

Dr. Christian Ruch

Virtuelle Welten – Mehr Schein als Sein? - Ein medienästhetischer Streifzug durch die Welt der virtuellen Realität

Im Jahre 2003 veröffentlichte der amerikanische Komponist Steve Reich das Werk „Dolly“, Teil seines Zyklus „Three Tales“. Der Titel des Werkes bezieht sich auf das in England gezüchtete Klon-Schaf gleichen Namens, denn Möglichkeiten und Auswirkungen der Gen-Technologie sind Themen dieser Komposition. Zu den Statements namhafter Wissenschaftler (darunter Richard Dawkins), die in dem Werk zu Wort kommen, zählt auch eine Geschichte, die von dem Biophysiker und Philosophen Henri Atlan vorgetragen wird:

“The prophet Jeremiah decided to build an artificial man. He was perfect, was able to talk. Immediately he talked to Jeremiah and he asked him: ‘What did you do?’ - ‘Well, look, I have succeeded!’ – ‘Say, no, no, no, it’s not good. From now on when people will meet other people in the street they will not know whether you made them or God made them. Undo me!’ So that’s what Jeremiah did.”¹

Diese Legende beschreibt sehr schön das Grundproblem virtueller Realität: Dem Menschen gelingt es, auf eine Weise schöpferisch tätig zu werden, die eine Unterscheidung zwischen „natürlich“ und „künstlich“ bzw. „real“ und „virtuell“ schwierig werden lässt oder sogar unmöglich macht. „Seit die neuen elektronischen Medien und Computertechnologien in die Lebenswelt eindringen, verändert sich unser Wirklichkeitsbegriff“, schreibt der Medienästhetiker Norbert Bolz. „Historische Erfahrung lehrt, dass der Wirklichkeitsbegriff einer Lebenswelt immer dann problematisch wird, wenn sich der Bedeutungsgehalt seines symmetrischen Gegenbegriffs wandelt – also des Scheins. Heute stellen die Technologien der Simulation die traditionelle Differenz zwischen Realem und Imaginärem selbst in Frage.“² Man könnte sogar noch einen Schritt weiter gehen und sagen, dass dies durchaus gewollt und beabsichtigt sei, weil die elektronisch-digital generierte virtuelle Realität den Anspruch ihrer Designer erfüllen soll, möglichst realistisch, um nicht zu sagen täuschend echt auf den Benutzer zu wirken. Der Eisenbahnfan, der sich am heimischen PC stundenlang dem Spiel „Train Simulator“ hingibt, erwartet ein so „echt“, d.h. realistisch wirkendes Spieldesign, dass er sich tatsächlich in einem Führerstand des ICE von Frankfurt nach Hamburg zu befinden wähnt. Der Betrug am User ist also durchaus gewollt – und damit stellt sich die Frage, ob die Leitdifferenz real/virtuell im Sinne eines binären Codes, wie ihn die Systemtheorie zur Operationalisierung für eine Systemdefinition im Sinne einer Abgrenzung von System und Umwelt benutzt, überhaupt noch einen Sinn hat. Der geniale britische

1

Zit. nach www.stevereich.com/threetales_lib.html.

2

Norbert Bolz, Eine kurze Geschichte des Scheins, München 1991, 7.

Mathematiker Alan Turing (1912-1954) dachte bereits in den 50er Jahren noch wesentlich weiter: Wäre es – vergleichbar dem Propheten Jeremia in der oben wiedergegebenen Legende – möglich, eine Maschine zu erschaffen, die in ihrer Intelligenz dem Menschen gleichwertig, und damit von ihm nicht mehr zu unterscheiden wäre? Eine Idee, die schon die Phantasie so mancher Science-Fiction-Autoren angeregt hat, im Grunde – im Falle ihrer heute gar nicht mehr so utopischen Realisierbarkeit – aber auch eine ungeheure Kränkung der Gattung Mensch darstellen würde.

Keine Wirklichkeit hinter dem Schein

Man könnte daher aus einer ethischen Perspektive natürlich auch argumentieren, dass angesichts des gewollten Betrugs und einer technischen Realisierbarkeit, wie sie Turing vorwegnahm, die Leitdifferenz real/virtuell umso wichtiger ist. Zumal der Betrug allerlei Kollateralschäden nach sich ziehen kann, man denke nur an die viel diskutierten psychischen und sozialen Folgen der bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen immer wieder festzustellenden Sucht nach virtuellen Welten in Form von Online-Games oder Internet-Pornographie. Das abendländische Unbehagen am (angeblichen) Betrug durch virtuelle Welten ist aber auch kulturell und religiös bedingt – die Warnung vor dem schädlichen, da in die Irre führenden Betrug durch falsche Götter und Propheten zieht sich wie ein roter Faden durch Judentum und Christentum, und so liesse sich der jüdische Monotheismus „als Kampf des Seins gegen den Schein“ definieren: „Die Rede vom *einzig*en Gott hat einen scharfen polemischen Index gegen *diese* Welt und ihre Götter. In dieser (...) jüdisch-monotheistischen Realitätsverleugnung wird der Schein aber doch noch in seiner geschichtlichen Mächtigkeit anerkannt; erst der platonisch-christliche Diskurs wird ihn dann zum *bloßen* Schein herabsetzen“, so Norbert Bolz³ – vielleicht ist nicht zuletzt das ein Grund, warum sich gerade kirchliches Personal mit digital generierten virtuellen Welten – seien es nun Games oder Social Media wie facebook und Twitter – oft so schwertut.

Im Buddhismus hat man offenbar ein etwas entspannteres Verhältnis zur Virtualität. Hier umfasst der Begriff des „maya“ die Phänomene Schein und Schöpfung gleichermaßen. Das bedeutet, dass ohnehin die gesamte Wirklichkeit als traumgleich und illusionär angesehen wird. „Wenn wir also uns selbst und die uns umgebenden Dinge betrachten, die wir für so solide, stabil und beständig gehalten haben, finden wir, dass sie nicht mehr Wirklichkeit besitzen als ein Traum“, schreibt der tibetische Nyingma-Lama Sogyal Rinpoche.⁴

Wie sehr die Problematik des Scheins das abendländische Denken beschäftigt hat, zeigt die Philosophie Theodor W. Adornos, der in unnachahmlicher dialektischer Raffinesse schrieb: „Der Schein hat sich so konzentriert, dass ihn zu durchschauen objektiv den Charakter der Halluzination gewinnt.“⁵ Als Kritiker von Kulturindustrie

³

Ebd., 13, dies in Anlehnung an Hermann Cohen.

⁴

Sogyal Rinpoche, Das tibetische Buch vom Leben und vom Sterben, München 21998, 57.

