

Maria Schörgenhumer
Wie bewohnt man virtuelle Räume?

LIBRI VIRIDES

8

Herausgegeben von
Hans Rainer Sepp

Wissenschaftlicher Beirat

Suzi Adams · Adelaide | Babette Babich · New York | Kimberly Baltzer-Jaray · Waterloo, Ontario | Damir Barbarić · Zagreb | Marcus Brainard · London | Martin Cajthaml · Olomouc | Mauro Carbone · Lyon | Chan Fai Cheung · Hong Kong | Cristian Ciocan · București | Ion Copoeru · Cluj-Napoca | Renato Cristin · Trieste | Riccardo Dottori · Roma | Eddo Evink · Groningen | Matthias Flatscher · Wien | Dimitri Ginev · Sofia | Jean-Christophe Goddard · Toulouse | Andrzej Gniazdowski · Warszawa | Ludger Hagedorn · Wien | Terri J. Hennings · Freiburg | Seongha Hong · Jeollabukdo | Edmundo Johnson · Santiago de Chile | René Kaufmann · Dresden | Vakhtang Kebuladze · Kyjiw | Dean Komel · Ljubljana | Pavlos Kontos · Patras | Kwok-ying Lau · Hong Kong | Mette Lebech · Maynooth | Nam-In Lee · Seoul | Balázs Mezei · Budapest | Rosemary R. P. Lerner · Lima | Monika Malek · Wrocław | Viktor Molchanov · Moskwa | Liangkang Ni · Guangzhou | Cathrin Nielsen · Frankfurt am Main | Ashraf Noor · Jerusalem | Karel Novotný · Praha | Julia Orlova · St. Petersburg | Luis Román Rabanaque · Buenos Aires | Gian Maria Raimondi · Pisa | Kiyoshi Sakai · Tokyo | Javier San Martín · Madrid | Alexander Schnell · Paris | Marcia Schuback · Stockholm | Agustín Serrano de Haro · Madrid | Tatiana Shchytsova · Vilnius | Olga Shparaga · Minsk | Michael Staudigl · Wien | Georg Stenger · Wien | Silvia Stoller · Wien | Toru Tani · Kyoto | Detlef Thiel · Wiesbaden | Lubica Ucnik · Perth | Pol Vandavelde · Milwaukee | Chung-Chi Yu · Kaohsiung | Antonio Zirion · México City – Morelia.

Die *libri virides* werden am Mitteleuropäischen Institut für Philosophie Prag herausgegeben
www.sif-praha.cz

Maria Schörgenhumer

Wie bewohnt man virtuelle Räume?

Mit der Philosophie des Wohnens zu einer
Phänomenologie des virtuellen Raums

Verlag Traugott Bautz GmbH

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie.
Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet abrufbar über
<http://dnb.ddb.de>

Verlag Traugott Bautz GmbH
D-99734 Nordhausen 2011

Gedruckt auf säurefreiem, alterungsbeständigem Papier
Alle Rechte vorbehalten
Printed in Germany

ISBN 978-3-88309-107-5

*Meinen lieben Eltern und Geschwistern,
durch die ich weiß und immer wissen werde,
was Wohnen in glücklichen Räumen heißt,
und denen ich sehr dankbar bin.*

Ich danke dem Herausgeber dieser Reihe, Dr. Hans Rainer Sepp, für sein Engagement und die Möglichkeit der Publikation. Für ihre anhaltende beflügelnde Unterstützung danke ich von Herzen meiner Betreuerin und besten Lehrerin, Frau Univ.-Doz. DDr. Mădălina Diaconu.

