

Sind virtuelle Realitäten eine neue Form der Wirklichkeit?

Eine gesellschaftstheoretische Perspektive

Will man heute zwischen realer, fiktiver und virtueller Wirklichkeit unterscheiden, stößt man auf typische Phänomene, die den jeweiligen Bereichen zugeordnet werden. Üblicherweise ist der Bereich der Fiktion für künstlerische Formen wie Romane, Gedichte oder Spielfilme reserviert. Die virtuelle Realität dagegen bezieht sich auf animierte Welten wie Computerspiele, Flugsimulatoren oder Internetseiten. Der Rest unserer Wirklichkeit, so lautet der Umkehrschluss, muss der „echte“, der „wirkliche“, der „reale“ Teil unserer Welt sein, gewissermaßen unser alltägliches Dasein, vom morgendlichen Duschen bis zum abendlichen Zähneputzen. In diesem Sinn bezieht sich die virtuelle Wirklichkeit auf den Computer als technische Errungenschaft, die fiktive Wirklichkeit auf die Kunst als Ausdrucksform und die reale Wirklichkeit auf alles, was nicht in diese beiden Bereiche fällt. Das Problem einer solchen Sicht ist, dass die Grenzen zwischen diesen Einteilungen kaum scharf zu bestimmen sind. Einerseits haben „die Verwicklungen und wechselseitigen Spiegelungen von realer und fiktiver Realität“ erst zur Komplexität geführt, die funktional ausdifferenzierte Gesellschaften ausmachen (Esposito 2007: 78). Denn was ist mit Sozialutopien? Sind diese reine Fiktion oder fiktive Realität? Andererseits steht die virtuelle Realität mit ihren Verbindungen zur fiktiven (Kinofilme, Computerspiele) und realen Realität (Flugsimulatoren) eher quer zu einer einfachen Dreiteilung. In diesem Sinn bezieht sich die Bezeichnung „virtuell“ eher auf die mediale Weiterentwicklung durch Computertechniken, nicht aber einen genuinen Realitätsbereich.

Um das Beziehungsgewebe der Dreiteilung von realer, fiktiver und virtueller Wirklichkeit besser fassen zu können, greife ich in meinem Vortrag auf gesellschaftstheoretische Überlegungen der Systemtheorie zurück. Leitende These ist die Vermutung, dass die Beschreibung einer virtuellen Welt aus gesellschaftstheoretischer Sicht der Unterscheidung von fiktiver und realer Wirklichkeit keine neue Komponente hinzufügt. Niklas Luhmann führt in seiner gesellschaftstheoretischen Analyse des Kunstsystems dessen Ausdifferenzierung auf Kommunikationen zurück, die aufgrund ihrer Selbstbezüglichkeit „nur wenig direkte Auswirkungen auf andere Funktionssysteme haben“ (Luhmann 1995: 295). In der Autonomie des Kunstsystems wurzelt zudem die Unterscheidung von real und fiktiv, die beide Wirklichkeitsbereiche etabliert: fiktive *und* reale Wirklichkeit. Die Besonderheit des Kunstsystems als autonome gesellschaftliche Sphäre ist die Möglichkeit des

Experimentierens, auch mit ungewöhnlichen Inhalten. Gerade weil ihre Kommunikationen ohne tiefgreifende Folgen für andere Bereiche wie Politik, Wirtschaft und Recht bleiben, kann sie sich an neuen Formen im geschützten Kontext der Fiktion versuchen. Das eigentlich Fiktive der Fiktion ist also die Folgenlosigkeit für nicht-künstlerische gesellschaftliche Strukturen; das eigentlich Reale der Realität ist die unmittelbare Veränderung der nicht-künstlerischen gesellschaftlichen Wirklichkeit. Die problematische Unterscheidung zwischen aktuell beobachtbaren und potentiellen Folgen zeigt wiederum auf, wie schwierig es ist, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden. Wichtig ist hier aber zunächst nur, dass die Autonomie des Kunstsystems diese Unterscheidung überhaupt erst begründet.

Darauf aufbauend ziehe ich mit der Systemtheorie den Schluss, dass die Möglichkeiten der Programmierung virtueller Realitäten durch computerbasierte Techniken dieser gesellschaftstheoretischen Sicht keine neue wesentliche Komponente hinzufügen, sondern nur zu einer „Vermehrung von pseudo-strukturellen Kopplungen durch die das System sich selbst irritiert und dynamisiert“, führen (Esposito 2001: 251). Die Computertechnik beschleunigt und vervielfältigt gesellschaftliche Prozesse, die die funktional ausdifferenzierte Gesellschaft schon seit Jahrhunderten erprobt; neu ist nur der Grad an Komplexität, der damit erreicht wird. Virtuelle Realitäten mögen auf technisch andere Möglichkeiten zurückgreifen, letztendlich machen sie das alte gesellschaftliche Verwirrspiel um fiktive und reale Komponenten, um folgenreiche und folgenlose Mechanismen aber nur komplexer und undurchsichtiger. Darum können sowohl die Kunst (animierte Filme, Computerspiele) als auch die nicht-künstlerischen Sphären (Börsenticker, Flugsimulatoren) auf Virtualisierungstechniken zurückgreifen. Am Ende bleibt die spekulative Frage, ob der noch mal gesteigerte Grad an Komplexität überhaupt noch die Unterscheidung von realer und fiktiver Realität ermöglicht. Sind virtuelle Realitäten vielleicht doch eine neue Form der Wirklichkeit, weil das Verwirrspiel zwischen Fiktion und Realität auch auf andere Bereiche als der Kunst übertragen werden kann?

Literatur

Esposito, Elena (2001): Strukturelle Kopplungen mit unsichtbaren Maschinen. *Soziale Systeme: Zeitschrift für soziologische Theorie*, 7, 241-252.

Esposito, Elena (2007): *Die Fiktion der wahrscheinlichen Realität*, Frankfurt am Main, Suhrkamp.

Luhmann, Niklas (1995): *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt am Main, Suhrkamp.