen durch Verbote bestimmter Unterhaltungsmedien vor sich selbst und ihren eigenen Geschmackspräferenzen zu schützen.³⁴¹ Auch der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und Neue Medien e. V., genannt BITKOM, welcher ca. 1.250 Unternehmen mit mehr als 700.000 Beschäftigten vertritt, plädiert für eine Neufassung des §131 StGB. Das grundsätzliche Problem dieses Paragraphen wird in seiner unzureichenden Differenzierung zwischen gänzlich illegalen, teilweise illegalen und solchen Inhalten betrachtet, deren Nutzung durch Erwachsene durchaus legal ist. Die genannten Vorschriften verfolgen einen ganz unterschiedlichen Rechtsgüterschutz: Dort, wo ein unbedingter Rechtsgüterschutz das generelle Verbot einer Handlung erfordert, ist das absolute strafrechtliche Verbreitungsgebot der richtige Weg. Bei manchen Inhalten erscheint jedoch eine Differenzierung erforderlich, weil ihr Gefährdungspotential nicht für erwachsene, mündige Bürger besteht. Handelt es sich um Gewaltdarstellungen ist zu beachten, dass bei den nur jugendschutzrelevanten Inhalten stets ein ebenfalls verfassungsrechtlich geschütztes Recht erwachsener Nutzer auf Zugang zu solchen Inhalten besteht. Hier sollte das Strafrecht wie das Jugendschutzrecht die Bereitstellung solcher Inhalte nur insoweit unter Strafe stellen, wie

³⁴⁰ vgl. Informationen zu dem Artikel über Rechtsgut. <http://rechtsgut.know-library.net/> vom 23.11.2006

³⁴¹ vgl. Krause, Nicola: Abschaffung des Verbots von Gewaltdarstellungen nach §131 StGB. Studienarbeit, Humboldt Universität Berlin, WS 2005. <http://www.rewi.hu-berlin.de/jura/ls/hnr//lehre/studienarbeiten/gewaltdarstellungen.pdf> vom 15.11.2006

dies für einen wirksamen Jugendschutz erforderlich ist. Grundsätzlich sollte bei strafrechtlichen Regelungen vermieden werden, durch bewusst weite Formulierungen von Straftatbeständen die Gefahr zu schaffen, dass auch gesellschaftlich akzeptierte Verhaltensweisen in den Bereich einer möglichen Strafbarkeit geraten können.³⁴²

Im Jahre 2003 wurde der §131 StGB durch Gesetzesbeschluss des Bundestages erweitert: In Absatz 1 werden nach den Wörtern „gegen Menschen“ die Wörter „oder menschenähnliche Wesen“ eingefügt.³⁴³ Bedenkt man dabei, dass diese ominöse Wortlautergänzung in einem aktuellen, deutschen Strafgesetzbuch des 21. Jahrhunderts vorgenommen wurde, darf man sich über deren Fragwürdigkeit wundern. Versucht man sachlich, allgemein verbindliche und eindeutige Kriterien zur Merkmalsbestimmung von „Menschenähnlichkeit“ zu erarbeiten, so gelingt dieses Unterfangen nicht ohne ein großes Maß an Phantasiebegabung. Welche „Wesen“, mit welchen Eigenschaften erfasst werden sollen, um als „Opfer“ beklagt oder als „Gewalttäter“ in Frage zu kommen, wirft einige Probleme auf. Geht es hierbei um künstliche, elektronisch dargestellte Avatare, hinkende Zombies, blutleere Außerirdische oder blutrünstige Vampire? Die Liste all jener „Figuren“, die sich unter den nicht näher definierten Begriff der „Menschenähnlichkeit“ subsumieren lassen und uns tagtäglich in unterschiedlichen Medien begegnen, ist ziemlich lang. Ein Versuch zur Aufklärung könnte sich so gestalten, Menschenähnlichkeit nach äußerlichen Kriterien wie aufrechtem Gang durch Zweibeinigkeit und eine gewisse Anordnung von Gliedmaßen zu beurteilen. Aber auch dies greift zu kurz, denn was ist mit willens-

³⁴² vgl. Stellungnahme des BITKOM zu den Entwürfen des Bundesjustizministeriums zur Änderung der §§130, 131, 184 Strafgesetzbuch (StGB), Stand: 7. Juni 2002. <http://www.bitkom.org> vom 15.11.2006

³⁴³ vgl. Gesetz zur Änderung der Vorschriften über die Straftaten gegen die sexuelle Selbstbestimmung und zur Änderung anderer Vorschriften vom 27. Dezember 2003. Bundesgesetzblatt Jahrgang 2003 Teil I Nr. 67, ausgegeben zu Bonn am 30. Dezember 2003. <http://217.160.60.235/BGBL/bgbl1f/bgbl103s3007.pdf> vom 16.11.2006

gesteuerten, verstandesgeleiteten oder affektionsauslösenden Charakteristika und deren Berücksichtigung in Bezug auf „Menschenähnlichkeit“? Leider wird die eindeutige Klarstellung, was nun definitiv mit „menschenähnlichen Wesen“ gemeint ist, im Gesetzestext nicht dargeboten. Die vom biologischen Begriff des Menschen nicht erfassten künstlichen, gezeichneten oder elektronisch dargestellten Wesen – die so genannten Phantasiefiguren – werden dennoch von dem Begriff „menschenähnlich“ umfasst. Trotz ihrer Unbestimmtheit als fiktive Konstrukte, genießen sie aber durch §131 StGB denselben Schutz wie der Mensch. Es scheint geradezu absurd, wollte man aus diesen fiktiven Phantasiefiguren oder computergesteuerten, virtuellen Animationen Träger realer, menschlicher Grundrechte machen. Dies gilt ebenso in Bezug auf den Begriff der Menschenwürde, zu welchem anzumerken ist, dass auch er als abstrakter Rechtswert ungeeignet ist, die Bedeutungsdivergenz zwischen „menschenähnlich“ und „menschlich“ zu nivellieren.³⁴⁴ Im Bereich der alltäglichen Fernsehunterhaltungssendungen, wie den beliebten Krimiproduktionen der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten, ist die Darstellung von Gewalt in verschiedenen Formen – beispielsweise Mord und Totschlag – eine gesellschaftlich allgemein akzeptierte Darstellungsform. Selbst satirischen Unterhaltungssendungen oder Komödien, welche die Themen Gewalt und Tod humorvoll oder zynisch zum Unterhaltungswert ihrer Zuschauer aufbereiten, kann keine strafrechtliche Relevanz entnommen werden. Man wird nicht ernsthaft behaupten können, dass durch derartige Darstellungen die von §131 StGB zu schützenden Rechtsgüter in Gefahr geraten.³⁴⁵

Weil Wirkungen von Medien flüchtig und kaum direkt erfahrbar sind, führen Nichtwissen gepaart mit Überschät-

³⁴⁴ vgl. Krause, Nicola, ebd.

³⁴⁵ vgl. Stellungnahme des BITKOM, ebd.

zung oftmals zu Schuldzuweisungen und Vorwürfen an die jeweiligen Medien. Spektakuläre Einzelereignisse tragen zudem in ihrer Dramaturgie und Tragik nicht selten zu pauschalisierenden Vermutungen und Vorurteilen in der Gesellschaft bei. Medieneffekte werden dabei meist unter negativen Aspekten emotional und oftmals unsachlich diskutiert, denn die Neigung zur Überschätzung des Wirkungspotentials der Medien ist groß. Auch führen viele beschränkte Einzelstudien, welche sich beispielsweise auf ein relativ neues Medium fixieren, zu keiner wirklich übergreifenden und integrativen Theoriebildung. Medienwirkungen sollten eher – wie schon an anderer Stelle erwähnt – als dynamische, komplexe und längerfristig ablaufende Prozesse betrachtet werden, die nicht nur das Einzelindividuum, sondern soziale Systeme im umfassenden Sinne betreffen, untersucht und thematisiert werden. Die Auseinandersetzung mit medialen Effekten und deren Wirkungen ist auch als Reaktion auf eine praxisorientierte Nachfrage von Seiten der Wirtschaft und der Medien selbst (Stichwort: Werbewirkungen), von Staat und Politik (Stichworte: Propaganda und Wahlkampf), aber auch von Kulturkritik und Pädagogik (Stichworte: Manipulation oder Mediengewalt) zu verstehen.³⁴⁶ Diese Wirkungsforschung unterliegt dabei thematisch bestimmten, aktuellen wissenschaftlichen „Moden“, welche die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Die Erforschung der Auswirkungen von Fernsehgewalt bei Kindern und Jugendlichen verlagerte sich beispielsweise Ende der 70er Jahre auf prosoziale, so genannte sozialverträgliche Effekte, in den 80er Jahren standen Untersuchungen von Werbebotschaften und Werbewirkungen im Zentrum des Forschungsinteresses und zu Beginn der 90er Jahre kam es in den USA und in Europa zu einer

³⁴⁶ vgl. Bonfadelli, Heinz: 1. Medienwirkungen als Forschungsbereich. In: Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven. 3. überarbeitete Auflage, UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz 2004.
http://www.uvk.de/pdf/Bonfadelli_Medienwirkungsforschung1.pdf vom 27.11.2006

„Renaissance“ des Problems Mediengewalt. Gefolgt von neuen Studien zum Thema Umgang mit Computern, Internet und Interaktivität, richtet die Wirkungsforschung nun ihr Hauptaugenmerk auf massenmediale oder interpersonale Kommunikation von Kindern und Jugendlichen und deren intensive Beschäftigung mit aktuellen Unterhaltungsmedien.³⁴⁷ Zu noch immer relativ neuen Unterhaltungsmedien zählen Computer- und Konsolenspiele. Ihr Spielinhalt, mit oftmals virtuell dargestellten Gewalthandlungen, wird für gesellschaftlich problematische und sozial unerwünschte Verhaltensweisen von angeblich verrohten Kindern und Jugendlichen verantwortlich gemacht. Die Fokussierung der Kritik richtet sich dabei einseitig auf die mediale „Gewaltverführung“ wehrloser junger, nicht erwachsener, unmündiger Menschen. Dass eventuell Eltern, Erziehungsbeauftragte, Gesellschaft und/ oder kulturelle Entwicklung die Verantwortung für Erziehung vernachlässigen, unterlassen oder von sich weisen, wird selten thematisiert. §131 StGB, einige Politiker, die Bundesprüfstelle, der Jugendschutz, der Jugendmedienschutz, verschiedene Medienkritiker und andere besorgte Personen erreichen aber durch radikale Verbote, Sanktionierungen und Zensuren keine Sensibilisierung oder ein Problembewusstsein für die notwendige, erforderliche Aneignung von Medienkompetenz. Zudem wird durch Zensur und Verbote einzelner Medien die Handlungsfreiheit erwachsener, mündiger Individuen eingeschränkt und strafrechtlich kriminalisiert, obwohl hier nicht wirklich von strafbarer Handlung die Rede sein kann.

³⁴⁷ vgl. Bonfadelli, Heinz, ebd.

6.4 Handlungsfreiheit und Computerfiktion

Geht es um Handlungsfreiheit in virtuellen Spielwelten, ist zu beobachten, dass Meinungen, Ansichten, Kritiken, Bedenken und Prophezeiungen diesbezüglich weit auseinander gehen und inhaltlich bereits ein scheinbar unversöhnliches Ausmaß angenommen haben. Ob dabei grenzenloser Handlungsfreiheit des Einzelnen zuzustimmen ist oder ob dieser gewisse Grenzen gesetzt werden sollen, wird seit einigen Jahren in Wissenschaft, Politik, Gesellschaft und Medien heftig diskutiert.

An dieser Stelle ist kurz anzumerken, dass jede Art von Spiel - auch das Computerspiel - zunächst ein freies Handeln des jeweiligen Spielers nicht nur voraussetzt, sondern auch ist. Hauptkennzeichen des Spiels ist daher die Freiheit; man könnte es auch so formulieren: Das Spielen ist gleichbedeutend mit Handlungsfreiheit.³⁴⁸ Im täglichen Leben begegnet das Spiel dem Menschen - nicht nur den Kindern - als eine bestimmte Qualität des Handelns, die sich vom „gewöhnlichen“ Leben jedoch durch ein „So-tun-als-ob“ unterscheidet. Im Spiel erlebt der Mensch etwas, das über den unmittelbaren Drang nach Lebensbehauptung hinausgeht und in die Lebensgestaltung einen Sinn hineinlegt. Sozusagen ist das Spiel eine grundlegende Form menschlicher Aktivität und weist durch seine vielfältige Gestaltungsmöglichkeit auch soziale Strukturen auf.³⁴⁹ Auch das Gemeinschaftsleben gestaltet das kulturelle Miteinander auf zunächst spielerische Art, in welcher es Deutung und Bedeutung des Lebens zum Ausdruck bringt. Der spielende Mensch (lat.: homo ludens) entwickelt dabei über das Spiel hinaus seine Fähigkeiten durch die gewonnenen Erfahrungen. Dadurch enthält das Spiel das Potenzial, auch verfestigte Strukturen jedweder Art zu durchbrechen

³⁴⁸ vgl. Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Hamburg 1956, S. 12-15

³⁴⁹ vgl. ebd., S. 9-11

und Innovationen hervorzubringen.³⁵⁰ Das Spiel ist als freie Handlungsentscheidung einzelner Individuen oder bestimmter Spielergemeinschaften zu verstehen und unterliegt keiner physischen Notwendigkeit. Es entspringt oftmals nur „so zum Spaß“ der vergnüglichen kurzweiligen Unterhaltung. Das Spiel ist auch keine auferlegte Aufgabe oder sittliche Pflicht, an welche irgendein materielles Interesse geknüpft wäre. Vor allem weiß der Spieler, dass er spielt, wenn er spielt: Das Spiel ist nämlich vom „normalen“, „üblichen“ und „gewöhnlichen“ Leben für eine gewisse Zeit abgekoppelt und in dieser Sphäre des Spiels haben Gesetze, Bräuche und Regeln des alltäglichen Lebens keine Geltung. Auch das vertraute Gesellschaftsleben mit all seinen Sanktionen und Normen wird zeitweilig im Spiel aufgehoben.³⁵¹ In spielerischer und zwangloser Haltung kann auch das Durchspielen von „Was-wäre-wenn-Situationen“ meist „nebenwirkungsfrei“ trainiert werden. Dabei entwickelt der Spieler nicht nur verschiedene motorische Fähigkeiten, sondern schult seine kognitiven Anlagen und erwirbt soziale Kompetenz.³⁵² Ob aber die Tatsache, etwas zu tun, zu lassen oder zu genießen als ein individuelles Bedürfnis des Einzelnen besteht und in der Form überhaupt erfasst wird oder nicht, hängt leider oftmals davon ab, ob dies gesamtgesellschaftlichen Vorstellungen und Interessen entspricht. Herrschende Institutionen „beurteilen“ nur zu gern, welche Vorstellungen, Wünsche, Handlungspräferenzen und vieles mehr als wünschenswert und notwendig anerkannt werden oder nicht.³⁵³ Einig ist sich unsere Gesellschaft diesbezüglich nur dahingehend, dass sie formuliert und zum Ausdruck bringt, was

³⁵⁰ vgl. Homo Ludens. http://de.wikipedia.org/wiki/Homo_ludens vom 18.07.2006

³⁵¹ vgl. Huizinga, Johan, ebd., S. 20

³⁵² vgl. Homo Ludens. Oder: Das Spiel ist die zentrale Lebensform.