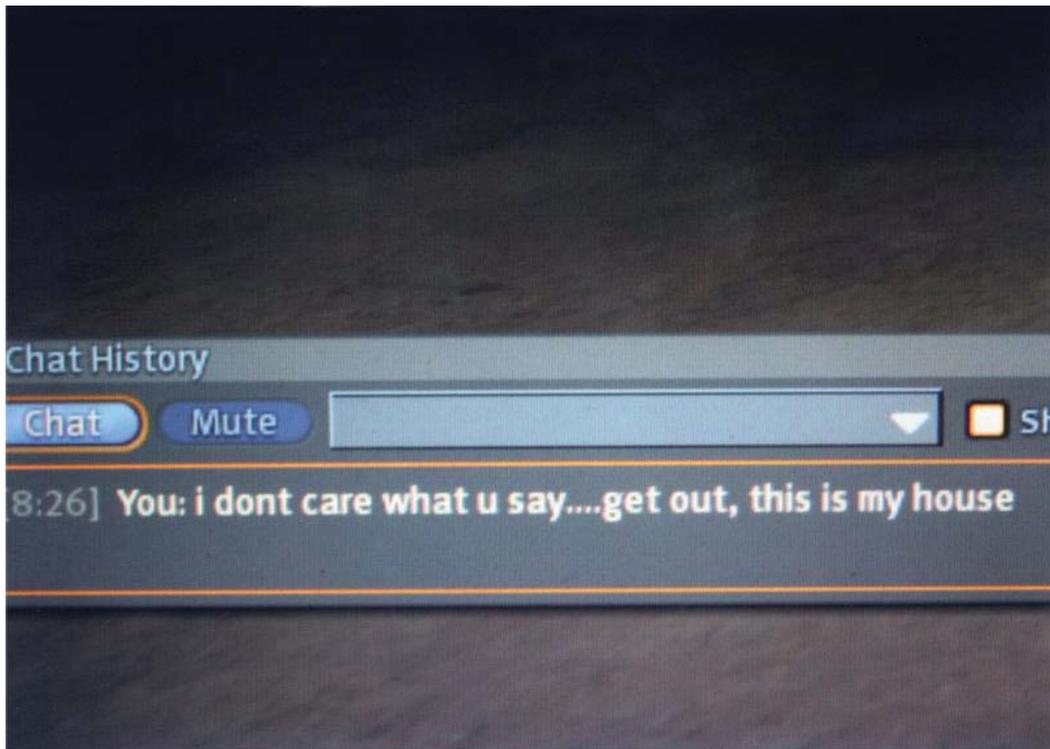
Wien, im Herbst 2011

Maria Schörgenhuber

Inhalt

1. Enter	11
2. Der Raum hinter dem Bildschirm	15
2.1. Der Raum des Wohnens	15
2.2. Definitionsanläufe.....	19
2.3. Wirklicher Raum – virtueller Raum	25
2.3.1. Wie wirklich ist das Virtuelle?.....	26
2.3.2. Der Garant des Wirklichen	27
2.3.3. Die Rolle des Körpers	29
2.3.4. Im-Raum-Sein, virtuell.....	36
2.3.5. Zur Wahrnehmung des virtuellen Raums.....	40
2.4. Grundmerkmale des Raums hinter dem Bildschirm	47
2.5. Antiräumlich, ortlos?	49
2.6. Erste Abgrenzungen	51
3. Konzepte des Wohnens	55
3.1. Martin Heidegger: <i>Bauen Wohnen Denken</i>	56
3.1.1. Vom Bauen zum Wohnen	56
3.1.2. Ganzheitlich wohnen im Geviert	59
3.1.3. Im Raum – vor <i>Ort</i> – bei den Dingen	60
3.1.4. Wohnen lernen.....	62
3.2. Gaston Bachelard: <i>Poetik des Raumes</i>	63
3.2.1. Topophilie. Der geliebte Raum	65
3.2.2. Haus und Wohnen	66
3.2.3. Träumerei.....	69
3.2.4. Tausend Wohnungen. Wohnen im Imaginären.....	71
3.3. Otto Friedrich Bollnow: <i>Mensch und Raum</i>	72
3.3.1. Wohnen als Inkarnation im Raum	72
3.3.2. Die Mitte der Welt	74
3.3.3. Außen – Innen. Bedrohung und Befriedung.....	76
3.3.4. Grenzen, Grenzöffnungen, Grenzüberschreitungen	78

3.3.5. Tisch und Bett	80
3.3.6. Wohnlichkeit	81
3.3.7. Erweiterung des Wohnens.....	85
3.4. Peter Sloterdijk: <i>Sphären</i>	88
3.4.1. Die Intimität des Innenraums	89
3.4.2. Die Sphäre der Gruppe	92
3.4.3. Wohnen, explizit gemacht	94
3.4.4. Notizen zum virtuellen Raum	98
3.5. Dieter Funke: <i>Die dritte Haut</i>	99
3.5.1. Die Mutter aller Wohngefühle	100
3.5.2. Selbst-Darstellung	101
3.5.3. Körper-Wohnen	103
3.5.4. Notizen zum virtuellen Raum	104
3.6. Peter King: <i>Private Dwelling</i>	105
3.6.1. Die Selbstverständlichkeit des Wohnens/der Wohnung	107
3.6.2. Privacy	109
3.6.3. Enthalten und Erhalten	112
3.6.4. Stop	113
3.6.5. Der gute Raum. Scheitern und Gelingen des Wohnens.....	113
3.6.6. Notizen zum virtuellen Raum	117
4. Wohnen in virtuellen Räumen.....	119
4.1. Baugebiete	119
4.2. Spuren von Dauer.....	122
4.3. Wohnzeit.....	124
4.4. Wie gewohnt	131
4.5. Ausgangslager.....	134
4.6. Einsamkeit und Träumerei	137
4.7. Selbstdarstellung.....	142
4.8. Wohnlichkeit, Wärme	148
4.9. Schutzsuche oder: Außenraum und Innenräume	152
5. Exit/Return.....	165
Literaturverzeichnis	169



Matthias Krinzinger, Freecard, 2007.

