

2.5. Beobachtende und virtuelle Teilnehmer in Beziehungsprozessen

Wenn wir bemerken, dass wissenschaftliche Verständigungsgemeinschaften auch Beziehungen darstellen (vgl. auch Kapitel III.2.6.3), dann wird das Verhältnis von Beziehungen und Objektivierungen von Sachverhalten problematisch. Zumindest wird man immer fragen müssen, inwieweit die Auswahl und Konstruktion von Theorien, die jeder empirischen Analyse als Fragestellung und Verfahren vorausgehen, nicht bereits durch geheime oder offene Festlegungen in den Beziehungen geregelt werden. Oft erscheinen jedoch die Wissenschaften in ihrem Selbstbild als eben jene verobjektivierende Kraft, die vermeintlich über den Beziehungen stehen und neutral sein könnten. Eine empirische Theorie jedoch, die uns hier Wertfreiheit verspricht, erweist sich schnell als Illusion, denn sie gerät in den Selbstwiderspruch, immer auch Teil von Beziehungen zu sein und ggf. gleichzeitig etwas objektiv über eben diese Beziehungen aussagen zu wollen. Hier haben wir den klassischen Fall, dass der Akteur oder Teilnehmer zugleich als festgelegter Beobachter einer Verständigungsgemeinschaft erscheint, dessen Beobachtung das festlegt, was er scheinbar frei von allen Zwängen (seiner immer schon erfolgten Vorverständigungen) zu beobachten behauptet. Wir haben dies so ausgedrückt, dass jeder Beobachter bereits erzogener Beobachter ist bzw. vorhandenen Beobachtungen unterliegt. Habermas sagt, dass der Beobachter bereits Teilnehmer an Verständigungsprozessen war, die seinen Zugang zu neuen Beobachtungen regeln (Habermas 1988, I, 163). In Auseinandersetzung mit Skjervheim präzisiert Habermas hierbei auch die Rolle des Teilnehmers und Beobachters. Ich nehme diese Deutung auf und spitze sie zu:

- ▶ Sinn in Beobachtungen ergibt sich, sofern wir symbolische Bedeutungen als Daten zulassen und hierbei von vornherein anerkennen, dass es um ein Problem intersubjektiver Beanspruchung geht. Sinn setzt eine Verständigungsgemeinschaft voraus. Aber mehr noch: Die Deutungen dieses Sinns unterstellen einen Beobachter, der im Grunde schon die Intersubjektivität der Beobachtung begriffen und konstruktiv erfasst haben muss. Dieser Fremdbeobachter, nach Skjervheim und Habermas als Rolle der dritten Person hervorgehoben (ebd., 164), nimmt gegenüber den intersubjektiven Teilnehmern (mindestens zwei) eine äußere Position ein, die das Geschehen verobjektiviert. Gegenüber dieser äußeren, objektivierenden Form erscheint die Teilnahme des Akteurs, als intersubjektivem Teilnehmer im Prozess, als nicht objektivierend oder performativ.
- ▶ Nun macht jeder Beobachter, ob Fremd- oder Selbstbeobachter, seine Beobachtungen für sich. Objektivität ergibt sich erst, sofern sich verschiedene Beobachter verständigen. Dies aber erfordert die Teilnahme an der Verständigung. Wer nicht an den kommunikativen Möglichkeiten solcher Verständigung teilgenommen hat, dem bleibt ein Verständnis verschlossen (ebd., 164 f.).
- ▶ Der Wissenschaftler, der beobachtet, hat immer schon an Verständigung teilgenommen. Diese Verständigung ist durch die wissenschaftliche Forschungsgemeinschaft (genauer: eine ihrer Richtungen) begrenzt, sie wird auch durch seine Intuition aus dem Lebensalltag, das sogenannte vortheoretische Wissen,

mit bestimmt. Hier ist er Beobachter und Teilnehmer zugleich. Allerdings hindert die (unbewusste) Teilnahme, die Verobjektivierung der Beobachtung unabhängig von ihren Kontexten durchzuführen. Immer wieder werden die Annahmen der Beobachtung durch eine (oft nicht reflektierte) Teilnahme subvertiert. Können wir diese Möglichkeit der Täuschung je ausschließen? Allein die Offenheit von Beobachtungskonzepten kann die Unwägbarkeiten reflektieren helfen, indem sie zugestanden bleiben. Diese Öffnung erscheint für den Konstruktivismus als unausweichlich.

