

## Das Leben ist eine Spielkonsole

### Wenn virtuelle Welten Wirklichkeit werden

Jeder in den Industriegesellschaften, ob berufstätig oder nicht, hat das Gefühl, man könne „an den Dingen“ – gemeint ist „der Lauf der Welt“ – nichts ändern. „Die da oben machen, was sie wollen“ ist längst kein Stammtisch-Geschwätz mehr, sondern allgemeines, normales Lebensgefühl. Und andererseits sind so gut wie alle Berufstätigen in Vorgaben hinein gepresst, die einer Nötigung, wenn nicht gar kriminellen Erpressung gleichen: „Zielvereinbarungen“ nennt man beispielsweise die offen ausgesprochene Drohung gegenüber lohnabhängigen Sklaven, zu funktionieren wie gewünscht – oder .... eben! Geschähe es ohne Verweis auf irgendein Budget, stände die UN-Menschenrechts-Charta dagegen und würde solches als soziale Geiselnahme geißeln. Was Wunder, wenn Menschen dorthin flüchten, wo sie ganz real das tun können, was ihnen Spaß macht: Ihr Leben gestalten. In der Virtualität.

Was ist denn wirklich der Unterschied zwischen dem computerbasierten Spaß und Spiel „Second Life“ (Werbeslogan: „Erfülle Dir Deine Träume“), zwischen dem Iran-Krieg und dem Verhalten von Regierungen in der so genannten Krise? **Null, keiner, nichts.** US-Militärs planen und fliegen, dirigieren und schießen mit Hilfe der Software, der Krieg findet für sie vor allem vor Bildschirmen statt, bis vielleicht dummerweise eine feindliche Bombe auch ihren Körper zerfetzt. Regierungen versprechen zur Rettung längst maroder Konzerne Milliarden, die sie nur dadurch besitzen, weil irgendein Beauftragter an einer Tastatur einige Eingaben macht. Real war das Geld nie vorhanden; es ist noch nicht einmal Spielgeld, es ist lediglich ein elektrischer Impuls von einigen wenigen Bytes – eine digitale Buchung. Niemals real – aber Wahlen entscheidend, Hoffnungen erfüllend, die Wirtschaft verändernd.

### Wie einst in der DDR: jeder wusste, das alles gelogen ist

Jeder ist sich der Surrealität der so genannten Realität bewusst. Und flüchtet daher – konsequenterweise, um nicht zu sagen konsequent und weise – in seine **eigene virtuelle Realität**.

- ▶ Durch Ausblenden, Ignoranz der Realwelt; Wegschauen, nicht wahrnehmen, drüber weggehen, vermeintliche Gleichgültigkeit.
- ▶ Durch exzessives Ausleben von „Spleens“, „Verschrobenheiten“, Hobbies, Surrogat-Handlungen (an Stelle von ...), Sublimierungen (Ersetzungen). Zu sehen beim Normalo ebenso wie beim adrenalin-süchtigen Extremsport-Junkie bis zum Harley-Fahrer von 88 Lenze in Freubeuter-Kluft ...
- ▶ **Immer mehr und öfter auch durch Eintauchen in internetbasierte Parallel-Welten:**
  - „soziale Netzwerke“ und „web cluster“ = artifizielle Gemeinschaften, „fremde Verbündete“, communities, „Internet-Gemeinden“;
  - webbasierte Spiele, „teams of another unknowns“ (Mannschaft aus Unbekannten).

Daraus ergibt sich, was man bis dato für einen nichtkombinierbaren Gegensatz halten musste: **Virtuelle Realitäten** oder **reale Simulationen**.

In solchen Szenarien „zwischen Tag und Traum“, die nicht der „knallharten Realität“, aber auch nicht vollständig der Phantasiewelt zugeordnet werden können, lauern Gefahren, sagen Psychologien und Soziologen:

- ▶ **Die eigene Identität gerät unter Stress:** Wer bin ich denn nun (und wie Bestseller-Autor David Richard Precht weiter formuliert „... und wenn ja, wie viele?“)
- ▶ **Das Feedback zum eigenen Tun gerät in einen Konflikt:** mal ist es höchst körperlich-dinglich und konsequent-schicksalhaft, mal ist es per Knopfdruck und „reset“ zu korrigieren, also „halb so schlimm“ oder sogar folgenlos (der Soldat, der per Computer eine Rakete abfeuert, schießt ja nur indirekt, das Opfer ist aber sehr direkt tot!).
- ▶ **Immer mehr wird Entscheiden und Handeln mit bloßem Taktieren und Probieren vertauscht,** wächst die Angst, im tatsächlichen Leben Konsequenzen einzugehen, weil man von den „künstlichen Welten“ her gewohnt, vieles bis alles korrigieren, optimieren, eliminieren zu können; jüngere Personen werden zunehmend entscheidungsschwächer.
- ▶ **Der Frust- und Enttäuschungsfaktor ist gewaltig:** Man ist nur solange „in“, „ein Held“, lebt nur solange in Gemeinschaft, wie Elektrizität verfügbar und man online ist. – Ohne beides fällt man in ein real gefühltes „tiefes Loch“ – in die Sinnkrise.
- ▶ Diese Symptome beschränken sich ganz und gar nicht aufs Private, das Spielen, das Optionale, Alternative, sondern gelten immer mehr für berufliche und geschäftliche Situationen: Der Handel an allen Weltbörsen ist bereits die vollständige Realität eines Fiktivum: echt, aber doch nur in Computern gespeicherte Werte. An diesen Werten brach erst jüngst die Weltwirtschaft höchst real zusammen, obwohl die auslösende Bewertung einzig und allein aus fiktiven Zahlen bestand (besser gesagt: **die Krise kam, weil das Fiktive sich von der Realität gelöst hatte**).

