

Autor: Fritz, Jürgen.

Titel: Lebenswelt und Wirklichkeit.

Quelle: Jürgen Fritz/Wolfgang Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn 1997. S. 13-30.

Verlag: Bundeszentrale für politische Bildung.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

Jürgen Fritz

Lebenswelt und Wirklichkeit

1. Wahrnehmung und Wirklichkeit

Im Zusammenhang mit "Neuen Medien", mit Computerspielen und Computernetzwerken wird in problemorientierten Erörterungen der "Verlust der Wirklichkeit" beklagt. Dabei bleibt häufig unklar, was damit gemeint sein könnte.

Mit dem Begriff "Wirklichkeit" haben wir so unsere Schwierigkeiten. Unabhängig von den Menschen und ihrer Wahrnehmung scheint es "etwas" geben zu müssen, auf das wir Augen, Ohren, Nase, Hände richten können. Dieses "Etwas" nennen wir "die Wirklichkeit". Aber eben diese "Wirklichkeit" können wir gar nicht wahrnehmen. Das hängt mit der Eigenart unserer Wahrnehmung zusammen.

Was wir "Wahrnehmung" nennen, ist ein vielschichtiger und ineinander verwobener Prozeß der Auswahl und Deutung von Sinneseindrücken im menschlichen Gehirn. So erscheint er uns jedoch nicht. Wir haben vielmehr den Eindruck, daß unsere Wahrnehmung in direktem Kontakt mit der "Wirklichkeit" steht. Das, was wir sehen, scheint uns unmittelbar gegeben zu sein, Töne und Geräusche dringen unvermittelt an unser Ohr, und das, was wir betasten und begreifen, erfahren wir unmittelbar als Gegenstände unserer "Wirklichkeit". Wenn wir wahrnehmen, empfinden wir nichts Vermittelndes zwischen uns und der mit den Sinnen erfahrenen Welt.

Ganz anders sieht es aus, wenn wir "Wahrnehmung" nicht von den Sinneseindrücken her betrachten, sondern aus der Perspektive der Gehirntätigkeit. Aufgrund der sensorischen Reizung in den Sinnesorganen entsteht eine neuronale Erregung, die zum Gehirn

weitergeleitet wird. Diese Nervenimpulse als solche sind sensorisch unspezifische Signale. "Die spezifische Modalität, auf der unsere Sinneswelt zu beruhen scheint, ist 'hinter' den Sinnesorganen offenbar verschwunden. Die Sinnesorgane übersetzen die ungeheure Vielfalt der Welt in die 'Einheitssprache' der bioelektrischen Ereignisse (Nervenpotentiale), denn nur diese Sprache kann das Gehirn verstehen. (...) Man kann leicht einsehen, daß diese Übersetzung in die neuronale 'Einheitssprache' etwas für die Funktion von Nervensystemen Unabdingbares ist, denn wie könnten sonst im Dienste der sensorischen Verhaltenssteuerung Auge und Muskeln, aber auch Auge und Ohr, Gedächtnis und Geruch miteinander kommunizieren, d.h. Instanzen, die äußerst unterschiedlich gebaut sind und ebenso unterschiedlich funktionieren. Die neuronale 'Einheitssprache' ist die Grundlage der Integrationsleistung von Nervensystem und Gehirn."¹

Welche Bedeutung hat dies für unsere Wahrnehmung? Unsere Sinnesempfindungen entstehen nicht in den Sinnesorganen, sondern im Gehirn und zwar als Ergebnis eines internen Verarbeitungsprozesses. Das menschliche Gehirn ist nicht "weltoffen", sondern ein kognitiv in sich abgeschlossenes System. Es deutet und bewertet nach eigenentwickelten Kriterien neuronale Signale, von deren "wahrer" Herkunft und Bedeutung es im absoluten Sinne nichts weiß. Die von uns durch die Wahrnehmung erschlossene sinnliche Welt ist demnach ein Konstrukt des Gehirns. Die uns zugängliche Welt erscheint uns so, weil das Gehirn seine "Elemente" zu "unserer" Realität zusammengefügt hat. Wir nehmen "wahr", weil wir gelernt haben, diese Konstrukte, in Übereinstimmung mit anderen Menschen, als "wahr" zu nehmen.

In diesem Prozeß der Realitätsbildung besteht die Funktion der Sinnesorgane darin, das Gehirn (das nur die "Sprache" der Nervenimpulse "verstehet"), für die unterschiedlichen Umweltereignisse, ihre Modalitäten, Qualitäten und Intensitäten empfänglich zu machen, nicht aber Wirklichkeit "abzubilden". Alle "Erzeugnisse" des menschlichen Gehirns sind hergestellt. Alle Eigenschaftsunterschiede der Wahrnehmungsinhalte, sei es nun Hören, Sehen, Fühlen, seien es nun bestimmte Qualitäten wie Farben, Bewegungen, Tonhöhen oder auch Intensitäten, sind nicht direkt mit den Eigenschaften der Umweltereignisse verbunden. "Auf der Ebene der Rezeptoren existiert keinerlei Abbildung der Welt, sondern

¹ Roth, Gerhard: Erkenntnis und Realität: Das reale Gehirn und seine Wirklichkeit; in: Schmidt, Siegfried J. (Hrsg.): Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1987, S. 232f.

ein Mosaik elementarer Erregungszustände. Zum Beispiel repräsentieren die Erregungszustände der Photorezeptoren weder Gestalten noch Bilder und Szenen, nicht einmal Konturen, Linien oder Kontraste, die im allgemeinen als 'einfache' Komponenten des Sehens angesehen werden. Selbst Bewegung und (relative) Größe eines visuellen Reizes als scheinbar einfachste Bausteine visueller Wahrnehmung existieren nicht auf dieser Ebene. Alle diese Komponenten werden in nachgeschalteten visuellen Zentren aus der Aktivität der Rezeptoren mithilfe zentraler Erregung 'errechnet' und erzeugt."²

Dazu sind Lernprozesse notwendig. Das menschliche Gehirn muß erfahren, welche Merkmalskombinationen in der Umwelt regelmäßig auftreten, was wahrscheinlich zu erwarten ist und was nicht. Treten Kombinationen bestimmter Merkmale zur selben Zeit und am selben Ort immer wieder auf, so verstärken sich bestimmte Verknüpfungen. Das visuelle System lernt auf diese Weise die Strukturierung der visuellen Welt in Objekte und "sinnvolle" Prozesse. Es entsteht dann eine erhöhte Bereitschaft, auf Strukturen und Ereignisfolgen, die sich in früheren Erlebnissen als geordnet und "sinnvoll" erwiesen haben, zu reagieren. Das Gedächtnis ergänzt die sensorischen Fragmente zur kompletten Wahrnehmung. Dazu verwendet es "Regeln", die sich im Laufe der menschlichen Entwicklung als sinnvoll (für das Überleben) erwiesen haben. Damit ist das Gedächtnis das wichtigste "Sinnesorgan": "Das meiste, was wir wahrnehmen, stammt aus dem Gedächtnis. Wir nehmen stets durch die 'Brille' unseres Gedächtnisses wahr, denn das, was wir wahrnehmen, ist durch frühere Wahrnehmungen entscheidend mitbestimmt."³

Eine solche Sichtweise von Wahrnehmung hat Auswirkungen auf unser Verständnis von "Wirklichkeit". Über "die Wirklichkeit als solche" – also unabhängig vom Menschen – sind keine Aussagen möglich. In bezug auf das Konzept von Wahrnehmung und Konstruktion der Welt im menschlichen Gehirn kann man WIRKLICHKEIT als eine ungeschiedene, nicht bestimmbare Kraft verstehen, die unspezifisch und ungeordnet, weil grundsätzlich offen für alle Sichtweisen wirkt. Eine solche begriffliche Bestimmung von WIRKLICHKEIT folgt den mystischen Vorstellungen eines Niklaus von Kues, der 1453 in seiner Schrift "De

2 Roth, Gerhard: Das konstruktive Gehirn: Neurobiologische Grundlagen von Wahrnehmung und Erkenntnis; in: Schmidt, Siegfried J.: Kognition und Gesellschaft, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1992, S. 290.

3 Roth, Gerhard: Das konstruktive Gehirn: Neurobiologische Grundlagen von Wahrnehmung und Erkenntnis; in: Schmidt, Siegfried J.: Kognition und Gesellschaft, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1992, S.317.

visione Dei" ("Vom Sehen Gottes") Gedanken zur Wahrnehmung der WIRKLICHKEIT entwickelt hat.⁴ Kues bezeichnet das "Sehen Gottes" als das absolute Sehen, "von dem jedes Sehen der Sehenden her stammt, alle Schärfe, Schnelligkeit und Kraft aller tatsächlich Sehenden und aller, die zu Sehenden werden können, übertrifft." Dieses Sehen ist absolut, weil es als losgelöstes Sehen begriffen wird, als eine von den Sinnesorganen abgelöste Wahrnehmung. Dahinter steht die Erkenntnis, daß das menschliche Sehen, "während es das eine betrachtet, nicht das andere oder alles in absoluter Weise betrachten kann." Die Wahrnehmung der WIRKLICHKEIT ist ein "von aller Verschränkung losgelöstes Sehen"; es "umfaßt zugleich und auf einmal alle und jede einzelne Weise des Sehens." Damit ist es dem Menschen verwehrt, die WIRKLICHKEIT wahrzunehmen. Sein Sehen umfaßt nicht in sich "alle Maßweisen des Sehens, und zwar so, daß es alle wie jede einzelne in sich begreift."

WIRKLICHKEIT, so verstanden, ist ungeschieden, ungeordnet, unverschränkt und daher für den Menschen nicht wahrnehmbar. Erst indem der Mensch aus seinen Reizeindrücken seine Lebenswelt konstruiert: ein für sein Überleben notwendiges Ordnungsgefüge entwickelt, findet er einen ihm angemessenen Zugang zur Wirklichkeit: Sie erscheint ihm als seine Welt. Sie wird für ihn zu seiner "Wirklichkeit", dies umso mehr, als er sie in wesentlichen Aspekten mit anderen Menschen teilen kann. WIRKLICHKEIT ist der "Grundstoff", aus dem Menschen ihre Welten bauen, auf daß WIRKLICHKEIT wirke, wie Menschen wollen, daß sie wirkt. WIRKLICHKEIT ist also eine "eingefaltete" Wirkkraft, die sich in Welten wirkungsvoll entfalten kann. Ein möglicher Aspekt der Wirklichkeit wird nur erkennbar, wenn er in Welten wirkt: als Auswirkung der Wirkkraft, nicht als WIRKLICHKEIT selbst. WIRKLICHKEIT ist zwar in Welten eingebunden, wird jedoch nie zu diesen Welten, weil die Eigenart von WIRKLICHKEIT ihre prinzipielle Offenheit für alle möglichen Welten ist.

Damit wird eine Beziehung des Menschen zur WIRKLICHKEIT nicht bestritten. Der Mensch könnte ohne eine solche WIRKLICHKEIT nicht existieren und nichts erkennen. Die WIRKLICHKEIT ist den Menschen also nur kognitiv unzugänglich. Sie ist eine prinzipiell offene Schöpfung, die sich durch das menschliche Gehirn gesellschaftlich und d.h. durch Kommunikation in eine "sinnvolle" Welt verwandelt. Nur in Form einer Welt,

⁴ Die Übersetzung aus dem Lateinischen findet sich in: Kues, Nikolaus von: Vom Sehen Gottes. Ein Buch mystischer Betrachtung, Artemis Verlag, Zürich und München 1987, insbesondere S. 13 16.

also gesellschaftlich transformiert, können wir mit der WIRKLICHKEIT umgehen und sie dabei so (und so "real existierend") wahrnehmen, wie es der gesellschaftliche Transformationsprozeß vorsieht. Oder um es wieder in den Worten des Niklaus von Kues zu sagen: "Ohne Verschränkung aber wird nichts verschränkt. So ist die absolute Schau in jedem Sehen, weil durch sie jede verschränkte Schau ist und ohne sie in keiner Weise sein kann."

Die Konstruktionsleistung des Menschen, die WIRKLICHKEIT in Welten zu fassen, ist nicht statisch sondern dynamisch. Mit der Entwicklung und Ausfaltung von Welten wächst auch das Ausmaß an Anteilnahme an der WIRKLICHKEIT. Ohne WIRKLICHKEIT je wahrnehmen zu können, tragen Menschen doch dazu bei, daß sich diese WIRKLICHKEIT durch neue Sichtweisen und neue Welten im Bewußtsein weiter entfaltet kann. Das Entwickeln von Toleranz und Verständnis für andere Welten und unterschiedliche Wahrnehmungen sind Möglichkeiten des Menschen, Schritte auf den Horizont dieser WIRKLICHKEIT zuzugehen, ohne ihn je erreichen zu können, weil er für Menschen immer unerreichbar bleiben wird.

In diesem Prozeß der Ausfaltung von WIRKLICHKEIT kommt der Lebenswelt des Menschen, also dem Netzwerk seiner Welten das entscheidende Gewicht zu. Die WIRKLICHKEIT ist für den Menschen unerreichbar. Er hat deshalb keine andere Möglichkeit, als "seine" Realität zu konstruieren. Und das geschieht, indem er seine Reizeindrücke seiner Lebenswelt zuordnet.

2. Lebenswelt des Menschen

Die WIRKLICHKEIT haben wir als ungeschiedene, unverschränkte Wirkkraft begrifflich zu fassen versucht, also als ein begriffliches Konstrukt, das der Mensch durch Wahrnehmung nicht erfahren kann. Die Offenheit von WIRKLICHKEIT steht dem Erfordernis der Menschen entgegen, ihr Überleben zu sichern. Die zentrale Bedeutung des Überlebens macht es notwendig, die Reizeindrücke "sinnvoll" zu ordnen, also sowohl mit den Sinnen zu koppeln als auch in der Weise, daß die so geschaffene Ordnung Sinn macht. Mit Hilfe seines Ordnungsgefüges kann sich so der Mensch angemessen zu seiner Umwelt in Beziehung setzen, also Wahrnehmung und Verhalten entwickeln, das sein Überleben sichert. Die so "geordnete" Welt nimmt der Mensch als "Realität" wahr: als

eine für ihn nicht hintergehbare Erfahrungswirklichkeit, die "vorhanden" ist. "Diese Umwelt wird über Wahrnehmung, Sensomotorik, Kognition, Gedächtnis und Emotion, über kommunikatives und nichtkommunikatives Handeln informationell ('sinnhaft') von Menschen erzeugt und erhalten. (...) jedes Individuum wird schon in eine sinnhaft konstituierte Umwelt hineingeboren und auf sie hin sozialisiert und geht nie mit 'der Realität als solcher' um. Wahrnehmen, Denken, Fühlen, Handeln und Kommunizieren sind somit geprägt von den Mustern und Möglichkeiten, über die der Mensch als Gattungswesen, als Gesellschaftsmitglied, als Sprecher einer Muttersprache und als Angehöriger einer bestimmten Kultur verfügt."⁵ Dieses System kollektiven Wissens ist das "Realitätsmodell", das Kinder im Laufe ihres Sozialisationsprozesses erlernen und das ihre Welt konstituiert.