- ▶ Teilnehmer, die unmittelbar an Handlungen beteiligt sind, entwickeln sehr unterschiedliche Perspektiven. Nehmen sie an kollektiven Deutungsprozessen teil, dann zielen ihre Handlungsabsichten meist vornehmlich auf einen Konsens, der Handlungspläne koordiniert und Absichten realisieren hilft. Gleichwohl ist dies nur die zweckrationale Seite, die keineswegs mit dem Begriff aller Handlungen gleichgesetzt werden sollte. Handlungen sind immer Beobachterkonstrukte. Sie können im Konsens, aber auch in Widersprüchlichkeiten oder in Ambivalenz erfolgen. Als ein solches Konstrukt behauptet Habermas, dass der Sozialwissenschaftler, wenn er empirisch Handlungen erforscht, den Handlungsprozess verstehen will. Das schließt aus, dass er sich unmittelbar an den Zwecken von Handlungen beteiligt (ebd., 167). Hier ist er als Akteur ein Beobachter und kein direkter Teilnehmer. Als Beobachter ist er aber Teilnehmer der wissenschaftlichen Verständigungsgemeinschaft, nach deren Regeln er beobachtet. Dieses Konstrukt hilft allein, Wissenschaft als abgegrenzten Bereich mit Anspruch auf Wissen und Wahrheit aufrecht zu erhalten. Die Abgrenzung kann aber nicht belegen, dass die Zweckfreiheit überhaupt wahrscheinlich oder möglich ist. Dies bleibt eine kontrafaktische Utopie.
- ▶ Was ist dieser wissenschaftliche Beobachter aber dann im Blick auf seine Teilnahme im Handlungsprozess? Was geschieht, wenn er von den Akteuren, den eigentlichen Teilnehmern, bemerkt wird? Habermas gibt das Beispiel der Textanalyse, die von Teilnehmern aus einer Vergangenheit handelt. Sie können den Beobachter selbst nicht mehr beobachten. Hier ist er bloß ein virtueller Teilnehmer. Eine Rückkopplung in das Handlungssystem (das ist für mich immer auch ein Beziehungssystem) findet nicht statt. Nach Habermas aber verändert sich dieses Verhältnis auch in der realen Teilnahme in einer Gegenwart nicht grundsätzlich: „Selbst in diesem Fall haben die Handlungen, mit denen sich der Interpret in den gegebenen Kontext mehr oder weniger unauffällig einzugliedern versucht, nur *Hilfsfunktionen* für die als Selbstzweck betriebene Teilnahme an dem Verständigungsprozess“ (ebd., 167 f.). Auch hier bleibt er ein virtueller Teilnehmer, weil sich seine Handlungsziele auf ein anderes Handlungs- und Regelsystem beziehen.
- ▶ Nun aber entsteht die Frage, inwieweit ein Beobachter von sozialen Handlungen, von menschlichen Beziehungen, diese überhaupt verstehen kann, wenn er nicht zumindest virtuell an den Beziehungen teilnimmt. Bleibt er fundamental extern zu den Beziehungen, dann wird er sie kommunikativ nicht verstehen. Er wird sie bloß physisch in Formen einer Dingwelt wahrnehmen können. Um sie deuten zu können, muss er zumindest, wenn wir an

Wittgensteins Theorie des Gebrauchswerts der Sprache denken, ihren Gebrauch in den Handlungen selbst identifizieren, mit eigenen kulturellen Mustern vergleichen, als symbolische Äußerungen beschreiben können. Also muss er mindestens virtuell in die Beziehungen eintreten, die er beobachtet. Dann aber muss er nach Habermas auch die Gründe vergegenwärtigen, den Kontext erfassen, in denen die Handlungen situiert sind. Gründe aber, so Habermas, sind aus solchem Stoff, dass eine zustimmende, ablehnende oder enthaltende Reaktion erforderlich ist, weil sie sonst nicht beschrieben werden können (ebd., 169). In symbolischer Deutung erscheinen diese Gründe als rational, was aber bedeutet, dass der virtuelle Teilnehmer als Beobachter sich beurteilend im Sinne kritisierbarer Geltungsansprüche ihnen gegenüber verhält. Nun jedoch kann er als Fremdbeobachter mit den Selbstbeobachtern in einen Konflikt geraten: Er muss zumindest virtuell die Gründe der Selbstbeobachter nach ihrer Geltung hin beurteilen, obgleich er als Fremdbeobachter über andere Geltungsregeln verfügen kann. Der mögliche Wechsel seiner Beobachterperspektiven aber erzwingt, dass er überhaupt nur dann eine Chance hat, Andere zu verstehen, wenn er deren Bedeutungshorizont mindestens virtuell erfassen kann. Dadurch aber, und dies erkennt Habermas folgerichtig, wird der virtuelle Teilnehmer irgendwie auch zu einem unmittelbar Beteiligten (ebd., 170).

