2008/20 Thema

https://www.jungle.world/artikel/2008/20/wenn-die-wirklichkeit-dich-ueberholt

Virtualität und Realität

Wenn die Wirklichkeit dich überholt

Von **Roger Behrens**

Aus der Begeisterung für die wirklichkeitsgetreue Grafik der Computerspiele lässt sich erkennen, dass die Vorstellung von Wirklichkeit nicht unbedingt etwas mit der Realität zu tun hat.

Der christliche Mensch hält Pfingsten für die Ausschüttung des Heiligen Geistes. Passend zu diesem Datum machte die Süddeutsche Zeitung vergangenes Wochenende das Computerspiel »Grand Theft Auto IV« zum »Thema des Tages«. Die Artikel beschäftigten sich mit dem Phänomen, dass Computerspiele mittlerweile mehr Geld als Blockbuster-Filme einspielen. Doch wie sich in den Verkaufszahlen Sehnsüchte, Wünsche, Erwartungen und sonstige Bedürfnisse der Konsumenten widerspiegeln, beantworten die Artikel nicht. Dazu müsste man diese Zahlen allerdings addieren, statt sie zu kontrastieren.

Dabei ist ein Computerspiel wie »Grand Theft Auto« keineswegs für ein Massenpublikum, sondern den Kunden als Individuum entwickelt, denn das Spiel liefert eine Vorstellung von Welt, die soziales Verhalten nur als Delinquenz kennt. Bei »Grand Theft Auto« ist es die Figur des Immigranten Nico Bellic, der in vorgefertigten, aber aufwändig generierten Situationen Handlungen durchspielt, die euphemistisch als Abenteuer und Erlebnisse deklariert werden: Leute bescheißen, umbringen, beklauen und natürlich Autofahren. Und die Stadt, in der Nico sein Unwesen treibt, heißt zu allem Überfluss »Liberty City«.
Was hier Freiheit genannt wird, bezeichnet genau den Zustand von Barbarei, vor dem jedes bürgerliche Freiheitsrecht den Menschen zu schützen beansprucht. Nicht von ungefähr ist deshalb die Hauptfigur Nico ein einziges Stereotyp von einem Gewaltmenschen, in dem der Ghettokämpfer, der Jihad-Gotteskrieger und der nationalistische Freischärler physiognomisch verschmelzen. Der Rassismus wird wie selbstverständlich ergänzt vom Sexismus. Frauen gibt es auch – Prostitution ist gleichsam ihr Beruf und Charakter.
Mit Blockbuster-Filmen und trivialmythischen Romanen teilen die millionenfach verkauften Computerspiele auch die Kurzlebigkeit. Der enorme ökonomische Erfolg findet keine Entsprechung im »kulturellen Kanon«. Kaum jemand redet noch von »Stalker – Shadow of Chernobyl«, dem Kassenschlager des vergangenen Jahres. Und dennoch sind solche

Produkte in ihrer soziokulturellen Bedeutung keineswegs zu unterschätzen. Sie sind historisch irrelevant, und gleichzeitig sind sie nichts anderes als ein adäquater Ausdruck der Geschichte der Gegenwart; Ausdruck der Funktion, die die Software und die Hardware im Alltag der Menschen haben.
Das macht diese Computerspiele zu einem integralen Bestandteil der Popkultur; und dass das Subunternehmen, das »Grand Theft Auto« vermarktet, ausgerechnet »Rock Star Games« heißt, ist deshalb treffend. Dieses Spiel funktioniert in seiner gesellschaftlichen Bedeutung wie Popmusik. Das geübte Ohr kann etwa aus einer Beethoven-Sinfonie soziale Wirklichkeit um 1800 heraushören, mit einem Beatles-Song geht es gerade eben noch, mit Madonnas »Hard Candy« kann man das nicht mehr. Auch deshalb neigt man dazu, die einzelnen Phänomene zu isolieren. Die Beatles waren noch ein gesellschaftliches Ereignis, die ersten Madonna-Alben auch; heute bleibt die soziale Reichweite von Madonna auf das Feuilleton beschränkt. Genauso verhandeln die Medien das Für und Wider von Computerspielen, als könne man sie aus sich heraus begreifen, als sei alles, was es hier an Gesellschaft zu erfahren gibt, gewissermaßen in die Software programmiert. Dazu gehört die Tendenz, die Gesellschaft selbst als Spiegel der Computerspiele zu verstehen, und nicht umgekehrt.

Allgemein wird die realistische, »wirklichkeitsgetreue« Grafik, die Computerspiele wie »Grand Theft Auto«, »Stalker« oder »World of Warcraft« bieten, begeistert gefeiert. Jedoch allein die Vorstellung von dem, was hier als Wirklichkeit begriffen wird, ist nicht unproblematisch – und zwar sowohl in Hinblick auf den Inhalt als auch auf die Form. Inhaltlich meint Wirklichkeit hier die authentische Abbildung: Die in »Grand Theft Auto« simulierte Stadt Liberty City sieht aus wie ein vollkommen zum Moloch mutiertes New York, das virtuelle Tschernobyl in »Stalker« zeigt die originalen Bilder, die man von den Fernsehaufnahmen 1986 kennt. Aber Realität im Sinne eines realen sozialen Verhältnisses, also als Wirklichkeit, die dynamisch mit Möglichkeiten ihrer Veränderung in Beziehung steht, gibt es hier nicht. Und gerade weil es diese Veränderungsmöglichkeit nicht gibt, werden diese virtuellen Film- oder Computerwelten als Wirklichkeit identifiziert. Was aber dieser Wirklichkeit fehlt – und das markiert den Übergang vom inhaltlichen zum formalen Problem dieser Realitätsvorstellung – ist Materialität, nicht nur im Sinne physikalischer Greifbarkeit oder »taktiler Qualität« (Benjamin), sondern vor allem in Hinblick auf einen materialistischen Begriff von Welt, das heißt als »materielle Lebensverhältnisse« (Marx). Inwiefern dieser Realitätsvorstellung der materialistische Begriff fehlt, merkt man daran, dass Kritik gemeinhin nur als technische formuliert wird und darauf beschränkt bleibt, dass von der Fotografie bis zu den Computerspielen die Wirklichkeit bloß repräsentiert werde.

