

Ekkehart Baumgartner und Martin Kreyßig

Erschienen in: „Virtuelle Ästhetik“ Betrachtungen zur Wahrnehmung am Beginn des 21. Jahrhunderts

Kyberne Verlag Innsbruck 2008-11-17

ISBN: 978-3-900009-44-1

### **The User is the Message!**

*Ein Gespräch zwischen Ekkehart Baumgartner und Martin Kreyßig über die Hintergründe der visuellen Ästhetik und das Phänomen einer kreativen Bürgergesellschaft, die Virtualität und Realität mischt. Beide Gesprächspartner sind Mitglieder im Beirat für Medieninformatik an der Hochschule Harz. Kreyßig lehrt dort als Professor Regie, Film und Storytelling im Studiengang Medieninformatik. Baumgartner lehrt Markenkommunikation im Studiengang Designmanagement an der privaten Hochschule AMD in München und Düsseldorf.*

**Ekkehart Baumgartner:** Es ist zu erkennen, dass wir im Design einen Paradigmenwechsel erleben. Das erscheint mir grundlegend, wenn wir über virtuelle Ästhetik sprechen. Denn vor allem im Industriedesign treten formale und ästhetische Diskussionen vor den komplexen Anforderungen der Konsumenten und vor der Geschwindigkeit der technischen Entwicklung immer weiter zurück. Der gestalterische Raum öffnet sich: Es zeigt sich beispielsweise, dass sich heute die Ästhetik von der Kunst zu den Kommunikationsmedien hin orientiert. Anders ausgedrückt: Die Designwissenschaft löst die traditionelle ästhetische Theorie auf. Denn die Optimierung der Lebensform, um die es nach den Worten Otl Aichers beim Design geht, er sprach vom „Lebensdesign“, richtet sich nicht mehr allein auf Einzelobjekte, sondern zunehmend auf Systeme. Nicht-lineare Designprozesse entsprechen den modernen Lebensbedingungen. Das unterstreicht die Synergiedynamik der Technologien.

**Martin Kreyßig:** Der Paradigmenwechsel ist ebenso evident, wie lange schon sichtbar. Im März 1963 zeigte Nam June Paik in Wuppertal seine Arbeit „Random Access“. Die Tonbandkomposition ist zerschnitten an die Wand gehängt, jeder Besucher spielt mit einem beweglichen Tonkopf jeweils bestimmte Teile ab:

participation music. Nicht nur ist das ganze Programm auf Tonband abgewickelt sichtbar, es wird erst durch die aktive Partizipation des Betrachters, der jetzt Nutzer und Musiker ist, hörbar<sup>1</sup>. Die informierten Tonbandstreifen kreuzen und überlagern einander, der Tonkopf kann aus allen vier Himmelsrichtungen „einschweben“ und gespeicherte Information zu akustischen Signalen umformatieren. Als technisch versierter Künstler der „Fluxus“ - Bewegung stellt Paik mit dieser und der korrelierenden interaktiven Arbeit „Participation TV“ die konventionelle Sender-Empfänger-Struktur auf den Kopf. Zeitgleich äußert sich Joseph Beuys in der Galerie René Block mit der Installation „Der Chef“ am 1. Dezember 1964 in einem Gespräch: „Ich bin ein Sender, ich strahle aus.“<sup>2</sup> Beuys' erweiterter Kunstbegriff sieht im Menschen das entscheidende Kapital aller kulturellen Prozesse. Kultur sei hier als Sammelbegriff aller menschlichen Leistungen verstanden. Das Kreativitätspotential des Menschen, ich zitiere Joseph Beuys „jeder Mensch ist ein Künstler“, impliziert die Notwendigkeit, hierarchische Strukturen aufzulösen und stattdessen verteilte, gleichrangige Systeme zur Verfügung zu stellen, die durch ihren partizipatorischen Charakter attraktiv sind.