⁵

und Massenmedien hat Adorno mit dieser Aussage wohl vorweggenommen, dass die Unterscheidung zwischen „realer Realität“ und virtueller Realität einmal unmöglich werden könnte. Für Adornos Antipoden Niklas Luhmann kein Grund zur Besorgnis, denn dass „im Wahrnehmen selbst eine Unterscheidung von Illusion und Realität nicht mehr möglich ist“ sei „nur eine zusätzliche Möglichkeit, nachzuweisen, dass das Gehirn als operativ geschlossenes System arbeitet.“⁶ Will sagen: Unter den Prämissen des Radikalen Konstruktivismus ist die Frage, ob es „da draussen“, also ausserhalb dessen, was unser Gehirn an Sinneseindrücken produziert, überhaupt etwas Reales gibt, letztendlich nicht zu entscheiden.

Es gibt also keine „Wirklichkeit“, die sich quasi „hinter“ den digitalen Medien versteckt. Was wir wahrnehmen, ist nämlich nie die „wirkliche“ Wirklichkeit, sondern immer nur eine konstruierte. Wenn es richtig ist, dass das menschliche Auge zwei Gigabyte pro Sekunden passieren lässt, das Gehirn aber nur 40 bit pro Sekunde verarbeiten kann, bedeutet das, dass das Gehirn gigantische Datenmengen vernichten und auf ein adäquates Maß reduzieren muss.⁷ Dies kann man allen Kritikern und Verächtern der „Virtual Reality“ nicht groß genug ins Stammbuch schreiben! Um es einmal pointiert auszudrücken: Die Welt, wie sie mein Gehirn mir liefert, ist im Prinzip nicht weniger virtuell als die Welt eines Computerspiels. Für die Vertreter eines traditionellen, Niklas Luhmann hätte gesagt: „alt-europäischen“ Humanismus ist dies natürlich ein unerträglicher Gedanke. Denn wenn dieser Befund stimmt, dann macht die Unterscheidung zwischen virtueller und realer Realität, zwischen Realität und Simulation und damit letztlich auch zwischen Schein und Sein keinen Sinn mehr. Die „Inszenierung der Wirklichkeit“ ist also keine Erfindung der bösen Medien, sondern „setzt (...) schon auf der Ebene der Wahrnehmung ein.“⁸ Umgekehrt heisst dies aber auch, dass sich virtuelle Welten von den sogenannten „realen“ gar nicht so besonders unterscheiden, und so hat sich die Aufregung um die virtuelle Parallelwelt des Computerspiels „Second Life“ schnell gelegt hat, als klar wurde, dass es dort auch nicht viel anders zugeht wie im „richtigen“ Leben.

Hyperrealität als Signum des Posthistoire

Der Postmodernist Jean Baudrillard löste den Binarismus real/virtuell zugunsten einer „Hyperrealität“ auf. „An ihr zerschellt das Realitätsprinzip, das ja bei allen

Theodor W. Adorno, Dialektik der Aufklärung, in: ders., Gesammelte Schriften, Bd. 3, Frankfurt/M. 1986, 231.

⁶ Niklas Luhmann, Die Gesellschaft der Gesellschaft, Bd. 2, Frankfurt/M. 1997, 1147f.

⁷ Angaben nach Norbert Bolz, Weltkommunikation, München 2001, 145.

⁸ Ebd.

Akten bloßen Fingierens noch in Kraft ist. In der Logik der Simulation lockert sich der Verdichtungsgrad von Realität so weit, dass sich als Grenzwert ein Verzicht auf Wirklichkeit überhaupt abzeichnet. (...) Die Hyperrealität der Simulation absorbiert das Reale und macht die Frage nach wahr und falsch, Wirklichkeit und Schein gegenstandslos“, schreibt Norbert Bolz. Die Folgen sind dramatisch: „Geschichte entleert sich zum reinen Als ob, zum Simulakrum. (...) Das Simulationsprinzip des Posthistoire hat das Realitätsprinzip der Neuzeit ersetzt.“⁹ Wenn Geschichte jedoch nur noch als Simulation wahrgenommen wird und Simulation als Täuschungsabsicht denunziert wird, bereitet das den Boden für Verschwörungstheorien. Und so ist es kein Wunder, dass das Posthistoire als „Simulationsepoche“ so reich an Verschwörungstheorien ist wie wohl keine Epoche zuvor. Denn die Verschwörungstheorie geht davon aus, dass die sichtbaren Herrschaftsstrukturen nicht den tatsächlichen entsprechen, konkret: Die demokratisch gewählten Institutionen simulieren nur Entscheidungskompetenz, da sie in Tat und Wahrheit nur Marionetten an den Fäden der tatsächlich Mächtigen sind, seien es nun Freimaurer, Illuminaten, Juden oder andere vermeintlich finstere Gruppierungen. Demokratie mutiert in dieser Weltsicht zur nutzlosen „Benutzeroberfläche“ eines Spiels. Und das Aufkommen des Internet hat sehr dazu beigetragen, die Verbreitungsgeschwindigkeit von Verschwörungstheorien immens zu erhöhen. Hinzu kommt, dass Ereignisse von überregionaler Bedeutung fast nur via Massenmedien wahrgenommen werden können, wobei die Fähigkeit, Wahrheit von Fiktion und Simulation zu unterscheiden, tendenziell eher abnimmt. Doch die Unfähigkeit, Wahrheit von Simulation bzw. Fiktion zu trennen, macht misstrauisch, getreu dem Motto „Wer einmal lügt, dem glaubt man nicht...“, und so kann es auch nicht erstaunen, dass viele Menschen nicht glauben können oder wollen, dass tatsächlich eine Mondlandung stattgefunden hat – schließlich war ja keiner von uns dabei. Nun liesse sich fragen, ob Verschwörungstheorien dabei nicht dialektischer Natur sind, indem sie Simulation unterstellen und es doch selbst sind. Doch Verschwörungstheorien sind jedoch wohl eher dem Bereich der Fiktion und nicht der Simulation zuzurechnen. Der Unterschied besteht darin, dass die Simulation „zwar auch die Realität unterläuft und hintergeht, dabei aber doch eine Wirklichkeit schafft.“¹⁰ Dabei sollte man allerdings nicht übersehen, dass die Fähigkeit und Notwendigkeit, zwischen Fakt und Fiktion zu trennen, so alt noch gar nicht ist, denn relevant ist sie eigentlich erst seit dem Auseinanderdriften von Fiktionalität – Roman – und Faktizität – Journalismus – im 18. Jahrhundert.¹¹

Weil das Analoge nur noch simuliert wird, „gibt es die Spannungen zwischen Oberfläche und Tiefe, Schein und Wirklichkeit nicht mehr“, so nochmals Norbert Bolz.¹² Und das hat Auswirkungen selbst in die denkbar zwischenmenschlichsten

9

Bolz (wie Anm. 2), 111.

10

Ebd., 117.

