

	Virtualität als Lebensraum(gefühl)...Eine einfache Geschichte, oder:	Einblick
2006	Über ein diffuses Gefühl in der entsicherten Welt der Postmoderne Karlheinz Benke	zum Referat
URL: www.karlheinz-benke.at		

Virtualität als Lebensraum(gefühl)...Eine einfache Geschichte, oder: Über ein diffuses Gefühl in der entsicherten Welt der Postmoderne

Folgende Geschichte handelt von meiner Nachbarin – sie geht gerade noch als ‚Jugendliche‘ durch...

Sie war und ist (noch immer) mit sich unzufrieden – genauer: mit sich selbst. Und das, obwohl sie vieles erreicht hat, gesund ist ...

Sie ist seit langer Zeit unzufrieden mit „irgendetwas im Körper“ – wie sie sagt und ist auf der Suche nach jemandem, der ihr das „entfernt, wegnimmt“. Sie weiß nicht, ob es ÄrztInnen, PsychologInnen, BeraterInnen, FreundInnen sein können, die ihr dabei helfen. Was sie aber weiß ist, dass sie dieses Gefühl, dieses „Etwas“ **nicht** haben will... Und sie hat sich oft gefragt, was sie nicht zufrieden sein lässt...

Warum also diese kurze Geschichte?

Ganz einfach: Wer sagt einem heute, was-wie‘ sein soll? Der Lehrer, der Pfarrer,...? Wohl kaum (mehr). Wer sichert unseren Weg, gibt Halt oder Orientierung?

Sie alle als Sozialisations/Erziehungsinstanzen sind abgelöst von den Medien, von der Wirtschaft, der Werbung & Co.

Diese wiederum lassen uns zu Suchenden werden, weil sie zunehmend emotional verunsichern. Nein, falsch – besser: von Verunsicherung leben.

Sie vermarkten das ‚einzig Wahre, Glück bringende‘ (was ja eigentlich im starken Widerspruch zur Pluralität der Gesellschaft steht) und lassen Ausschließlichkeiten zu. Nein, schon wieder falsch: sie lassen diese sogar zur Norm werden! Und sehr viele fühlen sich dieser Norm verpflichtet... hängen ihr „gleich einem sublimen Zwang“ (BAUDRILLARD) nach...

Vorbei ist offenbar die Chance aus der Vielfalt des Lebens (frei) zu wählen... oder doch nicht, wenn man an die Möglichkeiten der Virtualität denkt?



Die Gesellschaft ist jedenfalls immer stärker geprägt von Prozessen, die diese (emotionalen) Unsicherheiten des Einzelnen fördern. Das reale und das virtuelle Leben erwarten eine Antwort darauf... Keine Flucht, keine Auswege – sondern **Hilfe, Unterstützung, Gedankenanstöße und und und... und dies in der Realität wie in der Virtualität!**

Es geht auch nicht darum, einer Sozialromantik („früher war alles besser“) nachzuhängen oder zu lamentieren, um ‚wie viel besser‘ es früher war. Es war einfach ‚anders‘ .. Und mit dem Anderssein auch die Gefühle... die Gefühle um eine Sicherheit, eine zentrale Lebensperspektive (bspw. über einen lebenslang gesicherten Arbeitsplatz)...
[Oder erleben Sie dies selbst ganz anders?]

Virtualität als RaumGefühl

Von jeher konstruiert (sich) – aus handlungstheoretischer Perspektive - jeder Mensch *Räume* und nützt sie individuell. Daran hat sich auch innerhalb der postmodernen Gesellschaft nichts geändert. Was sich geändert hat, ist, dass dabei Räume jedoch längst nicht mehr ‚bloß‘ **Realräume**, sondern in zunehmendem Maße auch **virtuelle Räume** sind.

Dies bedeutet allerdings auch: **So wie reale Räume sozial konstruiert werden, gilt dies auch für virtuelle Räume. Sie werden sich angeeignet, werden kreiert – aber auch dekonstruiert...**

Die gemachten Erfahrungen – hier wie dort - beeinflussen seine Biografie, welche wiederum für mögliche Änderungen hinsichtlich Sicht- und Zugangsweisen sorgen.