**Ekkehart Baumgartner:** Was bisher im künstlerischen Kontext diskutiert wurde, wird heute in der Bevölkerung durch die Spitzentechnologie erfahrbar und auch gelebt. Menschen entwickeln eigene mediale Formate und treten mit den Reflexen ihrer privaten Lebenswelten an die breite Öffentlichkeit. Ob es jemanden interessiert oder nicht, Hauptsache das Ich wird durch seine Autorenschaft öffentlich. Wir erleben dadurch die Zunahme privater Deutungszirkel, die vor allem in ihrer Vielschichtigkeit die institutionellen Strukturen der Meinungsbildung wie Parteien und öffentlich-rechtliche Rundfunksender untergraben. Der virtuelle Raum dringt mit Macht in die Realität vor, mit anderen Gesetzmäßigkeiten, anderem Tempo, neuer, multipler Dimension.

**Martin Kreyßig:** Alle Aktivitäten und Ansätze, die großen staatlichen Sendesysteme Radio und Fernsehen aufzubrechen und für Partizipation zu öffnen, münden in Nischenwerke, z.B. Offene Kanäle. Jean-Luc Godard kommt nach „Numéro Deux“ 1975 und anderen im Medium Video vorgetragenen politisch motivierten partizipativen Entgegnungen zum Hollywoodkino zu Beginn der 80er Jahre zu seinen radikalsten und strengen monologischen Erzählungen.<sup>3</sup> Erst die Umformung des

Internet Anfang der 90er Jahre zu einem weitgehend offen zugänglichen Standard erlaubt einem größeren Publikum aktiv zu werden und Autorenschaft zu entwickeln. Im weiteren Prozess um die Möglichkeiten multidirektionalen Austauschs in Communities, also im „Social Web“ (Web 2.0), gelingt eine Aktivierung der „net citizens“, die kaum begonnen, alle kommunikativen Ebenen kultureller Prozesse dominieren wird. Auch wenn erste Analysen ernüchternd sind, was das Aktivierungspotential betrifft, sind vier Motive deutlich, Communities zu besuchen: Unterhaltung, Austausch von Themen, Contentinteresse und Kontakt.<sup>4</sup> Spannend sind Modelle, die aus partizipativen Netzwerken Produkte entstehen lassen, deren Autorenschaft vormals ausschließlich Experten zugetraut wurden.

**Ekkehart Baumgartner:** Hier sind die Medien, im Vergleich zu anderen Branchen, ideenfindige Vorreiter. Sie haben diesen Zusammenhang weitaus früher als andere erkannt.

**Martin Kreysig:** So entstand kürzlich in GEOSaison (Heft 08/2007) eine Geschichte zu Island mit Fotos aus einem Online-Wettbewerb von Islandtouristen. In der Süddeutschen Zeitung werden am Montag Seiten publiziert die auf [www.jetzt.de](http://www.jetzt.de) „community driven“ geschrieben werden. „Neon“ vom Hamburger Verlag Gruner & Jahr schließlich ist ein Crossmediaprodukt, das den klassischen Autor neben den „citizen journalist“ stellt.

**Ekkehart Baumgartner:** Die eben genannten Beispiele sind sehr erfolgreich, sie binden den Kunden oder den User durch eine glaubwürdige Interaktion an die Verlage. Was wollen die Verlage mehr? Zudem fühlt sich der Mediennutzer ernst genommen, sein Autoren-Ich erfährt Bestätigung. Wir haben also auf der einen Seite die Menschen, die immer mehr gestalten wollen, die sich mitteilen wollen, die ein Netzwerk suchen, das ihren Werten und Lebenswelten dient, und auf der anderen Seite die Spitzentechnologie, die eine Partizipation erst ermöglicht. Das sorgt für eine Eigendynamik. Das Virtuelle wird zur erlebten Wirklichkeit. Das ist neu. Und die Tür für diese Wandlung ist erst jetzt aufgestoßen worden. Die virtuelle Ästhetik ist Teil unserer Wahrnehmung.

**Martin Kreyszig:** Neben der inhaltlichen Ebene eröffnen Hardware- und Softwarehersteller ihren Kunden mit einer Fülle von partizipatorischen Möglichkeiten die Herstellung von Programmergebnissen wie Fotografie, Musik, Film, Text und Nachrichten in die Welt zu bringen.

