



Bert te Wildt

Medialisation

Von der Medienabhängigkeit
des Menschen

Vandenhoeck & Ruprecht

Bert te Wildt, Medialisation



Bert te Wildt, Medialisation

Burkhard Voigt gewidmet

Bert te Wildt

Medialisation

Von der Medienabhängigkeit
des Menschen

Vandenhoeck & Ruprecht

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-525-40460-7

ISBN 978-3-647-40460-8 (E-Book)

Umschlagabbildung: 3d Wooden Book Shelf Background

© kittisak_taramas/Fotolia.com

© 2012, Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen /

Vandenhoeck & Ruprecht LLC, Bristol, CT, U.S.A.

www.v-r.de

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Printed in Germany.

Satz: SchwabScantechnik, Göttingen

Druck und Bindung: ☉ Hubert & Co., Göttingen

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

Inhalt

Vorwort	11
Der Umzug des Menschen in seinen medialen (T)Raum	13
Das Mediale als entscheidender Referenzbereich	14
Medialisation als Zivilisationskrankheit	17
Flucht in die Zukunft der Science-Fiction	19
Eintauchen, Interagieren und Abheben im Medialen ..	20
Die schrecklich schöne, neue Welt der Matrix	22
Das endlos flüchtige Wesen der Medien und der Begriffe, die wir uns von ihnen machen	25
Der Ursprung des Medialen im Körperlichen	26
Von der Schriftsprache zum digitalen Code	27
Zeitgemäße und vorläufige Mediendefinitionen	29
Geschichte und Gleichzeitigkeit im Medialen	33
Mediale Vorgeschichte – Gesprochene Sprache als Übergang vom Animalischen zum Humanen	34
Schriftsprachliche Wende – Von der Schrift zum Kultobjekt Buch	36
Bildsprachliche Wende – Von der Fotografie zum Massenmedium Fernsehen	37
Digitale Wende – Vom binären Code zum medialen Großraum des Cyberspace	40
Explosion und Implosion der Geschichte im Cyberspace	46

Von den Prophezeiungen der medialen Omnipräsenz . .	51
Die Erhabenheit des gesprochenen Wortes gegenüber medientheoretischen Zugriffen	54
Die zwiespältige Erhabenheit von Schrift und Buch . . .	55
Das Zurückbleiben des Fernsehens und seiner Zuschauer	58
Digitale Medien als Träger der virtuellen Dimensionen des Menschseins	62
Vom Mittler zur Mitte des Menschen	65
Medien als psycho-technologische Prothesen des Menschen	69
Die Botschaft ist mehr als das Medium	70
Die Eigendynamik des medialen Fortschritts	72
Von der Unsterblichkeit des Buches und seinen digitalen Nachkommen	74
Die ungewisse Zukunft der Audiovisionen von Film und Fernsehen	78
Die Zukunft der Computer und ihrer allgegenwärtigen Projektionen	82
Die Zukunft als Computerspiel	85
Die Zukunft im Internet und in seinen Derivaten	89
Die zeitliche und räumliche Allgegenwart des Cyberspace	95
Medialisation als Kehrseite des Materialismus	97
Spiele, Brot und andere mehr oder weniger existenzielle Bedürfnisse	98
Kritische Medientheorie als Kapitalismuskritik	100
Virtuelle Daseinsformen als Indikator für ökonomische Armut	101
Konkrete Realität als Luxusgut	104

<i>Enhanced Reality</i> als Übergangsraum zwischen konkreter und virtueller Realität	104
Das menschliche Gehirn und der Cyberspace als soziale Organe und Netzwerke	107
Babylonisches Leben zwischen den Zeilen	109
Das Internet als globales neuronales Netzwerk	111
Das individuelle Gehirn als soziales Netzwerk	115
Die Inflation der Beziehungsbegriffe im Internet	120
Die Gefahr eines ultimativen Großmediums für die Weltgemeinschaft	122
Von der individuellen Medienabhängigkeit des Menschen	125
Die gemeinsamen Wiegen und Wege von Psychoanalyse und Medienpsychologie	126
Potenziale und Grenzen virtueller Psychotherapie	131
Die Abhängigkeit vom Fernsehen in der Frühzeit elektronischer Medien	133
Medienabhängigkeit als <i>die</i> medienassoziierte psychische Erkrankung	137
Von den Schwierigkeiten des Medienentzugs und der Medienabstinenz	144
Avatare und Archetypen des Cyberspace	151
Licht und Schatten werfende Medien	153
Was das Internet nicht kann	159
Das Mediale in uns – Innerpsychische Medien	160
Die medialen Funktionen des Träumens	161
Narzisstische Phantasien und hysterische Inszenierungen als energetische Potenziale des Medialen	167