11

Siehe dazu ausführlicher Lennard J. Davis, *Factual Fictions*, Philadelphia 1996.

12

Bereiche hinein, nämlich in den Sphären von Liebe und Sexualität, wovon in den beiden folgenden Exkursen die Rede sein soll.

Exkurs I: Digital Love

Wie weit die „digitale Simulation des Analoges“ inzwischen schon geht und dementsprechend kontrovers diskutiert wird, lässt sich sehr schön an der Debatte des Freundschaftsbegriffs in sozialen Netzwerken wie facebook oder auch der Frage beobachten, inwiefern eine Partnerschaftsanbahnung im Internet möglich ist. Denn User, die sich im Internet auf die Suche nach der Traumfrau bzw. dem Märchenprinzen machen, stellt sich die Frage, was ist „echt“ und authentisch, was simuliert und Fake, viel drängender als im RL (=Real Life). Das fängt an bei den Angaben zur Person wie Alter und Gewicht und geht über dank Fotoshop getunten Bildern bis hin zur Frage nach den Absichten: Sucht „Weisser Ritter 77“ wirklich die Frau für's Leben oder nur die Bettgefährtin für eine Nacht? Dies alles sind Fragen, deren Antwort sozusagen von der Benutzeroberfläche verborgen gehalten wird. Die Digitalität des Mediums lässt Simulation in diesem Bereich viel eher zu, als wenn die Paarungswilligen sich schliesslich in einem Café gegenüber sitzen, die Simulation viel schwieriger ist und sich eben gerade deshalb feststellen lässt, dass der Eindruck, den das Internet hinterließ, mit dem, den das RL bietet, so gar nicht kompatibel ist. In ihrem Buch „Der Tanz um die Lust“ schreibt Ariadne von Schirach: „Im Virtuellen wird geflunkert, was das Zeug hält. (...) Im Netz kann man alles sein und alles sagen.“¹³ Die Folge ist aber nicht nur Simulation auf der Seite des Senders, sondern auch auf der Seite des Empfängers, der sich aufgrund der virtuellen Eindrücke einen Menschen zusammenfantasiert, der so möglicherweise und sogar höchstwahrscheinlich gar nicht existiert. Oder anders gesagt: Man erschafft sich – dem Propheten Jeremia gleich – seinen Traumpartner, und das nur auf der Basis einiger Fotos, Chats und E-Mails.

Der Beliebtheit von Online-Datingplattformen tut dies aber offenbar keinen Abbruch. Dazu ein paar Zahlen, die allerdings von der Branche selbst stammen und daher mit Vorsicht zu geniessen sind. 2011/12 sollen

- über 30% aller Beziehungen in Europa online entstanden sein. Deutschland war dabei europaweit Spitzenreiter.
- Monatlich waren über 7 Mio. deutsche Singles auf Online-Dating-Portalen aktiv, weitere 3,5 Mio. suchen im Internet nach Sexkontakten. Im Laufe der letzten Jahre haben sich fast 80 Mio. „Mitgliedschaften“ angesammelt – ein sehr großer Teil davon sind allerdings Karteileichen.
- Der Branchenumsatz in Deutschland hat sich zwischen 2003 und 2011 mehr als verachtfacht und liegt derzeit bei 202,8 Mio. €. Gegenüber 2010 entspricht das einem Plus von 7,4 %.
- Die Big 4 EDARLING, ELITEPARTNER, FRIENDSCOUT24 und PARSHIP repräsentieren bezogen auf den Umsatz zusammen rund 55% des Gesamtmarktes.

Bolz (wie Anm. 2), 118.

¹³

Ariadne von Schirach, Der Tanz um die Lust, München 2008, 252.

- Der hiesige Online-Dating-Markt wird von ein heimischen Unternehmen beherrscht: 8 der 10 erfolgreichsten sind „made in Germany“. Auch international spielen diese Player mittlerweile eine bedeutende Rolle.

- Geschätzt 1 Mio. Deutsche flirten auch mobil, sei es im Smartphone-Internetbrowser oder per App. In der Gay-Szene hat das Mobile-Dating.¹⁴

Selbst wenn diese Zahlen geschönt sein sollen, lässt sich nicht leugnen, dass der Trend zum Online-Dating ungebrochen ist. Dies zeigt sich nicht zuletzt daran, dass sich die Branche stark ausdifferenziert hat. Neben den klassischen Single-Börsen gibt es mittlerweile Portale für Homosexuelle, Seitensprung- und Sexkontaktwillige, alleinerziehende Mütter und Väter, Gothics und Vegetarier, aber auch christliche Singles. Interessant daran ist, dass der Generalverdacht der Simulation das Segment nicht unbeeinflusst gelassen hat, sodass es neben den klassischen, besonders simulationsanfälligen „Marktplatz“-Portalen zum Selbersuchen die „Matching“-Portale gibt, bei der auf der Basis von angeblich seriösen Fragebögen und psychologischen Tests potenzielle Partner/innen vorgeschlagen werden, womit nicht zuletzt die Simulationsgefahr gemindert werden soll, da die Paarungswilligen zunächst nicht von sich aus direkt in Kontakt miteinander treten können, sondern erst, wenn sie den Vorschlag des Matching-Systems akzeptieren.

Für die Freunde „echter“ Romantik mögen diese Foren der Selbstanpreisung und Simulation ein Graus sein. Doch Vorsicht: Wer die Selbstbeschreibung der Romantik ernst nimmt, wird feststellen, dass es ganz so einfach nicht ist. „Die Romantik triumphiert über das Realitätsprinzip. (...) Der romantische Geist ist vielgestaltig, (...) versuchend und versucherisch, er liebt die Ferne der Zukunft und der Vergangenheit, die Überraschungen im Alltäglichen, die Extreme, das Unbewusste, den Traum, den Wahnsinn, die Labyrinth der Reflexion. Der romantische Geist bleibt sich nicht gleich, ist verwandelnd und widersprüchlich, sehnsüchtig und zynisch, (...) ironisch und schwärmerisch, selbstverliebt und gesellig, formbewusst und formauflösend“, formulierte es Rüdiger Safranski.¹⁵ „Indem ich dem Gemeinen einen hohen Sinn, dem Gewöhnlichen ein geheimnisvolles Ansehen, dem Bekannten die Würde des Unbekannten, dem Endlichen einen unendlichen Schein gebe, so romantisiere ich es“, lautet Novalis' Charakterisierung des Romantischen, gemäss Safranski „immer noch die beste Definition“. ¹⁶ Oder, noch kürzer, aber ebenfalls Novalis: „Romantisieren ist nichts, als eine qualitative Potenzierung“ ¹⁷ Der Triumph über das Realitätsprinzip und die qualitative Potenzierung des Gewöhnlichen wird

¹⁴

Angaben nach www.singleboersen-vergleich.de/presse/online-dating-markt-2011-2012-de.pdf.