### **Bist Du offline, bist Du tot**

Immer mehr Beschäftigte „spielen mit Computern“ und verdienen ihr Geld mit dem Bedienen von Programmen und Deuten von Werten, Ziffern, Zahlen, Zeichen, Texten, Bildern ...:

Vom Bedienen eines Stellwerks im Bahnhof über die medizinische Betreuung Schwerstkranker auf Intensivstationen bis zur Mischung von Brotsorten: Zahlen auf dem Bildschirm, Eingaben in eine Tastatur. Schreiben, Lesen, Recherchieren: Tippen und ein flüchtiger Blick auf Bildschirme. Fernseh- oder Kinofilme: aus Fragmenten vom Computer zusammengesetzt. Musik: von Programmen komponiert. Und selbst da, wo noch „Hand angelegt wird“, sind Computer und damit virtuelle Werte unverzichtbar: Das Flugzeug fliegt nach GPS-Daten, der Bagger gehorcht dem Joystick, dessen Daten Programme steuern; die Waschmaschine, das Auto, das Radio: man gibt vielleicht noch ein paar mechanische oder Knopfdruck-Eingaben, den Rest regelt Software. Vollautomatisch. Und wo es eben nicht ein direktes Computerprogramm ist, ist es computer- und netzwerkbasierte Kommunikation: die meisten Jobs in Vertrieb, Service, Transportgewerbe und vielen anderen Bereichen funktionieren nur noch, weil man per Mobiltelefonen und Funk-Internet verbunden ist. Fällt der Strom aus, ist die Welt definitiv auf der Stelle tot. Höchst real.

- ▶ **Unser „echtes Leben“ findet also zunehmend sowieso in der Virtualität statt. Doch das, was „hinter“ oder „in“ den**

Computern steckt (und Datenbanken, Netzen), kann nur selten als „echt“, „Original“, „wahrhaftig“ erkannt oder testiert werden. Weil es technisch nämlich gar nicht dinglich vorhanden, sondern oft nur eine Berechnung, das Ergebnis einer Formel, einer Kodierung ist.

- ▶ *Also weiß man als Zuhörer, Zuschauer, Leser nicht mehr, ob das, was einem als „Dokumentation“ = echt + wahr vorge-setzt wird, dies auch wirklich ist. Und eben keine Verfälschung des Wirklichen.*
- ▶ Alles, was aus der Welt der digitalen Datenverarbeitung stammt, ist zwar „wirklich“ (weil es Wirkung, Folgen hat oder haben kann) und „echt“ im Sinne von phänomelogisch mit Sinnen aufzunehmen und mit dem Denken in Einklang zu bringen, aber es ist oft so flüchtig (on demand, on the fly; existent nur für die eine einzige Berechnung, Anzeige, Zustand), dass es der Nachprüfung nicht standhalten muss.
- ▶ **Die Auswirkungen auf und für Medien, Marketing und Kommunikation sind ebenfalls höchst real und sehr dramatisch: Ein Bezug auf die „erste Realität“ ist immer weniger möglich, da das „echt Echte“ von erfundener Phantasie nicht mehr objektiv unterschieden werden kann. Und damit fällt der bisherige „ruhende Pol“ der Sinn-, Gewissens-, Rechts-/Gesetzes- und Moral-Orientierung fort, das Postulat der „Wahrheit“.**

### Wenn schon, denn schon

Wenn Wahrheit nicht mehr feststellbar ist, warum nicht gleich in der Welt der Illusion leben (zumal uns ja die Gehirnforscher sagen, alles, was in unserem Gehirn vor sich geht, sei in Wahrheit ohnehin eine interpretierte Illusion). Also können und müssen Inhalte von Informationen, Dokumentationen, Präsentationen, Animationen immer mehr auf diese „second Life“-Welten angepasst werden, die Fiktion der Realität / Neuerfindung des Primären. Und diese „world behind the curtains“, die Welt hinter den digitalen Vorhängen, kann nämlich genau so wirklich (wirksam) und wahrhaftig sein wie das bisher Gekannte „echte Leben“.

Damit verschieben sich die Denk-, Entscheidungs- und Handlungsweise in Richtungen, die man ahnen, aber noch nicht wissen kann. Eine Herausforderung, für die man vielleicht sogar in erster Linie die Experimentierfreudigkeit der Kunst braucht, bevor man mit sie mit analytischer Präzision beschreiben und deshalb auch „berechnen“ kann.

Noch versuchen wir einigermaßen, Werbung und schnöden Mammon aus den sozialen Netzwerken rauszuhalten. Die Frage ist nur, wie lange dies noch gelingt. Oder ob es nicht schon längst zu spät ist, die Realität zu retten. Und damit die früher vermeintlich so beruhigende Wahrheit.

Vielleicht gilt: wahr ist, wer etwas am glaubhaftesten dazu erklärt. Damit wäre alle Werbung rückwirkend legitimiert und „freigesprochen“.