Medienabstinez und andere Arten von Medienkompetenz	175
Die Medienrezeption des sich entwickelnden Gehirns	177
Das schwierige Verhältnis zwischen Medienkompetenz und Medienabstinez	179
Introspektions- und Abstraktionsfähigkeit als Voraussetzung für Bewusstsein und Empathie	183
Entwicklungspsychologisches Nachvollziehen der medialen Evolution	187
Vor Bildschirmmedien groß und medienabhängig werden	190
Mediale Gewalt und Sexualität – Zur Diffusion von Kinder- und Erwachsenenwelt	192
Von der Notwendigkeit einer medienökologischen Bewegung	199
Vom Versäumnis medienpolitischen Handelns am Beispiel des Umgangs mit medialer Gewalt	201
Vom Charme der virtuellen Anarchie und der nüchternen Wahrheit ihres Scheiterns	204
Medienpolitik als Familien-, Bildungs- und Gesundheitspolitik	209
Medienabhängigkeit als Politikum	212
Medienökologie als Leitbild einer besseren Medienpolitik	215
Die Verantwortung in den Augen des Betrachters	217
Unterhaltung um jeden Preis und auf Kosten des Anderen	218
Das Mitleiden des einzelnen Zuschauers am Schicksal der Mehrheit der Menschen	221

Zur ästhetischen Unterscheidung von Kunst und Medialität	225
Aufwertung der Kunst durch das Mediale	226
Die begriffliche Vereinnahmung der Kunst durch das Mediale	227
Medienkunst als Amalgam von Kunst und Medialität ..	229
Verteidigung der Kunst gegenüber den Medien	236
Mediale Metamorphosen	241
Zivilisation und Medialisation	242
Medien als Träger eines Transformationsimpulses	246
Medien und Metapsychologie	248
Der Mensch als Medium	253
Luzide Träume als Metapher für künstliches Bewusstsein	256
Mediale Erscheinungen im Orbit	258
Der Mensch ohne Medium	261
Literatur	265
Danksagung	270

*»Nehmt Eure Wünsche als die Realität«,
so könnte der hoffnungslose Slogan der Macht
in einer Welt ohne Referentiale lauten.*

Jean Baudrillard, Agonie des Realen, 1978, S. 39

Vorwort

Den Ausgangspunkt dieses Buches bildet die Frage, warum sich der Mensch als Einzelner und als Gattung immer mehr von seinen Medien abhängig macht. Was sucht er im Cyberspace? Was kann er dort finden und was nicht? – Um Antworten auf diese Fragen zu finden, sollen die individuellen und kollektiven Dimensionen der Medienabhängigkeit des Menschen in einen größeren Zusammenhang gestellt werden. Im Sinne eines interdisziplinären Ansatzes werden von verschiedenen medienwissenschaftlichen Perspektiven aus Erklärungen dafür gesucht, dass der Mensch seine Existenz im Internet so weit wie möglich auf eine virtuelle Ebene verlagert. Mediengeschichtliche und -theoretische Erkundungen können beispielsweise aufzeigen, wie die Beschleunigung der medialen Entwicklung im Internet ultimativ kulminiert. Medienpsychologische und -anthropologische Erkenntnisse geben Aufschluss darüber, wie sich das neuartige Krankheitsbild der Internetabhängigkeit erklären und behandeln lässt. Medienpädagogische und -politische Überlegungen zielen schließlich auf Lösungsansätze ab, wie sich der Einzelne und die Gesellschaft vor einer ausufernden Medienabhängigkeit schützen können.

Mir ist bewusst, dass es ein gewagtes Unterfangen ist, sich als Zaungast den verschiedenen Medienwissenschaften zu nähern und sich ihrer essayistisch zu bedienen. Die Versuchung, die eigene klinische und wissenschaftliche Erfahrung mit Medienabhängigen und das Denken über Medien in seiner ganzen Vielfalt in einen größeren Zusammenhang zu stellen, war zu groß. Angesichts des hoffentlich deutlich werdenden Respekts vor den einzelnen Medienwissenschaften, insbesondere vor der Medientheorie, mögen einige Vereinfachungen und Vergrößerungen verzeihlich sein. Ich möchte das Internet und seine Derivate nicht grundsätz-

lich diskreditieren, sondern ihre rasante Weiterentwicklung im besten Sinne kritisch begleiten. Die Diskussionen über das Internet sind nach wie vor zu sehr von Polarisierungen gekennzeichnet, im Zuge derer sich die digitale Avantgarde einerseits und konservative Skeptiker andererseits immer wieder entzweien. Einig sind sich beide allerdings darin, dass es auch in der digitalen Zukunft darum gehen sollte, dass Medien dem Menschen dienen und nicht umgekehrt. Hierzu möchte »Medialisation« einen Beitrag leisten.