Durch "Realitätskonstruktionen" schaffen Menschen diese Welt und legen damit das Spektrum dessen fest, was innerhalb dieser Welt wahrgenommen werden kann und welche Vorstellungen über die Realität dort gelten. Deshalb kann Realität "nur ein internes Korrelat der Systemoperationen sein – und nicht etwa eine Eigenschaft, die den Gegenständen der Erkenntnis zusätzlich zu dem, was sie nach Individualität oder Gattung auszeichnet, außerdem noch zukommt. Realität ist denn auch nichts weiter als ein Indikator für erfolgreiche Konsistenzprüfungen im System."⁶

Dieser Prozeß der Realitätskonstruktion verläuft keineswegs willkürlich oder planvoll, noch ist er als ein in jeder Phase bewußt gesteuerter Prozeß aufzufassen. Er erfolgt in Auseinandersetzung mit der Umwelt und gemäß den konkreten biologischen, kognitiven und sozio-kulturellen Bedingungen, denen Menschen in ihrer sozialen wie natürlichen Umwelt unterworfen sind. Da das Individuum über viele dieser Bedingungen überhaupt nicht verfügen kann und viele ihm gar nicht bewußt sind, widerfährt dem Menschen diese Realitätskonstruktion mehr, als daß er bewußt über sie verfügt. So entwickelt sich in der Sozialisation eine "naturwüchsige" Wahrnehmung, die zu den Realitätskonstruktionen der Gesellschaft paßt.

Im Rahmen dieser Konstruktionen hat die Lebenswelt des Menschen die zentrale Bedeutung. Die Lebenswelt ist der für den Menschen faßliche und d.h. geordnete

5 Schmidt, Siegfried J.: Konstruktivismus in der Medienforschung: Konzepte, Kritiken, Konsequenzen; in: Merten, Klaus u.a. (Hrsg.): Die Wirklichkeit der Medien, Westdeutscher Verlag, Opladen 1994, S.594.

6 Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien, Westdeutscher Verlag, Opladen 1996, S. 19.

Wirklichkeitsbereich, an dem er in unausweichlicher, regelmäßiger Wiederkehr teilnimmt, den er als schlicht gegeben vorfindet und als fraglos erlebt.⁷ Sie ist die "phänomenale Wirklichkeit" des Menschen, also die sinnvoll geordnete Welt der Erscheinungen. Diese Lebenswelt ist von ihrer Struktur her ein Ordnungsgefüge von Geschehensabläufen, in die die Menschen eingebunden sind. Die Lebenswelt bildet den Rahmen für die "sinnvolle" Ordnung von Wahrnehmungen und Handlungen. Sie bildet kein umfassendes Ganzes, sondern gliedert sich in ein Netz von Welten (und Subwelten), die sich vielfach überschneiden und überlagern und sich weder hierarchisch anordnen noch teleologisch ausrichten lassen.⁸

Ein der Veranschaulichung dienendes "Netzwerk der Lebenswelt" zeigt die Abbildung. Eingebettet in die reale Welt ("Realität") verfügt der Mensch über weitere Welten, die mit der "Realität" eng verwoben sind und zugleich über sie hinausweisen und den Gesamtkomplex der Lebenswelt zu erweitern helfen: Die Traumwelt, die mentale Welt, die Spielwelt, die mediale Welt und schließlich die virtuelle Welt. Die verschiedenen Welten sind Teile der Lebenswelt des Menschen; sie existieren nicht für sich, sondern sind wechselseitig aufeinander bezogen. Das Modell beabsichtigt keine "Grenzziehungen" zwischen den Welten, sondern bezeichnet lediglich "Orte", in denen spezifische Umgehensweisen mit den Reizeindrücken stattfinden. Die Welten sind Ergebnis sozialer Vereinbarungen, wie die Reizeindrücke zuzuordnen sind: Was zur jeweiligen Welt gehört, wie es zu verstehen ist, woran man erkennt, daß man sich der Welt aufhält und daß man sie wieder verläßt.

Schauen wir uns nun die einzelnen Welten des Menschen etwas genauer an und versuchen herauszuarbeiten, worin ihre charakteristischen Merkmale und Unterschiede liegen und nach welchen Kriterien Menschen entscheiden, wann sie welche Reizeindrücke welcher Welt zuordnen.

3. Wahrnehmung der realen Welt

Wenn Menschen von "realer Welt" oder "Realität" sprechen – etwa wenn sie sagen: "Ich habe meinen Freund im Bus vorbeifahren sehen" –, dann meinen sie eine Wahrnehmung,

7 Umfassende Untersuchungen zur Lebenswelt finden sich bei Schütz, Alfred und Luckmann, Thomas: Strukturen der Lebenswelt, Band 1 und 2, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1979.

8 Vgl. Waldenfeld, Bernhard: In den Netzen der Lebenswelt, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1985, S. 27.

die sie der Außenwelt zuordnen und der sie den Status der "Realität", also des tatsächlich Existierenden und sich Ereignenden außerhalb von sich selbst zuordnen. Als genauso "real" erleben Menschen die Welt ihres Körper: ihr Körperempfinden, ihre Schmerzen, ihre Körperbewegungen. Das Erleben der realen Welt ist von einer Beschaffenheit, daß Menschen ihr die Eigenschaft "wirklich" zuordnen. Dabei müssen wir uns klar darüber sein, daß damit nicht die WIRKLICHKEIT gemeint sein kann, sondern lediglich die Zuordnung des Reizeindrucks zur realen Welt. Die reale Welt ist, wie jede andere Welt auch, eine Konstruktionsleistung des menschlichen Gehirns, das diese Welt durch eine spezifische Ordnung der Reizeindrücke hervorbringt.

Gleichwohl unterscheidet sich die reale Welt in ihrer Bedeutung für das Überleben des Menschen von den anderen Welten. Eine "wirkliche" Gefahr ist eine Gefahr, die den Menschen in seiner realen Welt droht und daher in seinen Auswirkungen als wesentlich erheblicher angesehen wird, als Gefahren in medialen und virtuellen Welten oder in der Spielwelt. Von daher ist es von großer Wichtigkeit zu wissen, ob die Wahrnehmung der realen Welt oder anderen Welten zuzuordnen ist.

Was sind nun die Kriterien, nach denen die kognitiven Systeme des Menschen Wahrnehmungen als "wirklich" ansehen und sie somit der realen Welt zuordnen? Stadler und Kruse haben innerkognitive Faktoren zusammengetragen, die für die Zuweisung des "Wirklichkeitscharakters" von Phänomenen verantwortlich sein können.⁹ Stadler und Kruse unterscheiden drei Kriterienklassen: 1. syntaktische, 2. semantische und 3. pragmatische.

1. *Syntaktische Wirklichkeitskriterien*: Einfache Sinnesqualitäten wie Helligkeit, Kontrast, Farbe sind nicht Bestandteile der WIRKLICHKEIT, sondern das Ergebnis neuronaler Prozesse. Eine besondere Ausprägung dieser Sinnesqualitäten führt dazu, die Sinneseindrücke als "wirkliche" Objekte anzusehen und sie der realen Welt zuzuordnen. Danach werden Objekte umso eher als real existierend angenommen, je heller sie gegenüber ihrer Umgebung sind, je kontrastreicher sie sich abheben, je schärfere Konturen sie aufweisen und je strukturell reichhaltiger sie sind (z.B. hinsichtlich der Oberfläche, der Farbe, der Gestalt).¹⁰ Wir sind geneigt, dreidimensionale Objekte eher der

⁹ Stadler, Michael und Kruse, Peter: Über Wirklichkeitskriterien; in: Riegas, Volker und Vetter, Christian (Hrsg.): Zur Biologie der Kognition, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1990, S. 133 ff.

¹⁰ Vgl. Roth, Gerhard: Das Gehirn und seine Wirklichkeit, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1995, S. 286ff.

realen Welt zuzuweisen als flächige. Wir haben den spontanen Eindruck von Realität, wenn wir Objekte mit unseren verschiedenen Sinnessystemen wahrnehmen können. Ein Tier, das sich bewegt, das sich eindeutig im Raum lokalisieren läßt, das wir anfassen und riechen können und das Laute von sich gibt, wird von uns als real angesehen. Für das kognitive System ist es sehr unwahrscheinlich, daß unterschiedliche Sinnessysteme Fehler in dieselbe Richtung machen.

2. *Semantische Wirklichkeitskriterien*: Die Zuweisung von Objekten zur realen Welt hängt auch davon ab, ob sie für mich bedeutsam sind. Realen Objekten kann man ohne großen Aufwand eine Bedeutung zuordnen. Weniger real erscheinen Objekte, die man nicht deuten kann oder deren Bedeutung rätselhaft erscheint erfüllen vielfach nicht den semantischen Wirklichkeitskriterien. So wird man ein Flugzeug eher der realen Welt zuordnen als ein als "UFO" bezeichnbares Lichtphänomen. Wir tendieren dazu, Objekte dann als real anzusehen, wenn sie in den Kontext der anderen Wahrnehmungseindrücke passen.

3. *Pragmatische Wirklichkeitskriterien*: Objekte, von denen Wirkungen ausgehen, werden eher der realen Welt zugeordnet, als solche, die man nicht in Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge einbeziehen kann. Dies gilt insbesondere dann, wenn die Objekte spürbar auf eigene Handlungen reagieren und sich interaktiv zum Beobachter in Beziehung setzen. Real sind für uns auch die Objekte, die Körperlichkeit besitzen, die wir anfassen und bewegen können. Ferner halten wir Dinge und Ereignisse dann für real, wenn sie einer Erwartung oder Vorhersage folgen und nicht unerwartet auftreten. Ein besonders wichtiges pragmatisches Wirklichkeitskriterium ist die Intersubjektivität: Wahrnehmungen, die von mehreren Personen bestätigt werden, gelten als eher real als solche, die nur eine Person gemacht hat. Dies gilt für Zeugenaussagen ebenso wie für wissenschaftliche Forschung. Das Kriterium der Intersubjektivität macht deutlich, daß die reale Welt von Anbeginn intersubjektiv ist: Sie ist eine Sozialwelt.¹¹

Aus all dem läßt sich sagen, daß das menschliche Gehirn "entscheidet", ob ein Wahrnehmungseindruck der realen Welt zuzuordnen ist oder nicht. Es tut dies selbstreferentiell, weil es nur seine eigenen Informationen, sein Vorwissen und seine

¹¹ Vgl. Schütz, Alfred und Luckmann, Thomas: Strukturen der Lebenswelt, Band 1, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1979, S. 26 und S. 38.

Kriterien besitzt und den Reizeindruck danach deuten muß. Als Ergebnis dieses Prozesses entsteht beim Menschen der subjektive Eindruck von realen Objekten und damit das Bewußtsein, sich in der realen Welt zu befinden. Die Selbstgewißheit, sich in der realen Welt zu befinden, kann für denjenigen Menschen zu einem unekstatischen, stillen Glück werden, "der sich bis zur Grenze des Wahnsinns vorgewagt hatte: daß die Dinge auch nichts anderes als sie selbst sein können, undurchdringlich, widerständig, handhabbar, frei von Gefahr. Und die daraus erwachsende Einsicht: daß es jahrtausendelanger Arbeit, ja der ganzen Menschheitsgeschichte bedurft hatte, um sie oder doch zumindest viele von ihnen – dorthin zu bringen, ein Vorgang, der sich in jedem Menschenleben, unter elterlicher Geborgenheit, diesmal aber wesentlich im Innern, wiederholt. Die Selbstverständlichkeit der Alltagsdinge, ihre relative Harmlosigkeit und Handhabbarkeit, aufgehoben in einem widerständigen Kern, der ihre Identität gewährleistet, ist also nicht vorgegeben, nicht vorgefunden. Zu leisten ist sie, in der 'Aneignung' der Natur durch den Menschen, und aufrechtzuerhalten in jedem einzelnen Bewußtsein."¹²

Die reale Welt ("Realität") läßt sich in zwei große Bereiche teilen: die "Umwelt" (die wir durch "Dinge" außerhalb von uns erfahren) und die "Körperwelt" (die wir uns durch Wahrnehmung unseres eigenen Körpers erschließen). "Die Dingwelt und die Körperwelt unterscheiden sich hinsichtlich ihrer sog. Repräsentation im Gehirn deutlich voneinander: die Nervenbahnen, die von den für Umweltwahrnehmung zuständigen Sinnesorganen (Auge, Ohr, Nase etc.) und von den für Körperempfindungen zuständigen Sinnesorganen (Gleichgewichtssinn, Muskel- und Gelenkrezeptoren, Berührungsrezeptoren, Schmerzrezeptoren usw.) kommen, projizieren zu getrennten Gebieten im Gehirn. Außerdem ist die Art der Repräsentation fundamental verschieden: während die Umwelt nur sensorisch im Gehirn repräsentiert ist, ist der Körper sensorisch und motorisch repräsentiert. jedes motorische Kommando wird sensorisch abgefragt, um zu kontrollieren, ob das Kommando auch ausgeführt wurde. Über die verschiedenen somatosensorischen Rückmeldungen fühlen wir unmittelbar, was unser Körper tut. Die Erfahrung des Körpers, auch wenn sie nur gehirn-intern ist, ist daher anderer Natur als die Erfahrung der Umwelt. (...) Für das Gehirn bedeutet dies: alles, was senso-motorisch

12 Wulff, Erich: Wahnsinnslogik, Psychiatrie Verlag, Bonn 1995, S. 16.

rückgekoppelt ist, ist Körper, was aber nur zu Erregung in den sensorischen Zentren ohne direkte Rückkopplung führt, ist Umwelt."¹³

Die Gliederung der realen Welt in "Umwelt" und "Körperwelt" erweist sich somit als ein für Menschen sinnvolles Konstrukt des Gehirns. Wir erleben es nur nicht so. "Die Grenze zwischen Körper und Außenwelt erscheint uns fest und scharf gezogen, sie ist aber wie alle 'kognitiven' Grenzen labil und bricht zusammen, wenn sie nicht ständig bestätigt wird. (...) Das Aufrechterhalten unseres so fest erscheinenden Körperschemas benötigt offenbar die ständige Bestätigung durch Körpersensorik und -motorik. Daß es meine Hand ist und damit zu meinem Körper gehörig, weiß ich nicht aus ihrem Anblick, sondern dadurch, daß sie sich entsprechend der von mir intendierten Weise bewegt und ich charakteristische Rückmeldungen durch die Somatosensorik erhalte. Mein Gehirn schließt daraus: 'meine Hand'. Ohne diese Rückmeldungen sehe ich sie als 'angenähten' fremden Körperteil an."¹⁴

Die erlebnismäßige Aufgliederung der realen Welt in "Umwelt" und "Körperwelt" muß erlernt werden, wobei berücksichtigt werden muß, daß es sich dabei um ein genetisch erleichtertes Lernen handelt. "Dies Lernen beginnt spätestens nach der Geburt, wenn ein Säugling anfängt, die Welt zu begreifen. Wenn er zum Beispiel einerseits sich selbst und andererseits Objekte der Umwelt anfaßt, erlernt sein Gehirn den fundamentalen Unterschied zwischen (eigenem) Körper und (äußerer) Welt. Im ersteren Fall erhält er eine doppelte sensorische Rückmeldung von den beiden sich berührenden Körperteilen, im zweiten Fall nur eine. Jeder dieser beiden Bereiche, Körper und Umwelt, wird nun weiter ausdifferenziert, und zwar innerhalb der Vorgaben der anatomischen und funktionalen Grundorganisation des Gehirns, die sich schon vor der Geburt in selbstorganisierend-epigenetischer Weise ausgebildet haben."¹⁵

Auf die hier dargelegten Prinzipien bei der Konstruktion der realen Welt im menschlichen Gehirn werden wir zurückkommen, wenn wir uns mit den Besonderheiten der virtuellen Welt befassen. Zuvor jedoch noch einige Blicke auf die anderen Welten des Menschen und die Bedeutung, die sie für die Lebenswelt insgesamt gewonnen haben.

