

# “Der reale und der virtuelle Mensch“

Chancen und Gefahren  
des Computer- und Internetzeitalters,  
dargestellt an Filmbeispielen

Workshop mit Martin Ostermann



# “Der reale und der virtuelle Mensch“

ein erster Zugang



# “Der reale und der virtuelle Mensch“

eine erste These

Virtualität und Realität existieren immer zugleich und sind nicht als Gegensätze zu verstehen.

Anders gesagt: Der reale Mensch ist immer auch der virtuelle Mensch und umgekehrt

# “Der reale und der virtuelle Mensch“

## Das „Lesen“ von Spielfilmen

Das grundsätzliche „Lesen“ von Spielfilmen

Filmerzählungen müssen auf den Ebenen des „showing“ und des „telling“ (literarisch: story und discourse und mimesis und diegesis) wahrgenommen werden.

Kurz gesagt: Es wird mehr erzählt als gezeigt.

Der Film ist ein discourse, der sich als story tarnt.

David Bordwell: Narration in the Fiction Film, Wisconsin 1985

# “Der reale und der virtuelle Mensch“

## Die Grundstruktur des Monomythos

Die Grundstruktur des Monomythos :

- I. Akt: gewöhnliche Welt, Berufung, Weigerung, Mentor, erste Schwelle
- II. Akt: Prüfungen, Verbündete, Feinde, Annäherungen an die geheimste Höhle, (Beginn der Krise:) äußerste Prüfung, Belohnung
- III. Akt: Rückweg, (Höhepunkt:) Auferstehung, Rückkehr

Joseph Campbell, Der Heros in tausend Gestalten, (Orig.) Princeton 1949

# “Der reale und der virtuelle Mensch“

„Ben X“

„Ben X“  
Belgien 2007  
90 Min.  
Regie:  
Nic Balthazar  
(nach seinem  
Roman und  
Bühnenstück  
"Niets is alles  
wat hij zei")



# “Der reale und der virtuelle Mensch“

Spielfilme als Gleichnisse

*Eine vierte These:*

Die „Gestalt“ von Spielfilmen

„Beinahe jede Kinogeschichte lässt sich auf einer Ebene als  
mehr oder minder säkularisierte Form eines biblischen  
Gleichnisses lesen“

Das Kino als ‚Heidenspaß‘

Georg Seeßlen, König der Juden oder König der Löwen

(EZW-Texte Nr. 134, 1996)

# “Der reale und der virtuelle Mensch“

eine zweite These

Virtualität eröffnet Möglichkeiten, die Realität verändern zu können.

Anders gefragt: Wie kann unsere Realität durch die Dimension der Virtualität so gestaltet werden, dass die dadurch eröffneten Möglichkeiten nutzbringend und förderlich wirken?





Prof. Dr. Dr.  
Manfred Spitzer,  
geboren 1958,  
leitet die  
Psychiatrische  
Universitätsklinik  
in Ulm und das  
Transferzentrum  
für Neurowissen-  
schaften und  
Lernen



## “Der reale und der virtuelle Mensch“

„Digitale Demenz“ +  
„Cyberkrank“

„Doch vielleicht passt auf den groben Klotz der Internetapologeten genau dieser grobe Keil. Gegen die Heilsversprechen von Google und Facebook, hinter denen nichts als Wirtschaftsinteresse steckt, für das die User mit ihren Daten und einer digital durchgepausten Lebensführung zahlen und ob ihrer Abhängigkeit von den Maschinen auch noch glücklich sind, setzt Spitzer ein einfaches: „Wir klicken uns das Gehirn weg.“

Quelle: FAZ v. 04.09.2012

# “Der reale und der virtuelle Mensch“

## „Digitale Demenz?“

- Inwieweit die Nutzung digitaler Medien bzw. des Internets unser **Lernverhalten** und langfristig auch unsere **kognitiven Fähigkeiten** ändern ist umstritten.
- Schon heute belegen Studien, dass der Wissenserwerb über Suchmaschinen eher das quantitative und nicht das qualitative Wissen fördert. Kurz: Das **Wissen strebt dann eher in die Breite** als in die Tiefe.
- Das Hauptproblem ist aber in der Informationsflut den **Wert von Daten** oder die **Verlässlichkeit einer Quelle** zu erkennen und eine Vielfalt von Quellen auswerten zu können. Der Umgang mit Wissen – also die **richtige Hermeneutik** zu erlernen – bleibt wichtigste Aufgabe in der analogen Welt.