Bert te Wildt

*Spielt sich unser Leben am oder im Medium ab?
Unsere neuen technologisch vermittelten Beziehungen
zwingen uns zu der Frage,
in welchem Ausmaß wir selbst zu Cyborgs,
zu transgressiven Mischwesen aus Biologie,
Technologie und Code, geworden sind.
Die herkömmliche Trennung zwischen Mensch und Maschine
lässt sich immer schwerer beibehalten.*

Sherry Turkle, *Leben im Netz*, 1999, S. 30

Der Umzug des Menschen in seinen medialen (T)Raum

Medialisation meint die kollektive Umsiedlung des Menschen in denjenigen medialen Raum, in dem er sich seine individuellen und kollektiven Träume zu erfüllen hofft. Wenngleich die Zivilisation niemals alle Menschen der Erde erfasst hat, macht sich der zivilisierte Mensch nun auf, sich zu *medialisieren*. Während der Übergang vom Naturgeschöpf zum Kulturwesen die Menschwerdung schlechthin beschreibt, geht es bei Zivilisationsprozessen um soziale Entwicklungen und deren formale und damit auch technische Bedingungen. Im Zuge des technologischen Wandels, den wir momentan vor allem als digitale mediale Revolution erleben, vollziehen sich für Individuum und Gesellschaft fundamentale Veränderungen, die die Errungenschaften dessen, was wir bisher als Zivilisierung erlebt haben, in Frage stellen. Nicht die zentralen Plätze der Länder, Städte und Dörfer, sondern die medialen Plattformen bilden nunmehr die Mitte dieser neuen Form des menschlichen Zusammenlebens. Mit dem Umzug in den virtuellen Raum, den Cyberspace, scheint sich der Mensch auf neuartige Weise zu entwickeln und zu organisieren.

Dieser Vorgang ist zunächst ohne jede Wertung zu beschreiben. Um zu vermeiden, dem Medialen eine grundsätzlich negative Bedeutung zuzuschreiben, seien zwei Ausgangshypothesen vorweggeschickt. Wenn Sprache den Menschen als bewusstseinsfähiges Wesen auszeichnet und zu Recht als ursprüngliches Medium aufgefasst wird, dann gilt erstens: Medien machen den Menschen als solchen aus. Damit haben Menschen zweitens immer schon *auch* in einer medialen Dimension gelebt, das heißt in Phantasien und Gedanken, in Träumen und inneren Bildern. Diese innerpsychischen Beispiele, die im weitesten Sinne eine innere Vorstellungswelt ausmachen, können als frühe mediale Erscheinungsformen verstanden werden. Sie sind als Indiz dafür zu werten, wie sich das Mediale quasi aus dem Menschen heraus entwickelt hat. Zunächst waren diese medialen Vorläufer aber offensichtlich noch stark mit den Wahrnehmungen innerer und äußerer Erfahrungen verbunden, zuvorderst mit der körperlichen Existenz des Menschen in einer physisch erlebbaren Welt.

Die mediale Entwicklung hat sich über Jahrtausende hinweg vollzogen. Der Mensch hat sich allerdings vor allem im Zuge der letzten Jahrhunderte und noch mehr in den letzten Jahrzehnten immer weiter von seiner irdischen und leiblichen Gebundenheit gelöst. Seine Ausflüge in künstlerische und künstliche Welten sind immer ausgedehnter und raffinierter geworden. Mit der Erschaffung des Cyberspace hat sich zuletzt ein exponentielles Wachstum von Medialität ergeben, das einen Wendepunkt markiert, eine Umkehrung der Verhältnisse zwischen den irdischen und den virtuellen Lebensbedingungen des Menschen.

Das Mediale als entscheidender Referenzbereich

Wenngleich noch vor etwa fünfzig Jahren in unserer zivilisierten Gesellschaft der entscheidende Bezugspunkt allen Seins in der Regel das war, was wir als konkrete Realität erleben, so ist nunmehr das Virtuelle zum entscheidenden Referenzbereich geworden. Wenn wir ein Naturschauspiel erleben, dann erscheint es uns *wie in einem Film*. Eine besondere Begebenheit ist *romanesk*. Ein

