

Avatar-werden

Inkarnationsstrategien und Selbsttechniken bei Videospiele¹

Antonio Lucci

1 Theoretische Prämisse: Leitdifferenzen

In einem Aufsatz mit dem Titel *Neue Askese? Zur Frage nach der Aktualität des Verzichtes*² vertritt der österreichische Kulturwissenschaftler Thomas Macho die Ansicht, dass das System der *Leitdifferenzen* einer Kultur zurückverfolgt werden soll – d. h. die grundlegenden oppositiven Paare, die die angesagte Kultur strukturieren –, um zu verstehen, wie sich diese auf sich selbst, auf andere Kulturkreise und auf die eigene Umwelt bezieht. Die ägyptische Kultur könnte beispielsweise durch die Leitdifferenz *Leben/Tod* beschrieben werden, die römische Kultur durch die Leitdifferenz *frei/Sklave*, die christliche Kultur durch die Leitdifferenz *Diesseits/Jenseits*.³

Unabhängig davon, ob man Machos klassifikatorischen Ansatz für gültig hält oder nicht, zeigt eine kulturtheoretische Analyse, dass die Bildung

1 Die Thesen, die hier vorgestellt werden, sind das Ergebnis einer Forschungstätigkeit, die ich seit fast drei Jahren im Rahmen einer Kooperation mit der Forschungsgruppe *Humanisme Numérique* des Collège des Bernardins in Paris und insbesondere mit Dr. Alessandro De Cesaris von der Universität Fribourg durchführe. Diese Thesen haben sich aus mehreren Diskussionen, gemeinsamen Projekten und Veröffentlichungen herauskristallisiert, die sich im Rahmen dieser Kooperation ergeben. Es sei an dieser Stelle auch besonders herzlich Jacopo Bodini, Graziano Lingua, Gemma Serrano und Francesco Striano für den immer produktiven und lebendigen Austausch gedankt.

2 Macho 2002.

3 A. a. O.: 149 f.

dichotomischer Konzeptpaare eine maßgebliche heuristische Leistung darstellt: Wir sind daran gewöhnt, unsere Lebenswelt durch alternative Optionen wie z. B. Subjekt/Objekt, wahr/falsch, mein/dein, hell/dunkel zu beschreiben. Der Wert dieser dichotomisierenden Operation darf aus methodologischer Sicht nicht unterschätzt werden: Die Beschreibung von Differentialmerkmalen ermöglicht es nämlich, sowohl nützliche Klassifizierungen vorzunehmen als auch vom Besonderen zum Allgemeinen zu gelangen. Das heißt, die Schaffung von begrifflichen Unterschieden und Gegensätzen ermöglicht es, die Komplexität und Homogenität des individuellen Erlebnisses auf diskrete Teile der Erfahrung zu reduzieren, die einzeln analysiert, verglichen und somit leichter beschrieben und erkannt werden können.

Bruno Latour, in seinem Buch *Wir sind nie modern gewesen* (1991), hat jedoch zu Recht die Notwendigkeit betont, die Ergebnisse einer theoretischen Operation sachgemäß auf die Realität zu projizieren und diejenigen Unterschiede und Dichotomien nicht zu ontologisieren, die bloß deskriptive Formen und nicht Eigenschaften der Realität sind.⁴

Kurz zusammengefasst: Wenn auch die Schaffung von Unterschieden notwendig ist, um Wissenschaft zu betreiben und die Welt zu beschreiben, sind diese Unterschiede allerdings nicht notwendigerweise intrinsische Eigenschaften der Welt selbst. Dies wird noch deutlicher, wenn man – zum Beispiel dank der epistemologischen Werkzeuge der Anthropologie – erkennt, dass die Leitdifferenzen, vor allem diejenige – westliche – zwischen Mensch und Nicht-Mensch (also zwischen Subjekt und Objekt, Natur und Kultur), nicht universell, sondern mit einem spezifischen Kulturkreis verbunden sind.⁵

Ausgehend von dieser Annahme lautet die These, die im vorliegenden Aufsatz vertreten wird, wie folgt: Auch wenn die Beschreibung des Subjekts aus Fleisch und Blut und des Subjekts, das sich in der digitalen Welt bewegt, als zwei getrennte Subjekte aus heuristischen Gründen nützlich und vielleicht sogar unverzichtbar sein mag, entspricht diese Beschreibung nicht der Wirklichkeit der Erfahrungen, die das Selbst aus Fleisch und Blut macht, wenn es mit seinem digitalen Selbst in Beziehung tritt. Dieses digitale Selbst ist, wie im Folgenden zu demonstrieren sein wird, nur eine sehr spezifische Gegebenheitsform des Selbst aus Fleisch und Blut. Diese Gegebenheitsform unterscheidet sich ontologisch nicht vom Selbst aus Fleisch und Blut und sollte nicht als etwas davon Getrenntes betrachtet werden.

Kurz gesagt: Was zwischen den beiden Selbst besteht, ist keinesfalls eine ontologische Differenz, sondern eher ein modaler Unterschied.

4 Latour 2008: 18–22.

5 Descola 2013: Kap 3.

Um diese These zu belegen, ist der vorliegende Beitrag in vier Teile gegliedert:

1. Der erste ist der Beschreibung der Art und Weise gewidmet, in der das digitale Selbst üblicherweise dargestellt wird, die im Folgenden als ›mangelnder Avatar‹ bezeichnet wird.
2. Der zweite besteht darin, eine Theorie des Subjekts zu entwickeln, die die Theorie des mangelnden Avatars infrage stellt und als theoretische Stütze die Technikphänomenologie von Bernard Stiegler und die von Andy Clark und David Chalmers entwickelte Hypothese des *Extended Mind* verwendet.
3. Drittens wird argumentiert, dass das Problem der Beziehung zwischen der sog. ›realen‹ und der sog. ›virtuellen‹ Welt mit den Werkzeugen der Bildphilosophie erfolgreich bearbeitet werden kann.
4. Abschließend werden einige *case studies* aus dem Bereich der Computerspiele untersucht, um die dargestellten Thesen zu überprüfen.