# “Der reale und der virtuelle Mensch“

„JIM-Studie über die 12-19jährigen“

## Immer online, aber sozial engagiert

Jugendliche in Deutschland 2014

Online-Nutzung nimmt kontinuierlich zu

131 Min.\*

179 Min.\*

192 Min.\*

2012 — 2013 — 2014

Weitere regelmäßig ausgeübte Freizeitaktivitäten



79 %  
Verabredungen mit  
Freunden

70 %

Sport



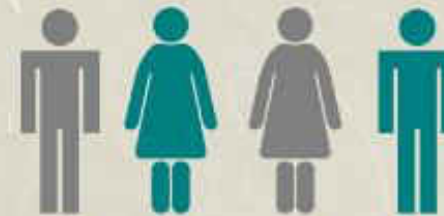
29 %

Unternehmungen mit  
der Familie



23 %

Spielen ein Instrument/  
Singen im Chor



Jeder Zweite hat ein Ehrenamt

24 %

Sportverein



Streitschlichter/Tutor

17 %



10 %

Feuerwehr/  
Rotes Kreuz/THW



1.5 Ehrenämter  
im Durchschnitt



\* an einem durchschnittlichen Wochentag

Quelle: JIM-Studie 2014, [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)



klicksafe.de

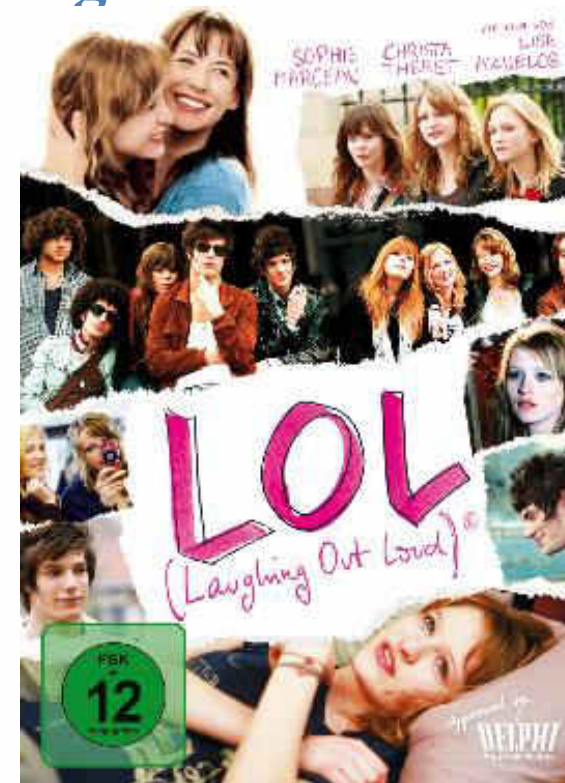
# “Der reale und der virtuelle Mensch“

Die Online-Generation - Filmbeispiele

USA 2014, 115 Min.  
Regie: Jason Reitman



F 2008, 99 Min.  
Regie: Lisa Azuelos



# “Der reale und der virtuelle Mensch“

Virtualität als Experimentierfeld der Identität

Interaktionen und Identitätsschemata können erprobt werden durch:

- Anonymität/ andere Identitäten,
- weitgehende Konfliktfreiheit,
- Unabhängigkeit von Status, Herkunft und Sozialisation (nur eingeschränkt),
- Ausbildung besonderer Kreativität und Kompetenz.