Rendezvous und eine Liebesnacht sind nur dann *wirklich* schön und leidenschaftlich, wenn sie uns wie eine *Seifenoper* oder wie *Pornografie* vorkommen. Dies gilt auch für dramatische Ereignisse im negativen Sinne – vielleicht um sie auf diese Weise erträglich werden zu lassen. Wie Susan Sontag in ihrem Essay »Regarding the Pain of Others« aus dem Jahr 2003 treffend beschrieben hat, neigen Menschen heute dazu, gerade auch Katastrophen, die sie früher als unwirklich begriffen hätten, medialen Vergleichen zu unterziehen: »Aber eine Katastrophe, die man wirklich erlebt, wirkt nun oft auf unheimliche Weise wie ihre eigene Darstellung. Über den Angriff auf das World Trade Center am 11. September 2001 sagten viele, die sich aus den Türmen haben retten können oder die in der Nähe waren, in ihren ersten Berichten, er sei ›unwirklich‹ gewesen, ›surreal‹, ›wie im Kino‹. (Nach vierzig Jahren aufwendiger Katastrophenfilme aus Hollywood scheint der Ausspruch ›Es war wie im Kino‹ an die Stelle jener Formel getreten zu sein, mit der Überlebende von Katastrophen das zunächst Unfassbare dessen, was sie durchgemacht haben, früher auszudrücken versuchten: ›Es war wie im Traum.‹)« (2010, S. 28 f.). – Kurz, ob die positiven oder negativen Erlebnisse in unseren Augen und Erinnerungen eine Nachhaltigkeit, eine Bedeutung und einen Wert erhalten, entscheidet sich offensichtlich heute auf der Grundlage ihrer medialen Aura.

Das Mediale selbst wird damit jedoch zu einer übergeordneten Kategorie, von der eine ungeheure Macht ausgeht. Im Zuge dieser Überbewertung des Medialen hat der Mensch begonnen, sein Leben immer mehr im Hinblick auf seine konkrete oder potenzielle mediale Verwertbarkeit zu gestalten und zu beurteilen. Ohne dass wir uns dessen gewöhnlich bewusst sind, fragen wir uns immer häufiger, ob unsere Lebenserfahrungen *medientauglich* sind, und zwar in zweierlei Hinsicht: Entweder soll uns das Erlebte an eine mediale Erfahrung erinnern oder es soll medial festgehalten werden. Im besten Fall findet – im Sinne einer unendlichen Selbstreferenz des Medialen – beides gleichzeitig statt und dies nicht nur für den Einzelnen, sondern auch für einen möglichst großen Kreis anderer Menschen, die dann im Rahmen sozialer

Netzwerke an diesen medialisierten Lebensäußerungen Anteil nehmen können.

Wenn wir das, was wir erleben, kontinuierlich mit medialen Inhalten von Büchern und Filmen vergleichen, dann kann dies unterm Strich nur eine ernüchternde Wirkung haben. Das Auf und Ab unseres Alltags ist in der Regel nicht so spannend wie das zu einer Geschichte destillierte Leben einer Romanfigur. Wir selbst und unser Partner sind nicht ständig so stark und schön wie unsere Filmhelden und -heldinnen. Unsere Sexualität kann nicht immer so aufregend sein, wie es ein pornografischer Film uns suggerieren könnte. Die immer realistischer werdenden Parallelwelten von Internet und Computerspielen werden zugleich immer faszinierender, sodass sich das Alltagsleben kaum noch an ihnen zu messen vermag. Dahinter fällt unsere konkret-reale Umwelt zurück, wird unattraktiv und vernachlässigbar.

Insofern macht es Sinn, sein Leben gleich ganz – oder zumindest so komplett und komplex wie möglich – auf eine virtuelle Ebene zu verlagern. Es verwundert also nicht, dass es Teile der heranwachsenden Generationen versäumen, ihre Existenz in der konkret-realen Welt auf eine Weise einzurichten, die ihnen die Grundlage für ein autonomes Erwachsenenleben bietet. Noch mehr als das: Sie scheinen das konkret-reale Leben gegen das Leben in der virtuellen Realität eintauschen zu wollen. Sie haben gar nicht mehr das Bedürfnis, Helden in dem zu sein, was wir das *eigene Leben* zu bezeichnen gewohnt sind, weil sie es ja in ihren virtuellen Stellvertretern, ihren Avataren, bereits sein können. So wird das Mediale nicht nur zum entscheidenden Referenzbereich des Lebens, sondern auch zum zentralen Lebensbereich.

Aber wir versuchen nicht nur alles, was wir erleben, im Hinblick auf seine mediale Vergleichbarkeit zu bewerten, sondern auch daraufhin, inwieweit sich sein Transfer ins Mediale als machbar und lohnenswert erweist. In einem Land wie Deutschland hat bald jeder Mensch einen Computer am Körper, mit dem er weitaus mehr als nur telefonieren kann. Wir empfangen und senden mit diesen Computern alle Arten von Botschaften und Nachrichten. Und wir können mit ihnen Töne, Bilder und Filme sowohl auf-

nehmen als auch abspielen. Täglich entstehen auf diese Weise Milliarden von Text-, Ton-, Bild- und Filmdateien, die in privaten und öffentlichen Archiven gespeichert werden. Diese Medialisierung des Alltagslebens wird von immer mehr Menschen nicht nur als Möglichkeit, sondern als Notwendigkeit erlebt. Im Zuge dessen wird jede erlebte Situation auf ihre mediale Verwertbarkeit hin überprüft. So setzt sich nicht nur ein gedanklicher Filter vor unsere Wahrnehmung, sondern auch ein technischer: Zwischen jede Begegnung mit der Welt und dem Anderen schieben sich Apparaturen, eine Linse und ein Bildschirm, ein Mikrofon und ein Lautsprecher, welche die Wahrnehmung des individuellen Menschen bisweilen bis zur Unkenntlichkeit verstärken und verfremden.