¹³ Roth, Gerhard: Erkenntnis und Realität: Das reale Gehirn und seine Wirklichkeit; in: Schmidt, Siegfried J. (Hrsg.): Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1987, S. 236f.

¹⁴ Roth, Gerhard: Das Gehirn und seine Wirklichkeit, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1995, S. 281f.

¹⁵ Roth, Gerhard: Das Gehirn und seine Wirklichkeit, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1995, S. 282.

4. Traumwelt

"Träume sind Schäume!" Dieser Ausspruch will deutlich machen, daß die Traumwelt nicht den Charakter des Realen besitzt. Träume erscheinen uns als eine Art Halluzination, die in bestimmten Phasen des Schlafes (den sogenannten REM-Phasen) auftritt. Nach Verlassen der Traumwelt wissen wir, daß wir "nur" geträumt haben. Während des Traums sind wir uns nicht bewußt, daß wir uns in einer Traumwelt aufhalten. Allenfalls vermuten oder hoffen wir, daß "alles nur ein Traum ist". Gewißheit erlangen wir aber erst, wenn der Traum zu Ende ist. Häufig können wir uns an die Träume nicht erinnern. Sie verblassen bereits, während wir sie erzählen oder aufzuschreiben versuchen. Allenfalls erlebnisreiche oder stark gefühlsbesetzte Träume bleiben uns nachhaltiger in Erinnerung. Die in der realen Welt erlebte Zeitstruktur erscheint in der Traumwelt aufgehoben. Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft haben für den Träumenden keine Bedeutung. Die Ereignisse in der Traumwelt wirken, als seien sie zeitlich ineinander verwoben und nicht aufeinander bezogen. "Die Zeit wird verdichtet, und Darstellungen vergangener Ereignisse in realen oder verzerrten Formen können die Gegenwart als ihren Bezugspunkt haben – oder umgekehrt. Die Muster des Traums sind zeitlos."¹⁶ Erst nach Verlassen der Traumwelt setzt das Bemühen ein, die Traumfragmente in eine sinnvolle zeitliche Abfolge zu bringen.

Auch in Hinblick auf die Handlungsmöglichkeiten des Subjekts gibt es deutliche Unterschiede zwischen der realen Welt und der Traumwelt. "Ein charakteristisches Merkmal der meisten Träume ist, daß der Träumer eine sehr störende Machtlosigkeit empfindet. Er ist in das Traumerleben eingetaucht, doch fühlt er eine frustrierende Unfähigkeit, irgendeine gewünschte Handlung durchzuführen. Natürlich agiert er im Traum, doch mit der Erfahrung, daß er sich dabei wie eine Puppe verhält."¹⁷ Im Gegensatz zur realen Welt, kann ich die Traumwelt nicht mit anderen Menschen teilen. Im Traum bin ich allein und habe keine Möglichkeit der Kommunikation mit anderen Menschen. Erst wenn ich wieder in der realen Welt bin, kann ich versuchen, die mir in Erinnerung gebliebene Welt meines Traums mitzuteilen.

Träume werden durch neuronale Prozesse hervorgerufen, und zwar in Abwesenheit von äußeren Reizeindrücken. Der bewußtseinsfähige Teil des Gehirns ist sich dann quasi

¹⁶ Bateson, Gregory: Ökologie des Geistes, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1983, S. 543.

¹⁷ Popper, Karl R. und Eccles, John C.: Das Ich und sein Gehirn, Piper Verlag, München und Zürich 1982, S. 447.

selbst überlassen und wird in "chaotischer" Weise aktiviert bzw. nicht gehemmt. "Die in den zufällig aktivierten Cortexarealen enthaltenen Gedächtnisinhalte, die normalerweise durch Wahrnehmungen erregt werden, werden nun 'wahllos' hervorgeholt und ins Bewußtsein gebracht. Diese zumindest partielle Zufälligkeit äußert sich in der bekannten Bizarrheit der Träume. Diese Bizarrheit betrifft erstens die *Inkongruenz* des Inhalts: Dinge und Erlebnisse passen irgendwie nicht oder nicht richtig zusammen. Ich weiß, daß es sich um meine Schwester handelt, aber es ist nicht ihr Gesicht und ihre Stimme; ich weiß, ich bin in meiner Wohnung, aber die sieht gar nicht wie meine Wohnung aus. Zweitens ist die *Diskontinuität* des Geschehens auffällig: Es passieren abrupte Ortswechsel oder Transformationen; zuerst bin ich bei mir zu Hause, dann ist mein Aufenthaltsort plötzlich der Bahnhof; ein Seil verwandelt sich in eine Schlange. Und drittens herrscht eine *kognitive Unschärfe* vor: Ich kann etwas nicht richtig erkennen oder verstehen – alles ist wie durch einen Schleier, eine Person spricht in einer mir unbekanntem Sprache."¹⁸ Während des Traums gelingt es dem "rationalen System" offenbar nur unzulänglich, Sinn in das chaotische Geschehen zu bringen. Möglicherweise kommt die Mischung zwischen Zusammenhang und Zusammenhanglosigkeit im Traum dadurch zustande, daß das Auslese- und Aktivierungssystem während des Schlafs ungenau arbeitet und bei der Konstruktion von Zusammenhängen zwischen den verschiedenen aktivierten Gedächtnisinhalten "danebengreift".

Welche Funktion hat die Traumwelt für den Menschen? Ist sie bedeutungsvoll oder eher vernachlässigenswert? Die analytisch orientierten Traumtheorien bemühen sich, durch symbolische Ausdeutungen der Traum Inhalte Bestandteile im Unbewußten des Menschen (z.B. seine ihm selbst verborgenen Wünsche und Gefühle) erkennbar und verstehbar zu machen. Manchen Autoren muten diese Versuche, die Traumwelt zur realen Welt in Beziehung zu setzen, an wie nachträgliche Konstruktionsleistungen, um die Lebenswelt des Menschen sinnvoll zu ordnen und konsensuell zu verankern: "Wenn ein Traum gedeutet wird, könnte man vielleicht sagen: er wird in einen Kontext gestellt, in dem er aufhört, rätselhaft zu sein."¹⁹ Dies greift jedoch zu kurz. Da auch Träume an der WIRKLICHKEIT teilhaben, sind sie Konstruktionsleistungen "anderer Art", die

¹⁸ Roth, Gerhard: Das Gehirn und seine Wirklichkeit, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1995, S. 223f.

¹⁹ Wittgenstein, Ludwig: Freuds Irrtümer; in: Bartels, Martin (Hg.): Traumspiele, Junius Verlag, Hamburg 1994, S. 153.

beispielsweise helfen können, Probleme zu lösen, künstlerische Eingebungen zu haben oder bei der Vertiefung der Spiritualität zu helfen. Sie haben damit möglicherweise die Funktion, die Grenzen des Bewußtseins auszuweiten, indem sie den Menschen sensibilisieren, vielleicht auch befähigen, "Botschaften" wahrzunehmen, die ihn "unterhalb" seiner für die realen Welt ausgeprägten Schemata erreichen.

Möglicherweise haben Traumwelten auch damit etwas zu tun, Lernprozesse, d.h. neuronale Verknüpfungen und die Bildung von Schemata zu verstärken. Dabei könnten Emotionen mit Handlungsmustern so verknüpft werden, daß "realitätstaugliche" Schemata ausgebildet werden.²⁰

Unter neurobiologischer Perspektive erscheint auch die Hypothese plausibel, daß Aufenthalte in der Traumwelt für das gesamte Leben deshalb wichtig sind, weil sie eine Art von "Trainingsprogramm" für Phantasiesysteme darstellen. "Nur im Schlaf können diese Systeme unbehelligt durch äußere Reize und/oder lebenspraktische Anforderungen sich 'üben' und ihre biologischen Funktionen für das Erschließen neuer ökologischer Nischen am Leben erhalten, die sonst, wie alle physiologischen Funktionen, die funktionell ungenutzt bleiben, der Extinktion, der Löschung bzw. Atropie zum Opfer fallen würden. Phantasiesysteme stehen (...) mit kontrollierenden zensierenden Korrektursystemen in ständigem Widerstreit und werden von diesen während des Wachzustandes praktisch ununterbrochen unterdrückt. Nur im Schlaf besteht die Möglichkeit, daß Phantasiesysteme sich ungehemmt frei entfalten und sich quasi 'selbst trainieren' können."²¹

Damit rückt der Nachtraum in die deutliche Nähe des Tagtraums, also eines wichtigen Bestandteils der mentalen Welt, und läßt eine "funktionale Verwandtschaft" zur Spielwelt erkennen.

5. Mentale Welt

Wenn Menschen sich geistig etwas vorstellen, das nicht zur aktuellen Wahrnehmung gehört, befinden sie sich in der mentalen Welt. Sie entwickeln Vorstellungsbilder, nehmen zukünftige Ereignisse in Gedanken vorweg, durchdenken Handlungsabfolgen, begeben

²⁰ Vgl. Traumforschung. Videoclips der Seele; in: "Der Spiegel", Heft 40/1996, S. 232 ff.

²¹ Emrich, Hinderk M.: Konstruktivismus: Imagination, Traum und Emotionen; in: Schmidt, Siegfried J.: Kognition und Gesellschaft, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1992, S. 84

sich in Tagträume oder entwickeln Phantasiewelten. Dabei ist es wichtig, daß Menschen zu unterscheiden lernen, ob sie sich in der realen Welt aufhalten oder die mentale Welt betreten haben. "Diese Unterscheidung scheint sich innerhalb der kindlichen Entwicklung nur sehr langsam zu entwickeln, und kleine Kinder treffen offenbar noch keine scharfe Unterscheidung zwischen tatsächlich Wahrgenommenem und bloß Vorgestelltem oder Erinnertem, zwischen Tun oder bloß Gedachtem oder Geplantem. Aber auch dem erwachsenen Gehirn stehen keine absolut verlässlichen Unterscheidungen zwischen 'Tatsächlichem' einerseits und 'Vorgestelltem' oder 'Halluziniertem' andererseits zur Verfügung. (...) Es gibt auch große ethnische und historische Unterschiede in der Ausbildung einer Abgrenzung zwischen Körperlichem und Mentalem, und man kann die relativ scharfe Abgrenzung, wie sie in unserem modernen abendländischen Denken üblich ist, nicht verallgemeinern."²²

Bei Phänomenen wie z.B. Halluzinationen, Nachtmahren, unsichtbaren Spielgefährten oder UFO-Erscheinungen stoßen wir auf eine Grenzlinie zwischen realer und mentaler Welt. Für Menschen, die unter Drogeneinfluß halluzinieren, die von Nachtmahren heimgesucht werden, die (als Kinder) unsichtbare Spielgefährten besitzen oder Begegnungen mit UFOs haben, sind diese Begebenheiten "real", d.h. sie ordnen sie der realen Welt zu. Für andere Menschen, die diese Phänomene nicht erleben, handelt es sich um Vorstellungsbilder, also um Mentales. Psychiatrische Forschung ist bemüht, dieses Grenzgebiet zu erhellen, d.h. nach Kriterien der Wissenschaftlichkeit zu erklären, warum es zu solchen "Grenzüberschreitungen" kommen kann und wie sie zu verstehen sind.²³

Im Gegensatz zur Traumwelt betritt der Mensch die mentale Welt mit Bewußtsein und Willen. Er weiß, daß er sich jetzt in der mentalen Welt befindet, und er will es auch. Ich kann meine mentale Welt auch mit anderen Menschen teilen, gemeinsam mit ihnen Vorstellungsbilder entwickeln, Handlungsabfolgen durchdenken oder gar Phantasiewelten im Kopf konstruieren. In der mentalen Welt ist der Handlungsvollzug und die Auseinandersetzung mit der realen Welt zunächst ausgesetzt. "Es gibt keinen Widerstand von mich umgebenden Objekten, der zu überwinden wäre. Ich bin von der Dringlichkeit des pragmatischen Motivs, unter der ich in der natürlichen Einstellung des Alltags stehe,

²² Roth, Gerhard: Das Gehirn und seine Wirklichkeit, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1995, S. 285.

²³ Vgl. hierzu: Siegel, Ronald K.: Halluzinationen. Expedition in eine andere Wirklichkeit, Eichborn Verlag, Frankfurt 1995.

befreit. Die intersubjektive Standardzeit der alltäglichen Lebenswelt knechtet mich nicht mehr, noch ist die Welt eingegrenzt durch das, was in meiner Wahrnehmung, meiner Erinnerung und meinem Wissen vorliegt. Ereignisse und Situationen, über die ich keine Kontrolle habe, nötigen mir nicht Alternativen auf, zwischen denen ich zu wählen habe. Mein Leistungsvermögen ist nicht eingeschränkt durch äußere Umstände. Allerdings kann ich (...) auch nichts 'leisten' im Sinne einer Handlung, die in die Außenwelt eingreift und sie verändert. "²⁴

Die mentale Welt sichert mir einen Freiraum, den die reale Welt nicht bieten kann. Und im Rahmen dieser Freiheit kann ich Vorstellungen nach Wunsch entwickeln, weitertreiben, modifizieren, mich darin verlieren oder von den weitesten Ausschweifungen sogleich zurückkommen und anderer Stelle an dieser Welt weiterweben. Die von mir entfaltete mentale Welt ist kommunizierbar: Sie kann auch anderen Menschen wegen ihrer Wunschorientierung und Offenheit verständlich gemacht werden. Ja, sie können zum Impuls werden, diese Welt in einem Spiel mit Leben zu füllen. Insofern schafft die mentale Welt wirkungsvolle Übergangszonen zur Spielwelt: zu Rollenspielen, zu Phantasiereisen, zu Strategiespielen.

