

Zwischenwelten

Zur Evolutionspsychologie der Medien

Karl Eibl

Zusammenfassung. Der Aufsatz ermittelt die evolutionäre Grundausstattung, die es ermöglicht, dass wir der Welt durch Medien begegnen. Der Umgang mit relativ autonomen Zwischenwelten (fixiert in sprachlichen und ikonischen Zeichen), die Verwaltung der Informationen mittels des ‚Taggings‘ von Geltungsbereich und -grad (Bereichssyntax), die Entkoppelung und Neuverkoppelung von Informationen mit Auslösemechanismen sowie von Auslösemechanismen mit Verlaufsprogrammen, das ‚Switching‘ von Funktionsmodus und Organisationsmodus (Ernst und Spiel) und ein gesundes Misstrauen gegenüber Erzählungen ermöglichen auch den Umgang mit modernen, technischen Medien. Eine Überlastung dieser Grundausstattung und insbesondere der Fähigkeit zum ‚switching‘ droht allerdings seitens der Scheinauthentizität audiovisueller Medien und der Fülle von Real-Informationen ohne Handlungsrelevanz.

Schlüsselwörter: Kultur, Sprache, Organisationsmodus, Entkopplung, Bereichssyntax, Spiel, Erzählung

Worlds in-between. On the evolutionary psychology of media

Abstract. The paper searches for the evolutionary basic hardware that enables us to encounter the world via media. The handling of relatively autonomous in-between worlds (specified by linguistic and iconic symbols), the storing of information by means of meta-informative ‘tags’ (scope syntax), the decoupling and reconnecting of information and eliciting mechanisms as well as eliciting mechanisms and behavioural programs, the switching between functional mode and organizational mode (seriousness and play) and a wholesome suspicion of narratives allow for the use even of modern, technical media. But there is a risk that the pseudo-reality created by audiovisual media and the wealth of information that lacks pragmatic relevance will result in overburdening our basic hardware and especially the ability to switch between modes.

Key words: culture, language, organizational mode, decoupling, scope syntax, play, narrative

Der Gewinn, den die Kulturwissenschaften aus der Evolutionären Psychologie ziehen können, besteht in einer Neufundierung des Zugangs zur historischen Dimension ihrer Gegenstände durch qualifizierte Unterscheidung von überhistorischen (universellen) und historischen psychischen Dispositionen.¹ Die Evolutionstheorie gibt uns einen Algorithmus an die Hand, mit dessen Hilfe wir wohlbegründete Vermutungen über den Anteil der beiden Faktoren anstellen können. Für die Literaturgeschichte ist das schon deshalb besonders wertvoll, weil sie wegen der Quellen- und Datenlage ja immer mit einem hohen Anteil hermeneutischer oder zumindest schlussfolgernder Prozeduren wird operieren müssen. Die evolutionäre Psychologie ermöglicht es, dabei außer dem Eigenen und dem Fremden auch noch das Dritte, nämlich das von allen hermeneutischen Verfahren intuitiv in Anspruch genommene Gemeinsame, explizit und prüfbar zu machen (Eibl, 2004; Mellmann, 2006). Vielleicht ist dies auch ein Gewinn für die Medienwissenschaft – wenn nämlich die gegenwärtigen *technischen* Medien nicht verabsolutiert oder isoliert

werden, sondern als kontingent-historische Realisierung einer (oder mehrerer) anthropologischen Konstante(n) aufgefasst werden.

Wenn die Evolutionäre Psychologie Recht hat, dann benutzen wir die modernen Medien mit einem psychischen Apparat, der vor 10 000 und mehr Jahren als Anpassung an damalige Umwelten entstanden ist. Von Radio, Kino, TV oder Computerspielen war damals keine Spur vorhanden. Wie kann das zusammenpassen? Es muss zwischen dieser alten Grundausstattung und den modernen Medien eine Art Übersetzungsgetriebe liegen, das diese enorme Distanz überbrückt, etwas, das wir versuchsweise als ‚Kultur‘ zu bezeichnen pflegen. Dieser Begriff ist freilich so plastisch, dass er sich jedem Bedarf anpassen lässt. „Die nicht vererbte Weitergabe von Gewohnheiten wird heute in der Verhaltensforschung als Kultur definiert“, so erfahren wir von der Max-Planck-Gesellschaft (Max-Planck-Gesellschaft, 2001, S. 53). So können die Primatenforscher auch Traditionen von Schimpansenpopulationen mühelos zu Kulturen erklären. Einen gewissen heuristischen Wert mögen solche Begriffsdehnungen schon haben, weil man durch sie auf Gemeinsamkeiten aufmerksam wird. Aber im nächsten Zug muss man wieder zur *differentia specifica* kommen, denn mit Termitenangeln und Nüsseknacken überbrückt man die Differenz zwischen evolvierter Grundausstattung und

¹ Der Verfasser ist germanistischer Literaturwissenschaftler. Ein erfrischender Effekt des evolutionären Ansatzes besteht darin, dass man von recht verschiedenen Fächern und Fachrichtungen aus auf die pleistozäne Basis stößt, so dass sich ganz zwanglos eine sachlich begründete Interdisziplinarität ergibt.

modernen Medien gewiss nicht. Was ist das Spezifische der *menschlichen* Kultur? Wo legt man den ‚anthropologischen Schnitt‘?