Die i-Produkte<sup>5</sup> von Apple sind Angebotsszenarien, die den Nutzer, der jetzt nicht mehr nur Betrachter ist, ernst nehmen. Diese Programme als intuitiv bedienbare Werkzeuge verhelfen schnell zu einem gestalteten Ergebnis zu kommen, da die Gestaltung wesentlicher Teil des Programms ist. Es sind somit Assistenzsysteme, die kommunizieren helfen, Sprach- und Mitteilungsformen in aktuellem Design zu kreieren. Das Ich konstituiert sich in seiner Fähigkeit kreative, gestalterische Prozesse als Informationen zu veröffentlichen, die mithilfe programmierter Assistenzsysteme entstehen und mit ihrer Unterstützung in die Welt gelangen. Angebot und Assistenz sind somit essentieller Bestandteil digitaler Designprozesse auf allen qualitativen Ebenen. Komplexe Designprogramme wie Adobe Photoshop bieten dem Nutzer definierte Einstellungen und Effekte an, die benutzt und in bestimmten Freiheitsgraden manipuliert werden können. Je größer der Freiheitsgrad innerhalb eines Programms ist, desto komplexer ist die Software.

**Ekkehart Baumgartner:** Das macht die Aufgaben für die Designer nicht leichter, im Gegenteil. Die Leute bei Apple haben das wohl hervorragend begriffen, sie schaffen einen kulturellen Mehrwert. Mit anderen Worten: Ich werde durch die Komplexität nicht abgeschreckt, sondern animiert, die Geräte zu nutzen, ich kann mich damit ein Stück weit verwirklichen. Komplexität zu entschlüsseln heißt deshalb, Vertrauen zu schaffen, denn die Technik ist ohne die Zustimmung des Menschen bedeutungslos. Ganz einfach: Wenn etwas produziert wird, das sich dem Maß des Menschen entzieht, ist es für ihn am Ende bedeutungslos. Unternehmen liefern, im Sinne des kulturellen Mehrwerts, neben den technischen Produkten auch Freiheitsangebote und Programme zur Selbstverwirklichung. Mich wundert, wie wenig das doch die Unternehmen begreifen und kommunizieren, eigentlich liegt genau hierin die beste Werbebotschaft. Es handelt sich um eine reale, weil erfahrbare Qualität, wenn das Leben mit Hilfe technischer Produkte gestaltet werden kann. Designer sind deshalb heute an einer neuen Schnittstelle Mensch-Maschine gefragt, sie müssen Komplexität entschlüsseln, sie müssen Vertrauen für den Menschen schaffen, sie müssen die Schnittstelle Mensch und Systeme gestalten. Sie müssen das Virtuelle

erfahrbar machen: Gestalter können die Technik durch das Interface-Design in Glaubwürdigkeit umsetzen, ich brauche diese Glaubwürdigkeit, um Vertrauen aufzubauen. Apple ist ein gutes und erfolgreiches Beispiel dafür.

**Martin Kreyssig:** Die i-Produkte von Apple sind mit ihrem restringierten Freiheitsgraden Angebote, die zwar schnell zufrieden stellen, aber auch den Wunsch auf mehr Komplexität wachsen lassen. Ist dieses Bedürfnis geweckt, wird sich der Nutzer für den nächsten evolutionären Grad an Komplexität entscheiden und ein deutlich teureres aber auch mächtigeres Softwarewerkzeug anschaffen. Damit steigt die Verantwortung gegenüber seinem Handeln, das ihn zu einem Autor macht, der um die Wechselwirkung von Programm und kreativer Eigenleistung weiß.

**Ekkehart Baumgartner:** Ich befürchte, die Menschen sind mittlerweile zu egozentriert, um über Verantwortung reden zu wollen, wenn sie Gadgets zur Selbstfindung benutzen und Autorenhalte aussenden. In Wirklichkeit befinden sich die Akteure, die User in einer kleinen Welt. Der eigenen. Es ist eine Nabelschau. Die personale Identität findet immer weniger ihren Platz oder Bezug im sozialen System. Also „verbarrikadieren“ sich die User hinter ihren Masken. In einer solchen Situation wird Verantwortung nur noch für sich selbst empfunden. Anders ausgedrückt: Die Verantwortung des Einzelnen tritt hinter dem Vertrauen in die Technik der Gadgets zurück.

**Martin Kreyßig:** Vertrauen basiert auf Entscheidungen aus freiem Willen. Programme und freier Wille sind so eine Sache, da der strukturierende Faktor für den Freiheitsgrad elementar ist. Nicht immer wird deutlich, inwieweit geführte Entscheidungen tatsächlich freie Wahl sind oder nur Auswahl zwischen wenigstens zwei Möglichkeiten.