Der Mensch betrachtet sich und sein Leben quasi ständig aus der Außenperspektive. Den medialen Blick des Anderen mimetisch antizipierend führt er eine Selektion durch. Er schreibt, fotografiert und filmt nur das, was ihn vor allem auf diejenige Art und Weise darstellt, wie er gesehen werden möchte. Bald werden wir ständig bereit sein, fotografiert und gefilmt zu werden. Wir medialisierten Menschen warten ständig auf unsere Entdeckung durch den Anderen oder noch besser: von einer Masse von Anderen. Damit haben wir unserem Leben sozusagen ein Reality-Format verliehen, im schlimmsten Fall sogar das einer Casting-Show. Spätestens dann erübrigt sich die Frage nach der Natürlichkeit und Authentizität des Individuums. Dabei glauben wir uns über das Mediale so umfassend und genau wie möglich selbst *ausdrücken* und auf diese Weise *verwirklichen* zu können. Im wortwörtlichen Sinne des Wortes drücken wir uns derart umfassend aus, dass wirklich nichts mehr von uns übrig bleibt.

Medialisation als Zivilisationskrankheit

Wenn sich der Mensch ständig in mediale Abbilder hineinversetzt, weil er unter anderem versucht, sich selbst in ein mediales Vorbild für andere zu verwandeln, dann stellt sich die Frage, ob er dabei *mehr* oder *weniger* er selbst ist beziehungsweise wird.

Die Verfremdungseffekte des Medialen wirken allerdings nicht nur auf den Umgang mit sich selbst, sondern in erster Linie auch auf die Beziehung zum Anderen. Die Frage, ob das, was hier als *Medialisation* bezeichnet wird, tatsächlich zu einer individuellen und kollektiven Selbstentfremdung des Menschen führt oder ob die medialen Weiterentwicklungen die Menschen vielmehr zu sich selbst und zueinander führen, ist nicht leicht zu klären.

Die Beantwortung einer solchen Frage fällt schon im Hinblick auf das Phänomen, das wir als Zivilisation bezeichnen, nicht leicht. Aus einer globalen Perspektive betrachtet erscheinen zumindest diverse zivilisatorische Errungenschaften als ähnlich fragwürdig wie die Medialisation: Hat die Zivilisation unterm Strich ein Mehr an Frieden in die Geschichte gebracht? Macht uns ihr Wohlstand zu glücklicheren Menschen? Ist der zivilisierte Mensch insgesamt weniger krank? Gibt es aufgrund der Zivilisation global gesehen weniger Hunger in der Welt? Hat sie die Erde für den Menschen nachhaltig bewohnbarer gemacht? Beim Versuch, auf diese Fragen Antworten zu finden, könnte man dazu neigen, sich dem extrem kulturpessimistischen Ausspruch Alfred N. Whiteheads aus dem Jahre 1927 anzuschließen: »The major advances in civilization are processes that all but wreck the societies in which they occur« (S. 88). – Zumindest in Bezug auf ökologische Fragestellungen, auf Fragen nach dem Lebensraum, in dem wir noch leben können und wollen und den wir mit übermäßiger Kultivierung zu zerstören drohen, erscheinen die zivilisatorischen Errungenschaften ebenso als Problem wie als Lösung.

Im Zuge dessen verwundert es nicht, dass sich der Mensch auf die Suche nach einer Alternative zu seinem bisherigen Lebensraum macht. Er wird zum *digitalen Nomaden*. Allerdings macht es einen großen Unterschied, ob Menschen wegen Hunger, wegen Umweltkatastrophen oder wegen zivilisatorischen Überdrusses die Flucht aus ihrer bisherigen Lebensumgebung antreten. Wenn wir unsere Zivilisation lieb gewonnen hätten und wirklich überzeugt von ihr wären, dann würden wir wohl überzeugender dafür sorgen, dass Menschen in der »Dritten Welt« auf die eine oder andere Art und Weise Anteil an ihr hätten. Wir haben die-

ses Ansinnen aufgegeben, anders lässt sich unsere Flucht in die Zukunft des Cyberspace kaum verstehen.