Für Habermas dient diese Argumentationskette dem Nachweis des überbrückenden Charakters kommunikativer Handlungen. Erst mit diesen wird eine gemeinsame Grundlage geschaffen, die in den Zurechnungen von Welt eine Versöhnung erzwingen kann. Die Akteure können aus der Sicht des unmittelbaren oder virtuellen Teilnehmers/Beobachters Zurechnungen auf eine objektive, soziale oder subjektive Welt machen (vgl. dazu kritisch Kapitel IV.3.2), je nachdem welche Perspektive zur Erklärung herangezogen werden soll. Aber im Blick auf das kommunikative Handeln wird eine Gemeinsamkeit universeller Natur unterstellt, die sie aus den vereinseitigenden Möglich- und Notwendigkeiten solcher Zurechnungen befreit. Der Akteur und wir als Beobachter unterscheiden uns nach dem kommunikativen Handlungsmodell keineswegs in unserer Kompetenz. Auf der Ebene des kommunikativen Handelns wird der Akteur ebenso reflexiv wie wir verfahren; Beobachter und Teilnehmer fallen in ihrer unmittelbaren und virtuellen Kompetenz in eins, denn das kommunikative Handeln gelingt nur unter der Voraussetzung, dass die Beteiligten nach Habermas herrschaftsfrei im Bezugssystem der drei Welten zu einer verständigungsorientierten Situationsdefinition gelangen. „Jeder Konsens beruht auf einer intersubjektiven Anerkennung kritisierbarer Geltungsansprüche; dabei wird vorausgesetzt, dass die kommunikativ Handelnden zu gegenseitiger Kritik fähig sind.“ (Ebd., 173)

Anders als Habermas sehe ich das kommunikative Handeln deutlicher in Beziehungswirklichkeiten eingebettet. Setzen wir an die Stelle der kommunikativen Handlungen als Abstraktum für alle intersubjektiven Prozesse diese Beziehungen in konkreter Gestalt ein, dann kommen wir ebenfalls zu der Schlussfolgerung, dass unmittelbare Teilnehmer als Selbstbeobachter ebenso kompetent sind wie externe Beobachter. Allerdings ist diese Aussage an eine weitere Beobachterposition geknüpft, die aus einer anderen Perspektive schaut. Erst aus der Meta-

position können wir im Nach- und Nebeneinander der Teilnehmer/Beobachter erkennen, dass beide Seiten jeweils eine Wirklichkeit konstruieren, die spezifischen symbolischen Regeln unterliegt. Erst wenn wir diese dritte Position einführen, erkennen wir, dass die Voraussetzungen, die beide Seiten in ihren Geltungsansprüchen machen, prinzipiell nicht besser oder schlechter sein können, sofern wir uns nicht als Beobachter der einen oder anderen Verständigungsgemeinschaft und ihren Regeln und Werten zuordnen. Soweit wir dies zugeben, befinden wir uns in einem interaktionistisch-konstruktiven Verständnis der Beziehungswirklichkeit. Sie ist aus dieser Sicht durch ein Verhältnis wechselseitiger Beobachterbezüge charakterisiert. Aber sie subvertiert durch die Wahlmöglichkeiten der Regeln von Verständigung auch das, was Habermas uns als „letzten Halt“ anbietet: Das kommunikative Handeln wird in Beziehungen durch den Gebrauch der Beziehungen selbst geregelt. In diesem Gebrauch kommen zwar herrschaftsfreie, solidarische, aufklärerische usw. Ziele und Wünsche auch zum Tragen, ohne sich jedoch als prozedurales Geltungsmerkmal im Sinne der Aufklärung und ihrer Ideale durchsetzen zu können. Im Gegenteil: Lassen wir uns auf die vielfältigen Erfahrungen von Beobachtern der Gegenwart ein, wie es das kommunikative Handeln denken möchte, dann erscheint die Unwahrscheinlichkeit solch wünschenswerter Geltung schon darin, dass der reflexive Standort, den das Modell voraussetzt, in der flüssigen Moderne unwahrscheinlicher noch als in der Moderne geworden ist (vgl. dazu z.B. Bauman 2000). Nüchtern betrachtet sehen wir in der Lebenswelt, wie wir sie aktuell in unseren Beziehungen als Wirklichkeit re/de/konstruieren, immer wieder die Dominanz von Interessen, Macht, Unnahbarkeiten, singulären Behauptungen und Ereignissen, zweckorientierten Strategien, insbesondere aber auch von ambivalenten Erwartungen und Einstellungen. Eine vernunftzentrierte Wahrheitstheorie kann allenfalls ein hermeneutisch orientiertes Weltverständnis anmahnen, das auf die Gültigkeit eines allgemeinen und unbegrenzten Gesprächs in der Lebenswelt setzt (ebd., 193). Aber hier muss der Konstrukteur erkennen,