Im Fokus einer materialistischen Kritik der Technik steht aber die Frage, welche Wirklichkeit repräsentiert wird. In den virtuellen Computerwelten überlebt ein idealistischer Wirklichkeitsbegriff nicht zuletzt durch eine pseudomaterielle Mimesis an das, was wir gemeinhin als »unsere Wirklichkeit« wahrnehmen; ein idealistischer Wirklichkeitsbegriff, der vom Bewusstsein in die Sinne abwandert: Alles sieht täuschend echt aus. Und darin liegt das formale Problem dieses Realitätsverständnisses. Nämlich, dass es eine Wirklichkeit »da draußen« gibt, die von der Software – vom Film, vom Computerspiel – zwar repräsentiert werden kann, der aber die Hardware – das Kino, der Fernseher, die

Konsole – äußerlich bleibt.
Manche befürchten etwa, dass gerade durch die realistische Darstellung der Computerspielgrafik die Spieler, zumal die jungen, bei denen man glaubt, dass sie im Umgang mit der Realität noch nicht so geübt sind, den Kontakt zur Wirklichkeit verlieren. Tatsächlich verlieren sie hier aber nichts, sondern konstruieren sich eine neue, eine eigene Wirklichkeit. Die mag man für grausam, beschränkt oder asozial halten, sie ist aber durchaus ein konkretes materielles Verhältnis.

Einer der wenigen Versuche, einen materialistischen Begriff der Realität zu gewinnen, der angesichts der Entwicklung der Computerspiele zu diskutieren wäre, ist Siegfried Kracauers »Theorie des Films« von 1960. Kracauer geht es, so der Untertitel, um die »Errettung der äußeren Wirklichkeit«. Entscheidend ist bei ihm der Gedanke, dass das künstliche Bild – sei es die Fotografie, sei es der Kinofilm, sei es das Computerspiel – Wirklichkeit nicht nur repräsentiert, sondern überhaupt erst konstruiert, erzeugt und hervorbringt. Gerade die Technik ermögliche einen Zugriff auf Wirklichkeit, der ansonsten nicht gegeben ist. Im Film werde Wirklichkeit gerettet, weil das Kino »der Natur den Spiegel vorhält und damit die ›Reflexion‹ von Ereignissen ermöglicht, die uns versteinern würden, träfen wir sie im wirklichen Leben an«.
Nicht dass die Welt, in der wir leben, tatsächlich so brutal und unmenschlich ist, wie es etwa in »Grand Theft Auto« digital vorgemacht wird. Aber in unserer Welt scheint die Darstellung von Gewalt und Elend spannender zu sein als zum Beispiel der computerspielerische Entwurf einer emanzipierten Gesellschaft oder zumindest einer friedfertigen Gesellschaft. Ein Computerspiel, in dem statt Auto Eisenbahn gefahren wird, in dem Städte aufgebaut statt zerstört werden, ist langweilig; mit »World of Warcraft« und dergleichen können Spiele wie »Railroad Tycoon« oder »SimCity« nicht mithalten.
Und dennoch liegen die Modelle Weltzerstörung/Weltaufbau merkwürdig nah beieinander. Eines der ersten digitalen Computerspiele hieß »Spacewar!« und wurde 1961 am Massachusetts Institute of Technology entwickelt. An der Programmierung beteiligt war die Studentenorganisation Tech Model Railroad Club, die seit ihrer Gründung 1946 eine riesige Modelleisenbahnanlage aufbaut. Tatsächlich bietet eine Modelleisenbahn wesentlich mehr Möglichkeiten der Interaktion als ein Computerspiel, doch darauf kommt es nicht an.
Vielmehr sind es die potenziellen Persönlichkeitsbilder, die über diese Formen virtueller Modellwelten transportiert werden, die das eine zum lächerlichen Hobby degradieren und das andere zum interessanten Tagesthema machen. Auch wenn die Eisenbahn ehedem Symbol des Fortschritts war und spätestens seit Lenins Zugreise auch Lokführer als revolutionärer Beruf gelten kann, ist die Welt der Modellbahn eine Welt der kollektiven und anonymen Masse. Die Modellbahnanlage bleibt Außenwelt und der Modellbahner selbst gleichsam der unbewegte Beweger am Trafo und Stellpult.
Dass die Computertechnik sich hier flexibler zeigt als die Modellbahntechnik, hat nicht zuletzt mit der Entwicklung des postmodernen Individualismus zu tun, der sich in den siebziger Jahren in der Erfindung des PC manifestiert. Damit bekam nicht nur jede Person ihren privaten Rechner, sondern der Computer selbst wurde gewissermaßen zur Person. Und im selben Maße, wie sich gleichzeitig die Trennung von Hard- und Software durchsetzte, erhielt als spezifisch programmierte Matrix der Computer eine Persönlichkeit. Dass das schließlich eine autoritäre Persönlichkeit geworden ist, ein universeller Atavar

namens Nico, hat indes weniger mit der Computertechnik zu tun als mit der technologischen Rationalität selbst, die sich gesellschaftlich durchgesetzt hat und nach deren Muster Software und Hardware, programmierte Gewaltexzesse und integrierte Schaltkreise gleichermaßen funktionieren.

© Jungle World Verlags GmbH