2 (Gegen) Das Konzept des ›mangelnden Avatars‹

Die Erfindung von Leitdifferenzen ist kein Vorrecht der Wissenschaft. Sie prägen auch z. B., vielleicht sogar in noch stärkerem Maße, das religiöse Denken: Licht/Dunkelheit, Gut/Böse, Diesseits/Jenseits, Seele/Körper, um nur einige zu nennen, sind zentrale Gegensatzpaare für viele Religionen, sowohl im Westen als auch im Osten, in der Antike und in der Moderne. Deshalb, um den Gegenstand der dargestellten Kritik besser zu pointieren, werden im Folgenden zwei dualistische religiöse Realitätsauffassungen zu Beschreibungszwecken herangezogen.

Die erste ist diejenige des spätantiken Gnostizismus. Bekanntlich sind nach der Ansicht mehrerer gnostischer Bewegungen – es sei hier eine verkürzte und gewissermaßen vereinfachte Darstellung erlaubt – die menschliche Körperlichkeit und die ganze materielle Welt minderwertige Realitäten, Schöpfungen eines bösen Demiurgen, der die menschliche immaterielle Seele gezwungen hat, in der materiellen Wirklichkeit zu leben und daher Schmerzen, Krankheit und Tod zu erfahren. Der böse ›Fürst dieser Welt‹ sei allerdings nicht der einzige. Es gäbe einen anderen, guten und vollkommen immateriellen Gott, der der immateriellen Welt übergeordnet ist, aus der die Seelen der Menschen kommen und in die sie zurückkehren wollen. Für die Gnosis gäbe es also – etwas schematisch ausgedrückt – zwei Welten: eine vollkommene, ursprüngliche und immaterielle und eine zweite, böse, materielle.

Die Art und Weise, wie die Gnosis den Übergang der Seele von der ersten in die zweite Welt beschreibt, entspricht einer fortschreitenden Degradierung.

Der Prozess der Inkarnation wird von der Gnosis als fortschreitender Fall eines Funkens göttlichen Lichts (= die Seele) in einen physischen Körper betrachtet, der als materielles Gefängnis beschrieben wird.

Dieses gnostische dualistische Modell kann, in einer verkehrten Form, auch heutzutage noch verwendet werden, um die Art und Weise zu beschreiben, in der der Dualismus zwischen der sog. materiellen und der sog. virtuellen Welt gemeinhin gedacht wird.⁶ Schon das Wort ›virtuell‹ bezeichnet *per definitionem* etwas, das dem Realen entgegengesetzt ist, oder besser gesagt – wie die lateinische Etymologie deutlich macht – das spätlateinische *virtualis* bezeichnet etwas, das die *virtus* hat, d. h. die Potentialität, die Fähigkeit, Wirkungen zu erzeugen, aber ohne, dass diese Fähigkeit notwendigerweise tatsächlich sich verwirklichen muss.⁷

Wenn für die Gnosis die materielle Welt bloß ein Trugbild war, ist dagegen für das heutige säkularisierte Denken die materielle Welt, in der wir leben, die einzige Wirklichkeit; während andererseits für die Gnosis die echte Welt die immaterielle war, aus der die Seele kam, ist für unsere ›moderne‹ Weltauffassung jegliche immaterielle Welt, inklusive der sog. virtuellen Welt, unecht: d. h. fiktiv, vorprogrammiert, in ihren Möglichkeiten begrenzt und daher minderwertig gegenüber dem, was außerhalb des Bildschirms existiert.

Als weiterer begriffsgeschichtlicher Beleg für die Anwesenheit dieser Dichotomie (und der unterschwellig anwesenden axiologischen Aspekte davon) in der Gegenwart kann erwähnt werden, dass kurz nachdem der Science-Fiction-Autor William Gibson in seinem *Burning Chrome* (1982) erstmals den Begriff ›Cyberspace‹ prägte, diesem eine andere Art von Raum in der Sci-Fi-Literatur gegenübergestellt wurde: der ›Meatspace‹ (= Fleischraum), d. h. die sog. Realität.⁸

Die *modi* des Übergangs von einer Welt in die andere werden sowohl in der Gnosis als auch in der heutigen Alltagssprache in ähnlicher Weise behandelt, nämlich in Form eines Verfallens, einer Art Verkleinerung, ja Verminderung des Subjekts. Für die Gnosis fiel die Seele aus der Welt des immateriellen Lichts in einen schweren materiellen Körper und verlor nach und nach die Erinnerung an ihre göttliche Heimat. In gleicher Weise werden heutzutage die in der sog. virtuellen Welt gemachten Erfahrungen als axiologisch und ontologisch

6 Im Folgenden wird vor den Adjektiven ›materiell‹ und ›virtuell‹ das Wort ›sogenannt‹ gesetzt. Der Grund dafür ist, dass sich dieser Ausdruck auf einen Dualismus bezieht, der in der Alltagssprache häufig angenommen wird, der aber in Wirklichkeit falsch ist: Die ›virtuelle‹ Welt basiert auf physikalischen Prozessen und ist daher auch materiell: »A virtual chair or table is made of digital processes, just as a physical chair or table is made of atoms and quarks and ultimately of quantum processes. The virtual object is different from the nonvirtual one, but both are equally real« (Chalmers 2022: 14).

7 Schütz 2006.

8 Garley/Slade 2016.

minderwertiger als jene betrachtet, die das Subjekt in der sog. realen Welt macht.