Flucht in die Zukunft der Science-Fiction

In Romanen, Filmen und Fernsehserien ist das Genre der Science-Fiction stets schon eine Ausdrucksform dieser Fluchttendenz beziehungsweise dieser Suchbewegung gewesen. Wenn man die Essenz dessen, was das Genre der »wissenschaftlichen Fiktion« geschaffen hat, ernst nimmt und in ihm weniger die Fiktion als vielmehr ein wissenschaftliches Potenzial sieht, dann ist zu erkennen, wie Forschung und Technik heute auf vielfältige und sich am Ende ergänzende Weise daran arbeiten, den Ausstieg des Menschen aus seinem bisherigen irdischen Dasein vorzubereiten. Bislang galt innerhalb solch wissenschaftlicher Fiktion die Prognose, dass wir eines Tages, und zwar spätestens, wenn die Erde unbewohnbar geworden ist, in riesige Raumstationen oder auf fremde Himmelskörper umsiedeln werden. In diesem Zusammenhang hat sich die Frage nach Realität oder Virtualität in verwandelter Form gestellt: Werden wir auf künstlichen, also selbst-erschaffenen oder auf natürlichen, also real-existierenden Planeten leben? In Analogie hierzu lässt sich inzwischen mit Blick auf die Erfindung des Internets in ähnlicher Weise nach der Umsiedlung des Menschen in den Cyberspace fragen: Werden wir es mit Hilfe unserer Technologien schaffen, den Planeten Erde so zu gestalten, dass wir ihn und damit unsere hiesige Lebensgrundlage erhalten können, oder werden wir versuchen, einen Weg zu finden, mehr oder weniger ganz in eine virtuelle Parallelwelt umzusiedeln? Die Frage nach einem solchen Plan B drängt sich nicht zuletzt deshalb auf, weil der zivilisierte Mensch es müde geworden zu sein scheint, darauf zu warten, dass ein bewohnbarer Planet gefunden oder gebaut wird. Die Krise der bemannten Raumfahrt und die halbherzigen Rettungsversuche des Mutterplaneten Erde mögen als Indiz dafür gewertet werden, dass der Mensch seine Zukunft weder im All noch auf der Erde sieht. Ohne sich dessen bewusst zu sein, glaubt er, sich mit dem Cyberspace einen neuen Lebens-

raum erschlossen zu haben, der ihn von den Bedingtheiten des irdisch Diesseitigen zu befreien und alle Versprechungen vom Jenseitigen zu erfüllen vermag.

Eintauchen, Interagieren und Abheben im Medialen

Neben den intensivierten medialen Wirkungen, welche die digitalen Medien durch immer realitätsnähere Darstellung und sinnesphysiologische Vermittlung erzielen, ist es vor allem die Einführung der Beziehungsdimension ins Mediale, welche die digitale Revolution auszeichnet. Die Steigerung des Erlebens des Nutzers von Kommunikationssystemen durch erhöhte Sinnesansprache bezeichnet man als *Immersivität* und die Einbeziehung des Nutzers als aktiv Handelnden als *Interaktivität*. Dabei sind Immersion und Interaktion nicht gänzlich voneinander getrennt zu betrachten. Dementsprechend beschrieb der amerikanische Medienforscher Michael Heim (1998) die erhöhte Immersivität und Interaktivität, welche gemeinsam zu einer erhöhten *Intensität* führen, mit der letzten zusammen als die drei entscheidenden Kennzeichen der medialen Erfahrungsmodalitäten des Cyberspace.

Die Immersivität der digitalen Medien führt dazu, dass wir uns als Teil eines medialen Geschehens erleben. Dieses Eintauchen ins Mediale vermögen wir dank unserer Vorstellungskraft schon bei einem Roman und einem Film. Die Digitalisierungseffekte des Medialen nehmen uns die Notwendigkeit der aktiven Vorstellung immer weiter ab, sie kommen uns quasi entgegen, während sie uns gleichzeitig immer mehr aktives mediales Handeln abverlangen. Dies wird weniger als mühevoll denn als attraktiv erlebt, weil uns die digitalen Medien zunehmend den Eindruck vermitteln, spielend leicht mit real anmutenden virtuellen Stellvertreterfiguren in ebenso real erscheinenden Welten unterwegs zu sein. So phantastisch diese Welten auch aussehen mögen, sie machen mittlerweile einen im engeren Sinne animierten, also quasi beseelten Eindruck, weil die geschaffenen Spielfiguren und Spielwelten täuschend echt und lebendig aussehen. Dazu kommt, dass die neuesten digitalen Medien neben dem Seh- und Hörsinn

weitere Sinne einbeziehen, beispielsweise bei einigen Spielkonsolen den Tast- und Gleichgewichtssinn. Dass wir damit immer tiefer in die virtuelle Welt abtauchen und uns, je nachdem, wie viel Zeit wir darin verbringen, immer häufiger und weiter von unserer körperlichen Existenz im Hier und Jetzt entfernen, kann in eine geradezu gefährliche Selbstvergessenheit führen. Dies alles wäre aber nur halb so schlimm beziehungsweise halb so faszinierend, wenn wir unsere virtuellen Stellvertreter, die sogenannten *Avatare*, nicht in Szene und Beziehung setzen würden zu den Avataren, hinter denen andere reale Menschen agieren, die ihnen sozusagen eine Individualität, eine wesenhafte Aura verleihen.