Traumwelt und mentale Welt trennen "Welten". Die Phantasiegebilde der mentalen Welt sind nicht bedrückend und überwältigend. Es steht im Belieben des Menschen, mit welchen Vorstellungsbildern er seine mentale Welt bevölkern und welchen Ausgang seiner Geschichten er wählen will. Eine "Zensur" gegenüber noch so "anstößigen" Wunschbildern findet nicht statt. "Die Tagphantasie startet wie der Nachttraum mit Wünschen, aber führt sie radikal zu Ende, will an den Erfüllungsort."²⁵

Die mentale Welt birgt den Aspekt des Noch-Nicht. In den Vorstellungsbildern der mentalen Welt stecken Wünsche auf ein Zukünftiges und Gestaltbares in der realen Welt. Und darin steckt ein wesentlicher Unterschied zur Traumwelt: "Der Nachttraum lebt in Regression, (der Mensch) wird in seine Bilder wahllos hineingezogen, der Tagtraum projiziert seine Bilder in Künftiges, durchaus nicht wahllos, sondern noch bei ungestümster Einbildungskraft dirigierbar, mit objektiv Möglichem vermittelbar. Der Inhalt

24 Schütz, Alfred und Luckmann, Thomas: Strukturen der Lebenswelt, Band 1, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1979, S. 54f.

25 Bloch, Ernst: Tagtraum und Nachttraum; in: Bartels, Martin (Hg.): Traumspiele, Junius Verlag, Hamburg 1994, S. 169.

des Nachtraums ist versteckt und verstellt, der Inhalt der Tagphantasie ist offen, ausfabelnd, antizipierend, und sein Latentes liegt vorn. Er kommt selber aus Selbst- und Welterweiterung nach vorwärts her, ist Besserhabenwollen durchaus. Sehnsucht ist beiden Traumarten gemeinsam. (...) (jedoch:) Der Tages-Wunschtraum bedarf keiner Ausgrabung und Deutung, sondern der Berichtigung und, sofern er dazu fähig ist, der Konkretion. Kurz, er hat zwar so wenig wie der Nachtraum von Haus aus ein Maß, doch er hat, zum Unterschied vom Nachtpuk, ein Ziel und macht sich zu ihm nach vorwärts heraus."²⁶ Hier liegen die entscheidenden Berührungspunkte zwischen der mentalen Welt und der Spielwelt.

6. Spielwelt

Auf den ersten Blick scheinen die reale Welt und die Spielwelt einer gemeinsamen Welt anzugehören. Auch die Spielwelt hat es mit einer "Dingwelt" und einer "Körperwelt" zu tun. Wahrnehmungsprozesse und Handeln finden in beiden Welten in äußerlich ähnlicher Weise statt. Auch neuronal lassen sich keine Unterschiede finden. Selbst im erkenntnistheoretischen Status ähneln sich beide Welten: Beide werden von Menschen konstruiert, gestaltet und bestimmt, und beide lösen sich vom Menschen ab und treten ihm als etwas Äußeres, nicht mehr nur von seinem Willen Abhängiges gegenüber.

Die Spielwelt wird als eine eigene Welt insofern deutlich, als sie einen Kontrast zu den Festlegungen und Verbindlichkeiten der realen Welt bildet. "Spielende setzen sich über diese verbindliche Realität hinweg und konstituieren eine neue Realität, die ihren momentanen Bedürfnissen und Zielsetzungen entspricht und deren Erfüllung zuläßt. Aber prinzipiell verfahren sie ähnlich wie bei der Konstruktion gesellschaftlicher Realität."²⁷ Die Spielwelt schafft dabei die Rahmenbedingungen für die Ausfaltungen von Vorstellungskraft und Phantasie. Spielwelt und mentale Welt unterscheiden sich in ihrem sinnlichen Charakter. In der mentalen Welt "spielen" sich Vorstellungskraft und Phantasie "im Kopf" ab. Die Spielwelt wird auch für Außenstehende sichtbar und als "Welt des Spiels" verstehbar. Die mentale Welt eines Menschen bleibt einem anderen prinzipiell verschlossen.

²⁶ Bloch, Ernst: Tagtraum und Nachtraum; in: Bartels, Martin (Hg.): Traumspiele, Junius Verlag, Hamburg 1994, S. 172.

²⁷ Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz, Quintessenz Verlag, München 1993, S. 9.

Spielwelt und reale Welt unterscheiden sich in ihrem Grad der Festlegung und der Wirkung auf den Menschen. Im Vergleich zur Spielwelt kann man die Konstruktionen der realen Welt als "fest", verbindlich und folgenreich ansehen. Die Konstruktionen in der Spielwelt sind weitaus flüchtiger, unverbindlicher, zufälliger. Sie entstehen, vergehen, verwandeln sich und unterliegen einem fortwährenden Prozeß der Veränderung. In der Spielwelt übersteigt der Mensch die Festlegungen seiner realen Welt für einige Zeit. Die Spielwelt gibt ihm die Möglichkeit für kurzfristige Aufenthalte in anderen möglichen Welten. Der Mensch verläßt für einige Zeit die "Sandbank" seiner "Realität", um im "Fluß der Möglichkeiten" als ein anderer anders leben zu können: mit seiner Sinnlichkeit, seinen Wünschen, Impulsen und Bedürfnissen. Der spielende Mensch bestätigt nicht die reale Welt, sondern entwickelt mit "Bausteinen der Wirklichkeit" neue Welten – teilweise der realen Welt genau entgegengesetzt, sie parodierend und sich über sie hinwegsetzend. Auf dem "Fluß der Möglichkeiten" fügt er "Treibgut der Wirklichkeit" zu einem "Floß" zusammen, auf dem er für einige Zeit verweilen kann.

Insofern ist Spiel ein unbedarfter, unbekümmerter Umgang mit anderen Welten, die in ihren Bestandteilen immer wieder verändert und neu zusammengestellt werden. Die Spielwelt ist daher eine "andere Realität", eine "Welt im Entstehen", ein Rückgriff auf einen "ganzheitlichen" Horizont, der durch den Begriff WIRKLICHKEIT thematisiert ist. "Aus dieser Sichtweise ergibt die Realitätsumwandlung im Spiel einen tieferen Sinn. Das Kind, dessen Bedürfnisse und Emotionen im soziokulturellen Kontext ununterbrochen auf Grenzen stoßen und das in einem schmerzvollen Prozeß lernen muß, Ziele und Verhaltensweisen von der Umwelt zu übernehmen, schafft sich eine Welt, in der es zumindest stellvertretend die eigenen Bedürfnisse befriedigen und die Probleme, mit denen es in der realen, d.h. in sozialen Welt, nicht fertig wird, meistern kann."²⁸ In dem Maße, wie der Aufenthalt in der Spielwelt zu einer elementaren Lebensäußerung wird, die auf Integration und Entfaltung gerichtet ist, kann sich ungebrochene Lebensfreude des Menschen ausdrücken. Dies kann zum Impuls werden, auf die reale Welt einzuwirken – auch, indem man sie anders "wahr"nimmt.

Wahrnehmung der realen Welt bedeutet auch, über Prinzipien zu verfügen, nach denen man Ereignisse sinnvoll organisieren kann. So lernen Menschen beispielsweise zu

²⁸ Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz, Quintessenz Verlag, München 1993, S. 13.

unterscheiden, ob etwas "im Scherz" gesagt oder "ernst" gemeint ist. Diese Prinzipien nennen wir "Rahmen". Es sind ordnende und damit strukturschaffende Mechanismen im Prozeß der Wahrnehmung.²⁹ Die Elemente der realen Welt sind nicht eindeutig zueinander in Beziehung gesetzt. Um zu verstehen, was gemeint ist und wie es gemeint ist, bedürfen sie der "Rahmung", also einer spezifischen "Bearbeitung" im Prozeß der Wahrnehmung. Ein Stuhl in der Küche ist etwas anderes, als ein Stuhl auf dem Müllplatz. Der Satz: "Ich finde dich toll!" kann, je nachdem wie, wann und in welchem Zusammenhang gesprochen, mal ein Lob, das andere mal eine Kritik ausdrücken – eine Liebeserklärung sein oder eine Abweisung. In der Spielwelt kann das Kind seine "Rahmungskompetenz" spielerisch entwickeln, weil in dieser Welt noch alles im Fluß ist, weil das Kind dort mit unterschiedlichen "Rahmen" spielen kann.

Wenn Kinder miteinander spielen, machen sie durch "Rahmungssignale" deutlich, daß das nun Folgende nicht der "Realität", sondern der Spielwelt angehören soll?³⁰ Dies können sowohl Sprachäußerungen ("Wollen wir jetzt mit den Autos spielen?") als auch Rollenverteilungen sein ("Ich bin der Pilot, und du spielst den Funker"). Bereits durch Gesten oder eine besondere Art des Sprechens können Kinder signalisieren, daß sie sich in der Spielwelt befinden. In der Spielwelt selbst kommt es zu weiteren Rahmungshandlungen: Dieses "Auto" ist der "Präsidentenwagen", und das ist eine "kugelsichere Scheibe"; der Besenstil wird zur "Rakete" erklärt, und dann verwandelt er sich in ein "Schwert". Die von Kindern aufrechterhaltene Spielwelt zeichnet sich dadurch aus, daß ihre Elemente ständig transformiert werden und je nach "Spielrahmen" unterschiedliche Bedeutungen erlangen. Im Spiel lernt das Kind für seine Spiele unterschiedliche Rahmen zu finden und durch Rahmungshandlungen von der realen Welt in die Spielwelt überzuwechseln.

Im Vergleich zur mentalen Welt und zur Traumwelt steht das Spiel der realen Welt wesentlich näher. Es schafft eine sichtbare Verbindung zwischen unseren phantasievollen Vorstellungen und unserer realen Welt: "Spiel ist als äußere Realität inszenierte Phantasie. Es nimmt also eine eigentümliche Zwischenstellung ein, entspringt und dient

29 Sehr ausführliche Untersuchungen zu diesem Thema finden sich bei Goffman, Erving: Rahmen-Analyse. Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1977, S. 19ff.

30 Ausführliche Untersuchungen zur Rahmenstruktur des Spiels finden sich bei Bateson, Gregory: Ökologie des Geistes, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1983, S. 241 ff.

vielfach der inneren Welt, bedient sich aber realer Handlungen und Gegenstände. Dadurch sichert es der Rückwirkung der äußeren Realität auf die innere einen größeren Spielraum zu als die reine Imagination."³¹ Insofern kann man die Spielwelt als einen "intermediären Bereich" ansehen, "in der das Individuum ausruhen darf von der lebenslänglichen menschlichen Aufgabe, innere und äußere Realität voneinander getrennt und doch in wechselseitiger Verbindung zu halten."³²

Um die Spielwelt aufzubauen und zu stabilisieren nutzt das Kind Objekte seiner Umwelt. Dies können Gebrauchsgegenstände mit festgelegten Bedeutungen (in der realen Welt) sein oder auch Spielzeug: zum Zwecke des Spiels gefertigte Produkte. Das Spielzeug tritt dem Kind als etwas "Objektiviertes" aus der realen Welt gegenüber. Bereits die ersten Spielzeuge in der Menschheitsgeschichte (Tierfiguren, Fahrzeuge, Puppen) bilden etwas von dem ab, was zu Gegenständen der realen Welt geworden ist. Indem Kinder damit spielen, eignen sie sich Elemente der Realitätsvorstellungen ihrer Gesellschaft an. Im Spielzeug wird für die Kinder ein Aspekt der realen Welt verbürgt; spielend lernen sie, sich darauf einzustellen. Zugleich aber können sie das Spielzeug, wenn es nicht allzu festgelegt ist, in neue Zusammenhänge einordnen, es immer wieder anders verwenden und sich damit Möglichkeiten schaffen, andere Sichtweisen zu erfahren.

Das meiste Spielzeug, auf das wir stoßen, ist Ware: Spielware und folgt den Prinzipien und Strukturen, die Waren in unserer Gesellschaft in sich tragen.³³ Spielware will verkauft werden und will Folgekäufe ermöglichen. Die Folge der dazu entwickelten Vermarktungsstrategien dürfte sein, daß der Warenbesitz zunehmend wichtiger wird als der spielerische Gebrauch. Je stärker Kinder durch moderne Spielwaren den Warencharakter unserer Gesellschaft in sich aufnehmen, desto eher spiegelt sich dies auch in ihrem Spiel wider.

Spielwaren als Abbilder der realen Welt beziehen sich nicht nur auf unsere dinghafte Umwelt mit ihren Häusern, Bäumen, Autos, sondern auch auf die Hervorbringungen

31 Schäfer, Gerd E.: Spiel, Spielraum und Verständigung, Juventa Verlag, Weinheim und München 1986, S. 292.

32 Winnicott, Donald W.: Vom Spiel zur Kreativität, Verlag Klett-Cotta, Stuttgart 1979, S. 11.

33 Dem Aspekt der Warenförmigkeit des Spielzeugs widmet sich ausführlich Meyer-Bendrath, Klaus-Peter: Die Warenförmigkeit kindlicher Spielarbeit, Verlag Peter Lang, Frankfurt, Bern, New York, Paris 1987, S. 204ff.

unserer medialen Welt, also des Fernsehens, des Films, der Comics. Dies hat auch für die Spielwaren wichtige Konsequenzen. Sie werden durch Art, Erscheinungsform und mediale Anbindung zunehmend zu einem Vermittlungsmedium zwischen der sich entfaltenden mentalen Welt der Kinder und der tagtäglich erlebten medialen Welt. Zunehmend auf mediale Spielwaren festgelegt, entwickeln sich medienbezogene Spiele. Solche Spiele regen nicht mehr dazu an, sich in Aspekte der realen Welt anzueignen, sondern übertragen Muster der medialen Welt auf die Spielprozesse. Insoweit "verweben" sich Spielwelt und (die nachfolgend zu erörternde) mediale Welt.³⁴

7. Mediale Welt

Die Feststellung, daß Medien zunehmend die Erfahrungswelt nicht nur von Kindern und Jugendlichen, sondern auch von Erwachsenen bestimmt³⁵, ist sicher zutreffend. Ebenso richtig ist, daß die durch eine Vielzahl von Medien (von Bildern, Büchern, Tonträgern bis zu Filmen und Fernsehen) ausgefaltete mediale Welt keine "Wirklichkeit aus zweiter Hand" ist, sondern eine Welt, die sich in enger Verwobenheit mit anderen Welten als Teil der Lebenswelt des Menschen konstituiert hat. Sie ist ebenso eine Konstruktion menschlicher Gehirntätigkeit wie die reale Welt. Die mediale Welt entfaltet WIRKLICHKEIT, indem sie ein neues Ordnungsgefüge für spezifische Wahrnehmungsprozesse hervorgebracht hat. Das Unbehagen an der medialen Welt mag vielleicht damit zu tun haben, daß angenommen wird, daß die Menschen immer mehr Aufmerksamkeit der medialen Welt schenken und daß das mediale Ordnungsgefüge die Wahrnehmungsprozesse in der realen Welt zunehmend bestimmt.