1. Enter

Ein Raum, den man weder mit eigenen Füßen betreten noch durchschreiten kann und von dem es trotzdem heißt, dass man sich in ihm bewegen, sich in ihm aufhalten kann, ja dem sogar nachgesagt wird, man könne in ihm leben, ihn bewohnen – solch ein merkwürdiger Raum ist Gegenstand dieser Arbeit. Wenn gleich er, wie man ihm wohl wegen seiner ungreifbaren Immaterialität gerne bescheinigt, in Wirklichkeit nirgends ist, ist er für uns Kinder dieser Zeit schier allgegenwärtig und ganz leicht zu finden: gleich hinter dem Bildschirm des Computers. Und obwohl man in Zweifel ziehen kann, inwiefern bei den vom Computer eröffneten virtuellen Welten überhaupt von *Raum* zu sprechen ist, da wir für gewöhnlich ja nicht in den Bildschirm hineinschlüpfen können, um in virtuellen Gefilden leiblich anwesend zu sein oder gar leibhaftig zu wohnen, stehen sie unter Raumverdacht.

Außerdem hatte ich von Gesprächen mit Leuten über Computer her den Verdacht, dass jeder auf irgendeiner Ebene, ohne es je wirklich zu sagen, das Gefühl zu haben schien, dass hinter dem Bildschirm ein Raum war.¹

Was hier als leise Vermutung des Cyberpunk-Literaten William Gibson anklingt, bleibt nicht beim unausgesprochenen Gefühl. Es hat im Gegenteil sogar sehr deutlichen Niederschlag in der Sprache gefunden, die im Virtuellen *Fenster* und *Portale* kennt, *Firewalls* und *Backdoors*, *Webspace*, *Arbeitsplatz* und *Netzwerkumgebung*, *Programm- und Programmierumgebungen* und sonstige *virtual environments*, *Homepages* und *Websites*, *Internetforen*, *Chatrooms* oder auch ganze *Cybercities*, *Adressen*, *Navigation*, *enter*, *exit*, *return*,... – und nicht zuletzt den Überbegriff für all das, den Leitbegriff: *Cyberspace*, virtueller *Raum*. Es fällt schwer, sich auf das zu beziehen, worauf der Terminus ‚virtueller Raum‘ verweist, ohne dabei mit den Wörtern auch schon Räumliches ins Spiel zu bringen (auch oben genannte ‚virtuelle Welten‘ oder ‚Gefilde‘ sind kein nichträumlicher Ersatz). Das ist erstaunlich, denn von außen betrachtet hat das, was wir virtuell vorfinden, oft recht wenig mit einem konkreten Raum zu tun. Durchaus konkret

¹ William Gibson, zitiert in: Alexandra Weigand: *Virtuelle Ästhetik – Die Betrachtung des Scheinbaren*, in: Ekkehart Baumgartner / Simona Heuberger / Alexandra Weigand / Philipp Messner: *Virtuelle Ästhetik. Betrachtungen zur Wahrnehmung am Beginn des 21. Jahrhunderts*, Innsbruck: Kyrene, 2008, S. 35-49, hier: S. 38.

scheinen aber die Raumvorstellungen zu sein, die unser Sprechen – und im Sinne der Gibson'schen Vermutung auch unser Erleben – im Zusammenhang mit dem Virtuellen hinter dem Bildschirm prägen: Vorlage für jenen Raum, in dem es zumindest der Sprache nach Wände, Türen, Fenster, Ein- und Ausgänge, Räume, die zu betreten und zu verlassen sind, und so manches *home* zu geben scheint, ist der bebaute und bewohnte Raum, wie er uns in Wirklichkeit umgibt. Überhaupt scheint das Wohnen nicht zu den entlegensten Ideen zu gehören, auf die man beim virtuellen Raum kommen kann. Immer wieder ist die Rede davon, dass man im virtuellen Raum bauen, siedeln, leben, wohnen, sich in ihm zuhause fühlen, in ihm eine neue Heimat finden, sich ein Daheim schaffen könne. – Bloßes Wortgeklingel, tröstlich täuschende Metaphern? Oder Indiz für eine besondere Raumqualität des Virtuellen?

