

Interview mit Roberto Simanowski

Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft



World Cyber Games, Singapur 2005. Quelle: Wikimedia



Roberto Simanowski lehrt German Studies und Digitale Ästhetik an der Brown University, Providence. Er ist Autor und Herausgeber mehrerer Bücher zur digitalen Literatur sowie Gründer und Herausgeber des Online-Journals dichtung-digital.org

Herr Simanowski, digitale Medien werden in der allgemeinen Wahrnehmung sehr unterschiedlich behandelt: mal als bloße Werkzeuge oder Hilfsmittel, mal aber auch als fatale Erfindungen, die süchtig, gewalttätig oder beziehungsunfähig machen. Wie sieht das der Medienwissenschaftler? Gibt es eine ‚anthropologische‘ Dimension der Mediennutzung, ist die heutige Generation, die ganz selbstverständlich mit Computer und Internet aufgewachsen ist, bereits ganz anders geprägt als die Generation der Buchleser?

Ich denke, dass die Medien ihren Nutzern durchaus die eigenen Dispositionen einprägen (unabhängig vom jeweiligen Inhalt) und, wie es bei Mark Poster heisst, weniger als „Hammer“ (also Instrument) denn als „Deutschland“ (also Vaterland, das seine Bewohner prägt) agieren, wobei die Metapher in einer globalisierten Welt nicht unproblematisch ist und man, will man an ihr festhalten, das Internet wohl eher amerikanisch als deutsch nennen müsste. Zu den prägenden Eigenschaften der digitalen Medien gehören zweifellos die Vernetzung aller Daten, der unbegrenzte Informationszugang, die Sofortigkeit des Zugriffs, die Ankunfts- und Absprungs-Rhetorik des Hypertextes und seine Häppchenstruktur, aber auch die Kontextualisierung und ständige Relativierung der Daten sowie ihre unendliche Kopier-, Archivier- und Indexikalität. Wie immer in der Geschichte der Medien, gehen die Generationen, die mit neuen Medien aufwachsen, viel selbstverständlicher mit diesen um und haben eher Schwierigkeiten mit den Kulturtechniken der alten Medien. Dies bestätigt sich, wenn Soziologen eine allgemeine Verschiebung der Aufmerksamkeitsfähigkeit von Deep-Attention (Konzentration

auf eine Sache für eine längere Zeit) zu Hyper-Attention (Multitasking, kurze Aufmerksamkeitsspanne, Notwendigkeit fortwährender Stimulation) feststellen.

„Verschiebung der Aufmerksamkeitsfähigkeit: von Deep-Attention (Konzentration auf eine Sache für eine längere Zeit) zu Hyper-Attention (Multitasking, kurze Aufmerksamkeitsspanne, Notwendigkeit fortwährender Stimulation)“

Sie beschäftigen sich in Ihrem Buch mit der Erlebnisgesellschaft, in der Hedonismus und Abenteuer zur Vermarktung der unterschiedlichsten Kulturphänomene beitragen. Sie sprechen in diesem Zusammenhang auch von einer „Ästhetisierung der Information“, also dass in der heutigen Informationsgesellschaft diejenigen Nachrichten bevorzugt gelesen werden, die ein attraktives Design aufweisen.

Dies hängt zusammen mit der allgemeinen Entwicklung der postmodernen Spaß- und Erlebnisgesellschaft, die sich mit Begriffen wie Edutainment, Infotainment, Politainment, Shoptainment und Eatertainment beschreiben lässt. Sensationalismus im Journalismus, „snappy news“ und die fetischisierende Bindung von Nachrichten an visuelles Begleitmaterial sind nur die logische Konsequenz einer anhaltenden Tendenz zum Event in allen Bereichen unseres Lebens. Die aktuelle Mediengesellschaft basiert auf den Prinzipien einer gnadenlosen Aufmerksamkeitsökonomie, das wissen die Blogger und MySpacer ebenso wie die professionellen Nachrichtenmacher, denen es schon lange weniger darum geht, die Welt zu verstehen, als darum, das politische Welttheater als Unterhaltungsmedium auszubeuten. Dass Deutschland sich nach dem Medienkanzler für die wenig unterhaltsame Sachlichkeit von Frau Merkel entschied, zeigt, dass es auch Gegenbewegungen gibt.