¹⁵

Rüdiger Safranski, Romantik. Eine deutsche Affäre, München 2007, 13.

¹⁶

Ebd.

¹⁷

Ebd., 115.

durch Simulation problemlos erreicht, sie kann also durchaus das Moment des Romantischen in sich bergen; und so berichten User von Online-Datingplattformen immer wieder davon, wie aufregend und prickelnd – um nicht zu sagen romantisch – die ersten Kontakte gewesen seien – bis es dann zur Konfrontation im und mit dem RL kam und sich die ganze Gewöhnlichkeit des angeblich so ungewöhnlichen Chat- oder E-Mail-Partners herausstellte.

So kann es nicht verwundern, dass in vielen Freundeskreisen, aber auch im Internet selbst heftig über den Sinn und Nutzen von Online-Datingplattformen diskutiert wird. Häufig geäußerte Kritikpunkte sind neben falschen Angaben zur Person, dass vor allem Männer ihre wahre Absicht (unverbindlicher Sex) verschleiern, kritisiert wird aber auch, dass kostenpflichtige Portale mit Fake-Profilen arbeiteten, man also für viel Geld Kontakt zu vermeintlich attraktiven Personen aufzunehmen versuche, die es aber in Wirklichkeit gar nicht gebe. Dieser Vorwurf wird offenbar vor allem gegen Portale in den Bereich Seitensprung, Casual Sex und Partnerschaftsanbahnung mit Frauen aus Osteuropa erhoben. Daneben gibt es aber auch immer mehr Paare, die sich nur dank des Internets gefunden haben.

Exkurs II: Alles Porno oder was?!

Die Problematisierung von Virtualität und Simulation auf Online-Datingplattformen scheint derzeit allerdings nur eine Art Nebenkriegsschauplatz in der ganzen Debatte um virtuelle Realität zu sein – denn hier geht es in der Regel um Erwachsene, die mündig und autonom genug sind, sich über das Erscheinungsbild ein realistisches Urteil zu bilden und daraus die Konsequenzen zu ziehen. Anders sieht es im Bereich des Konsums von Pornographie durch Jugendliche oder sogar Kinder aus. Hier findet seit einigen Jahren eine heftige Diskussion über die Dimension und (schädlichen) Auswirkungen statt. Denn zweierlei Aspekte der Pornographie haben sich massiv verändert: 1.) die Erreichbarkeit, 2.) die Zuordnung zum Bereich der Simulation.

Die Erreichbarkeit pornografischer Produkte hat sich in den letzten drei Jahrzehnten enorm zugunsten des Konsumenten, damit aber auch zu Ungunsten des Jugendschutzes verschoben. Waren pornographische Produkte – Filme, Bücher, Magazine – früher nur an einschlägigen Orten erhältlich (Sex-Shops, Pornokinos), erfolgte durch die VHS-Cassette – deren Erfolg sich übrigens nicht zuletzt dem Interesse an Pornofilmen verdankt! – sozusagen der Ausbruch aus dem Areal des kontrollierbaren Sex-Business, wenngleich in den klassischen Videotheken der 80er und 90er Jahre noch ein gewisses Mass an Altersbeschränkung durchsetzbar war. Begünstigt wurde die sexualästhetische Akzeptanz der Pornografie durch neue Programmformate seit Einführung privater Fernsehsender, man denke etwa an Formate wie „Tutti Frutti“ oder die Talkshow „Eine Chance für die Liebe“, die beide auf RTL zu sehen waren. Durch Pornofilme auf VHS und besagte neue Fernsehformate erlebte die Pornografie „eine beachtliche Veralltäglichsung des Genres“ (Anne-Janine Müller)¹⁸.

¹⁸

Anne-Janine Müller, Von der Höhlenzeichnung zum Smartphone: zur Geschichte von Pornografie und Medien, in: Martina Schuegraf und Angela Tillmann (Hg.), Pornografisierung von Gesellschaft. Perspektiven aus Theorie, Empirie und Praxis, Konstanz 2012, 21-32, hier 29.

Mit dem Internet, vor allem aber der Existenz von Gratis-Pornoforen, auf denen Hunderttausende von Porno-Clips relativ einfach und wie gesagt kostenlos zugänglich sind, hat sich die Erreichbarkeit von Pornografie noch einmal dramatisch verändert. Im Grunde ist sie mittlerweile genauso erreichbar wie andere Web-Inhalte auch. Wobei auch hier erschwerend hinzukommt, dass Kinder und Jugendliche, die vom Konsum der Internet-Pornografie eigentlich ferngehalten werden sollten, den überwachenden Instanzen (Eltern, Lehrern) das technisch Know-how betreffend weit voraus und überlegen sind. Fakt ist aufgrund dieser Entwicklung: Kinder und Jugendliche haben heute Zugangsmöglichkeiten bzw. tatsächlich Zugang zur Pornografie, die jeden Jugendschutz ad absurdum führen. Doch das ist ein rechtlicher Aspekt, der uns hier nicht weiter beschäftigen soll.

Viel interessanter ist die Frage nach der Zuordnung zum Bereich der Simulation. Was ist damit gemeint? Erwachsene, die früher Pornografie konsumierten, wussten in aller Regel, dass die Darstellung von Geschlechtsverkehr und Sexualpraktiken, wie sie pornografische Filme und Fotos zeigten, zwar realiter stattgefunden hatten, aber aus dem Kontext einer Intimbeziehung herausgelöst waren. Mochten pornografische Produkte auch noch so sehr eine rudimentäre Rahmenhandlung erzählen, so war den Konsumenten doch in aller Regel bewusst, dass sie es insofern mit einer Simulation zu tun hatten, als der gezeigte Sex nur und ausschliesslich zur Produktion eben dieses pornografischen Erzeugnisses stattgefunden hatte. Dass Sexualpraktiken gezeigt wurden, die sich die männlichen Konsumenten zwar wünschten, sie aber im RL ausserhalb der Prostitution oft nicht bekamen und gerade deshalb Pornos konsumierten, bestätigte im Grunde die Erkenntnis, dass hier Simuliertes geboten wurde.