Diese Arbeit setzt auf Letzteres. Sie ist ein Versuch, den virtuellen Raum vom Wohnen her zu denken – und das heißt auch, ihn ein Stück weit neu zu denken. In bisherigen Ansätzen ist er nämlich, so er überhaupt als Raum thematisiert wird, kaum differenziert und meist nur aus einer wenig aussagekräftigen Außenperspektive behandelt, mit der man in der Raumfrage quasi vor dem Bildschirm zurückbleibt und eher die virtuell veränderte wirkliche Welt beschreibt als den virtuellen Raum selbst, oder etwa dazu kommt, ihn pauschal als abstrakt und viel zu homogen verstandenen „Datenraum“ abzuhandeln, oder auch zu dem Schluss gelangen kann, dass ihm jeglicher Raumcharakter generell abzusprechen sei. Die Frage nach dem Wohnen nun fordert zu einem entscheidenden Perspektivenwechsel heraus. Denn mit dem Wohnen stehen wir plötzlich mit beiden Beinen im Leben, mitten im Raum, der nun als vielfach schattierter, in sich fein differenzierter, persönlich erlebter und angeeigneter Raum in den Blick geraten kann. Und mit einem Mal denken wir nicht mehr bloß über ‚den Raum‘ nach, sondern über *Raum und Mensch*. Die eher im Stillen gebliebene Philosophie des Wohnens vermag nicht zuletzt darum zu faszinieren, weil sie über sehr einfache und zugleich ganz grundsätzliche Dinge, gewissermaßen über die Grundfesten des Lebens spricht, sodass wir aus ihr nicht nur so manches über Raum, sondern auch viel über uns Menschen lernen. Den virtuellen Raum auf etwaige Wohn-Dimensionen zu untersuchen heißt, ihn aus der Nähe, als erlebten, gelebten Raum zu betrachten, heißt, ihn in seiner menschlichen Dimension zu reflektieren – zu fragen, was der Mensch als wohnendes Wesen in ihm zu suchen hat und was er an ihm, in ihm findet.

So ist es die Hoffnung dieser Arbeit, anhand der Frage nach dem Wohnen eine phänomenologisch differenzierte Sicht auf den virtuellen Raum in seiner Bedeutung für den Menschen zu entwickeln – und auf diese Weise nicht nur

neue Blickwinkel zu erschließen, sondern auch tatsächlich ein paar virtuelle Schlupfwinkel des Wohnens zu entdecken.

Auf dem Weg dahin sind zunächst in einem ersten Teil einige grundlegende Vorbereitungen zu treffen: Was meinen wir eigentlich, wenn wir vom virtuellen Raum sprechen? Was heißt Raum? Was heißt virtuell? In kritischer Abgrenzung zu bestehenden Cyberspace-Konzepten wird der höchst fragliche und variable Begriff des virtuellen Raums zu klären und so zu fassen sein, dass dieser – gegenüber imaginären Räumen, Bildräumen und dergleichen – als genuines Raumphänomen deutlich wird, zugleich jedoch nicht, wie häufig der Fall, auf Vorstellungen wie ‚Raum des Internet‘ oder ‚Virtual Reality‘² eingeschränkt bleibt, sondern in einer Vielfalt an Räumen im Raum hervortreten kann: von den konkreten Räumen realistischer Umgebungen on- und offline, wie man sie etwa in Spielwelten findet, über die abstrakteren Räume im Internet (Chatrooms, Foren, Social Networks, Homepages), bis hin zum kaum je berücksichtigten Raum ‚im‘ Computer mit Arbeits- und Speicherplatz. Zur näheren Charakterisierung des virtuellen Raums wird besonderes Augenmerk auf die Situation des wahrnehmenden und handelnden Subjekts gelegt, das sich in virtuelle Welten begibt. Im Zentrum steht dabei die Rolle der Sinne und insbesondere des Körpers, die zu reflektieren nicht nur Aufschluss darüber bringt, wie der virtuelle Raum erlebt wird und inwiefern er als Raum erlebt werden kann, sondern ihn auch als Kontrastphänomen zum wirklichen Raum verständlich werden lässt. Dieser Kontrast ist nicht zuletzt deshalb wichtig zu bedenken, weil der wirkliche Raum – bzw. das Wohnen im wirklichen Raum – als Ausgangspunkt, Vorlage und Vergleichsfolie für das Nachdenken über den virtuellen Raum dient.

Nach Ausarbeitung einiger grundlegender Charakteristika des virtuellen Raums und der Art und Weise, wie wir mit ihm in Beziehung treten oder sogar in ihn eintreten können, sind nun die Weichen gestellt, um ihn auf seine Bewohnbarkeit zu befragen. Doch damit diese Frage nicht ins Leere läuft, gilt es zunächst noch ein wenig in einem Raum zu verweilen, dessen Bewohnbarkeit nicht in Zweifel steht, um in Erfahrung zu bringen, was Wohnen eigentlich heißt: im wirklichen Raum, wo wir wirklich wohnen, wo das Wohnen so selbstverständlich ist, dass man sich für gewöhnlich keine großen Gedanken darüber macht, worin es besteht – was aber angesichts einer These, die es in ungewohnte, virtuelle Gefilde zu verrücken droht, gut zu wissen wäre. In diesem Sinne soll es

² Virtual Reality (Virtuelle Realität, VR): Computergenerierte, immersive Umgebung, die Realität simuliert und in die man mittels spezieller Interface-Technologien wie etwa Datenanzug, -handschuh, -brille eintauchen kann; dabei werden nach Möglichkeit täuschend echte, realistische Raumverhältnisse hergestellt.

im zweiten Teil der Arbeit gelingen, die Lethargie des Selbstverständlichen zu überwinden und das Wohnen philosophisch ins Visier zu nehmen. Im Zuge einer eingehenden und kritischen Erläuterung der Konzepte der Philosophen Martin Heidegger, Gaston Bachelard, Otto Friedrich Bollnow, Peter Sloterdijk und Peter King sowie des Psychoanalytikers Dieter Funke sollen wesentliche Grundzüge des Wohnens – und, untrennbar damit verbunden, des bewohnten Raums – herausgearbeitet werden. Von Orten und Innenräumen, von Wänden und Dächern, Fenstern und Türen wird dabei die Rede sein, von Sphären der Geborgenheit, von Halt und Aufenthalt, vom Träumen, vom Schlafen, von der Mitte der Welt, vom Bleiben, Besitzen, Beschützen, Bewahren, von Einsam- und Gemeinsamkeit, von der Erinnerung und von der Erwartung, von Wiederkehr und Wiederholung, von alter Gewohnheit, von Spuren, vom Stillstand, vom Unspektakulären und Banalen, vom Selbst und von den Anderen, vom Zeigen und Verbergen, von der Wärme, von der Mutter, von den Dingen, von Bedrohung und Befriedung... In Bezug auf den Raum und auch bereits im Hinblick auf die virtuelle Situation werden dabei insbesondere folgende Fragen von Interesse sein: Was charakterisiert den bewohnten Raum? Welche sind und woher stammen seine zentralen Werte? Inwiefern ist er ein Innenraum und was schließt er ein, was aus? Was macht einen Raum überhaupt zum Wohn-Raum? Woraus – und wie materiell – sind seine Wände? Worin besteht, wie entsteht Wohnlichkeit? Und inwiefern können wir unsere ersten Begriffe/Räume des Wohnens auf andere Räume erweitern oder übertragen?

Im Sinne einer solchen Übertragung ist schließlich der dritte Teil der Arbeit konzipiert, in dem es darum gehen wird, die bis dahin über den virtuellen Raum und über das Wohnen entwickelten Erkenntnisse zusammenzuführen. Dieser Teil darf nun endlich die Titelfrage stellen: Wie bewohnt man virtuelle Räume? – Gemäß der Wohntendenz, das Altbekannte, Vertraute im Neuen und Fremden wiederzufinden bzw. wiederherzustellen, steht dabei die Idee im Hintergrund, dass, wenn es ein Wohnen im virtuellen Raum gibt, sich dieses vom guten alten Wohnen im wirklichen Raum ableitet und von ihm her zu verstehen ist. Lassen sich also im virtuellen Raum Grundzüge dieses Wohnens aufweisen? Inwiefern ist der virtuelle Raum ein bewohnbarer, ein bewohnter Raum? Wo in ihm ist Raum, sind Räume für das wohnende Wesen Mensch?

Eine abschließende Reflexion am Ende der Arbeit, die virtuellen und wirklichen Raum ins Verhältnis setzt, soll die Grenzen virtuellen Wohnens deutlich werden lassen, aber auch die durch die Wohnqualitäten virtueller Räume eröffneten Möglichkeiten in Aussicht stellen. – Doch zunächst einmal stehen wir am Anfang, am Eingang. Die Tür ist offen. Enter!