Der Interaktivität des Cyberspace ist es gedankt oder geschuldet, dass wir nicht mehr allein passive Zuschauer sind, sondern zu aktiven Nutzern werden. In Foren und Blogs, in Computerspielen und kollektiven Enzyklopädien sind wir gleichsam Empfänger und Sender. Auf diese Weise geraten Mediennutzer untereinander in ein mehr oder weniger paritätisch strukturiertes Beziehungsgeflecht. Emotionale und geistige Beziehungserfahrungen lassen sich offensichtlich virtualisieren. Dies gilt allerdings nicht gleichermaßen für körperliche Bindungen. Ähnlich wie die irdischen Bedingungen werden die leiblichen Grenzen des Körpers zur unliebsamen Last, wenn dieser Körper nur noch dazu dient, die eigene virtuelle Existenz zu generieren und zu tragen. Was als digitaler Code der technischen *Hardware* ein virtuelles Leben entlockt, ist der *Wetware* Mensch die DNA, die ihm zu natürlichem Leben verhilft. Längst aber haben wir damit begonnen, maschinelle und natürliche Hard- und Software miteinander zu verbinden, sodass sie in ihrer Gesamtheit einen virtuellen Raum aufspannen, der über beziehungsweise jenseits der materiellen Welt zu schweben scheint. Diese virtuelle Parallelwelt, zu der wir bald von überall her Zutritt haben werden – von jedem Mobilgerät, Bildschirm und Kühlschranks aus, um nur einige wenige Beispiele zu nennen –, bezeichnen wir als den Cyberspace. Der *mediale Film*, der sich damit über unsere Welt gelegt hat und durch den wir sie betrachten, scheint sich zu verselbstständigen und vor unseren Augen wie ein Raumschiff abzuheben, uns glauben

machend, dass uns dieses vollständig mitnimmt. Auf diese Weise enthält und nährt der Cyberspace das Versprechen, woanders als in diesem Körper auf diesem Planeten leben zu können.

Die schrecklich schöne, neue Welt der Matrix

Der Science-Fiction-Film »Matrix« aus dem Jahre 1999 zeigt eine sinistre Umsetzung dieses Versprechens, welche gleichermaßen als seine Erfüllung und Enttäuschung verstanden werden kann. Der epochale Film, der vielleicht sogar ein vorläufiges Ende der Science-Fiction markiert, ist eine Art filmische Synthese aller apokalyptischen Visionen des Cyberspace. Die *Matrix* denkt alle negativen Prognosen im Hinblick auf biotechnologische, robotische und digitale Entwicklungen konsequent zu Ende: In einer fernen Zukunft ist der Mensch in völlige Abhängigkeit von den von ihm erschaffenen Technologien geraten. Sein Körper wird von Maschinen in Kokons gehalten, welche mit Nährlösungen gefüllt sind. Während sein Organismus als Energielieferant für die Maschinenwelt dient, wird der Mensch über eine Hirnsonde medial so versorgt, dass er sich in einer Welt wie der unsrigen wähnt. Dies ist mehr als eine Allegorie auf den Ausspruch Aldous Huxleys (1932), der Mensch der Zukunft werde in Abhängigkeit gehalten, indem man ihn unterhalte. Von den Maschinen der Matrix werden der Körper einerseits und die Psyche andererseits separat voneinander *gehalten* und *unterhalten*, dies unter Ausschaltung des Bewusstseins, was vielleicht den entscheidenden Aspekt dieser Geschichte ausmacht. Sie bringt nämlich das auf den Punkt, was uns noch genauer beschäftigen wird: den Bewusstseinsverlust, der dem Menschen droht, wenn versucht wird, das Psychische vom Körperlichen abzutrennen.

