



Robert Hauser M.A.

*Neue Medien und neue Formen der Wahrnehmung. Virtuelle Realitäten
in onlinebasierten Computerspielen.*

Wie der Titel des Vortrages schon andeutet, möchte ich die besonderen Eigenschaften der neuen Medien, nämlich ihre Virtualität im Sinne von virtueller Realität, anhand einer Analyse der speziellen Wahrnehmungsformen, zunächst der neuen Medien allgemein und anschließend in Bezug auf onlinebasierte Computerspiele im speziellen, darstellen.

Die These dabei lautet: Neue Medien evozieren neue Formen der Wahrnehmung.

Was unter den Begriffen neue Medien und neue Formen der Wahrnehmung zu verstehen ist, werde ich im verlaufe des Vortrages substantiieren. Beginnen möchte ich mit der Exegese des Begriffs „neuen Medien“. Was ist eigentlich das Neue an den neuen Medien?

Da dieses Thema schon Inhalt zahlreicher Veröffentlichungen war und es dazu auch reichlich viele Meinungen im wissenschaftlichen Diskurs über die Medien gibt, werde ich hierauf nur kurz und nur insoweit eingehen, wie es für meine weitere Argumentation notwendig ist.

Zunächst einmal ist der Begriff „neue Medien“ ein wenig irreführend, da er zu verschiedenen Zeiten die jeweils, in dieser Zeit, neuen Medien oder Techniken bezeichnet.

Die neuen Medien um die es hier gehen soll, unterscheiden sich von den alten Medien hinsichtlich quantitativer und qualitativer Merkmale.

Quantitativ in Bezug auf¹:

¹ Siehe hierzu auch Metzner-Szigeth, A. 2006, S. 27.

- das Tempo,
- die Speicherkapazität, (Eigenschaft jedes Mediums, es ist Speicher und beschleunigt dadurch die Kommunikation²),
- die Anzahl der Teilnehmer und
- die Kommunikationsrichtung;

qualitativ sind sie:

- Digital,
- Multimedial und
- Interaktiv.

Egal ob wir es mit Texten oder mit Bildern, Filmen oder Tönen zu tun haben, alle diese Inhalte existieren in den neuen Medien lediglich digital d. h. entmaterialisiert und binär codiert.

Es handelt sich bei diesen Medien bzw. ihren Inhalten im Prinzip um Objektivierungen des menschlichen Ausdrucksvermögens (vgl. Berger/Luckmann 2000, S. 24). Virtuelle Inhalte, als Objektivierungen, sind zwar nicht physisch vorhanden, haben aber die gleiche Funktionalität bzw. Wirkung als ob sie physisch vorhanden wären.

Ich möchte diesen Sachverhalt anhand eines Vergleiches mit dem Spiegelbild verdeutlichen: Im Prinzip könnte man auch sagen ein Spiegelbild meiner selbst stellt eine virtuelle Realität dar.

Ein ebener Spiegel liefert ein aufrechtes, seitenverkehrtes Abbild. Weil Spiegelbilder vortäuschen das die gespiegelten Objekte sich hinter der Spiegelfläche befinden, wird dadurch ein zweiter, nicht reeller Ort generiert, an dem sich das sich Objekte von vorne und von hinten zugleich betrachten lassen und man sich dadurch z. B. selbst mit den Augen anderer sehen kann. Anhand der Überlegungen zum Spiegelbild, beruht Virtualität auf der illusorischen Platzierung, „durch welche es einem Beobachter möglich wird, Sinneseindrücke

² Siehe auch McLuhan, M. 1968, S. 172.

zu erhalten, die von dem Ort aus, an dem sich sein physischer Körper faktisch befindet, gerade nicht zu erlangen wären“ (Krämer, S. 1995, S. 229). Allerdings besteht der Unterschied zwischen der Virtualität des Spiegels und der Virtualität die die neuen Medien generieren darin, dass Spiegelbilder Abbilder ohne Zeichenstatus³ sind, während die Virtualität der neuen Medien semiotischer Natur ist (vgl. Krämer, S. 1995, S. 230).

Spiegelbilder sind nicht fixierbar, unveränderbar (außer ich verändere mich selbst) und auf Spiegelbilder ist jedwede Einwirkung ausgeschlossen.