Integrieren wir einmal dramaturgische Rezepturen in einen Herstellungsprozess. Sprechen wir vom Kunden als Nutzer, Akteur, nennen wir ihn: Protagonist. Er ist der Held unserer Produktgeschichte, er nimmt Entscheidungen selber in die Hand. Er hat Hindernisse zu überwinden, er muss daher lernen, er findet Alliierte, hat Berater, er benötigt viele Informationen, er muss kommunizieren.

Der autoritäre Herstellungsprozess konventioneller Manier versorgt den Kunden mit Objekten, die mehr oder weniger benötigt werden. Ein dramaturgisch vernetzter und

moderierter Herstellungsprozess sieht das Potential in allen beteiligten Akteuren der Wertschöpfungskette. Hierarchische Denkweisen werden von Allianzen ersetzt, deren erstes Ziel es ist, Wünsche zu formulieren und Möglichkeiten zu definieren. Wir haben es mit einem asymmetrischen Designprozess zu tun, wenn das Produkt „customer driven“ entsteht, denn Experten stehen neben Anfängern. In einem partizipatorischen Designprozess steht somit die offen zugängliche Information an herausragender Stelle. Bereits diese Ebene nutzt das Kommunikations- und das Mitteilungsbedürfnis unseres Protagonisten: Er will teilnehmen, wenn die angebotenen Szenarien spannend sind und sich die Möglichkeit bietet als gleichberechtigter Autor aus diesem Prozess hervorzugehen, wovon ein Web-Konfigurator der Autoindustrie noch weit entfernt ist.

Im Wunsch der Selbstdarstellung steckt ein wesentliches Motiv der Teilnahme, in der Suche nach Anerkennung in allen Feedbackprozessen die entscheidend notwendige Rückkoppelung. Dieser Prozess geschieht in einem nahezu spielerischen Umfeld, das Spiel nur sein kann, weil es frei gewählt wird.

Stellen wir uns also einen Herstellungsprozess in einer virtuellen Umgebung vor, die spielerische Züge trägt. Da Virtualität immer verkleinertes Weltmodell meint, haben wir es mit modellhaften Abbildungen zu tun, die Akteure verstecken sich hinter Avataren. Die Geographie ist gestaucht, die Reisewege kurz. Die Verkleinerung bewirkt eine beschleunigte Raum- und Zeitordnung, die den Nutzer zu verdichteten Raum- und Zeiterfahrungen führt. Diese Art topologischer Miniaturisierung ist entscheidendes Kriterium einer virtuellen Welt, weil jede künstliche Welt immer eine Welt der Auslassungen ist. Weggelassen wird alles, was nicht notwendigerweise zum Prozess gehört.

Wie verläuft der Prozess weiter? By default, standardmäßig werden Angebote gemacht, Objekte können benutzt, aber auch verändert werden. Mehrere Avatare - Protagonisten, kreieren ein Objekt; Mentoren, Experten äußern sich dazu, assistieren. Wie in der open-source-Entwicklungsumgebung „Subversion“ nehmen viele Nutzer gleichzeitig an der Herstellung eines Designs teil (zumeist wird „Subversion“ in der Softwareentwicklung eingesetzt), jede Version kann lokal weiterentwickelt werden, man spricht von copy und modify. Die unterschiedlichen Versionen werden regelmäßig mit anderen Versionen und Varianten zusammengeführt (track changes and merge). Die Nutzer können durch sogenannte „locks“ exklusiven Zugang zu Versionen erlauben, die Ergebnisse werden in einem

Repositoryum zentral niedergelegt. Garantiert ist damit innerhalb eines diskontinuierlichen Prozess der als verzweigte Struktur, „branch“ genannt, visuell nachvollziehbar ist, eine konsistente Entwicklung bis hin zu einem gemeinsamen Ergebnis.<sup>6</sup> Mit Signatur.