Das ist zumindest eine in der Kulturkritik verbreitete Haltung, die in verschiedenen Deklinationen der philosophischen Technophobie des 20. und 21. Jahrhunderts verwurzelt ist: von Martin Heideggers kritischer Analyse der Technik⁹ über Guy Debords Skepsis gegenüber dem technischen Bild¹⁰ bis hin zu den romantisierten Tiraden Byung-Chul Hans gegen das Digitale.¹¹

Der zweite Begriff aus einer religiösen Tradition, der den Topos des Übergangs zwischen sog. materiellen und sog. virtuellen Welt als Verminderung zu beschreiben helfen kann, ist derjenige von ›Avatar‹. Dieser setzt sich aus zwei protoindoeuropäischen Wurzeln »*au₍₂₎« (= aus, weg) und »*tere₍₂₎« (= überqueren, durchqueren, überwinden) zusammen und bezeichnet in der hinduistischen Religion Vishnus Abstieg – also eines göttlichen, immateriellen Wesens – in einen weltlichen, materiellen Körper.¹²

Dass dieses Konzept die Beziehung zwischen dem sog. materiellen und dem sog. virtuellen Körper treffend beschreibt, wird deutlich aus seiner Wirkungsgeschichte: Bekanntlich wird er allgemein verwendet, um das digitale Selbst in seinen verschiedenen Formen zu kennzeichnen; vom Bild, das den *user* eines Internetforums bezeichnet, bis hin zu der Form, die *gamers* annehmen, wenn sie zu Protagonist*innen eines Videospiele werden.

In diesem Zusammenhang ist es vielleicht nicht uninteressant zu bemerken, dass ursprünglich die Bewegung des Avatar-werdens von Vishnu das Gegenteil von unserem ist: Vishnu wird materiell, wir werden virtuell.¹³

Wenn für die oben beschriebene ›gnostische‹ Betrachtungsweise der sog. virtuellen Welt gegenüber der sog. materiellen Welt eine minderwertige Realität ist, dann ist konsequenterweise der Avatar, d. h. das Subjekt der sog. virtuellen Welt, im Vergleich zu demjenigen der sog. materiellen Welt, etwas Minderwertiges. Das heißt eine virtuelle Verdoppelung des materiellen Selbst, eine Verdoppelung allerdings, denen wesentliche Merkmale einer sog. ›echten‹, ›normalen‹ Subjektivität fehlen, wie z. B. Sinne, Affekte, Empfindlichkeit, die Fähigkeit, Schmerz zu empfinden usw.

In Anlehnung an Arnold Gehlens bekannte Definition des Menschen als »Mängelwesen«¹⁴ kann man demzufolge den Ausdruck ›mangelnder Avatar‹ benutzen, um diese Idee der virtuellen Subjektivität zu kennzeichnen, nach

9 Heidegger 2000.

10 Debord 1996.

11 Han 2021.

12 Pokorny 1959.

13 Pinotti 2019.

14 Gehlen 2016.

der das virtuelle Subjekt eine ontologisch und axiologisch minderwertige Projektion des materiellen Subjekts sei.

3 Einige Bemerkungen zum Problem der Grenzen des Selbst

Um dieses Konzept vom ›mangelnden Avatar‹ zu kritisieren, werden im Folgenden zwei theoretische Werkzeuge verwendet: Das erste ist die Technikphänomenologie des französischen Philosophen Bernard Stiegler und das zweite ist der Begriff des *Extended Mind* (und daher eines ›extended Self‹), der ursprünglich von David Chalmers und Andy Clark entwickelt wurde.¹⁵

Bernard Stiegler hat in seiner Trilogie *La technique et le temps* (1994–2001) eine Theorie der Erinnerung entwickelt, die auch das Element der Technik einbezieht. Stiegler zufolge verfügt der Mensch über drei Arten von Erinnerung: Die ersten beiden Formen, die biologische (genetisch vererbte) und die individuelle (durch Erfahrung konstruierte), hat er auch mit Tieren gemeinsam. Der so genannte »souvenir tertiaire«¹⁶ – gewissermaßen eine ›Erinnerung dritter Ordnung‹ – hingegen unterscheidet den Menschen vom Tier und besteht in der Externalisierung von Informationen in einem materiellen Träger (z. B. einem Buch, einer Hard-Disc usw.), der es ermöglicht, über die Ebene der direkten Weitergabe der Informationen (durch Beispiele, Hormone oder mündliche Erzählungen) von einer Generation zur nächsten hinauszugehen und der damit universalisiert werden kann. Es ist diese Universalisierungsfähigkeit, die die individuelle Erfahrung – sprich: die Subjektivität – und die tradierten Wissensformen und inhalte, miteinander verbindet. Die *souvenir tertiaire* ermöglicht dem Menschen, die im Laufe der Geschichte gewonnenen Erkenntnisse, Entdeckungen und Erfindungen zu nutzen, ohne dass jedes einzelne Individuum sie wiederentdecken und neu erfinden muss.

Die durch technische Träger vermittelte tertiäre Erinnerung beeinflusst auch die Struktur der physischen Wahrnehmung rückwirkend. Laut Stiegler existiert keine ›reine‹ Objektwahrnehmung, sondern diese wird immer durch die technischen Medien verändert, die das Wissen vermitteln.¹⁷

Anders gesagt: Was wir als Realität bezeichnen, besteht aus der Summe von persönlichen Erfahrungen, genetischen Dispositionen und der Konstruktion ›objektiver‹ Daten, die sich aus der Wahrnehmung bestimmter Wissensträger bzw. -medien ergibt. Besonders deutlich wird dies bei den technologischen

15 Chalmers/Clark 1998.

16 Stiegler 1996: 54 f.

17 Stiegler 2001: 40.

Objekten des audiovisuellen Genres: Objekte, die nicht nur in der Zeit sind, sondern auch eine zeitliche Dauer haben.