<http://www.terra-authentica.com/idea/0,homoludens.htm> vom 18.07.2006

³⁵³ vgl. Marcuse, Herbert: Die eindimensionale Gesellschaft. In: Der eindimensionale Mensch. Studien zur Ideologie der fortgeschrittenen Industriegesellschaft. Übersetzt von Alfred Schmidt. Band 7, 1. Auflage. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1989, S. 25

sie nicht haben will. Diese Ablehnung von freiheitlichem Umgang mit Computerspielen wird nicht zuletzt auf Schreckensmeldungen in Nachrichtensendungen zurückgeführt, auf welche ein breiter negativer Konsens der Gesellschaft zu spüren ist.³⁵⁴ An die Eigenverantwortlichkeit und Entscheidungsfreiheit des Individuums wird dabei nur selten appelliert: Stattdessen werden unzählige Versuche unternommen, neue Gesetzesentwürfe, Zensuren, Verbote, Zugangsbeschränkungen und vieles mehr durchzusetzen. Ein großer Bevölkerungsanteil unserer Gesellschaft erwartet beispielsweise von Jugendschutzgesetzen konkrete Maßnahmen, welche der Hilflosigkeit, Ohnmacht und Handlungsunfähigkeit von Eltern und Erziehungsberechtigten unterstützend entgegenwirken sollen. Selbst in politischen Parteien herrscht keine Einigkeit bezüglich der Regelung zu Computerspielen vor und inzwischen plädieren viele Forschungs- und Wissenschaftsrichtungen für verantwortungsvolle Erziehung zu Medienkompetenz. Allgemein ist unter „Medienkompetenz“ die Fähigkeit des Einzelnen zu verstehen, unterschiedliche Medien und die durch Medien vermittelten Inhalte den eigenen Bedürfnissen und Zielen entsprechend effektiv nutzen zu können. Dazu gehört beispielsweise, sich selbständig in der Medienwelt orientieren und an medial vermittelten Kommunikationen teilnehmen zu können, in dieser Medienwelt selbst kreativ tätig zu werden und gleichzeitig eine eigenverantwortliche und kritische Distanz ihnen gegenüber zu bewahren.³⁵⁵ Damit sich unsere Gesellschaft und jedes einzelne Mitglied kompetent im Umgang mit der Text- und Bilderflut neuer Informationsmedien ausbilden und entwickeln kann ist es un-

³⁵⁴ vgl. Bolz, Norbert: Die Moral des Internetzeitalters – Inflation der Werte. Pressemeldung vom 6.07.2006 im Hambacher Mediendialog 2006. (Der Hambacher Mediendialog wird einmal jährlich von der Stiftung Medien Kompetenz ForumSüdwest (MKFS) veranstaltet und bietet Fachleuten aus den Bereichen Bildung, Wissenschaft, Wirtschaft, Medien und Politik ein Forum für den Meinungsaustausch zu Fragen der Medienkompetenz) <http://www.mkfs.de/index.php?id=3025&type=98> vom 11.07.2006

³⁵⁵ vgl. Medienkompetenz. <http://de.wikipedia.org/wiki/Medienkompetenz> vom 11.07.2006

erlässlich, Anforderungen und Wirkungen verschiedener Mediensysteme zu kennen. Bezogen auf den Umgang mit Computerspielen sind vor allem Eltern und Erziehungsberechtigte aufgefordert, ihre Kenntnisse über diese immer wichtiger werdende Medienkategorie zu erweitern. Dabei ist die Fähigkeit, aufgeklärt mit problematischen Inhalten umgehen zu können, für viele Erwachsene von immenser Bedeutung, obwohl diese Fähigkeit selten ausgeprägt ist. In gemeinsamen kritischen Gesprächen und Reflexionen zwischen Eltern und Kindern kann beispielsweise in „gegenseitigem Einverständnis“ festgelegt werden, wie viel Handlungsfreiheit der jeweilige Entwicklungsstand des Nutzers „verkräftet“ oder ob eventuelle Grenzziehungen für eine gewisse Zeit notwendig sind. Die Rolle und Funktion des Elternhauses und der Familie sollte dabei die zentrale Aufgabe übernehmen, den Umgang mit verschiedenen Medien kritisch und verantwortungsbewusst zu vermitteln. Es ist von immenser Bedeutung, welche Verhaltensweisen und Werte bereits in häuslicher Umgebung eingeübt, praktiziert und erlernt werden. Auch in der Politik wird bereits anerkannt, dass im Bereich der Medien große Wachstumspotentiale für die heutige und zukünftige Gesellschaft liegen. Auf die Notwendigkeit, jungen Menschen neben der Benutzerkompetenz auch Verständnis für verantwortungsbewussten Umgang mit Technologie nahe zu bringen, wird immer öfter aufmerksam gemacht.³⁵⁶ Ständige Veränderungen und Entwicklungen – vor allem im Bereich der Computerspiele – fordern nicht nur Kinder, Jugendliche, deren Eltern oder Erziehungsberechtigte immer wieder erneut heraus, sondern sind auch Forschungsgegenstand verschiedener Institutionen. Um mehr Transparenz, Sachkenntnisse, Orientierung und komplexe Problemerkennungen wissen-

³⁵⁶ vgl. Symposium und Ausstellung im Landtag NRW: Bilanz des dritten „Tags der Medienkompetenz“ vom 5. April 2006. (Veranstalter ist der Landtag NRW und die Staatskanzlei NRW)
<http://www.tagdermedienkompetenz.de/presse/060405-pressemeldung-bilanz.html>
vom 11.07.2006

schaftlich-empirisch zu erlangen, werden beispielsweise Untersuchungen zu Mediennutzung und Spielverhalten von Kindern und Jugendlichen regelmäßig durchgeführt. Diese Untersuchungen umfassen die kontinuierliche Präsentation aktueller Mediennutzungsdaten ebenso wie die Untersuchung medialer Einzelbereiche. Mit Hilfe dieser grundlegenden Informationen können dann neue Konzepte im Bereich Medienkompetenz entwickelt und in der Praxis überprüft werden. Computerspiele haben an Beliebtheit gegenüber den Vorjahren nichts eingebüßt und gehören nach wie vor zur regelmäßigen und häufigen Tätigkeit von Kindern und Jugendlichen. Während aber das Spielen im Vergleich zum Jahre 2003 etwas an Attraktivität verloren hat, nimmt der Computer als Lernmittel dafür einen beständigen Platz im Alltag der Kinder ein. Der Anteil der sechs- bis dreizehnjährigen Kinder, die Erfahrung im Umgang mit dem Computer haben, liegt aktuell bei 76 Prozent (Forschungsstand KIM-Studie 2005). Dabei arbeitet etwa die Hälfte der Nutzer mindestens einmal pro Woche am Computer für die Schule und 45 Prozent beschäftigen sich mit einem Lernprogramm. Allein am Computer spielen 63 Prozent, während 50 Prozent der Nutzer gemeinsam mit anderen spielen. Es ist weiter zu beobachten, dass mit zunehmendem Alter der Kinder und Jugendlichen der Einsatz von Lernsoftware steigt. Auch bei der Online-Nutzung, beispielsweise im Internet, kommt dem Lernen bei Kindern eine große Bedeutung zu, denn nach dem „Surfen“ auf Kinderseiten zählt die Informationssuche für Schule und Ausbildung zur wichtigsten Online-Tätigkeit.³⁵⁷ Diese Studie ist eine von vielen, die belegen kann, dass Kinder und Jugendliche sehr wohl ihre Handlungsfreiheit in Bezug auf dieses Me-

³⁵⁷ vgl. Studienbericht KIM-Studie 2005. (Kinder und Medien) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs). (Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest ist ein seit 1995 bestehendes Kooperationsprojekt zwischen den Landesmedienanstalten der Länder Baden-Württemberg (Landesanstalt für Kommunikation - LFK) und Rheinland-Pfalz (Landeszentrale für Medien und Kommunikation - LMK)). <http://www.mkfs.de/index.php?id=559&type=98> und <http://www.mpfs.de/index.php?id=50&L=0&type=1> vom 11.07.2006

dium kompetent nutzen können. Aber nicht nur Lernsoftware dient der persönlichen Entwicklung und Weiterbildung, sondern auch in Computerspielen kann der Einzelne komplexe Handlungsstrategien entwickeln und vernetztes Denken trainieren. In einer Welt, die durch den raschen Fortschritt von immer komplizierter und auch komplexer werdenden Computertechnologien begleitet wird, bieten Computerspiele die Möglichkeit einer Art „Trainingsituation“ unserer modernen Alltagswelt. In verkürzter Form stellen sie vereinzelt soziale Wirklichkeiten nach. Soziale Wirklichkeiten sind aber ebenso komplex wie verwirrend und können mit Hilfe von Computerspielen - gemeinsam oder einzeln - im simulierten Agieren des „als ob“ eingeübt werden. Als Strategiespiele bieten sie Orientierungsmöglichkeiten für den jeweiligen Benutzer, simulieren Auszüge unserer Wirklichkeit und unserer Geschichte und faszinieren dadurch, dass sie wie ein „Zeitraffer“ durch viele Stationen und Stadien führen. Durch extreme zeitliche und räumliche Verdichtung kann die Struktur von Geschehnissen, Entwicklungen und Erfahrungen in der Computersimulation „durchlebt“ werden, welche ansonsten nur durch große Lebensspannen erfahrbar würde. (Als Beispiel sei hier das Computerspiel „Civilisation III“ genannt, das als Strategiespiel den Aufbau und die Weiterentwicklung von Staaten zum Inhalt hat und den Entwicklungsprozess von Zivilisationen vorantreibt.)³⁵⁸ Aufgrund der Komplexität solcher Computerspiele müssen Denkmuster angewendet und entwickelt werden, welche das Problembewusstsein für die unbekannte Umgebung sensibilisieren und trainieren.³⁵⁹ Nun gibt es ja aber auch neben Denkprozesse anregenden Strategiespielen die Art von Computerspielen, die aufgrund ihres Inhalts geächtet, zensiert, verboten oder sanktio-

³⁵⁸ vgl. Bolz, Norbert: Komplexe Welten im Cyberspace. Können Computersimulationen unser Denken verändern?
<http://www.3sat.de/3sat.php?http://www.3sat.de/kulturzeit/themen/34450/index.html> vom 11.07.2006

³⁵⁹ vgl. Bolz, Norbert, ebd.

niert werden sollen. In intensiven öffentlichen und politischen Debatten versucht man eine Einigkeit herzustellen, wie auf Computerspiele zu reagieren ist, die inhumane und undemokratische Verhaltensmodelle, politischen Extremismus, Rassismus und Pornographie, wie auch gewalt- und kriegsverherrlichende Spielinhalte aufweisen. Auf nationaler Ebene gelten dabei Regelungen, die jedoch über die Landesgrenzen hinaus keinen Einfluss mehr haben.

Seit 1953 hat beispielsweise der Jugendmedienschutz in Deutschland eine gesetzliche Grundlage und Filme müssen seit 1985 mit einer Altersfreigabe gekennzeichnet sein und auf Jugendgefährdung hin überprüft werden. Als jugendgefährdend eingestufte Medien werden auf eine Liste gesetzt, bekommen keine Freigabe, sind zudem erheblichen Einschränkungen bei Verkauf und Vermarktung unterworfen und ein Verstoß wird strafrechtlich geahndet. Seit dem Jahre 2003 wurden die Jugendmedienschutzgesetze an die Anforderungen des digitalen Zeitalters angepasst und insbesondere für Computerspiele gelten verbindliche Altersfreigaben wie eine Prüfung auf mögliche Jugendgefährdung. Diese Anforderungen und Regelungen gelten in diesem Umfang jedoch nur für die Bundesrepublik Deutschland; andere Länder haben - wenn überhaupt - andere Vorschriften. Europäische oder internationale Lösungsversuche, den Jugendmedienschutz einheitlich zu gestalten, sind bislang gescheitert. Wenn es um die Darstellung von Gewalt oder Verletzungen der Menschenwürde geht, hat Deutschland - im internationalen Ländervergleich - den strengsten Jugendmedienschutz. „Andere Länder, andere Sitten“ gilt hierbei auch für die Beurteilung dessen, welche Computerspiele mit welchem Inhalt für wen als gefährdend eingestuft werden. Generelle Verbote von beispielsweise gewalthaltigen Computerspielen oder dem dauerhaften Einsatz technischer Filter im Computer lassen sich nicht realisieren. Unser digitales Zeitalter mit all seinen technologischen Ver-

netzungen ermöglicht, über unsere Landesgrenzen hinaus, Computerspiele beispielsweise über das Internet zu erwerben. Computerspiele, gleich welchen Inhalts, werden in absehbarer Zeit auch als Netzinhalte zugänglich sein und nicht nur wie bislang üblich, auf verschiedenen Trägermedien. Es ist wahrscheinlich, dass selbst Anbieter aus der Computerspielindustrie dazu übergehen, ihre Produkte und Spielangebote gegen Gebühr zum Herunterladen im Internet zu offerieren, wodurch ein spezielles Trägermedium für Computerspiele dann überflüssig wird.³⁶⁰

Dass sich dargestellte Gewalt in Medien, ganz besonders in Computerspielen, negativ auf die jeweiligen Nutzer auswirken soll, ist eine beliebte populistische Betrachtungsweise. Stets wird in verschiedenen Medien, einigen politischen Parteien wie auch in unserer Bevölkerung versucht, einen Zusammenhang zwischen virtueller, gespielter Gewalt in Computerspielen und realer Gewalt herzustellen. Aber weder die Medienwirkungsforschung, noch die Wissenschaft kann einen eindeutigen Nachweis für diese Behauptungen erbringen (vgl. dazu Kapitel 5). Ein kausaler Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt, das heißt, zwischen Gewaltspielen und Gewalthandlungen, ist nicht zu belegen. Eine staatliche Kontrolle, wie auch andere Formen staatlicher Eingriffe sind daher keine legitime oder notwendige Maßnahme.³⁶¹ Die erhobene Forderung aus vielen Bevölkerungsschichten der Gesellschaft und auch der politischen großen Koalition, so genannte „Killerspiele“ grundsätzlich rigoros zu verbieten, ist weder sinnvoll noch durchsetzbar: Anstatt sich ernsthaft und sachlich mit der Thematik Mediennutzung und Gewaltverhal-

³⁶⁰ Vgl. Fraktionsbeschluß „Killerspiele“ vom 24. Januar 2006. Bündnis 90/ Die Grünen im Bundestag. <http://www.gruene-bundestag.de/cms/beschluesse/dokbin/102/102678.pdf>, S. 1-6, vom 27.06.2006

³⁶¹ vgl. JulIS: „Computerspiele nicht verteufeln!“ Pressemitteilung des Bundesvorsitzenden Johannes Vogel der Jungen Liberalen Partei (JULIS) in Bonn vom 20.06.2006.