Dies hört sich dann so an: "Die Bilderwelt des Fernsehens bestimmt nicht nur mehr und mehr die Informationsgewohnheiten der Menschen, sie wird vielmehr in der Form ihrer unterhaltsamen, kontextlosen Bildlichkeit zum Paradigma zugleich der Wahrnehmung, des Verständnisses der Welt im ganzen und des jeweils eigenen Selbstbildes. Visualität wird zum Charakter der sozialen Welt und gleichzeitig zum beherrschenden Medium ihrer

34 Ausführliche Auseinandersetzungen zu dieser Problematik finden sich in Fritz, Jürgen: Spielzeugwelten, Juventa Verlag, Weinheim und München 1992.

35 Vgl. Baacke, Dieter und Röhl, Franz Josef: Weltbilder, Wahrnehmung, Wirklichkeit, Verlag Leske + Budrich, Opladen 1995.

Deutung. Dies Sinneswahrnehmung der bildlichen Repräsentation wird zur Sinnwahrnehmung der Welt."³⁶

Was sich an dieser, an Baudrillard angelehnten Auffassung entnehmen läßt, ist die Hypothese, daß Strukturen, die für die Wahrnehmung der medialen Welt angemessen wären, unkritisch auch auf die reale Welt angewendet werden. So pauschal wird man dieser Hypothese wohl nicht zustimmen können. Als zutreffend kann angenommen werden, daß Medien durch ihr Vorhandensein zwar Verhaltensänderungen und gesellschaftliche Veränderungen hervorrufen, dies jedoch im Rahmen eines Wechselwirkungsprozesse mit den bestehenden Strukturen der Gesellschaft und Wahrnehmungsmustern der Menschen tun. Bezogen auf unsere heutige Fernsehgesellschaft zeigen Untersuchungen immerhin, "daß Verhaltensweisen, die in der elektronischen Leitwelt eingeübt werden, zunehmend das Alltagsverhalten imprägnieren."³⁷. Damit wird die Mediensozialisation, der Erwerb von Fähigkeiten im Umgang mit Medienangeboten, zu einem wesentlichen Aspekt der Sozialisation und damit zu einem Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen.

Im Vordergrund der Untersuchungen zur Mediensozialisation steht die uns interessierende Frage, inwieweit die mediale Welt Einfluß hat auf die Wahrnehmungsprozesse und -strukturen von Menschen in Bezug auf die reale Welt. Oder um es als Frage zu formulieren: Wie wirkt das "Leben" in der medialen Welt auf unsere Sichtweise von der "realen Welt" ein? In der medienkritischen Diskussion der letzten Jahre geht es um drei Annahmen:³⁸

1. Die Mediennutzung führt bei Kindern und Jugendlichen dazu, daß die Unterscheidung zwischen Tatsachen und Fiktionen nicht mehr sicher ausgebildet werden könne.
2. Die Mediennutzung führt bei Jugendlichen zum einem verzerrten Bild der realen Welt.
3. Die Mediennutzung bewirkt, daß die Erfahrung der realen Welt entscheidend vermindert wird.

³⁶ Meyer, Thomas: Herausforderungen und Perspektiven einer visuellen Kultur; in: Baacke, Dieter und Röll, Franz Josef (Hrsg.): Weltbilder, Wahrnehmung, Wirklichkeit, Verlag Leske + Budrich, Opladen 1995, S. 53f.

³⁷ Weisch, Wolfgang: Künstliche Paradiese? Betrachtungen zur Welt der elektronischen Medien – und zu anderen Welten; in: Baacke, Dieter und Röll, Franz Josef (Hrsg.): Weltbilder, Wahrnehmung, Wirklichkeit, Verlag Leske + Budrich, Opladen 1995, S. 85.

³⁸ Eine ausführliche Erörterung zu dieser Thematik findet sich in Schmidt, Siegfried J.: Kognitive Autonomie und soziale Orientierung, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1994, S. 267 ff.

Medien verweisen in der Regel auf Aspekte in der realen Welt. Die Vorstellungen von der realen Welt, sofern sie nicht auf eigene authentische Erfahrungen beruhen, werden entscheidend durch Medien aller Art geprägt: durch Bücher, Zeitungen, Bilder, Filme und Fernsehberichte. Über die eigenen Primärerfahrungen hinaus bieten die Medien eine so große Ausweitung der Informationsmöglichkeiten und so entscheidende Einblicke in die Sichtweisen der realen Welt, daß berechtigt erscheint zu sagen: "Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien. Das gilt nicht nur für unsere Kenntnis der Gesellschaft und der Geschichte, sondern auch für unsere Kenntnis der Natur."³⁹

Die "Aufbereitung" der realen Welt in der medialen ist im Grunde das Bereitstellen neuer und anderer Sichtweisen von der realen Welt. Die extreme Nahaufnahme einer Blüte erschließt Möglichkeiten zur Konstruktion der realen Welt, die möglicherweise vorher nicht vorhanden waren. Gleichwohl bleibt die Fotografie Teil der medialen Welt und folgt den spezifischen ästhetischen Regeln und Begrenzungen dieser Welt – und kann daher auch nicht gleichgesetzt werden mit der Wahrnehmung einer Blüte in der realen Welt. Die Hervorbringungen der medialen Welt sind dadurch aber nicht "Verzerrungen der realen Welt", sondern sie sind, ordnet man sie der medialen Welt zu, "von einer anderen Welt". Sie sind in vielfältiger Weise mit der realen Welt verbunden und aus ihr hervorgegangen.

Auch mediale Welten, denen man den Charakter des Fiktionalen zuweist, sind mit der realen Welt verbunden. Ihr "Inventar" findet sich auch in der realen Welt wieder, und die Strukturen, Prozesse, Handlungsmuster, die sie vorführen, finden Gegenstücke in der realen Welt. Lediglich die "Kombination" dieser Elemente ist so, daß wir dazu "wahr" oder "ausgedacht" sagen, "objektiv" oder "verfälscht". Dabei ist es im Einzelfall nicht einfach, eine klare Trennungslinie zu ziehen. Was an der "Kriegsberichterstattung" im Fernsehen ist denn "wahr" und "objektiv", an welchen Stellen läßt sich eine "Verfälschung" nachweisen? Wo hat eine bestimmte "Absicht" die Kombination "objektiver" Daten gelenkt? Im Grunde ist der Anspruch, Medien mögen ein "objektives" Abbild der realen Welt liefern, überzogen. Die mediale Welt liefert allenfalls eine Vielzahl teilweise miteinander konkurrierender Angebote, Sichtweisen der realen Welt zu entwickeln, zu

39 Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien, Westdeutscher Verlag, Opladen 1996, S. 9.

etablieren und zu festigen. Medienangebote sind "kulturell normierte Anlässe für subjektgebundene *Bedeutungskonstruktionen*."⁴⁰

Das hängt auch mit der Rolle der "Medienmacher" zusammen. "Sie erzeugen unter den vielfältigen Bedingungen der Organisation Medienangebote, die sie als Kopplungsangebote für kognitive und kommunikative Systeme zur Verfügung stellen. In diese Produktion gehen Ihre eigenen Wirklichkeitskonstruktionen als bestimmende Größen ein ob sie nun dokumentarisch oder fiktional arbeiten. (...) Medienangebote lassen sich (daher) nicht als Abbilder von Wirklichkeit bestimmen, sondern als Angebote an kognitive und kommunikative Systeme, unter ihren jeweiligen Systembedingungen Wirklichkeitskonstruktionen in Gang zu setzen. Werden diese Angebote nicht genutzt, 'transportieren' Medienangebote gar nichts. Werden sie genutzt, geschieht dies je systemspezifisch."⁴¹ In diesem Nutzungsprozess transformieren und modellieren die Menschen die Medienangebote nach ihren Wünschen und Bedürfnissen und schaffen sich so "ihre" eigene mediale Welt. Dabei operieren sie mit ihrem Vorrat an erworbenen Schemata, die sie auf die Medienangebote anwenden und durch die Medienangebote modifizieren. "Die Aktivität des Publikums besteht vor allem auch darin, daß es selbst etwas einbringt, indem es die Medieninformationen, strukturiert, modifiziert, verdichtet, kommentiert, Assoziationen erstellt und Schlußfolgerungen aus ihr zieht. Erst durch selektive Reduktion *und* aktive Transformation wird Medienwirklichkeit zur Wirklichkeit des Publikums."⁴²

Das konkrete Verhalten in der medialen Welt sieht denn auch so aus, daß die Menschen die Informationsangebote der Medien in der Regel als "Gesprächsbeiträge" in einem medialen Meinungsbildungsprozess auffassen, die man durchaus selektiv kombinieren und interpretativ verändern darf. Der (informative) Medieneinfluß verblaßt sehr schnell, und das Publikum fügt den wahrgenommenen Informationen eigene Relativierungen hinzu, indem es Perspektiven in der Informationsvermittlung erkennt und bei der Entwicklung eigener Vorstellungsbilder berücksichtigt. Dieser Wechselwirkungsprozess zwischen

40 Schmidt, Siegfried J.: Von der Memoria zur Gedächtnispolitik: "Frankfurter Rundschau" vom 20.2.96, S. 7

41 Schmidt, Siegfried J.: Kognitive Autonomie und soziale Orientierung, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1994, S. 274f.

42 Früh, Werner: Realitätsvermittlung durch Massenmedien. Die permanente Transformation der Wirklichkeit, Westdeutscher Verlag, Opladen 1994, S. 400.

Mensch und Medien wird durch Themen der medialen Kommunikation gesichert- sie sind zu unumgänglichen Erfordernissen dieses Prozesses geworden. Mit ihrer Hilfe können sich Massenmedien mit anderen Gesellschaftsbereichen strukturell koppeln. "Und sie sind dabei so elastisch und so diversifizierbar, daß die Massenmedien über ihre Themen alle Gesellschaftsbereiche erreichen können, während die Systeme in der innergesellschaftlichen Umwelt der Massenmedien, etwa die Politik, die Wissenschaft, das Recht, oft Mühe haben, ihre Themen den Massenmedien anzubieten und die sachgemäße Aufnahme des Themas zu erreichen."⁴³

Vielfach wird die Frage des Bezugs zur realen Welt (bewußt oder nicht) einfach offen gelassen. Bilder und Töne sind nurmehr "Oberfläche", die zur Stimulierung der mentalen Welt genutzt wird. Musikvideos und Videoclips sind mediale Angebote für diese Rezeptionsmuster. Das inzwischen weitverbreitete "Switchen" oder "Zappen" (also das "Surfen" durch die zahlreichen Programme mit Hilfe der Fernbedienung) ist Ausdruck dieser Nutzungsform der medialen Welt und zugleich ein Indiz dafür, daß die Akzeptanz medialer Themen auf der Freigabe der individuellen Verwendungszwecke beruht. Wenn Themen, Inhalte und Botschaften der medialen Welt so "Offen" sind, entsteht die Frage, was ihre Funktion in der Lebenswelt des Menschen ist. Für Luhmann dienen diese Medien der Erzeugung und Verarbeitung von Irritation: "Massenmedien halten (...) die Gesellschaft wach. Sie erzeugen eine ständig erneuerte Bereitschaft, mit Überraschungen, ja mit Störungen zu rechnen. Insofern 'passen' die Massenmedien zu der beschleunigten Eigendynamik anderer Funktionssysteme wie Wirtschaft, Wissenschaft und Politik, die die Gesellschaft ständig mit neuen Problemen konfrontieren."⁴⁴

Das Gegenstück zur "informativen" Medienwelt mit ihrem deutlichen Bezug zur realen Welt sind fiktive Medienwelten mit ausgeprägten emotiven Rezeptionsangeboten: Romane, Unterhaltungsfilme, Fernsehserien. Über eine gezielte Auswahl unter den zur Verfügung stehenden Medienwelten können gewünschte Gefühle hervorgerufen und emotionale Bedürfnisse befriedigt werden. Mit Hilfe bestimmter Identifikationsfiguren für bestimmte Gefühlsspektren haben Einzelne wie Gruppen von Menschen die Möglichkeit,

43 Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien, Westdeutscher Verlag, Opladen 1996, S. 29.

44 Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien, Westdeutscher Verlag, Opladen 1996, S. 47 f.

"emotionale Selbstfindungsprozesse" in die Wege zu leiten. Sie erleben, wie in spezifischen medialen Skripts der Austausch und die Entwicklung von Gefühlen stattfindet und wie man Gefühle sozial inszenieren kann.

Dies deutet darauf hin, daß in der medialen Welt deutliche Verwehungen mit der mentalen Welt stattfinden: Das in der Vorstellungswelt Gewünschte wird aus den Angeboten der medialen Welt ausgewählt; die dort inszenierten Handlungsabfolgen, Szenen und Skripte können in der mentalen Welt weitergeführt, neu durchgespielt oder mit anderen Medieninhalten verschränkt werden. An diesem Punkt setzt die virtuelle Welt ein. Sie bietet die Möglichkeit, in einem virtuellen Raum das aktiv weiterzuentwickeln, was in der medialen Welt inszeniert und in der mentalen Welt gedanklich fortgeführt wurde.

8. Objektivationen des Mentalen

Der Mensch als ein "animal fingens" (Nietzsche) verfügt über die Fähigkeit, sich etwas vorzustellen und diese Vorstellungen zu mentalen Welten auszubauen. Was aus den Augen gerät, verfällt nicht der Vergessenheit. Bereits der Säugling "speichert" seine Erfahrungen im Gedächtnis. Wenn etwas Wahrgenommenes erneut erscheint, erkennt er es wieder. Der Säugling verfügt also über die Fähigkeit der Rekognition: über ein "Wiedererkennungsgedächtnis". Im ersten Lebensjahr ist das "evokative Gedächtnis" jedoch noch nicht entfaltet. Der Säugling in dieser Zeit ist nicht in der Lage, sich etwas Bekanntes aber Abwesendes (die Mutter oder ein Spielgegenstand) vorzustellen: "Er kann das Abwesende nicht herbeihalluzinieren. Erst nach dem Erwerb der Symbolfunktion – mit ca. 12 bis 18 Monaten – ist das möglich. Vorher ist das Denken kleiner Kinder nicht wie das der Erwachsenen oder älterer Kinder, die über das Abwesende nachdenken können, indem sie es symbolisch repräsentieren und dann die Symbole und Phantasien im Sinne ihrer Wünsche und Ängste verändern. Mentale Inhalte können intrapsychisch erst manipuliert werden, wenn sie symbolisch encodiert sind."⁴⁵

Die Entwicklung der Fähigkeit, mentale Welten zu konstruieren, verläuft in mehreren Schritten:

⁴⁵ Dornes, Martin: Wahrnehmen, Fühlen, Phantasieren. Zur psychoanalytischen Entwicklungspsychologie der ersten Lebensjahre; in: Koch, Gertrud (Hrsg.): Auge und Affekt. Wahrnehmung und Interaktion, Fischer Verlag, Frankfurt 1995, S. 25.