Die Entwicklungsumgebung – um die Fantasie fortzusetzen – bietet verschiedene Freiheitsgrade der Kreation. Arbeitet man häufiger in diesem virtuellen Designlabor, erhält man als Auszeichnung Zugang zu komplexeren Werkzeugen. Der Designprozess ist ein verteilter Prozess, der Nutzer weiß um das persistente Wachstum des Objekts, auch wenn seine Zeitzone sich schlafen legt. Unser Protagonist ist Heimwerker gewesen – in seinem früheren Leben. Er hat Freude daran, Prozesse selber zu steuern, möchte zu einem eigenen Ergebnis kommen, will kein Fertigericht. Unser Protagonist will Autor werden. Er möchte das Objekt präsentieren, es soll benutzt und prämiert werden.

Alle beschriebenen Aktivierungsreize finden sich derzeit schon in virtuellen Spielwelten oder im Internet. Das Agens vieler Aktivitäten ist eine altruistische Haltung, anderen etwas mitteilen und damit vermitteln zu wollen, ohne eine konkrete Gegenleistung zu verlangen. Die „Bezahlung“ erfolgt symbolisch in Form von Kommunikationsquantitäten, „Rankings“ und „Tags“, der Gewinn ist Rückkoppelung und Heimatgefühl. Wissensgesellschaften müssen offen und frei sein, weil sie ohne die Weitergabe von Wissen eingehen. Wissen und Kreativität sind ihre zentralen Ressourcen. Es handelt sich ja beispielsweise bei Wikipedia um eine rein altruistische Unternehmung, die sich zum Wohle aller aus Neugier und Mitteilungsbedürfnis speist.

**Ekkehart Baumgartner:** Mich treibt die Frage um, warum das so ist. Diese Selbstlosigkeit, diese Bereitschaft, rund um die Uhr zu arbeiten, sich öffentlich zu machen, aktiv für andere zu sein, ohne auch nur einen Cent dafür zu bekommen. Ganz ehrlich: Es widerspricht der kapitalistischen Dynamik, der wir ausgesetzt sind und der wir uns hingeben. Ich kann mir dieses Verhalten nur mit dem Narzissmuss erklären, mit unserer Zurückgeworfenheit auf uns selbst, mit dieser atemlosen Sehnsucht nach Anerkennung, Bestätigung. Mit diesem Ausbruch aus der Anonymität der Masse, der Vergessenheit, des Verlorenseins, der sozialen Heimatlosigkeit. Wir bewegen uns in flüchtigen Deutungszirkeln, nehmen uns darin wichtig. Der polnische Soziologe Zygmunt Baumann sprach davon in seinem Buch

„Verworfenes Leben“. Natürlich, mir gefällt die freigesetzte Kreativität, mir gefällt der Wille zur aktiven Beteiligung. Aber es hat, ich kann mir nicht helfen, etwas Trauriges. Wenn wir schon von Narzissmus, vom Zurückgeworfensein sprechen führt uns die narzisstische Kränkung zum großen Thema der Eitelkeit. Oder soll ich Verletzbarkeit sagen?

**Martin Kreyszig:** Bei vielen anderen Portalen wird die Eitelkeit befriedigt, weil der Autor genannt wird, selbst wenn er sich hinter fiktiven Signaturen verbirgt. Teilzunehmen an diesen globalen Netzwerken, deren Entwicklung gerade erst begonnen hat, entspricht dem Wunsch nach dem gespiegelten Ich. Ebenso wie sich Weltwirklichkeit in virtuellen Welten spiegelt, wird das Betrachten, Kommunizieren und Handeln des Individuums im Medium reflektiert, ja das Medium existiert als pure Spiegelfläche für den symbolischen Tausch mit der Wirklichkeit. Digitale, vernetzte Herstellungsprozesse sollten die genannten Aktivierungspotentiale nutzen, um aus Käufern verantwortliche Protagonisten zu machen, die ihr Wissen mehren und einsetzen wollen: The User is the message!

**Ekkehart Baumgartner:** Wir brauchen, gerade wenn es um eine Mensch-Maschine-Synergie geht, eine Berufsausbildung, die in der Lage ist, die Ergebnisse der Forschung mit ihren konvergenten Möglichkeiten gerecht zu werden. Die Betrachtung des Informatikers erscheint mir hier erhellend, der Beruf entstand in der Mitte des 20. Jahrhunderts im Zusammenspiel von Mathematikern und Ingenieuren. Das zeigt, dass die Konvergenz der Technologien, von der heute so oft die Rede ist, historische Vorbilder hat. Der Medieninformatiker ist ein weiterer Zweig im Spektrum der Konvergenz. Hier erweitert sich der technische Aspekt durch den gestalterischen. Für mich sind die Medieninformatiker maßgebliche Architekten unserer virtuellen Zweitwelt. Sie vereinen die Kompetenz des Programmierens mit der gestalterischen Weitsicht. Sie entwickeln Computersimulationen, entwerfen die für den Designprozess notwendigen Interfaces, arbeiten also ganz für den Anwender, die Aufmerksamkeit liegt auf dem Gebrauch. Denn sehr viel deutlicher werden heute in der Benutzung von Geräten die Erfahrungen und Erwartungen von Menschen wiedergespiegelt.