Stiegler zufolge synchronisiert faktisch das Subjekt, wenn es z. B. einen Film oder eine Fernsehsendung beobachtet, das eigene Bewusstsein mit dem Inhalt dieses Films oder dieser Sendung. Man könnte sagen, dass es für eine bestimmte Zeit zu dieser Sendung, zu diesem Film ›wird‹. Stieglers Analyse scheint auch geeignet, die Beziehung zwischen dem Bewusstseinsstrom des Subjekts, das ein Videospiel spielt, und seinem sog. virtuellen Körper zu interpretieren. Die Stunden, die die Spieler*innen aufwenden, um ihr digitales Selbst aufzubauen, zu entwickeln und zu trainieren, stellen eine Zeitspanne dar, in der das Subjekt seine Erfahrungen mit dem technologischen Videospielobjekt synchronisiert und Erfahrungen und Erlebnisse durch einen digitalen Teil seiner selbst entwickelt. Die Tatsache, dass dieser Teil des Selbst in digitaler Form vorliegt, bedeutet jedoch nicht, dass er vom Selbst aus Fleisch und Blut getrennt ist. Es ist immer noch ein Körper, der seine Erfahrungen über den Bildschirm macht, und das digitale Selbst ist nicht etwas anderes, etwas Zweites neben dem Ich aus Fleisch und Blut. Es ist nur eine bestimmte Gestalt der subjektiven Selbsterfahrung.

Vielleicht lohnt es sich in diesem Zusammenhang, noch einmal auf das hinduistische Konzept des ›Avatars‹ zurückzugreifen. Wenn man nämlich berücksichtigt, wie sich der Gott Vishnu selbst in dieser Hinsicht laut der Mahabhrata äußert, so scheint es, dass auch die ursprüngliche religiöse Bedeutung des Begriffs in die gerade angedeutete Richtung geht: »Ungeboren bin ich und unvergänglichen Wesens, bin der Gottherr der Geschöpfe; aber indem ich in meine eigene Natur eingehe, entstehe ich durch meine Zauberkunst. Denn, jedesmal, wenn die Gesetzlichkeit welk geworden ist und Ungesetzlichkeit überwunden, dann erschaffe ich selbst mich selbst.«¹⁸.

Vishnu spricht von einer ›Selbsterschaffung‹ oder besser gesagt von einer Art ›Erschaffung des Selbst durch sich selbst‹. Es gibt keinen ontologischen Unterschied, keinen Dualismus oder eine Verminderung, sondern nur eine andere Art und Weise, sich der Subjektivität Vishnus in seiner Avatarwerdung hinzugeben. Er benutzt, wenn man den theologischen Diskurs in ein medienwissenschaftliches Argument übersetzen mag, nur ein anderes Medium, um sich in einem anderen Kontext auszudrücken, er bleibt aber immer noch mit sich selbst identisch.

Diese letzte Anmerkung kann mit der Hypothese des *Extended Mind* untermauert werden, die Andy Clark und David Chalmers in ihrem gleichnamigen Aufsatz von 1998 formulierten. Laut den Autoren ist *Mind* nicht auf die Grenzen des Körpers im Allgemeinen und des Schädels im Besonderen beschränkt, son-

18 Mahabhrata VI, 28,6 nach Deussen 1908: 35. Kursiv AL.

dern bezieht sich auch auf externe Umweltbedingungen und tools, die Teil von ihm sind. Wenn die Hypothese von Clark und Chalmers als Ausgangspunkt genommen wird, kann man argumentieren, dass sie die Möglichkeit impliziert, an ein ›extended Self‹ zu denken, d. h. ein Subjekt, das nicht nur – trivialerweise – in der Beziehung zur äußeren Umgebung und den tools existiert, sondern – noch radikaler – als Nexus des eigenen Körpers und der von ihm benutzten tools besteht, die als integrale Bestandteile sowohl seiner *agency* als auch seiner Subjektivierungsprozesse zu betrachten sind. Eine Hypothese dieser Art wird von Autoren wie Lambros Malafouris im Bereich der kognitiven Archäologie vertreten. Malafouris erläutert diese Idee eines ›extended Self‹ in einer aufschlussreichen Passage, die der Tätigkeit der primitiven Jäger gewidmet ist, die Steine absplittern, um eine Waffe herzustellen:

»More specifically, my suggestion is that the stone held in the knapper's hand did much more than simply and passively offering the necessary ›conditions of satisfaction‹ to the knapper's intention. Keeping in line with the enactive dimension of Material Engagement, I believe that the directed action of stone knapping does not simply execute but rather it brings forth the knapper's intention. The decision about where to place the next blow, and how much force to use, is not taken by the knapper in isolation; it is not even processed internally. The flaking intention is constituted, at least partially, by the stone itself. Information about the stone is not internally represented and processed by the brain to form the representational content of the knapper's intentional stance. Instead, the stone, like the knapper's body, is an integral and complementary part of the intention to knap. In the case of knapping, intentionality is not a property that stops at the boundary of the biological organism. The best angles for flake removal are neither identified nor imagined in the knapper's head before the act. The topography of the knapping activity and the accurate aiming of a powerful blow is neither pre-planned nor recollected; it is embodied and therefore needs, instead, to be discovered in action. This is not to deny that knapping as a form of embodied manual skill is intrinsically associated with, follows from, and leads to, specific patterns of neural activation. It is simply a way to avoid the wrong image of a central neural engine that merely uses the stone and the human body to materialize, and, thus, externalize pre-formed ideas and plans.«¹⁹