- ▶ dass er die Bedeutungen von symbolischen Äußerungen möglichst umfassend und vielseitig nur aus der Position eines virtuellen Teilnehmers überhaupt verstehen kann; gleichzeitig ist er auch Teilnehmer bestimmter, mitunter sogar wechselnder Verständigungsgemeinschaften, so dass eine Unterscheidung von Fremd- und Selbstbeobachtung als Markierung einer Differenz notwendig wird;
- ▶ dass die Virtualität der Beobachtungen mindestens zwei Beobachtersysteme erzwingt, die miteinander in Konkurrenz treten: Einerseits gibt es ein Verständnis des Fremden, das durch die Situationen, die beobachtet werden, symbolisch und imaginär eingeholt werden muss, um die a/Anderen überhaupt verstehen zu können; andererseits gibt es ein je eigenes Selbstverständnis, das das Verständnis des Anderen subvertiert;
- ▶ dass die Suche nach einer gemeinsamen Universalie im wechselseitigen Verstehen, die Habermas betreibt, daran scheitert, dass Beziehungen lebenspraktisch nicht durchgehend vernünftig sind. Der Verlust eines gemeinsamen Sinns erzwingt den Verlust *einer* Bewertung von Beziehungswirklichkeit.

Beziehungen agieren, bewahrheiten, verwirklichen, was sie *sind*. Ihr Sein ist nicht mehr ontologisch fixierbar, weil es in die Differenzen dieses vielfältigen und widersprüchlichen Seins zerfällt; wir benutzen noch den Begriff des Seins, aber er hat seine theoretische Stringenz verloren, er ist an die Ereignisse gebunden, die die Prozedur des Beschreibens in einer flüssiger gewordenen Lebenswelt, in ambivalenten und oft auch gegensätzlichen Haltungen und Erwartungen konstruiert;

- ▶ dass jeder Wissenschaftler an diesem Zerfall durch seine Beziehungswirklichkeiten beteiligt ist;
- ▶ dass die wissenschaftlichen Verständigungsgemeinschaften den Zerfall verhindern wollen, indem sie zwingend theoretische Gründe oder abgeschwächter kontrafaktische Ideale vorschreiben, die einen letzten Zusammenhalt gebieten sollen. Diese Gebote aber sagen für *alle* Beobachter mindestens eine virtuelle Teilnahme am Prozess und Diskurs des Wissens aus, was einer Verbündung mit bestimmten wissenschaftlichen Verständigungsgemeinschaften gleichkommt. Dies führt dazu, dass diese Bündnisse aber nur um den Preis einer Verweigerung von Beziehungswirklichkeit funktionieren, um nicht an der eigenen Subversion zu zerbrechen. Sehen wir auf die gelebten Beziehungen, dann müssen alle virtuellen Teilnehmer an den Beziehungen der *a/Anderen* zugeben, dass sie über keine höhere Kompetenz verfügen;
- ▶ dass die Kompetenz nun aber gerade das entscheidende Unterscheidungsmerkmal in allen Wissenssystemen ist, die sich zu bewahrheiten suchen. Insofern ist in ihnen eine virtuelle Teilnahme erwünscht, solange die Reproduktion des Systems geleistet wird. Nur in der Gefangenschaft eines symbolischen Systems, das als Fremdbeobachtung auf andere Welten und Wirklichkeiten angesetzt wird, kann Wissenschaft *als Wissenschaft* überleben. Nur im Ausschluss von Beziehungen kann Wissenschaft den grundlegenden Machtanspruch sichern, der selbst in der Forderung nach Herrschaftsfreiheit eines kommunikativen Handelns sich mit der Macht *einer* Beobachtung noch als gültig behauptet;
- ▶ dass die begrenzende Macht eines Beobachters, virtuell über die Bedingungen der Voraussetzung aller vernünftig geführten Beziehungen zu verfügen, unmöglich und insofern das Eingeständnis eines Scheiterns des von Habermas intendierten kommunikativen Handelns ist. Die Beziehungen siegen eben auf lange Sicht auch in den Wissenschaften immer wieder. Sie machen sich als Pluralität, Widerstreit, Veränderung, Brüchigkeit, Ambivalenz geltend. Aber sie sind nicht mehr auf letzte Größen im Sinne rationaler Prozeduren in einem allgemeinen gesellschaftlichen Sinn fixierbar. Sie selbst erst fixieren die Größen, nach denen auch Wissenschaft sich *in the long run* nach wechselnden Maßstäben richtet. Auch wenn die Wissenschaften in der Technik und in naturwissenschaftlichen Anwendungen oft erfolgreich mit Verallgemeinerungen arbeiten, so kann dieser engere Bereich gerechtfertigter Behauptungen nicht ohne Probleme auf gesellschaftliche Phänomene übertragen werden.