<http://julis.de/kommunikation/pressemitteilungen/article/286/56/> vom 27.06.2006

ten von Kindern und Jugendlichen auseinanderzusetzen, wird hier „Gewaltspielen“ mit „Gewalthandeln“ gleichgesetzt. Ganz abgesehen davon, dass Verbote bekanntermaßen wenig nützlich sind, gern umgangen werden und auch oftmals das Gegenteil des Gewünschten bewirken, sollte es sich unsere Regierung und auch die Gesellschaft diesbezüglich nicht so einfach machen.³⁶² Wie bereits an anderer Stelle ausführlich erwähnt wurde, besteht kein nachweisbarer monokausaler Zusammenhang zwischen aggressivem Verhalten von Computerspielern und ihrem Medienkonsum. Der Mensch ist ein viel zu komplexes Wesen, als dass einfache „Wenn-dann-Strukturen“ als Erklärungsmodelle für Verhaltensmuster aufschlussreich wären. Visuelle Darstellung von Gewalt in Computerspielen stößt immer wieder auf moralische Empörung und denunziert oftmals auf unterschiedliche Weise den jeweiligen Nutzer. Unberücksichtigt bleibt dabei, dass Gewalt als Phänomen so alt ist wie die Menschheit selbst und offenbar im Menschen auf eine latent vorhandene Kategorie trifft. Im menschlichen Zusammenleben ist sie nicht nur angelegt, sondern auch allgegenwärtig. Es ist daher vor allem Aufgabe der Erziehung, jungen Menschen beizubringen, mit der eigenen Gewalt und Aggression konstruktiv umzugehen. Auch die Gesellschaft ist dabei aufgerufen, dieses Gewaltpotenzial im Sinne einer konstruktiven Nutzung und demokratischen Gestaltung unseres Gemeinwesens, sinnvoll zu regulieren. Dabei ist es erforderlich für jeden Einzelnen wie auch für eine bestimmte Gruppe oder Gemeinschaft, verschiedene Verhaltensweisen und Eigenschaften sozialverträglich einzuüben, um sie für die Gestaltung des Zusammenlebens in unserer Gesellschaft nutzbar zu machen. Konstruktiver Umgang mit

³⁶² vgl. Fraktionsbeschluss „Killerspiele“, ebd., S. 1

der eigenen Handlungsfreiheit kann somit durch verschiedene Orientierungshilfen erreicht werden.³⁶³

Weder unser Sozialstaat, noch die Gesellschaft sollte dabei auf vertraute, gewohnte oder überlieferte „Gesellschaftswerte“ verweisen, weil die Orientierung an der jeweiligen gesellschaftlichen Moral nicht automatisch vorteilhaft oder förderlich ist. Die Berufung auf ein abstraktes „Allgemeinwohl“ kann leicht für Herrschaftsinteressen instrumentalisiert werden. Ebenso wenig kann behauptet werden, dass das einzelne Individualinteresse für den gemeinschaftlichen Zusammenhalt per se von Nachteil ist.³⁶⁴ Der Fortschritt in den modernen und erweiterten Computertechnologien, sowie die dadurch entstehende Handlungs- und Gestaltungsvielfalt im Bereich virtueller Erlebnis- und Spielwelten lässt keinen Rückgriff auf „Brauch und Sitte“ früherer Generationen oder vergangener Epochen zu. In gleichem Tempo wie sich technische Möglichkeiten verändern, ist auch eine gesamtgesellschaftliche Änderung, Anpassung und fortschrittliche Verhaltensweise gegenüber diesen Medien vorzunehmen. Dabei ist jeder Einzelne, jedes Mitglied einer Gesellschaft und auch jede Gemeinschaft aufgefordert, immer wieder erneut zu überprüfen, wie sie auch Andersdenkenden mit eventuell unkonventionellen oder unintegrierbaren Ansichten, liberalen Freiraum zur persönlichen Entfaltung gewährleistet. Es ist unumstritten, dass zur Entfaltungs- und Entscheidungsfreiheit auch die Handlungsfreiheit gehört. Sie allerdings bietet noch keine Gewähr dafür, dass auch „richtige“ Entscheidungen getroffen werden. Eine solche verlässliche Sicherheit ist aber auch dann nicht gegeben, wenn der Staat oder die Gesellschaft sich anmaßen, dem Einzelnen Handlungsanleitungen zu diktieren. Das Recht

³⁶³ vgl. Witting, Tanja und Esser, Heike: Vorwort. Beitrag zur Medienpädagogik. In: Koordinierungsstelle Medienpädagogik. <http://www.medienpaedagogik-online.de/cs/00814/druck.html>, S. 1-2 vom 27.06.2006

³⁶⁴ vgl. Herzinger, Richard, ebd., S. 95 und S. 106

des Einzelnen, seine Lebensgestaltung frei selbst zu bestimmen verwirkt er auch damit nicht, wenn er für sich persönlich „unvernünftige“ Entscheidungen fällt: Freiheit wird nicht erst dann zur Freiheit, wenn sie sich mit anderen Werten, Normen, Gepflogenheiten oder einfach nur Geschmackspräferenzen verbindet.³⁶⁵ Es ist zu überlegen, ob nicht die vorherrschende Tendenz, gesellschaftliche Belange, Anliegen und Streitfragen, permanent ethisch aufzuladen, den Zusammenhalt einer liberalen Gemeinschaft gefährdet. Auch wenn alle Menschen vor dem Gesetz gleiche Rechte und gleiche Behandlung beanspruchen, sind nicht alle Menschen ihrer Art und Anlage nach „gleich“.

Zwar sind alle Individuen als menschliche Wesen miteinander identisch, diese Tatsache der Identifizierung von Individuen als „Gleiche“ erhebt aber nicht den Anspruch, das ganze Individuum mit seiner eigenen Persönlichkeit zu erfassen. Die Einzigartigkeit eines Individuums sollte dabei als seine Identität³⁶⁶ berücksichtigt werden. Einige der Individuen sind eben „anders“ als andere, denn Identität setzt zugleich Differenz voraus. Nur in Relation zu einem anderen Individuum ist diese Differenz erkennbar.³⁶⁷ In dieser Differenz liegt auch die Vielfalt unterschiedlicher Verhaltensmöglichkeiten, durch die eine persönliche, selbstbestimmte und freie Lebensgestaltung erst realisiert werden kann. Der Einzelne muss die ihm zustehende und gesetzlich verbürgte Handlungsfreiheit als Individuum wie auch als Mitglied einer Gemeinschaft nutzen können. In diesem Sinne bewegt sich der Einzelne stets als bestimmtes Individuum in einem Wechselspiel von „Dazugehören“ (zur jeweiligen Gemeinschaft) und „Abgrenzen“ (von der jeweiligen Gemeinschaft). Anhand einer Vielzahl von Merkmalen, welche ein Individuum von anderen unterschei-

³⁶⁵ vgl. ebd., S. 113

³⁶⁶ Eine umfangreiche Definition des Begriffs „Identität“ kann an dieser Stelle nicht vorgenommen werden, sodass ich ihn im Kontext vorwiegend sozialwissenschaftlich verwende.

³⁶⁷ vgl. ebd., S. 146

det, grenzt der Einzelne seine eigene Identität von der seiner Mitmenschen ab.³⁶⁸ Dieses Recht kann er ebenso in virtuellen Erlebnisräumen für sich beanspruchen wie im zwischenmenschlichen Umgang in der materialen Welt. Bezogen auf die Handlungsfreiheit in virtuellen Computerwelten sollte die Gemeinschaft sich nicht in Belage des jeweiligen Nutzers einmischen, solange sich für sie selbst keine Gefahr daraus ergibt. Der Spieler oder die Spielergemeinschaft sollte das Recht genießen können, nach eigenen Vorlieben in einem sanktionsfreien Raum und einem toleranten Gemeinschaftsgefüge, Handlungsfreiheiten unzensuriert in den persönlichen Lebensentwurf integrieren zu dürfen. In einer liberalen Gesellschaft muss die Möglichkeit bestehen, der Vielfalt von Handlungsoptionen eine Chance zur gemeinschaftlichen und individuellen Entwicklung einzuräumen. Im toleranten Umgang mit vielzähligen Gestaltungsformen der Handlungsfreiheit des Einzelnen kann sich diese dann dem schnellen technologischen Wandel und Fortschritt angemessen entfalten.

Zusammenfassung Kapitel 6

Für Mill ist der private Lebensbereich eines Individuums persönliches Territorium seiner uneingeschränkten Selbstentfaltung. Dabei besteht die Handlungsfreiheit des Einzelnen in seiner Gewissens-, Gedanken-, Meinungs-, Diskussions- und Versammlungsfreiheit und vielen anderen Aspekten mehr. Dies gilt gleichermaßen für alle Menschen und nicht nur für privilegierte Personen oder bestimmte Gruppierungen. Solange das Individuum durch die „Ausübung“ seiner Freiheit andere Menschen nicht beeinträchtigt, schädigt oder deren Handlungsfreiheit verletzt, ist

³⁶⁸ vgl. Identität. <http://de.wikipedia.org/wiki/Identit%C3%A4t> vom 14.07.2006

es weder der Gesellschaft noch dem Staat Rechenschaft für sein Verhalten schuldig. Dies betrifft aber ausschließlich die Art von Handlungen, die nur den Einzelnen selbst und seine persönliche Lebensgestaltung betreffen. Diese soziale und bürgerliche Freiheit des Individuums findet sozusagen die Grenzen eigener Handlungsfreiheit dort, wo die Freiheit des Anderen, das heißt des Mitmenschen beginnt. Im Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland schützen Freiheits- und Gleichheitsrechte die Rechte der einzelnen Bürger. Da sich der Mensch - als einzelnes Individuum wie auch als Mitglied einer Gemeinschaft - stets in einem Spannungsverhältnis zwischen individuellem Freiheitsbedürfnis und freiheitlichen Einschränkungen durch die Gesellschaft befindet, ist eine verbindliche Regelung diesbezüglich unerlässlich. Deshalb wird im Grundgesetz das Recht auf freie Entfaltung der Persönlichkeit und die grundsätzliche Garantie der allgemeinen Handlungsfreiheit des Individuums festgelegt. Die Handlungsfreiheit umfasst dabei das gesamte menschliche Verhalten und gestattet jedem Einzelnen eine größtmögliche Entwicklungs- und Entfaltungsfreiheit. Solange nicht die Rechte anderer Menschen oder jene der Verfassung verletzt werden, kann der einzelne Mensch tun und lassen, wonach ihm beliebt. Diese liberalen Grund- oder Freiheitsrechte versteht unser Bundesverfassungsgericht nicht nur als Menschen-, Bürger- oder Freiheitsrechte, sondern betrachtet sie als objektive Wertordnung. Geht es um Handlungsfreiheit des Individuums in Bezug auf Spiele in virtuellen Erlebniswelten im Computerraum, möchte die Gesellschaft, wie auch einzelne politische Parteien, diese Freiheit nicht ohne weiteres anerkennen und auch nur bedingt gewähren. Zensur, Verbote und Zugangsbeschränkungen der Bundesprüfstelle, sollen neben dem Jugendschutz eine eindeutige Klärung im Umgang mit der „Spielfreiheit“ und der „Sozialverträglichkeit“ des jeweiligen Nutzers herbeiführen. Kennzeichen jeder

Art von Spiel - nicht nur von virtuellen Computerspielen - ist aber die Handlungsfreiheit. Das Spiel setzt als grundlegende menschliche Aktivität freies Handeln voraus. In spielerischer zwangloser Haltung können beispielsweise verschiedene „Was-wäre-wenn-Situationen“ trainiert, geübt und ausprobiert werden, ohne dass dabei eine Gefahr für Leib und Leben des Einzelnen besteht. Auch Spielergemeinschaften in virtuellen Spielwelten bieten dabei vielfältige Orientierungsmöglichkeiten für die Gestaltung von Lebensmodellen und Persönlichkeitsentwicklung. Inzwischen plädieren unterschiedliche Bereiche aus Wissenschaft und Forschung für eine aufgeklärte Haltung der Gesellschaft im Umgang mit neuen Kommunikationsmedien und verweisen auf die Notwendigkeit einer kompetenten Erziehung zur Medienkompetenz.

7. Medienwirkungsforschung

Es gibt eine Vielzahl von Vermutungen darüber, welche Medien welche Wirkungen hervorrufen. Dass Medien Reaktionen bei den jeweiligen Nutzern oder Rezipienten auslösen, wird jedoch inzwischen selten bestritten. Allerdings ist die Reaktion der Medien davon abhängig, welchen Gebrauch die Menschen, - also die Mediennutzer - von ihnen machen und in welcher Art und Weise sie bestimmte Medien in ihren Alltag integrieren. Medienwirkungsforschung untersucht beispielsweise Effekte, die Medieninhalte auf die jeweiligen Personen, Personengruppen und die Gesellschaft haben. Dabei werden auch die Prozesse und Nutzungsmöglichkeiten verschiedener Medien untersucht. Nicht jede Einrichtung für die Vermittlungen von Meinungen, Informationen oder Kulturgütern bietet dieselbe oder ähnliche Handhabung der Nutzung und Erfahrung: Unterschiedliche Medien bieten unterschiedliche Gelegenheiten des Gebrauchs und ermöglichen dem jeweiligen Zuschauer, Leser, Spieler und Rezipienten einen gewissen Spielraum in Bezug auf Aneignung und (Aus-) Bildung. Dieser Spielraum zeigt zudem, dass Mediennutzungen und Medienwirkungen nicht für sich isoliert betrachtet werden können, sondern im Zusammenhang und Kontext einer umfassenden Medialisierung des Alltags, wie auch unter Berücksichtigung medialen und nicht-medialen kommunikativen Handelns.³⁶⁹ Die Wirkungsforschung nach den 1970er Jahren stellt verschiedene Ansätze vor und geht nicht mehr von einer einseitig beeinflussenden Allmacht der Medien auf die Mediennutzer aus. Seit den 70er Jahren wird ein aktiver - anstatt wie bis dahin passiver - Rezipient vorausgesetzt, welcher als „tätiger“ Nutzer beschrieben und untersucht wird.