Wenn einerseits der Bewusstseinsstrom eines Subjekts, das sich auf ein zeitliches audiovisuelles Objekt bezieht, wie Stiegler argumentiert, zu diesem audiovisuellen Objekt wird, und andererseits das Subjekt nicht nur als Summierung von Körper und *Mind* existiert, sondern auch als weitreichende Interaktion mit externen Komponenten, dann ist die Beziehung zwischen dem

19 Malafouris 2016: 17 f.

sog. materiellen Selbst und dem sog. virtuellen Selbst nicht so sehr als die Migration eines konkreten Subjekts in eine verarmte digitale Form seiner Selbst zu denken, sondern vielmehr als eine spezifische Art und Weise, über die das Subjekt verfügt, um sich auszudrücken. Nimmt man die vorangegangene Hypothese mit der entsprechenden Radikalität auf, so kann man behaupten, dass das Subjekt nicht als Substanz, sondern als mediale Funktion zu verstehen ist: Das Ich außerhalb des Bildschirms und das Ich, das sich in der virtuellen Welt der Computerspiele bewegt, sind ein und dasselbe Subjekt, das auf sich selbst spezifische Subjektivierungstechniken anwendet, die dem verwendeten Medium eigentümlich sind. Dieses Medium schafft jedoch keinen Bruch in der subjektiven Erfahrung, sondern vielmehr eine andere Form der Selbsterfahrung, einen anderen Prozess der Subjektivierung.

Argumente, die eine (angebliche) kontrafaktische Sichtweise vorgeben, wie z. B. die Irreversibilität der ›leibhaftigen‹ Erfahrung im Gegensatz zur Reversibilität der virtuellen Erfahrung, verfehlen in diesem Sinne das Ziel und bleiben in einer rein inhaltlichen Behandlung sowohl des Lebens an sich als auch des Mediums verankert.

Wenn es tatsächlich stimmt, dass im sog. ›realen‹ Leben beispielsweise der Tod – am Rande sei erwähnt, nur für diejenigen, die nicht an einen transzendenten Horizont, an Wiedergeburt oder an die Auferstehung der Toten glauben – ein unumkehrbares Ereignis ist, in einem Videospiel hingegen schon, dann ist dies ein Argument, das nur funktioniert, wenn man das Videospiel ausschließlich vom erzählten Inhalt her betrachtet. Erfahrungen, von den emotionalen über die pädagogischen bis hin zu den besonders traumatischen, die als ›Online-Vergewaltigung‹ bezeichnet werden,²⁰ erzeugen verkörperte kognitive Prozesse – aus einer reduktionistischen Perspektive könnte man sagen, dass sie ›neuronalen Vernetzungen schaffen‹ –, die vorher nicht existierten, genauso wie bei Lernprozessen das Lesen eines Buches z. B. dauerhafte pädagogische Wirkungen in dem Subjekt, das es liest, erzeugt.

Wenn das Subjekt immer schon sozusagen ›extended‹ war, d. h. diffus im umgebenden Raum, dem es rückwirkend mitkonstruiert, dann ist das Modell zweier Welten und zweier Subjekte, die nur durch eine Art virtuelle Metempsychose miteinander interagieren, unzureichend. Die Beschreibung einer ›Migration‹ des sog. authentischen Selbst aus der ›realen‹, ›konkreten‹ Welt in die ›virtuelle‹, ›irreale‹ Welt und des ›realen‹, ›leibhaftigen‹ Selbst in seinem verkleinerten digitalen Avatar ist ein erkenntnistheoretisches Modell, das nicht ausreicht, um die eben erwähnten Beziehungen zu erfassen.

Es wird im Folgenden versucht, diese These mit einem bildphilosophischen Argument zu untermauern.

20 Striano 2023.

4 Bild-werden

Auch wenn der Hinweis auf ein chronologisches Primat ein Argument von geringem philosophischem Wert ist, kann man eine ebenso banale wie brutale historische Tatsache nicht ignorieren: Der Mensch drückt sich seit etwa 200 000 Jahren durch eine geregelte mündliche Sprache aus, während er seit etwa zwei Millionen Jahren Bilder produziert.²¹ Zieht man die Konsequenzen aus dieser einfachen, aber radikalen Aussage, kann man argumentieren, dass die Geschichte des Menschen als logisches Tier nur ein kurzes – wenn auch bedeutendes – Kapitel in seiner Geschichte als bildliches Tier darstellt.

Um den ursprünglichen anthropologischen Zusammenhang zwischen dem *animal sapiens* und der Produktion von Bildern aufzuzeigen, sprach Hans Jonas vom *Homo Pictor*²² und Hans Belting entwickelte sogar eine eigene »Bild-Anthropologie«²³, die ausgehend von den tiefen Zusammenhängen zwischen der kultischen und der bildlichen Dimension das Verhältnis von Mensch und Bild auf anthropologische Grunderfahrungen zu basieren suchte: das Bild-Werden des Menschen im Moment des Todes,²⁴ der Schatten als Urbild und zugleich als Vorbild der Malerei,²⁵ das Spiegelbild als Doppelgänger des Subjekts.²⁶

Für die Argumentation, die hier verfolgt wird, ist es zentral, die Bedeutung der Beziehung zwischen Menschwerdung und Bildwerdung hervorzuheben. Die Erfahrung, ein Bild zu werden, ist in der Tat keine seltene, sekundäre oder marginale Erfahrung für den Menschen; unser Körper, wie alle Körper, wird ständig zum Bild.

Er wirft nicht nur einen Schatten, spiegelt sich auf glatten Oberflächen, hinterlässt Spuren und visuelle, akustische, olfaktorische und taktile Zeichen seines eigenen Daseins, sondern er ist auch immer dem Blick der anderen ausgeliefert, ebenso wie dem, was in der Psychoanalyse der ›Große Andere‹ (Lacan) genannt wird.²⁷

Um Wittgenstein etwas auszuformulieren: Die Welt ist alles, was ein Bild wird. Die Technik ist die Art, durch die der Mensch dieses Werden kontrolliert, lenkt und beherrscht, seinen Rhythmus und seine Modalitäten reguliert.