Dies hat sich inzwischen aus zwei Gründen geändert: Zum einen haben Sexualpraktiken wie etwa Oral- und Analverkehr – wahrscheinlich auch durch die Ausbreitung und „Veralltäglichung“ der Pornografie – deren Reservat verlassen und werden heute ebenso gesellschaftlich akzeptiert wie praktiziert. Das heisst: Das was man im Porno zu sehen bekommt, ist nicht mehr notwendigerweise eine virtuelle Sexualität. Zum andern, und das ist wesentlich schwerwiegender, sind viele pornografische Produktionen nicht mehr so leicht als etwas erkennbar, das von einer „realen“ Intimbeziehung entkoppelt ist. Das Web 2.0 ermöglicht es, dass reale Paare ihre realen Sexualpraktiken ins Netz stellen. Es finden mittlerweile also zwei gegenläufige Bewegungen statt: Die Pornografie dringt ins RL ein, das RL aber auch in die Pornografie. Damit besteht allerdings, zumindest theoretisch, die Gefahr, dass kaum noch unterscheidbar ist, was nun dem Bereich der Simulation und was der Realität zuzuordnen ist, zumal nicht wenige Porno-Portale versprechen, reale Paare beim realen Sex zu zeigen. Dass damit auch das für eine allgemeine Praxis gehalten wird, was lediglich in der Sexualität der Pornografie, aber eben gerade nicht allgemeine Praxis ist, vermag zur Verwischung von Realität und Simulation zu führen und ist aus Sicht besorgter Pädagogen und Eltern das Problematischste am jugendlichen (oder sogar kindlichen) Pornokonsum.

Doch halten diese Befürchtungen empirischen Befunden stand? Unbestritten ist, dass mit der nur ein paar Mausklicks entfernten Pornografie eine „tief greifende Veränderung“ der „sexuellen Umwelt“ vieler junger Menschen stattgefunden hat.¹⁹

Die Frage ist nur, ob und welche Konsequenzen das hat. Verschiedene empirische Erhebungen lassen folgende Schlussfolgerungen zu:

- Rund ein Drittel der männlichen (!) Jugendlichen und Erwachsenen konsumiert mehr oder weniger regelmässig Pornografie.²⁰
- Gezielter Pornografie-Konsum bei Mädchen und jungen Frauen ist selten, der Kontakt mit Pornografie ist „so gut wie immer vereinzelt und sporadisch“.²¹
- Männliche Jugendliche konsumieren Pornografie einerseits gemeinsam innerhalb der Peer-Group und dann vor allem aus Imponiergehabe oder zum Zwecke der Belustigung, andererseits alleine zum Zwecke der Selbstbefriedigung. „Der solitäre Gebrauch der Pornografie ist für adoleszente Jungen so alltäglich, normal und selbstverständlich wie die Masturbation.“²²
- Der partnerschaftliche Pornografie-Konsum (also gemeinsam mit der Freundin) ist selten und bleibt ebenfalls sporadisch. „Es ist, als sollte die pornografische Welt der partnersexuellen nicht zu nahe kommen.“²³ Dies spräche für eine immer noch vorhandene Fähigkeit und Bereitschaft, zwischen pornografischer Simulation und „realem“ Sex zu unterscheiden.
- Bei Mädchen und jungen Frauen ist ein solitärer Pornografie-Konsum (etwa zum Zwecke der Masturbation) selten. „Für die meisten jungen Frauen sind Pornos nicht erregend.“²⁴

Über die psychischen und sozialen Auswirkungen des – wie gesagt: vorwiegend männlichen – Pornografie-Konsums scheint es empirisch wenig Verlässliches zu geben. Eine sukzessive Verrohung ist im Regelfall offenbar nicht zu befürchten, da sich der Konsum pornografischer Produkte, was das Genre angeht, im Rahmen des

Gunter Schmidt und Silja Matthiesen, Pornografiekonsum von Jugendlichen – Fakten und Fiktionen, in ebd., 245-257, hier 246.

²⁰ Ebd., 247.

²¹ Ebd.

²² Ebd., 248f.

²³ Ebd., 248.

²⁴ Ebd., 249.

„Normalen“ (Darstellung des heterosexuellen bzw. lesbischen Geschlechtsverkehrs, „Dreier“ etc.) zu bewegen scheint. „Schon der Analsex markiert die Grenze zum Abgetörntwerden. ‚Sadomaso‘, ‚Fetischsex‘ und ‚perverse Sachen‘ sind für viele junge Männer, die sich Pornos anschauen, „null erregend‘ und ‚abstossend‘“. Fazit: „Die geläufige Annahme, dass der jugendliche User der Pornografie in progredienter Weise verfällt, dass die Reize ‚immer toller, immer härter, immer extremer‘, immer wilder‘ werden müssen, erweist sich (...) als Phantasma der Erwachsenen, als Fiktion.“²⁵

Diesem Befund widersprechen jedoch jene Stimmen, die an sozialen Brennpunkten eine pornografieinduzierte „sexuelle Verwahrlosung“ beklagen, wie etwa Bernd Siggelkow und Wolfgang Büscher in ihrem 2008 erschienenen Buch „Deutschlands sexuelle Tragödie. Wenn Kinder nicht mehr lernen, was Liebe ist“. Das Buch und die von ihr thematisierte sexuelle Verwahrlosung fanden ein breites Echo in den Medien. So schrieb etwa Walter Wüllenweber im „stern“: „In vielen Jugendklubs in Berliner Unterschichtsvierteln bereitet die Sexualität der Heranwachsenden den Betreuern ähnliche Sorgen wie deren Gewalt. Viele trauen sich nicht mehr, 14-Jährige längere Zeit in einem Raum allein zu lassen. Sie fürchten, bei ihrer Rückkehr Jungs mit heruntergelassenen Hosen vorzufinden. Und davor knien Mädchen. Das ist mehrfach vorgekommen. (...) Die Klage über lockere Sexualmoral ist älter als der Minirock. Doch diesmal warnen keine verklemmten Spießer, Fundamentalfeministinnen oder prüde Kirchenmänner. Es sind Lehrer, Sozialpädagogen, Erziehungswissenschaftler, Hirnforscher, Therapeuten, Sexualwissenschaftler und Beamte in Jugendämtern. Sie beobachten nichts Geringeres als eine sexuelle Revolution. Doch dabei geht es nicht um freie Liebe. Mit Freiheit und mit Liebe hat es nichts zu tun. Der Motor für diese Umwälzung der Sexualität sind keine Ideale. Es ist Pornografie. (...) Die Beziehungen verändern sich rasant, insbesondere in der Unterschicht. Die Männer sind häufig nicht mehr die Ernährer der Familie. Diese Rolle übernimmt immer öfter der Staat. Das macht es den Partnern leichter, sich zu trennen. Männer und Frauen sind immer weniger eine ökonomische Einheit, immer weniger Schicksalsgemeinschaft, immer weniger Lebenspartner. Was bleibt, ist die Sexualität. Sie bekommt eine neue Wichtigkeit. Gerade im Leben vieler Frauen. Ohne gute Schulbildung, ohne Berufsausbildung haben Frauen heute keine realistische Chance auf einen guten Job. Für Frauen aus der Unterschicht ist es daher häufig schwierig, Anerkennung zu erfahren, gelobt zu werden, erfolgreich zu sein. Doch in der Sexualität, da können sie ‚erfolgreich‘ sein. Die Sexualität wird umgedeutet. Sie bekommt eine neue Rolle, eine neue Funktion im Leben. Sex wird das, was für andere der Beruf ist, das Studium, der Sport oder das Spielen eines Instruments – die Möglichkeit, den eigenen Ehrgeiz auszuleben und zu befriedigen.“²⁶

Es stellt sich jedoch die Frage, ob der von Wüllenweber, Siggelkow und Büscher beschriebene jugendliche Pornografie-Konsum in Berlin-Hellersdorf der gleiche ist

²⁵

Ebd., 251.