**Martin Kreyßig:** Programmoberflächen für jedwede Aufgabenstellung müssen immer vom Nutzer und der Nutzung aus gedacht und gestaltet sein. Wenn Software – auch für den Designprozess – als interaktives Werkzeug zu definieren ist, dann benötigt man für die Herstellung Kenntnisse aus heterogenen Arbeitsfeldern. Man kann die Aufgabe, wie folgt, fassen:

Virtuelle Welten, wie hier beschrieben sind per se dialogische, mithin interaktive Systeme, deren Gestalt durch den Dialog zwischen Computer, d.h. Hard- plus Software, und Nutzer bestimmt wird. Da virtuelle Welten exploriert werden, um sie kennen zu lernen, gehen vom Nutzer immer Aktivitäten aus, die das programmierte System in vielfältigen Weisen beantwortet. Dabei strukturiert das Programm das Verhalten des Nutzers und verändert sich im Idealfall entsprechend dessen Verhalten. Gewünscht sind programmierte Designprozesse, die in Angebot und Assistenz variantenreich auf das „behaviour“ des Nutzers reagieren. Hierin steckt die schwierige Aufgabe der Programmierer und Gestalter zwischen „Guidance“ und „freedom of choice“ auszuloten. Sie müssen den Nutzer in seinen Motiven und Möglichkeiten zu erkennen, um mit ihm gemeinsam in Interaktion zu einem den Nutzer zufrieden stellenden Ergebnis zu kommen.

Implementierte künstliche Intelligenz sollte das kreative Potential des Nutzers erkennen und entsprechend reagieren können, um in vielfältigen Permutationen die Anzahl der zu erwartenden Szenarien zu erweitern. Die in Spielen und im Internet Verwendung zu findenden emergenten Systeme wie „predictability, hiding and revealing of information, negative and positive feedback, cybernetic models, competition and cooperation“ sind hier Vorbild.<sup>7</sup> Diese Leistungen müssen strukturiert und moderiert werden: Intuitive Benutzerführung; intelligente Eingabeschnittstellen<sup>8</sup>; vernetzte Strukturen mit direkt sichtbaren Feedbacks für den Nutzer über alle ablaufenden Prozesse; schließlich Nutzerführung, die am Verhalten das Kreativpotential erkennt und entsprechend individuellen „Service“ bietet. Systeme dieser Art werden aus vielen Wissensquellen zusammengesetzt, daher scheint es geboten, mit Spezialisten zu arbeiten, die aus heterogenen Welten Erfahrungen mitbringen. Wer Gestaltung, Design *und* Programmierung versteht, fungiert hier als Projektmanager und Moderator, um die gewünschte Konvergenz zu ermöglichen und zu optimieren. Diese Eigenschaften erwachsen aus dem Ausbildungsprofil des Studienfaches Medieninformatik.

**Ekkehart Baumgartner:** Es geht immer stärker um die technische Synthese, bei der sich die Gewichte von der Grundlagenforschung zur Ingenieurskunst und zum Gestalterischen verschieben. In meinem Beitrag „Die Erschaffung der Zweitwelt“ erwähne ich deshalb die erfolgreichen Rapid Prototyping-Projekte, beschrieben in dem Buch FAB<sup>9</sup>, des Institutsleiters „Atoms and Bits“ am Massachusetts Institute of Technology, Neil Gershenfeld. Der Physiker und Informatiker zeigt darin wie ganz einfache Menschen beginnen, komplexe Systeme mit Hilfe von Computerprogrammen zu entwickeln. Für mich ist das revolutionär, wir gestalten die Welt *wirklich* nach unserem individuellen Maßstab.

