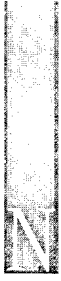


Ilona ord und Lennart C. Wegner

Real – Virtuell

Von der Orientierung in einer Stadt,
von iPhones und realer Virtualität

1. Eine Stadt ergibt sich (Lennart C. Wegner)

Im Koffer wäre noch Platz gewesen. Als ich im vergangenen Oktober meine Sachen packte, um zum Studium während des Semesters wieder von Hamburg nach Berlin zu ziehen, überlegte ich kurz, einen Stadtplan mitzunehmen. Berlin ist groß, die langen Straßen in Friedrichshain sehen alle gleich aus und weil der Hauptstadt einzige Konstante permanente Fluktuation ist, hätte ein wenig papierne Orientierung nicht geschadet. Ich nahm den Plan nicht mit, und wahrscheinlich nehme ich nie wieder einen mit. Nicht nach Berlin, München, Buenos Aires. Was ich brauche, ist ein Telefon.

In Berlin mag man die Zugezogenen nicht besonders, richtige Aversionen aber hat man gegen die jungen, lauten Spanier, die mit den Billigfliegern für ein Wochenende kommen. Nur erkennt man sie fast nicht mehr. Wenn die in Tegel aus der Maschine steigen, wissen sie genau so gut bescheid über diese Stadt, wie alte Berliner Szene-Hasen: Sie kennen die besten Bars, wissen wo man tolle Turnschuhe kaufen kann, finden den Weg zum illegalen Hinterhof-Club, der gestern erst aufgemacht hat. Die umherirrenden Touristen mit Koffern ohne Rollen und ausgebreitetem Stadtplan – es gibt sie nicht mehr. Und nach dem Weg fragen sie uns auch nicht wieder. Sie gucken auf ihr iPhone, das ihnen dank GPS nicht nur den Weg beschreibt, sondern auch alle Informationen zum Ziel mitliefert: Eintrittspreise, Getränkekarte, das Programm des Abends und was andere

User hier erlebt haben. Sie haben die Meta-Daten dieser Stadt. Jeder Stadt, und der ganzen Welt. In fünf Jahren werden wir uns nicht mehr verlaufen. Egal wo.

Geotagging, Augmented Reality – über der Welt von morgen liegt eine Matrix. Unbekannte Städte ergeben sich uns auf dem mobilen Telefon mit allen Informationen. Durch das Display entschlüsselt sich eine waschbetonfarbene Häuserzeile als bunte Sammlung kleiner Stecknadeln jedweder Information. Im zweiten Stock von Nummer 73 ist eine 2,5-Zimmer-Wohnung frei, keine Courtage! Die Tapas-Bar in Nummer 70 bekommt miese Noten. Im selben Haus, sagt Wikipedia, hat der Komiker Kurt Krömer seine Kindheit verbracht. Auf der anderen Seite wohnt ein Facebook-Nutzer mit dem ich sechs gemeinsame Freunde habe. Gruselig, werden manche sagen. Will ich das? Sind das die Informationen, die eine Stadt tatsächlich ausmachen? Was ist mit den individuellen Erfahrungen, dem Abenteuer des Irrwegs, der Wahl des weniger beschrittenen Pfads? Wahrscheinlich ist es gut, diese Fragen zu stellen. Statt der Augmented Reality einfach der Reality zu trauen. Immerhin könnte man den Herausgebern von Stadtplänen so ein wenig Luft verschaffen – gute Karten für die Zukunft haben sie dennoch nicht.

2. Experimente mit der Wirklichkeit (Ilona Nord)

Diese Beschreibung moderner Stadtorientierung enthält Ambivalenzen: Der objektive Blick auf die neue technologische Errungenschaft des iPhones zeigt, dass der Datenschutz ein Fass ohne Boden ist und die Zusammenführung von Informationen aus höchst unterschiedlichen Herkunftsn kein Problem bereitet. Der subjektive Blick stellt ins Licht, was das iPhone für das persönliche Wohlbefinden seines Besitzers auszurichten vermag. Muss er schon als Student wie ein Großstadtnomade leben, so hat er wenigstens alle Informationen in seiner Tasche, um sich mit den ihn umgebenden Welten bekannt und vertraut zu machen.