1. Im ersten Lebensjahr entwickelt sich die Fähigkeit des Kindes, vorhandene Lebewesen oder Ereignisse durch seine Körperbewegungen nachzubilden. So kann ein kleines Kind beispielsweise die Bewegungen von Haustieren mit Körperbewegungen nachahmen.
2. Etwa zu Beginn des zweiten Lebensjahres erlangen Kleinkinder die Fähigkeit, Ereignisse nachzuahmen, auch wenn sie aktuell nicht vorhanden sind.
3. Die Nachahmungstätigkeiten des Kindes vermindern sich zunehmend. Sie werden kürzer und rudimentärer. Nach einiger Zeit finden die Bewegungen, die die Vorstellungen hervorrufen sollen, nunmehr im Geiste statt.
4. Unabhängig von Bewegungsvorstellungen können sich Kinder einen abwesenden Gegenstand bildhaft vorstellen, wenn sie durch andere im Wahrnehmungsfeld real vorhandene Gegenstände daran erinnert werden. Ein Kleidungsstück der Mutter beispielsweise ist ein "Hinweisreiz" für das Kind, sich seine Mutter vorzustellen.
5. Im Alter von etwa 18 Monaten gelingt es den Kindern, sich Objekte auch ohne Hinweisreize vorzustellen. So kann sich das Kind jetzt die abwesende Mutter vorstellen, und dieses Vorstellungsbild kann dann zum Ersatz für die reale Abwesenheit werden.
6. Die Vorstellung umfaßt nun mehrere Bilder. Es gelingt den Kindern, diese Bilder zu Sequenzen zu verknüpfen.
7. Das Kind erlangt die Fähigkeit, seine Vorstellungsbilder zu verändern und sie aus dem Zusammenhang, in dem sie ursprünglich aufgetaucht sind, herauszulösen und in einen neuen Kontext einzugliedern.
8. Schließlich gelingt es dem Kind, die Vorstellungen in einer Weise zu verändern, die durch keine eigene Erfahrung gedeckt sind. Indem das Kind zu phantasieren lernt, kann es in seiner mentalen Welt Möglichkeiten außerhalb der real erfahrenen Welt entwickeln.

Was geschieht mit diesem Potential an Phantasie? Die mentale Welt ist "flüchtig" und frei disponibel. Bei der Konstruktion der realen Welt gibt es ein dinghaftes Gegenüber, auf das man sich beziehen kann. Diese Objekte fehlen der mentalen Welt. Um gleichwohl Festigkeit und Verbindlichkeit im Mentalen zu erreichen, mußten Menschen "Objektivierungen" ihrer mentalen Welt schaffen, also Gegenstände, die vom rein Subjektiven abgelöst sind und so als "Hinweisreize" für "vergesellschaftete" Vorstellungen verwendet werden können. Von den ersten Höhlenzeichnungen der Menschen über Texte, Fotos, Filme bis hin zu ausgefeilten Computersimulationen spannt sich das Bemühen der Menschheit, die Vorstellungswelt objekthaft deutlich und intersubjektiv verständlich werden zu lassen. insofern ist die hier erörterte mediale Welt eine "Objektivierung des Mentalen", der Versuch, die Menschen einer Gesellschaft auch

im Mentalen einander anzugleichen und die Bedürfnisdispositionen an bestimmte "mentale Muster" zu binden – und zugleich auch den Möglichkeitsraum der mentalen Welt für die Unterschiedlichkeit der Menschen zu öffnen. So gesehen sind beispielsweise "Texte und Dokumente keine Bedeutungsspeicher, sondern Anlässe für subjektgebundene sematische Operationen, für Nachdenken und Erinnern. Sie bieten Anlässe, Wahrnehmungen und Erfahrungen zu objektivieren und weitere Wahrnehmungen und Erfahrungen daran anzuschließen."⁴⁶

Das Menschheitsprojekt der "Objektivierung des Mentalen" hat sich in einer Weise aufgefaltet, daß wir vielfach geneigt sind, diesen Objektivierungen den Status einer "zweiten Wirklichkeit" einzuräumen. Die Objektivierungen bilden keine "Scheinwelt". Sie entfalten Wirkkräfte bis tief hinein in die reale Welt – nicht nur für Politiker, für die die "Fernsehwirklichkeit" wirklich ist, weil sie wirkt und in ihrem Wirken die Wirksamkeit der realen Welt überbietet, ja partiell aufhebt. Politiker haben gelernt, ihr Handeln so zu "inszenieren, wie es die Medien sehen wollen, damit es nach ihren eigenen Funktionsgesetzen wirksam werden kann. Und die Medien können dann, wenn das Geschehen ihnen so angeliefert wird, wie es allein die Chance hat, von ihnen bildlich aufgenommen zu werden, darauf verweisen, daß sie nichts anderes tun, als Realitäten zu berichten und darzustellen. Die Mediengesetze und das Darstellungsinteresse der Politik verwachsen so zu einem kaum noch zu unterscheidenden Syndrom."⁴⁷

Mit der Entwicklung von Objektivierungen des Mentalen ist das Problem entstanden, in welchem Verhältnis diese Objektivierungen zur realen Welt stehen. Im Laufe der Menschheitsentwicklung haben sich unterschiedliche Sichtweisen herausgebildet, wie die Objektivierungen mit der realen Welt verknüpft sind.⁴⁸ Die Objektivierungen des Mentalen gehören, je nach Betrachtungsweise, verschiedenen Welten an. Von ihrem Ursprung her müßte man sie der mentalen Welt zuordnen. Davon haben sie sich jedoch im Laufe ihrer Entwicklung deutlich losgelöst. Von ihrer "materialen Gestalt" sind die Objektivierungen

46 Schmidt, Siegfried J.: Gedächtnisforschungen: Positionen, Probleme, Perspektiven; in: Schmidt, Siegfried J. (Hrsg.): Gedächtnis, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1991, S. 49.

47 Meyer, Thomas: Herausforderungen und Perspektiven einer visuellen Kultur; in: Baacke, Dieter und Röll, Franz Josef (Hrsg.): Weltbilder, Wahrnehmung, Wirklichkeit, Verlag Leske + Budrich, Opladen 1995, S. 65.

48 Vorstellungen hierzu sind entwickelt worden von Doelker, Christian: Kulturtechnik Fernsehen. Analyse eines Mediums, Verlag Klett Cotta, Stuttgart 1991, S. 38 ff. Für die nachfolgenden Erörterungen nehme ich darauf Bezug.

zweifellos auch Teil der realen Welt, in der sie erzeugt werden und auf die sie zurückwirken. Sie ausschließlich als reale Welt zu "rahmen" würde ihrer Bedeutung und Funktion nicht gerecht werden. Angemessen ist es vielmehr, sie als wesentliche Bestandteile eigener, durch sie erst konstituierter Welten anzusehen, also als Elemente der medialen Welt und der virtuellen Welt. Die nachfolgend kurz erörterten unterschiedlichen Sichtweisen bei der Verknüpfung zwischen realer Welt und Objektivationen lassen erkennen, in welchen Schritten die mediale und virtuelle Welt aus der realen Welt "herausgewachsen" ist.

1. *Die magische Sichtweise*: Auf dieser Stufe besteht eine Identität von realer Welt und Objektivationen. Tierdarstellungen in eiszeitlichen Höhlen verweisen nicht nur auf Objekte in der realen Welt, sondern sind "wie" diese Objekte. Diese Objektivationen schaffen nicht nur "Hinweisreize" auf wichtige Objekte der realen Welt, sondern sie sind zugleich auch ein magischer Versuch, Einfluß auf diese Objekte außerhalb der realen Welt zu nehmen. Bildnisse von Gottheiten haben eine ähnliche Funktion wie diese Tierdarstellungen. Indem die Vorstellungswelt zum magischen Objekt wird, soll Mentales innerhalb einer menschlichen Gemeinschaft vereinheitlicht und beherrschbar werden. Die Vernichtung solcher magischen Objekte kommt dann der Austilgung der dahinter stehenden (religiösen) Vorstellungswelt gleich. Von daher ist das Gebot: "Du sollst dir keine Götter machen" recht umsichtig gedacht. Ein Relikt der magischen Sichtweise ist der Sturz von Herrscherstandbildern bei Machtwechseln. Mit der Demontage dieser Denkmäler wird nicht nur ein "Hinweisreiz" zerstört, sondern zugleich in magischer Weise die Vernichtung des Regimes vollzogen.

2. *Die symbolische Sichtweise*: Hier ist der Loslösungsprozeß der Objektivationen von der realen Welt ein Stück weit erfolgt. Zwischen der realen Welt und den Objektivationen besteht zwar nun keine substantielle Einheit mehr, wohl aber hat die Objektivation Anteil an der Wirkkraft des Realen. Diese Wendung vollzog sich im Rahmen des "byzantinischen Bilderstreits" des 8. und 9. Jahrhunderts und bezog sich auf Heiligenbilder u.ä. Die Objektivation wird zu einem Symbol, das über seine reale Erscheinungsform hinausdeutet und, weil es Spuren des Symbolisierten in sich trägt, Anteil hat an dessen Wirkkraft. Die wesentliche Funktion dieser Objektivation ist hier die Vereinheitlichung von Vorstellungen über "symbolträchtige" Hinweisreize. Die

symbolische Sichtweise bestimmt heute beispielsweise über weite Strecken die Medienwirkungsdiskussion, insbesondere zu problematischen Inhalten wie "Sex" und "Gewalt". "Mediale Gewalt" wird zwar mit realer Gewalt nicht gleichgesetzt, wohl aber wird angenommen, daß die in Filmen dargestellte Gewalt eine Wirkkraft entfaltet, die der von realer Gewalt nicht unähnlich ist.

3. *Die imitativ-dokumentarische Sichtweise*: Sie stellt im Grunde eine "säkularisierte" Form der symbolischen Sichtweise dar. "Getreulich nach der Wirklichkeit" nachgebildete Objektivationen des Mentalen fixieren die gesellschaftlich festgelegten Wahrnehmungen der realen Welt. Indem Menschen über Schrift-, Bild- und Tondokumente, über Tatsachenberichte, Chroniken, Zeitungsmeldungen und Nachrichtensendungen Informationen über die reale Welt konstruieren, schaffen sie Nachbildungen von Elementen der realen Welt. Der zentrale Kern dieser Objektivationen ist die Behauptung, daß ein Zusammenhang zwischen den Medieninhalten und den Begebenheiten in der realen Welt besteht: "Es hat sich wirklich so zugetragen!" Die imitativ-dokumentarische Sichtweise "beglaubigt" Geschehnisse in der realen Welt: Die reale Welt wird in der medialen verbürgt. Indem der Mensch an den Inhalten Anteil nimmt, nimmt er einen Teil der realen Welt in sich auf und hat (zu einem geringen Teil) Anteil an den Wirkkräften, die über das Medium wirksam sind. Er kann das, weil das Mediale ins eigene Mentale "rückübersetzt" wird. Anhand eines "anschaulichen" Tatsachenberichts kann man sich beispielsweise das Grauen bei einem großen Brand gut vorstellen und Anteil nehmen. Die vor Jahren geführten Diskussionen um eine "objektive Berichterstattung" in den Medien drücken im Grunde die Gültigkeit und allgemeine Verbindlichkeit einer imitativ-dokumentarischen Sichtweise im damaligen Verständnis der Medien aus.

4. *Die metaphorisch-fiktionale Sichtweise*: Die Verknüpfung zwischen der realen Welt und den Objektivationen sind bei dieser Sichtweise relativ locker und unverbindlich. In Romanen und Spielfilmen, beim Theater und im Rollenspiel ist eine Sichtweise angemessen, diese medialen Welten und die reale Welt als etwas Verschiedenes anzusehen. Die mediale Welt ist kein Spiegelbild des Realen, sondern ein Angebot, sich darin mit eigenen Vorstellungen, Wünschen, Gefühle, Erinnerungen wiederzufinden. Man nimmt Anteil, weil man Anteile von sich selbst darin erblickt. Dieser individuelle Selbstbezug setzt voraus, daß die Objektivationen ein Mindestmaß an Konsensuellem

und Realem besitzen müssen, denn sonst wären sie nicht verständlich. So "abgedreht" eine "Familienserie" im Fernsehen auch sein mag, so besitzt sie doch Handlungsformen und Interaktionsmuster, die den Zuschauern bekannt sind, die sie gefühlsmäßig "besetzen" und mit ihrer Vorstellungswelt in Verbindung bringen können. Begebenheiten, Handlungsfolgen, Szenen, Figuren werden so zu Metaphern für die Strukturierung der eigenen mentalen Welt.

5. *Die virtuelle Sichtweise*: Die letzte Stufe in der Ausgliederung der Objektivationen des Mentalen aus der realen Welt ist dann vollzogen, wenn die Welten als deutlich voneinander getrennt erlebt werden, in sich abgeschlossen und für sich "lebendig" erscheinen. Bei Computer- und Videospiele (aber auch bei "Spielformen" am Fernsehgerät: vom "Switching" bis zum "Zapping") ist eine virtuelle Sichtweise angemessen. Ich befinde mich handelnd in einer anderen Welt, in der andere "Gesetze" herrschen als in der realen Welt und in der mein "Überleben" von speziellen Handlungsweisen abhängig ist. Wir kommen im nächsten Abschnitt noch ausführlich auf die virtuelle Welt zurück.

Was befähigt den Menschen, Objektivationen seiner mentalen Welt so zu entwickeln, daß andere Menschen daran Anteil nehmen und sie zu ihrer eigenen mentalen Welt in Beziehung setzen können? Die Dichterin Luise Rinser gibt auf diese Frage die folgende Antwort: "Ich erlebte, daß ich dichtend Wirklichkeiten erschaffen konnte, das heißt, daß ich aus Elementen erfahrener Außenwirklichkeit eine andere Wirklichkeit aufbauen kann, die nicht nur von mir, sondern auch von meinen Lesern als echte Wirklichkeit erlebt wird, weil sie sie als ihre eigene Innenwirklichkeit wiedererkennen.(...) Die Dinge der Außenwirklichkeit werden erst dann wirklich, wenn sie gesehen, erkannt, geliebt, zum Du werden. (...) Es ist unsere Menschenpflicht, möglichst viel Außenwirklichkeit zu unserer Innenwirklichkeit zu machen. Die Größe eines Menschen liegt darin, daß er seine Ich-Grenzen immer weiter ausdehnt, um immer mehr Welt in sich aufnehmen zu können."⁴⁹

Bei kritischer Untersuchung massenmedialer Produkte, die von ihrem Ursprung auch Objektivationen der mentalen Welt sind, muß man zu anderen Antworten kommen. Die Anteilnahme an Nachrichten, um einen Aspekt der medialen Welt herauszugreifen, wird

⁴⁹ Rinser, Luise: Von außen nach innen; in: Was ist Wirklichkeit. Vom Vergnügen, die Welt zu erkennen, Edition Weitbrecht, Stuttgart 1983, 127f.

durch spezifische "Selektoren" erzeugt. Diese sind z.B. Überraschung, Neuigkeit, Konflikte, lokale Bezüge, Normverstöße oder besondere Quantitäten.⁵⁰ Bei der Rezeption der Massenmedien wird das Unerwartete erwartet. Dies ist der Anlaß für Aufmerksamkeit und Anteilnahme. Denn nur das Neue und Überraschende, das Ungewöhnliche und Beeindruckende kann genossen werden und nur ihm mißt man einen "Informationswert" zu.