Was sind demnach die Bedingungen von Virtualität:

- Erstens der Perspektivenwechsel vom Beobachter zum Teilnehmer.
- Zweitens die symbolische Repräsentation:

Objekte in dieser Symbolwelt sind mit Freiheitsgraden ausgestattet, mit ihnen kann daher sensomotorisch interagiert werden (Merkmal der Interaktion).

Durch diese Merkmale kommt es zu einer veränderten Wahrnehmung der neuen Medien und ihrer Inhalte. Nach der Beschränkung auf die Fernsinne wie Auge und Ohr die vor allem durch die Audiovision des Fernsehens und des Radios zustande kam, stellen die neuen Medien eine Ausweitung des Nahsinnes dar, bzw. fördern die Taktilität also das Wechselspiel mehrerer Sinne (vgl. Wetzel, K. 1995, S. 24).

Diese in der Virtualität angelegten Besonderheiten der Wahrnehmung und als ein weiterer wichtiger Aspekt: Die zunehmende Verfügbarkeit und immer selbstverständlicher werdende Einbindung dieser neuen Medien in unsere Alltagswelt, z.B. durch schnellere Verbindung sowie ortsunabhängige Zugänge mit WLAN, führen dazu, dass virtuelle Welten, wie sie von den neuen Medien generiert werden, nicht mehr als Gegensatz zur „Realität“ bzw. „der Wirklichkeit“ begriffen werden können. Vielmehr erleben wir sie, so der amerikanische Medientheoretiker Mark Poster, lediglich als andere Formen der Wirklichkeit die nebeneinander stehen (vgl. Poster, M. 2001, S. 56 ff.).

³ Siehe hierzu auch Eco, U. 1988, S 26-62.

Onlinebasierte Computerspiele

Onlinebasierte Computerspiele stellen in Bezug auf die Intensität von Wahrnehmung und hinsichtlich der Taktilität noch eine besondere Gruppe innerhalb der neuen Medien dar.

Sie beruhen wie die neuen Medien generell auf dem Prinzip der Interaktion und der Mehrweg-Kommunikation (und bilden daher auch eine erfolgreiche Symbiose). Zu den weiteren Elementen, die dem Spiel wie den neuen Medien gleichermaßen eigen sind, gehören:

- Spannung,
- Bewegung,
- Spaßfaktor und damit verbunden
- Verführung (vgl. Masuyama 1995, S. 41).

Darin wird das wichtigste gemeinsame Merkmal von Spielen und Medien deutlich: ihre Kulturfunktion. Heute werden neueste Technologien in der Telekommunikationsbranche (aber nicht nur hier) zunächst als Spiel eingeführt (vgl. Derrick De Kerckhove 1995, S. 246)⁴ – analog hierzu auch die Entwicklung von PC-Hardware, die ebenfalls nur durch die Spieleindustrie zu den heutigen Leistungen getrieben wurde.

Beiden eigen ist die Qualität des „als-ob“, was wiederum ein Merkmal von Virtualität ist.

Worin liegen nun die Unterschiede?

Onlinebasierte multiplayer Computerspiele, in denen menschliche Gegner gegeneinander antreten, stellen Mikrowelten innerhalb der gewöhnlichen Welt dar, in denen eigene Regeln gelten. Dass diese Spiele sich inhaltlich oft an

⁴ Das neue Technologien zunächst als Spiel(zeuge) in die Gesellschaft eingeführt werden lässt sich bereits für das Auto, den Telegraph und das Telefon belegen

Kampfszenarien orientieren, ist wahrscheinlich dem erhöhten Nervenkitzel geschuldet, die die Imagination vom Kampf ums Überleben bzw. von Sieg und Niederlage mit sich bringt.