Was bedeuten diese Aussagen über tatsächliche und virtuelle Teilnehmer für die drei Perspektiven des *experience*, der Projektivität und der Virtualität, die ich als besonders relevante Perspektiven für die Beziehungswirklichkeit hervorgehoben habe?

(1) Aus der Sicht des *experience* stehen alle Beobachter in einer Teilnahme, die primärer (unmittelbarer) oder sekundärer (mittelbarer) Natur sein kann. Es gibt hier keine Teilnahme ohne Selbstbeobachtung. In Interaktionen tritt sofort ein Wechselspiel zwischen Selbst- und Fremdbeobachtungen auf, so dass Teilnehmer- und Beobachterperspektiven in eine Prozedur fallen. Die direkte Teilnahme in einem Geschehen, das nicht bereits Spiel mit einer Realität ist, wird als reale Teilnahme oder unmittelbares Beobachten bezeichnet. Eine virtuelle Teilnahme ist hingegen dann gegeben, wenn durchaus real in Situationen gehandelt und beobachtet wird, aber der Handlungsrahmen und die Teilnahme/Beobachtung selbst in einem Spiel *über* eine Realität geschieht. Allerdings hängt es ganz von den Beobachtern und ihrer Verständigung ab, was als unmittelbar und mittelbar, als real oder virtuell definiert wird.

Beziehungen markieren ein *experience*, das scheinbar aus der Wissenschaft rausgehalten werden muss. Aber dies geht nur dann, wenn sehr reduktiv verfahren wird und der gewählte Kontext selbst beziehungsfrei konstruiert erscheint: also vor allen in technischen Angelegenheiten. Andererseits wirken selbst solche Angelegenheiten immer als Kontexte auch in Beziehungen und verändern, regulieren, kokonstruieren diese. Insofern wir das vermeintlich rein Objektive verlassen und das Subjektive und Soziale mit in Rechnung stellen, verändert sich unsere Auffassung des *experience* erheblich: Nun erkennen wir, dass wir als Teilnehmer zugleich Akteure und Beobachter sind, die sich in unterschiedlichen Re/De/Konstruktionen gegenüber ihrem eigenen Deutungsfeld verhalten können und dies auch müssen, um kritische Distanz zu bewahren. Eine solche Distanz aber ist entscheidend, wenn wir nicht bloß passiv etwas erleben und erfahren sollen, sondern aktiv und partizipativ unserem eigenen *experience* gegenüberstehen wollen.

(2) Als Fremdbeobachter können wir in jeder Teilnahme und Beobachtung von Beziehungsprozeduren immer *auch* Projektionen vermuten. Das Imaginäre (z.B. als Verdichtung und Verschiebung) leitet solche Projektionen an. Sie helfen den Teilnehmern und Beobachtern, das Wechselspiel zwischen einer handelnden Beschreibung von tatsächlichen Akten und beobachteten Aktionen in der Spannung von inneren Wunschvorstellungen und äußeren Symbolleistungen zu vermitteln. Projektivität wird in teilnehmenden Aktionen gerne vergessen, weil die reale Handlung den Beobachtern als dominant erscheint. Klarer erkennen wir sie in allen virtuellen Teilnahmen, weil hier eine Projektionsfläche als Simulation, Film, abbildendes Spiel, Theater, Fiktion usw. direkt angesprochen ist. Der Selbstbeobachter kann seine virtuelle Teilnahme als tatsächliche, reale Teilnahme erleben. Der Fremdbeobachter zieht eine Differenz zwischen realer und simulierter Handlung.

(3) Die virtuelle Teilnahme ist in jeder Fremdbeobachtung angesprochen. Nur durch virtuelles Sich-Hineinversetzen in einen Anderen wird das fremde *experience* und eine fremde Projektion nachempfindbar und nachvollziehbar. Andererseits kann eine virtuelle Teilnahme auch von außen organisiert werden. Der Selbstbeobachter wird in seinem Sich-Hineinversetzen dann von äußeren Angeboten verleitet, das virtuelle Konstrukt anderer Beobachter zu übernehmen. Dies ist das Wesen einer auf Simultaneität drängenden Medienindustrie, die gegenwärtig unsere aktive Teilnahme in realen Beziehungen immer stärker in Richtung auf eine virtuelle Teilnahme an vorgefertigten Projektionen verschiebt.