²⁶

Zit. nach www.stern.de/politik/deutschland/sexuelle-verwahrlosung-voll-porno-581936.html.

und die gleichen Folgen hat wie in Berlins besseren Wohnlagen oder in Oberbayern. „Dass Jugendliche besonders in sozialbenachteiligten Umfeldern eine problematische Sexualität entwickeln können, daran zweifeln bisher die wenigsten“, schreibt Johannes Gernert. „Entsprechende Befunde aus den USA zeigen, dass Teenager mit weniger gebildeten Eltern und niedrigerem sozioökonomischen Status eher dazu neigen, pornografische Hefte und Clips anzusehen“ und die darin gezeigten Sexualpraktiken „als Normalfall“ anzusehen.²⁷

Das aber, um es nochmals zu sagen, ist wohl nicht generell der Fall. Noch scheinen die Sphären des Virtuellen und des RL, auch für Jugendliche, unterscheidbar zu sein. „In unserer Sexualkultur existieren zwei Welten nebeneinander, die Welt des symbolischen und die Welt des realen Sexuallebens, also die virtuelle Welt der medialen Geschichten über den Sex, zu denen auch die Pornografie gehört, unsere Fantasie und Träume einerseits, und die Welt des alltäglichen, praktizierten Sexes andererseits. (...) Es spricht vieles dafür, dass beide Welten koexistieren, ohne sich nachhaltig zu beeinflussen. (...) In der Pornodebatte aber tun wir oft so, als wollten Jugendliche (oder auch Männer) Pornotopia eins zu eins in ihrer Alltagssexualität umsetzen. (...) Ihre Sexualität ist nicht so wie die im Porno und soll auch nicht so werden. Ein 19-Jähriger bringt diese Einstellung auf den Punkt: ‚Ich sag mal so, man sollte schon noch zwischen virtueller Welt und realer Welt unterscheiden können. Und die Leute, die das nicht können, die sollten den Rechner wieder abschaffen. Für mich gibt es eine virtuelle Welt und eine reale Welt. Und die trenne ich. Wenn ich im Internet bin, bin ich im Internet.‘“²⁸

So weit, so beruhigend. Jedoch: Die technischen Gadgets und die Pornografie verändern und entwickeln sich. Schon aufgrund der gnadenlosen Konkurrenzsituation wird die Porno-Industrie weiter danach streben, das Verlangen nach „echtem“ und authentischem Sex zu bedienen oder zumindest so zu tun, als würde er bedient. Längst bieten Porno-Portale neben hartem, „abartigen“ Sex auch Kuschelsex. Ebenso ist im Bereich der von der Pornografie sexualästhetisch stark beeinflussten Prostitution ein Trend zum „Sex wie mit der Freundin“ festzustellen. Und: Wie bereits erwähnt beginnt die Grenze zwischen den Produzenten und Konsumenten von Pornografie allmählich unscharf zu werden. Wie ebenfalls bereits erwähnt findet damit eine tendenziell schwer unterscheidbare Durchdringung von Simulation und RL statt. Mit den ins Netz hochgeladenen „Amateur-Pornos“ ist ein ganz neues Genre entstanden, dessen Amateurhaftigkeit geradezu das Qualitätsmerkmal ist. Die verwackelten Bilder von Meiers Sex auf dem Küchentisch sind aufregender, weil sie im Gegensatz zur perfekt ausgeleuchteten und geschnittenen Produktion der Porno-Industrie Innenansichten des Geschlechtsverkehrs aus dem RL versprechen. Der Überdruß an der Simulation der Pornografie weckt die Gier nach dem Realen im „Do-it-yourself“-Porno. Wie real der dann tatsächlich ist, steht auf einem anderen Blatt. Zumal die Formel „pleasure or

²⁷

Johannes Gernert, „Mama, was ist ein Blowjob?“ – zur Bedeutung der Förderung von Medien und Sexualkompetenz in der Familie, in Schuegraf und Angela (wie Anm. 18), 341-350, hier 342.

²⁸

Schmidt/Matthiesen (wie Anm. 19), 254.

money“ für diesen Bereich nicht mehr so strikt gilt, wie es vielleicht scheinen könnte. Dass Paare ihren Sex aus Freude an exhibitionistischem Verhalten ins Internet stellen, schliesst einen kommerziellen Nebeneffekt nämlich nicht notwendigerweise aus. Ebenso verschwimmt die Grenze zwischen öffentlichem und privatem Bereich (was aber generell ein Phänomen des Web 2.0 ist). Zudem ist festzustellen, dass sich auch der „Kitchen Sex“ der Amateur-Produktionen von der Ästhetik der industriellen Pornografie leiten lässt, sprich: Die „Handlung“ sowie die Abfolge und Art der gezeigten sexuellen Handlungen orientieren sich stark an den „Vorbildern“ der Porno-Industrie. Vielleicht liesse sich dieses Genre der Web 2.0-Pornos als ein Übergangsphänomen zwischen Simulation und Realität, als „Fiktion des Authentischen“²⁹ bezeichnen. Sollten die „Pornos zum Selbermachen“ im Spektrum der Pornografie weiter an Boden gewinnen – und dies scheint derzeit der Fall zu sein – ist zu fragen, ob sich eine reflektierende Medienästhetik im Sinne einer Differenzierung zwischen Simulation und RL auch in Zukunft noch so ohne weiteres aufrechterhalten lässt.

Der Trend zur „community“

Doch wie sieht es mit der Bedeutung von Digitalisierung und Online-Medien im ganz normalen Alltag aus? Im Auftrag der Zeitschrift „Neon“ hat das Meinungsforschungsinstitut Forsa über 1000 Personen im Alter zwischen 18 und 35 Jahren danach befragt, dies wohl auch in der Annahme, dass die Digitalisierung der Lebenswelt in dieser Altersgruppe am weitesten fortgeschritten ist. Hier drei Ergebnisse:

- Auf die Frage, worauf man eher ein Jahr verzichten würde, wenn man sich entscheiden müsste: auf Sex oder auf einen Internetzugang, antworteten nur 18 Prozent, dass sie lieber auf Sex verzichten würden (Internetzugang: 66 Prozent, weiss nicht 16 Prozent).
- Als gefragt wurde, ob eine Wohnung mit Balkon oder mit einem Highspeed-DSL-Internetanschluss wichtiger für die Lebensqualität wäre, sprachen sich 57 Prozent für die Wohnung mit Balkon aus, nur 39 Prozent für den schnellen Internetanschluss (weiss nicht 4 Prozent).
- Forsa erkundigte sich auch nach dem Stressfaktor Internet; doch der scheint gar nicht so ausgeprägt zu sein: Nur 7 Prozent fühlen sich regelmässig, 27 Prozent gelegentlich durch E-Mails und anderes gestresst. 41 Prozent antworteten mit „selten“, 25 Prozent mit „nie“ (weiss nicht ein Prozent).

