

## **Tobias Holischka: CyberPlaces: Philosophische Annäherungen an den virtuellen Ort**

Bielefeld: transcript 2016 (Edition Moderne Postmoderne), 212 S., ISBN 9783837634631, EUR 22,99

(Zugl. Dissertation an der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt, 2015)

Die moderne Lebenswelt kennzeichnet sich durch die Verbreitung von digitalen Medientechnologien, deren Einsatz mittlerweile von der Konsum- und Erlebniskultur bis hin zur Experten- und Wissenskultur reicht. Die Konsequenzen dieser medialen Durchdringung überformen, verändern und erweitern das lebensweltliche Verständnis der Menschen, so dass sich das Virtuelle als Ort und Praxis einer neuen Kollektivität herausbildet. „Während sich die Orte der Alltagswelt angesichts der neuen Medien einer Relativierung, möglicherweise sogar einer Neubestimmung hinsichtlich ihrer lebensweltlichen Bedeutung ausgesetzt sehen, tritt in den virtuellen Welten eine neue Art von Orten zutage, deren Einordnung zwischen Illusion, Fiktion und Wirklichkeit noch nicht eindeutig geklärt ist“ (S.13).

Mit *CyberPlaces: Philosophische Annäherungen an den virtuellen Ort* widmet sich Tobias Holischka dem Phänomenbereich virtueller Ortsbestimmung, wobei die theoretische Ausrichtung philosophische und medienwissenschaftliche Konzepte sowie Ansätze aus Kybernetik, Informationstheorie und den Game Studies berücksichtigt. Ein Hauptaugenmerk liegt auf der Ortsphänomenologie und der triadischen Klassifikation virtueller Orte im Rah-

men einer Wiederverortung von „in der Alltagswelt gegebenen Ortskonzepten im Virtuellen“, einer Neuverortung im Sinne von neuen Orten als „Schnittmenge von Möglichkeit und Fiktion“ sowie einer „Rückverortung in der materiellen Wirklichkeit“ (S.22).

Nach einer präzisen Einführung (Kapitel 1) in das Thema und Aufbereitung des methodischen Ansatzes widmet sich der Autor dem Verhältnis von Technik und Kunst (Kapitel 2) als maßgeblicher und notwendiger Verbindung für die Gestaltung virtueller Welten. Am Beispiel des Computerspiels *Minecraft* (2011) zeigt der Autor, dass Virtualität selbst ihr eigenes Kunstwerk beziehungsweise ihr eigenes Sein reflektieren kann und die Computertechnik „die materiellen Grundlagen für die Erzeugung einer neuen Form der Wirklichkeit“ (S.51) liefert. Daran anschließend (Kapitel 3) wird das Verhältnis von Virtualität, Fiktion, Möglichkeit und Wirklichkeit erörtert und auf die Welterzeugung in *Minecraft* Bezug genommen, wobei mit der Handlungsbestimmtheit des Spiels das „Betreten, Teilhaben an, Interagieren mit, Beleben dieser Welt“ (S.73) thematisiert wird. Es folgt eine bildtheoretische Auseinandersetzung (Kapitel 4) mit der visuellen Perspektivkonstruktion von computergenerierten

Interaktionsbildern, der Funktion des dynamischen Betrachterstandpunkts und der virtuellen Verortung. „Der virtuelle Ort ist der Kondensationspunkt der Virtualität als symbolischer Form: Er erweitert das Kontinuum der materiellen Orte in die Künstlichkeit virtueller Welten, die erst auf der Grundlage einer solchen Neuverortung zur gelebten Wirklichkeit werden“ (S.140). Alsdann wird das Verhältnis von Materialität und Immaterialität im Kontext der Verortung von digitalen Informationen (Kapitel 5) in den Blick genommen und virtuelle Ordner, *cloud computing*, lokale Datenspeicher und das Internet näher betrachtet, denn nur „wo sich der Träger befindet, verortet sich auch die Information, und es ist oftmals von großer Relevanz, wann und wo genau sich welche Information befindet“ (S.164). Das letzte Kapitel befasst sich resümierend mit virtuellen Orten innerhalb der lebensweltlichen Anwendung, wie zum Beispiel in Architektur, Psychologie, Simulatoren, Computerspielen und virtuellen Gedächtnisorten sowie mit den gesellschaftlichen Folgen der Rückverortung. „Dabei wird gezeigt, dass es für den Gesamtzusammenhang von virtueller und materieller wirklicher Welt gerade der Dreischritt von virtueller Wieder- und Neuverortung und materieller Rückverortung ist, die

eine zugleich praktisch-ökologische und ethische Herausforderung zum Ausdruck bringen kann, vor die sich der Mensch im Zeitalter der Digitalisierung seiner Lebenswelt gestellt sieht“ (S.24).

Aufgrund der geradezu didaktischen Aufbereitung des Themas gelingt dem Autor eine facettenreiche und präzise Annäherung an eine Phänomenologie des virtuellen Ortes. Die zahlreichen Beispiele sind anschaulich und argumentativ plausibel gewählt, so dass die Theorieperspektive produktiv und stichhaltig entwickelt wird. Eine zukünftige Erweiterung oder Ergänzung der ortsphänomenologischen Perspektive kann sicherlich valide Ergebnisse versprechen und erscheint als überaus wünschenswert. Zu nennen ist hier vor allem die medientheoretische Konzeption der Hyperlokalisierung, im Kontext von Social Media und Internetkommunikation (Lev Manovich, Nadav Hochman, Paul Dourish etc.), die den virtuellen Ort im Kontext einer Deterritorialisierung und Hyperkoordinierung – über die Aspekte der Fragmentierung, Temporalisierung und Nomadisierung – zu beschreiben sucht, da die Prozesslogik des digitalen Datentransfers die präzise Lokalisierung von virtuellen Orten zunehmend problematisiert.

*Lars C. Grabbe (Münster)*