Wer immer in einer Beziehungswirklichkeit steht und eine Beziehungswirklichkeit beobachtend erfassen will, der ist schon Teilnehmer an einer Verständigung über diese Beziehungswelt. Dennoch kann ein Beobachter unterscheiden, inwieweit sein Grad der Beobachtung eher realer oder simultaner, virtueller Natur ist. Dazu benutzt er einen Perspektivwechsel zwischen Selbstbeobachtungen und Fremdbeobachtungen, die er virtuell entfaltet. Um die eigene, subjektive Projektivität in diesen Beobachtungen nicht alle Perspektiven dominieren zu lassen, sind allerdings korrigierende Beobachtungen anderer Beobachter notwendig.

Wenn empirische Sozialwissenschaften Beobachtungen über Teilnehmer in sozialen Aktionen anstellen, dann versuchen sie oft, eine scheinbar neutrale Position einzunehmen, um als virtuelle Beobachter die Teilnahmebedingungen nicht zu verstören. Dies stört andererseits, wie ein Vergleich mit Therapeuten belegt, die sich direkt als Teilnehmer z.B. einem Familiensystem (allerdings auf begrenzte Zeit und mit begrenztem Auftrag) stellen, die Möglichkeiten einer tiefen, beziehungsorientierten Erfassung von Gefühlslagen und individuellen Ereignissen. Umgekehrt mag die Perspektive des Therapeuten leicht strukturelle, verallgemeinerbare Perspektiven der Lebenswelt übersehen. Wer jedoch näher mit Beziehungswirklichkeiten sich befassen will, der kommt nicht an einer Verdopplung seiner Perspektiven vorbei: Einerseits in die Psychologie von Beziehungen zu schauen und durch direkte Teilnahme vor allem die Positionen der Anderen im Vergleich mit eigenen zu erfahren; andererseits als virtuell eingestellter Teilnehmer eher zu beobachten als direkt teilzunehmen. Dies sollte jedoch nicht so verstanden werden, als sei eine neutrale Position wirklich unabhängiger Beobachtung möglich.

Abschließend will ich auf ein besonderes Problem der Virtualisierung von Beobachtungen eingehen, das sich neuerdings stellt. Symbolische Wirklichkeiten können wir direkt, unmittelbar als Akteure in unseren Beobachtungswelten erleben, wobei dieses Erleben als unmittelbares, mittelbares oder scheinbar unbeteiligtes Teilnehmen erscheinen kann. In einem Kommunikationsprozess (als Beziehungswirklichkeit in einer Lebenswelt) ist es allerdings nicht möglich, nicht teilzunehmen, wenn man in einem Kommunikationssystem auftritt. Selbst der vermeintlich stille und unbeteiligte Beobachter gewinnt aufgrund der Zirkularität von Kommunikation immer irgendeine Bedeutung für andere Beobachter. Eine besondere Form der Teilnahme ist die Konstruktion virtueller Teilnahmschaften und Beobachtungen. Sie wird von Filmen und insbesondere vom Fernsehen zunehmend mehr verwirklicht. Sie erscheint aber auch in der Computerisierung von

Lebensabläufen. Was treibt uns hin zu dieser Virtualisierung von Lebenswelten? Was treibt uns an, immer mehr Zeit für die virtuelle Teilnahme an einem virtuell gestellten, überwiegend fiktiven Beziehungskosmos zu verwenden?

In der Kultur der Massenmedien gibt es gegenwärtig eine virtuelle Revolution, die wohl am klarsten bisher durch die Simulation als Kommunikation beschrieben werden kann (vgl. Reich/Sehnbruch/Wild 2005). Massenmedien helfen in sehr unterschiedlichen Formen Simulationen von Lebenswelten und Beziehungen zu errichten, die sich in unterhaltsamer und damit leichter Form konsumieren lassen. Die Virtualisierung der Simulation entlastet den Nutzer von den Beschwerden des gelebten Alltags. In ihr wird auf eine kurze Zeitspanne alles das verdichtet, was in der Langatmigkeit ermüdet, anstrengt, herausfordert. Die Leichtigkeit korrespondiert mit einer Vereinfachung, die als Konsum auf die tatsächlich gelebten Beziehungen zurückschlägt. Bis zum Jugendalter haben die Konsumenten nicht nur zigtausende Morde und gescheiterte Beziehungen gesehen, sondern auch widersprüchliche und stark vereinfachte Protagonisten für Lebenshaltungen und Einstellungen kennengelernt, die scheinbar nur unterhalten sollen, tatsächlich aber einen virtuellen Beziehungskontext kommunikativ erzeugen. Besonders die Reaktionen aus pädagogischen Kreisen beinhalten oft eine entschiedene Ablehnung jeglicher Simulationen, obgleich diese Ermahnungen den faktischen Erfolg nicht aufhalten können. Was jedoch macht den Erfolg der Simulationen aus? Versuchen wir einmal aus der bisher entwickelten zirkulären Beziehungssicht eine kurze Interpretation.