Wie beim Sport befinden sich die Computerspieler in einem hochgradig fokussierten und aufgeladenen Geisteszustand. Für viele geht es nicht um Punkte sondern allein um diesen Zustand hochgradiger Aufregtheit, Konzentration und Anspannung Nervenkitzel – der durch die Ausschüttung von Endorphinen herbeigeführt wird

Diese spezifische Wahrnehmung lässt sich mit folgenden Begriffen weiter charakterisieren:

Immersion: Man taucht in eine andere Umwelt ein

Individuelles Rollenspiel: Jeder Teilnehmer schlüpft in die Rolle eines bestimmten Charakters und agiert aus dessen Perspektive

Eigenständiges Handeln: der Teilnehmer bestimmt seinen eigenen Standpunkt sowie die Richtung und die Geschwindigkeit seiner Bewegungen selbst.

Multisensorialität: Der Benutzer wird nicht nur mit visuellem Input gefüttert, sondern erfährt die virtuelle Präsenz auf mehreren Wahrnehmungsebenen (vgl. Fisher, S. 1995, S. 59).

Zum Thema Handeln und Interaktivität sei hier noch erwähnt, dass vor allem aus psychologischen Studien bekannt ist, dass Identifikation durch Handeln eine besondere Suggestionskraft evoziert.

Ein weiterer Unterschied in der Wahrnehmung der neuen Medien allg. und onlinebasierten Computerspielen besteht darin, dass das was für die neuen Medien bereits weiter oben gesagt wurde, nämlich das sie eine weitere Form von Wirklichkeit darstellen auf sie (die Computerspiele) um so mehr zutrifft und zwar nicht nur durch ihre vollständige Allgegenwärtigkeit im Alltag, sondern auch auf Grund ihrer Möglichkeit Realitäten zu simulieren.

So gibt es heute bereits Menschen, deren Realität wie wir sie kennen zur Nebensache, sozusagen zur Realität 2er Ordnung geworden ist, und nur insofern relevant ist wie sie die körperlichen Grundbedürfnisse betrifft. Die eigentlich relevante Realität, für diese Menschen, ist die virtuelle Realität von Echtzeit multiplayer Spielen wie z. B. „Dark Age of Camelot“ oder „World of Warcraft“. Diese Spiele simulieren ganze Fantasiewelten mit verschiedenen Suses. Die künstlichen Welten entwickeln sich, mit und durch die einzelnen Spieler weiter und zwar z. T. in einer Weise die selbst für die Betreiber bzw. Programmierer unvorhersehbar ist.

Ich möchte hier nicht weiter auf die Funktionsweise oder den Aufbau solcher Spiele eingehen, da es auch hierzu mittlerweile ausreichend Fachliteratur gibt, mich interessieren nur die Veränderungen der Wahrnehmung die dabei von statten gehen. Ich möchte dabei auf zwei Aspekte eingehen, erstens auf die ökonomischen Folgen und zweitens auf soziale Folgen.

Das Sein bestimmt das Bewusstsein, formulierte einst Karl Marx und das erst recht in Bezug auf die Art und Weise des Gelderwerbs. Der materielle Lebensunterhalt den selbst ein in virtuellen Welten lebender Computerspieler zur Befriedigung seiner physischen Grundbedürfnisse benötigt, wird ebenfalls über diese virtuellen Welten generiert. Dies geschieht, indem virtuelle Gegenstände aus dem Computerspiel, wie z.B. Schwerter, Rüstungen oder Gold, aus der virtuellen Welt in die materielle Welt, über den Verkauf in speziellen online Börsen (aber auch z. B. über ebay), transferiert werden. Der Markt für solche Gegenstände boomt und damit steigen auch die realen Preise. Mittlerweile ist ein eigenständige Branche entstanden: Spieler aus überwiegend westlichen Industrieländern bezahlen vor allem chinesische Mitspieler (diese werden als „crawler“, oder „harvester“ bezeichnet, was soviel heißt wie Sammler bzw. Ernter) dafür, das diese die Gegenstände oder das Gold in unzähligen Spielstunden beschaffen. Die Auftraggeber verkaufen die gesammelten Waren dann für hohe Summen an den europäischen und

amerikanischen Börsen weiter. Es werden also virtuelle Werte, bzw. Mehrwerte erzeugt, die in der realen Welt in Gewinn umgesetzt werden können. Ähnlich wie bei Börsengeschäften, bei denen mit abstrakten Werten gehandelt wird, erleben wir hier eine neue Form der Transzendenz (Abkopplung von materiellen Gegenwerten).