Sprache als Medium von Vergegenständlichungen

Heißester Kandidat ist die Sprache. Bei ihr haben wir es zugleich mit dem Urtyp des Mediums, sozusagen dem Archi-Medium zu tun (Jäger, 2001 und 2007). Als erstes wird also zu klären sein, welches die *artspezifische* Leistung der menschlichen Sprache ist. Es gibt da diskutabile Angebote, die allerdings den Nachteil haben, dass sie stark kulturalistisch gefärbt sind und scheinbar dem biologischen Ansatz entgegen stehen. Am bekanntesten ist die Hypothese von Edward Sapir und Benjamin Lee Whorf, der ‚linguistische Determinismus‘ oder ‚Relativismus‘ (Whorf, 1984): Sprache und Denken gelten als identisch oder zumindest deckungsgleich; die Sprache, die man spricht, bestimmt das Weltbild, das man hat. International weniger bekannt, aber in der deutschen Sprachwissenschaft bis in die 1960er Jahre sehr einflussreich war die ‚inhaltsbezogene Grammatik‘ Leo Weisgerbers, der die Sprache als eine Art ‚Zwischenwelt‘ auffasste, aus deren Hand wir die Welt erhalten. Für die radikalen Varianten dieser Auffassung wurde die Bezeichnung ‚Panlinguismus‘ geprägt (Betz, 1964). Die Adressen ließen sich beliebig vermehren, von Nietzsche über Mauthner bis Derrida. Als einen der Ahnherrn des Gedankenkomplexes kann man Wilhelm von Humboldt ausmachen, der meinte, dass Denken und Sprechen die innere und äußere, subjektive und objektive Seite desselben Vorgangs seien, mithin auch jede Einzelsprache eine ‚Weltansicht‘ (Humboldt, 2000, S. 243) enthalte. Bei ihm schon erscheint dann die Metapher von der Gefangenschaft – dass nämlich ‚der Mensch von der Sprache immer in ihrem Kreise gefangen gehalten wird, und keinen freien Standpunkt außer ihr gewinnen kann‘ (ebd. S. 15).

Wie so oft ist nicht der Gedanke falsch, sondern seine zur Ausschließlichkeit getriebene Radikalisierung.² Wer eine heiße Herdplatte anfasst, gibt vielleicht einen spezifischen nationalen Schmerzenslaut von sich, aber keine Zwischenwelt hindert ihn daran zurückzuzucken. Die ‚Grenzen meiner Sprache‘ mögen, wie der frühe Wittgenstein meinte, ‚die Grenzen meiner Welt‘ sein (Wittgenstein, 1963, S. 89). Aber diese Grenzen sind flexibel, können an neue Probleme (‚Irritationen‘ im Sinne Luhmanns – Schmerzen) angepasst werden, stoßen auch an andere Sprachen und können auf deren Erfahrungen reagieren. Meistens leben wir ja ohnedies in mehreren ‚Sprachen‘

² Kritik u. a. bei Pinker, 1996, S. 226 ff. Hier ist jedoch einiges in Bewegung. So gibt es die begründete Vermutung, dass historisch vor der Lautsprache eine Gebärdensprache mit entsprechenden Nachwirkungen anzunehmen ist. Vgl. z. B. Fehrman & Jäger (2004) – Levinson (2003) proklamiert einen ‚Neo-Whorfianism‘, der grundsätzlich mit dem hier vertretenen Standpunkt verträglich sein sollte – den Hinweis auf Weisgerber verdanke ich Ludwig Jäger.

(Soziolekten), die miteinander interferieren können usw. Wenn man den Gedanken nicht statisch konzipiert, sondern dynamisch, dann kann er sehr hilfreich sein: Die Sprache – in einem weiten Sinn – schafft tatsächlich Zwischenwelten (der Plural ist wichtig), die unser Erleben und Handeln mitprägen. Gemeinsam ist den genannten sprachphilosophischen Auffassungen dann, dass sie im Sinne der berühmten Humboldtschen Unterscheidung die Sprache nicht (oder nicht nur) als ‚ergon‘, also als Werkzeug zur Übermittlung von Sinn, sondern als ‚energeia‘, als ‚Möglichkeitsbedingung von Sinnbildung selbst‘ (Jäger, 2007, S. 21) auffassen.

Die ‚energeia‘, der wir die sprachlichen oder sprachanalogen Zwischenwelten verdanken, kann aus evolutionstheoretischer Sicht noch etwas genauer bestimmt werden. Maßgeblich für die Konstruktion der Zwischenwelten ist das, was Karl Bühler als die Darstellungsfunktion der Sprache bezeichnet hat (Bühler, 1999). Gewiss gibt es auch in der Kommunikation der Tiere Elemente der Darstellung. Eine gewisse Prominenz haben die Warnrufe der Grünen Meerkatzen gewonnen (Cheney & Seyfarth, 1994): Sie unterscheiden sich, je nachdem, ob sie vor Adlern, Schlangen oder Leoparden warnen, enthalten insofern also ein Moment der Darstellung, aber sie sind zugleich Ausdruck von Angst und Aufforderung zu einem bestimmten Fluchtverhalten. Es scheint eine Spezialität des Menschen zu sein, dass er aus dieser Dreiheit von Kundgabe, Appell und Darstellung die Darstellungsfunktion isolieren und auch Nichtanwesendes in den Dingstatus setzen kann: Vergangenes, Zukünftiges, Abstraktionen, sogar pure Erfindungen. Das ist eine immense Ausweitung der kognitiven Domäne, denn es ermöglicht die Konstruktion wechselnder, doch jeweils relativ stabiler, vom Augenblickskontext unabhängiger Zwischenwelten.

Neben der Vergegenständlichung durch Sprache gibt noch ein zweites Verfahren, mit dem Zwischenwelten konstruiert werden, nämlich das Abbilden. Tiere benutzen keine Abbildungen.³ Ich meine hier nicht die Fälle, in denen eine täuschend ähnliche Abbildung kurzzeitig für Wirklichkeit gehalten wird, sondern Fälle, in denen das Gebilde X als Abbildung der Realität Y verstanden wird. Hauser berichtet zusammenfassend von entsprechenden Schimpansenexperimenten: Einem Schimpansen wurde gezeigt, wie in einem dreidimensionalen Miniaturmodell seines Geheges Futter versteckt wurde. Der Schimpanse fand das Futter in seinem Gehege nicht, während vierjährige Kinder das Problem meistern. Wenn das Originalgehege und das Modell gleich groß waren, löste der Schimpanse die Aufgabe, ebenso wenn das Modell von Versuch zu Versuch verkleinert wurde. Wenn aber das Stadium einer zweidimensionalen Karte erreicht war, konnte der Schimpanse endgültig nichts mehr damit anfangen (Hauser, 2001, S. 109 f.). Die Grenze möglicher Repräsentation

³ Beliebt ist der Hinweis auf den Schwänzeltanz der Bienen. Hier handelt es sich um eng funktional determinierte ‚Abbildungen‘ von Entfernung, Richtung und Art der gefundenen Nahrung. Irgendetwas anderes kann damit nicht ‚abgebildet‘ werden.

tion war also der qualitative Sprung von der Dreidimensionalität zur Zweidimensionalität. Man kann diese Beobachtungen in Kontakt bringen mit der Diskussion über die ikonischen Zeichen, d. h. über Zeichen, die mittels einer Ähnlichkeitsbeziehung auf das Objekt verweisen. Auch Ikonizität, so lautet ein kritischer Einwand gegen den Begriff des Ikonischen, sei nicht ‚natürlich‘, sondern enthalte Elemente der kulturell bestimmten Konventionalität und Arbitrarität (Überblick bei Nöth, 2000, S. 196ff.). Ich möchte das ins Positive verschieben: Die Ähnlichkeitsbeziehung ist selbstverständlich immer selektiv, aber sie ist darum nicht strikt arbiträr, sondern bestimmt sich nach Relevanzkriterien. Es gibt da angeborene, nichtkonventionelle Relevanzen, etwa bei bestimmten Schlüsselreizen, die sich der natürlichen Selektion verdanken, und es gibt konventionelle Relevanzen, die aber keineswegs rein willkürlich sein müssen, sondern den jeweiligen sozialen Handlungszusammenhängen entstammen. Der Wechsel von der Dreidimensionalität zur Zweidimensionalität traf offenbar auf kein angeborenes Relevanzschema des Schimpansen, und ein sozial definiertes Relevanzschema, das hier eintreten könnte, steht ihm nicht zur Verfügung⁴ – später ist noch einmal auf den Komplex der Ikonizität zurückzukommen.

Man kann jedenfalls getrost sagen: Auch beim Abbilden bringt es nur der Mensch so weit, dass man von einer Zwischenwelt sprechen kann. Wegen des anderen, sinnlicheren Materials hat das Abbilden zwar andere Möglichkeiten und Grenzen. Aber schon die 30 000 Jahre alten Höhlenbilder zeigen neben gegenwärtig Erreichbarem abwesende Welten des Abstrakten und des Erfundenen. Selbst die Abbildungen von Tieren, die im Moment des Abbildens draußen vor der Höhle gegrast haben mögen, sind etwas Selbständiges, das ja auch bis in die Gegenwart überdauert hat (Lorblanchet & Bosinski, 2000). Sowohl die Darstellungsfunktion der Sprache als auch die Fähigkeit des Abbildens begründen die Möglichkeit, Vorstellungen in die Welt der Dinge zu vergegenständlichen und als relativ autonome Entitäten zu fixieren. Vergegenständlichungen dieser Art sind dann auch Denkmäler, Wappen und Fahnen, alle Arten von Symbolen – sie alle zusammen bilden einen Kosmos der Zwischenwelten. Man könnte auch von Medien sprechen.⁵

Die Bedeutung von Metainformation

Schon Karl R. Popper hat der Darstellungsfunktion der Sprache als menschlichem Spezifikum die Argumentationsfunktion hinzugefügt (Popper, 1973, besonders S. 137 f. und 260). Wenn die Darstellungsfunktion es ermög-

⁴ Es ist nicht auszuschließen, dass die Grenze durch eine entsprechende Konditionierung hinausgeschoben werden kann. Savage-Rumbaugh & Lewin (1998) bilden die Symbole ab, mittels derer Kanzi kommunizierte: Es sind fast ausschließlich arbiträre Zeichen.

⁵ Das entspricht etwa der Definition: „media are external representational systems that are organized via symbol systems“ (Ohler & Nieding, 2005, S. 152).

licht, unsere Vorstellungen zu Gegenständen zu machen, dann ist es auch möglich, auf diese Welt der vergegenständlichten Vorstellungen sprachlich zu referieren. Das klingt etwas umständlich, bedeutet aber zunächst nur, dass über die Ebene der Information eine zweite Ebene der Meta-Information, also der Information über die Information gelegt werden kann. Das ist einer der Gründe, weshalb ich mich nicht mit Bühlers Begriff der Darstellung begnüge, sondern deren Leistung der Vergegenständlichung hervorhebe (Eibl, 2003): Nur weil die Vorstellungen zu Gegenständen ‚gemacht‘ werden, kann über sie auf der Metaebene wie über Gegenstände geredet werden.

Hier setzen John Tooby und Leda Cosmides, zwei Vertreter/innen der Evolutionären Psychologie, mit ihren Überlegungen zur Metainformation und Bereichssyntax (scope syntax) an (2000, 2001, 2006).⁶ Der Fähigkeit zur Metainformation verdankt es die Art *homo sapiens*, dass sie zu dem Erfolgsmodell der Evolution wurde, fähig, an den Polen und am Äquator, mit Steinbeil ausgerüstet in der Savanne und mit Kernkraftwerken in der industrialisierten Welt zu überleben und sich fortzupflanzen. Das Verhalten gegenüber der materiellen Welt kann weit erfolgreicher gestaltet werden, wenn ich auch mit Informationen umgehen kann, die nur an einem bestimmten Ort und zu einer bestimmten Zeit gelten: „Für die Jahreszeit Sommer gilt: ‚Das Wibu-Kraut ist wohlschmeckend und bekömmlich‘, für die Jahreszeit Herbst gilt: ‚Man bekommt Durchfall davon.‘“ Oder auch: „In der Welt von Th. Manns Tod in Venedig ist Aschenbach ein Dichter, in der Welt Viscontis ist er ein Musiker“. Das soziale Leben wird flexibler, wenn ich die Überzeugungen anderer rekonstruieren und ihr Handeln dadurch verstehen kann: „Er hüpf auf einem Bein, weil er meint, dass dadurch die bösen Geister wohlwollend gestimmt werden können (ich selbst glaube das aber nicht)“. Die ‚theory of mind‘, von der angeblich auch bei Affen Spuren zu finden sind, kann durch sprachliche Fixierung und durch entsprechendes ‚Tagging‘ immens ausgebaut werden, und das wiederum ermöglicht es, die verflochtenen Welten einer Vielzahl von literarischen Figuren ‚von innen heraus‘ zu rekonstruieren (dazu jetzt Zunshine, 2006).

Entkoppeln, Attrappen

Die bisher wichtigste Arbeit im Bereich der evolutionären Medienpsychologie ist das Buch von Clemens Schwender (2006). Schwender hat die Wirkung der Medien als Attrappenwirkung beschrieben.⁷ Das ist unter anderem deshalb eine wertvolle Einsicht, weil so die irreführende Vorstellung vermieden wird, die Emotionen der Zuschauer seien nur ‚imaginierte‘ Emotionen. Wenn auf der Leinwand der Löwe aus dem Busch bricht, dann erschrecken

⁶ Cosmides & Tooby sprechen von Metarepräsentationen. Ich spreche hier lieber von Metainformationen, um eine Diskussion über den Repräsentationsbegriff zu umgehen.

⁷ Einwände gegen die These, dass Medien Attrappen ‚sind‘, werde ich an anderer Stelle formulieren.

wir ‚wirklich‘, und wenn auf Bildschirm oder Leinwand ein Kind durch böse Drogenhändler gefährdet wird, dann geraten wir ‚wirklich‘ in Sorge um das arme Wesen. Nichtwirklich sind nur der Löwe und das Kind, aber nicht unsere Gefühle. Sie werden durch die Löwenattrappe oder die Kindattrappe ausgelöst, wie die Raubvogelattrappe Schrecken bei den Hühnern auslöst – aber weshalb laufen wir nicht vor dem Löwen davon, weshalb eilen wir dem Kind nicht zu Hilfe, wie es den vollständigen angeborenen Emotionsprogrammen entspräche?

Auskunft geben hier vor allem die beiden schon angeführten, erst nach Schwenders Buch erschienenen Aufsätze von Tooby und Cosmides (2000, 2001, 2006) und die Arbeit von Katja Mellmann (2006): Von entscheidender Bedeutung für das Funktionieren dieses Mechanismus ist die Fähigkeit des Entkoppelns. Für Amöben und Regenwürmer kann man annehmen, dass jeder Reiz unmittelbar eine bestimmte Reaktion hervorruft, und auch noch beim Menschen ist das oft so. Es ist aber auch schon bei Primaten so etwas wie ein mentales Probehandeln beobachtet worden (Paul, 1998, S. 200 ff.). Allerdings setzte das voraus, dass der unmittelbaren Reaktion irgendwelche Hindernisse im Wege standen. Beim Menschen wird diese Fähigkeit konstitutiv. Im Tierreich wirken Informationen im Regelfall unmittelbar als Auslöser bestimmter Handlungen. Beim Menschen macht die geschilderte Art der Informationsverwaltung einen Zwischenschritt *nötig*, der eine Bewertung der Information und ihres Zusammenhangs mit Handlungsoptionen *ermöglicht*.⁸ Dieser Zwischenschritt ist von entscheidender Bedeutung für den menschlichen Emotionshaushalt.

Emotionen haben die Funktion, unser Verhalten zu steuern (Cosmides & Tooby, 2001). Ursprünglich, so dürfen wir annehmen, ist der Zusammenhang von Information und Emotion sehr eng, die Information ist automatisch Auslöser von Handlung, und die Emotion hat sozusagen gar keinen Platz, sich als etwas Selbständiges zu melden. Erst das komplexe Informations-Handling der Menschen macht hier eine Differenzierung nötig. Mellmann (2006 a, S. 154 ff.) unterscheidet, teilweise an Cosmides und Tooby anschließend, zwischen dem *Auslösemechanismus* und dem *Verlaufsprogramm* einer Emotion. Der Auslösemechanismus funktioniert reflexartig, während das Verlaufsprogramm durch seine große Anzahl an möglichen Anschlusskognitionen einen hohen Grad an Variabilität hervorbringt (siehe Abbildung 1 aus Mellmann, 2006 a, S. 33).

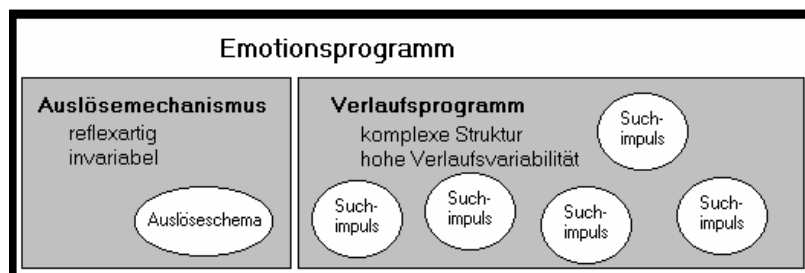


Abbildung 1.

Zwischenweltelemente sind dabei an zwei Stellen zu berücksichtigen. Einmal natürlich bei den kognitiven Faktoren, die das Verlaufsprogramm bestimmen, aber auch schon ‚vorher‘, bei den Auslöseschemata, deren Erfüllung bereits das Ergebnis zwischenweltlicher Informationsaufbereitung sein kann. Wenn zum Beispiel eine junge Frau in einer Pressekonferenz weinend davon berichtet, welche Gräueltaten die irakischen Truppen in den Säuglingsstationen kuwaitischer Kliniken angerichtet haben, dann wird der ganze Komplex der pleistozänen Kinderschutzmechanismen ausgelöst, und wir neigen dazu, das Eingreifen der Amerikaner zu billigen. Aber es geht auch ganz anders: Mit dem optischen Kindchenschema operieren Automobilhersteller, die entsprechende Karosserien entwerfen lassen (Lidwell, Holden & Butler, 2004). Wir werden die so entstandenen Kleinen aber kaum an die Brust legen, sondern wir werden in ein anderes Verlaufsprogramm umschwenken und sie uns durch Kauf anzueignen versuchen. Und unter bestimmten Umständen kann das Verlaufsprogramm sogar auf Handlungskonsequenzen verzichten: Nämlich dann, wenn die Informationen durch ein entsprechendes Fiktionalitäts-Tagging als (jedenfalls momentan) nicht handlungsrelevant gekennzeichnet sind und wir die Metainformation erhalten: ‚Das ist ja nur eine Attrappe‘. Wir werden dann zwar den angenehmen Schauer des Horrorfilms genießen oder uns von einem Liebesfilm zu Tränen rühren lassen, aber ansonsten allenfalls unsere Erdnüsse etwas gieriger essen.

Auch für diesen Genuss der eigenen Gemütsbewegungen in entlasteten Situationen gibt die evolutionäre Psychologie eine plausible Erklärung: Es sind Aktivitäten, bei denen wir unsere Adaptationen vom Funktionsmodus in den Organisationsmodus umschalten – einen Modus, in dem es ursprünglich um Organisation, Koordination und Fertigstellung unserer Adaptationen unter Umweltbedingungen geht. Dieser Organisationsmodus und seine evolutionär entstandene Funktion sind auch im Tierreich vorhanden, als Spiel vornehmlich der jungen Tiere, die dadurch Fertigkeiten erwerben, die ihnen später auch in vital relevanten Situationen nützlich sein können. Die Evolution der Fähigkeit zum Entkoppeln dürfte hier ihren Ansatzpunkt gefunden haben, bei gestisch-mimischen Äußerungen wie der Spielaufforderung des Hundes oder dem Spielgesicht des Affen. Sie geben die Metainformation: ‚Das ist jetzt nicht ernst gemeint‘. Zumal beim Menschen geht es aber nicht nur um körperliche Ertüchtigung. Der ganze kognitiv-emotionale Apparat muss erst ontogenetisch fertiggestellt werden (Musterbeispiel: Erlernen der Muttersprache), um funktionstüchtig zu sein, und allem Anschein nach muss er speziell im Falle des Menschen noch im höheren Alter mit fortwährenden Justierungs- und Instandhaltungsarbeiten in Schuss gehalten werden, mit Spielen unter altersentsprechend geringer Körperbeteiligung wie Skat oder Fern-

⁸ Vergleichbares hat schon Arnold Gehlen unter dem Begriff des ‚Hiatus‘ bedacht.

sehen oder Sinfoniekonzerten. Diese Aktivitäten werden nicht durch äußere Erfolge, sondern intrinsisch belohnt durch ‚ästhetischen‘ Genuss (speziell Tooby & Cosmides 2001, 2006). So lässt sich aus der Evolutionären Psychologie erklären, was Philosophen immer wieder einmal bedacht haben: Dass die zweckfreien Künste und die poetischen Fiktionen Formen des Spiels sind oder, wo eine sekundäre, kulturelle Funktionalisierung erfolgt, zumindest auf dem Spiel aufruhen.⁹

Als Beispiel sei kurz das Erzählen (als ‚Repräsentation einer nicht-zufälligen Ereignisfolge‘; Eibl, 2004, S. 257) angeleuchtet. Es ist eine der wichtigsten alten Arten der Informationsvermittlung, und noch die Nachrichten der Tagesschau treten als Kurzerzählungen auf. Der Urtyp dürfte die Ich-Erzählung gewesen sein: Ich habe dies oder jenes erfahren oder erlebt. So ein Bericht kommt sozusagen gleich nach der eigenen Erfahrung, die ja für sprachlose Lebewesen die einzige Möglichkeit ontogenetischer Informationsgewinnung war (Tooby & Cosmides, 2001, 2006). Der nächste Schritt wäre zu erzählen, was ein anderer erlebt/erfahren hat. Und der dritte schließlich wäre die Benutzung dieses Formats, um Erinnerungswerte Detail-Sachverhalte ins episodische Gedächtnis einzuhängen, auch wenn der Plot erfunden ist. Das wird jedenfalls durch die Beobachtung der Erzählpraxis von Sammlern und Jägern nahegelegt (Abbott, 2000; Scalise Sugiyama, 1996; Heeschen, 2001). Doch solche Geschichten dienen nicht nur der getreuen Information, sondern sie werden schon bei Sammlern und Jägern dafür eingesetzt, um die Zuhörerschaft – zum Beispiel durch Weglassen und Hinzufügen – zu manipulieren (Scalise Sugiyama, 1996). Schon in diesem frühen Stadium war also Misstrauen angebracht, man muss die Informationen zeitweilig entkoppeln und in ‚Quarantäne setzen‘, um ihre Handlungsrelevanz zu prüfen. Auf dieser Basis sind dann auch fiktionale Geschichten möglich, die in entlasteten Situationen nur noch der puren Unterhaltung im Organisationsmodus dienen oder/und sekundär Nutzen bringen durch eingestreute Real-Informationen oder als theory-of-mind-Übungen.

Von größter Bedeutung für die Einschätzung einer Erzählung ist ihre Quelle. Die Quellenangabe (source tag) ermöglicht es, die Bedingungen der Informationsgewinnung und den Zweck der Informationsweitergabe zu erschließen: Angehöriger eines feindlichen Stammes, guter Freund, die seherische Ekstase des Schamanen, etwas später vielleicht dann die Muse, die dem Dichter/Seher hilft, noch später der vertrauenswürdige Korrespondent oder die Presseagentur. ‚Woher weißt Du das?‘, ist eine der Elementarfragen bei allen Informationen, selbst wenn es sich um einverständige Fiktionen handelt, weil sie ganz wesentlich zum ‚Spiel‘ gehört. Und die überzeugendste Antwort ist allemal: ‚Ich war dabei‘.

⁹ Es wäre ein eigenes, vermutlich lohnendes Vorhaben, die in verschiedenen Disziplinen gegenwärtig vertretenen Positionen zum Thema Spiel zu vergleichen und aufeinander abzustimmen. Vgl. z. B. Oerter (1999) und Ohler und Nieding (2005).

Problemzonen und Medienkritik

Umgang mit einer Zwischenwelt, Verwaltung der Informationen mittels Bereichssyntax, Entkoppelung und Neuverkoppelung von Informationen mit Auslösemechanismen und von Auslösemechanismen mit Verlaufsprogrammen, ‚Switching‘ von Funktionsmodus und Organisationsmodus und ein gesundes Misstrauen gegenüber Erzählungen – es möchte scheinen, dass pleistozäne Grundausrüstung und moderne Medien perfekt zusammenpassen. Aus evolutionärer Perspektive ist zwar immer wieder die enorme Differenz zwischen den Lebensverhältnissen der Steinzeit und den Lebensverhältnissen der Moderne zu betonen. Gleichwohl ist diese Diagnose durch eine zweite zu ergänzen: Zwischen Steinzeit und Moderne herrscht eine historische Kontinuität. Die Moderne ist nicht von Bewohnern eines anderen Sterns hierher gebracht worden, sondern sie ist das Produkt des alten Steinzeitmenschen, der sie Schritt für Schritt in dem Korridor seiner Wünsche und Möglichkeiten geschaffen hat. Die kulturelle Evolution *kann* sich gar nicht von den biologischen Voraussetzungen ablösen.

Mit prästablierter Harmonie hat das jedoch nichts zu tun. Harmonie wird man immer nur auf Momentaufnahmen finden. Die kulturellen Evolutions- und Passungsprozesse aber sind nicht minder verlustbehaftet als die biologischen. Denn bei jeder Veränderung wird ausgetestet, ob sie überhaupt in den Korridor passt, und eben durch dieses fortwährende Testen wird der Korridor überhaupt gebildet. Was nicht passt, verschwindet wieder, und mit den unpassenden Innovationen verschwinden nicht selten auch die Menschen, deren Lebensweise an sie gebunden ist. Das gilt nicht nur für unpassende Schiffe oder Flugzeuge und deren Benutzer, sondern zum Beispiel auch für unpassende mediale Innovationen. Deshalb ist die Geschichte der Medien auch eine Geschichte der Selektion und Destruktion, von der wir gerade wegen des Verschwindens des Unpassenden allerdings nur wenig zu Gesichten bekommen. Immerhin, seit Platons Schriftkritik im *Phaidros* sind die Konfliktlagen durch Medienkritik dokumentiert. Wir dürfen vermuten, dass bereits die Ausdifferenzierung eines Privilegs der sprachlichen Medialität aus den multimedialen Zwischenwelt-Konstruktionen („Tänze, Spiele, Riten, Masken, Bilder, Rhythmen, Melodien, Essen und Trinken, Räume und Plätze, Trachten, Tätowierungen, Schmuck, Waffen usw.“ – Assmann, 2000, S. 59) von Konflikten und Katastrophen begleitet war.

Die zentrale, bei jeder Medieneinstellung neu aktualisierte Reibungs- und Unsicherheitszone dürfte darin bestehen, dass dabei die medienspezifischen Geltungs-Taggings angepasst werden müssen. Zur Veranschaulichung nur ein paar heterogene Beispiele: Angenommen, in einem Ritual werden die Eigenschaften des Wibu-Krautes memoriert. Da mag die jahreszeitlich unterschiedliche Bekömmlichkeit durch eine bestimmte Körperbewegung ausgedrückt worden sein. Wenn aber durch einen Medienwechsel das Tanzelement entfällt und die Sprache sich ausdifferenziert, muss auch das Tagging in das neue Me-

dium übertragen werden, wenn die Information vollständig sein soll. Grundsätzlich nicht viel anders steht es um die Emoticons und andere Kürzel, mit denen SMS- und E-Mail-Nutzer/innen ihre Botschaften versehen, um eine Reihe standardisierbarer Gefühlstönungen mitzukommunizieren. Selbst bei kleinräumigeren Medienwechseln, die sich in der Größenordnung literarischer Stilwechsel bewegen, sind immer wieder Missverständnisse hinsichtlich des Geltungsbereichs von Aussagen oder Handlungszielen zu vermerken. Ein Beispiel mag die Rezeption von Goethes *Werther* sein. Bis in die 70er Jahre des 18. Jahrhunderts waren sympathische Romanfiguren zugleich als Vorbilder konzipiert. Als dann in Goethes *Werther* eine sympathische Figur Selbstmord beging, wurde der Roman von vielen Zeitgenossen als Empfehlung der Selbstmords aufgefasst und verurteilt, mit einer Folgediskussion, die bis in die Gegenwart reicht (Mellmann, 2007). Von größter Bedeutung dürfte schon immer die Unterscheidungslinie zwischen Funktionsmodus und Organisationsmodus gewesen sein. Wenn gar fiktionale oder scherzhafte Texte verwendet werden, um Realinformationen weiterzugeben und/oder mnemotechnisch zu fixieren, bedarf es eines hohen Maßes an fortlaufender Metainformationen zur Unterscheidung von Scherz und Ernst. Edutainment und Infotainment sind ja keine grundsätzlich neue Erscheinung. Schon der alte Horaz meinte in seinem Lehrbrief über die Dichtkunst: „Aut prodesse volunt aut delectare poetae/aut simul et iucunda et idonea dicere vitae.“ (De Arte poetica, S. 333 f.) Also: Die Dichter wollen entweder nützen oder ergötzen oder *zugleich uns sagen*, was erfreulich und nützlich ist fürs Leben. Das lässt sich nicht minder schon den Dichtungen von Stammeskulturen unterstellen (Scalise Sugiyama, 2001).

Die immer wieder einmal beschworene Gefahr, dass die Unterscheidung von ‚Realität‘ und ‚Fiktion‘, von Funktionsmodus und Organisationsmodus zusammenbricht, ist also keineswegs auf die modernen, technischen Medien beschränkt. Schon auf dem Bolzplatz kann aus der spielerischen Konkurrenz zweier Mannschaften schnell eine ernsthafte Prügelei entstehen, und auch von Stammeskulturen, die keinerlei Berührung mit modernen Medien haben, wird das Ausarten von Wettspielen in blutige Auseinandersetzungen berichtet (Chagnon, 1994). Gleichwohl gibt es eine doppelläufige Tendenz speziell der modernen Medien, die das ‚switching‘ zwischen Funktions- und Organisationsmodus und die Einschätzung der Relevanz von Informationen besonders verunsichern kann, nicht weil sie etwas ganz Neues darstellt, sondern weil sie längerfristige Verstärkungstrends aufweist.

Zur Erläuterung greife ich den Gedanken wieder auf, dass die ‚Schwachstelle‘ der ikonischen Zeichen darin besteht, dass sie zwar ‚natürliche Zeichen‘ zu sein scheinen, wegen der Selektivität der beanspruchten Ähnlichkeitsmerkmale tatsächlich aber sehr kontingent sind. Ausdruck dieser Spannung ist zum Beispiel die geschichtlich vielfach bezeugte religiöse und moralische Ambivalenz gegenüber Abbildungen, die man durchaus als mediengeschichtliches Phänomen deuten kann. Die Bilder wurden entweder verehrt oder sie wurden verboten. Wertvoll, ja

heilig war ein Bild, wenn es als ‚Acheiropoieton‘ gedeutet werden konnte: Als ein nicht von Händen gemachtes Abbild wie etwa das Schweißbuch der heiligen Veronica, das als Abdruck des Gesichtes Christi galt, oder das Turiner Grabtuch. Es gibt aber auch weltliche Acheiropoieten, die als besonders authentisch gelten. Ein Beispiel ist die Mode des Silhouettenschneidens im 18. Jahrhundert. Diese Kunst, von einer Lichtquelle den Schattenriss eines Gesichtes auf ein Papier werfen zu lassen, ihn nachzuzeichnen und auszuschneiden, war nicht zuletzt deshalb so beliebt, weil das Abbild sich einem ‚natürlichen‘ Vorgang verdankte, nicht dem Eingreifen eines Künstlers. Es war besonders ‚wahr‘ (Schmölders, 1995). Ähnlich wurde dann der Siegeszug der Photographie im 19. Jahrhundert beflügelt von der Idee einer ‚unmittelbaren‘ Wirklichkeitswiedergabe durch Optik und Chemie (Dewitz & Scotti, 1996). In jedem Falle geht es darum, dass hier eine Wirklichkeit unmittelbar, ohne Zwischenwelt- oder Medieneinfluss, sich offenbart.

Der Wunsch nach einer Verringerung des arbiträren Moments ikonischer Darstellung wird natürlich von modernen Medien in besonderem Maße bedient. Die audiovisuellen Medien können hier ein Wirkungspotenzial entfalten, weil sie scheinbar unmittelbar, quasi als nichtmediale Medien operieren. Auf Lügen und Unzuverlässigkeiten in Erzählungen sind die Menschen seit dem Pleistozän vorbereitet. Aber dass sie auch dem, was sie mit eigenen Augen sehen, nicht immer trauen können, ist eine neue, kulturelle Erfahrung. Die pleistozäne Bereichssyntax wird durch die vertrauenerweckende Audio-Visualität sozusagen übertölpelt und nur durch zusätzliche Metainformationen kann das wieder korrigiert werden.

Und von der anderen Seite werden wir über Wirklichkeiten informiert, die so wenig Handlungsrelevanz besitzen, dass unsere Bereichssyntax sie irgendwo in der Nähe des Fiktionalen unterbringt. Die Bilder vom Tsunami in Thailand oder vom Einsturz der Zwillingstürme verlieren mit jeder Wiederholung mehr von ihrem Realitätsgewicht, werden zum Anlass ästhetisch faszinierenden Grauens wie das Drama von Ödipus. Attrappen wie die gefälschten Bilder aus dem Golfkrieg hingegen galten als Realität. Da kommt man nicht mehr mit der Grundausrüstung durch, dafür braucht man entsprechendes kulturelles Wissen.

Literatur

- Abbott, H. P. (2000). The evolutionary origins of the storied mind. Modeling the prehistory of narrative consciousness and its discontents. *Narrative*. 8/3, 247–256.
- Betz, W. (1964). Nicht der Sprecher, die Sprache lügt? In F. Handt (Hrsg.), *Deutsch – gefrorene Sprache in einem gefrorenen Land?* (S. 38–41). Berlin: Literarisches Colloquium.
- Bühler, K. (1999). Sprachtheorie. *Die Darstellungsfunktion der Sprache*. Neudruck der Ausgabe Jena, Fischer 1934. Stuttgart: Lucius und Lucius.
- Chagnon, N. (1994). *Die Yanomamö. Leben und Sterben der Indianer am Orinoko*. Berlin: Byblos.

- Cheney, D. L. & Seyfarth, R. M. (1994). *Wie Affen die Welt sehen. Das Denken einer anderen Art*. München: Hanser.
- Cosmides, L. & Tooby, J. (2001). Evolutionary psychology and the emotions. In M. Lewis & J. M. Haviland-Jones (Eds.), *Handbook of Emotions* (2. Aufl. New York, pp. 91–115). New York: The Guilford Press.
- Dewitz, B. v. & Scotti, R. (1996). *Alles Wahrheit! Alles Lüge! Photographie und Wirklichkeit im 19. Jahrhundert. Die Sammlung Robert Lebeck*. Dresden: Verlag der Kunst.
- Eibl, K. (2003). Vergegenständlichung. Über die kulturstiftende Leistung der Menschensprache. In F. Jannidis, G. Lauer, M. Martinez & S. Winko (Hrsg.), *Regeln der Bedeutung. Zur Theorie der Bedeutung literarischer Texte* (S. 566–590). Berlin/New York: de Gruyter.
- Eibl, K. (2004). *Animal poeta. Bausteine der biologischen Kultur- und Literaturtheorie*. Paderborn: mentis.
- Eibl-Eibesfeldt, I. (2004). *Die Biologie des menschlichen Verhaltens. Grundriss der Humanethologie*. Vierkirchen-Pasensbach: Blank.
- Fehrmann, G. & Jäger, L. (2004). Sprachbewegung und Raumerinnerung. Zur topographischen Medialität von Gebärdensprache. In C. Lechtermann & C. Motsch (Hrsg.), *Kunst der Bewegung*. Bern u. a.: Lang.
- Hauser, M. D. (2001). *Wilde Intelligenz. Was Tiere wirklich denken*. München: Beck.
- Heeschen, V. (2001). The narration ‚instinct‘. Everyday talk and aesthetic forms of communication (in Communities of the New Guinean Mountains). In H. Knobloch & H. Kotthoff (Eds.), *Verbal Art across Cultures. The Aesthetics and Proto-Aesthetics of Communication*. Tübingen: Narr.
- Jäger, L. (2001). Sprache als Medium. Über die Sprache als audio-visuelles Dispositiv des Medialen. In H. Wenzel, W. Seipel & G. Wunberg (Hrsg.), *Audiovisualität nach Gutenberg. Zur Kulturgeschichte der medialen Umbrüche*. Mailand/Wien: Skira.
- Jäger, L. (2007). Medium Sprache. Anmerkungen zum theoretischen Status der Sprachmedialität. *Mitteilungen des deutschen Germanistenverbandes*, 54 (1), 8–24.
- Max-Planck-Gesellschaft (2001). *Jahresbericht 2000*. München
- Levinson, S. C. (2003). *Space in Language and Cognition. Explorations in Cognitive Diversity*. Cambridge: University Press
- Lidwell, W., Holden, K. & Butler J. (2004). *Design. Die 100 Prinzipien für erfolgreiche Gestaltung*. München: Stiebner.
- Lorblanchet, M. & Bosinski, B. (2000). *Höhlenmalerei. Ein Handbuch*. Stuttgart: Thorbecke.
- Mellmann, K. (2006a). *Emotionalisierung. Von der Nebenstundenpoesie zum Buch als Freund. Eine emotionspsychologische Analyse der Literatur der Aufklärungsperiode*. Paderborn: mentis.
- Mellmann, K. (2006b). *Lust, Attrappenwirkung und affektive Bindung. Literarische Ästhetik im Zeichen der Evolutionspsychologie*. Verfügbar unter: [http://www.literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=10266&ausgabe=200612\[21.02.2007\]](http://www.literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=10266&ausgabe=200612[21.02.2007]).
- Mellmann, K. (2007). Emotionalität und Verhalten. Eine literaturpsychologische Kritik des Werther-Mythos. *Mitteilungen des deutschen Germanistenverbandes* 54, (3).
- Nöth, W. (2000). *Handbuch der Semiotik*. Stuttgart/Weimar: Metzler.
- Oerter, R. (1999). *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz*. Weinheim & Basel: Beltz.
- Ohler, P. & Niding, G. (2005). Sexual selection, evolution of play and entertainment. *Journal of Cultural and Evolutionary Psychology* 3, 141–157.
- Paul, A. (1998). *Von Affen und Menschen. Verhaltensbiologie der Primaten*. Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft.
- Pinker, S. (1996). *Der Sprachinstinkt*. München: Kindler.
- Popper, K. R. (1973). *Objektive Erkenntnis. Ein evolutionärer Entwurf*. Hamburg: Hoffmann und Campe.
- Savage-Rumbaugh, S. & Lewin, R. (1998). *Kanzi der sprechende Schimpanse. Was den tierischen vom menschlichen Verstand unterscheidet*. München: Knauer.
- Sbrzesny, H. (1976). *Die Spiele der !Ko-Buschleute*. München/Zürich: Piper.
- Scalise Sugiyama, M. (1996). On the origins of narrative. Storyteller bias as a fitness-enhancing strategy. *Human Nature* 7, 403–425.
- Scalise Sugiyama, M. (2001). Food, foragers, and folklore. The role of narrative in human subsistence. *Evolution and Human Behavior* 22, 221–240.
- Schmölders, C. (1995). *Das Vorurteil im Leibe. Eine Einführung in die Physiognomik*. Berlin: Akademie.
- Schwender, C. (2006). *Medien und Emotionen. Evolutionspsychologische Bausteine einer Medientheorie*. Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag.
- Tooby, J. & Cosmides, L. (2000). Consider the source. The evolution of adaptations for decoupling and metarepresentations. In D. Sperber (Ed.), *Metarepresentations. A Multidisciplinary Perspective* (pp. 53–116). New York: Oxford University Press.
- Tooby, J. & Cosmides, L. (2001/2006). Does beauty build adapted minds? Toward an evolutionary theory of aesthetics, fiction and the arts. *Substance. A Review of Theory and Literary Criticism* 94/95 (30), 6–25.
- Tooby, J. & Cosmides, L. (2006). Schönheit und mentale Fitness. Auf dem Weg zu einer evolutionären Ästhetik. In U. Klein, K. Mellmann & S. Metzger (Hrsg.), *Heuristiken der Literaturwissenschaft. Disziplinexterne Perspektiven auf Literatur* (S. 217–244). Paderborn: mentis.
- Voland, E. (2007). Die Kultur ist des Menschen Natur. In K. Eibl, K. Mellmann & R. Zymner (Hrsg.), *Im Rücken der Kulturen*. Paderborn: mentis.
- Whorf, B. L. (1984). *Sprache – Denken – Wirklichkeit*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Wittgenstein, L. (1963). *Tractatus logico-philosophicus. Logisch-philosophische Abhandlung*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Zunshine, L. (2006). *Why we read fiction: Theory of mind and the novel*. Columbus: The Ohio State University Press.



Karl Eibl, geb. 1940, Ord. Professor für Neuere Deutsche Literaturwissenschaft an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Zahlreiche Publikationen zur Literatur vor allem des 18. Jahrhunderts, zu Goethe und zur Klassischen Moderne sowie zu methodologisch-theoretischen Fragen.

Institut für Deutsche Philologie der LMU
Schellingstraße 3 Rgb
80799 München
E-Mail: karl.eibl@germanistik.uni-muenchen.de