Was leistet das reale Erleben gegenüber der Simulation? Es erzwingt eine aktive Teilnahme, eine an Kontexte gebundene Beobachtung, die sich nicht frei unterhalten kann, sondern ihre Handlungsseite an der Widerfahrnis in Situationen orientiert, und damit eine Akteursseite, die durchweg als handelnd, verausgabend, erfahrend und erlebend in den Praktiken, Routinen und Institutionen der Lebenswelt gelebt wird. Hier sind wir nicht bei „Wünsch dir was“, sondern „so ist es!“ Das Realitätsprinzip besiegt hier das Simulationsprinzip (oder Lustprinzip im Sinne der Simulation von Unterhaltung und relativer Unbeschwertheit durch Verweigerung unmittelbarer Teilnahme an allen Folgen). Die Macht, die der Benutzer in Simulationen gewinnt, appelliert an sein archaisches Größenselbst: Hier bin ich der Herrscher über Sein und Nichtsein durch Ein- und Ausschalten, über Leben und Tod durch Auswahl und Vorlieben, über Leid und Lust durch spielerische Übernahme bestimmter Positionen, die ohne Folgen für das eigene Leben bleiben. Das Simulationsspiel löst mich aus interaktiven Beziehungsverpflichtungen heraus. Ich alleine entscheide, was geschieht. Andere reden mir nicht herein. Solche Mächtigkeit ist unterhaltsam. Aber sie ist auch nicht verpflichtend: Wenn man hier die Lust verliert, dann geht man einfach zu einer anderen Ablenkung über. Die Verdichtung der Zeit auf ein kurzes Aktionsrepertoire ist typisch für moderne Medien der Unterhaltung. Ähnlich einem Actionfilm wird hier eine virtuelle Kurzzeitstory entworfen, die auf primitive und klar überschaubare Effekte setzt. Dies entlastet die Verantwortung und vermeidet den Aufbau von Schuldgefühlen. Die Praxis allerdings zeigt in etlichen Fällen, dass Simulationen nicht bei allen Kindern und Erwachsenen, die sich spielerisch mit ihnen beschäftigen, die gleichen Wirkungen hinterlässt. So gibt es Beobachtungen, die

festhalten, dass sich Benutzer regelrecht von den Simulationen tyrannisieren lassen. Sie versuchen getreu den Vorbildern der Scheinwelt im eigenen Leben oder zumindest in Lebenseinstellungen nachzukommen, weil sie sich nur so ein erfülltes Leben noch imaginieren können. Dies kann soweit reichen, dass sie ihre normalen Arbeits- und Lebensfunktionen vernachlässigen. Sie erleben eine Erleichterung, wenn sie im Wiederholungszwang alles das konsumieren, was die Simulationen von Welt ihnen als wirkliche Welt anbietet. Im Durchschnitt verbringen heute Menschen etwa 1/7 ihrer Lebenszeit bereits mit Fernsehen, Tendenz steigend. Für sie scheint die Grenze zwischen virtuell und lebendig zu verschwimmen. Nehmen wir Simulationen als ein Schlüsselszenarium für das Erlernen von virtuell inspirierten Verhaltensmustern, dann werden imaginäre Verdichtungen und symbolische Vereinheitlichungen erkennbar, die auf Veränderungen in der Beziehungswahrnehmung hindeuten. Diese Veränderungen in Richtung auf eine Erhöhung der Virtualität sind Tendenzen, die allerdings durch Gegenteilstendenzen auch gemildert und korrigiert werden. Gleichwohl drängen sich folgende Szenarien auf, die beziehungszerstörend auf eine aktive Teilnahme in real-anstrengenden Beziehungen wirken können:

- ▶ Eine unrealistische Machtposition genießt sich im virtuellen Spiel, das nicht wirklich interaktiv vonstatten geht. Die Illusion einer Interaktivität, die sich immer als primitive Versuch-und-Irrtum-Spielerei erweist, verhindert dabei eine kritische Distanz. Unrealistisch ist die Macht im Blick auf den Gegenstand, sofern er auf lebendige Prozesse übertragen wird, weil hier ganz andere Widerstände durch die Erfahrung des Anderen herrschen. Im Spiel oder simulativer Unterhaltung wird hingegen das Imaginäre einseitig als Beherrschung der Anderen durch eigenes Vorstellen gestützt und in einfacher Weise durch den Erfolg oder Abbruch symbolisch bestätigt. Der Spieler und Konsument kann sich so oder so großartig fühlen, ohne sich interaktiv anstrengend mit Phänomenen der Lebenswelt und deren Widerständigkeiten auseinandersetzen zu müssen.
- ▶ Die Zeitabläufe werden verkürzt und dramatisiert, um Action zu erzeugen. Direkte Rückmeldungen werden ausschließlich symbolisch vereinfacht vermittelt, um Erfolgserlebnisse möglichst unmittelbar werden zu lassen. Die Mittel als auch die Anstrengungen, dies zu erreichen, sind einfach und drängen in die Passivität.
- ▶ Traditionelle symbolische Werte (Tod, Freundschaft, Liebe) werden durch das spielerische Szenarium in eine Virtualität versetzt, die die Verbindlichkeit von Werten und Sinn von Handlungen subvertieren. Zugleich werden so Disziplinargewalten der Gesellschaft umgangen und verborgen.
- ▶ Die Simulationen erzeugen eine mechanische Anpassungstugend. Das Handeln wird monologisiert und auf mechanische Reaktionen oder passives Sitzen und Schauen beschränkt. Man unterwirft sich der Willkür eines Kunstprodukts. Dialogische Kompetenzen zum Aushandeln von Neigungen oder Verpflichtungen kommen nicht vor.
- ▶ Das Erfolgserlebnis, das man erhält, wird erkaufte: Durch den Erwerb des Geräts; durch die Anpassung an die gestellten Aufgaben; durch eine bedingungslose Unterwerfung unter das programmierte Schema.

Gewiss, so kann man gegen diese Szenarien einwenden, lassen sich die virtuellen Systeme noch technisch verbessern. Die Primitivität lässt sich subtil verbergen, das Anpassungshandeln effektiv an Anforderungen der Industriegesellschaft angleichen, die Erfolgserlebnisse schließlich lassen sich durch Ganzkörperanzüge mit Stimulation bis hin zu höchsten Lusterlebnissen steigern. Dies dokumentiert dann den Übergang in eine coole Kultur, die den heißen Debatten – den Beziehungen des Widerstandes, Eigenlebens, der Anstrengung, der Überwindung, der langen Zeitabläufe usw. – entsagen will. Solche Konstruktionen berauben uns letztlich der Interaktionen. Sie führen uns in ein solipsistisches Modell, in dem die Spiegelungen mit a/Anderen scheinbar auf das reine Subjekt zurückgenommen werden. Doch darin besteht die Illusion solcher Systeme: Sie werden immer neue Ablenkungen und Unterhaltungen sich erfinden müssen, immer neue Dramatisierungen, um über den Verlust des realen Beziehungslebens mit realen Körpern und widerspenstigen, ambivalenten, schwer realisierbaren Gefühlen zu trösten.

Die in Film und Fernsehen angesammelten Klischees von Beziehungen erzeugen einen virtuellen Beziehungsdruck, der in seiner Massenwirkung heute noch sehr viel stärker als das Theater als ein Ausdruck dramatisierter Beziehungsarbeit einzuschätzen ist. Die dramatisierten virtuellen Handlungen bilden ihrerseits selbst interaktive Beziehungen als Muster unseres Sehens ab. Aus der Fülle der Angebote generieren wir auch hier eine eigene Mächtigkeit der Auswahl, eine Omnipotenz der Beurteilung, die unrealistisch ist, weil sie die Langsamkeit, die Anstrengung und Arbeit von realen Beziehungen verdichtet und ins Virtuelle verschiebt. Je mehr wir uns solcher Virtualität hingeben, um so mehr fehlt uns die Zeit für unsere realen Beziehungen. Je mehr wir uns dann auch noch an den virtuellen Mustern als Lebenskonzepte orientieren, um so schwieriger wird es, unsere realen Beziehungen auszuhalten. Hier wird ein neues Lernen erforderlich, das wir als Krisenmanagement des Verhandeln und Vermitteln von virtuell erzeugten Ansprüchen und real vorliegenden Teilnahmemöglichkeiten an Beziehungen bezeichnen können. Weder die Psychologie noch die Pädagogik sind bisher hinreichend auf ein solches Krisenmanagement vorbereitet.