**Martin Kreyßig:** Wir konstatieren drei Variablen: 1.) offene Wissensräume, 2.) wachsende individuelle Nutzung programmierter Prozesse, 3.) Narrationen zwischen Spiel und Fiktion innerhalb virtueller Spiegelwelten. Wie mag das zusammenhängen? Gemeinsam ist allen drei Punkten der Austausch von Statusmeldungen, die Kommunikation in dialogischen, interaktiven Szenarien. Wir suchen Information, wir suchen Wissen und äußern diese Suche durch Aktivität. Diese Nachfrage wird bemerkt und generiert Lösungsangebote, z.B. Wissensportale im Internet. Ohne auf die Qualität dieser Informationen hier näher eingehen zu können, muss der Prozess nüchtern als der Austausch von Fragen und Antworten (Wissen) als Folge eines Impulses (Neugier) verstanden werden. Ein zentrales Agens. Nachgeordnet dieser aktiven Suche steckt der Wunsch Gefundenes weiterzuleiten, das erworbene Wissen anderen zu übermitteln. Der Begriff Altruismus ist weiter oben bereits gefallen und altruistische oder intrinsische Beweggründe dürfen als aktivierendes Feedbacksystem innerhalb der Wissensgesellschaft verstanden werden. Wissen ist Mittler und Vermittlung in einem: The User (and his knowledge) is the Message. Die Evolution des Begriffs von Marshall McLuhan<sup>10</sup> geht einher mit gewachsenem Selbstbewusstsein in der Mediennutzung. Individuelle Kriterien und Ansprüche orientieren sich wie ehemals an den technischen Möglichkeiten der Warenwelt, der spezifische Wert dieser Waren liegt aber in deren Unterscheidungen begründet. Diversifikation von Angeboten in „customer driven“ Designs geben Waren einen persönlichen Touch, eine Art individueller Kostümierung der Massenproduktion. So wird Wissen und / als Ware zu einem persönlichen Credo, einem individuellen Ausdruck von Persönlichkeit. Mit beidem ausgerüstet tritt der „creative citizen“ seine Reisen an durch virtuelle Welten wie durch die wirkliche Welt. Der Motor für die

Fortbewegung besteht aus Information und Ausstattung, wobei auch die Entscheidung für eine Ausstattung auf Informationen beruht.<sup>11</sup>

In den interaktiven Narrationen rund um unsere stellvertretenden Avatare gilt es ebenso durch Informationsgewinn zu obsiegen, wie im konventionellen Konkurrenzgerangel. Information wird mal in einem spielerisch-intuitiven Zusammenhang, mal in agonalen, also kämpferischen Strukturen erworben, meist durchdringen sich beide Erlebnisformen. Dabei handeln wir alle zunehmend autonom mit Informationen: Informationen sind Tauschobjekte, die von Fall zu Fall in Form von Kommunikation oder von Generation zu Generation z.B. in Form von Wissen übermittelt werden.

So durchdringen sich vielfältige Systemsprachen und Szenarien. Der Nutzer oszilliert zwischen Ernst und Spiel, zwischen intuitiver Benutzeroberfläche, die naiv zu bedienen ist und hochkomplexer künstlicher Intelligenz, die das programmierte System für ihn beständig optimiert. Im motivierenden Spiel- und Explorationstrieb fallen Wissenswelten und virtuelle Räume zusammen, in der Nutzung neuer Programme und der damit individuell steigenden Fähigkeit komplexe System zu steuern, wächst die Erfahrung, digitale Welten als kundiger Reisender zu durchmessen. Mit diesen wachsenden Kompetenzen, die aus dem passiven Kunden einen aktiven Nutzer machen, lernt dieser komplexe digitale Werkzeuge einzusetzen. Dieser evolutionäre Prozess verläuft in offenen Strukturen, die auktorialen, etwa „allwissenden“ Sender-Empfänger-Schemata<sup>12</sup> unbekannt sind und macht aus dem Nutzer in Zukunft einen mitverantwortlichen Autor.

In der Zukunft virtueller Designs werden Assistenzsysteme und verteilte Herstellungsprozesse den Kunden von Anfang an in den Herstellungsprozess von Informationen und Waren integrieren (müssen). Die erworbenen Fähigkeiten wollen eingesetzt werden, es besteht kein Grund sich in einer digital vernetzten „Mitmachgesellschaft“ Entscheidungen Dritter (Industrie) gegenüber passiv zu verhalten oder zumindest diese unkommentiert zu lassen.