Der virtuelle Raum, den wir Cyberspace nennen, breitet sich immer weiter aus und erzeugt zur Welt der konkret-realen Erscheinungen ein Spannungsfeld. Hier bahnt sich, wenn schon keine Trennung, so doch ein immer schmerzhafterer Spagat zwischen konkreter und virtueller Realität an. Im besten Fall geht es jedoch nicht um die unmögliche Aufgabe, sich zwischen der einen

oder anderen Welt zu entscheiden. Denn es ist schlechterdings nicht vorstellbar, dass der Mensch seinen Körper ganz verlässt, ohne als Gattung oder Individuum zu sterben. Allerdings ist es auch kaum mehr denkbar, dass der mittlerweile nicht nur zivilisierte, sondern auch medialisierte Mensch ohne Medien leben könnte. Seine Medienabhängigkeit steigt individuell und kollektiv rasant an. Wenn man einen im engeren Sinne medienabhängigen Menschen vor die Entscheidung stellen würde, ob er für immer in einem matrix-ähnlichen Szenario oder lieber frei von Medien leben wolle, so fiel die Wahl unweigerlich zugunsten des Cyberspace aus, also für ein Leben, das er zwar eingesperrt in einem fensterlosen Raum verbrächte, in dem er aber stets mit Essen, einem schnellstmöglichen Internetanschluss und der neuesten Soft- und Hardware versorgt wäre.

Und wenn wir ganz ehrlich sind: Wer von uns hielte es denn noch für möglich, in einer Welt ohne Mobiltelefone und Computer, Zeitungen und Bücher zu leben? – Noch einmal: Der zivilisierte Mensch erlebt sich als das, was er ist, vor allem durch Medien. Das Ausmaß der Medialisierung der Welt hat schon vor der Digitalisierung einen kritischen Punkt erreicht. Mit der exponentiellen Entwicklung des Internets und seiner digitalen Derivate, die sich zum alles umfassenden Cyberspace vereinigen, überschreiten wir allerdings eine Grenze. Ob wir damit das Tor zu einer *schönen neuen Welt* öffnen, bleibt abzuwarten. Inzwischen steht jedoch eine ungelöste Frage im Raum: Erfüllen wir uns mit der Medialisation einen Menschheitstraum oder geraten wir in Wirklichkeit in einen Albtraum?

*Medien sind Werkzeuge,
die der Koordination zwischenmenschlichen Handelns dienen.*

Mike Sandbothe in Münker et al. (Hrsg.),
Medienphilosophie, 2003, S. 195

Das endlos flüchtige Wesen der Medien und der Begriffe, die wir uns von ihnen machen

Mediendefinitionen können in ihrer Veränderbarkeit Meilensteine der medialen Entwicklung markieren. Neue Definitionen von dem, was Medien sind oder sein sollten, korrespondieren stets mit den Paradigmenwechseln in der Mediengeschichte. Einem Paradigmenwechsel, einer Wandlung der *Vorzeichen* also, liegt vermutlich immer eine Veränderung der Zeichen, ein Wandel des medialen Repertoires zugrunde. Nach dem *linguistic turn*, der schriftsprachlichen Wende, und dem *iconic turn*, der bildsprachlichen Wende, sind wir nun Zeuge einer digitalen Zeitenwende. Um die Bedeutung des *digital turns* verstehen zu können, ist es nützlich, sich näher anzuschauen, welchen Begriff sich Menschen im Laufe der Geschichte von dem gemacht haben, was wir als *Medium* bezeichnen.

In diesem Zusammenhang gilt es zu beachten, dass die heutige Verwendungsweise des Begriffs *Medium* nicht wesentlich älter als fünfzig Jahre ist und seine zurzeit vorherrschende Bedeutung sich erst in den 1960er Jahren herausgebildet hat. Seitdem hat er darüber hinaus eine rasante Entwicklung durchgemacht, ohne dass sich bis dato eine ultimative Begriffsdefinition etabliert hätte. Ebenso wie ein *Medium* ein Träger und Bote ist, der hinter dem, was er trägt, das heißt seinem Inhalt und seiner Botschaft, möglichst in den Hintergrund treten, ja am besten ganz verschwinden soll, verflüchtigt sich auch der Begriff, den wir uns vom *Medialen*

Mit der globalen Einführung des Internets und seiner Derivate hat die kollektive und individuelle Medienabhängigkeit des Menschen eine kritische Dimension erreicht. Nach der Kultivierung und Zivilisierung der Menschheit kündigt sich mit der Medialisierung eine neue Epoche an. Die »Medialisation« erhebt den Cyberspace zum neuen kollektiven Lebensmittelpunkt. Der Transfer des spezifisch Menschlichen auf eine virtuelle Ebene wird aus verschiedenen medienwissenschaftlichen Perspektiven beschrieben. Am Anfang der digitalen Revolution, deren stauende Zeugen wir sind, bleibt offen, ob es dem Menschen weiterhin gelingen wird, dass das Mediale ihm dient und nicht umgekehrt.

Der Autor

Priv.-Doz. Dr. med. Bert te Wildt leitet als Oberarzt die Ambulanz der Klinik für Psychosomatik und Psychotherapie des LWL-Universitätsklinikums Bochum, im Rahmen derer er Internet- und Computerspielabhängige behandelt. Er hat sich zum Thema Internetabhängigkeit habilitiert und ist Mitbegründer des Fachverbands Medienabhängigkeit.