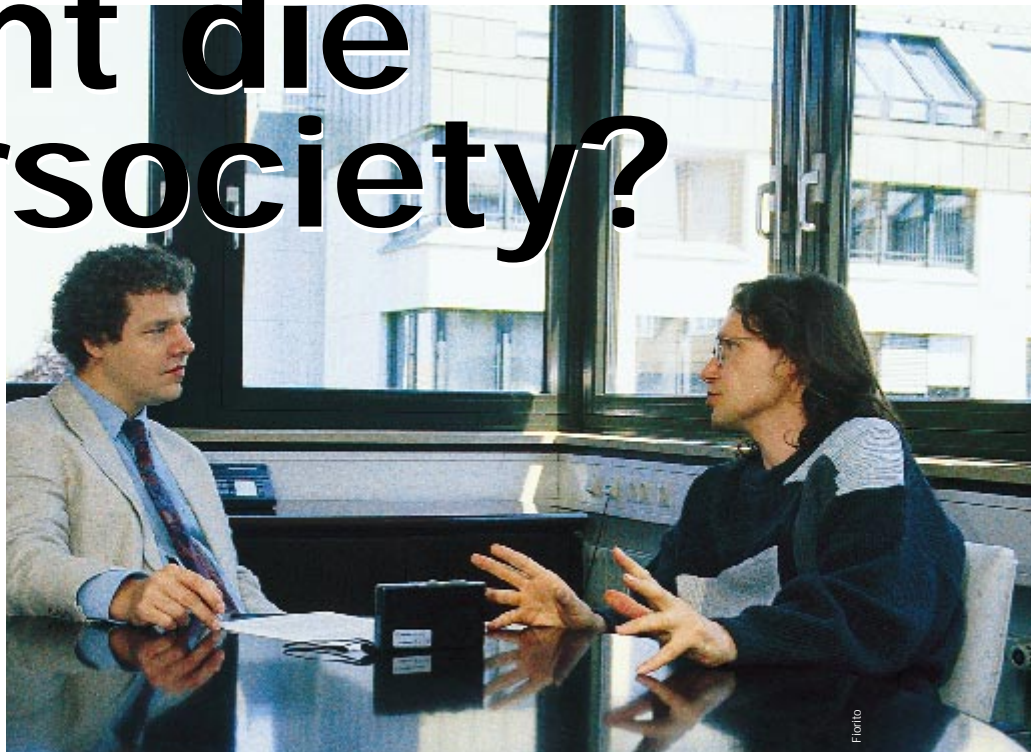


Kommt die Cybersociety?

Ein Wissenschaftler provoziert mit einer beklemmenden Vision: Unsere Gesellschaft wird sich unausweichlich „virtualisieren“. CHIP wollte von Achim Bühl wissen: Wie lebt es sich in der Cybersociety?



In die CHIP-Redaktion kam der Soziologe Achim Bühl (rechts) noch leibhaftig. „In der VR-Gesellschaft“, so Bühl, „treffen sich nur noch unsere Hologramme.“

Wirklich wichtige Bücher kündigen sich bisweilen lautlos an. Während US-Internet-Gurus jede Schnapsidee zur Infogesellschaft marktschreierisch unters Lesevolk werfen, fehlt anderen Autoren die Marketing-Stimme der Großverlage. Beispielsweise Achim Bühl. Zwischen Aufzügen und Großrechner in einem eher schäbigen Büroabteil, forscht der Soziologe und Netzwerkmanager am Fachbereich Gesellschaftswissenschaften der Universität Marburg.

Mit seinem Buch „Cybersociety“ meldet sich endlich auch ein deutscher Gesellschaftsforscher in der Debatte um die Zukunft der Informationsgesellschaft zu Wort. Sein Buch provoziert zugleich mit einer beklemmenden Utopie: Die Technologie der Virtuellen Realität (VR) werde eine neuartige Gesellschaft schaffen: die „Cybersociety“. Fast alle bedeutsamen Aktivitäten unseres Lebens werden zukünftig in Cyberspace-Räumen stattfinden, lautet Bühls Kernthese. Das hat eine bedrückende Konsequenz: Die Gesellschaft wird sich „virtualisieren“, der Mensch im Cyberspace abtauchen.

Der Wissenschaftler sieht die „virtuellen Kommunikationsformen“ auf dem Vormarsch: Telearbeit, virtuelle Fernsehstudios, Flugsimulationen und VR-Spiele

sind Beispiele dafür. Jeder kann in Spielhallen mit Cyberbrille und -handschuh die endlosen Weiten des rechnererzeugten Raums hinter den Bildschirm testen.

Der Begriff „Informationsgesellschaft“ treffe den „eigentlichen Kern des epochalen Wandels“ nicht, doziert Bühl: Es gehe nicht um ein Mehr an Informationstechnik, sondern um den Menschen selber. Revolutionäre soziale Umwälzungen prognostiziert der Wissenschaftler:

Traditionelle Beziehungen zerbrechen – der Arbeitskollegen existiert als Hologramm, Freundschaften entstehen an der Cyberbar; neuartige VR-Berufskrankheiten führen zu Realitäts- und Körperverlust; VR könnte gar als Superdroge über die öde Wirklichkeit hinwegtrösten.

Raum und Zeit verschwimmen im grenzenlosen Cyberraum. Wird dies unser Jahrtausende altes Weltbild umstürzen? Führende Wissenschaftler fordern schon den „Homo-Cyber-Sapiens“. Dieser Idealbürger der Cybersociety ist eine Schreckensvision: ein cyborghaftes Schnittstellenwesen mit neuro-technologischen Ersatzprothesen. Könnte es sein, daß die Menschheitsdämmerung schon vor der Tür steht? CHIP-Redakteur Peter Diesler sprach mit Achim Bühl über die Zukunft der „Cybersociety“.

CHIP: Was verstehen Sie unter einer Cybersociety?

Buehl: Es ist eine Gesellschaft, in der wir alle wesentlichen Bereiche unseres Lebens in virtuellen Räumen abwickeln.

CHIP: Können Sie ein Beispiel nennen?

Buehl: Der Cybersociety-Bürger der Zukunft wird zu Hause arbeiten; beispielsweise als Architekt. Per Datenbrille und Datenhandschuh wird er in virtuelle Welten eintauchen und in virtuellen Räumen seine Arbeitskollegen treffen. Das könnte ein Architektenteam sein, das in verschiedenen Kontinenten ansässig ist und im virtuellen Raum zusammenkommt. Die Baupläne werden auf einem virtuellen Tisch ausgebreitet, man wird darauf zeigen können. Die Kollegen kommen als Hologramm hinzu, und man kann mit ihnen sprechen. Die Arbeitskontakte werden also ganz anders aussehen. Die menschliche Wohnung wird selbst zu einem Cyberraum.

CHIP: Sie behaupten, Virtual Reality werde eine neue Epoche in der Menschheitsgeschichte einläuten. Ist das nicht ganz schön hoch gegriffen?

Buehl: Durchaus nicht. Im Unterschied beispielsweise zur Dampfmaschine ist die VR-Technologie eine Art Universalmaschine. Alle bisherigen umwälzenden

Technologien, ob Dampfmaschine, Telegraphie oder das Auto, hatten klar umrissene Anwendungsgebiete. Die VR-Technologie kann hingegen in jedem Bereich eingesetzt werden. In ihrer Bedeutung geht sie deshalb weit über alle bisherigen Erfindungen hinaus.

CHIP: VR ist in allen Lebensbereichen einsetzbar?

Buehl: Es gibt kein einziges Beispiel, wo Virtual Reality nicht anwendbar wäre. In der Medizin gibt es beispielsweise die virtuelle Operationstechnik, im Bildungswesen das virtuelle Klassenzimmer, im Maschinenbau das Prototyping zum Erzeugen virtueller Modelle. Sie finden sie in der Archäologie, der Architektur, beim Militär oder im Freizeitbereich. Sie können die Liste beliebig fortsetzen.

CHIP: Warum sind Sie so sicher, daß sich die Cybersociety durchsetzen wird?

Buehl: Dafür sprechen zwei Gründe: Erstens steckt in der VR ein riesiges Rationalisierungspotential. Wenn man beim Fahrzeugdesign beispielsweise die Entwicklungskosten mittels VR halbieren kann, ist es ökonomisch außerordentlich profitabel, mittels VR-Technologie zu produzieren. Zweitens ist es einfach rationeller, sich in weltweiten Räumen zu treffen, als beispielsweise nach Tokio zu fliegen.

CHIP: Welche Konsequenzen hat dies für die Gesellschaft?

Buehl: Ich glaube, daß diese Technologie unsere Gesellschaft grundlegend verändern wird. Bislang sind unsere sozialen Beziehungen sehr stark an den realen

Buehl: In virtuellen Räumen ist es unklar, welches Arbeits- und Sozialrecht greift. Eine virtuelle Firma hat nicht einmal mehr einen räumlichen Standort, vielleicht maximal noch eine Postadresse. Letztlich existiert sie im weltweiten Netz. Das hat nicht nur rechtliche Konsequenzen. Es stellt sich die Frage, ob nicht an die Stelle der heutigen Betriebsräte zukünftig so etwas wie Netzzäte treten werden. Und ob sich nicht auch die Gewerkschaften weitgehend virtualisieren werden.

CHIP: Wie verändert sich das Verhältnis der Menschen zum Computer?

Buehl: Heute besteht eine klare Grenze zwischen Mensch und Rechner. Diese Grenze ist der Bildschirm. Das Neue an Virtual Reality ist, daß man real eintaucht in einen Raum hinter diesen Bild-



„Realität und Virtualität vermischen sich. VR wird unseren Alltag radikal verändern.“

Raum gebunden. Räumliche Entfernungen – Beispiel Nachbarschaft – spielen bei Beziehungen heute noch eine große Rolle. Das wird sich in einer virtuellen Gesellschaft radikal rändern. Stellen Sie sich vor, man produziert mit anderen tagtäglich virtuell, eventuell kontinentübergreifend.

Zwar kann man mit diesen Arbeitskollegen nach der Arbeit kein Bier mehr trinken. Aber man kann mit ihnen an einer Cyberbar einen virtuellen Plausch einlegen. Es wird in der VR-Gesellschaft üblich sein, in globalen Netzen zu arbeiten und auch VR-Beziehungen zu entwickeln, bis hin zu umfassenden Freizeitbeziehungen.

CHIP: Welches Arbeitsrecht gilt eigentlich im Cyberraum?

schirm. Man wird Teil des Rechners. Wenn Personen, die heutzutage virtuelle Fantasy-Spiele im Netz spielen, sagen: „Ich habe gestern im Pub einen tollen Typen getroffen“, dann ist sprachlich bereits heute nicht mehr erkennbar, ob hier ein realer Pub oder eine virtuelle Ebene gemeint ist. Dieses Beispiel beschreibt bereits das Eintauchen in einen Raum hinter dem Bildschirm. Dieses Vermischen von Virtualität und Realität wird zukünftig verstärkt Alltagswirklichkeit werden.

CHIP: Führt VR zu einer Entfremdung des Menschen von seinem Körper?

Buehl: Sicherlich. Der Körperverlust hat vielfältige Formen. Wenn wir die unbegrenzten virtuellen Räume begehen, bewegen wir in Wirklichkeit ja höchstens den Finger im Datenhandschuh. Eine unglaubliche Diskrepanz: In Sekunden-schnelle rasen wir in Echtzeit durch welt-

weite virtuelle Strukturen, aber weiterhin sind wir an den Stuhl gefesselt und bewegen maximal noch die Maus oder heben das Augenlid. Die VR-Geschwindigkeit wird erkaufte durch Stillstand.

CHIP: Das hat gesundheitliche Folgen?

Buehl: Wer aus dem Cyberspace auftaucht, hat ein bleieriges Körpergefühl und fühlt sich unendlich träge. Dies kann in Extremsituationen zu Krankheiten führen, die tatsächlich motorische Schäden verursachen. Die Amerikaner kennen schon ein Krankheitsbild, das bei VR-Arbeitern auftritt. Diese Menschen sind nicht mehr in der Lage, den eigenen Schnürlenkel zu schnüren. Übrigens: Der Cybersex ist auch so eine Form der Entkörperlichung.


CHIP: Am Ende steht der Homo-Cyber-Sapiens. Eine Horrervision?

Buehl: Wissenschaftler argumentieren: Wenn wir die anwachsenden Datenmengen nicht mehr aufnehmen können, dann müssen wir den Körper ergänzen. Ergänzen um künstliche Augen. Oder wir müssen unser Gehirn mit einem künstlichen Koprozessor aufrüsten. Solche Entwicklungen sind in der Neuroinformatik schon abzusehen. Das wäre natürlich eine weitere Stufe der Entkörperlichung. Die Konsequenz lautet zugespitzt: Die Weiterentwicklung der Menschheit ist nur noch möglich als Homo-Cyber-Sapiens – ein Geist-Mensch, dessen Körper im Grunde zu einer elektronischen Ansammlung von zusätzlichen Festplatten, Koprozessoren, künstlichen Augen geworden ist.

CHIP: Ist das ernst zu nehmen?

Buehl: Die Visionen stammen von seriösen Wissenschaftlern. Statt aus der Überforderung des Körpers nach Regeln zu suchen, was wir uns zumuten wollen, setzen diese Forscher darauf, den menschlichen Körper durch technische und künstliche Bauteile zu ersetzen.

Das Interview führte CHIP-Redakteur Peter Diesler



Cybersociety.
Mythos und Realität der Informationsgesellschaft. Von Achim Buehl.
Papyrossa Verlag,
1996. 44 DM
ISBN 3-89438-107-8.

Internet: <http://staff-www.uni-marburg.de/~buehlach>
E-Mail: buehl@nws.fb03.uni-marburg.de