21 Bredekamp 2010: 55; Tomasello 2009: 235 f.; Enard et al. 2002.

22 Jonas 1994.

23 Belting 2001.

24 A. a. O.: 143–188; Belting 2019: 25–54.

25 Belting 2001: 181–184.

26 A. a. O.: 25 f.

27 Lucci 2021: 54 f.

Die Kulturgeschichte könnte in diesem Sinne als die Geschichte der Methoden und der Techniken interpretiert werden, mit denen der Mensch seine eigene Bildwerdung übernommen hat. Dass das Bild mannigfaltige Bedeutungen hat, zeigt sich auch an der Polysemie der Wörter *eikon* und *imago* in der griechischen und römischen Antike.

Bekanntlich bezeichneten in der Antike der griechische Begriff *eikon* und der lateinische Begriff *imago* sowohl das zwei- als auch das dreidimensionale Bild, sowohl das konkrete, in der Außenwelt vorhandene Bild als auch die innere Vorstellung (wofür Ausdrücke wie *eidolon*, *typos*, *phantasma*, *simulacrum* verwendet wurden), sowohl das vom Menschen durch einen absichtlichen poetischen Prozess geschaffene Bild (ein Gemälde, eine Skulptur) als auch das ebenso konkrete, aber nicht-geplante Bild, das Ergebnis natürlicher Prozesse ist (der projizierte Schatten, die eigene Spiegelung im Wasser, ein Fußabdruck). Die Begriffe von *eikon* und *imago* könnten darüber hinaus auch die asymmetrische Beziehung zwischen einer als ideal angesehenen Form, Person oder abstrakten Entität und dem, was als ihr ›Abbild‹ angesehen wurde, beschreiben; in der Rhetorik die Beschreibung durch Fabeln, Anekdoten, Parabeln und Vergleiche; sowie die Übernahme vorbildlicher Eigenschaften, wie Senecas Definition von Cato als »virtutum viva imago« zeigt.²⁸

Die Pluralität des Bildbegriffs ist ein Indiz dafür, dass verschiedene Epochen und Kulturen, auch vor dem Hintergrund unterschiedlicher technischer Fertigkeiten und unterschiedlicher ästhetischer Ideale, das Bildwerden des Subjekts auf sehr unterschiedliche Weise dargestellt haben.

Das Bild als ein spezifisches ›Ding‹ zu definieren, wäre daher ein Fehler: Das Bild-Sein ist – genauso wie das Subjekt-Sein – vielmehr eine mediale Funktion, die darin besteht, etwas auf eine bestimmte Weise sichtbar zu machen, das sonst anders gesehen würde. Es gibt kein Jenseits des Bildprinzips, sondern nur verschiedene Arten und Weisen, sich als Bild zu zeigen.

In diesem Sinne wird hier der von Hans Belting in seiner Bild-Anthropologie aufgestellten Theorie gefolgt: Bild, Medium und Körper sind drei verschiedene, aber untrennbare Aspekte des Bildseins.²⁹ Jedes Bild braucht nämlich einen materiellen Träger, ein Medium, um zu existieren, und das Konstrukt Bild + Medium hat immer einen Körper als Referenten: »Im anthropologischen Blick erscheint der Mensch nicht als Herr seiner Bilder, sondern – was etwas ganz anderes ist – als ›Ort der Bilder‹, die seinen Körper besetzen. Er ist den selbst erzeugten Bildern ausgeliefert, auch wenn er sie immer wieder zu beherrschen versucht.«³⁰

28 De tranquillitate animi, 16, I zitiert in Scholz 2010: 623.

29 Belting 2001: 11–55.

30 A. a. O.: 112.

Im Falle der Computerspiele, des digitalen Bildes in einer virtuellen Umgebung, aber auch eines Avatars auf Facebook oder einer virtuellen Identität als Verwalter*in der eigenen Academia-Seite oder des Online-Banking-Kontos ›wandert‹ das Subjekt nirgendwohin, es wird einfach auf eine bestimmte Art und Weise zum Bild, und zwar mit der Verwendung von digitalen Werkzeugen. Dass unser Dasein als digitales Bild weniger real ist oder weniger konkrete Auswirkungen hat als unser Dasein als Bild außerhalb der digitalen Welt, ist nur eine *petitio principii*. Die Fehlerhaftigkeit dieses Vorurteils, dieser *petitio principii*, wird deutlich, wenn man das Bild-Werden aus der Perspektive seiner Fehlfunktion aus betrachtet (wie Martin Heidegger in *Sein und Zeit* dargestellt hat, zeigt das Zuhandene sein Wesen in dem Moment, in dem es unbrauchbar wird): Z. B. wenn der eigene virtuelle Bankkontoavatar gehackt wird oder aufgrund von ›technischen Problemen‹ das eigene Geld nicht zugänglich ist, wird es besonders deutlich, dass unser virtuelles Ich kein anderes Ich ist, sondern nur eine andere Art des Selbst sich zu verwirklichen.

5 Fallstudien

Ausgehend von diesen Thesen werden jetzt einige Fallstudien aus dem Bereich der Computerspiele betrachtet, um die oben dargestellten theoretischen Positionen zu untermauern: das Arcade-Spiel *Dance Dance Revolution*³¹ und die beiden Virtual-Reality-Simulatoren *Birdly*³² und *Virtuix Omni*³³.

Während das Beispiel der virtuellen Realität in der Regel zur Untermauerung der Hypothese der zwei Welten herangezogen wird, wird hier die gegenteilige These vertreten und vom Körper als »Ort der Bilder«³⁴ – nach der Definition Beltings – ausgegangen.