³⁶⁹ vgl. Bericht Uni Erfurt- Kommunikationswissenschaften- Mediennutzung und Medienwirkungen. <http://www.kommunikationswissenschaft-erfurt.de/forschung/nutzungswirkung.html> vom 30.07.07

In diesen verschiedenen modernen Theorien der Medienwirkungsforschung wird die Motivation, die Erwartungshaltung, die jeweilige Gruppenzugehörigkeit, sowie die vorhandene Einstellung des Rezipienten und Nutzers zu unterschiedlichen Medien untersucht. Ebenso relevant sind die nicht-medialen Alternativen zu verschiedenen Einrichtungen (z. B. sportliche Freizeitaktivitäten), wie auch die aktive Suche nach unterschiedlichen Informationen und vielem mehr. Geht die Medienwirkungsforschung von aktiver Mediennutzung aus, so variiert auch das Aufmerksamkeitsniveau des jeweiligen Rezipienten bezüglich verschiedener Angebote. Einen besonderen Schwerpunkt legt die neue Medienwirkungsforschung seit den 70er Jahren auf Untersuchungen kognitiver Wirkungsphänomene.

Zu den wichtigsten theoretischen Forschungsperspektiven gehören unter anderem die Agenda-Setting-Theorie (übersetzt: Agendasetzung), die Wissenskluft-Perspektive und die Kultivierungs-Analyse.³⁷⁰ Als weitere Theorien sind die Skript-Theorie, der Priming-Ansatz, die Habitualisierungsthese und das dynamisch-transaktionale Kommunikationsmodell zu nennen. Die Agenda-Setting-Theorie und das dynamisch-transaktionale Kommunikationsmodell werden nun im folgenden Text mit ihren wichtigsten Aspekten kurz vorgestellt.³⁷¹

Beginnen möchte ich mit der Agenda-Setting-Theorie, welche allgemein als Thematisierungsfunktion der Medien verstanden wird und als wichtigste Perspektive der neueren Wirkungsforschung zu betrachten ist. Diese Theorie untersucht Zusammenhänge zwischen Massenmedien und dem Weltbild und thematisiert mittel- bis langfristige kognitive

³⁷⁰ vgl. Bonfadelli, Heinz: Neue Perspektiven: Kognitive Medieneffekte. Medienwirkungsforschung I. Grundlagen. 3. Auflage. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz 2004. <http://www.mediaculture-online.de>, S. 1-2, vom 30.07.07

³⁷¹ Es ist in dieser Arbeit nicht möglich, alle Medientheorien der Medienwirkungsforschung vorzustellen und zu berücksichtigen, so dass ich im Text auf einige Theorien lediglich verweise.

Effekte der Massenkommunikation. Der Anglizismus des Agenda-Setting geht davon aus, dass vor jeder Meinungs- oder Einstellungsbeeinflussung durch Medien die Funktion der Thematisierung steht.³⁷² Das heißt, Agendasetzung bezeichnet die Funktion der Massenmedien, durch das Setzen konkreter Themenschwerpunkte und Einschätzungen in der öffentlichen Meinung, die öffentliche Agenda (lateinisch: „zu tuende Dinge“) zu bestimmen.³⁷³ Dies ist so zu verstehen, dass die Massenmedien zwar kaum Einfluss darauf haben, was ihre Rezipienten denken, dafür aber die Themen bestimmen, über die sie nachdenken. Das Wissen über die Wirklichkeit und das Weltbild, vermittelt durch Fernsehen, Rundfunk und Printmedien, wird nicht nur wesentlich durch Medien geprägt, sondern trägt auch zur Konstruktion sozialer Realität bei. Indem die Massenmedien selektiv aus der Fülle von Informationen und Nachrichten einzelne Themen für das Publikum herausfiltern und diese auf die „Tagesordnung“ setzen, lenken sie dadurch die Aufmerksamkeit des Publikums in eine bestimmte Richtung. Die gezielte Platzierung, Aufbereitung und Wiederholung der hierarchisierten Themen, die das Publikum danach für wichtig erachtet (die Publikumsagenda), ist als Reflex der zuvor in den Medien präsentierten Themen-Hierarchie (der Medienagenda) zu verstehen.³⁷⁴ Die Wahrnehmung des Publikums und der Rezipienten wird durch die Medien beeinflusst, wobei davon ausgegangen wird, dass sich die Schwerpunktsetzung der Themenrangfolge mit der Zeit verändert. Verschiebungen der Rangordnungen, Variationen von Publikumspräferenzen und Akzentuierung verschiedener Informationen werden von den Massenmedien hervorgerufen und

³⁷² vgl. Wiesen, Klaus: Agenda-Setting-Theorie. <http://www.soziologie.uni-bonn.de> vom 31.07.07

³⁷³ vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Agenda_Setting vom 24.05.07

³⁷⁴ vgl. Koschnick, Wolfgang J.: Agenda-setting Approach (Thematisierungstheorie). FOCUS-Lexikon Werbeplanung Mediaplanung Marktforschung Kommunikationsforschung Mediaforschung. http://relaunch.medialine.de/PM1D/PM1DB/PM1DBF/pm1dbf_koop_print.htm vom 25.05.07

teilweise beeinflusst. Agenda-Setting-Effekte müssen jedoch nicht nur das Resultat der Medienberichterstattung sein, sondern können sich ebenfalls durch direkte Konfrontation mit bestimmten Themen und Problemen im Alltag einstellen: Je nach *Sichtbarkeit*, *Aufdringlichkeit* und *Auffälligkeit*, findet ein bestimmtes Thema mehr oder weniger intensive Beachtung bei dem jeweiligen Publikum. „Inflation“ ist beispielsweise ein aufdringliches Thema, weil steigende Preise für alle Menschen direkt sichtbar und wahrnehmbar sind. Hingegen ist die „Zunahme von Kriminalität“ für die meisten Menschen der Bevölkerung weniger auffällig und erkennbar, da nur wenige Personen damit außerhalb der Medienberichterstattung direkt konfrontiert werden.³⁷⁵ Medien unterliegen einem gewissen Zeitdruck, wenn es um die Übermittlung aktueller, bedeutsamer und exklusiver Informationen geht. Durch die spezifische Themenauswahl und deren jeweilige medienabhängige Aufbereitung, haben Medien einen erheblichen Einfluss auf die öffentliche Meinung. Als Beispiel sei an dieser Stelle auf die Wirksamkeit von Werbung hingewiesen, der wir in verschiedenen Formen in unterschiedlichen Einrichtungen begegnen. Danach ist es kaum verwunderlich, dass viele Menschen von einer ungeheuren Macht der Medien und ihrem manipulativen Einfluss auf die Zuschauer und Rezipienten ausgehen. Den Medien wird nicht nur unterstellt, dass sie in ihrem eigenen Interesse Informationen aufbereiten und modifizieren, sondern auch unsere Alltagswelt und Umwelt um uns herum inszenieren und erschaffen. Massenmedien wird und wurde nachgesagt, Einstellungen des Publikums und der Rezipienten zu verändern oder diese zu verstärken, Geschmackspräferenzen hervorzurufen oder deren Absenkung zu bewirken, Verhaltensweisen unterschiedlichster Art zu stimulieren, Stellvertreter für (Kultur-) Erfahrung zu sein, und vieles mehr.

³⁷⁵ vgl. Bonfadelli, Heinz, ebd., S.7

Diese Bedenken sind in der Bevölkerung weit verbreitet und werden inzwischen nicht nur von so genannten Kulturpessimisten vertreten.³⁷⁶

In der Agenda-Setting-Theorie wird die Welt und Gesellschaft, in der wir leben, als „objektive Realität“ betrachtet und bildet damit das Bezugssystem für den Menschen und auch die Medien. Diese Welt kann mehr oder weniger präzise, ausführlich, umfang- und aufschlussreich beschrieben werden. Dies geschieht beispielsweise durch unterschiedliche Indikatoren wie Kriminalitätsstatistiken, wissenschaftliche Messungen und Untersuchungen zu Umweltschutzangelegenheiten und vielem mehr.³⁷⁷ Während sich die „Medienwirklichkeit“ durch das Instrument der quantifizierenden Inhaltsanalyse in Bezug auf Gewichtung und Häufigkeit von bestimmten Themen erfassen lässt, kann die „soziale Realität“ beispielsweise als Wahrnehmung von Umweltproblemen oder Angst vor Kriminalität mit dem Instrument der standardisierten Bevölkerungsbefragung erfasst werden. Durch Rückgriff auf Struktur und Umfang der jeweiligen Medieninhalte werden Medieneffekte eines bestimmten Mediensystems erklärt. Dies kann so verstanden werden, dass der Rezipient oder das Publikum zuerst durch die Vermittlung und Konfrontation der Massenkommunikation den jeweiligen Meinungsgegenstand erst einmal kennen lernen muss, bevor er in der Lage ist, eine eigene Meinung zu einem bestimmten Thema auszubilden oder diese zu verändern. Wie bereits erwähnt, nehmen auf diese Weise die Medien zunächst Einfluss darauf, worüber das Publikum und die Rezipienten nachdenken und womit sie sich beschäftigen. Erst im Anschluss daran kann in verschiedenen Studien untersucht werden, welche Wirkungen Medien zugeschrieben werden können und wie Menschen über ein be-

³⁷⁶ vgl. Das Alltagsverständnis von Medienwirkungen.

http://teachsam.de/medien/medienpaed/medien_rezeption/medien_wirkung/medien_wirkung_2.htm vom 30.07.07

³⁷⁷ vgl. Bonfadelli, Heinz, ebd., S.4

stimmtes Thema denken und urteilen. In der Agenda-Setting-Forschung geht es deshalb schwerpunktmäßig darum, zu ermitteln, welche Faktoren darüber bestimmen, ob, wie und durch welche Medien das Publikum auf welche gesellschaftlichen Probleme aufmerksam gemacht wird oder nicht.³⁷⁸ Vorrangig werden bei diesen Untersuchungen gesellschaftlich kontroverse Themen erörtert wie beispielsweise Probleme der Kriminalität, Arbeitslosigkeit, Inflation, Drogenproblematik und vielem mehr. Auch Faktoren wie Medienkonkurrenz, Thementyp, Personalisierung, Quellenglaubwürdigkeit und Orientierungsbedürfnis des jeweiligen Mediennutzers werden in der Agenda-Setting-Forschung inzwischen berücksichtigt.³⁷⁹ Zusammenfassend ist zur Agenda-Setting-Theorie zu sagen, dass sie davon ausgeht, dass Medien den Blick des Publikums auf politische und soziale Probleme im weitesten Sinne lenken. Ob und wie Medien gesellschaftliche „Realität“ tatsächlich „spiegeln“ oder „kontrollieren“, wird dabei je nach Thema und Kontext unterschiedlich beantwortet.³⁸⁰

Der Agenda-Setting-Theorie wird unter anderem vorgeworfen, zu keinem theoretischen Fortschritt und auch zu keinen neuen Ansätzen geführt zu haben, da lediglich die Rahmenbedingungen für Agendasetzung erforscht wurden. Hinzu kommen wenig aussagekräftige Querschnittstudien. Bei allen Umfragen und Studien haben die Medieninhalte kaum Gewicht und die Frequenz und Präsentation sowie Schemata und Interpretationsraster der Rezipienten greifen ineinander.³⁸¹ Anhänger dieser Thematisierungsfunktion gehen von starken Medien aus mit ebensolchem Einfluss. Deshalb weisen Kritiker vor allem auf die vermittelte Allmacht der Medien und Vernachlässigung soziologischer

³⁷⁸ vgl. ebd., S.5

³⁷⁹ vgl. ebd., S.6

³⁸⁰ vgl. ebd., S.15

³⁸¹ vgl. Wiesen, Klaus: Die Agenda-Setting-Theorie, ebd.

Thematisierungsprozesse wie beispielsweise Gruppenverhalten hin. Auch wird in der Agenda-Setting-Theorie primär die öffentliche Meinung und eher nur am Rande die individuelle Meinung berücksichtigt. Zudem ist die Gefahr bei der „Überbetonung“ der Medienmacht groß, dass sie ein verzerrtes Bild sozialer Probleme liefern. Eine von den Medien konstruierte Pseudowelt könnte dazu führen, dass Probleme der Medienrealität mit denen der „Realität“ verwechselt oder nivelliert werden könnten.³⁸² Weitere Einwände weisen darauf hin, dass die Themen, welche von den Medien verbreitet werden, nicht notwendig auch die Themen sein müssen, mit welchen sich das Publikum oder die Rezipienten tatsächlich beschäftigen oder ihr Denken und Handeln beeinflussen.³⁸³ Die Reflektionshypothese behauptet im Gegensatz zur Agenda-Setting-Theorie, dass sich die Themenwahl der Medien nach den Themenprioritäten des Publikums richtet. Das dynamisch-transaktionale Kommunikationsmodell versucht einen „Brückenschlag“ zwischen der Agenda-Setting-Theorie und der Reflektionshypothese: Dieses Kommunikationsmodell geht davon aus, dass Wirkungsprozesse sowohl durch mediale wie auch nicht-mediale Kommunikation ausgelöst werden können. Demnach kann der Wirkungsprozess in beide Richtungen gehen. Medien können personale und interpersonale Wirkungen auslösen, welche wiederum das Mediennutzungsverhalten des Publikums oder der Rezipienten differenzieren. Allerdings können Wirkungsprozesse ihren Ausgangspunkt auch außerhalb der Medien haben und einen Transaktionsprozess in Gang setzen. Dies ist so zu verstehen, dass zwischen dem jeweiligen Medienangebot und der individuellen Bedeutungszuweisung eine dauernde und stetige Wechselwirkung besteht.³⁸⁴

³⁸² vgl. ebd.

³⁸³ vgl. Müller, Volker: Medienwirkung als pädagogisches Problem, S.7.

<http://www.mz-und-simson.de/archiv/Hausarbeiten/wirkungen.htm> vom 30.07.07

³⁸⁴ vgl. Koschnik, Wolfgang J.: Dynamisch-transaktionales Kommunikationsmodell. FOCUS-Lexikon Werbeplanung Mediaplanung Marktforschung Kommunikationsforschung Mediaforschung.

