

Virtual Reality

Spontan erinnert diese Szene an den Anfang von "Tomorrow Never Dies", ein James-Bond-Film aus dem Jahre 1997. Elliot Carver, ein skrupelloser Medienzar, inszeniert einen Krieg zwischen Grossbritannien und China. Dazu lässt er Flugzeuge mit gefälschten chinesischen Hoheitszeichen einen britischen Zerstörer versenken, der sich im chinesischen Meer auf Patrouillenfahrt befindet. Die Eskalation bewirken gefälschte Signale von Satelliten der Carver-Media-Group. Carver bezweckt mit dem Ganzen, seinem Medienunternehmen eine fette Story zu liefern, die es exklusiv als Primeur bringen kann.

Der Cartoon lässt verschiedene Lektüren zu: Naheliegender wäre es, ihn als Kritik an der durch Selektivität vermittelten Macht der Medien zu lesen. Spannender finde ich die tiefer liegende Frage, wie Vorstellungswelten geschaffen werden und welche Rolle Bilder dabei spielen.

Unsere Welt ist in hohem Masse von Bildern bestimmt. Gemeint ist damit ein Zweifaches: Erstens nehmen die Bilder die zentrale Stellung in mediatisierten Kommunikationssituationen ein und zweitens verändern sie unser Verhältnis zur Realität. Bilder sind von grosser emotionaler Bedeutung für den Menschen, weil sie ihm die Teilnahme an der Welt ermöglichen. Das zeigt sich etwa im Privaten, wo viele ihr eigenes Leben erst dann als wirklich begreifen, wenn es als Foto oder Video fixiert ist. Nicht anders ist es bei allgemeinen Ereignissen, wo öffentliches Bewusstsein v.a. über Bilder im Fernsehen und in anderen Massenmedien gebildet wird. Selbstverständlich wissen die Medien um die Macht der Bilder und das Fernsehen lebt davon. Davon sprechen im Cartoon die TV-Kameras auf dem herannahenden CNN-Schiff: Sie wirken wie Kanonen und scheinen danach zu lechzen, Bilder zu schiessen und diese per Satellit in die ganze Welt zu verbreiten.

Der deutsche Philosoph Gernoth Böhme unterscheidet zwischen "Wirklichkeit" und "Realität". Als Wirklichkeit bezeichnet er eine bestimmte affektive Wirksamkeit, die von Bildern ausgeht. Mit dem Begriff der Realität dagegen bezeichnet er ausschliesslich die dingliche Welt, wozu er auch den Menschen zählt. Die Realität von Dingen ist in hohem Masse unbestimmt: Eine Landschaft beispielsweise kann von ganz unterschiedlichen Standpunkten aus betrachtet werden und erscheint in jedem Fall als eine andere. Was davon vom Betrachter wahrgenommen wird, ist immer nur **eine** ihrer Möglichkeiten - alle übrigen bleiben verborgen. Der Unbestimmtheit der Realität steht die Bestimmtheit der Bilder gegenüber. Wird dieselbe Landschaft fotografiert, so wird sie auf die eine im Bild dargestellte Möglichkeit fixiert.

"Virtuelle Realität" ist für Böhme die verselbständigte Wirklichkeit der Bilder. Der Begriff wäre mit "Simulation" nur unzureichend beschrieben. Computersimulationen sind vor allem in der Ausbildung von Piloten und militärischen Führungskräften beliebt: Das ist billiger, als mit richtigen Flugzeugen zu üben, und weniger riskant, als ein fremdes Land zu überfallen! Virtuelle Realität schaffen solche Simulationen freilich nicht.

Am intensivsten ist virtuelle Realität in den verselbständigten Bilderwelten erlebbar, die interaktive Computerspiele entstehen lassen. Die Zukunft gehört hier den "Massively Multi-player Online Role-playing Games" (MMORPG). Bekannte Online-Rollenspiele sind "EverQuest" mit Hunderttausenden, "World of Warcraft" mit 1.5 Millionen oder das koreanische "Lineage" mit 4 Millionen leidenschaftlichen Mitspielern. Online-Rollenspiele

verlangen den Mitspielern Investitionen in vielerlei Hinsicht ab. Bei "EverQuest" beginnt die Investition mit dem Kauf der Set-up-CD und der Bezahlung monatlicher Subskriptionsgebühren. Aber das ist noch das Wenigste. Viel bedeutender ist die Zeit, die investiert werden muss, um einen Charakter als Alter Ego zu schaffen, diesen adäquat mit Kleidung und Waffen auszurüsten und die vielen Prüfungen zu bestehen. Das Spiel ist nie fertig. Es wird angetrieben durch häufiges Feedback, das den Spieler herausfordert und ihn süchtig machen kann. Es gibt Spieler, die täglich mehr als 10 Stunden am Joy Stick verbringen. Einige berichten, in Stunden mehr zu erleben als sonst in zwei Monaten. Spiele wie "EverQuest" belohnen soziales Verhalten, da schwierige "Quests" nur lösen kann, wer in einer Gruppe organisiert ist. Arbeitsteilung spielt in der Gruppe eine ebenso wichtige Rolle wie Selbstregulation. Wie in der realen Welt werden hier Normen geschaffen, deren Verletzung zum Ausschluss aus der Gruppe führen kann.

Damit ist klar: virtuelle Aktionen können reale Folgen haben: In "EverQuest" beispielsweise ist Handel mit Kleidungsstücken, Waffen und Talenten möglich. Obwohl die Spielregeln das an sich ausschliessen, gibt es inzwischen spezialisierte Börsen, wo man seinem Alter Ego das Gewünschte gegen reales Geld beschaffen kann. Spätestens, wenn sich Gerichte mit Klagen aus Leistungsstörungen konfrontiert sehen, werden sie sich fragen: "Is this serious?".

Biographische Angaben:

Christoph Beat Graber, geb. 1960, Prof. Dr. iur., Rechtsanwalt, Ordinarius für Kommunikationsrecht, Wirtschaftsvölkerrecht und Rechtssoziologie und Leiter der Forschungsstelle i-call an der Universität Luzern.