Vergleicht man einen anderen Aspekt der medialen Welt, den der Unterhaltung, mit der Spielwelt, werden überraschende Zusammenhänge deutlich, die erklären können, warum Menschen an der medialen Welt in Form von Unterhaltung Anteil nehmen können. Wie Spiel ist auch Unterhaltung aus der realen Welt ausgegliedert, ohne diese negieren zu müssen. Es wird eine Spielwelt oder eine mediale Welt geschaffen, von der aus gesehen die üblichen Verhaltensmuster als reale Welt erscheint. Dabei sind die Aufenthalte in der Spielwelt wie in der medialen Welt Episoden. "Es geht also nicht um Übergänge in eine andere Lebensführung. Man ist nur zeitweise damit beschäftigt, ohne andere Chancen aufzugeben oder andere Belastungen damit abwerfen zu können."⁵¹ Dies bedeutet nicht, daß die reale Welt nur vor und nach dem Spiel existiert. Sie bleibt vielmehr bestehen: als Konstruktionsleistung des Menschen. Sie aktualisiert sich lediglich nicht im Spiel. Gleichwohl enthält das Spiel Verweisungen auf die gleichzeitig existierende reale Welt, und der Spieler hat die Möglichkeit, sowohl die Spielwelt als auch die mediale Welt jederzeit zu verlassen, wenn dringender Anlaß dazu besteht: Feuer bricht aus oder andere Gefahren drohen.

Unterhaltung als Teil der medialen Welt könnte man so als ein Spiel "anderer Art" ansehen. Anstelle eines "Spielfeldes" und regelorientierter Verhaltensmuster wird diese mediale Welt durch eine spezielle optische oder akustische Erscheinungsform markiert, die es erlaubt sie als Roman oder Fernsehfilm zu rahmen. "Dieser äußere Rahmen setzt dann eine Welt frei, in der eine eigene fiktionale Realität gilt. Eine Welt!"⁵² Zu dieser Welt entwickelt der Zuschauer oder Leser sehr schnell passende Gedächtnisinhalte, weil ihm in den Bildern oder Texten genügend bereits bekannte Informationen und Schemata

50 Vgl. Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien, Westdeutscher Verlag, Opladen 1996, S. 58ff.

51 Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien, Westdeutscher Verlag, Opladen 1996, S. 97

52 Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien, Westdeutscher Verlag, Opladen 1996, S. 98.

mitgeliefert werden. Die Anteilnahme an dieser medialen Welt setzt voraus, daß der Leser oder der Zuschauer die Figuren der medialen Welt zu sich selbst in Beziehung setzt und zu den Geschehensabläufen in dieser Welt eine für ihn tragfähige Plausibilität entwickelt. Dies gelingt, weil diese mediale Welt über eine "fiktionale Geschlossenheit" aus selbstproduzierten Überraschungen und selbstaufgebauten Spannungen verfügt. Dieser Rahmen ist es denn auch, der es erlaubt, das Geschehen als Teil einer medialen Welt zu erkennen und die Bedeutung dieser medialen Welt für die reale Welt angemessen einzuschätzen.

Die Anteilnahme an dieser medialen Welt gelingt auch deshalb, weil sie an das selbst Erlebte und Erhoffte, das Befürchtete und Vergessene des Lesers oder Zuschauers anknüpft und es aktiviert. Die mediale Welt bestätigt und verstärkt den eigenen Identitätsentwurf. Die Teilnahme an der medialen Welt geschieht über die "Körper" der Romanfiguren oder Filmdarsteller, mit deren Hilfe man sowohl die Arbeit an der eigenen Identität voranbringen als auch Spannung "körperlich" erleben kann. Man kann die mediale Welt in seiner Vorstellungskraft an sich selbst ausprobieren und diese Versuche jederzeit unterbrechen. Eine solche Teilnahme an der medialen Welt bietet kognitive wie motivationale Freiheit. Man kann zustimmen oder ablehnen und wird nicht einmal verpflichtet, bei dem zu bleiben, was man ursprünglich dachte oder sich vorstellte. Man wird auch nicht dazu motiviert, das eigene Verhalten den Figuren der medialen Welt anzugleichen. Die Leser oder Zuschauer könne zwar das Gehörte oder das Gesehene auf sich beziehen. Sie bleiben aber vom Geschehensablauf ausgeschlossen. Lediglich als ausgeschlossene Dritte sind sie wie Voyeure in dieser Welt eingeschlossen: partizipierende Schatten in einer Welt, deren Zugang ihnen versagt bleibt. Einen solchen Zugang eröffnet erst die virtuelle Welt. Insofern setzt sie den Prozeß der Objektivationen des Mentalen folgerichtig fort: die Entwicklung von "begehbaren" Welten aus der menschlichen Vorstellungskraft.

9. Virtuelle Welt

Die Möglichkeit, den Status eines "partizipierenden Schattens" ein wenig aufzubessern, besteht darin, in Welten zu "gehen", die vom Computer erzeugt werden. Diese virtuellen Welten erlauben es, die Ich-Grenzen immer weiter auszudehnen, indem diese Welten die Möglichkeiten bieten, vielfältige Rollen und Funktionen wahrzunehmen, die einem

ansonsten verschlossen sind, und darin Erfolg zu haben. Um in diese Welten zu gelangen, bedarf es einer technischen Apparatur aus Computer, Bildschirm und Eingabegeräten (Tastatur, Maus, Joystick) und spezieller Software (Spiel- und Simulationsprogramme). Durch Geräte wie Datenhelm, Datenhandschuh und Datenanzug können die Aufenthalte in virtuellen Welten noch intensiver und "dichter" gestaltet werden.

Der entscheidende Unterschied zur medialen Welt besteht in der aktiven Teilhabe. Durch mein Handeln "in" der virtuellen Welt, entfaltet sie sich erst und macht ihre Elemente für mich erkennbar. In der medialen Welt hingegen kann ich nichts verändern oder gestalten – es sei denn, ich werde zu ihrem Produzenten. Die mediale Welt liegt fest und gestattet lediglich die Entscheidung, teilzunehmen oder nicht. Allenfalls in der Phantasie (also in meiner mentalen Welt) kann ich die Filmhandlung oder den Roman "fortspinnen" und modifizieren. Erst die virtuelle Welt gibt mir die Möglichkeit, meinen Gedanken sofort "Flügel" zu verleihen: Ich kann ausprobieren, was immer ich mir zu dem Computerspiel als Handlungsalternativen vorgestellt habe, und ich kann erleben, wie sich mein Wollen und meine Vorstellungen in der virtuellen Welt auswirken.

Virtuelle Welten sind (noch immer) von ihren Themen und Handlungsforderungen sehr begrenzt. Es geht, wie noch anhand weiterer Artikel in diesem Handbuchs noch zu zeigen ist, in erster Linie um Macht, Kontrolle und Herrschaft in den jeweiligen Welten.⁵³ Gefühle zwischen den Menschen, Vertrauen, Zärtlichkeit, Einsichten in die Motivationen für menschliches Handeln oder gar differenzierte Charakterstrukturen wird man in virtuellen Welten vergebens suchen. All dies lässt sich in einem Computerprogramm noch nicht unterbringen.

Wie mediale Welten sind auch virtuelle Welten Wunschwelten nach Wahl. Ich kann betreten, welche immer ich will, und ich kann diese Welten jederzeit wieder verlassen. Sie sind nicht unentrinnbar. Wie ich das Buch zuklappen, den Fernseher ausschalten und den Kinobesuch unterbrechen kann, so genügt auch bei virtuellen Welten nur ein Knopfdruck, und ich bin wieder in der realen Welt.

Neuere Computerspiele verbinden ihre Virtualität mit medialen Elementen. Filmsequenzen (die sich an Deutungsmustern für Filmisches orientieren) vermengen sich mit

⁵³ Vgl. Fritz, Jürgen: Zur "Landschaft" der Computerspiele (in diesem Band) und Fritz, Jürgen: Macht, Herrschaft und Kontrolle (in Band 2 dieses Handbuchs).

Actionsequenzen, in denen das Handeln am Bildschirm vom Spieler gefordert ist. Weitere Steigerungen in der Rechner- und Speicherkapazität werden sicher dazu führen, daß sich die virtuelle Welt immer deutlicher als "spielbarer Film" präsentiert und damit Beteiligungsmöglichkeiten anbietet, die der medialen Welt schlechthin unmöglich sind. Hoch simulativ orientierte Computerspiele legen es nahe, ihre Inhalte, Prozesse und Strukturen als (spielbare) Abbilder der realen Welt zu verstehen. In die gleiche Richtung entwickeln sich Software-Produkte, die sich als "Infotainment" verstehen und über einzelne Bereiche der realen Welt informieren wollen.

Damit nicht genug: Wie im Teil 3 dieses Bandes noch im Detail zu zeigen sein wird, verbindet sich das Virtuelle mit den Möglichkeiten der Vernetzung. Das heißt: Reale Menschen begegnen sich in virtuellen Räumen mit ihren neuen virtuellen Identitäten. In "Netzwerkspielen" treten die "elektronischen Stellvertreter" von Menschen, die an verschiedenen Rechnern sitzen, in Spielszenarien gegeneinander an. Dies kann in lokalen Netzwerken ebenso geschehen wie über Telefonleitungen und internationale Netze. Während sich in lokalen Netzen die Spieler noch untereinander kennen und das Spielgeschehen am Computer sozial einbinden, sind Spiele, die über nationale und internationale Netze laufen, sozial unverbundlich. Keiner kennt die Identität seiner Mitspieler, und die Mitwirkenden treten lediglich mit ihrer Virtualität, die durch den Rahmen des jeweiligen Spielszenariums bestimmt wird, zueinander in Beziehung.

Die Virtualität bleibt auf Spielszenarien nicht begrenzt. Internet und andere Netzwerke bieten die Möglichkeit, z.B. in Online-Konferenzen anonym zu bleiben oder auch Namen und Identität zu wechseln. Die realen Identitäten verschwinden hinter "virtuellen Persönlichkeiten", die zwar einen "geschützten Raum" für Möglichkeiten des Anderssein bieten aber authentische Begegnungen mit anderen Menschen ausschließen.⁵⁴

Auch von der Seite der realen Welt verstärken sich die Verknüpfungen zwischen Virtualität und Realität. Man denke nur an Formen der Virtualität bei der Kriegführung, im Zahlungsverkehr oder an der Börse. Die in der realen Welt verankerte EDV-Technologie trägt die Gefahr in sich, ihre virtuelle Form als Muster für die Wahrnehmung der realen Welt auszubilden. Die Berechenbarkeit und Beherrschbarkeit, die im Kern des Virtuellen

⁵⁴ Vgl. Stoll, Clifford: Die Wüste Internet. Geisterfahrten auf der Datenautobahn, S. Fischer Verlag, Frankfurt 1996, S. 92 ff.

eingelagert ist, könnte sowohl zu einem Muster im Umgang mit realen Menschen werden als auch zu einem Schema für die Beurteilung des Krieges in der realen Welt.

Die zunehmende Durchdringung der Lebenswelt mit Elementen des Virtuellen ist nicht unproblematisch. Nicht den "Verlust der Wirklichkeit" hätte dies zur Folge, sondern "Wirkliche Verluste". Die "Virtualisierung der Lebenswelt" begrenzt das menschliche Leben auf ein Leben, das lediglich als *Möglichkeit* im Rahmen vorgegebener Möglichkeiten "gelebt" werden kann – so wie es uns jetzt schon die "Videonauten" der "Neuen Welt", die Computerspieler und die Internet-Surfer, vorleben. Die Verminderung des "hautnahen", unvermittelten Kontaktes zu Menschen und Objekten der realen Welt könnte einen Verlust an Essentialität nach sich ziehen: Virtualität macht nicht satt, sondern hungrig. Die unmittelbare Begegnung mit wirkliche Menschen, mit Objekten, die ich sehen, fühlen, anfassen und bewegen kann, das Spüren unmittelbar vorhandener lebendiger Pflanzen und Tieren ist nicht hintergebar. Ohne dies alles wird das "Leben" in der virtuellen Welt zu einem "digitalen Kerker".

Diese Entwicklungen erfordern verstärkt die Fähigkeit der Menschen, die Eindrücke ihrer Lebenswelt angemessen zu verstehen und d.h. auch: in zutreffender Weise den jeweiligen Welten zuzuordnen und abzuschätzen, welche Bedeutung der jeweilige Reizeindruck für die anderen Welten haben könnte. Dazu gehört u.a. die Unterscheidung zwischen Präsentationsform und Zugehörigkeit zu einer spezifischen Welt. "Virtuelle Form" meint eine spezifische Erscheinungsform computererzeugter Bilder und Töne, denen wir eine Bedeutung zuschreiben und auf die wir einwirken können. Der Begriff "virtuelle Welt" hingegen bezeichnet das Ergebnis einer Rahmungshandlung, also die Zuordnung eines Reizeindrucks zu einer bestimmten Welt. Das Zielsuchgerät bei militärischen Apparaturen erinnert zwar an Computerspiele und präsentiert sich wie diese (durch Bildschirm und Joystick") in einer virtuellen Form. Es gehört jedoch zweifellos der realen Welt an, weil die Auswirkungen des Handelns mit diesem Gerät keinesfalls auf eine virtuelle Welt begrenzt bleiben, sobald der Bereich von "Übung" und "Simulation" verlassen wird. Computerspiele dagegen sind zwar auch (in ihrer Form als Ware) Teile der realen Welt, ihre wesentliche Funktion (für den Nutzer) ist es jedoch, ein spielerisches Geschehen zu ermöglichen, in das Menschen handelnd eintauchen können, wobei dieses Handeln auf die virtuelle Welt begrenzt bleibt. Oder um es pointiert zu sagen: Das

Zielsuchgerät erlaubt es mir, mit seiner virtuellen Form von der virtuellen zur realen Welt überzuwechseln, während das Computerspiel in der virtuellen Welt verbleibt und nur dann Teil der realen Welt werden kann, wenn es nicht mehr in der virtuellen Form, sondern beispielsweise als Müll oder als Ware erscheint.