In welchem Zusammenhang stehen digitale Medien, gesellschaftlicher Aufklärungsprozess, weltanschauliche Ungewissheit und künstlerische Prozesse?

Das Internet hat viele neue Formen satirischer, politischer Kunst hervorgebracht. Es hat sich eine Kunst der Täuschung entwickelt, die darauf basiert, dass im Internet die Grenze zwischen fiktivem und realem Raum zwangsläufig verschwimmt. Jede Website ist zunächst einmal gleichermaßen unschuldig wie verdächtig, denn man muss kein repräsentatives Bürogebäude bauen, um sich als eine wichtige Institution auszugeben. Es genügen ein paar Programmierkenntnisse am heimischen Computer. Ein Beispiel ist die Site Allyfarson.com, die angeblich die Fahndung nach einer Serienmörderin in Kalifornien mit Polizeiberichten, Videos, Fotos vom Tatort, Aussagen von Bekannten der Opfer und der Gesuchten dokumentiert, oder der angebliche Webshop Kolonialwarenladen.de, der Haushaltswaren, „Anziehsachen“ und „Erotikzubehör“ anbietet und sich ganz wie ein richtiger Webshop liest, nur dass sich die Produktvorstellung etwas seltsam ausnimmt, die Unternehmensphilosophie etwas übertrieben daherkommt und die Fotos der Mitarbeiter etwas zu gestellt oder zu gewagt aussehen, um wahr zu sein. In diesen Fälschungen von Realität geht es darum, bis zu welchem Grad das Publikum die Darstellung für realistisch hält. Dazu ist es nötig, die Kommunikationsform der Wirklichkeit glaubwürdig zu imitieren und stellenweise geschickt zu überziehen, so dass sich beim Leser unterschwellig ein Verdacht einstellt. Der intendierte Aha-Effekt ist ein sprachkritischer, denn der Leser wird sich plötzlich bewusst, wie Sprache im entsprechenden Realitätsfeld – des Webshops oder Kriminalberichts – funktioniert und instrumentalisiert wird. Man setzt gezielt auf Fehlinformation, um bei den ‚Opfern‘ bzw. bei denen, die merken, dass sie Opfer einer Fälschung geworden sind, einen Erkenntnisprozess in Gang zu setzen.

„Im Internet verschwimmt die Grenze zwischen fiktivem und realem Raum zwangsläufig.“

Trotz (oder gerade wegen?) der weltweiten Finanzkrise scheint der Spielmarkt zu boomen, und Computer- und Konsolenspiele haben großen Anteil daran. Wird der moderne Mensch zu einem Homo Ludens? Wie kreativ oder gar subversiv sind Online-Spieler? Steven Johnson behauptet ja in seinem Buch „Everything Bad is Good for you“, dass sich gerade in den Computerspielen eine neue Intelligenz manifestiere.

Es ist bekannt, dass Computerspiele verantwortlich gemacht werden, wann immer wieder ein Amokläufer in den Nachrichten auftaucht. Es gibt aber auch Wissenschaftler, die den Link vom Ego-Shooter nicht zum School-Shooting ziehen, sondern zur Nähstube. Denn auch der Spieler eines Ego-Shooters ent-

komme nicht dem Medium, und das ist, so wird argumentiert, weiblich. Jede Beschäftigung am Computer stehe im Zeichen der „bedroom culture“, die die Freizeitaktivitäten von Mädchen in privaten Räumen markiert, im Gegensatz zu männlichen Jugendlichen, die sich eher auf der Straße oder in Kneipen treffen. Jedes Computer-Spiel bringt das Training der Feinmotorik und des Stillsitzens mit sich, was traditionell den Mädchen durch Handarbeiten vermittelt wurde. Stellt man, wie es nicht selten geschieht, auch in Rechnung, dass Computerspiele Reaktionsvermögen, Konzentration, Problemlösen und logisches Denken einüben, wandeln sich die blutrünstigen Spiele völlig zu pädagogisch wertvollen Sozialisierungsmitteln.