Beginnen wir mit den letzten beiden Beispielen, um danach einen Schritt zurück zu machen:

Birdly ist ein Vogelflugsimulator, bei dem die Spieler*innen körperlich voll in die Simulation eingebunden sind. Sie müssen ihren Körper wie ein Vogel bewegen. Ihre Bewegungen werden dabei von der Plattform, auf der sie liegen, aufgezeichnet und auf dem Bildschirm angezeigt. *Virtuix Omni* hingegen ist ein Virtual-Reality-Simulator, bei dem die Spieler*innen eine Art Korsett tragen, das die Bewegungen ihrer Oberkörper aufzeichnet, und sich außerdem auf ein

31 STAGE EXTRA 2018.

32 SOMNIACS 2020. Dazu Pinotti 2020: 82–85.

33 Virtuix Omni 2020.

34 Belting 2001: 57–86.

Laufband stellen, das die Bewegungen ihrer Beine aufzeichnet und auf Video überträgt, ihr Laufen, Hocken, Anhalten usw.

Diese zwei Virtual-Reality-Systeme beinhalten eine fast vollständige physiologische Interaktion mit dem digitalen Medium. Es ist offensichtlich, dass der Diskurs über die virtuelle Realität als ästhetische Illusion hier nur tragfähig ist, wenn man Bilder als ›Dinge‹ betrachtet. Laut dieser Auffassung ist die reale Welt die Welt der Bilder als Dinge und die virtuelle Welt eine ärmere Version davon, in der – in einer Form von umgekehrtem Platonismus – Bilder nur immaterielle Kopien von materiellen Vorbildern sind. Wenn demzufolge nur konkrete Dinge Bilder sein können, muss dann das materielle Subjekt sozusagen in eine ärmere Form von sich selbst (der ›mangelnde Avatar‹) ›migrieren‹, um mit der immateriellen Welt der Kopien (= das sog. Virtuelle) zu tun zu haben. Diese Auffassung ist was hier als ›digitale Metempsychose‹ kritisiert wird.

Die oben genannten beiden Beispiele zeigen jedoch, dass das metempsychotische-transmigratorische Modell nicht als exemplarisches und erschöpfendes Modell zur Beschreibung der Beziehungen zwischen den beiden Sphären dienen kann, die wir mit den Begriffen ›materiell‹ und ›virtuell‹ zu definieren gewohnt sind. Die beiden VR-Beispiele stellen den Körper und sein Bild-Werden in den Mittelpunkt der Erfahrung des digitalen Bildes. Der Körper der Person, die diese Art von digitalen Spielen spielt, ist aktiv und ist gleichzeitig ein Bild. Diese Person steht in Beziehung zu digitalen Bildern, interagiert mit ihnen, und ihre Reaktion ist – sogar – *embodied*. Nur ein materialistisches Vorurteil (›Bilder sind Dinge‹) kann es rechtfertigen, diese Art von Bild und Interaktion im Lichte des Paradigmas der ästhetischen Illusion zu definieren.

Dance Dance Revolution stellt in Bezug auf diese beiden Modelle ein völlig anderes Beispiel dar, das jedoch dazu beitragen kann, den Rückschritt (das Spiel stammt aus dem Ende der 90er-Jahre), der hierbei gerade unternommen wird, deutlicher zu machen. Durch die Koordination der Fußbewegung, der optischen Wahrnehmung der Zeichen auf dem Bildschirm, dem Hören der Musik und dem Aufleuchten der Leuchtsignale auf der Plattform kommt dieses Spiel sogar noch näher an ein synästhetisches Modell der ludisch-digitalen Erfahrung heran, ohne jedoch, um ein solches zu sein, eine ganze digitale Welt simulieren zu müssen, wie in den beiden vorherigen VR-Fällen.

Das Ziel der vorliegenden Argumentation ausgehend vom Grenzfall der *Virtual Reality* und über *Dance Dance Revolution* besteht darin, zu zeigen, dass das gewissermaßen gnostische Modell der beiden Welten, das den Unterschied zwischen ›materiell‹ und ›virtuell‹ aufzeigen soll, nicht nur in Extremfällen wie den soeben vorgestellten nicht funktioniert, sondern auch für den ›minimalen‹, ›normalen‹ Fall des Videospieles unzureichend ist: d. h. demjenigen, der die klassische Interaktion von eine*r Spieler*in vorsieht, der*die sich mit

einem Bildschirm und mit einem klassischen ludisch-digitalen Produkt auseinandersetzt. Auch in diesem Fall hat man nämlich immer mit einem *leibhaftigen Körper* zu tun, der vor dem Bildschirm platziert ist, der seine Fähigkeiten in der Beziehung zwischen sich und dem Interface performativ ausübt, der sich in der Beziehung mit dem Medium ständig subjektiviert und der seine Leistung durch ein progressives Training verbessert.

Um es in einer prägnanten Formel auszudrücken: Das Virtuelle existiert nicht, wenn mit ›virtuell‹ eine zweite Welt, getrennt von der ›materiellen‹ Welt gemeint ist, in die sich das Subjekt, um einzutreten, desinkarnieren und dann in einem vermeintlich digitalen Alter Ego reinkarnieren muss.

Oder, anders formuliert, das Virtuelle war schon immer materiell (insofern es ein Bild-Werden des Körpers und ein Körper-Werden des Bildes beinhaltet), und die Realität ihrerseits war schon immer erweitert, insofern sie, wie oben gezeigt wurde, schon immer von menschlichen Versuchen durchdrungen war, ein Bild zu werden.