Neben den ökonomischen Folgen sind aber auch soziale Folgen dieser veränderten Wahrnehmung zu beobachten. So erregte vor kurzem ein Gerichtsprozess in China erhebliches Aufsehen in der interessierten Weltöffentlichkeit. Ein Mann wurde des Mordes angeklagt, weil er einen anderen Mann erstochen hatte, nun gut soweit nichts ungewöhnliches, interessant ist jedoch der Hintergrund dieser Tat. So handelte es sich bei dem Ermordeten um einen sehr guten Freund des Täters, beide waren hardcore Spieler und verbrachten mehr Zeit in der virtuellen als in der realen Welt. Der angeklagte hatte dem Opfer mehrere virtuelle Gegenstände wie Waffen und eine Rüstung geborgt, dieser jedoch verschenkte die Sachen, ohne den Eigentümer vorher zu fragen, an einen dritten. Der Eigentümer geriet darüber so in Rage, dass er zu dem Opfer fuhr und es in dessen Wohnung erstach⁵.

Dieses Beispiel führt uns zu einem weiteren besonderen Aspekt der Wahrnehmung von Onlinebasierte Computerspielen. Diese Besonderheit erschließt sich dann, wenn man berücksichtigt, dass in der Alltagswelt die Vis-à-vis-Situation der Prototyp aller gesellschaftlichen Interaktion und Kommunikation darstellt (Berger/Luckmann 2000, S. 31). Die Kommunikation über die neuen Medien entspricht aber nur sehr entfernt der Vis-à-vis-Situation. Im Prinzip ist sie nämlich eine virtuelle Vis-à-vis-Situation, da wir unseren Gegenüber stets nur als Objektivation seiner selbst wahrnehmen.

⁵ Siehe unter <http://www.smh.com.au/news/World/Online-gamer-killed-for-selling-virtual-weapon/2005/03/30/1111862440188.html>

Die gesellschaftstheoretische Frage die sich aus dieser Analyse ergibt ist meiner Meinung nach evident und folgt direkt aus der Veränderung der Wahrnehmung. Wie soll eine Gesellschaft damit umgehen, dass es für eine stetig wachsende Zahl von Menschen, unaufhaltsam mit der Nutzung der neuen Medien, nicht nur mehr eine relevante Wirklichkeit gibt, sondern mehrere gleichberechtigt nebeneinander stehende Wirklichkeiten, mit eigenen Sinn- und Bedeutungskonstruktionen, die sich zum Teil gegenseitig ausschließen bzw. paradox gegenüber stehen?

Literatur:

- Berger, P. L.; Luckmann, T. (2000): Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Frankfurt/M.
- Eco, U. (1988): Über Spiegel und andere Phänomene. München/Wien.
- Finlayson, A. and Reuters (2005): Online gamer killed for selling virtual weapon. (<http://www.smh.com.au/news/World/Online-gamer-killed-for-selling-virtual-weapon/2005/03/30/1111862440188.html>)
- Fisher, S. (1995): Die Animation des Cyberspace. n: Rötzer, F. (Hg.): Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur. München, S. 57-69
- Krämer, S. (1995): Spielerische Interaktion. Überlegungen zu unserem Umgang mit Instrumenten. In: Rötzer, F. (Hg.): Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur. München, S. 225-237
- Masuyama (1995): Soziologie des Videospiels. In: Rötzer, F. (Hg.): Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur. München, S.35-42
- McLuhan, M. (1968): Die magischen Kanäle. Toronto.
- Metzner-Szigeth, A. (2006): Internet, computer-vermittelte Kommunikation und neue Medien – technische mediale Charakteristika und sozio-kulturelle Transformationspotenziale. In: Kiepas, A.; Zydek-Bednarczuk, U. (Hg.): Informationsgesellschaft und Kultur. Berlin, S. 23-43
- Poster, M. (2001): What's the Matter With the Internet? Minnesota.
- Wetzel, K. (1995): Die TV-Kultur von morgen: Vom Zuschauer zum User. In: Rötzer, F. (Hg.): Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur. München, S.
- Derrick de Kerckhove (1995): Neurosport und andere Computerspiele. In: Rötzer, F. (Hg.): Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur. München, S. 246-253