Aber es gibt auch Spiele, in denen nicht geschossen wird.

Ja, und in denen schon auf der inhaltlichen Ebene gewünschte soziale Fertigkeiten praktiziert werden. Ein Beispiel dafür ist „The Sims Online“, eine schöne heile Welt, in der die Spieler das normale bürgerliche Leben imitieren – inklusive Konsumgüter und Angeberei vor den Nachbarn – und sowohl obszöne Avatarnamen, vulgäre Sprache, Gespräche über illegale Drogen als auch sexuelle Beschreibungen durch Verhaltensregeln verboten sind. Kein Sex in Sims-City; das einzige, was die Avatare hier im Bett tun können, ist schlafen oder tanzen. Um diese Regeln durchzusetzen, behält sich der Sims Online-Betreiber Electronic Arts das Recht vor, die Kommunikation der Spieler zu überwachen, was diese schon mal im Hinblick auf Datenschutz an die Regeln des realen Lebens gewöhnt. Auch der Grund für diese strikten Regeln ist bereits eine Lehre in Sachen Kapitalismus. Es sind die begehrten monatlichen Abogebühren der Spieler, die Electronic Arts veranlassen, diese Welt so unverfänglich zu gestalten, dass keine Altersbegrenzung des Zugangs vorgenommen werden muss. Eine solche Begrenzung und vielleicht auch die moralische Fragwürdigkeit der virtuellen Welt in Sims Online würden zudem Intel und McDonald, die in Sims Online durch Produkt-Placement werben, verprellen.

Gibt es keine Form der Abweichung oder Subversion?

Der Kampf gegen das System beginnt im Spiel. Das wahre Vergnügen besteht darin, den Avatar mindestens so rebellisch sein zu lassen, wie man selbst „draußen“ ist oder gern sein würde, zum Beispiel indem sich in Sims Online eine Bondage-Sadomaso Community bildet, ein 17-Jähriger als Cyberchild-Prostituierte auftritt und ein anderer Spieler unter dem Namen JC Soprano eine Gruppe von 50 Mafiosi um sich versammelt, die die Möglichkeit der Markierung von Avataren als „Spielverderber“ nutzen, um unschuldige Spieler willkürlich oder per Auftrag mit entsprechenden kleinen roten Pfeilen zu ‚beschießen‘. Der Avatar des Spielers entzieht sich den sowohl außerhalb als auch innerhalb des Cyberspace herrschenden gesellschaftlichen Konstruktionsmustern, seine Abwehr der Idylle in der virtuellen Welt lässt sich durchaus als Ausdruck der Subversion in der realen verstehen. Dane-

ben gibt es all die Formen des Hacking und Modding, mit denen programmierkompetente Spieler die Parameter eines Spiels in ihrem Interesse ändern.

Folgt man der Simulationsthese, wird man vermuten, dass das im Spiel praktizierte subversive Verhalten sich auch im ‚realen‘ Leben äußert, im besten Falle als Mut zum Widerspruch und „ziviler Ungehorsam“. Im Hinblick auf die Ego-Shooter und das School-Shooting ist freilich eher auf die Kompensationsthese zu setzen. Es bleibt konkreten Fallstudien überlassen festzustellen, welchen gesellschaftlichen Mehrwert der subversive Einsatz technischer Intelligenz bzw. die Praxis gewalttätiger Spielformen in der Welt außerhalb der Spiele hat.