Und: Nie zuvor haben sich so viele Menschen mit Tauschprozessen beschäftigt, die nicht der Arterhaltung dienen: Bilder, Töne, Filme, Texte. Das „customizing“ betrifft somit alle Kommunikations-, und Tauschebenen zwischen Hersteller, Nutzer und Ware. Sind diese Ebenen nicht transparent, werden sie nicht genutzt, werden Angebote nicht wahrgenommen. Plattform aller kreativen Prozesse ist das offene, für

alle begehbare, multidirektionale Kommunikationsnetzwerk. Kein anschließender Prozess der Fertigung kann sich dem entziehen.

Der Tausch von Wissen / Information wird hierin deutlich als eine Spielform, die Zugewinn produziert, sie unterhält. Alle drei oben genannten Variablen sind Unterhaltungsformen, die sich beständig mit Arbeitsformen mischen. Geräte am Arbeitsplatz sind identisch mit Spielapparaten zu Hause. Intelligente Suchsysteme im Internet werden für das Unternehmen und am Wochenende privat genutzt, Wirtschaftsunternehmen als „Global Player“ und Studierende greifen auf dieselben Datenbanken zurück. Erodierende Machtstrukturen erlauben flache Hierarchien und durchlässige Informationskanäle. Konvergenz im Digitalen meint offene Schnittstellen in alle Richtungen (s.o. Paiks „Random access“).

Digitale Welten sollten spielerische Lernumgebungen sein, wenn sie Neuerungen vorstellen, wenn sie komplexe Vorgänge erklären wollen. Transparente Prozesse zur Herstellung virtueller Designs müssen neben intuitiver Handhabung intelligente Assistenzsysteme integrieren, die alle unterschiedlich befähigten Nutzer individuell führen. Denn nur der Nutzer entscheidet in Zukunft alles - in der Zweit-, aber auch in der Erstwelt. Mindestens aber wird er es in einer Webcommunity kommentieren.

---

<sup>1</sup> Nam June Paik; Katalog. Whitney Museum of American Art, 1982

<sup>2</sup> Götz Adriani u.a. (Hg.); Joseph Beuys. Leben und Werk. Köln 1986

<sup>3</sup> Michael Temple u.a. (Ed.); For Ever Godard, London 2004

<sup>4</sup> Communitys im Netz. Studie zur Nutzung von Community-Angeboten; different GmbH für den Verband Deutscher Zeitschriftenverleger, November 2007

<sup>5</sup> Anmerkung Redaktion: i=ich=intuitiv=informativ=leicht=kommunikativ=kreativ=Autor

<sup>6</sup> Vor etwa 12 Jahren liest sich die Phantasie noch so: „Wahrscheinlich spielen in unserer digitalen Zukunft Zeitzonen eine wichtigere Rolle als Handelszonen. Ich könnte mir ein Software-Projekt vorstellen, das in einem 24-Stunden-Zyklus von Osten nach Westen um die Welt reist, von Person zu Person, oder von Gruppe zu Gruppe, wobei die einen arbeiten, während die anderen schlafen.“ (N. Nigroponte; Total Digital; München 1997, S. 276)

<sup>7</sup> K. Salen, E. Zimmerman; Rules of Play, MIT Cambridge 2004

<sup>8</sup> HCI = Human-Computer-Interfaces

<sup>9</sup> The Coming Revolution on Your Desktop – From Personal Computers to Personal Fabrication, Basic Books, Inc./USA, 2005

<sup>10</sup> „The Medium is the Message.“ in: Understanding Media, McGraw Hill 1964

<sup>11</sup> Die Ausstattung selber wiederum ist nichts anderes als eine Information an Dritte über den Informationsstand des Käufers. Information und Ausstattung versuchen einem jeweils neuen Stand zu entsprechen, um ausreichend Kommunikation abbilden zu können. Ein Geben und Nehmen, um Ausgleich zwischen verschiedenen Statusanzeigen bemüht.

<sup>12</sup> Das monodirektionale Mitteilungsorgan Fernsehen etwa wird von dieser Entwicklung nicht unverändert bleiben.