

# Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen

Neue Formen fiktionalen Erzählens und deren Relevanz für den  
Unterricht im 21. Jahrhundert

**Nicola MITTERER**

Alpen-Adria-Universität Klagenfurt (Austria)

**Felix SCHNIZ**

Alpen-Adria-Universität Klagenfurt (Austria)

**René Reinhold SCHALLENGER**

Alpen-Adria-Universität Klagenfurt (Austria)

## Möglichkeiten und Fallstricke

Diese Publikation hat eine lange und auch ziemlich bewegte Geschichte, die in der nun vorliegenden Einleitung zumindest kurz erwähnt werden soll. Schließlich ist es durchaus erklärungsbedürftig, weshalb sich eine kleine Gruppe von Kulturwissenschaftler\_innen – in dieser Bezeichnung finden wir uns trotz unserer unterschiedlichen Zugänge zur Wissenschaft wieder – dazu entschieden hat, ihre Aufmerksamkeit noch einmal der Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen im 21. Jahrhundert zu widmen, wo man doch meinen möchte, dass gerade diese idealen und idealistischen Vorstellungen von etwas Absolutem überholt seien. Dass wir dennoch das Bedürfnis hatten, diese Trias unter zeitgenössischen Bedingungen näher zu betrachten, findet seine Begründung zunächst einmal darin, dass kaum eine andere Denkfigur so sehr im Mittelpunkt der abendländischen Kulturgeschichte steht wie eben jene des „Guten, Wahren und Schönen“, das bis vor kurzem auch noch vom „Erhabenen“ begleitet wurde, das nun allerdings langsam in Vergessenheit gerät. Die Vorstellung davon, was mit diesen Attributen versehen werden kann

(c) Nicola Mitterer, Felix Schniz & René Reinhold Schalleger  
nicola.mitterer@aau.at; felix.schniz@aau.at; rene.schalleger@aau.at;

Colloquium: New Philologies, Volume 8, Issue 1-2 (2023), Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen

doi: 10.23963/cnp.2023.8.1.7

Stable URL: <https://colloquium.aau.at/index.php/Colloquium/article/view/189>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

oder darf, stand zu Beginn der abendländischen Philosophiegeschichte, also etwa bei Platon und Aristoteles, dabei zumindest noch in einem Spannungsverhältnis zu Kunst und Schriftstellerei. Im kollektiven Gedächtnis ist das heute kaum noch präsent, werden doch gerade diese Bereiche hochkulturellen Lebens oft als verbleibende Horte der verlorenen Idealen der Menschheitsgeschichte wahrgenommen.

Die Ergänzung der literalen Kultur durch Bilder und Narrationen in virtuellen Räumen wird gerade im Kontext institutionalisierter Bildung häufig als eine Art „Verfallserscheinung“ betrachtet: emporgehoben durch die Herkunft digitaler Medien, die sich wenig im kulturellen, der öffentlichen Wahrnehmung nach jedoch vornehmlich im konsumptorischen Interpellativ zugetragen hat, gelten virtuelle Räume als Genussflächen hedonistischer Selbstverwirklichung. Zwar gilt als allgemein anerkannt, dass sie in der Freizeit von Kindern und Jugendlichen eine wichtige Rolle spielen, in die Bildungsinstitutionen dürfen diese aber scheinbar nur ganz vorsichtig und kontrolliert eingelassen werden. In den aktuellen Zielformulierungen für die österreichischen Schulen sind die beiden vermeintlich so gegensätzlichen, ja womöglich oppositionellen Bereiche, nämlich die digitale Bildung und die Vermittlung des „Guten, Wahren und Schönen“, allerdings beide verankert. So findet sich im Schulorganisationsgesetzes der Bundesrepublik Österreich bereits in §2 (Aufgabe der Schule), Absatz 1, folgender Satz: „Die österreichische Schule hat die Aufgabe, an der Entwicklung der Anlagen der Jugend nach den sittlichen, religiösen und sozialen Werten sowie nach den Werten des Wahren, Guten und Schönen durch einen ihrer Entwicklungsstufe und ihrem Bildungsweg entsprechenden Unterricht mitzuwirken“<sup>1</sup>. Die Miteinbeziehungen der Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler sowie die Vermittlung digitaler Fähigkeiten wird nicht nur hier, sondern auch in den aktuellen Lehrplänen sogar mehrfach erwähnt. Dabei sagen die bürokratischen Formulierungen nichts darüber aus, ob oder gar wie diese unterschiedlichen, offensichtlich für wesentlich gehaltenen Bereiche miteinander in Verbindung stehen könnten oder vielleicht erst zusammengeführt werden müssten. Im Vorfeld der Publikation war es dabei interessant zu erfahren, dass das Bewusstsein dafür, dass die allgemeinen rechtlichen Bildungsvorgaben die Erschließung virtueller Welten einerseits, die Beschäftigung damit, was denn in dieser Welt noch als „gut, wahr und schön“ gelten könne andererseits, einschließen, selbst in Fachkreisen nicht besonders ausgeprägt war. Entweder wurde das eine – also die Rede vom „Wahren, Guten und Schönen“ an sich – als „das Bourgeoise, Kommerzielle, Affirmative“ (Kurz 2015, 97) abgelehnt, oder das andere – die Miteinbeziehung digitaler Grundbildung in den Unterricht – als in mehrfacher Hinsicht schädlich

---

<sup>1</sup> SchOG, §2, Artikel 1; In Kraft getreten am: 26.03.2015 Online abrufbar unter: <https://www.ris.bka.gv.at/NormDokument.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009265&Artikel=&Paragraf=2&Anlage=&Uebergangsrecht>

abgewertet. Kurzum, gerade das Videospiel (man bemerke den undifferenzierten Plural des öffentlichen Konsenses) wird als Medium des Spaßes und der egoistischen Selbstverwirklichung dem humanistischen Bildungsideal gegenüber konträr oder sogar feindlich wahrgenommen.

Es ist das erklärte Ziel dieser Publikation, ihre Leser\_innen auf Ideen zu bringen, die sich abseits dieser dichotomen Setzungen bewegen und Perspektiven einzunehmen, die vermeintlich Gegensätzliches als ein Gemeinsames bedenken. In einem hybriden Zeitalter, einem „Zeitalter des Lebendigen“ (vgl. Pelluchon 2021), ist das von Wissenschaftler\_innen erwartbar und ein solches Denken wird auch seinen Weg ins Klassenzimmer finden, weil die gesellschaftlichen Bedingungen es nun einmal vorgeben. Diese Veränderungen nicht als Zwang, sondern als eine im partizipativen Sinne mit-gestaltbare Phase zu erleben, dazu möchten die hier versammelten Beiträge auf ihre je unterschiedliche Art und Weise einen Beitrag leisten.

## Verallgemeinerbares und Inkommensurables

„The best we can do is try to open our eyes, and appreciate how strange and brief all of this is“

aus: *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow. Entwicklerjahr 2017)<sup>2</sup>

Was didaktisch lebendig und vielfältig umgesetzt werden soll, muss allerdings zunächst einmal auf wissenschaftlicher Ebene gut durchdacht worden sein. In Zusammenhang mit der titelgebenden Thematik gibt es auch in diesem Bereich noch zahlreiche Desiderate, die von den hier versammelten Beiträgen angerissen und damit bewusst gemacht, in einigen Fällen aber auch in die Tiefe gehend bearbeitet werden. Die Konzeption von Zuordnungen wie sie das „Wahre, Gute und Schöne“ einfordert, erfolgt heute im öffentlichen und insbesondere im medial gesteuerten Diskurs häufig über unbegründete und mitunter haltlose normative Zuordnungen, denen es an Komplexität und damit an Angemessenheit mangelt. Im Zentrum dieses Bandes steht allerdings die Kunst, also ästhetische Zugänge zur Welt und zu deren Ordnungskategorien, die hier nicht normativ gesetzt, sondern anhand der Einzigartigkeit des ästhetischen Gegenstandes erst wahrnehmbar gemacht und in die Regeln unserer Sprache überführt werden. Genau hier liegt aller-

<sup>2</sup> Für all jene Leser\_innen, die sich wissenschaftlich noch nicht mit Videospielen befasst haben, sei hier angemerkt, dass die Zitation dieser Spiele ihre eigenen Schwierigkeiten hat. Es gibt hier logischerweise keine Seitenzahlen, auf die man sich beziehen könnte und auch ein Timestamp würde nicht funktionieren, da jeder Spieler/jede Spielerin die Möglichkeit hat, seinen/ihren Weg durch das gegebene Setting zu finden. Die Angaben zu den jeweiligen Spielen sind entsprechend spärlich gehalten, d.h. dass wir, ebenso wie alle anderen Autor\_innen, nur das Entwicklerstudio, Land und Jahreszahl angeben können.

dings eine Aporie verborgen, die es stets zu bedenken gilt, denn es stellt sich die Frage, auf welche spezifischen Weisen welcher spezifischen Mittel fiktionales Erzählen in virtuellen Räumen auf die Vorstellung eines „idealen (Da)Seins“ Bezug nimmt und inwiefern diese überhaupt mit narratologischen Mustern, die in der Betrachtung anderer Kunstformen entwickelt wurden, erfasst werden können.

Die Ästhetik von Videospielen ist geprägt von einzigartigen Zügen, essenziell ermöglicht durch ihr hochkomplexe remediative Zusammenstellung (nach Bolter and Grusin 2000) und getrieben durch die höchst subjektive, gar intime Konfiguration von Spieler\_innen, den Menschen, die mit ihnen interagieren. Weder sind Videospiele bereits vollumfänglich erforscht, noch in eine passende und generell anwendbare Terminologie überführt worden, was eben genau auf dieses gordische Zusammenspiel unterschiedlichster medialer Einflüsse gemäß eines urmenschlichen Handlungsinteresses zurückzuführen ist. Per se gilt, dass sich die Forschung über Videospiele aus den unterschiedlichsten fachlichen Perspektiven zusammensetzen muss, und daraus folgt, dass wir häufig gezwungen sind, in einer in gewisser Weise „unangemessenen“ Sprache über virtuelle Räume und dort entstandene Bilder zu sprechen, die diese aus der Logik anderer Medien heraus betrachten und damit dem eigentlichen Gegenstand nicht zur Gänze gerecht werden kann. Das lässt sich nicht einfach so aufheben, so haben etwa auch die Fotografie (vgl. Schade, 73f.), die Musik und Musikpädagogik (vgl. Brandstätter 2004), die Filmwissenschaft und Filmdidaktik (Zahn 2012, 68ff., sowie auch seine Theorie der medialen Spur im selben Band) oder die Kunstwissenschaft und Kunstpädagogik (vgl. Sabisch 2018, 55ff.) und viele weitere Disziplinen immer noch mit der Emanzipation von der dominanten Logik einer Hermeneutik des Schriftsprachlichen zu kämpfen. Im Rahmen dieser Publikation können wir dieses Problem nicht tiefgehend erörtern, aber in alle Überlegungen miteinschließen. Diese sind in den einzelnen Beiträgen einerseits inhaltlichen, andererseits formalen Fragen gewidmet und insbesondere daran interessiert, auszuloten, ob das Erzählen in virtuellen Räumen unsere Vorstellungen des Schönen, Wahren und Guten verändert oder ob es sich hier lediglich um die Entstehung neuer Modi des Erzählens und erfahrungsbasierten Lernens handelt.

## Aporien. Und noch mehr Möglichkeiten

„Dancing in a strip of sunlight, we can find what we miss. The love that makes us whole. The imminence.“

aus: *Everybody's Gone to the Rapture*  
(The Chinese Room. Entwicklerjahr 2015)

Da sowohl diese Publikation, als auch die ihr vorhergegangene Tagung einen besonders engen Bezug zur Fachdidaktik – insbesondere der Fächer Deutsch und Englisch – aufweist, beschäftigen sich die Autor\_innen des Bandes zum überwiegenden Teil implizit oder explizit damit, zu er- und begründen, inwiefern künstlerisch anspruchsvolle Videospiele und Apps im Rahmen des schulischen Unterrichts an Bedeutung gewinnen sollen und können. Damit ist, wie sich vor allem im Rahmen der Tagung deutlich gezeigt hat, nicht zuletzt auch die Frage verbunden, ob neue Formen von Narrativität einen Beitrag zu größerer *Bildungsgerechtigkeit* leisten können, indem sie normativ geprägte Bereiche zumindest zeitweise in den Hintergrund des unterrichtlichen Geschehens drängen und Diskurse jenseits der üblichen Hierarchien, von denen alle Bereiche institutionalisierter Bildung durchzogen sind, leisten können. Die Bereiche Ethik und Ästhetik werden hier also konsequent eng geführt und als sowohl inhaltlich als auch auf der Metaebene mit diesem Thema besonders eng verbunden gedacht.

Das ist allerdings längst noch nicht *common sense*: Selbst jüngere Lehrpersonen und Erziehungsberechtigte stehen den virtuellen Welten in großer Zahl skeptisch gegenüber und deshalb möchte dieser Band vor allem andere Perspektiven auf ein nur vermeintlich allgemein bekanntes Medium eröffnen. Das ist auch für Kulturwissenschaftler\_innen nicht einfach, so wie es uns Menschen vielleicht generell nicht nahe liegt, das „Wahre, Gute und Schöne“ gerade im Neuen zu suchen. Der Phänomenologe Bernhard Waldenfels meint dazu: „Tradition ist das, wovon wir wohl oder übel ausgehen in allem, was wir sagen, tun und empfinden.“ Doch, so Waldenfels weiter, diese „relative Präferenz für das Bekannte darf sich nicht zu einer absoluten Präferenz“ (Waldenfels 1998, 22) auswachsen, das habe uns die abendländische Philosophie – und selbst die! – immer schon gelehrt, etwa in der platonisch-aristotelischen Unterscheidung zwischen dem „Guten“ und dem „von den Vätern Ererbten“. Unser Blick sollte sich also vielleicht in der Lehre und im immer damit einhergehenden Prozess des eigenen Lernens nicht so sehr auf das richtigen, was wir wiedererkennen können, sondern auf das, was in seiner Andersheit vielleicht irritierend, aber doch zumindest potenziell als einem seit seinen Anfängen in der Antike stets wandelbaren Begriff des Wahren, Schönen und Guten verbunden erscheint. Im Titel dieser Publikation findet diese Verknüpfung zwischen einer Tradition, die sich bis

heute mit dem Hinweis auf „das Wahre, Gute und Schöne“ selbst in unseren Lehrplänen halten konnte, und dem Neuen, das sich der vollständigen Erfassung durch Worte mitunter noch entzieht und alleine dadurch schon Kunst-Charakter besitzt, ebenfalls wieder. Das nimmt auch Bezug auf die affizierende, ja im positiven Sinne infizierende Kraft des Bildhaften, um die das Videospiele über die romaneske Tradition hinausragt, und diese erfordert – das werden auch die hier versammelten Beiträge zeigen – vielleicht sogar ganz besondere Aufmerksamkeit.

Wer nicht darauf vertraut, daß von Bildern grundsätzlich Anderes und Neues ausgeht, als vom Echo seines eigenen Blickes zu erwarten ist, wird Zeit und Aufwand der Bildbetrachtung als Vergeudung erachten. Der Betrachter erhält unabdingbar mehr als nur einen Rekurs seiner Vorstellungen und Imaginationen. (Bredenkamp 2015, 31)

Das sagt der Bildwissenschaftler Horst Bredenkamp in Bezug auf unbewegte Bilder und womöglich gilt es sogar noch viel mehr für die bewegten Bilder der Videospiele, die ja die Perspektive und Interventionen der Spieler\_innen notwendigerweise immer mit in Betracht ziehen müssen. Ein Teil der Ethik des virtuellen Raums besteht also wohl auch darin, dass dieser, genau wie unsere menschliche Sprache, aus traditionellen Teilen Neues und gänzlich Eigenständiges gestaltet, das aber trotzdem die Spuren des Vergangenen an sich trägt und ohne dieses sozusagen nicht zur Welt gekommen wäre.

## Zu den Beiträgen

„I’ve begun my voyage in a paper boat without a bottom, I will fly to the moon in it.“

aus: *Dear Esther* (The Chinese Room. Entwicklerjahr 2012)

Damit lässt sich gut zu den Beiträgen dieses Bandes überleiten, die, im Dialog mit den jeweils im Zentrum stehenden Spielen, auf die im Vorwort angesprochenen Fragen ihre je eigenen Antworten geben.

Zunächst wollen wir uns in diesem Band auf die Spuren dieses Konzepts des „Guten, Wahren und Schönen“ in der abendländischen Philosophie begeben, durch deren sich wandelnde Ansichten uns MARTIN WEISS mit seinem Beitrag geleiten wird.

Im Anschluss an diese Einführung aus philosophischer Sicht folgt ebenfalls Grundlegendes, nämlich ein umfangreicher Abriss der Geschichte von Utopien und Dystopien im Laufe der Menschheitsgeschichte. Wir sind sehr dankbar dafür, dass wir diesen Auszug aus einem Buch in diesen Band integrieren durften, den uns der bekannte Medienwis-

senschaftler und Videospiel-Pionier GUNDOLF S. FREYERMUTH, der an der Technischen Hochschule zu Köln forscht und lehrt, zur Verfügung gestellt hat. Als ursprünglich auch Literaturwissenschaftler präsentierte er uns eine *tour d'horizon* durch die Jahrhunderte und die unterschiedlichen literarischen Utopien, die sich in Dystopien und letztlich in eine Hoffnung auf hybride Formen des Zusammenlebens zwischen Mensch und Natur sowie Mensch und Maschine manifestiert haben.

RENÉ SCHALLEGGER beschäftigt sich unmittelbar danach anhand einiger einprägsamer Beispiele mit dem Zusammen„spiel“ von Ethik und Ästhetik im Bereich des Videospieles und vermag so überzeugend zu vermitteln, dass ethische Grundsätze in anspruchsvollen Spielen auf künstlerisch ansprechende Weise gelehrt, aber auch diskutiert und verhandelbar gemacht werden können. Er bietet einen Überblick der unterschiedlichen Ebenen des Mediums, die unmittelbar von ethischen Fragestellungen erfasst werden und betroffen sind, Produktions-, Spieler\_innen-, Designer- und Spielethik. Von diesen Überlegungen ausgehend, argumentiert er eine notwendige Stärkung der Verwendung affektiver Designstrategien und -praktiken, um das – seines Erachtens – unvergleichliche Potential von Videospielen als virtuelle Lernräume ethischer Reflektion und moralischen Handelns auch zu verwirklichen. STEFAN EMMERSBERGER vertieft diese Erkenntnisse dann noch weiter, indem er seine Leser\_innen in ein Videospiel „mitnimmt“, das den Spieler\_innen komplexe ethische Entscheidungen abverlangt, die jedoch in Bezug auf den Spielerfolg längst nicht immer mit den moralischen Kategorien „richtig“ und „falsch“ übereinstimmen. Sieg oder Niederlage und ethisches Empfinden gehen also im beschriebenen virtuellen Raum – genauso wie in der Realität – nicht notwendigerweise Hand in Hand, was den Spieler\_innen Überlegungen zum Thema des „Guten“ auf einer Metaebene abverlangt.

Ein undogmatisches und ideenreiches Plädoyer für die Einbindung virtueller Spielräume ins Klassenzimmer hält daraufhin SONJA GABRIEL, die die auf wissenschaftlicher Ebene kontrovers verhandelte Frage in den Mittelpunkt stellt, ob Online-Games auch als „Dritte Räume“ fungieren können. Sie bejaht diese Frage mit klaren Argumenten, schließt aber die wissenschaftlich diesem Standpunkt widersprechenden Positionen aus ihrem Beitrag nicht aus und erlaubt den Leser\_innen somit eigene Entscheidungen zu treffen, wie sie eben auch in der virtuellen Realität ununterbrochen getroffen werden müssen. Letztlich klärt dieser Beitrag auch darüber auf, dass zahlreiche online-Spiele und deren virtuelle oder von Präsenz geprägte Umgebungen Unterhaltungs- aber auch Lernmöglichkeiten für alle Altersgruppen bieten, selbst wenn sie es gar nicht darauf anlegen.

KATJA ALLERS Beitrag über die romantische Ästhetik in „Walking Simulators“ führt uns an eine Möglichkeit ästhetischen Wahrnehmens heran, die in einem konventionellen Lernsetting unter Umständen als „überholt“ oder langweilig von den Schüler\_innen ab-

gelehnt werden würden. Tatsächlich kehren wir mit dieser eingehenden Analyse eines ästhetisch äußerst anspruchsvoll gestalteten Walking Simulators wieder zurück in die Gefilde eines bildungsbürgerlichen Wissens- und Betrachtungsschatzes, der hier allerdings im wahrsten Sinne des Wortes gänzlich neu ins Bild gesetzt wird. Insbesondere die von Aller im Sinne eines „close viewing“ sorgfältig nachvollzogene Präsenz romantischer Kunst in Videospielen und deren performative Veränderung im virtuellen Raum lässt auch das verändernde Potenzial des neuen Mediums in Hinblick auf alte Darstellungs- und Rezeptionsweisen erkennen.

## Literatur

- Brandstätter, Ursula. 2004. „Musikalische Erfahrung und Sprache. ... über Schwierigkeiten und Besonderheiten des Sprechens über Musik.“ In *Ästhetische Erfahrung in der Kindheit. Theoretische Grundlagen und empirische Forschung*, hrsg. v. Gundel Mattenklott und Constanze Rora, 147–170. Weinheim / München: Juventa.
- Bolter, Jay David und Richard Grusin. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Bredekamp, Horst. 2015. *Der Bildakt*. Berlin: Wagenbach.
- Kurz, Gerhard. 2015. *Das Wahre, Schöne, Gute. Aufstieg, Fall und Fortbestehen einer Trias*. Paderborn: Fink.
- Pelluchon, Corine. 2021. *Das Zeitalter des Lebendigen. Eine neue Philosophie der Aufklärung*. Darmstadt: WBG.
- Sabisch, Sabine. 2018. *Bildwerdung. Reflexionen zur pathischen und performativen Dimension der Bildungserfahrung*. kopaed.
- Schade, Sigrid. 1996. Posen der Ähnlichkeit. Zur wiederholten Entstellung der Fotografie. In *Mimesis, Bild und Schrift. Ähnlichkeit und Entstellung im Verhältnis der Künste*, hrsg. v. Birgit R. Erdle und Sigrid Weigel, 65–81. Köln: Böhlau.
- Waldenfels, Bernhard. 1998. *Der Stachel des Fremden*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Zahn, Manuel. 2012. *Ästhetische Film-Bildung. Studien zur Materialität und Medialität filmischer Bildungsprozesse*. Bielefeld: transcript.

## Ludographie

- Everybody's Gone to the Rapture*. The Chinese Room. Entwicklerjahr 2015.
- Dear Esther*. The Chinese Room. Entwicklerjahr 2012.
- Draugen*. Red Thread Games. Entwicklerjahr 2019.
- What Remains of Edith Finch*. Giant Sparrow. Entwicklerjahr 2017.