Fazit: „Es gibt für diese Generation Wichtigeres als das Netz, aber auch kein Leben ohne Netz.“³⁰

²⁹

Kristina Pia Hofer, „More than porn?“ Online-Amateurpornografien, in Schuegraf und Angela (wie Anm. 18), 199-209, hier 204.

³⁰

„Neon“, 10/2012, 22ff., dort auch die zitierten und weiteren Ergebnisse der Forsa-Umfrage.

Auch das klingt wiederum relativ beruhigend. Was ist schon dabei, wenn alles mit allem verlinkt ist? Doch die Folgen der technologischen Revolution durch Internet und Virtualität sind dramatisch, sie dürften in ihrer Dimension nur mit der Erfindung des Buchdrucks vergleichbar sein. Geht man davon aus, dass Gesellschaften nur und ausschliesslich aus Kommunikation bestehen, dann heisst das, dass die Weltkommunikation zu einer Weltgesellschaft geführt hat. Das Internet hat ausserdem die anderen Medien sozusagen zu Medien zweiter Ordnung degradiert, indem man heute fast jede Zeitung im Internet lesen und dort auch fast jeden Radiosender hören und beinahe alle Fernsehsendungen abrufen kann – und dies erst noch oft gratis und nahezu unabhängig vom Zeitpunkt und Ort ihres Erscheinens.

Das Internet ermöglicht also eine Kommunikation jenseits von Zeit und Raum – der Alptraum aller Diktaturen. So ist etwa der tibetische Widerstand vom chinesischen Herrschaftsapparat in Tibet selbst dank brutalster Polizeigewalt nahezu erstickt worden, im Internet ist er dagegen lebendiger und unkontrollierbarer als jemals zuvor. Kierkegaards Diktum „Die Freiheit ist immerfort ‚kommunizierend‘“³¹ findet hier seine Verwirklichung. Dies dürfe man, so der bereits zitierte Norbert Bolz, heute so verstehen, dass „in der Zeit der Weltkommunikation (...) Freiheit der Inbegriff von Kommunikationschancen“ sei.³² Es ist also gleichgültig, wann und wo der Widerstand organisiert wird, wichtig ist nur noch der Zugang zu den dafür notwendigen Kommunikationsinstrumenten. Sehr schön konnte man dies beobachten, als es der in China verfolgten Organisation „Falun Gong“ von den USA aus gelang, Propagandafilme für die Anliegen der Sekte und d.h. gegen die chinesischen Diktatoren zur besten Sendezeit – nämlich einem Fussballspiel der Weltmeisterschaft – ins chinesische Fernsehnetz einzuspeisen. Und gerade in dieser Macht des Internets liegt der Grund, warum selbst Staaten wie die USA (Stichwort NSA) versuchen, seine Inhalte, wenn nicht schon zu kontrollieren, so wenigstens doch zu registrieren.

Verlieren die Zeit und vor allem der Raum durch das Phänomen Weltkommunikation via Internet an Bedeutung, hat dies Konsequenzen für unsere Weltwahrnehmung. Marshall McLuhan brachte dies auf die schöne Formel vom „global village“: Wie in einem Dorf kennt jeder jeden (oder meint ihn zu kennen) und es können (zumindest im Prinzip) alle mit allen kommunizieren. Das Internet lässt also Gemeinschaft jenseits räumlicher Begrenzung entstehen – zumindest für eine gewisse Zeit. Denn das ist der entscheidende Unterschied zu traditionellen Sozialbeziehungen: Während die Zugehörigkeit zu familialen und territorialen Strukturen die Menschen über lange Lebensabschnitte prägt – man ist ein Leben lang Deutscher und in der Regel sehr lange in Familienbeziehungen, etwa zu Geschwistern und Eltern, eingebunden – sind die Bindung an eine digitale „community“ zeitlich begrenzt, und dies in doppelter Hinsicht: Einerseits nimmt die Zugehörigkeit zu einer „community“ in der Regel nur einen gewissen

³¹ Zit. nach Bolz (wie Anm. 7), 49.

³² Ebd.

Lebensabschnitt in Anspruch (im Freizeitclub für Singles ist man nur bis zur nächsten Partnerschaft), zum andern bezieht sich die „community“ meistens nur auf einen gewissen Lebensbereich, bindet also nicht einen allzu grossen Teil an Lebenszeit, so dass man auch noch Zeit für anderes hat – und sei es für die Teilhabe an anderen „communities“, wobei die ernsthafte Forendiskussion und der lustvolle Chat als Konversationsmedien dienen, letzterer vergleichbar dem früheren Tratsch auf dem Markt- oder Dorfplatz.

Begünstigt durch die Möglichkeiten des Web 2.0 hat sich das Erscheinungsbild der „community“ in den letzten Jahren noch einmal gewandelt – einerseits entstehen Mega-„communities“ mit Tausenden von Teilnehmern – man denke etwa an Facebook oder die Business-Netzwerke Xing und LinkedIn –, andererseits wird diese Ausweitung dadurch kompensiert, dass der individuellen Präsentation mehr Möglichkeiten geboten werden als noch vor einigen Jahren. Dieser Trend ist also nicht zu unterschätzen und wird wohl immer wichtiger. Denn wahrscheinlich dient sie auch als eine Art Kompensation für die „placeless society“, die ortlose Gesellschaft, in der wir leben. Wo Staaten und Sozialgefüge bedeutungslos werden oder sogar zu verschwinden drohen – man denke etwa an das allmähliche Verlöschen der ganz „normalen“ mitteleuropäischen Kleinfamilie! – schlägt die Stunde der „communities“. „Community“ – so Norbert Bolz – „signalisiert Nestwärme, Menschlichkeit, überschaubare Verhältnisse, Tradition, Zugehörigkeit.“³³ Die gemeinsame Wanderung am Sonntag wird vom urbanen Single mangels Partner und Kinder nicht mehr spontan am familiären Frühstückstisch geplant, sondern man verabredet sich schon Tage vorher im Internet, geht dann zusammen wandern, geniesst also die „reale Nähe“ unter „realen“ Menschen, und geht am Sonntagabend wieder auseinander, zurück in eine schützende Distanz.