Virtualität ist dabei allerdings nicht nur ein ‚neues‘ **räumliches, sondern auch ein emotionales Phänomen** im gegenwärtigen Lebensalltag.

Wenngleich Emotionen das Salz in unserem Leben darstellen und auch mit Räumen (vgl. *geheime Räume, tote Räume, tabuisierte Räume* etc.) assoziiert werden, sind Emotionen (und ihre Ausdrucksformen) ein eher ignoriertes Element in der Betrachtung von Räumen. Und dies gilt für den *realen Raum* (offline, in real life/IRL, face-to-face, f2f) ebenso wie für den *virtuellen Raum* (online, in virtual life/IVL, keyboard-to-keyboard, k2k), welcher zunehmend zum Ort der Kommunikation bzw. zum *Beratungsraum* für vielfältigste Zielgruppen mutiert.

Als Prototyp von Virtualität kann das **Internet** gesehen werden. Es ist einerseits *Ersatzraum* und Ergänzung zum Real-Life bzw. andererseits auch *Spielraum* für das handelnde Individuum. Hier gibt es die Möglichkeiten zu experimentieren, mit dem Ich, dem Anderen (des Ich) und den Anderen insgesamt.

Diesem Spiel liegt allerdings jene ‚Chance-Risiko-Polarität‘ zugrunde, in der sich die aktuellen gesellschaftlichen Verhältnisse widerspiegeln: nämlich individuelle Freiheiten (Wahlmöglichkeiten bspw.) nutzen zu können ohne dabei in den Fallen dieser Freiheiten (Abhängigkeiten, Vereinsamung bspw.) zu erliegen.

Ungeachtet dessen ist das Internet, das „Netzwerk der Netzwerke“ (BECKER) aber vor allem auch ein neuer *sozialer Raum*, der - etwa über die Möglichkeiten von Online-Kommunikation bzw. Beratung - die Möglichkeiten bietet, an sich und seiner Persönlichkeit bzw. seinem Sein insgesamt zu arbeiten. Oder wie es DÖRING formuliert, einfach ein „Experimentierfeld“ des Selbst zu sein.



Dieser *soziale Raum* wiederum lebt von den Beziehung(snetzwerk)en – von seinen jeweiligen communities, von der Akzeptanz einer Plattform, den Strukturen und Rahmenbedingungen und und und...

Er stellt aber auch **Bedingungen an ein funktionierende virtuelle Gemeinschaft** (DYSON), will dieser virtuelle Raum als ein positives **LebensraumGefühl** angenommen werden:

- „Jeder Teilnehmer sollte sich darüber im klaren sein, was er selbst geben will und was er zu bekommen hofft. Insgesamt sollten diese Wünsche zusammenpassen, obwohl sie individuell verschieden sein können.
- Es sollte einen Weg geben, festzulegen, wer zur Gemeinschaft gehört und wer nicht – sonst ist die Gemeinschaft insgesamt bedeutungslos.
- Mitglieder der Gemeinschaft sollten das Gefühl haben, dass sie in die Gemeinschaft investiert haben und daß es ihnen deshalb schwerfällt, die Gemeinschaft zu verlassen.
- Die äußerste Strafe in einer starken Gemeinschaft ist die Verbannung, der Ausschluß, die Exkommunizierung, das Exil ... All diese Begriffe bezeichnen den Schrecken, der mit dem Ausschluss aus einer Gemeinschaft verbunden ist.
- Die Regeln einer Gemeinschaft sollten klar sein, und wer sie bricht, sollte dafür gerade stehen müssen.“

Die spannende Frage daher ist: wie wirken sich die wahrnehmbaren gesellschaftlichen Hintergründe einer ‚Zuvielisation‘ (GUGGENBERGER) wie...