Jemandes Haus zu kennen, eine Wohnung mieten zu können, eine Tapasbar nicht zu betreten, weil man weiß, dass es dort nicht schmeckt, so etwas kann man eigentlich nur dort sagen, wo man zu Hause ist. In der Fremde zu Hause. Dieses Gefühl vermittelt das iPhone. Dabei bietet das kleine Gerät nichts prinzipiell Neues. Es bündelt verschiedene Dienste wie die Telefonfunktion, die E-Mail-Kommunikation und die persönliche Adressverwaltung neben der Augmented Reality zur Orientierung in fremden Umgebungen sowie generell den Internetzugang, den viele Menschen zum Spielen, zu ihrer Unterhaltung nutzen. Und man muss auch nicht mehr an den PC gehen, sondern kann alles höchst bequem unterwegs oder auf der heimischen Couch „erledigen“.

iPhones eröffnen Spielräume, Handlungsspielräume und dies nicht nur virtuell, sondern in dieser Virtualität höchst real. Deshalb spricht der US-amerikanische Soziologe Manuel Castells nicht mehr von Virtueller Realität, sondern von realer Virtualität. Sie steht der Realität, in der wir vor der Ausdehnung elektronischer Welten gewohnt waren zu leben, hermeneutisch betrachtet in nichts nach. Denn: „Cultures are made up of communication processes. And all forms of communication, as Roland Barthes and Jean Baudrillard taught us many years ago, are based on the production and consumption of signs.“¹ Das historisch Spezifische an dem neuen Kommunikationssystem, das um die elektronische Integration aller Kommunikationsweisen von der typographischen bis zur multisensorischen herum organisiert ist, ist für Castells daher die Konstruktion realer Virtualität.

Dieses Interpretationsangebot erschließt die medialen Welten von der Seite ihrer Stärken. Auf sie bauen auch ihre Erfolge auf. So lange Häuserzeilen nur von außen anzusehen waren, dominierte ihre waschbetonfarbene Außenfassade die Wahrnehmung von Großstädten; sie wirkten anonym. Nun öffnen Augmented Realities Fenster und Türen. Dabei werden sie in Zukunft immer

¹ Manuel Castells, *The rise of the network society*, Blackwell Publishing MA USA 2010, 403.

komplexer die Interessen und Perspektiven des „iPhone-Halters“ widerspiegeln, weil nicht mehr alle Informationen, die eben im Netz verfügbar sind, aktuell angezeigt werden, sondern das iPhone seinen Besitzer oder seine Besitzerin besser kennt. Der Datenschutz wird zur ethischen Grundaufgabe der Gegenwart, seine Regularien müssen vieldimensional reflektiert und weiter ausdifferenziert werden. Denn die Konstruktion realer Virtualität verhilft dazu, die persönliche Bewegungsfreiheit zu erweitern und dies fasziniert, auch wenn sie zugleich dazu führt, dass man durch ständig neue Herausforderungen belastet wird.

Der französische Phänomenologe Maurice Merleau-Ponty hat die Bewegungsfreiheit als konkrete Freiheit beschrieben. Er sieht in ihr das allgemeine Vermögen, sich in Situationen zu versetzen.² Freiheitliches Verhalten bestehe also nicht in einer höheren Form von Tätigkeit, die von außen in etwas eingreift, sondern sie ermögliche es, sich in sich verändernden Situationen zurecht zu finden, darin bestehende Strukturen zu übersteigen, um daraus andere zu schaffen. Auf diese Weise zeige sich das Charakteristikum menschlicher Freiheit im Sinn für das Mögliche, oder anders gesagt in der menschlichen Virtualisierungsfähigkeit. Virtuelle Realitäten beanspruchen nun genau dies, dass es sich bei ihnen um Spielräume handelt, in denen Freiheit konkret erfahren werden kann.

Auch aus theologischer Perspektive gehört Freiheit in leiblicher Gebundenheit konkret zum menschlichen Leben hinzu. Sie ist kein erst noch zu erlangendes Gut, sondern Menschen leben aus der ihr von Gott geschenkten Freiheit. Sie ist kein inneres Ideal, sondern ein Spielraum, innerhalb dessen Experimente mit der Wirklichkeit gemacht werden können. Mein vorläufiges Fazit: die Kultur realer Virtualität hat etwas Unheimliches, zugleich sind in ihr Spuren des Evangeliums zu finden, des Evangeliums in kleiner Münze, ganz menschlich in der Hoffnung auf Orientierung in den Global Cities, in denen zu leben Menschen aufgegeben ist.

² Bernhard Waldenfels, *Das leibliche Selbst. Vorlesungen zur Phänomenologie des Leibes*, Frankfurt/Main 2000, 195.

Lieber Wolfgang Grünberg, bleibt nur noch, mit Dir das Problem der Materialität (Ernst Bloch) zu diskutieren, am liebsten mündlich! Deine Ilona Nord.