Dieser dynamische Transaktionsprozess ermöglicht eine wechselseitige - aktive und passive - Beziehung zwischen Medium und Rezipient, das heißt zwischen Sender und Empfänger. Danach lassen sich Wirkungen nicht einfach kausal zurechnen, sondern beziehen das individuelle Vorwissen des Rezipienten, wie auch seine Einstellungen zu verschiedenen Themen und vieles mehr mit ein. Die selektiven Auswahlkriterien des Publikums oder des jeweiligen Rezipienten ermöglichen eine bestimmte Form der Wahlfreiheit und implizieren daher Freiheitsgrade des Handelns, Denkens und Erlebens. So verstanden findet im Wirkungsprozess kein festgeschriebener und gleichförmiger Transfer von Information, Botschaft, Mitteilung u. Ä. statt, sondern der Rezipient konstruiert selbst die Wirkung: Nicht allein am Stimulus einer Aussage wird die Wirkung festgeschrieben, sondern an der Struktur der Aussage. Die Struktur der Aussage bestimmt beispielsweise die Wirkung durch den externen Auswahlprozess und den internen Rekombinationsprozess des Rezipienten.³⁸⁵ Der Rezipient befindet sich sozusagen in einem ständigen Wechselwirkungsprozess von Ursache und Wirkung, indem er beispielsweise eigene Erfahrungen, Vorwissen und vieles mehr, sowie situative und soziale Rahmenbedingungen in den Kontext gleichermaßen einbezieht. In der Dynamik des Wirkungsprozesses befinden sich Aktivität und Passivität des Rezipienten dabei in einer Art „labilen Gleichgewichts“. Beispielsweise wird ein determiniertes Angebot der Werbung in passiver Haltung des Rezipienten durch seine aktive Rolle im Selektions- und Verarbeitungsprozess ergänzt. Durch die aktive Teilnahme des Publikums oder Rezipienten in Form einer selektiven Auswahl der jeweiligen Stimuli, entsteht ein Grundgerüst für „Sinnkonstruktion“. Dabei

http://relaunch.medialine.de/PM1D/PM1DB/PM1DBF/pmldbf_koop_print.htm vom 31.07.07

³⁸⁵ vgl. Merten, Klaus: Wirkungen von Kommunikation. Vorlesung WS 2003/4, S.2. <http://egora.uni-muenster.de/ifk/personen/bindata/VV10ABST.13.WIRKUNG.doc> vom 31.07.07

muss sich die Verarbeitung dargebotener Medieninhalte nicht zwangsläufig an der „Realität“ oder der dargebotenen „Medienrealität“ orientieren, sondern kann eigene „Wirklichkeitskonstruktionen“ mit einbeziehen.³⁸⁶ Den dargebotenen Stimuli werden im dynamisch-transaktionalen Kommunikationsmodell keine festgelegten, absoluten und verallgemeinerbaren Eigenschaften zugeschrieben, sondern diese können vielmehr als relationales Konstrukt begriffen werden. Als solches ist es dem Publikum wie auch dem einzelnen Rezipienten möglich, aus dem dargebotenen Informationsangebot in Kombination mit eigenen Erfahrungen, situationsabhängige, individuelle Kontexte zu konstruieren.³⁸⁷ Der dynamisch-transaktionale Ansatz geht in der Medienwirkungsforschung von einer selektiven Medienwirkung aus, indem er verschiedene Einflussfaktoren berücksichtigt, die im Selektionsprozess den Wirkungsgrad der Medien bestimmen. Die Forschung berücksichtigt die Komplexität der (Medien-) Wirkungen und fragt danach, welche Botschaften oder Informationen bei welchem Rezipienten, unter welchen Bedingungen und Umständen und zu welchen Zeiten welche Wirkungen zeigen.³⁸⁸ Die „neuen“ wie auch die alten Medien sind ein fester Bestandteil unseres Alltags und von diesem keineswegs abgesondert, sondern in diesen eingewoben und integriert. Medienwelten sind in den Lebenswelten – auch von Kindern und Jugendlichen – stationiert und gelten längst nicht mehr als exklusive Freizeitbeschäftigung einer kleinen Minderheit.³⁸⁹ Geht es speziell um gewalthaltige Medieninhalte, herrscht in der Wirkungsforschung inzwischen weitgehende Einigkeit darüber, dass der Zusammenhang zwischen dargestellter Me-

³⁸⁶ vgl. Koschnick, Wolfgang J.: Dynamisch-transaktionales Kommunikationsmodell, ebd.

³⁸⁷ vgl. Merten, Klaus, ebd., S.2

³⁸⁸ vgl. Koschnick, Wolfgang J., ebd.

³⁸⁹ vgl. Thole, Werner: Jugend, Freizeit, Medien und Kultur. In: Krüger, Heinz-Hermann und Grunert, Cathleen (Hrsg.): Handbuch Kindheits- und Jugendforschung. Opladen 2002.

<https://kobra.bibliothek.uni-kassel.de/bitstream/urn:nbn:de:hebis:34-2007050718007/1/Jugend,+Freizeit,+Medien+und+Kultur.pdf>, S.21 vom 31.07.07

diengewalt und Auswirkungen beim Rezipienten durch verschiedene und vielfältige Einflussfaktoren moderiert wird. Zu diesen Einflussfaktoren zählt die Person des Rezipienten, die jeweilige Situation, wie auch sein soziales und familiäres Umfeld und vieles mehr.³⁹⁰ Um Bedeutungen für die Sozialisierungsbedingungen und -Kontexte, wie auch subjektive Lebensbedingungen eruieren zu können, scheinen multiperspektivische, ideologiekritisch fundierte handlungs- und biographiebezogene Theorie- und Forschungsmodelle monokausalen Theorieperspektiven an Erklärungskraft weit überlegen.³⁹¹ Zur Wirkungsforschung ist zu sagen, dass streng kausale Annahmen nicht aufrechterhalten werden können, denn Hypothesen über Wirkungen sind vielmehr stochastisch zu charakterisieren, weil Wirkungen nur mit Wahrscheinlichkeit und nicht mit absoluter Sicherheit eintreten.³⁹² Ebenso verändern sich Wirkungen im Laufe der Zeit, so dass viele Untersuchungen auf dem Gebiet der Wirkungsforschung mangels zweifelsfreier Prüfungsmöglichkeiten als wissenschaftliche Fakten gelten und bestehen bleiben, obwohl sie lediglich Artefakte sind.³⁹³

In der Medien- und Gewaltforschung dominieren Studien, die sich mit den Wirkungen der Gewalt in Film und Fernsehen beschäftigen. Es ist in diesem Zusammenhang zu betonen, dass wenig Aufmerksamkeit der Wirkung violenter Comics und Gewalt im Hörfunk gewidmet wird. Zur Wirkung gewalthaltiger Musiktexte und Musikvideos sind ebenfalls noch viele Forschungsfragen offen und ungeklärt. Computerspiele sind aufgrund ihrer besonderen Charakteristika (wie Interaktivität und damit die Involviertheit des Nut-

³⁹⁰ vgl. Kunczik, Michael und Zipfel, Astrid: Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998 (Kurzfassung), S.6. http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/kunczik_medien_gewalt3/ku...vom 24.05.07

³⁹¹ vgl. Thole, Werner, ebd., S. 10

³⁹² vgl. Müller, Volker, ebd., S. 3

³⁹³ vgl. Bonfadelli, Heinz, ebd., S.13

zers) ein viel komplexeres Medium als das Fernsehen oder Kino.³⁹⁴ Wie bereits an anderer Stelle erwähnt, ist die Besorgnis über gewaltverherrlichende Computerspiele weit verbreitet. Leider existieren erstaunlich wenige Untersuchungen, die sich mit den Auswirkungen des Gewaltgehaltes von Computerspielen auf die Kognitionen, Emotionen und das Verhalten der Nutzer beschäftigen und zudem methodisch fundiert sind.³⁹⁵ Eindeutige und „einfache“ Antworten auf die Frage des möglichen Gefährdungspotentials von Mediengewalt – und fiktiver Computergewalt – können aufgrund der Komplexität der Thematik auch von der Medienwirkungsforschung nicht geleistet werden.³⁹⁶

Zusammenfassung

Geht es um Handlungsfreiheit in virtuellen Welten, ist hier vorwiegend der freie Umgang mit elektronischen Medien der heutigen Illusionstechnologien gemeint. Computerfiktion, wie sie uns als kreative Möglichkeit des Spiels in verschiedenen Unterhaltungsmedien begegnet und angeboten wird, umfasst die Umsetzung gedanklicher Konzeptionen und Phantasievorstellungen der jeweiligen Programmierer und der Unterhaltungsindustrie. Dabei werden der Fortschritt elektronischer Entwicklungen und dessen stetige Verbesserungen in der Vielfalt heutiger Anwendungsbereiche in Computerfiktionen besonders deutlich sichtbar. Im digitalen Zeitalter erstaunen und begeistern komplexe Simulationen und Handlungsfreiheiten im Agieren in virtuellen Welten nicht nur jüngere Computerspieler.

³⁹⁴ vgl. Kunczik, Michael und Zipfel, Astrid: Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998 (Kurzfassung), ebd., S. 8-9

³⁹⁵ vgl. Stierle, Claudia: Computerspiele und Gewalt – Eine Analyse. (Bundeskriminalamt, KI 12, Kriminalstatistisch-kriminologische Forschung), S. 2. In: Deutsches Forum für Kriminalprävention. <http://www3.e110.de/artikel/detail.cfm?pageid=271&id=82485&include=no&drucke n...> vom 5.07.07

³⁹⁶ vgl. Kunczik, Michael und Zipfel, Astrid, ebd., S. 12

Die Ausgestaltung der jeweiligen Spieleinhalte kann aus irrealen, frei erfundenen und nicht wirklichen Sachverhalten bestehen. Szenen, Artefakte und Umgebungen in virtuellen Spielwelten enthalten dabei oftmals keine Referenzobjekte oder Bezugssysteme zu unserer Alltagswelt. Eine vorgestellte Welt, deren Eigenschaften nicht mit den Gegebenheiten der materialen Welt übereinstimmen müssen, kann dabei vom jeweiligen Spieler simuliert werden. Andere Spiele wiederum bieten durchaus realistische Simulationen bestimmter Aspekte unseres heutigen Lebens und dienen damit auch der Orientierung des Individuums bei seiner Persönlichkeitsgestaltung. Grundsätzlich können Spiele – auch Computerspiele – als dynamische Modelle der Wirklichkeit betrachtet werden: Als solche sind sie auch Simulationen von Wirklichkeit. Spielerisch-assoziatives Erlernen und Erproben von Wirklichkeit ermöglicht somit dem Individuum, die (Um-) Welt und all ihre Geschehnisse besser verstehen zu können.³⁹⁷

Zunächst besteht die Handlungsfreiheit des Spielers darin, innerhalb der vorgegebenen Spielregeln eigenverantwortliche Entscheidungen bezüglich des Spielverlaufs zu treffen. Diese getroffenen Entscheidungen sind unabdingbare Voraussetzung und notwendiger Bestandteil der vorzunehmenden Handlungen vor Spielbeginn. Das Spiel startet sozusagen mit einem Akt der „Selbst- und Welterschaffung“, welche der individuellen Identifikation die notwendigen Voraussetzungen ermöglicht: Komplexität und Gestaltungsfreiheit des fiktionalen Spiels fordern vom Spieler, Namen, Geschlecht, Rasse und Charaktereigenschaften der Spielfiguren festzulegen, Größe und Beschaffenheit der Welt, Anzahl und Art der Gegner, Anfangsstandort, Startkapital und Produktionsmittel, Schnellstart- und Regelmodalitäten, Soundoptionen und andere spielrelevante

³⁹⁷ vgl. Vester, Frederic: Gefahrloses Ausprobieren der Wirklichkeit. In: Denken, Lernen, Vergessen. Aktualisierte Neuauflage. 30. Auflage. Deutsche Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München 2004, S. 188-193

Punkte zu bestimmen. Dies setzt nicht nur technische Versiertheit im Umgang mit dem Medium selbst voraus, sondern auch größtmögliche Aufmerksamkeit und flexible Handlungsfähigkeit des jeweiligen Spielers.³⁹⁸ Neben der faszinierenden Art der Unterhaltung, beispielsweise Macht und Kontrolle ausüben zu können, welche Computerfiktion dem jeweiligen Nutzer bietet, hat das Computerspiel aber auch sozialisierende Funktion auf dem Wege der Persönlichkeitsentwicklung junger Menschen. In früheren Zeiten hatten Märchen und Mythen die Aufgabe der Wegweisung und der positiven Verarbeitung beispielsweise von Gewaltphantasien. Bekanntermaßen geht es auch in Märchen oftmals blutrünstig und selten gewaltfrei zu, so dass sich hier die Frage stellt, ob die so genannten „Actionhelden“ in Computerspielen - wie beispielsweise „Lara Croft“ - nicht auch als moderne Märchenfiguren zu betrachten sind.³⁹⁹

„Simulation ist das hermeneutische Gegenstück zur Erzählung; der alternative Diskursmodus, bottom-up und emergent, während Geschichten top-down vorgeplant sind. In Simulationen werden Wissen und Erfahrung durch die Aktionen und Strategien des Spielers erzeugt, anstatt vom Schriftsteller oder Filmemacher nachgebildet zu werden.“
(Aarseth, Espen, 2004)⁴⁰⁰

Bei der entwickelten Vorstellung von der jeweiligen Märchenfigur handelt es sich allerdings um „innere“ Bilder, die der Leser oder auch Zuhörer entwickelt. Diese Vorstellungen nehmen als Ergebnis seiner phantasiereichen Fiktionsfähigkeit gedankliche „Gestalt“ an. In visuell-virtuellen Darstellungen innerhalb einer fiktiven Welt eines Computerspiels nehmen Spielfiguren hingegen „kon-

³⁹⁸ vgl. Eine neue Form der Fiktionserzeugung: Computerspiele.
<http://www.2.hu-berlin.de/visuelle/rainer/computer.htm> vom 17.07.2006

³⁹⁹ vgl. Wittig, Tanja und Esser, Heike, ebd., S. 1

⁴⁰⁰ vgl. Zitat von Aarseth, Espen aus dem Jahre 2004 im Artikel zur Ludologie. <http://de.wikipedia.org/wiki/Ludologie> vom 18.07.2006

krete, sichtbare Gestalt" an: Graphik, Animation und musikalische Hintergrundgestaltung nehmen beispielsweise im Vergleich zum Märchen(-buch) der menschlichen Vorstellungskraft die Aufgabe ab, die Bilder im Inneren selbst herstellen zu müssen. Dies ist so zu erklären, dass eine Fiktion, die sich als Kombination von farbigen Bildern (Graphiken) und Sprache (digitaler Sound) präsentiert, der realen Erlebniswelt des Rezipienten mehr entspricht und ihn oberflächlich betrachtet weniger „anstrengt“, als eine Fiktion, die sich in Buchstaben und Zahlen präsentiert.⁴⁰¹ Hinzu kommt, dass der Spieler in einer virtuellen Erlebniswelt in eine selbst erzeugte oder auch vorgefundene „Heldenrolle“ schlüpfen kann und je nach Komplexität des Spielaufbaus den Eindruck bekommt, er „sei“ tatsächlich in dieses Abenteuer eingetaucht. Aufwendig und diffizil ausgearbeitete Computerspiele mit nahezu perfekten Simulationstechniken ermöglichen das „So-tun-als-ob“ es sich um ein Spiel in der materialen Welt handeln würde. Im Gegensatz aber zu Spielen außerhalb der Computerfiktion kann der Spieler innerhalb der festgelegten Spielregeln jedoch auf moralische Vorschriften verzichten und im vollen „Rechtsbewusstsein“ der Regeltreue einen unbarmherzigen Kampf gegen simulierte Gegner führen.⁴⁰² Berücksichtigt man die Untersuchungs- und Forschungsergebnisse verschiedener Bereiche der Wissenschaft, wird deutlich, dass es sich auch bei so genannten „blutrünstigen“ Gewaltdarstellungen in Computerspielen nicht um Jugend verderbendes oder Aggressionen förderndes Inventar handelt: Jedes, für den außenstehenden Betrachter noch so frag- und denkwürdige Computerspiel, ist letztendlich ein Spiel. Dessen ist sich der jeweilige Spieler auch selbst dann bewusst, wenn ihn das Spiel fesselnd in Beschlag nimmt und seine ganze Aufmerksamkeit

⁴⁰¹ vgl. Eine neue Form der Fiktionserzeugung: Computerspiele, ebd.

⁴⁰² vgl. ebd.

vereinnahmt. Und wie in jedem anderen nicht-elektronischen Spielmodell auch, folgt das Spiel den Regeln, die eine freiwillige Spielergemeinschaft in ebenso freier Handlungsentscheidung ausführt. Der Wunsch, sich wenigstens im Spiel der Materialität der Alltagswelt zeitweise durch Rückzug in eine „andere Welt“ entziehen zu können, ist kein Welt entsagender Eskapismus. Es sollte nicht als Bedrohung angesehen werden, wenn ein einzelner Spieler oder eine bestimmte Spielergemeinschaft ein privates Terrain für eigene Intentionen, Wünsche und Präferenzen für sich beansprucht, nutzt oder frei erfindet. In diesem „virtuellen Domizil“ kann man unbekümmert und ungefährlich verharren, sich von gesellschaftlichen Zwängen befreit erholen und neue Ideen für eigene Lebenspläne entwerfen. In unterschiedlichen und vielfältigen Territorien virtueller Computerwelten ist für jedes Individuum ein Platz oder eine Nische zu finden, in welcher es ungestört von der Außenwelt seine Handlungsfreiheit zelebrieren kann. Kleinen und großen „Geheimnissen“, zu welchen den Nicht-Spielern der Zugang und Einblick verwehrt wird, kommt somit der Status der vertraulichen Funktion eines Tagebuches oder einer Schatzkiste gleich: Es ist der Aufbewahrungsort vieler intimer, privater Gedanken, Ideen, Ängste, Hoffnungen, Wünsche und vielem mehr. Außerdem sind „Heimlichkeiten“, die nur einer kleinen Minderheit offenbart werden, wertvolle Hinweise für den gesamten spielrelevanten Zusammenhang und somit Bestandteil des Spielanreizes. Weder die Gesellschaft, noch der Staat und auch nicht die Erziehungsberechtigten haben ein Anrecht darauf, die „Geheimniskrämerei“ Einzelner in ihren (virtuellen) Spielwelten zu lüften, zu unterbinden oder der Meinung der Öffentlichkeit zu Zensurzwecken zugänglich zu machen. Dies käme einer Enteignung des individuellen Rechts auf ungestörte Privatsphäre gleich und würde die Handlungsfreiheit eliminieren. Dem Einblick der Öffent-

lichkeit entzogen und somit nur der eigenen Person oder einem eingeweihten Kreis vertrauter Gleichgesinnter vorbehalten, können Aspekte der persönlichen Entwicklung erst einmal vorsichtig „ausprobiert“ werden. Dieses Recht sollte dem Einzelnen unbedingt zu seiner persönlichen Selbstgestaltung und Eigenbestimmung zugestanden werden: Aus dieser Emanzipation der Fremdbestimmung heraus, kann der Einzelne unbeeinflusst seine Individualität eigenverantwortlich formen und entwickeln. Reize und Anreize, die der Einzelne dabei für seine eigene Entwicklung bejahen oder verneinen kann, können auch als Persönlichkeitsorientierung dem Inhalt des jeweiligen Spiels entnommen werden. Lässt man dem Individuum die Handlungsfreiheit, selbst zu entscheiden, welcher „virtuelle Spielplatz“ seiner persönlichen Entwicklung zu einem bestimmten Zeitpunkt seines Lebens bedeutsam ist, kann er situationsabhängig im Versuch des „trial and error“ wichtige Erfahrungen für seine zukünftige Lebensgestaltung sammeln. Verhindert oder unterdrückt man das Bedürfnis des Individuums, eigene virtuelle Erfahrungen selbstverantwortlich machen zu wollen, nimmt man ihm dadurch auch die Möglichkeit, Medienkompetenz zu entwickeln. Die Möglichkeit zur Erlangung von Medienkompetenz liegt nicht zuletzt in der Neugier des jeweiligen Individuums, sich in unbekannte und andersartige „Welten“ vorzuwagen und in ihnen zu agieren. Handlungsmöglichkeiten, Grenzen des Machbaren oder einfach das Austesten festgesetzter Spielregeln auszuloten, sind dabei als Variationen kompetenter Umgangs- und Übungsformen im neuen „Umfeld“ zu betrachten. Auch leichtsinnigen, übermütigen Abenteurern und „Gefahrensuchern“ kann bei ihrer experimentellen Exkursion in virtuellen Welten kein unkalkulierbares Risiko oder ein ernsthafter Schaden entstehen. Viel größer ist sicher der Schaden innerhalb der Persönlichkeitsentwicklung, wenn man dem Einzelnen wichtige Erfahrungen im Umgang mit sich

stets weiter entwickelnden virtuellen Möglichkeiten vor-enthält. Dies hieße unter anderem, dem Individuum die Teilhabe am Fortschritt des digitalen Zeitalters zu verweigern. Wir sollten den einzelnen Personen, gleich welchen Alters, unterstützend und unter Anerkennung ihrer freien Selbstbestimmung, den Umgang mit Computerfiktion als einen Teil ihrer Entwicklung im modernen Technologiezeitalter zugestehen. Auch fiktive Computerwelten bieten Lernhilfen, haben gemeinschaftsbildende Gruppenfunktion, ermöglichen das Einüben verschiedener Sozialformen, bieten individuelle Entwicklungsoptionen und vieles mehr. Bestehende Ängste, Nöte und Sorgen von Seiten der Erziehungsberechtigten, der Gesellschaft und auch des Staates müssen in sachlicher Auseinandersetzung vorurteilsfrei in die Medienerziehung einfließen. Fundierte Kenntnisse und Untersuchungsergebnisse aus Forschung und Wissenschaft stehen dabei, gemäß der zeitlichen Erfassung des jeweiligen Untersuchungsbereichs, jedermann in unserer liberalen Gesellschaft zur Verfügung. Durch aufgeklärten Umgang mit dem „Schreckgespenst“ Computerfiktion würde diesem dadurch seine negative Stigmatisierung genommen werden. Dies würde dem Stellenwert, welcher der vielfältigen und umfangreichen Gestaltungsmöglichkeit im Bereich Computerfiktion in unserem modernen Technikzeitalter zukommt, angemessen Rechnung tragen. Zudem würde es den jeweiligen Spielern Vertrauen und Selbstsicherheit im Umgang mit ihrer Handlungsfreiheit geben und der Computerfiktion zu einem positiven Status verhelfen:

Der Freude am freien Spiel mit Virtualität.

Literaturverzeichnis

- Arneson, Richard J.:* Demokratie und Freiheit in Mills Staatstheorie. In: Claeys, Gregory (Hrsg.): Der soziale Liberalismus John Stuart Mills. Friedrich-Naumann-Stiftung. Aus dem Englischen von Christine Lattek. 1. Auflage. Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 1987
- Bartels, Klaus:* Cyborgs, Servonen, Avatare. International Flusser Lecture. Über semiotische Prothetik. Verlag Walther König, Köln 2005
- Baudrillard, Jean:* Videowelt und fraktales Subjekt. In: Barck, Karlheinz; Gente, Peter; Paris, Heidi und Richter, Stefan (Hrsg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Reclam Verlag, Leipzig 1998
- Baudrillard, Jean:* Illusion, Desillusion, Ästhetik. In: Iglhaut, Stefan; Rötzer, Florian und Schweeger, Elisabeth (Hrsg.): Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realität. Cantz Verlag, Ostfildern 1995
- Baudrillard, Jean:* Der symbolische Tausch und der Tod. Aus dem Französischen von Bergfleth, Gerd; Ricke, Gabriele und Voullié, Ronald. Matthes & Seiz Verlag GmbH, München 1982
- Baudrillard, Jean:* Agonie des Realen. Aus dem Französischen übersetzt von Kurzawa, Lothar und Schaefer, Volker. Merve Verlag GmbH, Berlin 1978
- Bausch, Constanze u. Jörissen, Benjamin:* Erspielte Rituale. Kampf- und Gemeinschaftsbildung aus Lan-Partys. In: Wulf, Christop; Althans, Birgit; Audehm, Kathrin u.A.: Bildung im Ritual. Schule, Familie, Jugend, Medien. VS Verlag für Sozialwissenschaften/ GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden 2004
- Becker, Barbara:* Cyborgs, Robots und „Transhumanisten“-Anmerkungen über die Widerständigkeit eigener und fremder Materialität. In: Becker, Barbara und Schneider, Irmela (Hrsg.): Was vom Körper übrig bleibt.

Körperlichkeit-Identität-Medien. Campus Verlag GmbH, Frankfurt am Main 2000

- Bogen, James u. Farrell, Daniel M.:* Freiheit und Glück in Mills Plädoyer für Freiheit. In: Claeys, Gregory (Hrsg.): Der soziale Liberalismus John Stuart Mills. Friedrich-Naumann-Stiftung. Aus dem Englischen von Christine Lattek. 1. Auflage. Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 1987
- Bolz, Norbert:* Eine kurze Geschichte des Scheins. Digitale Ästhetik. Wilhelm Fink Verlag, München 1991
- Bolz, Norbert:* Es war einmal in Amerika. In: Bohn, Ralf und Fuder, Dieter (Hrsg.): Baudrillard: Simulation und Verführung. Wilhelm Fink Verlag, München 1994
- Braitenberg, Valentin:* Ein Wort geht um im neuen Gewand: Simulation. In: Braitenberg, Valentin und Hosp, Inga (Hrsg.): Simulation. Computer zwischen Experiment und Theorie. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg 1995
- Bühler, Kai:* Schön-schnell-schlau: Online-Marketing mit Avataren. In: Lindner, Christian (Hrsg.): Avatare. Digitale Sprecher für Business und Marketing. Springer-Verlag, Berlin Heidelberg 2003
- Bull, Hans-Peter:* Über die Grenzen der Autorität der Gesellschaft über das Individuum. In: Harms, Jens (Hrsg.): „Über Freiheit“. John Stuart Mill und die politische Ökonomie des Liberalismus. Arnoldshainer Schriften zur interdisziplinären Ökonomie. Band 8. Haag + Herchen Verlag GmbH, Frankfurt am Main 1984
- Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn (Hrsg.):* Informationen zur politischen Bildung. Recht. Grundlagen des Rechts. 6. Auflage. Manuskript und Mitarbeit Prof. Dr. Wolfgang Horn, Essen. Verlag Franzis' Print & Media GmbH, München 2000

- Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn (Hrsg.):* Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland. Medienhaus Froitzheim AG, Bonn Berlin 2005
- Bundeszentrale für politische Bildung, (Hrsg.):* Informationen zur politischen Bildung. Der Rechtsstaat. 3. Auflage. Manuskript und Mitarbeit Prof. Dr. Wolfgang Horn, Essen. Verlag Franzis' Print & Media GmbH, München 2000
- Büttner, Christian:* Von der Realität überholt? Mediale Gewalt und Jugendschutz in gesellschaftlicher Verantwortung. Hessische Stiftung Friedens- und Konfliktforschung HSFK-Report 7/2002, Frankfurt am Main 2002
- Claeys, Gregory:* Der soziale Liberalismus John Stuart Mills: Eine Einführung. In: Claeys, Gregory (Hrsg.): Der soziale Liberalismus John Stuart Mills. Friedrich-Naumann-Stiftung. Aus dem Englischen von Christine Lattek. 1. Auflage. Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 1987
- Claus, Volker u. Schwill, Andreas (Hrsg.):* Roboter. In: Informatik. Fachlexikon für Studium und Praxis. Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, Mannheim 2003
- Claus, Volker u. Schwill, Andreas (Hrsg.):* Avatar. In: Informatik. Fachlexikon für Studium und Praxis. Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, Mannheim 2003
- Claus, Volker u. Schwill, Andreas (Hrsg.):* Simulation. In: Informatik. Fachlexikon für Studium und Praxis. 3. Auflage. Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, Mannheim 2003
- Couchot, Edmond:* Die Spiele des Realen und des Virtuellen. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen

schen Medien. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1991

- Couchot, Edmond:* Zwischen Reellem und Virtuellem: Die Kunst der Hybridation. In: Rötzer, Florian und Weibel, Peter (Hrsg.): Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk. Klaus Boer Verlag, München 1993
- Diemers, Daniel:* Die virtuelle Triade. Cyberspace, Maschinenmensch und künstliche Intelligenz. Paul Haupt Berne Verlag, Bern Stuttgart Wien 2002
- Distler, Hartwig:* Wahrnehmung in virtuellen Welten. Inaugural-Dissertation der naturwissenschaftlichen Fachbereiche der Justus-Liebig-Universität Gießen, Berlin 2003
- Dotzler, Bernhard J.:* Simulation. Einleitung. In: Ästhetische Grundbegriffe. Band 5. Metzlersche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschel GmbH, Stuttgart 2003
- Ernst, Bruno:* Der Zauberspiegel des M.C. Escher. Taco Verlagsgesellschaft und Agentur mbH, Berlin 1978
- Fassler, Manfred:* Im künstlichen Gegenüber/ Ohne Spiegel leben. In: Faßler, Manfred (Hrsg.): Ohne Spiegel leben. Sichtbarkeiten und posthumane Menschenbilder. Wilhelm Fink Verlag, München 2000
- Fassler, Manfred:* Bildlichkeit. Böhlau Verlag Gesellschaft mbH und Co. KG, Wien 2002
- Fassler, Manfred:* Netzwerke. Wilhelm Fink Verlag GmbH & Co. KG, München 2001
- Feibel, Thomas:* Killerspiele im Kinderzimmer. Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen. Patmos Verlag GmbH & Co. KG. Walter Verlag, Düsseldorf und Zürich 2004
- Flusser, Vilém:* Kapitel 5: Einbilden. In: Müller-Pohle, Andreas (Hrsg.): Ins Universum der technischen Bilder. Edition Flusser. Band 4, 6. Auflage. European Photography, Göttingen 1999
- Flusser, Vilém:* Kapitel 6: Bedeuten. In: Müller-Pohle, Andreas (Hrsg.): Ins Universum der technischen Bilder. Edition Flusser. Band 4, 6. Auflage. European Photography, Göttingen 1999

- Fritz, Jürgen:* Wie virtuelle Welten wirken. Über die Struktur von Transfers aus der medialen in die reale Welt. In: Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bundeszentrale für politische Bildung/ bpb Fachbereich Multimedia/ IT Koordinierungsstelle Medienpädagogik, Bonn 2003 (CD-Rom zum Handbuch)
- Fritz, Jürgen:* Computerspiele- logisch einfach, technisch verwirrend, sozial komplex. In: Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bundeszentrale für politische Bildung/ bpb Fachbereich Multimedia/ IT Koordinierungsstelle Medienpädagogik, Bonn 2003 (CD-Rom zum Handbuch)
- Fritz, Jürgen:* Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? In: Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bundeszentrale für politische Bildung/ bpb Fachbereich Multimedia/ IT Koordinierungsstelle Medienpädagogik, Bonn 2003
- Fritz, Jürgen u. Fehr, Wolfgang:* Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? In: Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bundeszentrale für politische Bildung/ bpb Fachbereich Multimedia/ IT Koordinierungsstelle Medienpädagogik, Bonn 2003
- Garcia Pazos, Manuel:* Die Moralphilosophie John Stuart Mills. Utilitarismus. Tectum Verlag, Marburg 2001
- Gieselmann, Hartmut:* Aktion „Sauberer Bildschirm“. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten-reale Gewalt. Verlag Heinz Heise GmbH & Co KG, Hannover 2003
- Gieselmann, Hartmut:* Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit in Computerspielen. Hrsg. Brüggmann, Heinz und Lenk, Wolfgang. Kultur und Gesellschaft Band 5. Offizin-Verlag, Hannover 2002

- Henrich, Dieter u. Iser, Wolfgang:* Vorwort. In: Henrich, Dieter und Iser, Wolfgang (Hrsg.): Funktionen des Fiktiven. Poetik und Hermeneutik. Wilhelm Fink Verlag, München 1983
- Hense, Karl-Heinz:* John Stuart Mill's liberale Theorie und die Gegenwart. In: Harms, Jens (Hrsg.): „Über Freiheit“. John Stuart Mill und die politische Ökonomie des Liberalismus. Arnoldshainer Schriften zur interdisziplinären Ökonomie. Band 8. Haag + Herchen Verlag GmbH, Frankfurt am Main 1984
- Herzinger, Richard:* Die Tyrannei des Gemeinsinns. Ein Bekenntnis zur egoistischen Gesellschaft. Rowohlt Berlin Verlag GmbH, Berlin 1997
- Hesse, Günter:* John Stuart Mills liberale Theorie und die Gegenwart. In: Harms, Jens (Hrsg.): „Über Freiheit“. John Stuart Mill und die politische Ökonomie des Liberalismus. Arnoldshainer Schriften zur interdisziplinären Ökonomie. Band 8. Haag + Herchen Verlag GmbH, Frankfurt am Main 1984
- Hesselberger, Dieter:* Das Grundgesetz. Kommentar für die politische Bildung. 13. Auflage. Wolters Kluwer Deutschland GmbH, München 2003
- Hinner, Kajetan:* Lan-Partys. In: Internet-Lexikon. Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München 2001
- Huizinga, Johan:* Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Hamburg 1956
- Imbusch, Peter:* Der Gewaltbegriff. In: Heitmeyer, Wilhelm und Hagan, John (Hrsg.): Internationales Handbuch der Gewaltforschung. Westdeutscher Verlag GmbH, Wiesbaden 2002
- Iser, Wolfgang:* Das Fiktive im Horizont seiner Möglichkeiten. In: Henrich, Dieter und Iser, Wolfgang (Hrsg.): Funktionen des Fiktiven. Poetik und Hermeneutik. Wilhelm Fink Verlag, München 1983
- Iser, Wolfgang:* Das Fiktive und das Imaginäre. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1991

- Jones, Gerard:* Kinder brauchen Monster. Vom Umgang mit Gewaltphantasien. Ullstein Heyne List GmbH & Co. KG, München 2003
- Kanitscheider, Bernulf:* Die Materie und ihre Schatten. Alibri Verlag, Aschaffenburg 2007
- Kraemer, Klaus:* Schwerelosigkeit der Zeichen? Die Paradoxie des selbstreferentiellen Zeichens bei Baudrillard. In: Bohn, Ralf und Fuder, Dieter (Hrsg.): Baudrillard. Simulation und Verführung. Wilhelm Fink Verlag, München 1994
- Ladas, Manuel:* Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Peter Lang GmbH. Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt am Main 2002
- Ladenson, Robert F.:* Der Individualitätsbegriff bei Mill. In: Claeys, Gregory (Hrsg.): Der soziale Liberalismus John Stuart Mills. Friedrich-Naumann-Stiftung. Aus dem Englischen von Christine Lattek. 1. Auflage. Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 1987
- Lawen, Irene:* Konzeptionen der Freiheit. Zum Stellenwert der Freiheitsidee in der Sozialethik John Stuart Mills und Michail A. Bakunins. Verlag für Entwicklungspolitik Saarbrücken GmbH, Saarbrücken 1996
- Lehn, Jürgen u. Rettig, Stefan:* Deterministischer Zufall. In: Braitenberg, Valentin und Hosp, Inga (Hrsg.): Simulation. Computer zwischen Experiment und Theorie. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg 1995
- Lindner, Christian:* Wer braucht wofür Avatare? Konzeption und Implementierung natürlichsprachlicher Systeme- Zur Einführung. Teil I. Grundlagen. In: Lindner, Christian (Hrsg.): Avatare. Digitale Sprecher für Business und Marketing. Springer-Verlag, Berlin Heidelberg 2003
- Longo, Guiseppe O.:* Die Simulation bei Mensch und Maschine. In: Braitenberg, Valentin und Hosp, Inga (Hrsg.): Simulation. Computer zwischen Experiment und Theorie. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg 1995

- Lukesch, Helmut:* Gewalt und Medien. In: Heitmeyer, Wilhelm und Hagan, John (Hrsg.): Internationales Handbuch der Gewaltforschung. Westdeutscher Verlag GmbH, Wiesbaden 2002
- Mainzer, Klaus:* KI- Künstliche Intelligenz. Grundlagen intelligenter Systeme. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt 2003
- Marcuse, Herbert:* Der eindimensionale Mensch. Studien zur Ideologie der fortgeschrittenen Industriegesellschaft. Übersetzt von Alfred Schmidt. Band 7, 1. Auflage. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1989
- Marcuse, Ludwig* Obszön. Geschichte einer Entrüstung. Diogenes Verlag AG, Zürich 1984
- Marquard, Odo:* Kunst als Antifiktio n - Versuch über den Weg der Wirklichkeit ins Fiktive. In: Henrich, Dieter und Iser, Wolfgang (Hrsg.): Funktionen des Fiktiven. Poetik und Hermeneutik. Wilhelm Fink Verlag, München 1983
- Maturana, Humberto:* Realität, Illusion und Verantwortung. In: Iglhaut, Stefan; Rötzer, Florian und Schweeger, Elisabeth (Hrsg.): Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realität. Cantz Verlag, Ostfildern 1995
- Mittag, Martina:* Mutierte Körper- Der Cyborg im Text und der Text als Cyborg. In: Becker, Barbara und Schneider, Irmela (Hrsg.): Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit-Identität-Medien. Campus Verlag GmbH, Frankfurt am Main 2000
- Münker, Stefan:* Was heißt eigentlich: " Virtuelle Realität?" Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdoppelung der Welt. In: Münker, Stefan und Roesler, Alexander (Hrsg.): Mythos Internet. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1997
- Nutzinger, Hans G.:* Individualität als Element menschlicher Wohlfahrt. In: Harms, Jens (Hrsg.): „Über Freiheit“. John Stuart Mill und die politische Ökonomie des Liberalismus. Arnoldshainer Schriften zur interdisziplinären Ökonomie. Band 8. Haag + Herchen Verlag GmbH, Frankfurt am Main 1984

- Pape, Lutz-Peter:* Ein Quantensprung für Dialogsysteme. In: Lindner, Christian (Hrsg.): Avatare. Digitale Sprecher für Business und Marketing. Springer-Verlag, Berlin Heidelberg 2003
- Puhr-Westerheide, Peter:* Simulation mit Computern - Eine neue Methode zur Analyse schwer zugänglicher Prozesse. In: Braitenberg, Valentin und Hosp, Inga (Hrsg.): Simulation. Computer zwischen Experiment und Theorie. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg 1995
- Rau, Anette:* Vorspiegelung falscher Tatsachen? Auf der Suche nach Kriterien zur Unterscheidung zwischen realer und virtueller Realität. Magisterarbeit Universität Bremen 1998
- Rölller, N.:* Simulation. In: Ritter, Joachim und Gründer, Karlfried (Hrsg.): Historisches Wörterbuch der Philosophie. Band 9. Wissenschaftliche Buchgesellschaft Darmstadt, Gesamtherstellung: Schwabe & Co. AG, Basel 1995
- Röttgers, K.:* Gewalt. In: Ritter, Joachim (Hrsg.): Historisches Wörterbuch der Philosophie. Wissenschaftliche Buchgesellschaft Darmstadt Schwabe & Co., Basel 1974
- Rötzer, Florian u. Weibel, Peter (Hrsg.):* Strategien des Scheins. Kunst Computer Medien. Klaus Boer Verlag, München 1991
- Rötzer, Florian:* Einleitung- Angst vor dem neuen Medium. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten- reale Gewalt. Verlag Heinz Heise GmbH & Co KG, Hannover 2003
- Rötzer, Florian:* Einleitendes. In: Rötzer, Florian und Weibel, Peter (Hrsg.): Strategien des Scheins. Kunst Computer Medien. Klaus Boer Verlag, München 1991
- Rötzer, Florian:* Jean Baudrillard. In: Nida-Rümelin, Julian (Hrsg.): Philosophie der Gegenwart. Alfred Kröner Verlag, Stuttgart 1991
- Sandbothe, Mike:* Pragmatische Medienphilosophie. Grundlegung einer neuen Disziplin im Zeitalter des Internet. Velbrück Wissenschaft, 1. Auflage, Weilerswist 2001

- Scherger, Simone:* Die Kunst der Selbstgestaltung. In: Becker, Barbara und Schneider, Irmela (Hrsg.): Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit-Identität-Medien. Campus Verlag GmbH, Frankfurt am Main 2000
- Schlenke, Manfred:* Nachwort. In: Schlenke, Manfred (Hrsg.): John Stuart Mill. Über die Freiheit. Aus dem Englischen übersetzt von Bruno Lemke. Bibliographisch ergänzte Ausgabe 1988. Philipp Reclam jun. GmbH & Co, Stuttgart Ditzingen 2004
- Schlenke, Manfred (Hrsg.)*
John Stuart Mill. Über die Freiheit. Aus dem Englischen übersetzt von Bruno Lemke. Bibliographisch ergänzte Ausgabe 1988. Philipp Reclam jun. GmbH & Co., Stuttgart Ditzingen 2004
- Seher, Gerhard:* Liberalismus und Strafe. Zur Strafrechtsphilosophie von Joel Feinberg. Münsterische Beiträge zur Rechtswissenschaft, Band 135. Duncker & Humblot GmbH, Berlin 2000
- Skrandis, Timo:* Echtzeit-Text-Archiv-Simulation. Die Matrix der Medien und ihre philosophische Herkunft. Transcript Verlag, Bielefeld 2003
- Sonntag, Philipp:* Die Freiheit von Mensch und Roboter. In: Harms, Jens (Hrsg.): „Über Freiheit“. John Stuart Mill und die politische Ökonomie des Liberalismus. Arnoldshainer Schriften zur interdisziplinären Ökonomie. Band 8. Haag + Herchen Verlag GmbH, Frankfurt am Main 1984
- Spreen, Dierk:* Menschliche Cyborgs und reflexive Moderne. Vom Jupiter zum Mars zur Erde- bis ins Innere des Körpers. In: Bröckling, Ulrich u.a. (Hrsg.): Vernunft-Entwicklung-Leben. Schlüsselbegriffe der Moderne. Festschrift für Wolfgang Eßbach. Fink Verlag, München 2004
- Starck, Christian:* Gewalt. In: Görres-Gesellschaft (Hrsg.): Staatslexikon. Recht Wirtschaft Gesellschaft. 7. Auflage. Verlag Herder, Freiburg im Breisgau 1986
- Stierle, Karlheinz:* Fiktion. Einleitung. In: Ästhetische Grundbegriffe. Band 2. Verlag J.B. Metzler, Stuttgart 2001

- Trogemann, Georg:* Mit Hand und Fuß- Die Bedeutung der non-verbalen Kommunikation für die Emotionalisierung von Dialogführungssystemen. In: Lindner, Christian (Hrsg.): Avatare. Digitale Sprecher für Business und Marketing. Springer-Verlag, Berlin Heidelberg 2003
- Vaihinger, Dirk:* Auszug aus der Wirklichkeit. Die Virtualität als Funktion des Fiktiven. Wilhelm Fink Verlag, München 2000
- Vaihinger, Hans:* Die Philosophie des Als-Ob. 4. Auflage. Felix Meiner Verlag, Leipzig 1920
- Van den Boom, Holger:* Digitaler Schein - oder: Der Wirklichkeitsverlust ist kein wirklicher Verlust. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1991
- Vester, Frederic:* Denken, Lernen, Vergessen. Aktualisierte Neuauflage. 30. Auflage. Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München 2004
- Virilio, Paul:* Rasender Stillstand. Carl Hanser Verlag, München Wien 1992
- Virilio, Paul:* Revolutionen der Geschwindigkeit. Aus dem Französischen übersetzt von Marianne Karbe. Merve Verlag, Berlin 1993
- Virilio, Paul:* Fahren, fahren, fahren,... Aus dem Französischen übersetzt von Ulrich Raulf. Merve Verlag GmbH, Berlin 1978
- Virilio, Paul:* Fluchtgeschwindigkeiten. Aus dem Französischen übersetzt von Bernd Wilczek. Fischer Taschenbuch Verlag GmbH, Frankfurt am Main 1999
- Virilio, Paul:* Das öffentliche Bild. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1991
- Gespräch zwischen Fred Forest u. Paul Virilio:* Die Ästhetik des Verschwindens. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1991

- von Randow, Gero:* Roboter. Unsere nächsten Verwandten. Rowohlt Verlag GmbH, Reinbeck bei Hamburg 1998
- Wagner, Astrid:* Fiktion, Fiktionalismus. In: Enzyklopädie Philosophie. Band 1. Felix Meiner Verlag, Hamburg 1999
- Weber, Karsten:* Gewalt und Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien? In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten- reale Gewalt. Verlag Heinz Heise GmbH & Co KG, Hannover 2003
- Weibel, Peter:* Virtuelle Realität oder der Endo-Zugang zur Elektronik. In: Rötzer, Florian und Weibel, Peter (Hrsg.): Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk. Klaus Boer Verlag, München 1993
- Welsch, Wolfgang:* Wirklich. Bedeutungsvarianten-Modelle-Wirklichkeit und Virtualität. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien Computer Realität. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1998
- Welsch, Wolfgang:* Eine Doppelfigur der Gegenwart: Virtualisierung und Revalidierung. In: Vattimo, Gianni und Welsch, Wolfgang (Hrsg.): Medien-Welten-Wirklichkeiten. Wilhelm Fink Verlag, München 1997
- Wetz, Franz Josef:* Illusion Menschenwürde. Aufstieg und Fall eines Grundwerts. Klett-Cotta, J. G. Cotta'sche Buchhandlung Nachfolger GmbH, Stuttgart 2005
- Wiesheu, Otto:* John Stuart Mill und der Liberalismus in der Bundesrepublik Deutschland. In: Harms, Jens (Hrsg.): „Über Freiheit“. John Stuart Mill und die politische Ökonomie des Liberalismus. Arnoldshainer Schriften zur interdisziplinären Ökonomie. Band 8. Haag + Herchen Verlag GmbH, Frankfurt am Main 1984
- Willmann, Thomas:* Death's a Game. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten- reale Gewalt. Verlag Heinz Heise GmbH & Co KG, Hannover 2003
- Zipfel, Frank:* Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität. E-rich Schmidt Verlag GmbH & Co, Berlin 2001

Internet-Recherche

<http://www2.rz.hu-berlin.de/visuelle/rainer/fiktion.htm>
vom 23.05.2005

Raupp, Werner: Hans Vaihinger. In: Biographisch-Bibliographisches Kirchenlexikon. Band XII (1997). Spalten 1018-1026

http://www.bautz.de/bbkl/v/vaihingen_h.shtml vom 24.07.2005

Wolfgang Iser. <http://www.uni-essen.de/literaturwissenschaft-aktiv/Vorlesungen/lektuere/iser.htm> vom 25.07.2005

<http://www.enzyklopaedie.org/illusion> vom 3.08.2005

<http://www.vdi.de/vdi/zdv/03185/index.php> vom 21.09.2005

Was ist Simulation?

<http://www.simulation.fraunhofer.de/servlet/is/9901/> vom 8.08.2005

Lemke, Claudia: Jean Baudrillard. Simulation und Hyperrealität. <http://www.kunst.erzwiss.uni-hamburg.de/Meyer/Hypermed/Baudril.htm> vom 10.08.2005

Jean Baudrillard.

http://de.wikipedia.org/wiki/Jean_Baudrillard vom 10.08.2005

Jean Baudrillard im Gespräch mit Florian Rötzer.

[http://onl.zkm.de/zkm/discuss/msgReader\\$1072](http://onl.zkm.de/zkm/discuss/msgReader$1072) vom 10.08.2005

<http://www.biologie.de/biowiki/Cyberspace> vom 17.10.2005

Mersmann, Birgit: Virtualität. Enzyklopädie vielsprachiger Kulturwissenschaften.

http://www.inst.at/ausstellung/enzy/reflexions/mersmann_birgit.htm vom 20.10.2005

Müller, Jörg: Kapitel 4. In virtueller Realität. In: Virtuelle Körperaspekte sozialer Körperlichkeit im Cyberspace. <http://www.duplox.wz-berlin.de/texte/koerper/> vom 24.10.2005

Laszig, Parfen: Deus ex Multimedia-Körperlichkeit im digitalen Raum. <http://www.rzuser.uni-heidelberg.de/~iy0/texte/koerper.htm> vom 25.10.2005

Potz-Watzenig, Astrid: Exkarnation im Cyberspace.
<http://www.uni-graz.at/unizeit/1999/399/3-99-08.html> vom
25.10.05

Müller, Jörg: Kapitel 8. Der Körper als Signifikant.
<http://www.uni-graz.at/unizeit/1999/399/3-99-08.html> vom
25.10.2005

Paul Virilio. http://de.wikipedia.org/wiki/Paul_Virilio
vom 14.10.05

[http://onl.zkm.de/zkm/stories/storyReader\\$117](http://onl.zkm.de/zkm/stories/storyReader$117) vom
14.10.2005

Die Informationsbombe. Paul Virilio und Friedrich Kittler im Gespräch. <http://paedpsych.jk.uni-linz.ac.at:4711/LEHRTEXTE/KittlerVirilio.html> vom
14.10.2005

Ommeln, Miriam: Der Technikphilosoph Jaron Lanier.
<http://66.249.93.104/search?q=cache:ioOu2WCoAEEJ:www.rz.uni-karlsruhe.de/~ea0> vom 18.10.2005

Was ist Virtual Reality? <http://www.lrz-muenchen.de/services/perihierie/vr/> vom 17.10.2005

Humanoide Roboter. http://de.wikipedia.org/wiki/Humanoide_Roboter vom 15.11.2005

SFB Humanoide Roboter-lernende und kooperierende multimodale Roboter. <http://www.sfb588.uni-Karlsruhe.de/textdateien/kontakt.html> vom 15.11.05

DFG-Projekt: „NimRo- Lernende humanoide Roboter“
<http://www.informatik.uni-freiburg.de/hr/forschung.html>
vom 15.11.2005

Robotcub-Projekt der EU baut menschenähnliche Roboter für das Studium mentaler Prozesse. Computer Zeitung Nr. 16, 18. April 2005
www.robotcub.net/index.php/robotcub/content/download/470/1717/file/cz16_16.pdf vom 15.11.2005

www.robocup.de 2006

www.dierkspreen.de/downloads/Reflexive%20Moderne.pdf vom
15.11.2005

Cyborg. <http://de.wikipedia.org/wiki/Cyborg> vom
16.11.2005

Transhumanismus was ist das?
<http://www.transhumanismus.de/transhuman.html> vom
1.11.2005

Kuni, Verena: Mythische Körper. Cyborg - Configurationen als Formationen der (Selbst-)Schöpfung im Imaginations-

raum technologischer Kreation: Alte und neue Mythologien von künstlichen Menschen.

http://www.medienkunstnetz.de/themen/cyborg_bodies/mythische-koerper_I/print/ vom 22.11.2005

Euromap-Feature: Avatars. 4. Avatare. VDI/ VDE-Technologiezentrum Informationstechnik GmbH, Euromap Deutschland. <http://www.vdivde-it.de/euromap/druck/avatar.html> vom 15.11.2005

Diener, Holger: Virtual Human. In: ScienceNet-MV-Forschungsinformationssystem. Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung Institutsteil Rostock. http://www.sciencenet-mv.de/index.php/kb_797/io_623/io.html?print=1&pdf=0& vom 15.11.2005

Informationsdienst Wissenschaft. <http://www.idw-online.de/pages/de> vom 15.11.2005

http://www.zgdv.de/zgdv/refprojects/Virtual_Human vom 15.11.2005

Fraunhofer Institut Medienkommunikation. <http://www.imk.fraunhofer.de/de/index.html> vom 15.11.2005

Gewalt. <http://de.wikipedia.org/wiki/Gewalt> vom 7.02.2006

Merten, Andreas: Der Tod im Cyberspace. Ein Essay. Nachgedruckt in: Pfarrer & PC 4/2000. <http://www.amertin.de/aufsatz/cybertod.htm> vom 14.02.2006

Rötzer, Florian: Rekrutierungsspiel der US-Army für Spielkonsolen. Artikel in Telepolis vom 23.12.2004. www.heise.de/tp/r4/artikel/19/19094/1.html vom 10.08.2006

Bundesverwaltungsamt- BVA 2006. Soziale Grundrechte. www.bund.de vom 7.07.2006

Juristisches Wörterbuch: Handlungsfreiheit. <http://www.123recht.net/dictionary-asp?wort=Handlungsfreiheit> vom 30.06.2006

Homo Ludens. http://de.wikipedia.org/wiki/Homo_Ludens vom 18.07.2006

Homo Ludens. Oder: Das Spiel ist die zentrale Lebensform. <http://www.terra-authentica.com/idea/0,homoludens.htm> vom 18.07.2006

Bolz, Norbert: Die Moral des Internetzeitalters- Inflation der Werte. Pressemitteilung vom 6.07.2006 im Ham-bach Medienkatalog 2006.

<http://www.mkfs.de/index.php?id=3025&type=98> vom
11.07.2006

Bolz, Norbert: Komplexe Welten im Cyberspace. Können
Computersimulationen unser Denken verändern?
<http://www.3sat.de/3sat.php?http://www.3sat.de/Kulturzeit/themen/34450/index.html> vom 11.07.2006

Medienkompetenz.
<http://de.wikipedia.org/wiki/Medienkompetenz> vom
11.07.2006

Symposium und Ausstellung im Landtag NRW: Bilanz des
dritten „Tags der Medienkompetenz“ vom 5. April 2006.
<http://www.tagdermedienkompetenz.de/presse/060405-pressemeldung-bilanz.html> vom 11.07.2006

Studienbericht KIM-Studie 2005.
<http://www.mkfs.de/index.php?id=559&type=98> vom
11.07.2006

<http://www.mpfs.de/index.php?id=50&L=0&type=1> vom
11.07.2006

Fraktionsbeschuß „Killerspiele“ vom 24. Januar 2006.
Bündnis 90/ Die Grünen im Bundestag.
<http://www.gruene-bundestag.de/cms/beschluesse/dokbin/102/102678.pdf> vom
27.06.2006

JULIS: „Computerspiele nicht verteufeln!“ Pressemitteilung
des Bundesvorsitzenden Johannes Vogel der Jungen
Liberalen Partei (JULIS) in Bonn vom 20.06.2006
<http://julis.de/kommunikation/pressemittelungen/article/286/56/> vom 27.06.2006

Witting, Tanja und Esser, Heike: Vorwort. Beitrag zur
Medienpädagogik. In: Koordinierungsstelle Medienpädagogik.
<http://www.medienpaedagogik-online.de/cs/00814/druck.html> vom 27.06.2006

Identität. <http://de.wikipedia.org/wiki/Identit%C3%A4t>
vom 14.07.2006

Eine neue Form der Fiktionserzeugung: Computerspiele.
<http://www.2.hu-berlin.de/visuelle/rainer/computer.htm>
vom 17.07.2006

Zitat von Aarseth, Espen aus dem Jahre 2004 im Artikel
zur Ludologie.
<http://de.wikipedia.org/wiki/Ludologie> vom 18.07.2006

Leicht, Robert: Wahret die Anfänge! Artikel Nr. 38 vom
11.09.2003 in DIE ZEIT.
http://www.zeit.de/2003/38/Art_1_GG vom 14.11.2006

Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven. 3. überarbeitete Auflage, UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz 2004.
http://www.uvk.de/pdf/Bonfadelli_Medienwirkungsforschung_1.pdf vom 27.11.2006

Stellungnahme des BITKOM zu den Entwürfen des Bundesjustizministeriums zur Änderung der §§131, 184 Strafgesetzbuch (StGB), Stand 7. Juni 2002. <http://www.bitkom.org> vom 15.11.2006

Gesetz zur Änderung der Vorschriften über die Straftaten gegen die sexuelle Selbstbestimmung und zur Änderung anderer Vorschriften vom 27. Dezember 2003.
<http://217.160.60.235/BGBL/bgb11f/bgb1103s3007.pdf> vom 16.11.2006

Informationen zu dem Artikel über Rechtsgut.
<http://rechtsgut.know-library.net/> vom 23.11.2006

Krause, Nicola: Abschaffung des Verbots von Gewaltdarstellungen nach §131 StGB. Studienarbeit, Humboldt Universität Berlin, WS 2005.
<http://www.rewi.hu-berlin.de/jura/ls/hnr//lehre/studienarbeiten/gewaltdarstellungen.pdf> vom 15.11.2006

Funk, Rainer: Produktive Orientierung und seelische Gesundheit. 2006. <http://www.erich-fromm.de/data/pdf/Funk,%20R.,%202006b.pdf>. Vom 16.11.2006

Medienzensur.
<http://www.medienzensur.de/seite/beschlagnahmung.shtml> vom 15.11.2006

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien.
<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/jugendmedienschutz.html> vom 15.11.2006

Uni Erfurt- Kommunikationswissenschaften- Mediennutzung und Medienwirkungen.
<http://www.kommunikationswissenschaft-erfurt.de/forschung/nutzungswirkung.html> vom 30.07.2007

Bonfadelli, Heinz: Neue Perspektiven: Kognitive Medieneffekte. Medienwirkungsforschung I. Grundlagen. 3. Auflage. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz 2004.
<http://www.mediaculture-online.de>, S. 1-2 vom 30.07.2007

Wiesen, Klaus: Agenda-Setting-Theorie.
<http://www.soziologie.uni-bonn.de> vom 31.07.2007

http://de.wikipedia.org/wiki/Agenda_Setting
vom 24.05.2007

Koschnick, Wolfgang J.: Agenda-setting Approach (Thematisierungstheorie) FOCUS-Lexikon Werbeplanung Mediaplanung Marktforschung Kommunikationsforschung Mediaforschung.

http://relaunch.medialine.de/PM1D/PM1DB/PM1DBF/pm1dbf_koop_print.htm
vom 25.05.2007

Koschnik, Wolfgang J.: Dynamisch-transaktionales Kommunikationsmodell. FOCUS-Lexikon Werbeplanung Mediaplanung Marktforschung Kommunikationsforschung Mediaforschung.

http://relaunch.medialine.de/PM1D/PM1DB/PM1DBF/pm1dbf_koop_print.htm
vom 31.07.2007

Das Alltagsverständnis von Medienwirkungen.

http://teachsam.de/medien/medienpaed/medien_rezeption/medien_wirkung/medien_wirkung_2.htm
vom 30.07.2007

Müller, Volker: Medienwirkung als pädagogisches Problem, S. 7

<http://www.mz-und-simson.de/archiv/Hausarbeiten/wirkungen.htm>
vom 30.07.2007

Merten, Klaus: Wirkungen von Kommunikation. Vorlesung WS 2003/ 4, S. 2

<http://egora.uni-muenster.de/ifk/personen/bindata/VV10ABST.13.WIRKUNG.doc>
vom 31.07.2007

Thole, Werner: Jugend, Freizeit, Medien und Kultur. In: Krüger, Heinz-Hermann und Grunert, Cathleen (Hrsg.): Handbuch Kindheits- und Jugendforschung. Opladen 2002, S. 21.

<https://kobra.bibliothek.uni-kassel.de/bitstream/urn:nbn:de:hebis:34-2007050718007/1/Jugend,+Freizeit,+Medien+und+Kultur.pdf>
vom 31.07.2007

Kunczik, Michael und Zipfel, Astrid: Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998 (Kurzfassung), S. 6

http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/kunczik_medien_gewalt3/ku...
vom 24.05.2007

Stierle, Claudia: Computerspiele und Gewalt- Eine Analyse. (Bundeskriminalamt, KI 12, Kriminalstatistisch-kriminologische Forschung), S. 2. In: Deutsches Forum für Kriminalprävention.

<http://www3.e110.de/artikel/detail.cfm?pageid=271&id=82485&include=no&drucken...>
vom 5.07.2007

Versicherung

Ich erkläre:

Ich habe die vorgelegte Dissertation selbständig und nur mit den Hilfen angefertigt, die ich in der Dissertation angegeben habe. Alle Textstellen, die wörtlich oder sinngemäß aus veröffentlichten oder nicht veröffentlichten Schriften entnommen sind, und alle Angaben, die auf mündlichen Auskünften beruhen, sind als solche kenntlich gemacht.