- Beschleunigung der Lebensrhythmen (VIRILIO)... Kurzlebigkeiten, Instabilitäten
- Individualisierung vs. Pluralisierung (Unterschiede, Unterscheidbarkeiten)
- Verkehrung von Privat und Öffentlich (vice versa)
- Mikrosolidarität vs. Makrosolidarität
- Egoismus (Ich-AG) vs. Altruismus (W.I.R)
- Raumtrennung/-verschmelzung (real, virtuell,...)
- Neue Medien als Wegbegleiter/Kommunikatoren (Aufwertung des Bildes,...)

... und all diese neuen Möglichkeiten der ‚körperlos-abstrakten‘ **Kommunikation** bzw. Interaktion auf den **Gefühle** von uns Individuen aus, wenn doch Gefühle mit Räumen in direktem Zusammenhang stehen?

Basieren die Gefühle auf dem folgenden Vergleich den WERTHEIM anstellt?

„Als Wesen des Äthers sind die Cybernauten, wie die Engel, aller physischen Begrenzung enthoben. Sie sind frei von Mißbildung, Krankheit und Häßlichkeit. Alle Gebrechlichkeit des Körpers bleibt beim Eintritt in den Net-Space zurück. Fettsucht, Akne, Kleinwuchs, Kurzsichtigkeit oder morsche Gelenke werden einfach über Bord geworfen. Im Cyberspace, sagen die Freaks, kann man einfach "sein" - eine reine Seele, die körperliche und nationale Grenzen überschreitet. [...] Ein Mausklick genügt, und schon betritt man jenes ätherische Reich des Cyberspace, das keine irdischen Gebrechen mehr kennt, in dem Distanzen pfeilschnell überwunden werden, Unterschiede in Rasse, Alter und Geschlecht ausgewischt, Krankheit und Tod besiegt sind“.

Gibt es einen Unterschied im **Verhalten im realen bzw. im virtuellen Raum** und wenn ja: was löst diesen aus? Wie äußert sich diese Differenz bzw. wie zeigt sich dieses Andere?

Und welche **Gefühle** löst dieses Verhalten aus?



Literatur

BECKER, K. et al. (2002): Politik der Infosphäre. World-Information.Org. Bonn: BpB Bd. 386.

BENKE, K. (2005): Virtualität als Lebensraum(gefühl): Einsamkeit, Gemeinschaft und Hilfe im virtuellen Raum. URL: http://www.e-beratungsjournal.net/ausgabe_0105/benke.pdf [2005-10-12], 19S.

BENKE, K. (2005): Geographie(n) der Kinder. Von Räumen und Grenzen (in) der Postmoderne. München: Meidenbauer, 428S.
Wesentlicher Bestandteil sind die virtuellen Räume von Kindern/Jugendlichen.

DYSON, E. (1997): Release 2.0. Die Internet-Gesellschaft. Spielregeln für unsere digitale Zukunft. München: Droemer-Knauer, 384S.

FOUCAULT, M. (1991): Andere Räume. In: BARCK, K., GENTE, P., ed.: Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig: Reclam, S.34-46.

GUGGENBERGER, B. (2000): Sein oder Design. Im Supermarkt der Lebenswelten, ©1998. Reinbek: Rowohlt (=SB 60840), 302S.

LYOTARD, J.-F. (1994): Das postmoderne Wissen. Ein Bericht, ©1979. Wien: Passagen (=EP 7), 193S.

PRISCHING, M. (1999): Die McGesellschaft. In der Gesellschaft der Individuen, ©1998. Graz: Styria, 191S.

SCHACHTNER, C. (2000): Das Datennetz als Lebensraum. In: PSYCHOLOGIE HEUTE (Nr.12), S.36-41. URL: http://www.psychologieheute.de/n_archiv.htm?p1archiv/baum2000.htm [2005-07-15].

WERTHEIM, M. (1996): Virtuelle Welten im Mittelalter und im Internet. Ehre sei Gott im Cyberspace. In: DIE ZEIT (Nr.22). URL: <http://www.zeit.de/archiv/1996/22/cyber.txt.19960524.xml> [2003-07-24], 2S.