Literatur

- Belting, Hans 2001: *Bild-Anthropologie*. München, Wilhelm Fink Verlag.
- Belting, Hans 2019: *Faces. Eine Geschichte des Gesichtes*. München, Beck.
- Bredenkamp, Horst 2010: *Theorie des Bildaktes*. Frankfurt/M., Suhrkamp.
- Chalmers, David 2022: *Reality+. Virtual Worlds and the Problem of Philosophy*. London, Penguin Books.
- Clark, Andy/Chalmers, David 1998: The Extended Mind. In: *Analysis* 58 (1): 7–19.
- Debord, Guy 1996: *Die Gesellschaft des Spektakels*. Berlin, Bittermann.
- Descola Philippe 2013: *Jenseits von Natur und Kultur*. Frankfurt/M., Suhrkamp.
- Deussen, Paul 1908: *Allgemeine Geschichte der Philosophie mit besonderer Berücksichtigung der Religionen*. 1.3. Leipzig, Brockhaus.
- Enard, Wolfgang et al. 2002: Molecular Evolution of FOXP2. A Gene Involved in Speech and Language. In: *Nature* 418: 869–872.
- Garley, Matt/Slade, Benjamin 2016: Virtual Meatspace: Word Formation and Deformation in Cyberpunk Discussions. In: Squires, Lauren (Hg.): *English in Computer-Mediated Communication: Variation, Representation, and Change*. Berlin, De Gruyter: 123–148.
- Gehlen, Arnold 2016: *Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt*. Frankfurt/M., Klostermann.
- Jonas, Hans 1994: Homo Pictor. In: Boehm, Gottfried (Hg.): *Was ist ein Bild?*. München, Wilhelm Fink Verlag: 105–124.

- Jonas, Hans 1999: *Gnosis. Die Botschaft des fremden Gottes*. Frankfurt/M., Insel.
- Han, Byung-Chul 2021: *Undinge. Umbrüche der Lebenswelt*. Berlin, Ullstein.
- Heidegger, Martin 2000: *Die Frage nach der Technik*. In: Heidegger, Martin: *Gesamtausgabe. 7: Vorträge und Aufsätze*. Frankfurt/M., Klostermann: 7–36.
- Latour, Bruno 2008: *Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie*. Frankfurt/M., Suhrkamp.
- Lucci, Antonio 2021: *Techniques de visibilité*. In: De Cesaris, Alessandro/Lingua, Graziano (Hg.): *Technologies de la visibilité. De l'image ancienne à l'image hypermoderne*. Paris, Mimesis: 51–65.
- Macho, Thomas 2002: *Neue Askese? Zur Frage nach der Aktualität des Verzichtes*. In: Sörgo, Gabriele (Hg.): *Askese und Konsum*. Wien, Turia + Kant: 139–153.
- Malafouris, Lambros 2016: *How Things Shape the Mind. A Theory of Material Engagement*. Cambridge/Mass., MIT Press.
- Pinotti, Andrea 2019: *Procuratori del Sé. Dall'avatar all'avatarizzazione*. In: Gatti, Tommaso/Maini, Dalia (Hg.): *Visual Studies. L'avvento di nuovi paradigmi*. Mailand, Mimesis: 27–40.
- Pinotti, Andrea 2020: *Der Schnabel des Adlers und die Nase des Menschen. Können wir in einen Vogel einfühlen?* In: Borsò, Vittoria/Borvitz, Sieglinde/Viglialoro, Luca (Hg.): *Physiognomien des Lebens. Physiognomik im Spannungsverhältnis zwischen Biopolitik und Ästhetik*. Berlin, De Gruyter, 71–90.
- Pokorny, Julius 1959: *Indogermanisches etymologisches Wörterbuch*. Bern, Franck.
- Scholz, Oliver 2010: *Bild*. In: *Ästhetische Grundbegriffe. 1*, Stuttgart, Metzler: 619–669.
- Schütz, Ludwig 2006: *Thomas-Lexikon. Sammlung, Übersetzung und Erklärung der in sämtlichen Werken des hl. Thomas von Aquin vorkommenden Kunstausdrücke und wissenschaftlichen Aussprüche*. Pamplona: Universität von Navarra. In: *Corpus thomisticum, o. J.* <https://www.corpusthomicum.org/tlv.html#virtualis> (abgerufen am 15. 11. 2024).
- Sloterdijk, Peter 1993: *Die wahre Irrlehre*. In: Macho, Thomas/Sloterdijk, Peter (Hg.): *Weltrevolution der Seele. Ein Lese- und Arbeitsbuch der Gnosis*. Zürich, Artemis & Winkler 1993: 17–54.
- SOMNIACS 2020: »Jurassic Flight« a Birdly® Experience. In: Youtube. 27. 02. 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=cVP5h2kyRgw> (abgerufen am 15. 11. 2024).

- STAGE EXTRA 2018: (DDR World Record) Blew my mind – DOUBLE CHALLENGE – TASKE. In: Youtube. 05.03.2018. <https://www.youtube.com/watch?v=JjUZa4p5rX4> (abgerufen am 15.11.2024).
- Stiegler, Bernard 1996: *La technique et le temps 2. La désorientation*. Paris, Gallimard.
- Stiegler, Bernard 2001: *La technique et le temps 3. Le temps du cinéma e la question du mal-être*. Paris, Galilée.
- Striano, Francesco 2023: *The Dangerous Liaison Between Rape Culture and Information Technologies. Reality, Virtuality, and Responsibility in Cyber-Rapes*. In: Edwards, Mary L./Palermos, Orestis: *Feminist Philosophy & Emerging Technologies*. London, Routledge: 74–94.
- Tomasello, Michael 2009: *Origins of Human Communication*. Cambridge/Mass., MIT Press.
- Virtuix Omni 2020: *Omni One Prototype*. In: Youtube. 07.10.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=aOYHg8qdxTE> (abgerufen am 15.11.2024)