10. Rahmungshandlungen

Wie erwerben Menschen die Fähigkeit, ihre vielfältigen Eindrücke sinnvoll zu ordnen und d.h. auch: sie in angemessener Weise den jeweiligen Welten zuzuordnen? Die Menschen erfahren im Verlaufe ihrer Entwicklung ihre verschiedenen Welten als in sich geschlossene "Sinngelände", für die jeweils spezifische Zuordnungsmuster gelten: in der Traumwelt beispielsweise andere als in der medialen Welt. Die Struktur der einzelnen Wahrnehmungselemente "kippt" um, wenn man sie auf eine andere Welt beziehen will. Man könnte dieses Phänomen vergleichen mit den bekannten "Umkehrtäuschungen", bei denen man beispielsweise einmal eine alte Frau, das andere mal eine junge Frau sehen kann, je nachdem, wie sich die Wahrnehmungseindrücke gerade ordnen. Im Fernsehgerät (oder in einem Buch) können wir ein Objekt der realen Welt sehen, das sich bewegen läßt, das ein bestimmtes Gewicht hat und eine spezifische Materialbeschaffenheit aufweist. Die Objektivität des Geräts wird in dem Moment "ausgeblendet", wenn ich den Fernseher zum Fernsehen verwende und d.h. die auf dem Bildschirm erscheinenden Bilder und die damit verbundenen Töne der medialen Welt zuordne.

Jede dieser Welten ist Teil meiner Lebenswelt. Je nachdem, wohin ich meine Aufmerksamkeit lenke, befinde ich mich mit meinem Bewußtsein in der realen oder aber in der medialen Welt. Verteile ich meine Aufmerksamkeit, kann ich in verschiedenen Welten zugleich sein. So kann ich beispielsweise zugleich einer Fernsehsendung folgen, eine Scheibe Brot essen, in einem Bildband blättern und mich mit einem Freund angeregt unterhalten. Dies gelingt nur, wenn meine Aufmerksamkeit alle diese Welten zugleich umfassen kann und ich in der Lage bin, die Reizeindrücke angemessen zu ordnen und geordnet zu halten.

Ich kann die verschiedenen Welten "betreten" und wieder "verlassen", weil ich über einen Vorrat früherer Erfahrungen verfüge, der es mir gestattet, Schemata im Umgang mit den Welten zu entwickeln. "Alle meine Erfahrungen in der Lebenswelt sind auf dieses Schema

bezogen, so daß mir die Gegenstände und Ereignisse in der Lebenswelt von vornherein in ihrer Typenhaftigkeit entgegentreten."⁵⁵ Dies hat neurobiologische Gründe. Das menschliche Gehirn ist in der Lage, verschiedene Reizeindrücke miteinander zu verknüpfen. Treten bestimmte Merkmale zur selben Zeit und am selben Ort immer wieder auf, so verstärken sich bestimmte Verknüpfungen. "Das visuelle System lernt auf diese Weise die Strukturierung der visuellen Welt in Objekte und Prozesse. Es antwortet dann mit erhöhter Bereitschaft auf Strukturen und Ereignisfolgen, die sich in früheren Erlebnissen als *geordnet* und *kohärent* erwiesen haben. (...) Wir nehmen stets durch die 'Brille' unseres Gedächtnisses wahr – denn das, was wir wahrnehmen, ist durch frühere Wahrnehmungen entscheidend mitbestimmt."⁵⁶ Dabei sind es insbesondere die frühkindlichen Einflüsse und Erfahrungen, die die Rahmenstruktur bilden, die für die Verarbeitung späterer Erfahrungen maßgeblich ist. Solche Rahmen haben eine selbststabilisierende Funktion. Was paßt, wird integriert, das andere ausgesondert.

"Der Ausgangspunkt für die Bildung von Schemata liegt in der Notwendigkeit des Gedächtnisses, in der Flut der Operationen, die ein System beschäftigen, laufend zwischen Vergessen und Erinnern diskriminieren zu müssen, da ohne Vergessen die Kapazitäten des Systems für weitere Operationen sehr rasch blockiert wären (...) Vergessen macht frei. Da aber das Vergessen seinerseits nicht erinnert werden kann, braucht man ein Schema, das regelt, was bewahrt bleibt und wiederverwendet werden kann."⁵⁷ Und so gibt es Schemata für Wahrnehmungen, die es ermöglichen, am Vertrauten das Unvertraute zu erkennen – ja überhaupt erst zu erkennen.

Im Umgang mit den verschiedenen Welten und den dort anzutreffenden Situationen haben die Menschen Schemata entwickelt, die sie je nach aktuellem Geschehen auswählen. Schemata sind Ordnungssysteme zur Orientierung und Handlungsoptimierung in unterschiedlichen Lebenskontexten. Sie dienen sowohl bei der Orientierung, welcher Welt die Reizeindrücke zuzuordnen sind als auch der Beantwortung der Frage, wie ein soziales Geschehen zu verstehen ist. So hat Goffman

55 Schütz, Alfred und Luckmann, Thomas: Strukturen der Lebenswelt, Band 1, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1994, S. 29.

56 Roth, Gerhard: Neuronale Grundlagen des Lernens und des Gedächtnisses; in: Schmidt, Siegfried J.: Gedächtnis, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1991, S. 147.

57 Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien, Westdeutscher Verlag, Opladen 1996, S. 192 f.

umfassende Studien vorgelegt, welche Rahmen (frames) in unserer Gesellschaft für das Verstehen von (vornehmlich sozialen) Ereignissen zur Verfügung stehen und wie sie gehandhabt werden.⁵⁸

Neben diesen eher ordnenden und auf Verstehen angelegten Rahmen gibt es auch solche, bei denen die Wissensrepräsentation in zeitlichen Abläufen im Mittelpunkt steht. Bei diesen Rahmen (die man häufig auch als "Script" bezeichnet) geht es um Repräsentationen "konventioneller" Handlungsmuster: z.B. wie ein Geschenk zu überreichen oder willkommene Gäste zu begrüßen sind. "Mit jedem Rahmen sind verschiedenartige Informationen verbunden. Ein Teil dieser Information handelt von der Verwendungsweise des Rahmens; ein anderer Teil gibt an, was als nächstes zu erwarten ist, und wieder ein anderer handelt davon, was zu tun ist, wenn diese Erwartungen nicht eintreffen."⁵⁹ So gelingt es den Menschen, ihr Handeln auszuformen, in eine zeitliche Abfolge zu bringen und aufeinander abzustimmen.

Von großer Wichtigkeit sind auch Schemata, die Kausalverhältnisse beinhalten. In der Zuordnung von Ursachen und Wirkungen verwenden wir Schemata, um unsere Erwartungen und unser Handeln erfolgreich werden zu lassen. Solche kausalen Schemata nutzen wir auch in der medialen und insbesondere in der virtuellen Welt. Um im Computerspiel erfolgreich zu sein, muß ich wissen, was zu tun ist, um einen gewünschten Effekt zu erreichen. Die im Spiel geforderte Reaktionsschnelligkeit erfordert es, diese Kausalverhältnisse in ein für mich verständliches und gut handhabbares Schema zu überführen. Nur so kann ich die Leistungsforderungen des Spiels erfüllen. Ich blende damit jedoch andere mögliche Kausalattributionen aus. Die Eindeutigkeit von Erfolg und Mißerfolg zeigt mir in der virtuellen Welt, wie angemessen oder unangemessen meine Schemabildung gewesen ist. In der wesentlich komplexeren realen Welt (in der auch die Möglichkeiten von Versuch und Irrtum wesentlich stärker eingegrenzt sind) sind meinen Möglichkeiten, eigene kausale Schemata zu entwickeln, deutliche Grenzen gesetzt.

Mit Blick auf die Ausfaltung der medialen Welt und die technologische Weiterentwicklung der virtuellen Welt rückt die Kompetenz des Menschen in den Mittelpunkt, angemessene Rahmungsstrukturen für ihre verschiedenen Welten zu entwickeln. Wie Kinder lernen,

⁵⁸ Vgl. Goffman, Erving: Rahmen-Analyse, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1977.

⁵⁹ Minsky, Marvin: Eine Rahmenstruktur für die Wissensrepräsentation; in: Münch, Dieter (Hrsg.): Kognitionswissenschaft, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1992, S. 93.

Spielwelt und reale Welt durch ein subtiles System von Rahmungssignalen getrennt zu halten, so müssen die Älteren die Fähigkeit ausbilden, Realität, Medialität und Virtualität durch Rahmen so zueinander in Beziehung zu setzen, daß die Unterschiedlichkeit zwischen den Welten deutlich bleibt. Dies stößt bei der virtuellen Welt deshalb auf zunehmende Schwierigkeiten, weil sie sich mit der realen Welt, der medialen Welt und auch der Spielwelt immer stärker verwoben hat und weiter verweben wird. Computerspiele haben deutliche Bezüge zur medialen Welt und bedienen sich der dort entwickelten Inhalte, Rollen, Szenarien und Skripten. Die im Umgang mit der realen Welt entwickelten Rahmen finden sich in der virtuellen Welt in Form von Simulationen wieder: vom Autofahren über Fluggeräte bis zur Kriegführung. Die Scheidelinien, welche Erscheinungsformen der Virtualität eine "Grenzfläche" zur Spielwelt und welche eine zur realen Welt bilden, verschwimmen.

Die Ausbildung von Kampfpiloten am "Simulator" anhand ungemein realistischer Bilder findet seine Entsprechung in Computerspielen. Während die eine virtuelle Welt einen unmittelbaren Bezug zur realen Welt aufweist, bildet die Welt des Computerspiels eine gemeinsame Grenze zur Spielwelt und medialen Welt, ohne daß sie für sich in Anspruch nehmen könnte, unmittelbar auf die reale Welt bezogen zu sein. Betrachtet man lediglich die *Erscheinungsformen* des Virtuellen, "haben auch die militärischen Manöver immer mehr das Aussehen von elektronischen Spielen angenommen, von Kriegsspielen, die riesige Gebiete übergreifen, auf denen alle erdenklichen Prozeduren mittels der verschiedensten Apparaturen des modernen Kampfs durchgespielt werden."⁶⁰ Diese militärischen Manöver, betrachtet man sie losgelöst von ihrem Kontext, lassen sich als virtuelle Welten "rahmen". Ihre *Funktion* verweist jedoch, im Gegensatz zu den Computerspielen des Unterhaltungsbereichs, auf einen spezifischen Ausschnitt der realen Welt, der unter militärtaktischen und strategischen Gesichtspunkten erschlossen wurde, während die Computerspiele als Teil der realen Welt auf Taktiken der Herstellung und Vermarktung sowie auf eine globale Verkaufsstrategie verweisen. Der "Panzerkrieg im Datennetz"⁶¹ wird also erst dann angemessen verstanden, wenn ich ihn nicht nur als *virtuelle* Welt, sondern auch als einen Teil der *realen* Welt zu "rahmen" verstehe.

60 Virilio, Paul: Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung, Hanser Verlag, München und Wien 1986, S. 186.

61 Vgl. DER SPIEGEL, Heft 33/1993, S. 164 ff.

Die enge Verwebung des Medialen mit dem Virtuellen führt zu bizarren Erscheinungsformen bei der medialen "Aufbereitung" von Kriegshandlungen. Der Bombenangriff auf die irakische Hauptstadt im Golfkrieg erschien den Fernsehzuschauern wie ein Computerspiel. Die übermittelten Videobilder eines Raketenanfluges auf den Schacht der Klimaanlage des Luftfahrtministeriums in Bagdad ähneln in ihrer Erscheinungsform in der Tat bekannten Bildern aus Computerspielen.⁶² So kommt der Krieg "als größtes Computerspiel aller Zeiten" live und direkt in das Wohnzimmer eines Millionenpublikums, weil er für dieses Publikum so erscheinen soll. Das Grauen des Krieges verbleibt in der realen Welt der unmittelbar davon betroffenen Opfer.

Die Vermischung des Realen mit dem Virtuellen hat seine Ursache nicht nur in der "Nachrichtenpolitik" kriegführender Staaten. Die reale Welt des modernen elektronischen Krieges hat sich untrennbar mit Formen des Virtuellen verwoben. Bevor das militärische Objekt (ein Kampfflugzeug oder eine Rakete) "real" wahrgenommen wird, indem es seine zerstörerische Wirkung entfaltet, erscheint es "virtuell": auf den Radargeräten und Zielerkennungscomputern. Diese Form der Virtualität wird als Teil der realen Welt wahrgenommen und zum Anlaß für Handlungen genommen, die in die reale Welt hineinreichen sollen (z.B. durch das Einleiten von Abwehrmaßnahmen, die in der Regel virtuelle Erscheinungsformen besitzen: Bildschirme, auf denen Feindobjekte und Abwehrkräfte visuell erscheinen). Die "Virtualisierung der Kriegführung" schreitet fort. "Experten der Johns-Hopkins-Universität testen derzeit ein höchst komplexes Computersystem, das Radarsignale in ein dreidimensionales Monitorbild verwandelt. Statt verwirrender Symbole bekommt beispielsweise der kommandierende Admiral einer Flugzeugträgergruppe grafische Darstellungen gegnerischer und eigener Flugzeuge zu sehen. Mit seiner PC-Maus kann er die Bedrohungslage aus jeder Perspektive studieren."⁶³ Diese Virtualisierung soll sich bis zum "Soldaten auf dem Schlachtfeld" ausdehnen. Ausgerüstet mit Mikrofon, Kopfhörer, Empfangsanlage, Nachtsichtgerät und Wärmebildsensoren wird er auch über ein durchsichtiges Gelände-Display verfügen, das wie ein Visier vor seine Augen geklappt wird, und ihm die wesentlichen Daten zur realen Welt übermittelt.

62 Vgl. Woolley, Benjamin: Die Wirklichkeit der virtuellen Welten, Birkhäuser Verlag, Basel, Boston, Berlin 1994, S. 201 ff.

63 "Schweiß schnuppern"; DER SPIEGEL, Heft 34/1995, S. 133.

Aus diesen wenigen Beispielen, die sich beliebig auf zivile Bereiche ausweiten ließen, folgt das zwingende Erfordernis, die Rahmungskompetenz des Menschen auszubilden: die Fähigkeit, die in ihrer Erscheinungsform sehr ähnlichen Reizeindrücke in angemessener Weise den jeweiligen Welten zuzuordnen und nicht zu vermischen, was sich zwar ähnelt aber eine grundsätzlich andere Bedeutung hat. Für tausende von Menschen hat der Golfkrieg hautnah in der realen Welt stattgefunden; trotz Virtualisierung der Kriegführung war es kein Videospiele. Ein wesentliches Element der Rahmungskompetenz ist die Erkenntnis, daß Sachverhalte, die in der einen Welt Gültigkeit beanspruchen dürfen, in der anderen Welt nichts zu suchen haben und daß es daher sinnvoll ist, Grenzen zwischen den Welten zu ziehen und den Transfer zwischen den Welten zu kontrollieren.

Die Verschränkung der Welten, in denen Themen, Inhalte, Werte und Handlungsmuster aus Marktinteressen wechselseitig aufeinander verweisen, ist zu einem bestimmenden Merkmal unserer Lebenswelt geworden. Das Verschwinden von Grenzen zwischen den Welten könnte dazu führen, daß der Transfer zwischen den Welten unkontrolliert zunimmt, daß Gedanken, Gefühle, Wünsche, Informationen, Kenntnisse, Werthaltungen allzu rasch zwischen den Welten hin- und herfließen und daß notwendige Rahmungshandlungen nur noch unzureichend greifen.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Rechteinhabers unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.