Die Beobachtung der Sehnsucht nach „realer“ Nähe scheint der vorhin erhobenen Behauptung, dass das „global village“ diese „reale“ Nähe verschwinden lasse, zu widersprechen. Doch dem ist nicht so: Gerade *weil* die Gesellschaft die „reale“ Nähe immer weiter einschränkt, wird sie gesucht, sei dies nun paradoxerweise wiederum virtuell im Internet oder in einem Austausch von Angesicht zu Angesicht. Diese Suche nach Nähe rührt wohl nicht zuletzt daher, dass die Weltkommunikation überfordert. Denn wenn ich theoretisch mit allen kommunizieren kann, muss ich eine Auswahl treffen. Aber wie und nach welchen Kriterien? „Weltkommunikation eröffnet eine Optionsvielfalt, die in keinem Verhältnis zu unseren Zeitressourcen steht“ (Norbert Bolz).³⁴ Hinzu kommt, dass sich die jeweilige Entscheidung erst später als richtig oder falsch erweisen wird – wer sich tatsächlich schon einmal auf Partnersuche im Internet begeben hat, kann ein Lied davon singen.

Narzisstische Selbstamputation

Dieser belastenden Seite stehen allerdings auch zwei entlastende Momente gegenüber: Zum einen wird Kommunikation durch Virtualität radikal vereinfacht. Wenn ich mit einem Chinesen, der meine Sprache nicht spricht, face-to-face

³³

Ebd., 39.

³⁴

Ebd., 54.

kommunizieren möchte, muss ich sicherstellen, dass er mich in diesem Moment versteht. Kommuniziere mit ihm virtuell, schreibe ich ihm eine E-Mail, jage sie vor dem Versand durch den Google Translator und bekomme einen vielleicht nicht perfekten, aber doch immerhin verständlichen chinesischen Text. Gerade die E-Mail hat Kommunikation stark vereinfacht, was allerdings den Nachteil hat, dass man stark ausdifferenziert Analoges wie etwa Gefühle nicht sehr differenziert darstellen kann, denn die E-Mail an die Liebste enthält im Gegensatz zum klassischen Liebesbrief oder gar dem romantischen Heiratsantrag auf Knien keine Spuren von Schweißtropfen und Tränen – da helfen auch die albernen Emoticons wie ☹ oder ☹ oft nicht weiter. Und das erklärt auch, warum gerade die E-Mail so anfällig ist für Missverständnisse.

Zum anderen besteht die Entlastung darin, dass ich die diversen Gadgets nicht verstehen können muss, um sie zu nutzen, denn „die jeweils darunterliegenden Ebenen kann man ignorieren oder kompakt behandeln, z. B. statistisch. (...) und daraus folgt: Die Komplexität kann dekomponiert werden; nicht alles zählt. (...) Man kann Computer funktional beschreiben, ohne auf Hardware Rücksicht zu nehmen. Man kann Netzwerke in ihrem Verhalten charakterisieren, ohne auf Computer einzugehen. Das technische Wissen davon, was in einer Black Box vor sich geht, ist also unwichtig für das Verständnis ihrer systemischen Funktion“, so einmal mehr Norbert Bolz.³⁵

Dieser Umstand ermöglicht eine Anschlussfähigkeit, die allerdings auch noch durch ein anderes Phänomen erreicht wird: Das gesamte Potenzial an Narzissmus kann virtuell ausgelebt werden, und sei es nur durch facebook-Postings. Überhaupt lässt sich dank virtueller Simulation das ganze Innenleben nach aussen stülpen – und sei es nur, indem man den Facebook-Beziehungsstatus von „in einer Partnerschaft“ auf „Single“ stellt und innerhalb weniger Minuten mit besorgten und tröstenden Postings der facebook-„Freunde“ eingedeckt wird – und das im Übrigen auch erwartet! Marshall McLuhan hat in diesem Zusammenhang an die Sage von Narziss und daran erinnert, „dass Menschen sofort von jeder Ausweitung ihrer selbst in einem anderen Stoff als dem menschlichen fasziniert sind.“³⁶ McLuhan vertrat die originelle These, dass die Auslagerung des Erlebens in virtuelle Welten eigentlich eine Art Selbstamputation der Sinnesorgane sei, um das innere Gleichgewicht wiederherzustellen. Um diese Selbstamputation nicht als schmerzhaft wahrzunehmen, erfordert sie einen narkotisierenden Effekt. Das heisst konkret: Man schaltet den PC ein, um abzuschalten. Man surft auch nach einem anstrengenden, vom PC diktierten Arbeitstag im Büro stundenlang sinn- und ziellos im Internet herum – und das alles, um sich zu entspannen, aber auch um sich selbst zu entgehen. Denn „Selbstamputation schliesst Selbsterkenntnis aus“, schreibt McLuhan³⁷ – und

³⁵

Norbert Bolz, Die Zeit der Weltkommunikation, in: ders., Friedrich Kittler und Raimar Zons (Hg.), Weltbürgertum und Globalisierung, München 2000, 81-88, hier 82.

³⁶

Marshall McLuhan, Die magischen Kanäle – „Understanding Media“, Düsseldorf 1992, 57.

³⁷

Ebd., 59.

genau das ist der gewünschte Effekt des „Narzissmus als Narkose“³⁸. Das Internet ist also in diesem Sinne nichts anderes als ein nach aussen verlagertes Zentralnervensystem. Der britische Cybernetics-Professor Kevin Warwick bringt es in Steve Reichs eingangs erwähntem Werk „Dolly“ auf den Punkt: „The human body is extremely limited. I would love to be able to upgrade myself.“³⁹ Der Mensch verliert sich, zwar narkotisiert, aber einem „Upgrade“ unterzogen, in den unendlichen Weiten virtueller Welten. Seine Seele platziert sich zukünftig an jedem beliebigen Schnittpunkt von virtueller Welt und RL, ohne sie noch unterscheiden zu können und zu wollen – denn an diesem Schnittpunkt ist alles Reale auch virtuell zu haben und alle Virtualität längst zur Realität geworden. Novalis hat das geahnt: „Der Sitz der Seele ist da, wo sich Aussenwelt und Innenwelt berühren. Wo sie sich durchdringen, ist er in jedem Punkte der Durchdringung.“⁴⁰ Und so ist denn unsere mediale Zukunft nichts anderes als ganz im Sinne Novalis‘ eine „qualitative Potenzierung“ des Realen durch das Virtuelle und des Virtuellen durch das Reale, einen Leben zwischen Traum und Wirklichkeit – oder anders gesagt: der Anbruch einer neuen Romantik.

³⁸

Ebd., 57.

³⁹

Zit. nach www.steverreich.com/threetales_lib.html.

⁴⁰

Novalis, Werke in einem Band, hg. von Hans-Joachim Mähl und Richard Samuel, München 1995, 431.