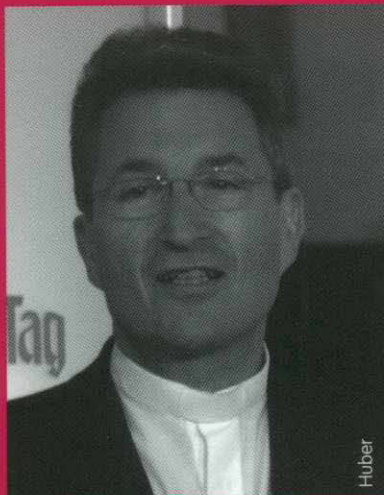


Dietrich Dörner
Wolfgang Huber
Jan-Hinrik Schmidt
Walther Christoph Zimmerli



SECOND LIFE – AVATARE –
CYBERWELT.
GIBT ES EIN ZWEITES LEBEN?

BAMBERGER
HEGELWOCHE

2008

UNIVERSITÄTS-VERLAG BAMBERG

Dietrich Dörner
Wolfgang Huber
Jan-Hinrik Schmidt
Walther Ch. Zimmerli

SECOND LIFE – AVATARE – CYBERWELT.
GIBT ES EIN ZWEITES LEBEN?

Mit Einführungen von Roland Simon-Schaefer
sowie einer Podiumsdiskussion zum Thema
„Identität und Religion – gibt es ein zweites Leben?“
unter der Leitung von Werner Reuß



UNIVERSITÄTS-VERLAG BAMBERG

© 2009 Universitäts-Verlag Bamberg

Alle Rechte vorbehalten

Umschlag-Porträts: Pressestelle Universität Bamberg

Redaktion: Monica Fröhlich, Christian Illies,

Roland Simon-Schaefer

Produktion: Baumann Didaktische Medien GmbH, Kulmbach

Gestaltung: Baumann Didaktische Medien GmbH, Kulmbach

Druck: dd ag, Birkach

Printed in Germany

ISBN: 978-3-933463-26-5

INHALTSVERZEICHNIS

<i>Godehard Ruppert</i>	
EINFÜHRUNG ZUR XIX. BAMBERGER HEGELWOCHE	7
<i>Roland Simon-Schaefer</i>	
EINFÜHRUNG ZUR XIX. BAMBERGER HEGELWOCHE	10
<i>Dietrich Dörner & Monica Mayer</i>	
LEBEN ALS SPIEL? SPIEL ALS LEBEN?	17
<i>Roland Simon-Schaefer</i>	
EINFÜHRUNG	37
<i>Jan-Hinrik Schmidt</i>	
SECOND LIFE UND WEB 2.0. ZUR UNTRENNBARKEIT VON VIRTUELLER UND REALER WELT	42
<i>Wolfgang Huber</i>	
IMPULSREFERAT ZUR PODIUMSDISKUSSION	58
Podiumsdiskussion	
IDENTITÄT UND RELIGION. Gibt es ein zweites Leben?	63

Godehard Ruppert

GRUSSWORT ZU DEN
XIX. BAMBERGER HEGELWOCHE

Meine sehr verehrten Damen und Herren, liebe Gäste!

Nach dieser kleinen virtuellen Spielerei möchte ich Sie doch auch persönlich und leibhaftig ganz herzlich zur diesjährigen Bamberger Hegelwoche begrüßen! Ich tue dies wie immer auch im Namen der beiden Mitveranstalter: der Stadt Bamberg und des Fränkischen Tags, für die ich Herrn Oberbürgermeister Starke und Herrn Verleger Jungbauer begrüße.

Mit der Präsentation dessen, was im „Second life“, im zweiten Leben als Online-Avatar, alles möglich ist, wollten wir Sie einstimmen auf die nächsten Tage und das Thema, um das die Vorträge und Diskussionen kreisen werden.

Diese Exkursion meines Doppelgängers zum Science Center des Informationsdienstes Wissenschaft (idw) war nur ein kleiner Einblick in „SL“ – so wird die Online-3D-Infrastruktur von den Benutzern bzw. „Bewohnern“ des „Second life“ genannt. Es handelt sich um eine *www*-Plattform, in der die Benutzer selbst als Avatare interagieren, ihre virtuelle Persönlichkeit und die virtuelle Welt gestalten und miteinander kommunizieren und interagieren. Das System hat inzwischen mehr als elf Millionen registrierte Benutzerkonten – „SL“ ist also eine ernstzunehmende Welt in unserer Welt.

Was uns in den kommenden Tagen beschäftigen wird, ist jedoch weniger dieses eine Spiel als vielmehr die Möglichkeiten, die ich Ihnen hier ausschnittsweise am Beispiel von „SL“ gezeigt habe. *Second life* ist vermutlich die bekannteste und größte Plattform dieser Art. Der Schwerpunkt des Programms liegt in der sozialen Interaktion zwischen den Teilnehmern und der Erstellung von Inhalten. Und genau das soll auch unser Thema sein: die Veränderung in der Wahrnehmung und Nutzung des Internet und der neuen Technologien, die mittlerweile von einer breiten Masse genutzt werden können. Es geht um das neue Zusammenwir-

ken verschiedener Methoden und Werkzeuge, die auch unter dem Schlagwort „Web 2.0“ zusammengefasst werden. Sie verändern in markanter Weise das soziale, politische, wirtschaftliche und eben auch das wissenschaftliche Leben, Denken und Arbeiten.

Im Vorfeld der Hegelwoche, als wir in den Planungen steckten, gab es einige Unkenrufe: Jetzt, wo der große Hype schon wieder vorbei ist, nimmt sich auch die Uni des Themas an. Ob das nicht ein bisschen spät sei und so weiter. Nein! – kann ich darauf nur bestimmt und sicher antworten! Der große Hype interessiert uns als Universität bestenfalls im Sinne eines Indikators. Er sagt uns: Hier gibt es ein Phänomen, das zu untersuchen sich lohnen würde. Aufgabe der Universität kann es nur sein, sich fern ab von der Medienhysterie an eine Analyse zu machen und das Phänomen zu untersuchen und zu beurteilen. Das wiederum braucht seine Zeit, was die Analyse keineswegs hinaufzieht – am allerwenigsten dann, wenn der Prozess noch im vollen Gange ist.

Ich vermute, dass die Veränderungen, die sich durch die neuen Kommunikationsmedien und -möglichkeiten vollziehen werden, noch gar nicht absehbar sind. Was wir heute an der Oberfläche sehen, sind Wikis, Blogs, Foto- und Videoportale, soziale Online-Netzwerke wie MySpace, facebook und studiVZ und eben auch „Second life“. Dahinter steht etwas in vieler Hinsicht völlig Neues. Die Innovationskraft der Nutzer und Entwickler ist immens. Die Anwendungsvielfalt wird eben erst entdeckt: Firmen nutzen Second Life für PR-Zwecke, für Produkttests und Produktinformationen. Adidas, einige Autohersteller, IBM, Reebok, Sony BMG Music Entertainment und andere mehr haben mittlerweile ihre Dependance errichtet. Bis Februar 2008 hat auch die Deutsche Post von der virtuellen Konzernzentrale aus echte Grußkarten in die reale Welt verschickt. Vom Axel Springer Verlag erscheint seit Ende 2006 eine virtuelle Boulevard-Wochenzeitung innerhalb von Second Life: der AvaStar. Insbesondere der Journalismus geht neue Wege und entdeckt die sogenannte zweite Öffentlichkeit im Internet. Und auch die Politik sucht Wege, sich diese Öffentlichkeit zunutze zu machen. Als erste deutsche Hochschule hat die Universität Hamburg Ende April eine eigene Insel in der virtuellen 3D-Welt Second Life eingerichtet. Ob sich die

Vision einer „internationalen Gemeinschaft von Forschern, Lehrenden und Studierenden“, die die Uni Hamburg mit ihrem Auftritt verbindet, bewahrheiten wird, muss die Zukunft zeigen.

Was wir hier und heute tun können, ist: diese Entwicklungen wahr und ernst nehmen, sie kritisch untersuchen und über ihre Möglichkeiten und Grenzen, Chancen und Risiken sprechen. Dabei möglichst viele verschiedene Perspektiven mit einzubeziehen, gehört seit jeher zum Anspruch der Hegelwoche. Ich denke, wir alle dürfen gespannt darauf sein, was Philosophen, Psychologen, Medienforscher und Vertreter der Kirche über die neuen Kommunikationsformen und ihre Auswirkungen denken.

Ich wünsche uns allen fruchtbare Gespräche und viele neue Erkenntnisse!

Roland Simon-Schaefer

EINFÜHRUNG ZUR

XIX. BAMBERGER HEGELWOCHE

Meine Damen und Herren,

jetzt möchte auch ich Sie begrüßen zu unserer 19. Hegelwoche. Wir haben den Song der „Seeräuber Jenny“ aus der Dreigroschenoper unserer Hegelwoche vorangestellt, weil in diesem Lied das diesjährige Thema auf ungeheuer prägnante Weise dargestellt ist. Es geht um „Second Life“ und um „Bowling for Columbine“. Ich hoffe, Sie erinnern sich an jenes Massaker, das vor einigen Jahren an einer Highschool in dem kleinen amerikanischen Ort Columbine von Schülern angezettelt worden ist, die sich in einer Art „Second Life“ auf ihren PCs in einer Racheorgie an der Gesellschaft hineingesteigert hatten und diese imaginierte Rache dann auch in die Tat umsetzten, um die Gesellschaft dafür zu bestrafen, dass sie sie zu Underdogs degradiert hatte. In der „Seeräuber Jenny“ ist all dieses angesprochen, aber das Ganze wird entwickelt, garantiert ohne Computerunterstützung. Das zeigt uns, dass diese menschlichen Fähigkeiten nicht erst im Computerzeitalter entstanden sind, sondern von jeher zu unserer Natur gehören. Von Ernst Pöppel stammt die Aussage, dass die Zahl möglicher Zustände im menschlichen Gehirn größer ist als die Zahl der Teilchen im Universum. Das verweist darauf, dass der immer wieder diskutierte „Big Bang“ ein im Grunde genommen banales Anfangereignis ist im Vergleich zu der ungeheueren Komplexität des Menschen. Deshalb hat es ja auch offensichtlich solange gedauert bis sich Menschen gebildet haben. Eine andere Aussage über den Menschen als informationsverarbeitendes System lautet folgendermaßen: „Bei Menschen steht normalerweise einem Input von 50 Millionen neuronalen Ereignissen ein Output von 60.000 neuronalen Ereignissen gegenüber. Gleichzeitig existieren in unserem Kopf 200 Milliarden Neuronen, die an diesen Ereignissen nicht beteiligt sind, sondern sich mit ganz anderen Dingen beschäftigen.“

Das Verhältnis von neuronalem Input und möglicher Verarbeitung im Gehirn beträgt etwa 1:4000.“ Diese neueren Erkenntnisse desavouieren den platten Behaviorismus, der den Menschen als Reiz-Reaktionsmaschine interpretierte und bestätigen alte philosophische Ansichten über den Menschen als „zoon logon echon“, also als sprach- und denk- bzw. vernunftbegabtes Wesen. Sie bestätigen auch die alte Definition von Descartes, der den Menschen als „res cogitans“ aufgefasst hat. Über seinen missglückten Versuch diese „res cogitans“ mit „res extensa“ in vernünftiger Weise zu korrelieren, will ich nicht weiter philosophieren. Es genügt uns in der Gegenwart die Aussage, dass der Mensch in der Einheit von „res cogitans“ und „res extensa“ existiert. Wenn wir uns vor Augen führen, was wir als Menschen geistig leisten, so können wir Folgendes aufzählen: Wir haben alle eine sehr komplexe Repräsentation der Außenwelt in uns, die nicht alle Ereignisse der Außenwelt erfasst, aber doch alle für uns überlebensnotwendigen, wie die evolutionäre Erkenntnistheorie immer wieder betont. Darüber hinaus besitzen wir die Fähigkeit, Erlebtes zu speichern, wir nennen das Gedächtnis. Weiterhin besitzen wir die Fähigkeit, beliebig die in uns vorhandenen Daten neu zusammensetzen, wir nennen das Phantasie und Vorstellungskraft. Wir können einmal einen kleinen Test wagen. Stellen Sie sich doch einmal spaßeshalber vor, Sie schwebten ganz langsam von Ihrem Sitz in die Höhe bis an die Decke unserer Dominikanerkirche. Und stellen Sie sich vor, wie die Perspektive des Raumes sich dabei für Sie verändert.

Und nun stellen Sie sich wieder vor, dass Sie eben so langsam wieder auf Ihren Sitz zurücksinken. Ich gehe davon aus, dass Sie dieses kleine Gedankenexperiment alle mit Erfolg absolviert haben. Denjenigen allerdings, die nicht hoch gekommen sind, empfehle ich, sich an einen PC zu setzen, die Dominikanerkirche einzuscannen und das Ganze auf dem Bildschirm nachzuvollziehen. Damit will ich nicht behaupten, der PC sei die Krücke für die Phantasielosen. Diese Fähigkeiten, für die der Mensch von Natur aus gerüstet ist und die er in einem kulturellen Evolutionsprozess ausgebildet hat, haben ihn in der Tat zu dem universellen Denkwesen werden lassen, das sich von allen anderen Lebewesen ge-

rade dadurch unterscheidet und über das hinaus wir uns nichts Vollkommeneres vorstellen können. Noch nicht einmal Gott, denn alle konkreten Gottesvorstellungen, die in den unterschiedlichsten Religionen entwickelt worden sind, sind immer nach dem Maßstab des Menschen vorgenommen worden. Wir können gar nicht anders. Aber zu Ihrer Beruhigung, wir stellen uns Gott als einen Menschen vor, der all diese Fähigkeiten, die wir ansatzweise besitzen, in vollkommenem Maße besitzt und deshalb ist er für uns Gott. Sobald wir ihn einer allzu großen Menschlichkeit überführen, sind wir dann immer geneigt ihn abzuschaffen und das ist das Schicksal aller Götter, die zu menschlich geworden sind.

Die geistigen Fähigkeiten, die in unseren Köpfen als Möglichkeiten durch die Physiologie vorhanden sind, haben wir im Laufe eines kulturellen Evolutionsprozesses verwirklichen müssen. So haben wir Sprache entwickelt und Mythen, Philosophie, Mathematik und eine ungeheure Anzahl von Erzählungen, Gedichten, Bildern, Plastiken, Musikstücken, wissenschaftlichen Theorien, die uns in ihrer Gesamtheit als Menschen ausmachen und von den unterschiedlichsten Wissenschaften an den Universitäten thematisiert werden. Versuchen wir das auf unser Thema „First Life“ und „Second Life“ zu beziehen, so zeigt sich: der Mensch ist im Vergleich zu anderen Tieren eher durch Bewegungsarmut ausgezeichnet. Er ist in ausgezeichneter Weise ein Denktier. Übrigens verbraucht Denktätigkeit viermal so viel Energie wie Muskelbewegung. Theoretisch kann man sich daher auch „Schlank denken“. Dasjenige, was wir als „Second Life“ bezeichnen, gehört untrennbar zu unserem ersten Leben dazu, denn gedanklich nehmen wir zu uns und unserer Rolle in der Realität dauernd Stellung. Wir beurteilen in unseren Denkprozessen die Wirklichkeit, wir schmieden Pläne, wir lassen uns von Geschichten in unserem eigenen Denken und Handeln leiten. Wir nehmen uns Helden zum Vorbild, reale und fiktive. Und manchmal können wir zwischen Realität und Fiktion nicht mehr unterscheiden. Manche Zeitgenossen glauben, diese kritische Lage sei durch die Möglichkeit einer „Cyberworld“ in unserer Gegenwart gegeben. Demgegenüber möchte ich betonen, dass der erste Mensch, der durch die Beschäftigung mit fiktiven Welten die Unterscheidungsfähig-

keit zwischen Realität und Fiktion eingeübt hatte, der also sozusagen verrückt geworden ist, der Ritter Don Quijote von der Mancha gewesen ist. Auch er hatte die Verwirrung seines Geistes garantiert ohne Computerunterstützung geschafft. Das Ineinandergehen von Traum und Wirklichkeit ist ein uraltes Thema der Literatur. Von Lope de Vega kennen wir das Theaterstück „La vida es sueño“, „Das Leben ist ein Traum“ und von Grillparzer „Der Traum ein Leben“. Auch Descartes spielt in den Meditationen zunächst einmal mit der Ununterscheidbarkeit von Wachen und Träumen, um am Ende doch wieder zu behaupten, es gäbe erkennbare Unterschiede. Er meint es rein formal bezogen auf die mögliche Alogik von Träumen. Während wir dem „weißen Röhl am Wolfgangsee“ von Ralf Benatzky die unhintergehbare philosophische Erkenntnis verdanken: „Selbst der schönste Traum bleibt nur Schaum.“

Dennoch, in unseren Träumen und unseren Phantasien denken wir Alternativen zur Realität, spielen Möglichkeiten für unser erstes Leben durch und diese Gedanken sind in unserem Bewusstsein ebenso real und bestimmen unsere Identität ebenso wie die realen Ereignisse. Deshalb bewegen uns die Schicksale fiktiver Helden ebenso sehr wie die von realen Helden. Aristoteles hat mit dem Begriff der „Katharsis“ die Wirkung beschrieben, die die Anteilnahme an den Schicksalen von fiktiven Menschen bewirkt, die wir auf der Bühne agieren sehen. Und damit vorgeführt, wie das Erlebnis von fiktiven Begebenheiten uns in unserem ersten Leben zu bestimmen vermag.

Darüber hinaus sind wir Menschen in der Lage unsere Identität in unseren Gedanken über uns zu finden und uns von unserem äußeren Leben fast vollständig abzukoppeln. Die Stoiker haben uns dies beispielhaft vorgeführt und unter ihnen in großartiger Weise Epiktet, der das bedrückende Schicksal eines Sklaven erlitt, der von seinem Herren mutwillig verstümmelt wurde, aber dennoch hat er sich als Persönlichkeit unendlich über seinen Herren erhoben und ist ein Fürst im Reich des Denkens geworden. Diese Idee, dass unsere Identität nur bedingt von den äußeren Umständen abhängt und in größerem Maße von unseren inneren Einstellungen zu unserem äußeren Handeln beeinflusst ist,

ist den Menschen sehr früh bewusst geworden. Das, was die Soziologie im 20. Jahrhundert unter dem Begriff der „Rollentheorie“ ausgiebigst thematisiert hat, ist bereits den Menschen der Antike geläufig. Der Begriff „Rolle“ stammt bekanntlich aus der Schauspielkunst und wir meinen damit, dass wir als diejenigen, die eine bestimmte Rolle innehaben, darum wissen und in unserer Identität überhaupt nicht von dieser Rolle bestimmt werden müssen – wir können auch in eine neue Rolle schlüpfen.

Diese Möglichkeit, die in uns steckt, hat enorme Konsequenzen für die Definition des Menschen. Sie erinnern sich an den „Sturm im Wasserglas“, den zwei Hirnforscher jüngst ausgelöst haben mit ihrer Behauptung der Mensch sei unfrei, er habe kein autonomes Selbst, in Wirklichkeit handelten die Neuronen des Körpers. Hätten die beiden Herren sich klar gemacht, dass der Mensch im Bewusstsein ein nach oben offenes System ist, dass der Mensch also auf immer wieder neuen Meta-Ebenen über die darunter liegenden Ebenen rational nachdenken und urteilen kann, dann hätten sie sich diese überflüssige Philosophasterei ersparen können. Vor allem ist den beiden entgangen, dass ein komplexes neuronales System wie der Mensch, auch wenn die Komponenten dieses Systems als materielle Strukturen den Regeln der deterministischen Physik unterliegen, als Symbolsystem nicht ausschließlich physikalisch determiniert ist.

Zurück zum Rollenkonzept, der Mensch als handelndes Wesen kann zu seinen Handlungen wertend Stellung nehmen. Er kann auch seine Rollen selbstkritisch sehen, aber er kann die Rollen nicht immer selbst bestimmen. Es gibt ein Reich der Notwendigkeit und ein Reich der Freiheit wie im deutschen Idealismus formuliert wurde. Das Reich der Notwendigkeit hält eine Unmenge von Zwängen für den Menschen bereit, denen er nicht entfliehen kann. Die moderne Existenzphilosophie hat das unter dem Stichwort der „Geworfenheit“ thematisiert und damit zum Ausdruck gebracht, dass wir uns den Bedingungen der Existenz zu fügen haben. Wir werden geboren, leben und sterben und das Leben ist gekennzeichnet von der Sorge um seine Erhaltung. Die kreatürlichen und sozialen Zwänge konkretisieren sich zu ökonomischen Zwängen und Identitätszuweisungen, die unseren Wünschen wi-

dersprechen. Daher hat Christian Dietrich Grabbe in die Klage ausbrechen können: „Einmal auf der Welt und dann als Klempner in Detmold“. Harz 4-Empfänger von heute könnten dagegen einwenden, das seien Klagen auf sehr hohem Niveau. Festzuhalten bleibt da, dass die Harz 4-Empfänger zurückgeworfen sind auf das nackte Überleben und sich den Luxus, an eine sinnerfüllte Beschäftigung zu denken, gar nicht mehr leisten können.

Was aber ist dann das eben angesprochene Reich der Freiheit? Es ist der Bereich der Autonomie des Menschen, der Bereich, in dem der Mensch alle seine Fähigkeiten in sich ausbilden kann, der Bereich des Schöpferischen, der Phantasie und der Poesie. Friedrich Schiller hat sich Gedanken gemacht über eine ästhetische Erziehung des Menschen jenseits aller Zwänge menschlicher Subsistenz und er hat behauptet, dass der Mensch nur dort ganz Mensch ist, wo er spielt. Josef Beuys hat diese Verheißung für den Menschen in den Satz gefasst: „Jeder Mensch ist ein Künstler.“ Und natürlich wusste er, dass die wenigsten Menschen wirklich Künstler sind mangels Gelegenheit ihre künstlerischen Fähigkeiten zu entwickeln. In der Gegenwart wird das Reich der Notwendigkeit von einem globalen Finanzkapitalismus beherrscht, der, wie Richard Sennett in seinem Buch „Flexible Man“ eindrücklich dargestellt hat, vom einzelnen Menschen erwartet, total verfügbar und universell einsetzbar zu sein und seine private Lebensplanung dem vollkommen unterzuordnen. Das verlangen nicht nur Manager von ihren Mitarbeitern, sondern oft genug Wissenschaftschefs von den Mitgliedern ihrer Forschungsgruppen. Karl Marx hatte vor rund 150 Jahren eine vehemente Kritik an der Fabrikarbeit der Arbeiter geübt, weil sie den Arbeiter zum Ausführen sinnentleerter Routineverrichtungen zwingt. In der Gegenwart herrscht eine veränderte Form von Entfremdung und sie betrifft inzwischen auch die bürgerlichen Schichten. Wir haben einen sich verschärfenden ökonomischen „Struggle for Life“, der ideologisch fundiert ist durch die Theorie der Tüchtigkeit, eine Leistungselite, die auf die so genannten „Minderleister“ herunterblicken kann. Um es böse zu formulieren, unser Bildungssystem möchte Alpha-Plus erzeugen als die höchste Sorte von Leistungsträgern aus Huxley's „Brave New World“. Da-

bei übersehen wir, dass der Alpha-Plus ebenso bedauerlich deformiert ist wie der Epsilon-Minus. In einer solchen Gesellschaft, auf die wir uns möglicherweise zu bewegen, brauchen die Menschen kompensatorisch einen Ort der Ruhe, Entspannung und Autonomie. „Second Life“ scheint mir daher in der Gegenwart der Platz zu sein, wo der Mensch, wenn auch in virtuellen Realitäten, sich seinen eigenen Wünschen gemäß betätigen kann. Es gab schon immer phantasievolle und phantasielose, freundliche und bösertige, keusche und pornographische Träumer. Durch das neue Medium wird nichts Neues geschaffen, es ist eine neue Möglichkeit der Umsetzung von Gedanken, Vorstellungen und Wünschen, die wir schon immer hatten.

Dietrich Dörner & Monica Mayer

LEBEN ALS SPIEL? SPIEL ALS LEBEN?

...

*Denn wer ertrüg der Zeiten Spott und Geißel,
Der Mächt'gen Druck, der Stolzen Mißhandlungen,
Verschmähter Liebe Pein, des Rechtes Aufschub,
Den Übermut der Ämter und die Schmach,
Die Unwert schweigendem Verdienst erweist,
Wenn er sich selbst in Ruhstand setzen könnte
Mit einer Nadel bloß? Wer trüge Lasten
Und stöhnt und schwitzte unter Lebensmüh?
Nur die Furcht vor etwas nach dem Tod -
Dem unbekanntem Land von des Bezirk
Kein Wanderer wiederkehrt – den Willen irrt,
wir die Übel, die wir haben, lieber
Ertragen als zu unbekanntem fliehn.*

William Shakespeare: Hamlet III, 1

Hamlet lebte in der falschen Zeit. Heute könnte ihm geholfen werden und er bräuchte an seinem Schicksal nicht zu verzweifeln. „Verschmähter Liebe Pein“? Wie wäre es damit, sich in Romy Schneider zu verlieben. „Des Rechtes Aufschub“? Das Recht holt man sich, wenn es einem verweigert wird! „Der Mächt'gen Druck“? Kein Problem, ich kann selbst sehr mächtig werden, so dass ich dem „Druck“ der anderen leicht widerstehen kann! – Und wie kann das alles geschehen? Nicht erst in dem „unbekanntem Land, von dem kein Wanderer wiederkehrt“! Nein, das Land ist bekannt und ich kann von dort auch wiederkehren. Es ist Second Life.