# “Der reale und der virtuelle Mensch“

Virtualität als Experimentierfeld der Identität

„Homevideo“  
D 2010,  
89 Min.  
Regie: Kilian



# “Der reale und der virtuelle Mensch“

## Virtualität als Experimentierfeld der Identität

Gefahr droht im Internet durch

- Vertrauensmissbrauch durch Anonymität und Diebstahl/ Weitergabe personenbezogener Daten,
- Minimierung von realer und konfliktreicher Kommunikation bzw. Sozialkompetenz,
- Gezielte Des- bzw. Falschinformation, Verleumdung, Bloßstellung,
- Manipulation der politischen und ökonomischen Diskussionen durch eine Mikroöffentlichkeit,
- Verlust des Realitätsbezuges (als Extrem)

# “Der reale und der virtuelle Mensch“

Virtualität als Experimentierfeld der Identität

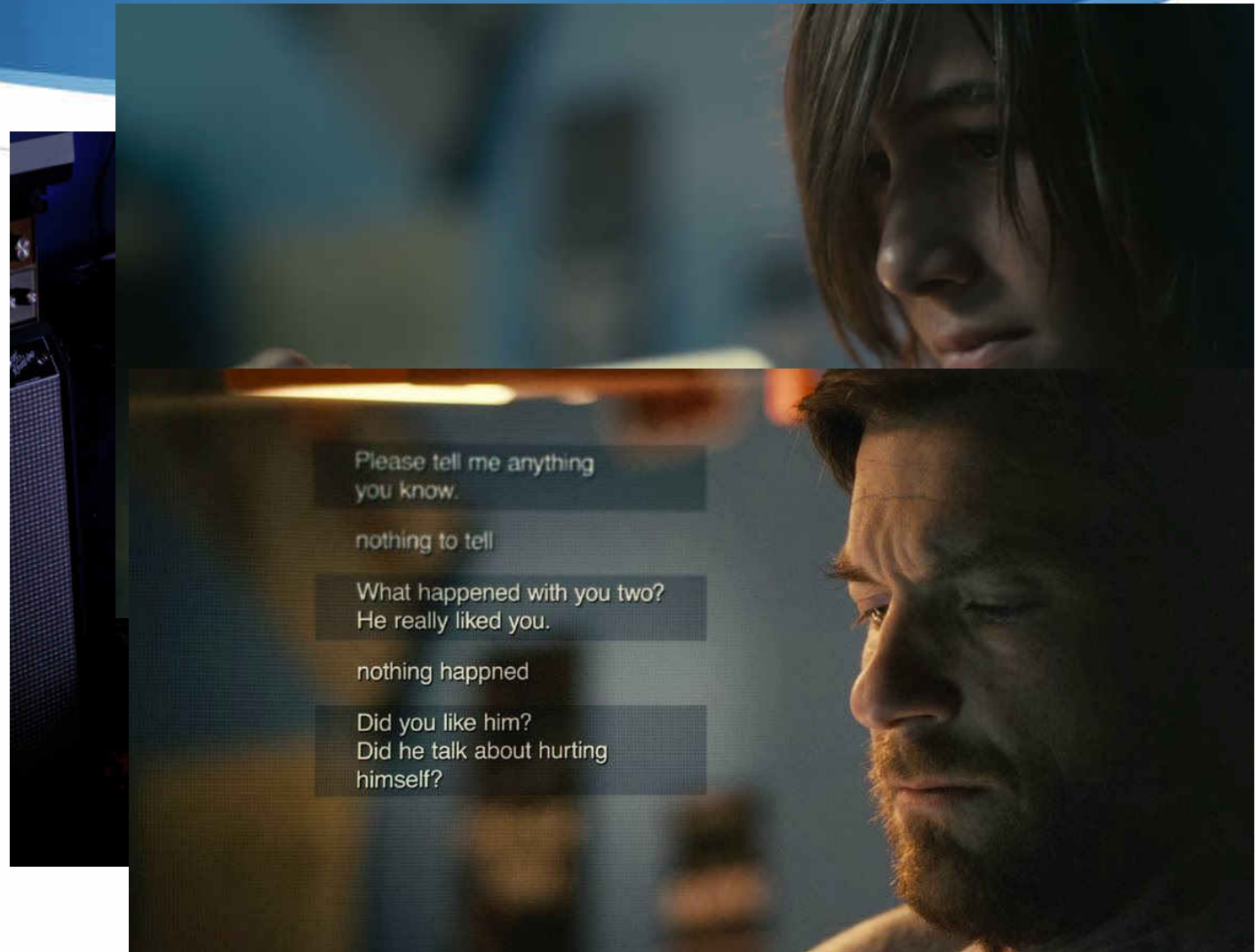
„Disconnect“  
USA 2012,  
111 Min.