„Man akzeptiert die Technologie, mit der man sozialisiert wird“

Bezüglich der Veröffentlichung privater Daten tut sich eine Kluft zwischen den Generationen auf: Junge Menschen geben ohne Argwohn intime Bilder und Daten im Netz preis, die Elterngeneration hat noch entschlossen gegen Volkszählung opponiert. Wie kann man zwischen diesen diametral entgegengesetzten Positionen vermitteln?

Gar nicht. Man akzeptiert die Technologie, mit der man sozialisiert wird. Niemand denkt im Zeitalter des Flugzeugs mehr, die Kutsche sei der Verrat am Reisen oder die Eisenbahn verhalte sich zum Reisen wie das Bordell zur Liebe, wie es einst Johann Gottfried Seume bzw. Leo Tolstoi taten. Niemand wird in 50 Jahren begreifen, wie die Großeltern leben konnten, ohne einen RFID-Chip im Leib. Es beginnt mit der Umpolung der Begriffe: Während die Elterngeneration bei Big Brother an Orwells negative Utopie denkt, verbinden die jüngeren damit eine unterhaltsame Reality-Show. Es setzt sich fort mit der Umkehr des Verhaltens, wenn Leute heute am Handy hemmungslos privateste Gespräche vor den Ohren anderer führen. Das Motiv hinter diesem Datenexhibitionismus ist weniger „Ich bin so wichtig, dass meine Daten alle interessieren“ oder „Ich bin so unwichtig, dass meine Daten ohnehin niemanden interessieren“ als einfach Zeitökonomie und Ungeduld, an die nicht zuletzt das Internet gewöhnt. Für den Sofortzugriff auf Daten opfert man gern deren Privacy.

Communities, virtuelle Gemeinschaften im Netz, werden von einigen Medienutopisten als neue Form basisdemokratischer Öffentlichkeit bejubelt. Wie würden Sie das einschätzen?

Es gibt Soziologen und Politologen, die das Internet nicht als erweiterte Form bürgerlicher Öffentlichkeit im Sinne der Aufklärung sehen, sondern eher als das Ende demokratischer Diskussionskultur. Ihre Stichworte lauten „Daily me“, „inte-

„Das Internet: Balkanisierung der Öffentlichkeit oder Intelligenz der Masse?“

rest-based communities“ und „Balkanisierung“ der Öffentlichkeit und zielen darauf, dass die verschiedenen virtuellen Gemeinschaften nicht das Ergebnis eines mehr oder weniger mühevollen Interessenausgleichs sind, sondern eines bekundeten gemeinsamen Interesses, das bereits vor der Kommunikation existiert. Die soziale Fähigkeit der Akzeptanz gegensätzlicher Standpunkte und des Aushandelns von Kompromissen werden in einer solchen Konstellation kaum praktiziert, was, so die Befürchtung der Kritiker, auf lange Sicht die Praxis der demokratischen Diskussionskultur unterminiert. Andere, unter ihnen der Theoretiker des Konzepts der bürgerlichen Öffentlichkeit Jürgen Habermas, argumentieren, dass durch die ‚basisdemokratische‘ Inhaltsproduktion im Internet der öffentliche Raum mit Banalitäten verstopft wird und somit der Ort politischer Diskussion gerade durch die an sich begrüßenswerte Verdichtung der Kommunikationsnetze verloren geht. Die Gegenposition kann natürlich auf die politischen Blogs als Orte der Kontrolle öffentlicher Meinungsbildung verweisen und die Intelligenz der Masse gegen das Expertenwissen der traditionellen Diskursführer ins Feld führen. Ich halte die euphorische wie die schwarzseherische Perspektive gleichermaßen für problematisch und empfehle argwöhnische Sensibilität und aufmerksames Beobachten der künftigen Entwicklungen. Die pauschale Verteufelung des Neuen würde jedenfalls keinen Intellektuellen auszeichnen, das Gleiche gilt für die pauschale Begrüßung.

Die Fragen stellte Dirk Frank.



Simanowski, Roberto: Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kultur – Kunst – Utopien. Reinbek 2008.