1. Second Life

Second Life ist mehrerlei. Zum einen ist es wirklich der Name eines Computer- ja soll man sagen „Spiels“? Second Life ist eine Welt, fast unendlich groß, in die man eintauchen kann. Die Adresse der Eingangspforte finden Sie auf der ersten Abbildung. Suchen Sie im Internet und Sie können sich ganz schnell selbst in Second Life begeben, dort ihren ‚Avatar‘ etablieren und dann haben Sie ein zweites Leben. (Ein ‚Avatar‘ ist in der hinduistischen Mythologie die Verkörperung („Inkarnation“) eines Gottes. In einem Computerspiel ist es ihr Stellvertreter in der Spielwelt, ein ‚Charakter‘, den Sie steuern.) Auf den Tod als Pforte in das „wahre Leben“ brauchen Sie nicht zu warten. Der Zugang zum Second Life ist direkt und jetzt verfügbar. Die Webadresse finden Sie auf Abbildung 1.



Abb.1: Second Life Werbung

Wie wollen Sie (wie soll Ihr Avatar) aussehen? Na ja, als Mann vielleicht wie der junge Freibeuter, den sie auf der Abbil-

dung 1 sehen? Kein Problem, so können auch Sie aussehen! So können Sie auch aussehen, wenn Sie 80 oder 70 sind, oder aus nicht altersgemäßen Gründen irgendwie gebrechlich. Der Jungbrunnen, von dem die Renaissance träumte, hier ist er realisiert! Das können Sie sein. – Natürlich haben Sie als Frau die gleichen Möglichkeiten. Auf dem Sofa sehen Sie zwei junge und schöne Damen. Eine davon könnten Sie sein! Und wenn Ihnen keine von beiden passt: erschaffen Sie sich so, wie Sie das wollen. – Nicht nur über Jugendlichkeit und Schönheit könnten Sie verfügen, sondern auch über ungeahnte körperliche Fähigkeiten.

Ihr Traum vom Fliegen, hier kann er wahr werden, wie sie auf der Abbildung 2 sehen.

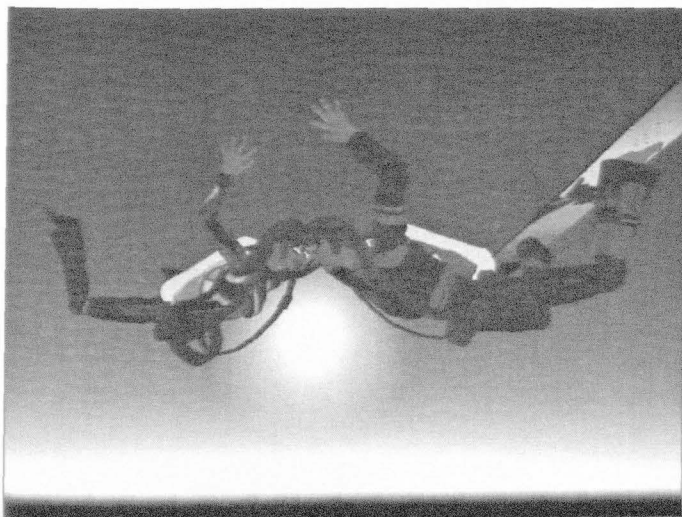


Abb. 2: Der Traum vom Fliegen braucht kein Traum zu bleiben!

„Stöhnen und Schwitzen unter Lebensmühen“? Ach was! Bau'n Sie sich so ein Häuschen wie es in der Abbildung 3 dargestellt ist. Selbst Ihr Steuerberater könnte von so etwas nur träumen. Für Sie wird es Realität!



Abb. 3: Das Haus in den Bergen.

Sie müssen sich Ihr Haus natürlich erst einmal entwerfen lassen. Dafür können Sie einen renommierten Architekten anheuern. Den müssen Sie natürlich bezahlen, in Linden-Dollars. Woher bekommen Sie die? Nun, Sie können sie für Euros einwechseln. Aber Sie müssen nicht nur Geld einzahlen, vielmehr können Sie auch selbst Geld verdienen, indem Sie beispielsweise selbst Ihre Dienste anbieten, z.B. selbst als Architekt auftreten. Und die so in ‚Second Life‘ verdienten Linden-Dollars können Sie wieder in reale Euros umwechseln! Ihre Dollars kehren zurück, wenn Sie es nur geschickt genug anstellen. Soweit vom „Land von des Bezirk kein Wanderer wiederkehrt“.

Auch andere Berufe als der des Architekten stehen Ihnen offen. Neulich ging durch die Presse, dass sich eine 13-jährige Schülerin als Prostituierte in Second Life verdingte und mit ihrem „Beruf“ recht gut Geld verdiente. Ist das nun (seitens der Kunden) Missbrauch von Minderjährigen, also strafbar? Was ist überhaupt zu diesem Mädchen zu sagen. Sollte man so etwas nicht verhindern und verbieten? Sicherlich kommt auf die juristischen Fakultäten dieser Welt ein neuer Bereich der Beschäfti-

gung zu, denn bislang ist ‚Second Life‘ in dieser Beziehung ein unbeackertes Feld.

‚Second Life‘ ist für viele Second Life-Anhänger keineswegs das richtige. Das ist eine lauwarme Welt, in der es nicht so richtig zur Sache geht. Ganz anders sieht das aus in ‚World of Warcraft‘. Das ist auch ein endloses Spiel, in dem Sie selbst mit einem Avatar realisiert sein können. Hier geht es darum, Abenteuer zu bestehen, mit Monstern, Zwergen und Riesen zu kämpfen, unbekannte Länder zu erkunden, sich in schwierigen Missionen zu bewähren. Das können sie allein tun, aber meist werden Sie sich einem Clan anschließen. Dieser hat einen Boss – natürlich! Und außerdem alle möglichen Mitglieder, und die Rollen dieser Mitglieder sind durchaus verschieden. Sie können hier als Kämpfer auftreten, muskelbepackt, stark und mit allen möglichen Mordwerkzeugen bepackt. Sie sehen einen solchen Kämpfer auf Abbildung 4.



Abb. 4: Ein Held!

Oder als Magier, dessen einzige Waffe ein Inventar von Zaubersprüchen ist. (Die allerdings – anders als im „Real Life“ – tatsächlich wirken!) Oder Sie können ein Heiler sein, eine Art von Sanitäter/Arzt, und die Krieger Ihres Clans, die beim Kämpfen zu Schaden gekommen sind, heilen. Das ist natürlich eine sehr wichtige Rolle, obwohl der (endgültige) Tod aus der Welt des Kriegshandwerks in ‚World of Warcraft‘ verbannt ist. Sie können hier zwar sterben, werden aber unmittelbar danach wieder zum Leben erweckt. (Sonst würden Sie ja auch nicht weiter mitspielen und Geld an die Firma, die die Server von World of Warcraft betreibt und das Spiel fortentwickelt, bezahlen.)

In dem Augenblick, in dem ich das schreibe gibt es weltweit neun Millionen ‚World of Warcraft‘-Spieler. Da kommt schon einiges in die Kassen der Betreiber! Auf der anderen Seite: Es scheint ein Bedürfnis für solche Sekundärexistenzen zu bestehen.

Die Charaktere von ‚World of Warcraft‘ stammen sehr wesentlich aus der Vorlage aller Fantasy Spiele der Gegenwart, aus dem ‚Herrn der Ringe‘ von Tolkien. Aber in ‚World of Warcraft‘ brauchen Sie diese Geschichte nicht nur zu lesen; Sie selbst können Frodo sein. Oder auch ein Ork, ein Elbe oder ein Zwerg, klein, aber stark, listig und geschickt. Sie durchstreifen wunderschöne oder bizarre Landschaften auf der Suche nach Abenteuern, Bewährungsproben.

Und Ihr Schicksal liegt in Ihrer Hand. Sie können es immer mehr verbessern, Sie können sich „emporleveln“; indem Sie die diversen Prüfungen bestehen, sich bewähren, haben Sie Zugang zu besseren Werkzeugen, Waffen und Zaubersprüchen und werden auf diese Art und Weise immer mächtiger. (Übrigens: einen solchen ‚Charakter‘ können Sie auch wieder zu Geld machen, da Sie ihn an jemand anderen verkaufen können, in Euro – oder in Dollar!).

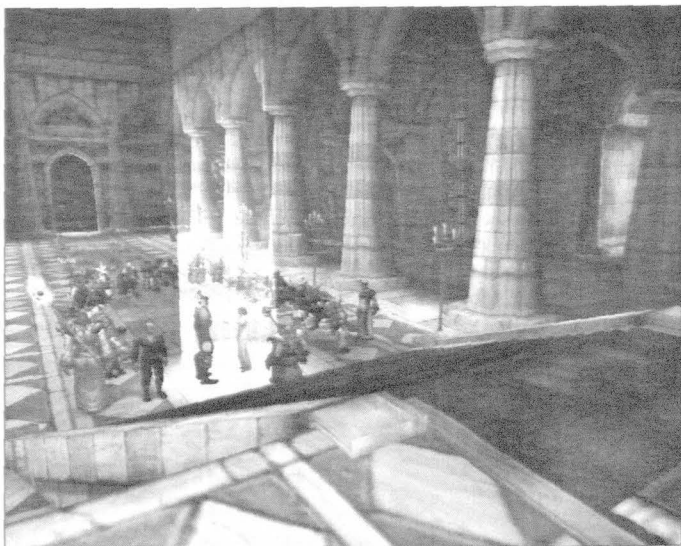


Abb. 5: Hochzeit in ‚World of Warcraft‘.

Und glauben Sie nicht, dass das Ganze sich auf Kampf und Krieg beschränkt, auch die zärtlichen Gefühle kommen nicht zu kurz. In der Abbildung 5 sieht man eine Heirat in ‚World of Warcraft‘. Sie können sich also mit anderen inniglich zusammentun.

Es wurde mir berichtet, dass die „Heirat“ eines ‚World of Warcraft‘-Spielers mit einer Spielkollegin von der „echten“ Ehefrau des Helden, die ebenfalls in ‚World of Warcraft‘ präsent war, relativ ungern gesehen wurde und zu ernsthaften Schwierigkeiten in der „echten“ (aber was heißt das schon?) Beziehung führte.

Im Übrigen: Die sozialen Beziehungen, die in solchen Clans herrschen, brauchen keineswegs auf die Welt von ‚World of Warcraft‘ beschränkt bleiben; oft genug treffen sich die Clanmitglieder real. Man ist aufeinander neugierig und freut sich sehr, wenn ein „Zwerg“ sich als Zweimeterhüne entpuppt und umgekehrt. Auf alle Fälle stiften solche zunächst virtuellen Beziehungen durchaus echte Freundschaften und diese können durchaus von Dauer sein!

„World of Warcraft“ ist wohl ein Produkt der Welt der Strategiespiele, die älter ist als die der „echten“ Second Life Spiele, und nicht eigentlich „richtiges“ Second Life. Denn hier spielt man Spielpartien, wie ein Schachspiel (oder eine Kette davon).

Unendlich viele Beispiele für solche Strategiespiele gibt es, z.B. ‚Cossacks‘ oder ‚Panzers‘ oder die Total War-Serie (Rome, Shogun, Medieval War), um nur einige zu nennen. Im Kern sind diese Strategiespiele nichts anderes als erweiterte Schachspiele. Man muss einen (oder mehrere) Gegner „matt“ setzen, und das tut man – wie beim Schach – indem man „Figuren“ zieht und agieren lässt. Solche Strategiespiele sind nur weitaus komplexer als Schach. Einmal hat man viel mehr Figuren (statt 16 auf dem Schachbrett hunderte!) und außerdem sind die „Zugmöglichkeiten“ sehr viel größer. Zum anderen verändern die Figuren ihren Wert, ihre Schlagkraft. Eine demoralisierte Einheit napoleonischer Garderegimentäre ist nicht mehr so viel wert, wie eine Landmiliz, die aus ausgehobenen Bauern besteht. Und so kann in Strategiespielen ein „Bauer“ mächtiger werden als eine „Dame“.

All das ist sehr spannend und sehr kompliziert, bei weitem komplizierter als das Schachspiel. Und deshalb hält es einen gefangen. Gewöhnlich besteht ein solches Strategiespiel nicht aus einer einzelnen „Partie“ wie das Schachspiel, sondern aus einer Reihe aufeinander folgenden Partien, aus einer „Kampagne“, die hunderte von „Jahren“ dauern. Und dabei kann man sich ebenfalls „emporleveln“. Wenn man sich bewährt, in einer vorausgegangenen Schlacht, kriegt man neue und bessere Einheiten, mit der man seine Truppe dann mit besseren Panzern, Geschützen usw. ausstatten kann.

Auch solche Strategiespiele halten die Spieler gefangen. Eine Schachpartie ist nach zwei, drei Stunden zuende; eine Kampagne in ‚Medieval War‘, ‚Panzers‘ oder ‚Cossacks‘ dauert Tage, Wochen oder Monate, und in dieser Zeit „versinkt“ der jeweilige Feldherr im Spiel. Diese Strategiespiele waren (wahrscheinlich) die Wurzel für die Entwicklung der „echten“ Second Life Spiele. Abbildung 6 zeigt eine Spielszene aus ‚Medieval War II‘.



Abb. 6: Der Kampf um Nordfrankreich.

Man sieht hier die Standpunkte verschiedener Armeen (symbolisiert durch Ritter mit Bannern) des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation und der Dänen und Engländer in Nordfrankreich. Hier geht es um die Vorherrschaft in Europa.

Dabei finden nicht nur militärische Auseinandersetzungen, Belagerungen oder Schlachten, statt, sondern auch diplomatische Manöver. Die nicht-militärischen Maßnahmen sind aber nicht notwendigerweise moralischer als die militärischen. Man kann die Feldherren der Gegenpartei z.B. durch Attentäter ermorden lassen. Eine Alternative dazu ist die Möglichkeit, die feindlichen Generale durch eigene hübsche Prinzessinnen (Mitte rechts) zu verführen und sie auf diese Weise auf die eigene Seite zu ziehen. Auf diese Weise kann man ganze feindliche Armeen gewinnen (oder auch eigene verlieren!).

So also ist das mit Second Life! Der Markt dieser Second Life bzw. Strategiespiele ist ziemlich groß und wächst ständig an. Er

ist durchaus ein Wirtschaftsfaktor, da große Firmen sich an diesem Markt beteiligen. Es wird behauptet, dass die Fortentwicklung der Computer mit immer schnelleren Graphikkarten sehr wesentlich dadurch veranlaßt wurde, dass die Spieler immer leistungsfähigere Computer fordern, die für die dreidimensionalen Darstellungen in den Spielen erforderlich sind. Für Word oder Excel braucht man solche Computerfähigkeiten eigentlich nicht. In dieser Beziehung hat also die menschliche Spielsucht die Entwicklung der Technologie vorangetrieben.

Wie nun sieht das alles psychologisch aus? Warum spielen Leute überhaupt? Warum ist das Spielen von Computerspielen für viele ein so starker Anreiz, dass sie ihr bisheriges Leben aufgeben und nur noch im Spiel leben? Welches sind die Gefahren solcher Spiel und was ist vielleicht der Nutzen? Darauf wollen wir nun eingehen:

2. Die Spielmotivation

Warum spielt man überhaupt? Das ist ganz einfach! Weil ein Loch im Tank ist! Was bitte heißt denn das? Auf Abbildung 7 findet man die Lösung des Rätsels.

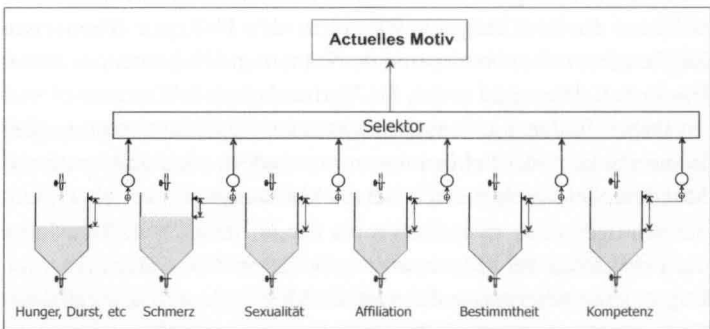


Abb. 7: Die menschlichen Bedürfnisse als Akkumulatoren.

Menschen haben Motive. Diese beziehen sich auf bestimmte basale Bedürfnisse. Wir nehmen an, dass Menschen fünf solcher basalen Bedürfnisse bzw. Bedürfnisgruppen aufweisen, nämlich

„existentielle“ Bedürfnisse (Hunger, Durst, Schmerz), Sexualität, Affiliation (Bedürfnis nach Bindung), ein Bedürfnis nach „Bestimmtheit“ (Erklär- und Voraussagbarkeit der Welt) und ein Bedürfnis nach Kompetenz (s. Dörner, 1999). Dies ist ein Bedürfnis nach „Selbstwirksamkeit“ (Self-Efficacy nach Bandura, 1986), nach Kontrolle oder nach Macht. Es ist ein Bedürfnis, sich stark zu fühlen, sich fähig zu fühlen, seine Aufgaben und Probleme bewältigen zu können. Das Bedürfnis nach Kompetenz wird befriedigt durch Effektivitätssignale. Ein Effektivitätssignal ist ein gelöstes Problem. Und je schwieriger es war, das Problem zu lösen und je wichtiger, desto stärker ist das Effektivitätssignal.

Technisch kann man sich diese Motive als „Akkumulatoren“ vorstellen, bildlich gesprochen als „Tanks“, die aufgefüllt und entleert werden können. Nehmen wir Nahrung zu uns, so wird der Energietank aufgefüllt; durch die Lebensvorgänge wird diese Energie verbraucht, fließt also wieder heraus. Entfernt sich der Pegel im Tank vom „Sollwert“, so entsteht ein Bedürfnis, letztlich ein Befehl an die „Exekutive“: „Tu was! Füll mich wieder auf!“

Auch die „Kompetenz“ kann man sich vorstellen als Pegelstand in einem Tank. Nicht gelöste Probleme, nicht zu befriedigende Bedürfnisse (Hunger, Durst, Schmerz) sind „Ineffektivitätssignale“. Solche Signale entleeren den „Kompetenztank“ mit der Zeit. Es kommt dann darauf an, diesen Tank wieder zu füllen.

Der Kompetenztank existiert nicht nur „einfach so“. Er ist von großer Wichtigkeit für die Handlungsregulation. An unbekannte Aufgaben traut man sich nur heran, wenn die Kompetenz entsprechend hoch ist. Man geht an ein schwieriges Problem nur dann heran, wenn die Kompetenzeinschätzung entsprechend hoch ist, sonst lässt man es bleiben. „Flüchten oder Standhalten“ ist abhängig vom Ausmaß der Kompetenz.

Ein niedriger Pegelstand im Kompetenzkessel ist gleichbedeutend mit Depressivität und Angst.

Nun wird der Kompetenztank nicht nur durch Ineffektivitätssignale entleert, sondern auch durch ein Leck, durch das ständig „Effektivität“ verschwindet. Auf diese Weise entsteht dauernd ein Bedürfnis nach Effektivitätssignalen. Das ist sehr gut sichtbar bei den Auswirkungen von Langeweile. Langeweile tritt dann auf, wenn man eigentlich alles im Griff hat, wenn keine Überraschungen kommen, wenn man die Situation mit Leichtigkeit beherrscht. Man hat außerdem keine Motive, keine Bedürfnisse, also auch keine Probleme.

Bei nicht so hoch entwickelten Tieren führt dieser Zustand dazu, dass die Tiere sich einfach ausruhen. Bei Säugetieren hingegen führt der Zustand der Problemlosigkeit über kurz oder lang zu explorativen Unternehmungen. Man geht auf Abenteuer aus. (Wie das geschieht, hängt sehr von den Fähigkeiten und von bisherigen Lebenserfahrungen des Individuums ab.) Man kann auf Abenteuer ausgehen, indem man Alpengipfel besteigt, Wildwasserrafting betreibt, oder auch indem man sich in Hegels ‚Phänomenologie des Geistes‘ vertieft. Eine ganz wichtige Form der Exploration ist das Spiel. Spielend erobert man sich neue Handlungsräume, deren Eroberung aus rein praktischen Gründen überhaupt nicht wichtig ist. Aber man schafft sich auf diese Weise Probleme, die es zu lösen gilt und man erweitert so seine Kompetenz. Koziielecky (1987) nannte diese Art der Motivation ein „transgressives“ Bedürfnis, ein grenzüberschreitendes Bedürfnis also. Durch diese spezifische Wirkung der Langeweile, dadurch, dass Langeweile eben als Problem empfunden wird, als unangenehm, werden Menschen und auch die höher entwickelten Tiere dazu gebracht, ihren Handlungsraum ständig zu erweitern. Und so lernen sie viel und erobern neue Bereiche, lernen es, neue Probleme zu lösen.

In Computerspielen stehen nun außerordentlich vielgestaltige, reichhaltige Realitäten zur Verfügung und man findet sie ohne lange Anreisen, ohne jegliche Bemühungen leicht auf dem eigenen Schreibtisch vor. Das erklärt zunächst einmal, warum Computerspiele eine so hohe Attraktivität haben. Sie sind viel bunter, farbiger und vielgestaltiger als alles, was man sonst an Spielen vorfindet. Sie ziehen sich auch viel länger hin, weil die Probleme

vielgestaltiger sind als andere Spiele. Eine Schachpartie ist nach zwei Stunden zuende. In ‚World of Warcraft‘ kann man „leben“; die Probleme hören nie auf, es kommen immer wieder neue Probleme vor, neue Schwierigkeiten tauchen auf.

Nun ist das Streben nach Kompetenz nicht das einzige Bedürfnis, welches beim Spielen eine Rolle spielt. Bartle (1996) unterscheidet vier verschiedene Spielertypen: den Achiever, den Explorer, den Socializer und den Killer.

Der Achiever löst Probleme. Für ihn ist es wichtig, Aufgaben zu erledigen, Schwierigkeiten, aus der Welt zu schaffen. Am besten ist es natürlich für ihn, wenn die Probleme nicht irgendwelche Probleme sind, sondern wenn die Problemlösung für andere wichtig ist. Hier amalgamiert also das Kompetenz- mit dem Affiliationsbedürfnis.

Der Explorer möchte neue Realitäten kennenlernen. Die Lösung des Problems steht für ihn gar nicht so sehr im Vordergrund. Es reicht ihm, wenn er Möglichkeiten zur Bewältigung von Problemen kennenlernt. Ob die Probleme dann auch gelöst werden, ist für ihn oft zweitrangig. Daher ist der Explorer auch ein guter Verlierer. In den Spielforen des Internets findet man ihn mit einiger Sicherheit heraus, wenn er nach einem Spiel seinem Gegner mitteilt. „O.k. ich habe verloren, aber es war ein tolles Spiel!“ Flow ist für ihn wichtig, also der Wechsel von Unbestimmtheit und Lösungsfindung. Er spielt um des Spieles willen, nicht um notwendigerweise eine Leistung zu erbringen. Der Explorer ist vielleicht der „reinste“ Spieler.

Der Socializer pflegt die sozialen Beziehungen im Clan der Spieler. Es kommt ihm sehr auf soziale Anerkennung an. Er muss eine Rolle für andere spielen. Er muss für die anderen bedeutsam sein. Das Affiliationsmotiv steht hier im Vordergrund.

Dem Killer schließlich geht es um die Demütigung des Gegners, er siegt nicht um zu siegen, sondern um den Gegner nieder zu machen, um zu zeigen, dass er stärker ist. Der Killer kann Niederlagen nicht vertragen. Ein Spiel, in dem er verliert, ist für ihn eine Demütigung und die Explorerhaltung wird man bei ihm vergeblich suchen. Er gebraucht auch hemmungslos „cheats“, illegale Handlungsmöglichkeiten, die in vielen Spielen aufgrund

von Programmierfehlern vorhanden sind, z.B. die Möglichkeit, durch die Wände zu gehen. Der Gebrauch von cheats ist bei Spielern verpönt. – Untersuchungen von Monica Mayer lassen vermuten, dass der Killer oft ein enttäuschter Socializer ist, also jemand, der von einer Gruppe nicht akzeptiert worden ist und sich nunmehr rächt.

Die Einteilung von Bartle ist sehr grob, macht aber immerhin deutlich, dass das Spielverhalten alles andere als homogen motiviert ist.

3. Die Welt der Spiele

Die Welt der Spiele ist unüberschaubar groß. Es gibt viele Tausende Computerspiele, die man grob in verschiedene Gattungen einteilen kann, die sich vielfach überschneiden.

Es gibt Spiele, die ein Art sportliche Leistungen verlangen, „jump-and-run-Spiele“, biologische, ökologische Systeme darstellen und die mit Spielen, die z.B. die Evolution nachahmen, durchaus zu dem Second Life Bereich gehören. Neben „echten“ Second Life-Spielen, sind die Strategiespiele am ehesten noch „Second-Life-verdächtig“. Im Gegensatz zu anderen Spielen ist Second Life gewissermaßen eine Dauerbeschäftigung. ‚World of Warcraft‘ spielt man monate- und jahrelang. Es ist ein Spiel, welches eigentlich nie zu Ende gehen braucht. Bei vielen Strategiespielen ist das ähnlich. Hier gibt es die „Kampagnen“, die monatelang dauern und mit ihren vielfältigen und schwierigen Anforderungen den Spieler ganz gefangen nehmen können. Er lebt dann gewissermaßen ein zweites Leben in der Welt dieser Kampagnen.

In der Öffentlichkeit wird die gesamte vielfältige Welt der Computerspiele oftmals auf die sogenannten „Killerspiele“ reduziert. Die „eigentlichen“ Killerspiele sind Spiele, in denen der Protagonist selbst nicht nur als Spieler, der bestimmte Spielzüge macht, sondern als Person in die Handlung eingreift („ego-shooter“). Dies kann in der Form geschehen, dass der Spieler unmittelbar am Bildschirm am Geschehen beteiligt ist und über den Bildschirm in die Bildschirmwelt eingreift, indem er z.B.

auf angreifende Monster schießt oder sie mit anderen Waffen bekämpft.

Eine weitere Möglichkeit ist die Steuerung eines eigenen Avatars. Hier schaut man dem Spielgeschehen zu, greift aber gewissermaßen indirekt über die Steuerung eines Avatars in das Spielgeschehen ein.

Das weitverbreitete Spiel ‚Counter Strike‘ ist ein gutes Beispiel für ein „Killerspiel“. Hier spielt eine „Antiterrorereinheit“ gegen „Terroristen“. Zusammen mit anderen muss man eine Gruppe von Terroristen bekämpfen. Im Grunde ist der Übergang von solchen Spielen zu Strategiespielen fließend. Bei den eigentlichen Strategiespielen spielen strategische Überlegungen eine wichtige Rolle, wohingegen bei Spielen von der Art ‚Counter Strike‘ eher die Taktik des Kämpfens in den Vordergrund rückt. Die geschickte sensomotorische Koordination in der Bedienung von Maus und Joystick spielt hier eine entscheidende Rolle und es gilt, entsprechende sensomotorische Geschicklichkeiten zu entwickeln. Dies ist bei Strategiespielen in geringerem Ausmaß der Fall, da man gewöhnlich für Strategieüberlegungen genügend Zeit hat.

Neben den Strategiespielen müssen noch die Abenteuerspiele als Second Life-verdächtig aufgeführt werden. Ein Beispiel für solche anderen Spiele ist die Reihe Myst. Hierbei geht es darum, fremde Welten zu durchstreifen, zu erkunden, Rätsel zu lösen, verborgene Dinge zu finden, die Gesetze anderer Welten kennen zu lernen. Die Exploration steht im Vordergrund; gekämpft wird hier nicht oder nur in sehr geringem Ausmaß. Diese Spiele sind gewissermaßen etwas für lyrische Gemüter; viele Spieler finden, dass sie leider nicht sehr spannend seien, weil die unmittelbare Gefahr fehlt. Dennoch können sie einen Wochen und auch Monate lang beschäftigen.

4. Die Wirkungen des Spielens

Welche Wirkungen haben die Spiele auf die Spieler? Verändern Spiele Wertsysteme, Weltanschauungen? Führen sie zu sozialer Isolation? Kann man etwas lernen, das auch für die Welt außer-

halb des Spiels nützlich ist? Mit diesen Fragen wollen wir uns nun beschäftigen.

4.1 Amok

Im Vordergrund der öffentlichen Debatte steht – natürlich im Zusammenhang mit den „Killerspielen“ – die Frage, ob das Spielen solcher Spiele die Gewaltbereitschaft erhöht, die Tendenz erhöht, Probleme mit gewalttätigen Mitteln zu lösen und generell ein Weltbild zu erzeugen, in dem die Gewaltanwendung im Zentrum steht. Für viele ist dieser Zusammenhang so offensichtlich, dass er keines weiteren Nachweises bedarf. Und so erhebt sich nach jedem Tötungsdelikt, an dem Jugendliche beteiligt sind, besonders natürlich nach solchen „Amokläufen“ wie denen von Erfurt, Emsdetten und Winnenden, die Forderung, „Killerspiele“ zu verbieten. Solche Forderungen sind verständlich; man sollte allerdings dabei bedenken, dass sie relativ leicht zu erfüllen sind und damit die Gefahr beinhalten, dass man meint, etwas gegen Gewalt an Schulen getan zu haben, wenn man etwas gegen „Killerspiele“ unternommen hat. Die schwerer zu ändernden, vielleicht wichtigeren Gründe und Ursachen der „school-shootings“ (z.B. die Selbstwertproblematik männlicher Jugendlicher in unserer Gesellschaft) bleiben auf diese Weise undiskutiert. Einige Anmerkungen dazu (zum Weiterlesen und Nachdenken):

1. Kuthner & Olson (2006) weisen darauf hin, dass es im Hinblick auf die öffentliche Bedeutsamkeit des Themas erstaunlich wenig tragfähige Untersuchungen gibt, die einen Zusammenhang zwischen Gewalttätigkeit und dem Gebrauch von Killerspielen nahelegen. Gleichfalls weisen sie auf die methodischen Schwierigkeiten, z.B. bei der Messung von so etwas wie „Gewaltbereitschaft“ hin.

2. Langman (2009) untersuchte zehn „school-shooter“, die an Massakern an amerikanischen Schulen in den Jahren zwischen 1997 und 2005 beteiligt waren. Nur einer von ihnen, Eric Harris, einer der beiden „Columbine“-Schützen, hatte eine Killerspiel-Vergangenheit, bei den anderen neun erwähnt Langman nichts dergleichen. Wenn man annimmt, dass ca 60 % aller männlichen

Schüler in dem Alter „Killerspiele“ spielen und 40 % nicht (vermutlich ist der Prozentsatz von 60 eher zu niedrig), so ist, bei einer erwarteten Häufigkeit von 6 und 4 eine Verteilung von 1 zu 9 statistisch hochsignifikant nicht zufällig. Das aber heißt, dass sich in der von Langham untersuchten Gruppe von „schoolshootern“ überzufällig viele Jungen befanden, die keine „Killerspiele“ spielen. Dies würde also bedeuten, dass – völlig entgegen den üblichen Annahmen –, Nicht-„Killerspieler“ besonders anfällig für die Veranstaltung von Schulmassakern sind. Langham, der über eine über zwanzig Jahre lange Erfahrung im Umgang mit schwierigen Jugendlichen verfügt, gibt am Ende seines Buches Ratschläge für das Erkennen einschlägig gefährdeter Jugendlicher und den Umgang mit ihnen. „Killerspiele“ werden dabei nicht erwähnt.

3. Von Spielern wird sehr oft bei Gewaltspielen nicht so sehr der Gewalterzeugende, sondern der Gewalt vermindernde Effekt solcher Spiele erwähnt. Man reagiert sich in solchen Spielen ab. Viele Spieler berichten, dass sie bei Frust solche Spiele spielen und dabei ihre Aggressionen nicht aufbauen, sondern loswerden. Kuthner & Olson (2006, S. 135) berichten, dass 62 % der von ihnen untersuchten Jugendlichen Spiele in dieser Weise nutzten.

4. Ich habe erlebt, dass Spieler, die sehr realistische Kriegsspiele, die z.B. den zweiten Weltkrieg betreffen, spielen, zwar die Spiele mögen, ihr Abscheu vor Krieg und Gewalt aber durch diese Spiele steigt. Sie erfahren wie hoffnungslos solche Situationen im Krieg sein können, auf welche fürchterliche Weise man hier sterben kann und auch z.B. dass Unvorsichtigkeit, Dummheit, ungenügende Planung dazu führen kann, dass man die – zum Glück nur virtuell vorhanden Soldaten – schlicht und einfach sinnlos verheizt. Die unmittelbare Konfrontation mit den Schrecken des Krieges führt also keineswegs notwendigerweise dazu, dass man an derlei Realitäten Gefallen findet. „Als Spiel prima! Aber bitte auf keinen Fall eine solche Realität!“ ist die Reaktion vieler Spieler. Diese Reaktion ist, soweit ich das weiß, in der gesamten Debatte um die sog. „Killerspiele“ überhaupt noch gar nicht aufgetaucht. (Das liegt auch daran, dass sehr viele Forscher in die-

sem Bereich das Objekt ihrer Forschung, nämlich das Spiel, gar nicht kennen.)

Die Frage also, ob Computerspiele die Gewaltbereitschaft erhöhen oder Hemmschwellen senken, ist nicht so einfach zu beantworten, wie das auf den ersten Blick scheinen mag.

4.2 Lernen und Intelligenz

John Beck & Wade Mitchell (2004, nach Johnson, 2006) untersuchten Büroangestellte aus drei verschiedenen Gruppen: Hardcore Spieler, Gelegenheitsspieler und Nichtspieler. Ihre Ergebnisse „widersprachen so gut wie allen landläufigen Meinungen über die Auswirkungen von Computerspielen“ (Johnson, 2006, S. 160). Es stellte sich heraus, dass die Spieler geselliger waren, größeres Selbstvertrauen hatten und kreativer an die Lösung von Problemen herangingen als die Nichtspieler.

Was kann man in Spielen lernen? In Strategiespielen lernen Sie, wie man mehrere Handlungsstränge zugleich organisiert und koordiniert. Sie lernen, wann man sich nicht auf das versteifen sollte, was im Augenblick einfach nicht erreichbar ist. Sie können lernen, dass das Erfolgsrezept der Vergangenheit nicht notwendigerweise den Erfolg in der Zukunft garantiert. Sie können lernen, dass die Situation, so wie Sie sie wahrnehmen, nicht die Situation sein muss, die tatsächlich vorhanden ist. Sie lernen, dass man mitunter ein Vorhaben aufgeben muss, in welches man schon viel investiert hat, um nicht weitere Investitionen auch noch zu verlieren. – Das alles lernen Sie allerdings nicht „automatisch“; Sie müssen schon über Ihr Spielverhalten ein wenig nachdenken, Selbstreflexion betreiben.

Man kann Spiele auch dazu verwenden, sich selbst besser kennen zu lernen. Man kann z.B. diagnostizieren, dass man dazu neigt, in bestimmten Situationen, die im Alltag nur selten auftreten, in einer unangemessenen Weise zu reagieren. Man kann erfahren, dass man in Situationen, die ruhiges Planen verlangen, gut ist, nicht aber in Situationen, die verlangen, schnell eine grobe Übersicht zu gewinnen, um dann „im Fluge“ zu handeln. (Und

daher sollte man vielleicht Berufe, in denen das erforderlich wird, eher meiden.)

Das ist ein kleiner Ausschnitt der Lernprozesse, die in Spielen ablaufen können. Simon Johnson (2006) führt die generell ansteigende Intelligenz in den westlichen Industriestaaten auf Computerspiele und TV zurück; das klingt ganz anders als die meist hochmütig-kritischen Kommentare zu den „Medien“ und ihren schädlichen Wirkungen, die man häufig in den Feuilletons deutscher Zeitungen lesen kann.

4.3 Spielsucht

Die tatsächliche Gefahr aller Spiele, die so etwas wie ein „Second Life“ für Spieler darstellen können, ist die Sucht. Es gibt viele Spieler, die wirklich abtauchen, ihre wahre Realität vergessen und so gut wie nur noch in ihrer Spielwelt leben.

Sie bewegen sich in unendlichen Räumen, betreten nie gesehene Städte mit prachtvollen Gebäuden, stehen, zusammen mit ihrem Clan, vor immer neuen Herausforderungen, in denen sie sich bewähren müssen, sind unersetzlich in ihrer Funktion für die anderen – was Wunder, wenn sie sich als Lagerarbeiter bei Aldi auf ihre Spielabende freuen! Das ist das wahre Leben!

Die größte Gefahr, die von „Second Life“ ausgeht, ist die Sucht. Das Phänomen kennt jeder Spieler! Wenn man ein Spiel unterbrechen muss, bleiben so viele unerledigte Aufgaben übrig, um die man sich kümmern sollte, dass man sich nur ganz schwer von dem Spiel trennen kann. Das Spiel fordert einen; es geht einem nach. Und dann der Triumph, wenn man eine Lösung gefunden hat! Aber der Triumph ist immer ephemere; es folgen sofort die nächsten Herausforderungen. So kann sich ein Spiel in das „wahre“ Leben hineinfressen, so dass alles andere an Wichtigkeit verliert.

In der Welt der Spieler findet man die einschlägigen Berichte. Da hat einer 72 Stunden durchgespielt! Bis zur völligen Erschöpfung. Da gibt es einen Zahnarzt, der seine Praxis verkaufte, irgendwo – für billiges Geld – zur Untermiete wohnte, um nun nur noch für ‚World of Warcraft‘ zu leben. – Dass aber das Le-

ben in ‚Second Life‘ alles andere verdrängt, erscheint von bestimmten Bedingungen abhängig zu sein. Zum Beispiel davon, dass sich Menschen schwach fühlen, nicht anerkannt in ihrer Gemeinschaft, vielleicht sogar gedemütigt. Das Spiel ist der Ausweg, ein verlässlicher Garant für Erfolgssignale und für Anerkennung. Kein Wunder, dass dafür Schule, Studium und Beruf, die Familie und die andere soziale Umgebung vernachlässigt wird. – für viele mag das ein Ausweg sein, für andere nicht, zumindest kein endgültiger. Denn letzten Endes merken die süchtigen Spieler eben doch, dass Spielen und Leben nicht identisch sind. Es fehlt der Ernst, das Irreversible des „echten“ Lebens. Das Spiel ist reversibel; ich kann immer wieder neu anfangen. Auf der einen Seite ist das erfreulich; es gibt kein endgültiges Scheitern. Es gibt keinen endgültigen Mißerfolg. Auf der anderen Seite ist eben dies der Grund dafür, dass das Spiel – zumindest für manche – letzten Endes doch schal ist.

Literatur:

- Bandura, A. (1986): *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bartle, R. (April 1996): *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit Muds*. <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>.
- Beck, John & Wade, Mitchell (2004): *Got Game?* Cambridge.
- Dörner, D. (1999): *Bauplan für eine Seele*. Reinbek: Rowohlt.
- Johnson, Steven (2006): *Neue Intelligenz - Warum wird durch Computerspiele und TV klüger werden*. Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Kozielecki, J. (1987): *Transgressive Decision Making: A Study of Personal and Social Change.*: Department of Psychology, University of Warsaw.
- Kuthner, Lawrence & Olson, Cheryl (2006): *Grand Theft Childhood*. New York: Simon & Schuster.
- Langman, Peter (2006): *Why Kids Kill: Inside the Minds of School Shooters*. New York: Palgrave Macmillan.

EINFÜHRUNG

Ich begrüße Sie zum zweiten Abend und habe wieder so eine kleine Einleitung zu sprechen.

Ich will beginnen mit zwei Geschichten, die mit dem Thema der Untrennbarkeit von virtueller und realer Welt etwas zu tun haben. Die eine Geschichte, die habe ich vor dreißig Jahren einmal gesehen. Es handelt sich um einen Cartoon von Sempé. Ich habe diesen Cartoon gesucht und habe ihn nicht gefunden. Aber ich habe ihn als Film im Kopf und ich werde Ihnen diese Geschichte erzählen. Es geht um die Szene einer Ehe. Ein französisches, verheiratetes Paar mittleren Alters. Sie ist eine liebenswerte, ein bisschen aus dem Leim gegangene Matrone mit einer Antennase. Sempé hat viele Menschen mit Antennenasen gezeichnet, da erwartet man gleich schon etwas Bestimmtes von den betreffenden Menschen, auf jeden Fall nichts Böses. Sie sitzt am Tisch und isst und denkt eigentlich an nichts. Jedenfalls ist über ihrem Kopf überhaupt keine Bewusstseinsblase gezeichnet. Sie wissen ja, wie das geht mit diesen kleinen Wölkchen und der großen Wolke.

Der Ehemann ist so ein kleiner drahtiger Franzose mit Menjou-Bärtchen, keiner Enten- aber eine spitzen Nase mit einem Kranz von Haaren. Auch ein typischer Franzose, würden jetzt alle Deutschen sagen, offenbar sehen die Franzosen sich auch so. Er isst nicht, er beobachtet seine Frau mit gerunzelter Stirn und auf einmal bildet sich über ihm eben eine Denkblase. Und er sieht sich, wie er plötzlich die Flasche Wein, die auf dem Tisch steht, nimmt und sie seiner Frau auf den Kopf schlägt. Die Frau ist ziemlich verblüfft und in der nächsten Denkblase springt er auf den Tisch, reißt den Kronleuchter von der Decke und rammt die Spitze des Kronleuchters seiner Frau genau in die Fontanelle. Und ja ich sehe, einige leiden schon mit. Und in seiner dritten Denkblase hat er die Frau im Grunde genommen, so weit sie oberhalb des Tisches war, zu Brei verarbeitet. Und nun stellen Sie sich bitte vor, die Miene des Sitzenden im ersten Leben und die

Miene, die er gleichzeitig hat, während er das alles tut was er sich vorstellt. Unten kann man sagen sein Gesicht entspannt sich langsam und wird immer freundlicher und oben, in seinem virtuellen Handeln, ist er ein wahnsinniger Bösewicht und Sadist und er genießt es, diese Frau zu Brei zu verarbeiten. So etwas können nur Cartoonisten zeichnen. Nachdem das alles vorbei ist – übrigens die Frau die ganze Zeit essend und an nichts denkend, was jetzt keine Abwertung des weiblichen Geschlechtes sein soll! Auch egal welches Geschlecht, Menschen, die gut essen, die denken eigentlich nicht großartig an was anderes. Kant meinte auch, es sei verboten beim Essen zu philosophieren. Man könne sich über alle möglichen Dinge unterhalten, aber nicht über Philosophie –

Also, nachdem er diesen brutalst möglichen Mord begangen hat in seiner virtuellen Welt, ist er in seiner ersten Welt ganz entspannt. Er nimmt eine kleine Erbse, „petit pois“, und schnipst sie mit dem Finger und trifft seine Frau auf der Entennase. Die Frau wird aufmerksam, droht ihm geschmeichelt mit dem Finger und er spielt den ertappten Schlingel. Das ist „Second Life“ und „First Life“, virtuelle und reelle Welt, wirklich zusammen genommen.

Und Sie stellen fest, es ist komplementär. Er kann so liebenswürdig sein, weil er virtuell im Grunde genommen einen Mord begangen hat. Erstes Beispiel, die Zusammengehörigkeit von realer und virtueller Welt.

Das Zweite ist eine Geschichte von Ambrose Bierce: Während des amerikanischen Bürgerkriegs steht ein Südstaatler gefesselt auf einer Brücke. Er ist von den Nordstaatlern gefangen genommen worden, wird der Spionage verdächtigt und soll hingerichtet werden. Er hat schon das Seil um den Hals und er erwartet, dass man ihn von der Brücke stößt, das passiert auch. Er fällt herunter und er hat natürlich einen ziemlichen Ruck am Hals, aber das Seil reißt und er fällt ins Wasser. Es gelingt ihm unter Wasser seine Handfesseln loszuwerden, er schwimmt um sein Leben, natürlich wird er von oben von den Wachmannschaften beschossen, die bei der Exekution dabei waren, aber er wird nicht getroffen. Er ist geschickt, er entkommt diesen Wachmannschaften. Unterhalb geht er an Land und er weiß, dass man ihn suchen wird und rennt nach Hause. Es ist die Gegend, in der er auch wohnt. Er versteckt sich.

Er vermeidet die offenen Gegenden, er hält sich in den Gehölzen auf, im Dickicht und er rennt anderthalb Tage und er kommt endlich nach Hause. Er sieht sein Haus, die Tür steht offen, er geht in das Haus rein und in dem Moment, in dem es betritt, gibt es einen ganz grässlichen Ruck an seinem Hals und er baumelt tot unter der Brücke. Ich habe es nicht erfunden. Ambrose Bierce hat auch ein „Devil's Dictionary“ geschrieben, den ich Ihnen zur Lektüre empfehle, da kommen ähnliche Geschichten vor.

Zwei Geschichten, die zeigen wie Virtuelles und Reelles untrennbar miteinander verbunden sind. Aber das, was ich Ihnen heute vorführen will, ist Folgendes. Als Philosoph interessieren mich natürlich jetzt nicht in erster Linie die ganzen großen technischen Möglichkeiten, die wir haben. Der Referent unseres heutigen Abends wird Ihnen das Spektrum technischer Möglichkeiten in vorzüglicher Weise vorführen. Mir geht es um die philosophischen Fragen. „Esse est percipi“ – „Sein, ist wahrgenommen werden“, ist ein Satz von Bischof Berkeley.

Dieser Satz ist erstaunlich richtig in einem anderen Sinne als er ihn meinte, denn wenn wir uns mal anschauen, wir werden alle wahrgenommen, wir werden identifiziert durch diejenigen, die uns wahrnehmen. Unsere Identität wird letztlich bestimmt durch die Weise, wie wir wahrgenommen werden. Wir werden zum Beispiel als „Underdog“ wahrgenommen, oder wir werden als Held wahrgenommen, wir werden vielleicht gemobbt oder irgendetwas. Es sind die Anderen, die uns zu dem machen, wer wir sind. Dagegen können wir protestieren, aber es ist nicht so ganz einfach. Wir müssen uns vielleicht wehren und wenn wir die vernünftigen Killerspiele, die Dietrich Dörner uns gestern ans Herz gelegt hat, richtig spielen, dann haben wir anschließend genügend Kraft gewonnen, um uns durchzusetzen und in anderer Weise wahrgenommen werden. Der Mensch will wahrgenommen werden. Am besten so, wie er sich selbst sieht. Und wie sieht man sich denn? Man möchte sich positiv sehen, mit aller Gewalt. Und es ist lebenswichtig, dass man sich positiv sieht. Wenn man sich negativ sieht, sei es so wie Kierkegaard oder wie Kafka, dann ist das überhaupt nicht schön. Man kann damit nicht glücklich werden. Wir brauchen schon ein positives Selbstbild, ein Berechtig-

gungsgefüge oder wie auch immer man das nennen will. Man möchte auch bedeutend sein. Man möchte nicht ein Niemand sein. Es gibt so einen charmant klingenden Satz, den ich einer lieben Luxemburger Freundin verdanke. Auf Französisch „Il ne se prend pas pour de la petite merde“ – „Er hält sich nicht gerade für Niemand!“. Freundlich übersetzt, damit der Charme des Französischen nicht verloren geht. Wir wollen jemand sein und zwar jemand Positiver. Das ist in uns drin, wir benötigen das, es ist ungeheuer wichtig. Sie erinnern sich an den Klempner in Detmold. In der Antike muss es irgendeinen Klempner gegeben haben, eben nicht in Detmold, der hieß auch ganz anders, der hieß Herostratos. Der wollte berühmt werden, er war ein „Nobody“.

Sie wissen, es gibt Captain Nemo, es gibt Odysseus, der sagt „Ich heiße Niemand“ und es gab auch mal einen Film „My name is nobody“. Man will aber Jemand sein. Herostratos wollte berühmt werden und er kam auf diese pfiffige Idee, die Indiantempel von Ephesos anzuzünden und sich dann zu dieser Untat zu bekennen. Er tat dies, er wurde sofort verhaftet, man hat ihn unter ausgesuchten Qualen zu Tode gebracht und er wurde weltberühmt.

Das wollte er ja. Seither nennen wir solche Leute, die um berühmt zu werden irgendetwas völlig Bizarres tun, Herostraten. Die Welt ist voll von Herostraten. Es gibt sogar eine Geschichte von Jean Paul Sartre, die so heißt. Für die Herostraten ist extra das „Guinness Buch der Rekorde“ erfunden worden.

Und wenn Sie mal lesen, auf was für aberwitzige Ideen die Menschen kommen um in dieses „Guinness Buch der Rekorde“ zu kommen, das ist wahnsinnig. Etwas ist mir haften geblieben. Da wollte jemand den Weltrekord im Essen harter Eier brechen. Er hat es nicht geschafft, aber sein Tod war allen Zeitungen der Welt an einem Tag eine Meldung auf Seite 3 wert. Aber wer auf Seite 3 als bizarrer Todesfall auftaucht, der wird doch nicht behalten. Also irgendwie auch wieder traurig.

Ich habe das Gefühl, wir haben im Internet eine ungeheure Möglichkeit gefunden, uns selbst darzustellen, so wie wir uns wirklich sehen. Wir haben ja die Chance alternativer Handlungsmöglichkeiten, wir können Avatare agieren lassen. Avatare, die

aber vielleicht noch ein bisschen besser sind als wir selbst, etwa Muskeln haben oder mehr Intelligenz oder was auch immer. Das ist ein wunderbarer Ort für Aufschneiderei und auch für Hochstapelei. Aber letzten Endes möchte jeder von uns geschätzt und geliebt werden. „Auch ein Klaglied zu sein im Munde der Geliebten ist herrlich“, hat Schiller mal gesagt. Sie kennen das, „Nänie“ heißt dieses Gedicht. Und dann gibt es den berühmten „Apoll von Bellac“ von Jean Giraudoux.

Da erscheint der Gott Apoll einem jungen Mädchen und sagt ihm: „Du hast eine Aufgabe! Du gehst jetzt in die Welt hinein und sagst jedem Menschen, dem du begegnest, dass du ihn nett findest.“ Und das macht sie. Und die Menschen, denen man sagt: „Du bist ein ganz toller Bursche, ich finde dich nett!“, die schmelzen dahin. Es gibt eine wunderbare Szene, irgendein grauenhafter, grantiger Chef, der morgens ins Büro kommt, alle zittern schon und dann kommt dieses Mädchen und sagt „Ich finde Sie sympathisch. Ich finde Sie wirklich nett!“ Und er, ein Krokodil par excellence, schmilzt und sagt: „Können Sie das noch mal sagen?“ Zwischendrin kommt seine Frau und sagt: „Hör mal, die lügt! Ich weiß doch, wie du bist. Glaub’ der nicht! Die will was von dir!“ Nein, er schmilzt dahin. Diese Frau hat Recht und es war der Gott Apoll, der dafür gesorgt hatte, dass sie die ganze Welt befrieden konnte, indem sie allen Menschen sagte, dass sie nett sind. Das ist eigentlich eine wundervolle Botschaft.

Das habe ich natürlich nur gesagt, um jetzt die Brücke zu Bischof Huber zu schlagen, der morgen da sein wird. Wir haben den Verdacht, dass die christliche Religion allen Menschen genau diese Botschaft bringt: Du wirst von Gott geliebt. Du bist kein kleiner Fleck, keine petite merde. Gott nimmt dich genauso wahr, wie er die Könige und die Päpste wahrnimmt. Und du wirst zur Rechten Gottes sitzen, an seinem Ohr. Ich habe mir natürlich die Frage gestellt, wenn alle Menschen direkt am Ohr Gottes sitzen wollen, dann kann es keine Auferstehung des Fleisches geben. Das geht nur, wenn wir als reine Geister auferstehen. Denn Sie wissen ja, sämtliche Engel des Weltalls haben auf einer Nadelspitze Platz, deshalb können alle erlösten Seelen natürlich auch Gott ins Ohr kriechen.

Jan-Hinrik Schmidt

SECOND LIFE UND WEB 2.0. ZUR
UNTRENNBARKEIT VON VIRTUELLER
UND REALER WELT

Die diesjährige Hegelwoche fragt danach, ob es im Internet ein zweites Leben gebe, ob die „nahezu unbegrenzten Möglichkeiten der Selbstverwirklichung und Kommunikation in den virtuellen Welten“ (so die Ankündigung) dazu führten, dass sich eine eigene Sphäre herausbilde, die losgelöst von der „realen Welt“ sei. In meinem Beitrag werde ich diese Fragen aus einer kommunikationssoziologischen Perspektive heraus verneinen.

Ich gehe dazu in drei Schritten vor: In einem ersten Schritt werde ich drei Varianten der „Entkopplungsthese“ diskutieren und ihre Grenzen aufzeigen. In einem zweiten Schritt widme ich mich dem Phänomen „Second Life“ und zeige, warum auch virtuelle Welten an Erfahrungen und Praktiken aus dem Leben vor dem Bildschirm gebunden sind. In einem dritten Schritt stelle ich schließlich einige Entwicklungen des „Web 2.0“ vor und argumentiere, dass sie zwar die Art und Weise verändern, wie Internetnutzer Identitäts- und Beziehungspflege mit Hilfe des Internets betreiben. Doch virtuelle und reale Welt werden dadurch nicht entkoppelt, sondern im Gegenteil untrennbar miteinander verbunden, was sich zum Beispiel an der Diskussion über die Verschiebungen zwischen Privatsphäre und Öffentlichkeit zeigt.

Drei Varianten der Entkopplungsthese

Das Internet wurde in den späten 60er Jahren des letzten Jahrhunderts konzipiert und verbreitete sich ab den 80er Jahren zunächst nur langsam über den Kreis der ersten wissenschaftlichen und militärischen Anwender hinaus. Die Entwicklung des World Wide Web und spezieller Programme („Browser“), die es erlaubten, neben durch Hyperlinks verbundenen Texten auch multimediale Inhalte wie Bilder und Töne darzustellen, gaben der Verbreitung nach 1990 einen weiteren Schub. Mitte der 1990er Jahre wurde das Internet dadurch zunächst in den USA, mit ei-

nigen Jahren Verzögerung auch in anderen Industriestaaten zu einem „Massenmedium“ im Sinne einer zunehmend verbreiteten Informations- und Kommunikationstechnologie.

Im Zuge dieser gesellschaftlichen Diffusion zeigte sich ein Muster, das auch von anderen neuen Medien bekannt ist (vgl. Stöber 2003): Zu Beginn der Verbreitung sind die Einsatzzwecke noch nicht festgelegt, und entsprechend extrem sind die Szenarien, Hoffnungen oder Befürchtungen, die mit der gesellschaftlichen Verbreitung und Aneignung einhergehen. Das Internet macht hierbei keine Ausnahme, wobei im Zusammenhang dieses Beitrags insbesondere diejenigen Vorhersagen von Interesse sind, die sich auf das Verhältnis der neuen technisch unterstützten Interaktionsräume zum realen Raum beziehen.

Dabei lassen sich drei unterschiedliche Argumentationstränge einer „Entkopplungsthese“ identifizieren, die teilweise bis in die Gegenwart vertreten werden, angesichts empirischer Belege aber zu kritisieren bzw. zurückzuweisen sind (vgl. Schmidt 2005).

Das Internet und geographische Distanzen

Die erste Entkopplungsthese beruht auf der Überlegung, dass der Standort eines Nutzers im realen Raum keine Hürde für Interaktionen über das Internet mehr darstellte. Weil die Transaktionskosten sinken, die beispielsweise für Kommunikation zwischen unternehmerischen Einheiten anfallen, könnten sich ökonomische Tätigkeiten in die „edge cities“ der Vorstädte, ländliche Telecottages oder Call Center in Entwicklungsländern verlagern. Letztlich verlöre auch die Stadt an Attraktivität und Bedeutung, denn Urbanität wäre künftig im weltumspannenden Netzwerk zu finden. Hier könne sich der Mensch einerseits anonym bewegen, andererseits auf der Basis geteilter Interessen soziale Kontakte pflegen und Teil virtueller Gemeinschaften werden. Der „death of distance“ (Cairncross 2001) würde auch den „death of cities“ (Gilder 1995) nach sich ziehen.

Nun ist die Beobachtung durchaus zutreffend, dass sich Beziehungen zwischen Orten durch den Einsatz von Informations-

und Kommunikationstechnologien verändern. Personen oder Organisationen können über das Internet mit geographisch weit entfernten Anderen in Kontakt treten, wodurch soziale Netzwerke eine große räumliche Ausdehnung erfahren. Jedoch verliert dadurch der reale Raum nicht an Bedeutung, sondern er wird auf komplexe Art und Weise restrukturiert. Alle Online-Interaktionen basieren auf einer materiellen Infrastruktur, deren Leitungen, Server oder Zugangsorte sehr selektiv im Raum verteilt sind und sich auf globaler Ebene in den Industriestaaten, auf nationaler Ebene vor allem in den Geschäftszentren der großen Städte konzentrieren. Trotz Telearbeit und virtueller Unternehmen zeigt sich zudem, dass die Kopräsenz an einem Ort für unterschiedliche Formen der Interaktion weiterhin Bedeutung besitzt, beispielsweise um Vertrauen in den Interaktionspartnern aufzubauen. Weil der Zugang zu technischen und sozialen Netzwerken daher in wesentlichen Teilen raumgebunden bleibt, wird auch der räumliche Standort nicht irrelevant. Eher im Gegenteil, bestimmte Regionen und „global cities“ ziehen aus ihrer Zentralität in diesem „space of flows“ (Castells 2001) einen deutlichen Vorteil gegenüber peripheren Orten, sodass sich wirtschaftliche Aktivitäten dort räumlich konzentrieren. Die Verbreitung des Internets verstärkt diese Entwicklung eher noch, anstatt dass die Bedeutung des Raumes schwinden würde.

Das Internet und staatlich-territoriale Kontrolle

Die zweite Entkopplungsthese stellt das Internet als eigenständiges „Territorium“ dar, das keiner nationalstaatlicher Kontrolle unterliege. Normativ-programmatisch kommt diese Annahme in der „Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace“ zum Ausdruck, die 1996 von der „Electronic Frontier Foundation“ veröffentlicht wurde und mit den Worten beginnt: „Governments of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, I come from Cyberspace, the new home of Mind. In behalf of the future, I ask you of the past to leave us alone. You are not welcome among us. You have no sovereignty where we gather.“ (Barlow 1996).

Im weiteren Verlauf argumentiert das Manifest, dass die Souveränität der Staaten auf der Kontrolle über materielle Objekte und Territorien basiere, die aber im Cyberspace nicht existierten („Cyberspace does not lie within your borders“). Entstehende Konflikte könnten (und sollten) daher nicht durch staatliche Eingriffe, bürokratische Organisationen oder nationale Rechtssysteme reguliert werden. Die entstehende „civilization of the Mind in Cyberspace“, eine Selbstverwaltung der Gesamtheit aller freien und gleichberechtigten Internet-Nutzer, wäre gerechter, freier und menschlicher als die bestehenden staatlichen Ordnungen.

Diese Überlegungen drücken die staats skeptische Haltung der frühen Internet-Aktivisten und ihr Verständnis vom Internet als freiem Kommunikations- und Informationsraum deutlich aus. Die Erfolge der technischen Selbstverwaltung des frühen Internets führten zur „expertokratischen Forderung“, es generell frei von nationalstaatlichen Regulierungsversuchen zu halten. Faktisch ist allerdings zu beobachten, dass Staaten das Internet aufgrund seiner Bedeutung für ökonomische, politische und gesellschaftliche Belange (in unterschiedlichem Ausmaß) regulieren. Längst existieren nationale, teilweise auch supranationale rechtliche Rahmenbedingungen für die Abwicklung von wirtschaftlichen oder behördlichen Transaktionen über das Internet, über den Umgang mit jugendgefährdenden Angeboten oder die Wahrung von Meinungs- und Pressefreiheit. Wie groß der staatliche Einfluss sein kann, zeigen nicht zuletzt autoritäre Regime wie China oder Saudi-Arabien, wo der Zugang zu ausländischen Quellen mit Hilfe technischer Kontrollen und staatlicher Sanktionen stark beschränkt ist. Spätestens im Vorfeld der diesjährigen olympischen Spiele sind die umfangreichen Zensurmechanismen der chinesischen Regierung auch einer breiteren Öffentlichkeit bekannt geworden. Die Annahme, die virtuelle Welt unterläge keinen realen Regeln und Regulierungen, ist also nicht zutreffend.

Das Internet als „Cyberspace“

Die dritte Entkopplungsthese schließlich bezieht sich auf die Eigenschaften des Internets, uns computergenerierte Umgebungen für Interaktionen zur Verfügung zu stellen, in denen Menschen ihre Körperlichkeit überwinden und neue Identitäten schaffen könnten. Die übliche Bezeichnung hierfür ist „Cyberspace“ – ein Begriff, der geprägt wurde, noch bevor das Internet ins Bewusstsein der breiten Öffentlichkeit trat. Anfangs waren es vor allem Schriftsteller und Filmemacher, die Vorbilder und Visualisierungen lieferten: Der amerikanische Science-Fiction-Autor William Gibson beschreibt im 1984 veröffentlichten Roman „Neuromancer“ eine urbane Gesellschaft, in der wirtschaftliche und politische Macht in den zusammengeschlossenen Datennetzwerken riesiger Firmenkonglomeraten ausgeübt wird, während in der realen Welt vielfach Anarchie und Gesetzlosigkeit herrscht.

Der Held, ein halbkrimineller „Cyberpunk“, kann mit Hilfe von Bioimplantaten sein Bewusstsein direkt an die Datennetze anschließen und dort auf die Jagd nach Informationen gehen. Auch Bücher von Neal Stephenson („Snow Crash“ 1992, „Diamond Age“ 1995) oder Filme wie „Tron“ (1982), „Blade Runner“ (1982) und, in jüngerer Zeit, „The Matrix“ (1999/2003) behandelten solche „virtuelle Realitäten“.

Populärkulturelle Szenarien und Visualisierungen einer Interaktionssphäre, die aus computererzeugten Simulationen besteht und von der realen Welt abgekoppelt ist, wanderten so von der Kunst in breitere gesellschaftliche Diskurse. Warum solche Vorstellungen vom Cyberspace auf die tatsächliche Nutzungspraxis jedoch nicht zutreffen, soll im folgenden Abschnitt an den Beispielen „Second Life“ und „Web 2.0“ erläutert werden.

Web 2.0 und Second Life

Eine technische Bemerkung soll zunächst vorausgeschickt werden: Bei den in diesem Abschnitt diskutierten Phänomenen handelt es sich um zwei unterschiedliche Umgebungen, denen (vereinfacht gesprochen) nur gemeinsam ist, dass sie sich der Infrastruktur des Internets bedienen, um Personen tech-

nisch vermittelt interagieren zu lassen (vgl. Abbildung 1). „Second Life“ ist ein Beispiel für eine virtuelle Welt, die sich den Nutzern dreidimensional präsentiert und in der sie sich mit Hilfe digitaler Repräsentationen (den „Avataren“) bewegen. Neben Second Life fallen vor allem aktuelle Online-Computerspiele wie „World of Warcraft“ unter diese Kategorie. Das „Web 2.0“ umfasst dagegen Teile des World Wide Web, also desjenigen Bereichs des Internets, den Nutzer über einen Browser ansteuern können. Viele Inhalte des Web 2.0 präsentieren sich noch in Textform, doch multimediale Inhalte wie Audio, Video oder Fotos gewinnen an Bedeutung. Die Besonderheit von Anwendungen des Web 2.0 liegt darin, dass die Hürden für die Nutzer sinken, eigene Beiträge im World Wide Web zu veröffentlichen und mit anderen zu teilen.

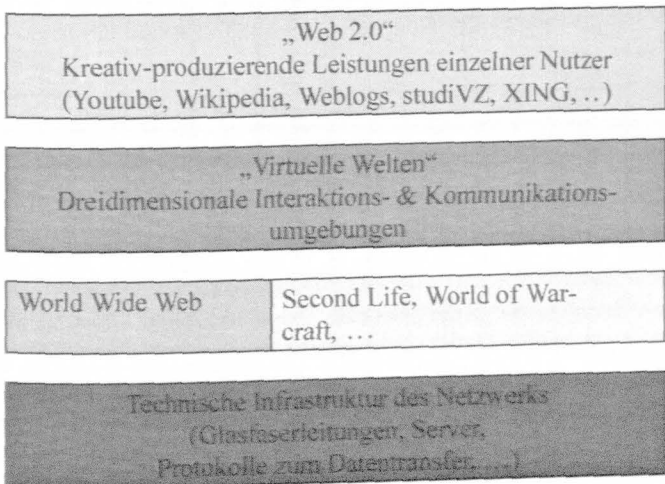


Abb. 1: Abgrenzung von Web 2.0 und virtuellen Welten

Aktuelle Daten zeigen, dass es bei der Nutzung entsprechender Dienste starke Unterschiede gibt (vgl. Tabelle 1): Virtuelle Welten wie „Second Life“ erreichen nur einen sehr kleinen Teil der deutschen Internetnutzer, und auch Netzwerkplattformen wie studiVZ oder MySpace werden nur von einem Viertel der On-

liner genutzt. Deutlich höher sind die Anteile bei Videoportalen wie Youtube und der Wikipedia, doch hier ist auch der Anteil derjenigen Nutzer sehr gering, die aktiv-produzierend tätig sind, also zum Beispiel eigene Videos einstellen oder Wikipedia-Artikel verbessern und erweitern. Allen genannten Gruppen von Anwendungen ist jedoch gemeinsam, dass es einen deutlichen Zusammenhang mit dem Alter gibt: Je jünger die Altersgruppe, desto höher ist der Anteil von Nutzern entsprechender Programme.

Tabelle 1: Nutzung ausgewählter Internetanwendungen nach Altersgruppen 2008 („zumindest selten“; in %)

	Gesamt	Davon aktiv	14-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60+
Virtuelle Welten	5	3	11	10	3	3	2	1
Private Netzwerktoplattformen/ Communities	25	21	68	57	20	7	1	1
Videoportale	50	3	90	77	59	43	18	9
Wikipedia	60	3	91	76	54	59	45	31

Quelle: Fisch/Gscheidle 2008, S. 359, 361.

Second Life

Als Beispiel für eine virtuelle Welt stellt Second Life, wie geschildert, eine dreidimensionale Umgebung bereit, in der sich Nutzer vermittelt über Avatare bewegen und per Texteingabe oder auch über Mikrofon und Headset miteinander kommunizieren können. Second Life zeichnet sich gegenüber anderen virtuellen Welten wie beispielsweise dem Spiel „World of Warcraft“ nicht nur darin aus, dass keine vorgegebenen Spielziele existieren. Nutzer können zudem vergleichsweise leicht eigene Objekte (z.B. Gegenstände, Gebäude oder Kleidung) kreieren und selbst gebrauchen, diese aber auch anderen Nutzern zur Verfügung stellen. Second Life besitzt ein eigenes Währungssystem für Transaktionen, dessen „Linden Dollar“ gegen echte Dollar oder Euro tauschbar ist. Dieser Umstand sorgte für ein starkes Medieninteresse im vergangenen Jahr (vgl. beispielhaft Stöcker 2007) und

zog zahlreiche Unternehmen und Organisationen an, die in Second Life Repräsentanzen eröffneten, um sich potentiellen Kunden zu präsentieren. Manche Regionen von Second Life erinnern daher an aufwändig gestaltete Gewerbegebiete, doch es gibt auch viele Bereiche, die von Nutzern ohne Profitinteresse, kreativ und vollkommen frei gestaltet sind.

Im Vergleich zu anderen virtuellen Welten ist Second Life allerdings nur wenig bevölkert. Schätzungen gehen davon aus, dass im Mai 2008 von den etwa 13,6 Millionen registrierten Nutzer nur etwa 30 – 60.000 gleichzeitig dort aktiv sind (vgl. Amann/Martens 2008) – und sich noch dazu auf die vielen bereitstehenden Regionen verteilen, sodass zahlreiche Orte in Second Life eher Geisterstädten, Einkaufszentren nach Ladenschluss, einer Nordseeinsel in der Nachsaison ähneln. Die prinzipiell unbeschränkten Gestaltungsmöglichkeiten von Raum und Körper zeigen bei näherem Hinsehen zahlreiche Parallelen zur realen Welt.

Zwar ist die computergenerierte Umgebung von Second Life nicht von vorneherein den Beschränkungen der physikalischen Welt unterworfen – man kann seinen Avatar dort fliegen oder zu beliebigen Punkten der virtuellen Welt teleportieren lassen. Allerdings sind Erfahrungen der Nutzer in dieser Umgebung in starkem Maße an körpergebundene Wahrnehmungen sowie an räumliche Schemata gebunden. In einer virtuellen Umgebung ohne eine euklidische Geometrie fiel die Orientierung schwer bzw. würde unmöglich. Dies gilt auch in Bezug auf die Avatare: Bei einer Analyse der in Second Life gebräuchlichen Repräsentationen hat Misoch (2007) ermittelt, dass die deutliche Mehrheit der Nutzer menschliche und vor allem: eindeutig geschlechtlich identifizierbare Stellvertreter wählt. Dabei reproduzieren die Nutzer (bewusst oder unbewusst) auch kulturell geprägte Schönheitsideale und Idealtypen von Männlichkeit und Weiblichkeit – muskulöse männliche Körper, übertriebene Rundungen und Kurven bei den Avatarinnen. Second Life erlaubt es dem Einzelnen zwar prinzipiell, seine Selbstrepräsentation unabhängig vom Aussehen des eigenen Körpers zu gestalten, sodass beispielsweise rosa Kaninchen als Avatare möglich sind (und vorkommen).

Doch dies bleibt die Ausnahme.

Da der Avatar eine grafische Repräsentation des eigenen Körpers in der virtuellen Welt ist, finden sich zudem auch Rückgriffe auf Praktiken der nonverbalen Kommunikation. Aspekte wie die Position im Raum, Gestik oder Mimik, aber auch Aussehen und Kleidung werden in face-to-face-Situationen der realen Welt erlernt und übermitteln wichtige Signale in Interaktionssituationen. Fortschritte in der grafischen Darstellung sorgen dafür, dass auch Avatare immer differenziertere Facetten der nonverbalen Kommunikation darstellen können, die sich aber in weiten Teilen an bereits bekanntem Verhalten orientiert.

So wird deutlich, dass die Merkmale der virtuellen Welten und der Avatare zwar prinzipiell frei gestaltbar sind, aber den Rückbezug auf bekannte räumliche Strukturen und körperliche Praktiken benötigen, um sinnvoll eingesetzt werden zu können.

Auch in Second Life bieten „realweltliche“ Schemata der Wahrnehmung und sozialen Kategorisierung wichtige Orientierungsleistungen – das „erste“ reicht also ins „zweite Leben“ hinein.

Web 2.0

Im Gegensatz zu „Second Life“, einer eigenständigen onlinebasierten Kommunikationsumgebung, die separat vom World Wide Web betrieben wird, umfasst der Begriff „Web 2.0“ eine inzwischen kaum noch überschaubare Menge unterschiedlicher Anwendungen, die Nutzer über den Web-Browser erreichen können. Der Begriff wurde 2005 vom amerikanischen Verleger Tim O'Reilly geprägt, um eine Reihe von Veränderungen und Innovationen prägnant auszudrücken: Neue Geschäftsmodelle und Praktiken der Software-Entwicklung, aber auch das Verlagern von bislang offline betriebenen Desktop-Anwendungen ins Internet (wie im Fall der Textverarbeitung „Google Docs“) sah er als Anzeichen einer neuen Entwicklungsstufe des Internets, die er – auf Konventionen der Software-Welt anspielend – als Version 2.0 oder eben „Web 2.0“ bezeichnete.

Der Begriff ist in verschiedener Hinsicht problematisch, nicht zuletzt weil er einen radikalen Bruch gegenüber früheren Pha-

sen impliziert, der bei näherer Betrachtung nicht haltbar ist (vgl. Schmidt 2008). Doch aus kommunikationssoziologischer Sicht lässt sich als besonderes Merkmal des gegenwärtigen Internet festhalten, dass softwaretechnische Innovationen und die immer stärkere Verbreitung von breitbandigen Internetverbindungen die Praktiken der Internetnutzer verändern.

Abstrakt gesprochen, haben sich die Bedingungen für online-basiertes Identitäts-, Beziehungs- und Informationsmanagement im Web 2.0 verändert. Konkret meint dies, dass Nutzern neue Möglichkeiten zur Verfügung stehen, um Informationen über die eigene Person im Internet zugänglich machen können, sei es durch Schilderungen in einem Weblog, das Hochladen selbst produzierter Videos und Fotos, oder das Ausfüllen einer Profilseite auf einer Netzwerkplattform (Identitätsmanagement).

Dies geschieht nicht, weil die Nutzer sich gegenüber einer unbegrenzten Öffentlichkeit zur Schau stellen oder entblößen wollen, sondern dient vorrangig als Mittel für Beziehungsmanagement in kleineren sozialen Netzwerken. Vor allem Plattformen wie MySpace oder studiVZ unterstützen das Artikulieren, Pflegen und Knüpfen von sozialen Beziehungen zwischen Personen, die ihre Lebenswelt oder thematische Interessen teilen. Aber auch in den verteilten Konversationen der Weblogs oder den Communityfunktionen von YouTube findet Beziehungsmanagement statt. Informationsmanagement meint schließlich das aktive Selektieren, Bewerten, Empfehlen und Verbreiten von Informationen aller Art, an dem Nutzer in immer stärkerem Maße beteiligt sind – ohne sich deswegen notwendigerweise als Journalisten zu verstehen. Vielmehr geht es in Weblogs, aber auch auf Social-News-Plattformen oder bei kollaborativen Verschlagwortungssystemen darum, Informationen von persönlicher Relevanz auszuwählen.

Wie steht es nun um das Verhältnis von „realer“ und „virtueller“ Welt im Web 2.0? Als Beispiel sollen im Folgenden Netzwerkplattformen wie studiVZ, MySpace oder XING dienen, bei denen Nutzer Profile mit persönlichen Informationen anlegen und mit anderen Nutzern auf verschiedenen Wegen kommunizieren können, also Identitäts- und Beziehungsmanagement leisten. Obwohl sich die Zielgruppen der jeweiligen Plattformen

unterscheiden – studiVZ wendet sich vor allem an Studierende, XING versteht sich als Angebot für berufliches „Networking“ – ist ihnen doch gemeinsam, dass Nutzer in einem ersten Schritt vor allem diejenigen sozialen Beziehungen auf der Plattform abbilden, die sie aus dem „echten Leben“ kennen. Die Plattformen stellen einen weiteren Kommunikationskanal zur Verfügung, um sich mit Kommilitonen und WG-Mitbewohnern, alten Schulkameraden in anderen Städten oder Kollegen auszutauschen. Hinzu kommt die Möglichkeit, gezielt die eigenen Kontakte zu erweitern und bspw. nach Geschäfts- oder Freizeitpartnern, gelegentlich auch nach Lebenspartnern zu suchen.

Ein entscheidender Unterschied gegenüber älteren Formen onlinebasierter Kommunikation wie dem Chat oder Foren ist dabei, dass auf vielen aktuellen Plattformen die Nutzer mit ihrer „echten Identität“ anstatt mit einem Pseudonym auftreten, also zum Beispiel ihren vollen Namen angeben. Erst dieses Verhalten ermöglicht es den Nutzern, für andere Personen auffindbar sein und die Selbstpräsentation, gegebenenfalls auch die Reputation an die eigene Identität zu koppeln. Dies schließt nicht aus, dass ein gewisser Prozentsatz der Nutzerprofile auf solchen Plattformen „Fake-Profile“, also nicht authentische Präsentationen sind. Diese gelten allerdings als Form des abweichenden Verhaltens, die die Leiterwartung der Authentizität verletzen und deswegen z.B. als Verstoß gegen die Nutzungsbedingungen sanktioniert werden.

Im Ergebnis entstehen so zweierlei Repräsentationen der realen Welt: Zum einen veröffentlichen Nutzer auf den Profildseiten Aspekte ihrer Selbst, wie Interessen, Kompetenzen oder den beruflichen Werdegang. Zum anderen spiegeln die geknüpften, ebenfalls sichtbar gemachten sozialen Beziehungen zu anderen Personen (mal als „Kontakt“, mal als „Freund“ bezeichnet) Facetten des tatsächlichen Beziehungsnetzes wider. Diese Praktiken des Identitäts- und Beziehungsmanagements knüpfen an vertraute soziologische Muster an. Teil der Sozialisation eines jeden Menschen ist zu lernen, wie man sich in welchen sozialen Situationen anderen gegenüber präsentiert: Die Rolle des Referenten bei

der Hegelwoche erfordert ein anderes Auftreten und ein anderes Kommunizieren, als die Rolle des Fussballfans im Stadion oder des Wanderfreundes bei einem gemeinsamen Ausflug. Damit verbunden ist die Erkenntnis, dass Menschen in modernen differenzierten Gesellschaften immer Teil von vielen unterschiedlichen sozialen Netzwerken sind, die sich aus Beziehungen unterschiedlicher Stärke und mit unterschiedlichen Erwartungen und Anforderungen an das Handeln des Einzelnen zusammensetzen. Soziales Handeln ist also abhängig von einem Kontext, der maßgeblich durch die jeweils adressierten Anderen bestimmt wird.

Dieser Umstand gilt auch für das Identitäts- und Beziehungsmanagement im Web 2.0, das auf dieser ganz grundlegenden Ebene nicht anders abläuft, als andere technisch vermittelte Kommunikation oder eine Interaktion face-to-face. Allerdings werden die Kommunikationskontexte auf Kontaktplattformen durch einige technische Merkmale – man kann hier auch von der „Architektur“ der Plattformen sprechen – in spezifischer Weise beeinflusst. Danah Boyd (2007), Forscherin im kalifornischen Berkeley und eine der ausgewiesenen Experten für Netzwerkplattformen, nennt vier dieser Merkmale:

1. Persistenz meint, dass die Selbstpräsentationen und Interaktionen auf solchen Plattformen nicht flüchtig sind, sondern gespeichert und anderen Nutzern zu anderen Zeiten angezeigt werden – möglicherweise auch Jahre nach ihrem Entstehen.
2. Durchsuchbarkeit meint, dass unterschiedliche Facetten einer Person relativ leicht gegenübergestellt werden können, da man zum Beispiel im Internet nach ihrem Namen suchen und auf Profile aus anderen Kontexten stoßen kann.
3. Replizierbarkeit bezieht sich auf den Umstand, dass digital vorliegende Daten (wie Angaben in einem Profil, Fotos, Videos o.ä.) ohne Qualitätsverlust kopiert und an anderer Stelle erneut publiziert werden können. Dadurch können sich Informationen sehr rasch verbreiten, auch über den ursprünglich adressierten Personenkreis hinaus.
4. Unsichtbares Publikum beschreibt einen subtilen, aber folgenreichen Umstand: Anders als in Face-to-Face-Situationen ist dem Nutzer des Web 2.0 zunächst nicht bekannt oder er-

sichtlich, welche anderen Personen an der Kommunikationssituation teilhaben. Wie ich unten nochmal anspreche, muss bewusst in die Software einprogrammiert werden, ob Besucher einer Profilseite deren Inhaber angezeigt werden.

Bereits jedes Merkmal für sich hat Auswirkungen auf die Kommunikationssituation. Vor allem aber in ihrer Kombination verändern Persistenz, Durchsuchbarkeit und Replizierbarkeit von persönlichen Informationen für ein potenziell unsichtbares Publikum die Art und Weise, wie Menschen Identitäts- und Beziehungsmanagement betreiben. Auch wenn sich die Selbstpräsentation auf einer Netzwerkplattform oder in einem Weblog in aller Regel nicht an eine gesellschaftsweite, sondern vielmehr an eine vergleichsweise kleine „persönliche Öffentlichkeit“ wendet, müssen Nutzer doch davon ausgehen, dass möglicherweise Personen ihre Informationen einsehen können, für die sie nicht gedacht sind. Als Warnung wird oft das Beispiel des Personalchefs bemüht, der vor dem Auswahlgespräch zuerst die studiVZ-Profile der Bewerber überprüft, ob sich dort möglicherweise kompromittierende Fotos finden lassen. Aber auch die eigenen Eltern (oder Kinder), Arbeitskollegen oder Nachbarn können zum Personenkreis gehören, dem man bestimmte Formen der Selbstpräsentation nicht zugänglich machen möchte.

Angesichts der wachsenden Popularität des Web 2.0 und einschlägiger Plattformen jedoch nun von einem Ende der Privatsphäre zu sprechen und den vermeintlichen Online-Exhibitionismus als neues Krisen- und Verfallssymptom unserer Zeit auszumachen, ist aus meiner Sicht übertrieben. Bei genauerem Hinsehen lassen sich zwar Verschiebungen im Verständnis von Privatsphäre feststellen, aber, worauf ich abschließend eingehen möchte, auch verschiedene technische Mechanismen und gesellschaftliche Konventionen, damit umzugehen.

In technischer Hinsicht sind hier insbesondere die Optionen zu nennen, mit denen Nutzer den Zugang zu ihren Profildaten einschränken können. So ist es beispielsweise eine gängige Funktion, bestimmte Informationen oder ganze Profilseiten nur für die bestätigten Kontakte, also für das eigene soziale Netzwerk sicht-

bar zu machen. Die Binarität dieser Unterscheidung – Freund vs. Nicht-Freund; Kontakt vs. Nicht-Kontakt – reicht für viele Zwecke schon aus, eine gewisse Kontrolle über die eigene persönliche Öffentlichkeit zu bekommen. Nichtsdestotrotz bildet sie die feine und komplexe Abstufung von Beziehungsgraden, die wir aus der sozialen Welt kennen, nur unzureichend ab. Vor allem auf den sehr populären Plattformen ist es wahrscheinlich, dass sich das Netzwerk bestätigter Kontakte eines Nutzers aus unterschiedlichen Kontexten zusammensetzt.

Die Entwickler mancher Angebote haben darauf reagiert und ermöglichen es, die eigenen Kontakte zu kategorisieren (z.B. in „aktuelle Kollegen“, „Ex-Kollegen“, „enge Freunde“ oder „entfernte Bekannte“), um bestimmte Information dann für bestimmte Gruppen freizugeben oder zu sperren. Das beruflich ausgerichtete Angebot XING lässt es sogar zu, für jeden einzelnen Kontakt im Detail zu bestimmen, welche Daten einsehbar sind.

Auf ähnlichen Wegen lässt sich auch das Problem der unsichtbaren Publika reagieren: Technisch ist es ohne weiteres möglich, jedem Nutzer anzuzeigen, welche anderen Personen das eigene Profil aufgerufen haben. Der Wert, den eine solche Anzeige haben kann, zeigt erneut das Beispiel von XING, denn dort ist diese Funktion Bestandteil des kostenpflichtigen Premium-Accounts; „normalen“ Nutzern steht diese Anzeige nicht zur Verfügung. StudiVZ dagegen überlässt es jedem einzelnen Nutzer zu entscheiden, ob man auf besuchten Profilseiten sichtbar sein möchte oder nicht. Faktisch handelt es sich dabei um eine problematische „Tarnkappen“-Funktion, die die Kontrolle über die Privatsphäre nicht dem Profilinhaber, sondern dem Besucher überlässt.

Dieses Beispiel verweist bereits darauf, dass es sich bei den anstehenden Fragen letztlich nicht um rein technische, sondern auch um soziale Entscheidungen handelt. Ich möchte dazu abschließend einen bildlichen Vergleich heranziehen: In gewisser Weise ähneln die persönlichen Öffentlichkeiten des Web 2.0 holländischen Wohnzimmern, die nur selten Gardinen oder Rollos besitzen: Sie sind von der Straße aus einsehbar, stellen aber weiterhin einen Teil der Privatsphäre dar. Es ist eine soziale Regel, dass es sich nicht gehört, vor dem Wohnzimmer einer frem-

den Person zu stehen und hinein zu schauen. Eine solche Form der Regulierung wäre auch im Web 2.0 denkbar. Der Vorwurf würde dann nicht (oder zumindest nicht ausschließlich) den vermeintlichen „digitalen Exhibitionisten“ gelten, die persönliche Inhalte im Netz für andere Menschen zugänglich machen wollen. Wenn, dann sind die „digitalen Voyeure“ zu kritisieren, die sich solche persönlichen Öffentlichkeiten aufsuchen, obwohl die Inhalte überhaupt nicht an sie gerichtet sind – und dies schließt selbstverständlich den Personalverantwortlichen ein, der unter falschem Namen in studiVZ Bewerberprofile durchcheckt. Stünde der gleiche Personalchef abends vor dem Fenster meines Wohnzimmers, während ich gerade eine Party mit Freunden feiere, würde wohl schnell deutlich, dass hier Regeln der Höflichkeit und der Achtung der Privatsphäre verletzt werden.

Fazit

Mit meinem Beitrag wollte ich drei Dinge deutlich machen, die das Verhältnis von realer und virtueller Welt, von erstem und zweitem Leben berühren: Erstens setzen onlinebasierte Räume eine materiell-physische Infrastruktur voraus und unterliegen in vielfacher Hinsicht Regulierungen, die aus der realen Welt stammen. Zweitens betonen virtuelle Welten wie Second Life zwar das kreative und freie Gestalten von Umgebungen und digitalen Verkörperungen, sind jedoch durchzogen von Strukturierungen aus und Bezügen zur realen Welt. Drittens schließlich sind Anwendungen des Web 2.0 darauf angelegt, reale Identitäten und Beziehungen zu repräsentieren, zu pflegen und zu erweitern. Das Internet stellt also keinen virtuellen Raum dar, der losgelöst vom Realen existiert. Stattdessen sind virtuelle und reale Welt untrennbar miteinander verbunden.

Weiterführende Literatur

Amann, Rolf / Dirk Martens (2008): Synthetische Welten: Ein neues Phänomen im Web 2.0. In: Media-Perspektiven 5/2008, S. 255-270.

Barlow, John P. (1996): A Declaration of the Independence of Cyberspace. 1996.

Online-Publikation: <http://www.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.

Boyd, Danah (2007): Incantations for Muggles: The role of ubiquitous Web 2.0 technologies in everyday life. Vortrag bei der O'Reilly Emerging Technology Conference, San Diego, 28.3.2007. Online: <http://www.danah.org/papers/Etech2007.html>

Cairncross, Frances (2001): The death of distance. How the communications revolution will change our lives. 2. Auflage. Boston.

Castells, Manuel (2001): Das Informationszeitalter. Band 1: Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft. Opladen.

Fisch, Martin/Gscheidle, Christoph (2008): Mitmachnetz Web 2.0: Rege Beteiligung nur in Communitys. In: Media-Perspektiven, Nr. 7, 2008, S. 356-364. Online verfügbar: http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/fileadmin/Online08/Fisch_II.pdf.

Gilder, George (1995): Death of Cities. In: Forbes ASAP, 27.2.1995.

Misoch, Sabina (2007): Avatare als Verkörperungen im virtuellen Raum. In: merzWissenschaft, Heft 2007-6, S. 73 – 85.

Schmidt, Jan (2005): Der virtuelle lokale Raum. Zur Institutionalisierung lokalbezogener Online-Nutzungsepisoden. München.

Schmidt, Jan (2008): Was ist neu am Social Web? Soziologische und kommunikationswissenschaftliche Grundlagen. In: Zerfaß, Ansgar; Martin Welker; Jan Schmidt (Hrsg.): Kommunikation, Partizipation und Wirkungen im Social Web. Zwei Bände. Köln.

Stöber, Rudolf (2003): Mediengeschichte. Die Evolution „neuer“ Medien von Gutenberg bis Gates. Eine Einführung. Zwei Bände. Wiesbaden.

IMPULSREFERAT ZUR PODIUMSDISKUSSION

I.

„Wünsch mir im Himmel einen Platz / (auch wenn die Balken brächen) / bei Bellman, Benn und Ringelnatz / und wünschte, dass sie e i n e n Satz / in e i n e m Atem sprächen: / nimm Platz!“

Von dem Anfang dieser Woche verstorbenen Peter Rühmkorf stammen diese Zeilen. Sie dienen nicht nur der ein „paar Schaufelwürfe vorm Grab“ vorgetragenen Bitte um die „Aufnahme in die literarische Ahnengalerie“, sondern führen zugleich auf direktem Weg in die der 19. Bamberger Hegelwoche zugrunde liegenden Frage: „Gibt es ein zweites Leben?“

Peter Rühmkorf hat die Szene im Himmel in der ihm eigenen Weise weiter ausgestaltet. Diesen Platz im Himmel wünscht er sich, weil er dann endlich mit Ringelnatz Skat spielen könnte.

Zielt die Rede von einem zweiten Leben auf einen Zeitraum, in dem Menschen, die zu ungleichen Zeiten lebten, endlich miteinander Skat spielen können? Wird in einem zweiten Leben kompensiert, was sich in diesem Leben nicht verwirklichen ließ? Gibt es verschiedene Leben in einem zeitlichen Nebeneinander?

II.

Im Rahmen dieser Hegelwoche hat die Frage nach einem zweiten Leben einen anderen Sinn. Die Überschrift „Second Life. Avatare. Cyberwelt“ verweist nicht auf ein anderes künftiges Leben, sondern auf eine Art paralleler Biographie. Das „Second Life“ steht als Synonym für die Konzeption eines zweiten Lebens im zeitlichen Nebeneinander. In ihm kommt zugleich der Traum von einer neuen Identität zum Ausdruck, von einem neuen Leben,

einem Neubeginn. Diesen Versuch gibt es nicht erst, seit die elektronischen Medien uns in virtuelle Welten versetzen.

Hinlänglich bekannt ist die Bezeichnung des Karneval als „fünfte Jahreszeit“, als Zeit außerhalb der üblichen Zählung, als Möglichkeitsraum dazu, „aus sich herauszugehen“. Eine vergleichbare Funktion hat für manche der Urlaub als Gegenentwurf zur Alltäglichkeit und damit als eine Zeit, in der sich das „eigentliche“ Leben vollzieht. Wer aber nicht nur „dann mal weg“ sein will, sondern nach einem ganz neuen Leben sucht, der wandert aus. „Goodbye Deutschland!“ und „Neues Leben XXL“ berichten Woche für Woche von Menschen, die fernab der Heimat die Chance auf ein zweites Leben suchen.

Am auffälligsten freilich zeigt sich all dies in der Elektronikwelt. Ein neuer Videospiele-Kassenschlager mag das illustrieren. Schon am ersten Verkaufstag wurde mit „Grand Theft Auto IV“ mehr Geld eingenommen als mit dem Kinohit „Spiderman 3“ oder mit dem letzten „Harry Potter“-Band. In einer Woche wurde es von mehr als sechs Millionen Menschen gekauft. Nur zum Vergleich: Madonnas letzte CD wurde genauso oft verkauft; das dauerte allerdings nicht eine Woche, sondern drei Jahre. „GTA IV“, wie das Spiel nur genannt wird, eröffnet den Spielern Möglichkeiten, die vorher undenkbar waren.

Spielt man ein Videogame normalerweise nacheinander, Level für Level, Aufgabe für Aufgabe, so kann die Hauptfigur hier ein multiples Leben führen. Der brutale Gangster Nico Bellic kann, außer Verbrechen zu verüben, auch bowlen gehen, sich in der Kneipe betrinken oder Dart spielen. Er kann in einem eigens für das Spiel produzierten Fernsehkanal Filme sehen. Ein in das Spiel integriertes Internet steht zum Surfen bereit. Ließ der Spieler seine Hauptfigur mal wieder einen Wagen stehlen, so vermag er einen von 19 Radiosendern einzuschalten. Ein Kommentator bewertet „GTA IV“ als die „lebendigste Welt, die je ein Videospiel geschaffen hat.“ Dabei wird die Verherrlichung von Gewalt verkaufsfördernd eingesetzt.

Eine lebendige Welt, eine parallele Welt, ein „Second Life“, dem sich Millionen von Menschen widmen. Sie probieren sich in Videospiele aus. Sie knüpfen in Chatrooms neue Kontakte. Sie

schlüpfen in Avatare, die karnevalesk gestaltet sind, und erkunden virtuelle Räume.

Die Cyberwelt ermöglicht es jedem, der will, ohne die Konsequenz einer wirklichen Veränderung ertragen zu müssen, eine neue Identität auszuprobieren, die Freiheit vom eigenen Ich zu suchen und durchzuspielen. Die Chance, neu zu beginnen, lässt sich nahezu beliebig wiederholen. Noch einmal – und zugleich mit einem Hauch von Fußball-Europameisterschaft – Peter Rühmkorf: „Lieber als verhaunten Bällen nachzusinnen, / zieh ich vor, / noch mal von vorn zu beginnen.“

III.

Wer beginnt, sich in der Welt des world-wide-web eine zweite Identität aufzubauen, der legt einen „Avatar“ an, eine Identifikationsfigur, die von anderen angesprochen werden kann, eine elektronische Konfiguration, die im virtuellen Raum Orte besetzen und Wege zu belegen vermag. Das Wort „Avatar“ ist eine Ableitung aus dem Sanskrit; es wird im Hinduismus zur Darstellung des wiederholten „Herabstiegs“ einer Gottheit zum Zwecke der jeweiligen Wiederherstellung der Weltordnung verwendet. Ich halte es nicht für einen Zufall, dass dieser Begriff zu einem konstitutiven Bestandteil der Konzeption eines „Second Life“ geworden ist. In ihm verbirgt sich die Sehnsucht danach, ein in seiner Bestimmung und in seinem Vollzug identisches Leben zu führen.

Christen bejahen die Frage, ob es ein zweites Leben gibt. Sie wissen zugleich, dass es eine das reale Leben bedrohende Gestalt annehmen kann, die den alltäglichen Lebensvollzug verleugnet. Die Bitte jedoch „Dein Reich komme“, von Christen rund um den Erdball täglich ausgesprochen, meint ein „Second Life“ in einem lebensdienlichen Sinn, die das Leben neu ergreifen lässt.

Das ist die Perspektive, von der aus ich auf den Sog neuer Formen des „Second Life“ schaue. Statt kulturkritisch zu lamentieren, sollte man den Motiven nachspüren, die sich in der Faszination durch „Second Life“ Ausdruck verschaffen. Ein Motiv ist die

Flucht aus dem Alltäglichen und Gewohnten. Wer die Tragik und Verletzlichkeit des Lebens nicht erträgt, sucht ihr zu entfliehen. Hier wird unausgesprochen der Wunsch laut, das Leben möge sich wieder zum Guten wenden und heil werden.

Dieses Motiv führt ebenso eine religiöse Bedeutung mit sich wie das andere Motiv, nämlich der Wunsch, ein Leben ganz neu zu beginnen, ein neuer Mensch zu werden. Mit ihm sind wir noch einen Schritt näher an einem Grundimpuls des christlichen Glaubens: „Ist jemand in Christus, so ist er eine neue Kreatur; das Alte ist vergangen, siehe, Neues ist geworden.“ Mit dem Neuen verbindet sich die Hoffnung, es dieses Mal richtig zu machen, von den Abwegen auf einen klaren Weg zu geraten: „Nun aber bleiben Glaube, Hoffnung, Liebe, diese drei, aber die Liebe ist die größte unter ihnen.“

Schließlich wird in einem „Second Life“ die Chance gesucht, sich wieder und wieder auszuprobieren. Das ist die Hoffnung ewiger Kindheit, die Hoffnung, in der Welt der Optionen bleiben zu können. Insofern ist „Second Life“ eine Antwort auf die Multioptionengesellschaft. Man möchte sich keine Option verbauen. Denn ein Scheitern könnte nachhaltige Konsequenzen haben. Man möchte keine irreversible Entscheidung treffen, sondern immer wieder von vorne beginnen können. Denn um einen definitiven Schritt gehen zu können, braucht man einen klaren Bezugsrahmen; er aber fehlt.

In der Flucht vor dem Leben meldet sich der Wunsch nach seiner Heilung. Der Wunsch nach einem Neubeginn ruft nach einer Orientierung für das eigene Leben. Im kindlichen Ausprobieren wird die Frage nach dem tragenden Bezugsrahmen laut.

Alle drei Motive sind durch die Frage nach dem Wert und dem Ort des eigenen Lebens und damit nach der eigenen Identität verbunden. Sie weisen deutlich religiöse Bezüge auf.

In diesen Motiven liegen positive Ansatzpunkte für Wertorientierung und Identitätsfindung. Die Flucht aus dem Alltäglichen und Gewohnten kann dazu führen, das Alltägliche und Gewohnte neu anzunehmen. Die Suche nach einer Spur für das eigene Le-

ben kann sich erfüllen. Wer die Erfahrung des Versagens in sein Leben integriert, gewinnt in diesem Leben einen neuen Stand.

Zur Versuchung wird das „Zweite Leben“ dann, wenn die Rückkopplung zum ersten verloren geht, wenn das „Second Life“ in Konkurrenz tritt zu dem Leben, in das hinein wir von Gott gerufen und von einer Mutter geboren sind. In einer solchen Versuchung stellt sich die Frage nach dem Heil, nach der Orientierung und nach dem Bezugsrahmen unseres Lebens erst recht, nämlich in radikaler Weise.

IV.

Der Schritt vom Wunsch zur Wirklichkeit fällt schwer. Denn ein solcher Schritt ist nicht nur mit Erfüllung, sondern auch mit Verzicht verbunden. Wer unter mehreren Möglichkeiten des Lebens eine verwirklicht, lässt andere Möglichkeiten ungenutzt.

Wer den Schritt von der Vielfalt der Optionen zu einer bestimmten Lebensform geht, räumt seinen Platz in der virtuellen Welt und lässt sich auf die wirkliche Welt ein. In der wirklichen Welt aber haben wir es stets nicht nur mit Gelingen, sondern auch mit Scheitern zu tun; Widerstände und Probleme bleiben nicht aus. Mit ihnen muss man sich auseinandersetzen, wenn man einen solchen Schritt tut.

Mit Peter Rühmkorf habe ich begonnen; mit seiner Interpretation der Identitätsfrage will ich schließen: „Die Frage nach dem Sinn kennt keine Ruh / – wohl weiss ich, dass ich bin – doch nicht wozu. / Trotzdem behaupte ich, die Welt alleine, / ich meine, ohne mich, das wäre noch keine.“

Podiumsdiskussion

IDENTITÄT UND RELIGION – GIBT ES EIN ZWEITES LEBEN?

Auf dem Podium:

Dietrich Dörner

Wolfgang Huber

Jan-Hinrik Schmidt

Roland Simon-Schaefer

Walther Zimmerli

Gesprächsleitung:

Werner Reuß

Werner Reuß: Meine Damen und Herren, verehrte Zuschauer, ganz herzlich Willkommen hier in der Aula der Otto-Friedrich-Universität zu einer Diskussion im Rahmen der Hegelwoche, die jährlich veranstaltet wird von der Stadt Bamberg, dem Medienhaus „Fränkischer Tag“ und der Otto-Friedrich-Universität. „Identität und Religion – gibt es ein zweites Leben?“ so der Titel der heutigen Diskussion. Vor noch nicht allzu langer Zeit waren zumindest gläubige Menschen überzeugt, dass das zweite Leben, das ewige Leben ist und erst nach dem Tode beginnt und mit der Erlösung und Auferstehung. Noch im Jahr 2004 glaubten 48 % aller Deutschen an ein Weiterleben nach dem Tod. Aber der Traum von einem zweiten Leben, von einer anderen Identität ist so alt wie die Menschheit selbst. Was waren wir nicht schon alles als Kinder: Cowboy und Indianer, Fußballstar, Puppenmutter, Lokomotivführer oder anderes. Doch die Möglichkeiten des Eskapismus sind heute so groß wie niemals zuvor. Die Technik macht es möglich. Allein das 3D-Onlinespiel, „Second Life“, hat weltweit schon 11 Millionen Nutzer. Welche Sehnsüchte stecken dahinter? Wie virtuell wird das Reale, wie real das virtuelle Leben? Braucht man eine zweite Welt um der zu sein, der man sein will? Oder ist das alles nur vorübergehende Spielerei? Wer hilft mir meine wahre Identität zu finden?

Diese und andere Fragen wollen wir heute diskutieren. Ich darf Ihnen zunächst unsere hochkarätigen Gäste vorstellen: Bischof Prof. Dr. Wolfgang Huber, Bischof der evangelischen Kirche in Berlin-Brandenburg und seit 2003 auch Vorsitzender des Rates der evangelischen Kirche Deutschlands EKD; Prof. Dr. Dietrich Dörner, Psychologe, er beschäftigt sich mit künstlicher Intelligenz und der Modellierung und Simulation von Emotionen; Dr. Jan-Hinrik Schmidt, wissenschaftlicher Referent für digitale interaktive Medien und politische Kommunikation am renommierten Hans-Bredow-Institut für Medienforschung in Hamburg; dann Prof. Dr. Walther Christoph Zimmerli, Präsident der Brandenburgischen Technischen Universität Cottbus, er ist Philosoph, unter anderem Mitglied des Weltrates für Ethik sowie der Schweizer Akademie für Ingenieure und Begründer der Hegelwochen und Prof. Dr. Roland Simon-Schaefer, Philosoph, nach Lehrtätigkeiten in Zürich, Düsseldorf, Braunschweig, Magdeburg, Hannover und Hildesheim unterrichtet er seit 1996 hier an der Uni Bamberg und hat jetzt auch schon das Duzend voll gemacht, 12 Hegelwochen organisiert. Ihnen allen ein herzliches Willkommen!

Herr Bischof, Sie sind schon von Berufswegen permanent mit dem Phänomen „Identitätssuche“ und „Identitätsfindung“ beschäftigt. Wie beurteilen Sie nicht nur bezogen auf das Spiel, sondern ganz allgemein das Phänomen „Second Life“, die Suche nach der eigenen Identität, die Suche nach einer anderen Identität, die Flucht aus der Wirklichkeit?

Wolfgang Huber: Das kommt jetzt darauf an, von welcher Seite aus man diese Phänomene anschaut. Sie sind durch eine große Zweideutigkeit ausgezeichnet. Man kann sich an sie herantasten, indem man nach den Motiven fragt, die die Faszination von „Second Life“ ausmachen. Dann rate ich dazu, nicht mit einer kulturpessimistischen Nörgelei an diese Phänomene heranzugehen, sondern die Identitätssuche, die sich in ihnen ausdrückt, wirklich ernst zu nehmen. Man kann auf der anderen Seite aber den Charakter der Versuchung überhaupt gar nicht verkennen, der darin liegt. Die erste Versuchung ist übrigens diejenige, dass Menschen ihre Lebenszeit im wahrsten Sinne des Wortes verspielen, weil sie

diese Zeit in ein Anderes, in ein „Second Life“ investieren. Und man sollte auch die andere Gefahr nicht verkennen, dass Menschen so fasziniert sind von der Multioptionsgesellschaft, dass sie in ihr verharren wollen, dass sie sozusagen den Schritt vom Kindsein zum Erwachsensein nicht gehen, sondern in der Welt der Möglichkeiten verharren und zu dem Verzicht nicht bereit sind, der nötig ist, wenn man in ein wirkliches Leben eintreten will. Ich glaube, nur wenn man diese Ambivalenz in den Blick fasst und versucht eine Möglichkeit dazu zu finden, Menschen bei ihren wirklichen und wichtigen Motiven zu packen und dazu zu bringen das Verhältnis zwischen dem eigenen und gelebten Leben und jenen Phantasiewelten, in die hinein sich leicht verlieren lässt, zu reflektieren, kann man auch mitspielen im „Second Life“, und damit dann einigermaßen vernünftig, übrigens auch einigermaßen erwachsen, umgehen. Ich glaube, der entscheidende Punkt dabei ist die Funktion von Vorbildern, die Frage was die Peers in Gruppen tun und welchen Umgang mit solchen Phänomenen sie vorleben. Das ist die entscheidende Frage, einen angemessenen Umgang mit diesen Entwicklungen zu Stande zu bringen.

Es hat, so finde ich, eine absolut signifikative Bedeutung für gesellschaftliche Phänomene insgesamt. Ich werde das an dem mir im Augenblick besonders wichtigen Punkt des Verhältnisses von Kindsein zum Erwachsensein noch einen Augenblick verdeutlichen: Die Verlängerung der Kindheit, die Verlagerung von Jugendkulturen ins dritte oder ins vierte Lebensjahrzehnt, sind Phänomene für diese Entwicklungen. Das für mich und meine Generation absolut erstaunliche Phänomen, dass Kinder gar keine Lust mehr haben, ihr Elternhaus zu verlassen, sondern immer noch ihre Füße unter den Küchentisch ihrer Mutter stecken wollen. Die Verzögerungen von Lebensentscheidungen, zum Beispiel der Gründung einer Familie, bis man dann resigniert feststellt, dafür ist es zu spät. Es ist dieses Verharren sozusagen vor der Tür aus der Multioptionsgesellschaft hinaus, in einer älter werdenden Gesellschaft ein Hauptproblem. Es verstärkt eine Tendenz in unserer Gesellschaft, die ich beunruhigend finde.

Und deswegen lautet mein Appell, schaut die Motive an, diskutiert über diese Motive, bildet Vorbildstrukturen dafür, dass man mit solchen Dingen gelassen spielerisch umgehen kann, ohne ihren Versuchungen zu erliegen.

Werner Reuß: Herr Prof. Simon-Schaefer, bleiben wir bei den Motiven. Jeder zweite der 500 Millionen Europäer nutzt das Internet heute regelmäßig. Es ist für Jugendliche inzwischen das wichtigste Medium noch vor dem Fernseher. Es wird gebloggt, es wird gechattet, Musik wird heruntergeladen, man spielt alleine oder auch mit anderen. Warum ist das Internet so reizvoll, was macht die Attraktivität dieses Mediums aus?

Roland Simon-Schaefer: Ich muss dazu sagen, ich bin alt-europäisch sozialisiert. Ich bin gar kein großer Internetnutzer. Sie haben also im Grunde genommen dem falschen Menschen diese Frage gestellt. Aber ich will mich ein bisschen verteidigen. Als Herr Huber von der fünften Jahreszeit sprach (das ist Karneval), habe ich mich gefragt: Als was habe ich mich eigentlich in der Jugend verkleidet? Natürlich war ich Indianer und ich war Old Shatterhand. Ich hatte nämlich, aber das ist jetzt wieder Realität, zwei Gewehre und ich war daher auf dem Spielplatz immer Old Shatterhand. Und dann habe ich mich gefragt: Als was habe ich mich dann später verkleidet? Als Mackie Messer. Und irgendwann hatte ich das Gefühl, ich glaube, ich habe mich als mich selbst verkleidet. Sollten Sie mal in den Genuss kommen Dietrich Dörner und mich den „Kanonensong“ singen zu hören, so werden Sie sich wahrscheinlich fragen, wer ist Polizeipräsident Braun und wer ist Mackie Messer. Aber lassen wir den Gag. Ich nutze natürlich die Medien soweit sie mich interessieren. Gleichzeitig sammeln sich Bücher an und das sind ja auch Medien. Deswegen muss ich nicht immer ins Internet gehen, ich finde ganz viel in den Büchern, die ich zu Hause habe. Das ist ja dann auch Nutzung von virtuellen Realitäten, wenn ich ein Bild nicht in Natura sehe, sondern in der Abbildung zum Beispiel. Aber ich habe das Bild als Bild schon in mir. Ich gehe aber davon aus, wir erleben da etwas ganz Großartiges, weil das Internet ganz vielen Menschen plötzlich Zugänge gibt zu Inhalten, die vorher, sofern sie in Büchern waren, dann doch nicht allen zugänglich waren. Wir haben

ja immer davon geträumt, je nachdem, wenn irgendetwas Neues hinzukommt, jetzt wird die Menschheit befreit. Buchdruck hat die Menschheit befreit, ganz klar. Sofort kommt die Aufklärung, nein als Erstes kam der „Hexenhammer“, gehört nämlich zu den Inkunabeln, den Buchdrucken vor 1500. Das heißt, die Technik hat die Menschen selten befreit. Benjamin hat mal gesagt: „So jetzt kommt der Film, jetzt werden die Menschen frei!“ Nein, der Propagandafilm kam. Das Radio macht die Menschen frei.

Nein, Göbbels! Also, es sind nicht die Techniken, die die Menschen bisher befreit haben, aber Techniken bieten Menschen Zugang zu Dingen, die sie vorher nicht so hatten, und deshalb muss ich sagen, das Internet ist eine ganz großartige Möglichkeit, wenn man sie in der richtigen Weise nutzen kann. Gleichzeitig wissen wir natürlich, dass ganz viele Nutzungen nicht in der Weise unseren Interessen entspricht. Ich habe vor zwei Wochen plötzlich erfahren, dass täglich in Deutschland etwa 2000 Pornovideos ins Internet gestellt werden. Das ist auch Realität. Das heißt, das haben wir in den beiden Tagen im Grunde genommen herausbekommen, das Internet verändert nicht den Menschen, aber es gibt vielen Menschen Möglichkeiten, die schon immer im Menschen drin geschlummert haben und das sind positive und negative Möglichkeiten. Es gibt ja diese wunderbare Geschichte, wenn jetzt alle Chinesen im Internet wären, dann sind sie plötzlich alle Demokraten.

Weiß ich nicht... Die Faschisten sind im Internet ja auch anwesend. Also das Internet ist das Medium, welches Gedanken wunderbar verteilen kann, aber nach wie vor ist der Inhalt von Gedanken wichtig, die Hauptsache.

Werner Reuß: Herr Prof. Dörner, die Inhalte sind wichtig, sagt Prof. Simon-Schaefer. Schon 25 Prozent der Sechsjährigen haben ein eigenes Fernsehgerät in ihrem Zimmer, bei Jugendlichen ab 15 ist es schon fast ein Drittel, hinzu kommen weitere Medien Handy, Internet, Ipod, MP3-Player, Spielkonsole, Computerspiele, vielleicht auch hier und da mal ein Buch, wenn der Hinweis gestattet sei. Junge Menschen sind umgeben von Medien, nutzen Medien nicht nur intensiv vielleicht auch exzessiv.

„Wenn Medien eine so wichtige Rolle spielen, hat das auch eine Bedeutung für die Identitätsfindung“, so die Leiterin des Instituts für Medienpädagogik Frau Prof. Dr. Helga Theunert. Sehen Sie das auch so? Wenn ja, welche Bedeutung für die Identitätsfindung haben Medien denn?

Dietrich Dörner: Zunächst mal meine ich, die Attraktivität von Spielkonsolen, Fernsehen, Videospielen, Computerspielen, usw. ist so hoch, dass man es überhaupt nicht verhindern kann, dass Kinder mit solchen Sachen in hohem Maße umgehen. Das wesentliche Problem hat Bischof Huber schon angesprochen, es kommt darauf an, den Kindern beizubringen und zu sagen, wie sie damit umgehen. Mit Verboten ist nichts getan. Es ist auch nichts mit Deformierungen, Killerspielen, usw.... getan. Wenn man genau hinschaut, sind diese Killerspiele oftmals eher nicht gewaltverherrlichend, sondern abschreckend auch für die Leute, die sie spielen. Aber das ist eine andere Sache, die kann man bei Gelegenheit noch einmal diskutieren. Es kommt ganz einfach darauf an, dass man die Benutzer von Spielen dazu bringt zu sehen, was sie da an Möglichkeiten ausschöpfen können, was sie lernen können bei solchen Spielen, was sie erproben können und was eben zu viel ist. Das ist der entscheidende Punkt dafür. Meistens steuert sich das nebenbei ganz schön alleine. Es gibt Phasen, in denen besonders die berühmten 13- bis 18-, 19-jährigen Jungen oder jungen Männer wirklich exzessiv spielen. Das hören wir oft, das ist gar nicht sehr selten. Phasen von 30, 40, 50 Stunden spielen sie in der Woche. Aber das geht vorbei, wenn die Leute sehen, es erschöpft sich und sie schaffen das nicht mehr, wenn andere Belohnungen kommen, wenn sie sehen, dass andere Sachen auch ganz spannend sind. Es geht nicht so vorbei, dass sie aufhören zu spielen, sie spielen meistens weiter, spielen andere Spiele und so dosiert, dass es ihrem gewöhnlichen Bezug nicht mehr schadet. Bis auf einige, die hängen bleiben, die gibt es auch. Nicht nur in dem Lebensalter von 13 bis 18, die gibt es auch im höheren Lebensalter. Ich hatte in meinem Referat von einem 38-jährigen Zahnarzt berichtet, der seine Praxis verkaufte und sich in „World of Warcraft“ zurückzog und da lebt er jetzt noch. Aber so richtig glücklich im Leben werden sie dabei nicht, weil sie irgendwie

merken, es ist doch was anderes, das ist nicht die ganze Welt, das ist nicht die heile Welt. Ich denke, dass man von Spielen sehr viel haben kann, man kann sich selbst erproben, wie Bischof Huber auch ausführte. Man lernt auch etwas, man lernt beispielsweise den Umgang mit fremden Welten, denn man muss beim Spielen ja ständig erleben, dass man sich mit neuen Weltbildern, neuen Realitäten, neuen Regelsystemen auseinandersetzen muss und dass es so etwas wie absolute Wahrheiten nicht gibt. Also man könnte sagen, Spielen ist unter Umständen ein ganz interessantes Mittel gegen die Absolutheit von Ideologien, weil sie sagen, das kann richtig sein hier, aber das ist richtig da und ich muss jeweils sehen, was richtig ist, ich muss mir Gedanken darüber machen, ich muss mich selbst formen. Das Sich-selbst-formen spielt auch hier eine Rolle. Strategiespiele sind oftmals sehr kompliziert. Ich habe, nicht ohne Widerspruch zu bekommen, in meinem Vortrag gesagt, dass sie bei Weitem komplizierter sind als Schach. Aber das stimmt, man kann es ausrechnen. Man muss sich in solchen Spielen erproben, man lernt Denken dabei, wenn man es richtig macht, wenn man es ein bisschen reflektiert. Man lernt an Probleme richtig ranzugehen, mal so, mal anders, man lernt Flexibilität. Und da das ganze ziemlich geballt kommt, in der normalen Realität zieht sich das lange hin, lernt man das auch relativ schnell. Das sind die positiven Möglichkeiten, die dabei sind.

Und was man tun sollte, ist ganz einfach, wenn wir bei den Kindern bleiben, mit den Kindern spielen. Ihnen nichts verbieten zu spielen. Man muss nur nicht unbedingt 4-, 5- oder 6-Jährige an diese Killerspiele heranlassen, das ist vielleicht ein bisschen zu früh.

Aber im späteren Alter, spielt man mit ihnen, schaut, was sie wirklich machen. Man wird dann unter Umständen herausbekommen, dass das, was wir vermuten das sie tun – dass hier Gewalt verherrlicht wird oder dass sie Bodelle übernehmen – gar nicht der Fall ist, sondern, dass sie es deshalb spielen, weil das Spaß macht, weil das Spannung bringt. Die meisten Spiele, Schach, Mühle, Mensch-ärgere-dich-nicht, sind Kampf- und Kriegsspiele, Killerspiele, wenn man es so will. Das vergessen wir ganz, weil einfach dieser Aspekt Spannung bringt in die ganze Geschichte,

Überraschungen bringt. Und das ist das Wesen des Spiels, was darin sein muss. Man muss nicht glauben, dass die Leute sagen: „Au prima, weil ich jetzt hier mit der Kettensäge Monster zerlege, benutze ich das als Modell für den Umgang mit meinem Nachbarn.“

Das tun die Leute nicht, sie wissen genau zu unterscheiden was Spiel und was Realität ist. Wenn man sie ernsthaft befragt und nicht hochmütig befragt, wieso sie denn diese fürchterlichen Spiele spielen, sondern fragt, was sie so spielen, was daran der Spaß ist, bekommt man auch die entsprechenden Antworten. Ein 15-Jähriger weiß, was sie antworten. Wenn man ihn fragt: „Steigert sich da nicht deine Gewaltbereitschaft?“, antwortet er mit: „Jawohl! Das macht mir richtig Spaß.“ Wenn man sie beispielsweise anders befragt: „Sag mal, was hältst du denn von Krieg und Gewalt bei Kriegsspielen.“, bekommt man unter Umständen ganz andere Antworten. Man bekommt: „Ich habe jetzt erst gemerkt wie fürchterlich Krieg ist. Hier spiele ich gerne, weil es eine Reset-Taste gibt und weil ich nicht betroffen bin, aber ich möchte bitte nicht in eine reale Situation dieser Art hineinkommen.“ Das gibt es. Die Leute, die so etwas erforschen, fragen danach nicht. Deshalb bekommen sie auch die Antwort nicht.

Werner Reuß: Weil es Spaß macht, greife ich gerne auf. Herr Prof. Zimmerli, Sie haben die Philosophie mal die „Lizenz zum Reflektieren“ genannt und an anderer Stelle haben Sie gesagt, die Philosophie ist wie eine öffentliche Kläranlage, die die Funktion hat Ordnung zu schaffen und die Gedanken zu sortieren. Deshalb würde ich Sie um ihre Einschätzung bitten, warum ist diese Cyberwelt, wir haben einen Teil der Antwort ja von Prof. Dörner schon gehört, so attraktiv? Ist die reale Welt zu langweilig, bietet sie nicht genügend Spannung, hat sie nicht genügend Anreize?

Walther Zimmerli: Lassen Sie mich, apropos „Lizenz zum Reflektieren“, die Frage so beantworten, wie Philosophen das normalerweise tun: sie antworten nämlich auf eine Frage, die ihnen gar nicht gestellt worden ist, und behaupten, dass sei die Antwort. Ich beantworte jetzt erstmal die Frage, wie fühlen Sie sich eigentlich, Herr Zimmerli? Und die Antwort heißt: ich fühle

mich so wie im zweiten Leben. Ich habe durchgerechnet, es ist genau 20 Jahre her, dass ich hierher berufen worden bin, es ist genau 19 Jahre her, dass wir die Idee der Hegelwochen hatten, und es ist 18 Jahre her, dass wir die ersten Hegelwochen durchgeführt haben. Als kleines semantisches Schmankerl sei erwähnt, dass wir damals, als die Hegelwochen eindeutig noch im Singular waren, sie „Hegelwochen“ im Plural genannt haben. Jetzt, wo sie eindeutig im Plural sind, steht auf dem Programm „Bamberger Hegelwoche“. Das ist interessant. Wir haben damals sozusagen das „Second Life“ der Bamberger Hegelwoche schon vorweggenommen. Ich will damit sagen: Es freut mich, wieder hier zu sein: viel hat sich hier gar nicht verändert...

Als ich das Programm gelesen habe, zu dem mein Freund Roland Simon-Schaefer mich freundlicherweise eingeladen hat, habe ich gedacht: „Gibt es ein zweites Leben, können die denn nicht bis drei zählen?“ Die Antwort heißt nämlich, es gibt gar nicht ein Leben und dann daneben ein zweites, sondern unser Leben selbst besteht aus lauter unterschiedlichen Leben. Wir sind anthropologisch gesehen sozusagen Lebensvervielfacher unentwegt. „Wir planen, wir entwerfen“, hat die philosophische Anthropologie das genannt. Wir sind selber Entwurf, d.h. wir sind uns immer voraus in allen möglichen virtuellen Räumen.

Das heißt: anthropologisch gesehen haben wir hier keinen neuen Befund vor uns, sondern das ist Menschsein. Menschsein heißt sich in mehr Welten bewegen als nur in der einen. Das bedeutet aber auch, dass Wirklichkeit und Virtualität schwerer zu unterscheiden seien werden, wenn man das mal verstanden hat. Ich habe, um mich vorzubereiten, in meinen eigenen Texten gelesen. (Sie wissen schon: Hegel hat einmal gesagt: „Man wird immer am liebsten aus seinem eigenen Keller bedient“). Vor ziemlich genau 11 Jahren habe ich mal einen großen Vortrag vorm VDI gehalten über „Virtuelle Realität“. „Virtuelle Realität“ war damals das Catchword. 1989 ist nicht nur die Mauer gefallen, sondern 1989 ist auch der Begriff „virtual reality“ entstanden, von Lanier in die Diskussion eingeführt. Damals entstand eine große Debatte um die Frage: wird nicht die Virtualität unserer Welt dazu führen, dass wir unsere reale Welt gar nicht mehr ernst neh-

men, dass wir vielleicht nicht einmal mehr unterscheiden können, ob wir uns in „muds and moose“, diesen multi-user-dungeons bewegen, ob wir Spiele spielen oder in der Realität leben, ob wir wir sind oder ob wir unsere angenommene Identität sind. Seither sind fast 2 Jahrzehnte ins Land gegangen, und wir können immer noch zwischen unser realen und unser wirklichen Identität unterscheiden. Und der Grund ist philosophisch gesehen ganz einfach. Der Grund liegt darin, dass virtuelle Realität natürlich so etwas wie ein hölzernes Eisen, ein Widerspruch in sich selbst ist. Entweder virtuell oder real, und wenn wir versuchen, das zu vermischen, ist die Lösung wieder ganz einfach: es gibt niemanden, der, wenn er aus der virtuellen Realität wieder zurückkehrt, den Unterschied nicht merken würde. Das heißt, der Unterschied zwischen Virtualität und Realität ist in der virtuellen Welt genauso real wie in der realen Welt die Unterscheidung virtuell ist. Um es wieder etwas einfacher zu sagen: Wir haben ja nicht nur Hegel als Namenspatron, sondern wenn wir etwas weiter nach Süden nach Erlangen schauen, dann können wir uns ja vielleicht an Feuerbach erinnern. Von Feuerbach stammt die Projektionsthese, und damit nähern wir dem, was uns Bischof Huber einleitend in seiner feinen Art zwischen den Zeilen, aber trotzdem sehr deutlich mitgeteilt hat: Die Projektionsthese Feuerbachs, eine typische dialektische These, sagte, was wir ins Jenseits, also ins zweite Leben, in die zweite Realität projizieren, ist eigentlich alles das, was wir in der hiesigen Welt nicht realisieren können, unsere Wünsche, unsere Träume, unsere Hoffnungen. Also, lass uns doch, statt dies alles in ein anderes Leben zu projizieren – und sein Schüler Karl Marx hat das dann auch umzusetzen versucht – lass es uns doch lieber in diesem Leben realisieren.

Was wir daraus lernen können ist, dass die Debatten über virtuelle Realität, über ein zweites Leben oder „Second Life“, die Debatten über die Fragen „Gibt es ein Leben nach dem Tod?“, „Wie sieht das Jenseits aus?“ eigentlich anthropologische Debatten sind, die uns darüber Auskunft geben oder die mindestens die Frage neu stellen „Wer sind wir eigentlich?“

Die Antwort ist von Herrn Dörner eigentlich bereits gegeben worden: wir sind „homo ludens“, wir sind das spielende Wesen.

Und da gibt es nette und weniger nette Spiele, und auch das gab es schon öfter. Juristen pflegen ja zu sagen „Ein Blick ins Gesetz erleichtert die Rechtsfindung.“, und analog kann man auch hier sagen „Ein Blick in die Geschichte erleichtert die Gegenwartsorientierung“. Wenn man sehen will, wie schrecklich das mit den neuen virtuellen Realitäten ist, dann sollte man Plato lesen. Bei Plato kann man nachlesen, wie schrecklich die Erfindung der Schrift für die Wirklichkeit ist, wie fürchterlich es ist, dass die Menschen nur noch dieses absurde Gekritzelkratze auf ihrem Papier statt der wirklichen Realität benutzen. Ich selber bin in einem christlichen Haushalt aufgewachsen, mein Vater hatte mir als Kind noch verboten, mehr als zwei Stunden täglich Literatur zu lesen, weil er der Auffassung war, ich sollte lieber die Bibel lesen, weil die Literatur mir ja doch nur eine virtuelle Realität vorspiegeln – und das hat sie auch getan. Deswegen habe ich natürlich mehr als zwei Stunden pro Tag die Romanliteratur gelesen, bis ich dann gemerkt habe, dass es zum Glück auch das Alte Testament gibt, das natürlich die Geschichten und die Grausamkeiten betrifft, viel schlimmer ist als alles das, was wir in unseren virtuellen Realitätsspielen spielen.

Werner Reuß: Herr Schmidt, Herr Prof. Zimmerli hat gesagt, es ist eine klare Abgrenzung zwischen den Welten. Sie haben mal gesagt, für die Jugendlichen der heutigen Zeit ist die Trennung zwischen realem und digitalem Leben längst hinfällig. Sehen Sie das so scharf, dass man wirklich noch unterscheiden kann, also junge Menschen, die sehr exzessiv oder zumindest intensiv in den Cyberwelten sich bewegen wirklich so scharf noch trennen oder verwischen die Realitäten?

Jan-Hinrik Schmidt: Ich denke, im Großen und Ganzen sind die Jugendlichen, überhaupt die Nutzer von solchen Spielwelten in der Lage, diesen Unterschied zu erkennen. Sicher gibt es Menschen, die durch bestimmte soziale Umstände oder psychologische Faktoren anfällig dafür sind, sich in solchen virtuellen Umgebungen zu verlieren, die zum Beispiel exzessives Spielen zeigen. Sie würden sich möglicherweise, wenn sie diesen Zugang nicht hätten, in anderen Exzessen oder Süchten verlieren. Also diesen Umstand gibt es, aber ich denke im Großen und Ganzen

sind Menschen in der Lage zu erkennen, dass sie sich eines Werkzeugs bedienen, das ihnen im Fall dieser Spiele die Möglichkeit bietet, eine zweite Welt zu betreten. Dort können sie selbst ihre Umgebungen und den „Avatar“, also ihre virtuelle Verkörperung gestalten, können aber vor allem auch, was vorhin noch nicht so ganz angesprochen worden ist, mit anderen kommunizieren. Der Reiz dieser Welten ist ja eben nicht nur, dass man Kontrolle über die Umgebung dort hat, sondern vor allem, dass man mit anderen Menschen in Kontakt treten kann, ob das nun Menschen sind, die man aus dem „echten“ Leben schon kennt, Freunde, Bekannte, Nachbarn, Familie, oder ob es Menschen sind, die ähnliche Hobbies teilen. Das ist ein Befund aus Nutzerstudien zum Reiz dieser internetbasierten virtuellen Welten, worunter ich „Second Life“, aber auch Onlinespiele zähle, ist, dass man dort mit anderen Menschen in Kontakt treten kann und Beziehungen pflegen oder neu knüpfen kann.

Werner Reuß: Darf ich da kurz nachfragen? Sie sagen, Sie kommunizieren mit anderen Menschen. Ist es so, dass man dann seine eigene Identität behält oder liegt der Reiz gerade darin in der Anonymität, dass man eine andere Identität annehmen kann?

Jan-Hinrik Schmidt: Darauf gibt es verschiedene Antworten, je nachdem, was für eine Umgebung wir uns jetzt angucken. Also, wenn man sich das vorhin schon erwähnte Spiel „World of Warcraft“ anschaut, dort betritt man ja ein Setting, in dem eine Phantasiewelt nachgestellt ist. Man schlüpft in eine andere Rolle, man ist dort ein Krieger oder ein Troll, ein Gnom oder ein Zauberer. Darin liegt dann genau der Reiz, in dem gemeinsamen Rollenspiel mit anderen, dass man gemeinsam Aufgaben löst, die einem das Spiel stellt. Viele virtuelle Umgebungen, die im Moment auch gerade für Jugendliche besonders reizvoll sind, leben aber eher davon, dass Menschen dort mit Aspekten oder Facetten ihrer „echten“ Identität hineintreten.

Das sind Phänomene, die man unter den Begriff Web 2.0 fassen könnte. Es geht um Plattformen wie „StudiVZ“ oder „SchuelerVZ“, es geht um die schon angesprochenen „Weblogs“, wo Menschen tatsächlich mit ihrem echten Namen und mit Fotos von sich hineintreten, weil sie wissen, nur wenn sie mit ihrer ech-

ten Identität dort vertreten sind, haben sie auch eine Chance aufgefunden zu werden. So können sie Kontakte knüpfen, können auch Reputation erlangen. Das heißt, in diesen Bereichen ist diese Trennung zwischen dem Virtuellen und dem Realen noch viel hinfalliger als sie ohnehin ist, weil dort wirklich eine Spiegelung, eine Doppelung, eine Verlängerung des echten Lebens stattfindet, die eben technisch unterstützt wird.

Werner Reuß: Herr Bischof Huber, darf ich Ihre Wortmeldung gleich mit einer Frage verknüpfen. Nach einer ganz neuen Studie des JFF, des Instituts für Medienpädagogik, gibt es drei Hauptmotive für Jugendliche in andere Welten zu gehen. Das Erste ist, dass rein rezeptive Medienhandeln, d.h. man nimmt einfach nur auf, man amüsiert sich, man lädt vielleicht auch nur Musik runter. Das zweite Motiv ist kommunikatives Medienhandeln, sich in Beziehungen setzen, Verbindungen zu knüpfen oder bestehende Verbindungen zu erhalten. Und das Dritte ist das produktive Medienhandeln, d.h. man will auch sein eigenes Tun, sein Wirken auch nach außen zeigen. Ist das nicht alles in gewisser Weise Suche nach Orientierung, Suche nach Identität, Suche nach Anerkennung und Teilhabe?

Wolfgang Huber: Das ist es ganz bestimmt, und wir sind ja jetzt dabei, sozusagen den Umgang mit diesen Medien nach den Mustern zu beschreiben, in denen sich der spielende Mensch schon immer beschäftigt hat. Übrigens geschah dies auch immer schon zeitextensiv, also auch mit anderen Spielmöglichkeiten waren Kinder und Jugendliche unter Umstände im Stande, 30 bis 40 Stunden in der Woche zu verbringen. Und mit diesem Dreiklang von rezeptiv, kommunikativ und produktiv ist eine Grundanlage angesprochen, die uns zu ganz elementaren Fragen der Anthropologie führt. Dass der Mensch sich zunächst als ein Empfangender selbst erlebt, ist insbesondere in den großen Traditionen gedeutet worden, die sagen, dass der Mensch Geschöpf ist, dass er dazu bestimmt ist, nicht allein zu sein, sondern ein relationales Wesen ist, das mit Anderen in Beziehungen tritt. Dies ist die zweite Grundbestimmung. Und die Dritte ist, dass der Mensch mit seinen Gaben dazu beauftragt ist, aus Ihnen etwas Kreatives zu machen.

Nun könnte man zwar sagen, jetzt haben wir als Theologen elementare Grundbestimmungen der Schöpfungstheologie auf den Umgang mit dem Internet angewandt; wunderbar und alles in Ordnung. Doch ich habe vorhin ja selber gesagt, dass ich mich innerlich und auch in der Diskussion gegen so kulturpessimistische Interpretationen wehre. Zugleich finde ich nun nur, dass wir jetzt hier auf diesem Podium in der Gefahr sind, die Dinge harmloser anzuschauen als sie sind. Und das will ich versuchen, an einem Punkt noch einmal aufzugreifen.

Herr Zimmerli sagt, das es eigentlich unproblematisch und die Fähigkeit, zwischen virtuellen Welten und realen Welten zu unterscheiden, stabil sei, sage ich mal übertrieben, von Ausreißern freilich abgesehen. Mein Einwand, den ich dagegen formulieren will, hat einen doppelten Charakter. Erstens sind die virtuellen Welten natürlich Teil der realen Welt. Und in dem Augenblick, in dem ein Mensch sich vorwiegend in virtuellen Welten bewegt, vollzieht ein großer Teil seines realen Lebens die Bewegung in virtuellen Welten. Und man kann doch gar nicht von denjenigen Entwicklungen absehen, die Sie natürlich dann als deviant beschreiben und sagen können: „Es ist alles nicht so schlimm!“.

Aber es kostet unter Umständen auch Menschenleben. Dass der Amokläufer von Erfurt, Robert Steinhäuser, der so in seine Computerwelt eingesponnen war, dass sein eigener Bruder, ja seine eigenen Eltern ihn nicht mehr erreicht haben, aus der virtuellen Welt plötzlich ausbricht und in seiner Schule herumballert, ist ein Teil unserer Realität. Damit ist noch nicht gesagt, dass, wann immer ein Jugendlicher sich mit Computerspielen beschäftigt, ein solches Drama das zwangsläufige Resultat sei. Aber man sieht daran, wie genau man in der Verhältnisbestimmung zwischen realer und virtueller Welt aufpassen muss.

Ich bin im Übrigen auch in pädagogischer Hinsicht nicht ganz so blauäugig, wenn ich das mal sagen darf, Herr Dörner, wie Sie es geschildert haben, das sei ja so allgegenwärtig, dass man die Kinder überhaupt nicht davor schützen und bewahren könnte. Wir haben unsere eigenen Kinder ziemlich lange vor dem Fernsehen geschützt, und ich stelle mit einer gewissen Erleichterung fest, dass sie heute auch mit dem Internet als Erwachsene wesentlich

disziplinierter umgehen als andere. Ich unterstütze jeden, der auf das Phänomen achtet, dass die multiplen Wahlmöglichkeiten, die mit Digitalisierung verbunden sind, im Internet wie im Fernsehen, die Struktur des Tages und der Woche zur Erosion bringen.

Ich unterstütze jeden, der versucht, etwas dagegen zu tun und sich nicht einbildet die Struktur eines bestimmten Senders, wie man früher gesagt hat: „Das Ritual der Familie ist die Tageschau.“, würde von sich aus einen Tag strukturieren. Nur Menschen, die aus eigenen starken Gründen eine Ritualisierung des Tages zu Stande bringen, vermögen solche Angebote in den Ritus des Tages zu integrieren; andere können es nicht. Schließlich bin ich auch nicht so optimistisch in der Annahme, dass die Vielfachung von Gewaltangeboten im Fernsehen und im Internet die Menschen nur resistenter machen würden gegen Gewalt. Ihre Begründung, Herr Dörner, dass in der Richtung dieses Denkansatzes noch nicht geforscht worden sei, überzeugt mich noch nicht ganz dafür, dass Sie in dieser Sache richtig denken.

An diesem Punkt will ich doch noch einmal einen Augenblick nachfragen.

Werner Reuß: Herr Prof. Dörner, ich würde da gerne noch kurz nachhaken. Bis zum 14. Lebensjahr haben Kinder und Jugendliche rund 18.000 sterbende oder tote Menschen gesehen, virtuell wohl gemerkt, in Fernsehen oder in anderen Medien.

Gleichzeitig wird gesagt, es sei nicht zumutbar sie zu einer Beerdigung mitzunehmen, es würde ihr Seelenwohl durcheinander bringen. Und das Internet ist ja nun auch nicht ganz so harmlos, es gibt nicht nur Spiel. Wo Sie doch den „Homo ludens“ angesprochen haben, will ich jetzt bisschen wider den Stachel löcken: Es gibt Untersuchungen, die sagen, jeder vierte Jugendliche hat sich bereits harte Gewaltszenen angeschaut, jeder Zweite kennt jemanden, der das angeschaut hat, d.h. die Dunkelziffer wird etwas größer sein als jeder Vierte. Dabei handelt es sich um Szenen aus Horrorfilmen, Gewaltvideos, Gangsterrap und dergleichen mehr. Aber auch reale Prügelvideos, die teilweise ein Ranking haben im Internet. Droht durch den Konsum solcher Inhalte nicht doch ein bisschen Abstumpfung, Verlust von Empathie?

Dietrich Dörner: Als Verharmloser möchte ich eigentlich hier ungerne dastehen. Aber trotzdem stört mich diese unikausale und so ungeheuer einfache Reduzierung etwa von Jugendgewalt auf die so genannten Killerspiele. Man macht das gerne, Ihr Beifall zeigt das ja.

Wolfgang Huber: Aber ich habe das nicht reduziert auf eine Ursache. Ich glaube, dass hat auch hier im ganzen Saal niemand so verstanden, dass ich eine monokausale Theorie gehabt habe.

Dietrich Dörner: Naja, Sie haben beispielsweise dem Herrn Steinhäuser aus Erfurt eine ganze Menge verschwiegen. Sie haben beispielsweise den tatsächlichen Auslöser verschwiegen, ein Junge, der von Klassenkameraden, von Lehrern, von Eltern ständig abgeschoben, gedemütigt, als nicht fähig dargestellt wurde. Der sich dann reaktiv in diese Welten flüchtete, im Übrigen tat er etwas, was die anderen auch so machten. Der dann aber aus den Gründen, nicht wegen des Spieles, sondern ganz einfach wegen seiner sozialen Isolierung, seiner sozialen Brandmarkung auf seine Lehrer losging. Das ist der wahre Grund.

Wolfgang Huber: Sie haben aber eine monokausale Begründung dafür! Ich nicht!

Dietrich Dörner: Nein, das ist keine monokausale Erklärung. Das ist eine kausale Erklärung, die ganz einfach im sozialen Zusammenhang steht. Das finden Sie bei diesen ganzen Amokläufern übrigens wieder. Da spielt nicht das Spiel die eigentliche Rolle, sondern das Spiel ist eine Betonung für das, was tatsächlich bei dem Jugendlichen geschieht. Das was wirklich ein gutes Rezept ist zum Amokläufer zu machen, ist, wenn Sie ihn abwerten, ihn nicht richtig darstellen, usw. Die Killerspiele spielen hier keine Rolle, sie sind keine Modelle, sondern das sind Symptome, wenn sich Leute in solche Welten flüchten, was Jugendliche gerne tun. Deshalb kann man das immer so machen, weil heute praktisch jeder Jugendliche spielt und wenn ein Jugendlicher mal gewalttätig wird, sagt man Killerspiele. „Post hoc“ ist noch nicht „propter hoc“. Kausalursachen und Korrelation sollte man fein säuberlich auseinander sortieren. Und diese Tatsache, was Forschungen betrifft, im Hinblick auf die abschreckende Wirkung von solchen Spielen, wir haben das zwar nicht in repräsentativen

Umfragen getan, aber eine ganze Menge von Leuten, die Spiele untersuchen, gefragt und untersucht nicht in herablassender Weise wie das gewöhnlich geschieht, sondern in vernünftiger Weise und das andere Muster gefunden von dem ich berichtet habe. Aber danach muss man einfach fragen, weil es das auch gibt. Denken Sie in diesem Zusammenhang bitte auch daran, dass Gewalt etwa in Märchen, die berühmten Grimmschen Märchen, schauen Sie sich die mal an, da lässt eine Mutter ihren Stiefsohn vom Vater verzehren und naja, das ist ein Märchen, das bekommen unsere Kinder vorgelesen als Beispiel dafür. Es geht letzten Endes nicht so richtig gut. Schneewittchen ist ein anderes Beispiel, da wird ohne Gerichtsverfahren eine Königin, die vergeblich versucht hat Schneewittchen umzubringen, in einem glühenden Fass zu Tode gerollt, usw. Und das präsentieren wir unseren Kindern.

Das hat aber eine Funktion, Bruno Bettelheim hat das erwähnt, das ist nicht dazu da, um den Kindern beizubringen wie toll Gewalt ist, obwohl Gewalt hier erfolgreich ist, sondern das ist dafür da, um den Kinder das Gefühl zu geben, wie toll haben wir es jetzt, in welcher tollen Welt leben wir. Das sind alles Kontrastierungen und zum Teil haben diese Spiele auch diesen Aspekt. Ich kann Ihnen dazu auch Beispiele erzählen. Beispielsweise hat mir eine Studentin mal erzählt, sie hätte als Jugendliche sehr gerne Horrorfilme gesehen. Ich dachte mir: „Um Gottes Willen, so ein nettes Mädchen und wieso liebt sie Horrorfilme!“ Sie erklärte das: „Wir haben uns die, wenn unsere Eltern nicht da waren, ausleihen lassen, weil wir die selber nicht bekommen haben als 14-Jährige. Haben uns die angeschaut, haben uns auf dem Sofa zusammengesuschelt und haben es genossen wie sehr wir diese grauenhaften Vorgänge gemeinsam überstehen können.“ Sie haben diesen Grusel, diesen Horror genossen um gewissermaßen ihre Gemeinschaft zu verstärken.

Das war der Punkt dafür, nicht so unbedingt um diesen Horrorkram zu sehen. Das sind so Sachen, man sollte sich das genauer angucken wie das genauer wirkt im Einzelnen und was das für eine Funktion hat jeweils ohne darüber zu urteilen. Von außen sich das anzugucken und zu sagen: „Gottes Willen, ist ja grauenhaft!“, nutzt überhaupt nichts. Gucken Sie rein, folgen Sie dem

Bischof Huber und gucken Sie sich das genauer an was die Leute tun. Gucken Sie sich die Motive an was genau geschieht.

Die Spielesforscher machen das gewöhnlich nicht. Sie verteilen Fragebogen. Wenn Sie so was erforschen wollen, meine Damen und Herren, schmeißen Sie die Fragebögen weg. Die wissen nämlich nicht warum die Leute wie antworten.

Werner Reuß: Herr Prof. Zimmerli, Sie haben vorhin von der Trennung gesprochen, Sie haben von Ihrer Literatur gesprochen, Sie haben mehr Literatur gelesen als Ihr Vater für Sie gut hielt. Das schöne Zitat „Die Umgebung, in der sich der Mensch den größten Teil des Tages aufhält, bestimmt seinen Charakter.“, das Antiphon schon 450 v. Chr. sagte. War es nicht bei Ihnen doch letztlich auch so, dass die Literatur Ihren Charakter bestimmt hat?

Walther Zimmerli: Also, ich hoffe nicht, weil ich will Ihnen gar nicht erzählen, was ich alles gelesen habe. Ich habe wie alle Kinder natürlich in meinem großen Bildungshunger im Brockhaus besonders die Seiten gelesen, wo die aufklappbaren Darstellungen von Menschen mit ihren Genitalien zu sehen waren. Natürlich hat mein Vater vollkommen Recht gehabt, und natürlich hat Bischof Huber vollkommen Recht und ich habe das natürlich bei meinen Kindern auch gemacht: Wir hatten noch nicht einmal einen Fernseher, und ich habe immer gesagt, das ist, weil ich die Kinder davor schützen will, aber in Tat und Wahrheit wollte ich mich davor schützen. Im Gegensatz zu meinem Freund und verehrten Kollegen Dörner habe ich nichts dagegen, als Vereinfacher dargestellt zu werden, weil es die Aufgabe von Wissenschaft und Philosophie ist, Komplexität zu reduzieren. Anders geht es gar nicht. Wir können gar nicht anders verfahren, und Sie haben es ja eben beim Schlagabtausch auch gesehen: zwei, die sich selbst als Nicht-Monokausalistinnen bezeichneten, aber dem Gegner immer Monokausalität vorwarfen, und zwar beide natürlich zu Recht. Philosophie und Wissenschaft funktionieren nur so; wenn jemand immer sagt, das ist alles unheimlich kompliziert und viel schwieriger, als man denkt, dann bleibt das nicht hängen.

Aber wenn man sagt, das ist viel komplizierter als man denkt, und in Tat und Wahrheit liegt das daran, dass man als Kind sozusagen hin- und hergeschubst wurde, dann hat man eine Monokausalerklärung. Sie haben vollkommen Recht, Herr Huber. Trotzdem ist das aber auch gar nicht anders möglich, Komplexität kann man immer nur dadurch illustrieren, dass man sie reduziert. Und deswegen will ich die Komplexität dadurch zu reduzieren versuchen, dass ich sie etwas erhöhe. Ich möchte nämlich auf einen Punkt hinweisen, der uns vielleicht entgangen ist: wir haben bisher immer von Kindern geredet, aber ich sehe kein einziges Kind hier.

Das heißt mit anderen Worten: wir reden zwar immer von der demographischen Entwicklung der Gesellschaft, aber wir vergessen hier völlig, dass die zweite große Kohorte von Internetnutzern die Generation 60 plus ist. Das heißt, viele von Ihnen, wie ich Sie hier sitze sehe, werden mit dem Computer und dann dem Internet überhaupt erst umzugehen begonnen haben, als ihr eigentliches Berufsleben schon zu Ende war und als sie sozusagen Zeit für so etwas hatten. Und man sieht in der Generation 60 plus eine ganze Reihe von absolut fanatischen Internetspielern. Aber was soll daran schlimm sein? Es ist doch viel besser, als vor der Röhre zu sitzen und zu glotzen. Weil vor der Röhre zu sitzen und zu glotzen, hat den Nachteil, dass man den zweiten und dritten Teil, die gerade geschildert wurden, nämlich das Interaktive und das Produktive, gar nicht ausleben kann. Dagegen geht das wunderbar im interaktiven Umgang mit Spielen oder auch mit Programmen, die man sich herunter lädt und mit denen man arbeitet. Insofern kann ich damit schließen, dass ich sage, vielleicht ist es ja ein Segen für die Menschheit, dass Ihr 38-jähriger Zahnarzt nicht mehr Menschen ruiniert, sondern nur noch im Keller sitzt.

Werner Reuß: Herr Prof. Simon-Schaefer, wenn ich Sie richtig verstanden habe, sind Sie kein exzessiver Internetnutzer, deshalb würde ich gerade Sie fragen wollen. Wenn man das Phänomen „Second Life“ sieht, zu deutsch Zweites Leben, diese Online-3D-Infrastruktur, in der man sich wie gesagt neu erfinden kann, in der man interagieren kann, spielen, Handel betreiben kann, sogar reales Geld gewinnen oder auch verlieren kann. Was macht denn

aus Ihrer Sicht, wenn Sie Beobachter sind, wenn Sie Interpretator sind, diesen Reiz aus? Ist es tatsächlich nur die Kommunikation, ist es nur eine „Homo ludens“, sind es die Rollenspiele, die Möglichkeit andere Identitäten anzunehmen oder sich selbst dort auch ein Stück weit, ich sage es mal, zu offenbaren?

Roland Simon-Schaefer: Natürlich ist das eine Möglichkeit, im Internet zunächst einmal zu kommunizieren. Wir haben Kommunikation, seit wir Sprache haben und da ist das Internet ein gewaltiger Schritt, diese Kommunikation zu erweitern und weltweit zu kommunizieren. Das ist das eine. Das andere sind aber diese Geschichten, diese Spiele, die berühmten Avatare, das sind die Fragen, die man sich stellt. Es gibt ein Buch „Wer bin ich und wenn ja wie viele?“. Es ließe sich weiter fragen: „Und wer möchte ich, von den Vielen sein?“. Das ist eine Frage, die nicht erst mit dem Internet aufgekommen ist. Wir haben ja bewusst unsere Hegelwoche beginnen lassen mit der Darbietung der „Seeräuber Jenny“, einem Song aus der Dreigroschenoper. Das ist die Geschichte von diesem kleinen Abwaschmädchen, das einen ungeheuren Rachetraum hat, ganz ohne Computerunterstützung, wie ich gesagt habe. Also, diese Scheinkontroverse zwischen Herrn Huber und Herrn Dörner lässt sich erlösen, wenn man davon ausgeht, dass tatsächlich in unserer Gesellschaft Menschen unter Umständen darin gehindert werden eine Rolle zu spielen, mit der sie glücklich sein können.

Dann muss man damit rechnen, dass ob mit Computerunterstützung oder nicht diese Menschen in irgendeiner Weise kompensieren müssen und sie können sich in eine Rachehaltung hinein bewegen und dann irgendwann losschlagen. Das hat es schon immer gegeben. Das sind jetzt nicht die bösen Spiele, die uns jetzt auf diese Ideen gebracht haben. Herr Huber erwähnte Erfurt. Ich sprach von „Bowling for Columbine“, da haben wir ja genau dieses erlebt, dass drei, vier junge Leute tatsächlich an der Welt Rache genommen haben, dafür, dass die Welt sie schlecht behandelt hat. Herr Schmidt hat uns gestern vorgeführt, wie Menschen in Wirklichkeit aussehen und wie sie sich gerne sähen. Und da gibt es natürlich immer die Möglichkeit für jeden von uns, in den Spiegel zu schauen und gar nicht zufrieden zu sein. Das ist ganz

klar! Es gibt einen wunderbaren Satz von Labriere „Ein intelligenter Mensch kann nicht hässlich sein!“

Jetzt könnte ich ja sagen, ich halte mich für schön. Nein, ich halte mich für intelligent. Da ich diesen wahnsinnigen Vorzug habe, den wirklich nicht jeder Mensch hat, Philosoph sein zu dürfen, kann ich mich im Reich der Ideen vorwärts, rückwärts, seitwärts bewegen, wie es mir Spaß macht. Das ist ein großartiges Spiel. Ein Gedankenspiel, darauf hat ja auch schon mein Freund Herr Zimmerli hingewiesen, insofern habe ich nicht das Gefühl, ich müsste jetzt als „Avatar“ noch jemand anderes sein. Ich bin glücklich, dass ich der bin, der ich bin.

Ich halte das für das Ziel, das jeder erreichen sollte, mit sich selbst zufrieden sein zu können. Aber wir leben in einer Gesellschaft, die unter Umständen an Menschen sadistische Forderungen stellt.

Es gibt zum Beispiel ein hundsgemeines, terroristisches Schönheitsideal für junge Mädchen, das Quelle von Unglück ist. Es gibt Ideale von Erfolg haben müssen. Wir haben jede Menge Vorbilder im Chatset, in der B-Prominenz, da wird den Menschen etwas vorgegaukelt, das sie sein sollen. Und dass der Einzelne wirklich zu seinem eigenen Sein-Können kommt, das wird ihm unter Umständen in einer Gesellschaft, die stromlinienförmig die Menschen gebrauchen will, schwerer gemacht. Und da muss man sagen, es ist eigentlich traurig, wenn Menschen sich was ganz anderes träumen müssen. Alle träumen, aber zum Träumen gehört ja irgendwie die Chance, diese Träume auch zu verwirklichen.

Werner Reuß: Ich bleibe noch einmal bei unserem Thema Religion und Identität. Bischof Huber, „Avatare“ nennt man die Stellvertreter in der virtuellen Welt. „Avatar“ kommt ja ursprünglich aus dem Sanskrit, der klassischen indischen Kultur, heute eine tote Sprache, aber immer noch die heilige Sprache der Hindus. „Avatar“ heißt so viel wie „Herabkunft“ oder „das Erscheinen Gottes auf Erden“. Ist das aus Ihrer Sicht nicht ein Stück weit Anmaßung, Provokation? Oder drückt sie das Empfinden der Menschen, aus sich selbst noch mal zu erschaffen? Sie warnen vor der Utopie der Selbsterlösung der Menschen. Aber sind

wir nicht, zumindest in Teilen des Internets, schon nahe dran an dieser Hybris?

Wolfgang Huber: Für mein Verständnis kriegt man keinen richtigen Zugang dazu, wenn man jetzt an dieser Stelle isoliert vom Internet redet. Sondern man muss auf eine Strömung in unserer gesamten Kultur achten, die in der Tat mit der Verewigung des endlichen Lebens und mit der Verewigung des endlichen Menschen zu tun hat. Die Klondebatte hat dadurch ihren untergründigen, weltanschaulichen Touch, dass mit ihr die Vorstellung verbunden ist, ein Mensch könnte sich so reproduzieren, dass die Endlichkeit seines Lebens übersprungen wird. Ray Kurzweil hat unlängst in einem langen Interview gesagt, mit Hilfe der Nanotechnik sei man in 15 Jahren soweit, dass man die Endlichkeit des menschlichen Lebens überwinden könne; bis dahin nehme er am Tag, ich meine, 200 Pillen, um die Zeit gut zu überbrücken.

Er sei also selber sicher, er werde das erreichen. Die Plastination menschlicher Leichname, die Gott sei es geklagt, in Guben in Brandenburg von Herrn Prof. Hagens praktiziert wird, ist erklärtermaßen mit der Vorstellung verbunden, dass durch die Bewahrung des Leichnams mit Plastinationsmasse vor dem Verfall mit dem endlichen Menschen würdiger umgegangen würde, als wenn man ihn einfach sterben und verwesen lässt. Diese Haltung hat damit zu tun, dass die Unterscheidung zwischen dem endlichen Leben und dem ewigen Leben nicht mehr präsent ist.

Sie kann übrigens, wenn ich das zwischendurch sagen darf, auch gar nicht so funktionieren, dass das ewige Leben nach dem endlichen Leben käme. Denn was wäre das für ein Begriff von einer Ewigkeit, die erst mit dem Datum meines Todes beginnt? In der Perspektive, die Gott auf mein Leben hat, ist dieses endliche Leben in Gottes Ewigkeit aufgenommen. Und die Fähigkeit, die Endlichkeit meines Lebens zu akzeptieren und in dieser Endlichkeit auf eine unbedingte Würde zu vertrauen, die mit diesem Leben verbunden ist, lässt uns unsere Identität bejahen, obwohl sie die Identität eines begrenzten, eines beschädigten und im Übrigen eines sündhaften Lebens ist.

Das hängt an der Unterscheidung von zeitlichem und ewigem Leben. Deswegen müssten wir eigentlich anfangen, den guten

und tiefen Sinn dieser Rede von Gottes Ewigkeit, und von daher auch von unserem ewigen Leben, wieder neu zu gewinnen.

Damit wir lernen, mit der Endlichkeit unserer befristeten Zeit und mit der Würde unserer endlichen Freiheit umzugehen. Eine isolierte Internetbeschimpfung trifft dabei gar nicht den Kern, weil dieser unterschwellige kulturelle Zug unserer Zeit sich in ganz unterschiedlichen Formen Bahn bricht in dieser wahnsinnigen Wissenschaftsgläubigkeit, in dieser Überschätzung der Segnungen der Medizin, die es freilich auch wirklich gibt und die man nicht kleinreden soll, und in vielen unterschiedlichen anderen Formen. Religion bietet in dieser Hinsicht die Kraft des Unterscheidens. Identität aber ist nur möglich, soweit man diese Kraft des Unterscheidens aufbringt. Deswegen ist der Zusammenhang von Religion und Identität heute, gerade in dieser Lage, ein so wichtiges Thema.

Werner Reuß: Herr Dr. Schmidt, „Der Mensch ist nichts anderes als wozu er sich macht“, sagt Sartre. Wozu macht er sich denn, wenn er in virtuelle Welten flüchtet?

Jan-Hinrik Schmidt: Darf ich das Flüchten zurückweisen? Ich glaube nicht, dass der Mensch sich in die virtuellen Welten flüchtet. Ich hatte es ja vorhin auch versucht zu erläutern, dass diese virtuellen Welten für zumindest den Großteil der Nutzer Werkzeuge sind, um tatsächliche Aspekte der eigenen Person sichtbar oder zugänglich für andere zu machen und darüber diese Beziehungen zu pflegen. Ich würde daher gar nicht von Flucht sprechen, sondern einfach von einem weiteren Kommunikationskanal. Im Zusammenhang mit Selbstrepräsentationen ist wichtig zu erkennen, dass Nutzer sich zugänglich für andere machen, die Interesse daran haben, etwas über diese Person zu erfahren. Das können Freunde sein, das können alte Schulkameraden sein, die man vielleicht aus den Augen verloren hat.

Für diese Personen mag sich der Mensch darstellen, mag eine Homepage erstellen oder einen Webblog führen mit Berichten aus seinem Alltag. Er macht sich möglicherweise aber auch sichtbar für Arbeitgeber, mit dem Wunsch die eigenen Kompetenzen und die berufliche Expertise zu repräsentieren, Reputation aufzubauen. Ich sehe den großen Wert, vielleicht weniger bei „Second

Life“, aber vor allem von den Entwicklungen im „Web 2.0“ darin, dass der produktive, der aktive Nutzer dort seine eigenen persönlichen Öffentlichkeiten schaffen kann. Also Dinge von sich selber preisgeben und zugänglich zu machen eben mit anderen zu teilen. Ich hatte gerade bei den Bemerkungen von Herrn Bischof Huber über die Endlichkeit und Unendlichkeit daran gedacht, dass wir diese Endlichkeit noch in einem ganz anderen profaneren Sinne haben. Man spricht ja auch von der Persistenz der Daten im Internet, wo es nicht um die Endlichkeit oder die Unendlichkeit von Menschen geht, sondern um die von Daten.

Ich finde, dies ist eine sehr faszinierende Entwicklung, denn wir sollten uns langsam auch darüber Gedanken machen als Gesellschaft, ob wir denn wollen, das alles, was wir ins Internet stellen, auf immer und ewig dort gespeichert ist, persönliche Daten, Transaktionen, Fotos, vielleicht auch Selbstentwürfe aus einer früheren Zeit. Ist es nicht möglicherweise für einen Teenager ganz schrecklich, zehn Jahre nachdem man ein schlimmes Liebesgedicht in seinem Onlinetagebuch veröffentlicht hat, damit später wieder konfrontiert zu werden? Ein österreichischer Kollege, Viktor Mayer-Schönberger, hat vorgeschlagen, ob wir nicht ein Verfallsdatum für digitale Informationen einführen sollten.

Das halte ich für eine ganz interessante Überlegung, die etwas mit Endlichkeit und Persistenz zu tun hat, die wir im Internet im Moment, zumindest in den Daten finden.

Werner Reuß: Da mir der Disput vorhin so gut gefallen hat, will ich das noch einmal versuchen ein wenig anzustacheln. Herr Prof. Dörner, Psychologie heute schrieb einmal: „Seit über vier Jahrzehnten arbeitet Dietrich Dörner unermüdlich daran, die menschliche Seele am Computer nachzubauen.“ Es geht Ihnen also nicht nur darum, Denkprozesse nachzuentwickeln, nicht nur um die Mechanisierbarkeit des Geistes, sondern so wird geschrieben, es ginge Ihnen auch um die Herstellung einer „künstlichen Seele“. Sehen Sie das auch so, kann man Empfindungen, kann man Emotionen mechanisieren?

Dietrich Dörner: Ja.

Werner Reuß: Gibt es eine künstliche Seele?

Dietrich Dörner: Ja, es gibt sogar etliche. Aber das bedarf jetzt wirklich einer längeren Ausführung. Man müsste jetzt darangehen und fragen: was verstehst du eigentlich unter Seele?

Ich will das vielleicht kurz anreißen. Man kann eigentlich 2300 Jahre zurückgehen, auf das Seelenkonzept von Aristoteles. Er hat eigentlich das schon gesagt, was wir heute auch sagen würden. Die Seele ist das Prinzip des Lebendigen oder der Formgeber des Körpers. Verhaltenssteuerung würden wir heute sagen.

Die Seele ist körperlich realisiert. Materialismus, der der Rezeptionen von Aristoteles in der Kirche im Mittelalter ja bekanntlich große Schwierigkeiten gemacht hat, die mochten das nicht.

Aber wenn man das so sieht, die Seele als Prinzip des Körperlichen, sieht man die Seele natürlich als ein Regelwerk an, als ein spezifisches Regelwerk, nicht jedes Regelwerk ist ein lebendes System. Aber Aristoteles hat dazu auch noch gewissermaßen einen Bauplan geliefert, den man realisieren kann. Er hat gesagt, es sind im Wesentlichen drei Komponenten, die wichtig sind.

Man braucht etwas, das wir heute ein Motivsystem nennen würden. Dann braucht man etwas, wo eine Art Reizreaktion ist, was gewissermaßen die Befehle des Motivsystems umsetzt in Handlungen, um die Motive zu befriedigen. Und als Drittes braucht man noch etwas, was man Denksystem nennen könnte, eine Art von Kontrolle, übergeordneter Kontrolle, die das Ganze in Gang setzt. Wenn man das hat, dann hat man Leben und das kann in verschiedener Weise realisiert sein. Es gibt primitivere Realisierungsformen davon und es gibt sehr elaborierte Formen davon, sogar so elaborierte, das in der höchsten Stufe diese Systeme so beschaffen sind, dass sie selbstreflexiv sind – wir. Dass wir uns über uns selbst Gedanken machen. Und das ist soweit wir das sehen, die höchste Form. Das alles ist, als Regelwerk realisierbar, das haben wir zum Teil gemacht, andere auch. Das kann man weiter treiben.

Wir zumindest sehen da keine Grenzen das weiterzubetreiben. Im Gegensatz zu Herrn Kurzweil wissen wir, wie man es macht. Herr Kurzweil weiß das nämlich nicht, der erzählt das nur alle fünf Jahre lang, dass so was möglich ist, wie das genau geht, weiß er nicht. Er hat so eine Art von Emer-

gentismus, irgendwie wird aus der Zusammenballung von immer mehr Informationsverarbeitung gewissermaßen durch eine „Creatio ex nihilo“ oder aus dem ganzen Zusammengreifen von Neuronen, Kreisen von künstlichen Chip, so etwas wie eine Seele. Das ist Quatsch! Von alleine kommt da nichts! Sondern das muss, in der Beziehung würde ich dem religiösen Menschen zustimmen, geschaffen werden. Das muss gemacht werden. Das kann man machen, ich denke, man kann das aristotelische Programm heute realisieren, wie weit das geht und ob da Grenzen sind, mal sehen.

Werner Reuß: Das muss ja gar nicht so getrennt bleiben zwischen dem lebenden Mensch und dem Computer. Es geht ja schon weiter, es gibt in Japan Roboter, die Bettlägerige streicheln und dann dort nachweislich positives Wohlerfinden erzeugen. Es gibt auch Roboter, die in Japan schon auf die Kinder aufpassen, während die Eltern einkaufen. Es gibt in Japan Bordelle, die mit täuschend echt aussehenden Sexpuppen betrieben werden, deren Oberfläche sich anfühlt wie Haut und deren Körperwärme durch entsprechende Heizspiralen imitiert wird. Es gibt einen britischen Autor David Levy, der behauptet sogar, dass wir spätestens im Jahr 2030 oder 2050 menschenähnliche Roboter sogar heiraten werden, weil wir sie programmieren können. Ich bin heute nicht gut drauf nur fünf Prozent Widerspruch, heute bin ich gut drauf 20 % Widerspruch. Dieser Umgang mit Humanoiden, wir kennen es auch von künstlichen Haustieren, Tamagotchis etc. – ist das eine Chance, eine Vision oder doch eher eine Horrorvision, Bischof Huber?

Wolfgang Huber: Ich sage es jetzt ganz kurz: Es ist eine Selbstpreisgabe des Menschen unter der irrigen Annahme, dass es sich um einen Fortschritt handeln würde. Dieser Zug am Menschen, den wir implizit und explizit als die Besonderheit herausgestellt haben, dass der Mensch das Lebewesen ist, das sich zu sich selbst verhalten kann, diese Selbstreflexivität des Menschen als das zu erklären, was den Menschen zum Menschen macht, setzt doch auch die Fortdauer seiner Fähigkeit voraus, sich zu unterscheiden. Und genauso wie wir einerseits dagegen sind, dass Chimären gebildet werden zwischen Menschen und anderen

Lebewesen, ist es in der anderen Hinsicht genauso kurzsichtig, Chimären zu bilden, die aus einer Kreuzung zwischen Menschen und Computern gebildet werden. Anstatt, dass der Mensch sich sozusagen die Technik, die er selber entworfen hat, dienstbar macht, unterwirft er sich aus vermeintlich freien Stücken der Herrschaft dieser Technik. Das halte ich offen gesagt für dumm!

Werner Reuß: Wir sind schon ganz am Ende unserer Sendung! Natürlich gibt es neben den Medien auch noch andere Fluchtwelten, in die wir uns bei Bedarf zurückziehen können.

Das kann der Urlaub sein. Das können Tagträume sein. Nun würde mich interessieren, haben Sie alle selbst auch eine, ich sage mal, Lieblingsfluchtwelt? Und wenn ja, wie sieht die aus, Herr Prof. Zimmerli?

Walther Zimmerli: Ja, ich habe eine Lieblingsfluchtwelt, und das ist der Streit, der philosophische Streit. Deswegen erlaube ich mir, Herrn Schmidt noch einmal anzugehen. Diese Idee, dass die Daten ewig überleben würden, ist eine Idee, die zum Glück an der schlechten Haltbarkeit unserer elektronischen Trägermedien scheitert. Es sind die einzigen Medien, die wir regelmäßig wieder neu laden müssen. Ein Pergament hält am längsten und zwar Jahrtausende. Während wir mit unseren Datenträgern schon unsere Probleme haben, wenn sie fünf Jahre alt sind.

Das heißt mit anderen Worten: die Datenewigkeit kommt nicht durchs Netz, sondern durchs Pergament, und deswegen müssten wir, wenn wir etwas gegen die Datenewigkeit tun wollen, alle Pergamente verbrennen, aber das geht zum Glück nicht. Doch jetzt zurück zu der Flucht, ich glaube, die Flucht ist auch hier – da gebe ich Herrn Schmidt vollkommen Recht – keine Flucht, sondern ein Rückzug ins Argumentative, und da geht es mir ähnlich wie Roland Simon-Schaefer, wir Philosophen haben das Privileg, unsere Rückzugsmöglichkeit zu unserer beruflichen Haupttätigkeit zu machen. Dieser Rückzug ins argumentative Streiten ist in der Tat eine großartige Möglichkeit, und sie zeigt uns eben, dass wir Menschen fähig sind, mit unserem bisschen Verstand, was wir haben, Probleme zu formulieren, die wir mit dem selben Verstand nicht lösen können. Und das bedeutet Endlichkeit:

dass wir als Menschen merken, dass wir eben mit all dem, was wir Tolles anrichten in der Welt, genau die Probleme, die wir damit lösen wollen, häufig nicht lösen können, sondern sie eher noch vergrößern. Das heißt dann – und jetzt darf ich etwas theologisch werden –, dass dieses Hobby des argumentativen Streitens zwischen Menschen zu einer Tugend führt, die wir dringend brauchen, nämlich zu Demut. Wir merken nämlich: wir allein schaffen es gar nicht. Das merken wir dadurch, dass wir mit intelligenten Menschen zusammenarbeiten, die immer in der Lage sind, für jedes Argument, das man selber hat, eines zu finden, das noch besser ist. Und das ist der hohe Anreiz der akademischen Streitkultur.

Werner Reuß: Ich korrigiere meinen Begriff. Wie sieht Ihre Rückzugswelt aus, Herr Prof. Simon-Schaefer?

Roland Simon-Schaefer: Meine Rückzugswelt ist die Realität. Natürlich habe ich eine Menge Gedanken im Kopf, das ist auch meine Realität, aber ich sehe die Wirklichkeit und ich sehe die unendliche Vielfalt von Wirklichkeit. Und diese Wirklichkeit besteht aus Dingen, die wir geschaffen haben, Kunstwerke zum Beispiel, Gebäude, Literatur. Sie besteht aber auch aus Dingen, die wir nicht geschaffen haben, die wir vielleicht versuchen zu verbessern, aus Pflanzen, aus Landschaften. Diese Wirklichkeit ist unendlich interessant und sie zu erforschen macht den Sinn eines Lebens aus. Ich bin aber auch ein haptischer Typ. Während andere einen USB-Stick in der Hosentasche haben, habe ich einen Tire-bouchon Sommelier in der Hosentasche. Und das ist meine Realität. Ich will damit nicht sagen, ich sei ein Säufer, überhaupt nicht. Aber die Realität ist der einzige Ort, an dem man essen, schmecken und auch riechen kann. Auch der Ort, an dem man etwas anfassen kann. Und zu diesen japanischen Superpuppen noch eines:

Als Alma Mahler den Oskar Kokoschka verlassen hat, da hat er sich eine Puppe von Alma Mahler machen lassen. Die konnte das alles noch gar nicht, was diese japanischen Puppen konnten, aber Kokoschka war offenbar damit zufrieden. Also, je mehr Phantasie man hat, umso weniger braucht man solche blöden Puppen. Da geht jetzt nicht das Menschliche verloren, sondern das

Menschliche ist immer gleich großartig und auch gleich banal gewesen.

Nur mit Hilfe von Maschinen können irgendwann auch die total Unbegabten was hinkriegen und das ist eigentlich zu unterstützen. Aber es gibt die „happy few“, die brauchen das gar nicht, die haben es im Kopf, zu denen rechne ich mich.

Werner Reuß: Herr Dr. Schmidt, Sie bloggen ja auch, wie sieht Ihre Rückzugswelt aus?

Jan-Hinrik Schmidt: Da gibt es zwei. Das eine ist ein kleiner Ort in Tirol, wo es tatsächlich kein Internet gibt, wo ich mein Handy ausschalte, also wo ich dann auch wirklich das Gefühl habe, hier kann ich mich zurückziehen, hier kann ich ausspannen. Und der andere Ort, das ist mir tatsächlich gestern Abend wieder aufgefallen, das ist hier in Bamberg der Spezikeller. Ein wunderbarer Ort! Ich lebe jetzt seit einigen Monaten sehr gerne in Hamburg, aber das Bamberger Bier und die Bamberger Keller vermissen ich. Das sind schöne Rückzugsorte, finde ich.

Werner Reuß: Herr Prof. Dörner, wie sieht Ihre Rückzugswelt aus? Sie sind ja jemand, der sich sehr stark mit Emotionen beschäftigt, auch mit künstlicher Emotion. Kommunizieren Sie auch mit Ihren Figuren?

Dietrich Dörner: Natürlich. In verschiedenem Ausmaß. Das geht durchaus zum Teil so weit, dass wir mit diesen relativ primitiven Systemen anfangen Mitleid zu haben, wenn es ihnen schlecht geht und überlegen, wie man es ihnen besser machen kann, wie man mit ihnen besser umgehen kann. Das heißt, die Art der Kommunikation, die wir mit diesen, nennen Sie es einmal, Systemen haben, die ist durchaus so, dass dort so etwas wie Empathie entsteht. Wenn unsere Mäuse, die wir momentan haben, ein schlechtes Leben haben, dann ist das unangenehm und es entsteht eine Beziehung zwischen Lebewesen und Lebewesen. Das ist durchaus damit verbunden, ganz einfach, weil sie sich entsprechend verhalten und weil wir von ihnen auch genau wissen, dass sie bestimmte Emotionen haben, dass es ihnen schlecht geht oder dass es ihnen gut geht. Und das ist durchaus etwas, was natürlich herauskommen muss bei der ganzen Geschichte. Nebenbei teile ich nicht den Pessimismus von Bischof Huber in der

Beziehung, ich glaube nicht, dass diese Entwicklung von künstlichen Lebewesen dazu führen wird, dass wir uns als Menschen gewissermaßen verleugnen und unser Menschsein aufgeben. Ich schätze, dass es eine Art von Symbiose sein wird und sein kann. Das Zusammenleben von künstlichen und natürlichen Lebewesen, der polnische, ja ich möchte fast sagen, Philosoph, man kann auch sagen, Sciencefiction-Autor Stanislaw Lem hat das oft genug vorweggenommen, das kann glücklich werden und unglücklich, es kommt ganz darauf an. Es ist aber ziemlich sicher, dass es gemacht wird und für diesen Fall ist es besser, dass man den Überblick darüber behält, was Leute machen. Das ist auch einer der Gründe, warum wir das machen. Der Hauptgrund ist natürlich der, dass wir die menschliche Seele besser verstehen wollen, indem wir sie nachbauen.

Werner Reuß: Bischof Huber, leben Sie denn auch in verschiedenen Welten?

Wolfgang Huber: Nein.

Werner Reuß: Und was ist Ihre Rückzugswelt? Haben Sie eine? Brauchen Sie eine?

Wolfgang Huber: Ich habe natürlich Rückzugsorte, aber ich habe keine Rückzugswelt. Ich habe Orte, die mir besonders lieb sind, die sich mit der Erfahrung von Heimat verbinden. Ich habe Menschen, mit denen zusammen zu sein mir wichtig ist und für die es mir wichtig ist, dass Zeiten bleiben, in denen ich mit ihnen zusammen sein kann. Liebe ist ein Halt des Lebens, der durch nichts anderes zu ersetzen ist. Spiritualität, die Gottesbeziehung und die Gotteserfahrung ist ein Halt für mein Leben. Aber das alles ist keine andere Welt, sondern es ist der Grund unter meinen Füßen in dieser Welt. Deswegen kann ich mit der Rede von den Rückzugswelten nur schwer umgehen.

Ich meine vielmehr, dass der Rückzug an bestimmte Orte oder zu bestimmten Zeiten oder zu bestimmten Menschen, mit denen man gerne zusammen ist, Haftpunkte sind in unserem Leben, die uns dabei helfen, in dieser Welt wirklich zu Hause zu sein, selbstständig mit ihr umzugehen, und die Kraft zur Unterscheidung zu behalten zwischen dem, was wir mit guten Gründen tun wollen, und dem, was wir mit guten Gründen unterlassen wollen. Und

ich denke bestimmt, dass Menschlichkeit auch damit zu tun hat, nicht alles zu tun, was andere für unvermeidlich halten.

Werner Reuß: Ein schönes Schlusswort! Meine sehr verehrten Herren, ich darf mich ganz herzlich für die muntere Diskussion bedanken! Wenn sie erlauben, würde ich mit einem kleinen Zitat enden, es stammt von dem griechischen Redner Antiphon von Rhamnus, der schon 450 Jahre v. Chr. gesagt haben soll: „Es gibt Leute, die leben nicht ihr gegenwärtiges Leben, sondern sind mit großem Eifer geschäftig, als ob sie noch ein zweites Leben zu leben hätten, nicht aber das Gegenwärtige und unterdessen vergeht die Zeit, die ihnen noch bleibt.“

In diesem Sinne, wünsche ich uns allen, dass wir die Zeit im realen Leben gut zu nutzen wissen. Nochmals ganz herzlichen Dank! Ihnen, verehrte Zuschauer hier im Saal und zu Hause, herzlichen Dank für Ihre Geduld, fürs Zuhören, fürs Zuschauen und auf Wiedersehen!

DIETRICH DÖRNER

ist Professor em. am Institut für Theoretische Psychologie der Otto-Friedrich-Universität Bamberg. Dörner entwickelt psychologische Theorien menschlichen Handelns und Fühlens. Er beschäftigt sich mit künstlicher Intelligenz, der Modellierung und Simulation von Emotionen, Absichts- und Handlungsorganisation. Bekannt sind v.a. sein EMO-Projekt, in dem ein emotionaler Roboter programmiert und simuliert wurde, und das Nachfolgeprojekt PSI.

WOLFGANG HUBER

ist seit 1994 Bischof der Evangelischen Kirche in Berlin-Brandenburg und wurde 2003 zum Vorsitzenden des Rates der Evangelischen Kirche in Deutschland (EKD) gewählt. Huber hatte u.a. in Marburg und in Heidelberg verschiedene Professuren inne; er ist Honorarprofessor in Berlin und Heidelberg.



JAN-HINRIK SCHMIDT

ist Absolvent der Bamberger Soziologie und seit November 2007 als wissenschaftlicher Referent für digitale interaktive Medien und politische Kommunikation am Hans-Bredow-Institut in Hamburg tätig.

Sein Interesse gilt vor allem aktuellen Veränderungen onlinebasierter Öffentlichkeiten und sozialer Netzwerke, die mit dem Stichwort „Web 2.0“ verbunden sind, sowie deren Auswirkungen auf Politik, Wirtschaft und Gesellschaft.



WALTHER CHRISTOPH ZIMMERLI

ist seit Februar 2007 Präsident der Brandenburgischen Technischen Universität Cottbus. Der in Zürich habilitierte Philosoph lehrte an der TU Braunschweig, an den Universitäten Bamberg, Erlangen-Nürnberg und Marburg, war anschließend Präsident der Universität Witten/Herdecke und danach Gründungspräsident der AutoUni sowie Mitglied des Topmanagements der Volkswagen AG. Zimmerli ist Träger des Forschungspreises der Alexander von Humboldt-Stiftung und u.a. Mitglied des Weltrates für Ethik sowie der Schweizer Akademie für Ingenieure.



9 783933 463265

ISBN: 978-3-933463-26-5