Regie:  
Henry Alex Rubin

[Ein Bild](#)

[Entdeckung](#)

[Verzweiflung](#)





# “Der reale und der virtuelle Mensch“

## Virtualität als Experimentierfeld der Identität

Online-Erfahrungen dürfen nicht gegen Offline-Erfahrungen ausgespielt werden.

Beide unterscheiden sich aufgrund des Charakters der Virtualität und der damit verbundenen Entlastung von Authentizität, der Kontrolle über das Mitzuteilende und der Freiheit im Ausdruck von Subjektivität.

Beide Erfahrungen, real und virtuell, können einander ergänzen und thematisieren jeweils unterschiedliche Aspekte des Selbst. Die Wahrnehmung von Selbst und Welt kann verstärkt werden; Kultur, Werte und Normen werden neuen Reflexionsprozessen unterworfen.

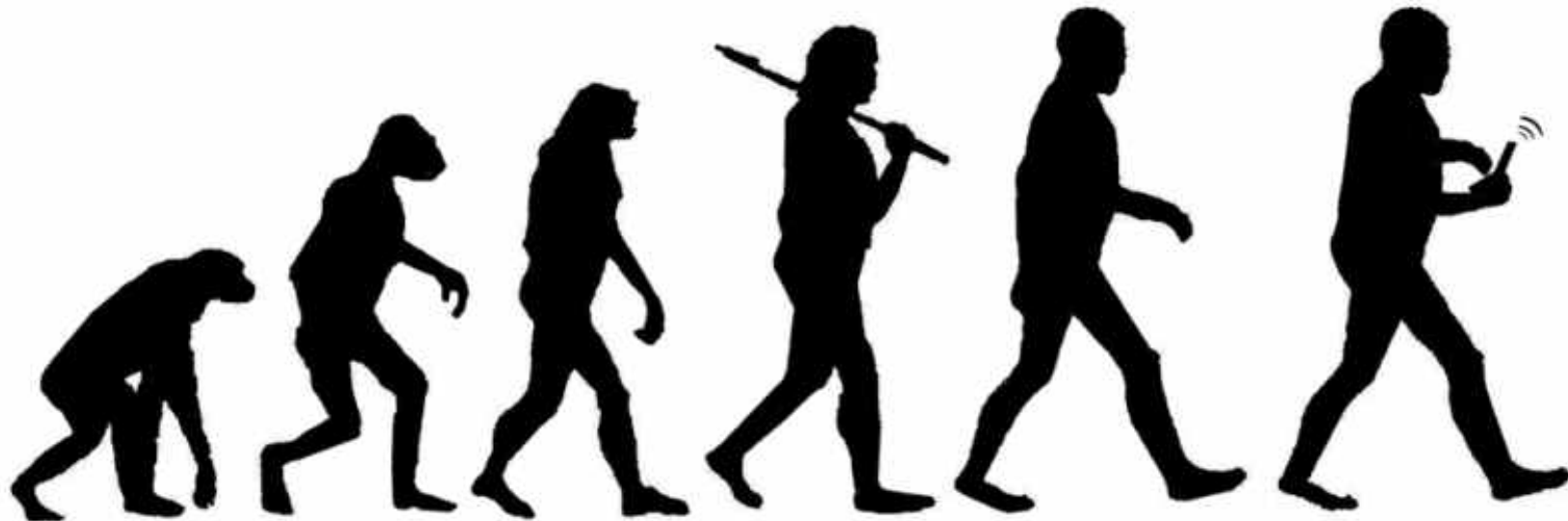
# “Der reale und der virtuelle Mensch“

Ein vorläufiges Fazit zum ‚Homo mobile‘

DIGITALE EVOLUTION

Der Onliner, ein neuer Mensch?

 United  
Prototype



Copyright: Ibrahim Emsan, 2008

# “Der reale und der virtuelle Mensch“



Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit!