



Die Simulierte Gesellschaft

von

Christian Schlieker

Autor: Christian Schlieker

Titel: Die Simulierte Gesellschaft

URL: www.creative-networkfactory.de/cybertheorie/cyberpapers/Texte/SimulierteGesellschaft.html

Erstellungsdatum: 2.7.2001

Version: 1.1 (1.4.2004)

Inhalt

Einleitung	3
Aufbau der Arbeit	4
Vorstellung des Strukturschemas	5
Startmechanismen	7
Ausgangspunkte und Begriffsklärungen	7
Archaische Zeichen	8
Die Imitation	8
Strukturen und Prozesse	10
Die Produktion	10
Die Simulation	11
Folgen und Wirkungen	13
Ausblick in die Zukunft	15
Gesellschaftliche Steuerung?	15
Exkurs: Baudrillard und die Netzwerkmedien	16
Fazit	18
Zur Verwendung von deskriptiven Schemata	19
Literatur- und Quellenangaben	20

Einleitung

Der französische Theoretiker Baudrillard hat in den letzten Jahren immer mehr an Popularität gewonnen. Stellt man die sprachliche und gedankliche Komplexität Baudrillards Werk, der Beliebtheit Baudrillard als Referenz bei allem zu nehmen, das in irgendeiner Form Simulation oder Virtualität behandelt, gegenüber, stellt sich die Frage, ob Baudrillard ein Modetheoretiker ist, dessen sprachlich anspruchsvolles Werk als Feigenblatt genutzt wird um eigene inhaltliche Leere zu verbergen. Droht Baudrillard zum Luhmann des 21. Jahrhunderts zu werden? Oft zitiert, doch selten verstanden. Statt Allgemeinplätzen wie "Reduktion von Komplexität" nun das "Verschwinden der Realität"? Deshalb wird Baudrillards Theorie der Simulation mit Hilfe eines deskriptiven Schemas analysiert. Ziel ist es dabei die Theorie auf ihren Gehalt und ihre Erklärungskraft hin zu untersuchen. Ein weiteres Vorhaben dieser Arbeit ist, die Vorgehensweise, eine Theorie mit Hilfe eines deskriptiven Schemas zu betrachten, einer Reflexion zu unterziehen.

Die Analyse konzentriert sich auf Baudrillards Schriften "Der Symbolische Tausch und der Tod" sowie "Agonie des Realen". Dabei handelt es sich um frühe Werke von Baudrillard. Diese Auswahl geschieht, zum einen, da Baudrillard in diesen beiden Büchern die Grundsteine seiner Theorie der Simulation legt und zum anderen, um das umfangreiche Werk Baudrillards im Rahmen einer Hausarbeit bearbeitbar zu machen.

Aufbau der Arbeit

Zunächst soll das zur Beschreibung der Theorie Baudrillards verwendete Strukturschema vorgestellt werden. Dieses Schema unterteilt sich in die Punkte "Startmechanismen", "Strukturen und Prozesse", "Folgen und Wirkungen" und "Ausblick in die Zukunft", entlang welcher anschließend die Beschreibung erfolgt. Dabei wird der historische Bogen vom Theater der Renaissance bis zum Computerbildschirm der heutigen Zeit gespannt. Im Fazit soll die Aussagekraft der Theorie Baudrillard erörtert werden und außerdem soll die Verwendung eines deskriptiven Schemas zur Beschreibung einer Theorie reflektiert werden.

Vorstellung des Strukturschemas

Zur Beschreibung der Theorie Baudrillards soll ein deskriptives Schema, Strukturschema genannt, verwendet werden. Dieses Schema wurde in der Veranstaltung "Soziologische Gegenwartsdiagnosen" im Sommersemester 2001 an der Universität Bremen dazu verwendet, aktuelle soziologische Theorien einzuordnen und vergleichbar zu machen. Es ergibt sich hier natürlich die Schwierigkeit, einen im methodischen Vorgehen so eigenen Theoretiker wie Baudrillard in ein Schema zu pressen, welches ursprünglich dazu gedacht

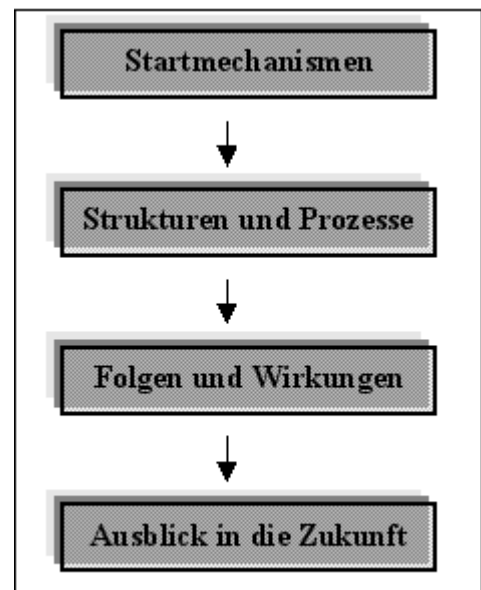


Abb. 1: Das Strukturschema

war, Gesellschaftsdiagnosen zu betrachten, die sich mit den klassischen soziologischen Themen der Analyse der Moderne, "Rationalisierung" und "Individualisierung", befassen. In der erwähnten Veranstaltung erwies sich das Schema jedoch als flexibel genug. Auf der Kehrseite führten die notwendigen Modifikationen aber in einigen Fällen dazu, dass die ursprünglich beabsichtigte Vergleichbarkeit sich nicht immer erzielen ließ.

Das Schema beginnt damit die "Startmechanismen" zu beschreiben, dazu gehört eine Beschreibung der theoretischen und historischen Ausgangspunkte von Baudrillards Theorie, sowie eine Einordnung in die Theorielandschaft.

"Strukturen und Prozesse" zeigt die gesellschaftlichen Veränderungen auf, die sich nach Baudrillards Theorie abzeichnen. In "Folgen und Wirkungen" sollen die beschriebenen Phänomene dann abstrahiert und theoretisch gedeutet werden.

Der Punkt "Ausblick in die Zukunft" stellt eine Abwandlung, des ursprünglich im Schema vorhandenen Punktes Modernisierungspolitik, dar. Modernisierungspolitik impliziert die Möglichkeit gesellschaftlicher Steuerung, eine solche Möglichkeit gibt es aber in Baudrillards Theorie nicht. Statt dessen

Vorstellung des Strukturschemas

soll versucht werden, mit Hilfe von Baudrillard, die sich durch die Netzwerkmedien ergebenden gesellschaftlichen Veränderungen zu deuten.

Startmechanismen

In diesem Abschnitt sollen die Startmechanismen Baudrillards Theorie der Simulation dargestellt werden. Zu Beginn ist es dazu nötig, kurz darzustellen von welchem philosophischem Ausgangspunkt Baudrillard operiert. Darauf folgt der Einstieg in Baudrillards Theorie: Dazu wird es zunächst nötig sein, sich mit einigen zentralen Begriffen aus Baudrillards Theorie auseinander zu setzen. Danach folgt die eigentliche Darstellung der Startmechanismen: Mit Beginn der Renaissance befreien sich die ursprünglich archaischen Zeichen und es beginnt das Simulakrum erster Ordnung: Die Imitation.

Ausgangspunkte und Begriffsklärungen

Wollte man versuchen Baudrillard in die klassischen Schubladen Soziologischer Theorie zu stecken, würde die der Wissenssoziologie am besten passen. Grundannahme ist dabei:

Das Wissen in der Moderne ist nur noch als multiperspektivisch zu begreifen. In einer postmodernen Pluralität der Ansichten, Perspektiven und somit auch Wahrheiten lässt sich per definitionem kein Standpunkt annehmen, von dem aus das letzte Wort auf dialektische oder diskursive Art gesprochen werden könnte (Horacek 1995: S. 145)

Baudrillard sieht dies als Schicksal der Kultur des Abendlandes. Die Ursache dafür liegt in den sich beschleunigenden und ihr Wesen ändernden Zeichen. Hier zeigt sich die Anschlussmöglichkeit zur Wissenssoziologie, da es bei Baudrillard sehr viel um die Bedeutung von kollektiven Wissensbeständen geht.

Der Begriff des Zeichens ist zentral für Baudrillards Theorie. Zeichen sind Referenzen auf Objekte oder Konzepte. Sie ermöglichen den Menschen die Welt zu ordnen und dadurch Sinn zu schaffen. Was Baudrillard als Zeichen betrachtet, findet sich in anderen Soziologischen Theorien als Begriff des Symbols wieder (Vergl. Fuchs-Heinritz 1995 S.659). Baudrillard verwendet diese beiden Begriffe aber nicht synonym, sondern das Symbol ist bei ihm eine bestimmte Form des

Zeichens. Ein weiterer wichtiger Begriff in Baudrillards Theorie ist der des Simulakrums. Unter Simulakren (dt. Trugbild) versteht Baudrillard Modelle die Wirklichkeit darzustellen, welche sich daraus ergeben, in welchem Zusammenhang die Zeichen zur materiellen Welt stehen. Während beim Symbol Zeichen und Bezeichnetes untrennbar miteinander verknüpft sind, löst sich dieser Zusammenhang beim Simulakrum immer weiter auf, bis nur noch das Simulakrum selber, als selbstreferentielles Zeichen ohne Bindung an einen Gegenstand, existiert.

Archaische Zeichen

Baudrillard beschreibt die Zeichen in vormodernen Zeiten als archaisch. Zeichen und Bezeichnetes sind eins und nicht voneinander trennbar. So ist die Ikone nicht nur ein Platzhalter für eine Gottheit, sie ist sie. Zeichen haben in dieser Epoche die Funktion der Repräsentation. Eine falsche Verwendung von Zeichen, z.B. das Tragen der Königskrone ohne König zu sein, stellt ein Normverstoß da, welcher geahndet wird (vergl. Baudrillard 1976: S. 80). Zudem ist die Anzahl der Zeichen beschränkt und der Zugang zu ihnen vom Status der Person abhängig, z.B. durch biologische Abstammung.

Die Imitation

Mit Beginn der Renaissance verändert sich dieser Zusammenhang. Baudrillard spricht hier vom Simulakrum erster Ordnung: Der Imitation. Dieses Simulakrum gehorcht noch dem Äquivalenzprinzip, d. h. das Simulakrum ist, ähnlich wie das Symbol, der Stellvertreter für ein Bezeichnetes. Aber Zeichen und Bezeichnetes sind nicht mehr eine Einheit. Es beginnt sich eine Kluft zwischen der Imitation und dem Imitierten zu bilden. Baudrillard verdeutlicht diesen Vorgang mit dem Beispiel der Landkarte.

Als ein weiteres Beispiel könnte die Landkarte genannt werden, die als abstrahierende Darstellung territorialer Ansprüche ebenfalls eine Imitation der Natur darstellt. Dabei wird die Landschaft nicht mehr als umgebende, unbeherrschbare und übermächtige

Natur empfunden, sondern als empirisch bemächtigte. Auch wenn die Karte eine starke Abstraktion der Landschaft ist, bleibt evident, dass die Natur die Referenz darstellt. (Horacek 1995: S. 148)

Auch das Theater ist nach Baudrillard ein gutes Beispiel für die Imitation, losgelöst von der Götterwelt der Antike, ist das Theater der Renaissance eine Imitation menschlichen Lebens. Da die imitierten Zeichen jedoch ihre Grundlage niemals vollständig imitieren können, umgibt sie ein Schein des Künstlichen. Als Grund für diese Loslösung nimmt Baudrillard an, dass der Mensch sich dadurch von der Natur abkoppeln möchte und diese beherrschbar machen möchte.

Strukturen und Prozesse

Der von Baudrillard als "Ordnung der Simulakra" beschriebene Prozess, nimmt seinen Anfang in der Renaissance und teilt sich in drei Abschnitte. Diese bezeichnet Baudrillard als Ordnungen: Die schon beschriebene Imitation in der Renaissance. Die industrielle Revolution markiert die Ordnung der Produktion und das Aufkommen der Massenmedien und der digitalen Datenverarbeitung leitet schließlich die Simulation ein (vergl. Baudrillard 1976: S. 79).

Die Produktion

Auf die Imitation folgt das Simulakrum zweiter Ordnung. Die Industrielle Revolution führt zu einer neuen Klasse von Zeichen, den Produzierten. Zeichen sind nun nicht mehr Imitate des Natürlichen, sondern sie sind durch mechanische Produktion hergestellt. Dabei zerbricht der Zusammenhang zwischen Zeichen und Bezeichneten, der bei der Imitation noch vorhanden war. Das zweite Simulakrum

...errichtet jedenfalls eine Realität ohne Bild ohne Echo, ohne Spiegel, ohne Schein: so ist die Arbeit, so ist die Maschine, so ist das gesamte System der industriellen Produktion: es stellt sich dem Prinzip der theatralischen Illusion radikal entgegen (Baudrillard 1976, S.84).

Dies ist auch der Punkt an dem die Massenkultur entsteht. Der Zugang zu Zeichen kennt nur noch eine Hürde: Das Geld. Das Geld ist für Baudrillard die erste Ware die nicht mehr einen Gebrauchswert hat, sondern selbst zu einem Zeichen wird. Durch die Produktion werden Zeichen in zunehmendem Maße beliebig und austauschbar. Dies bleibt nicht ohne Folgen für das einzelne Subjekt. Auch der einzelne Mensch wird austauschbar. Nicht mehr seine kreativen Potentiale bei der Imitation des Natürlichen sind gefragt, sondern die Unterordnung an die Zeitvorgaben der Fließbänder.

Die Ordnung der Produktion ist für Baudrillard jedoch nur eine Übergangsphase. Zwar bringt die Ordnung der Produktion gravierende

gesellschaftliche Veränderungen mit sich. Auf der Ebene der Zeichen ergeben sich die größten Änderungen jedoch erst im nachfolgenden Stadium (vergl. Baudrillard 1976: S.87).

Die Simulation

Die Erfindung des Computers und die Möglichkeit per digitalen Techniken Zeichen beliebig zu erschaffen, zu speichern und zu kopieren, leitet die Simulation, das Simulakrum dritter Ordnung, ein. Durch die Möglichkeit Zeichen und Welten digital zu erschaffen verschwimmt die Grenze zwischen Realität und Imaginärem und löst sich schließlich auf, und mit ihr verschwindet auch die Raumzeit als letztes Referenzsystem. Zeichen sind in diesem Zeitalter nicht mehr Repräsentanten eines natürlichen Gegenstandes oder Ergebnis eines Produktionsprozesses, sondern sie verweisen nur noch auf sich selbst, sind selbstreferentiell. Ihr bestimmendes Merkmal ist die Reproduktion ihrer selbst. Am deutlichsten ist dies, laut Baudrillard, in der Mode zu erkennen.

Die Zeichen der Mode haben keine innere Bedeutung mehr und deshalb werden sie für grenzenlose Kommutationen und Permutationen frei. Am Ende dieser unerhörten Emanzipation unterliegen sie logischerweise einer irrwitzigen und minutiösen Wiederholung, das heißt einer rekurrierenden Wiederaufnahme aller möglichen Formen (Baudrillard 1976: S.133).

Die Mode ist für Baudrillard zwar nur ein schwaches Zeichen, aber da die Mode von allen Zeichen den größte Freiheitsgrad hat, ist in ihr der Übergang zur Simulation am besten zu verfolgen (vergl. ebd.: S. 133). In der Finanzsphäre ist die Simulation ebenfalls weit fortgeschritten. Das Geld war ursprünglich ein Repräsentant, eines Tauschwertes für real existierende Güter. Heutzutage beträgt der Wert, der, auf den globalen Finanzmärkten umgeschlagenen, Finanzmittel ein Vielfaches des Wertes der realen Güterproduktion. Das Geld hat also nicht nur seinen Gebrauchswert verloren, sondern auch seinen Tauschwert. Durch Spekulation wird das Geld immer mehr zu einem virtuellen

Wert, in Form eines Börsencrashes kann es aber durchaus reale Folgen haben (vergl. ebd.: S.:42 ff.)

Weitere Veränderungen zeigen sich in der Politik. Laut Baudrillard gibt es keine Politische Macht mehr, statt Ideologien gibt es nur noch Simulakren. Die einzige Aufgabe des politischen Systems ist es, zu verschleiern, dass es selbst gar nicht mehr existiert. Politik gleicht sich der Mode an und wird zum medialen Spektakel, dass von PR-Agenturen und Marketingstrategen inszeniert wird. Eine gesellschaftliche Steuerungsfähigkeit geht von der Politik nicht mehr aus, doch dazu später mehr.

Folgen und Wirkungen

Welche Auswirkungen ergeben sich durch die Simulation? In diesem Abschnitt wird aufgezeigt, welche Folgen sich aus der Simulation ergeben. Dabei wird zunächst der, für Baudrillard zentrale, Begriff der "Hyperrealität" erörtert. Die Ersetzung der Realität durch die Hyperrealität hat als Folge die "Implosion des Sozialen".

Den, durch die Simulation ausgelösten, gesellschaftlichen Zustand bezeichnet Baudrillard als Hyperrealität. Jegliche Form gesellschaftlichen Handelns, sei es nun in der Politik, Ökonomie oder gar der Sexualität, kann nur als durch die Simulation generiertes Modell von Zeichen beschrieben werden.

Auch bezieht sich die Simulation nicht mehr auf ein Territorium, ein referentielles Wesen oder auf eine Substanz. Vielmehr bedient sie sich verschiedener Modelle zu Generierung eines Realen ohne Ursprung oder Realität, d.h. eines Hyperrealen. Das Territorium ist der Karte nicht mehr vorgelagert, auch überlebt es sie nicht mehr. Von nun an ist es umgekehrt: (PRÄZESSION DER SIMULAKRA:) Die Karte ist dem Territorium vorgelagert, ja sie bringt es hervor. (Baudrillard 1978: S.7)

Die Erzeugung dieser Modelle findet in den Massenmedien und den Informationstechnologie statt. Die eigene Logik der Systeme wird durch eine oberflächliche Scheinlogik ersetzt.

Die Realität geht im Hyperrealismus unter, in der exakten Verdopplung des Realen, vorzugsweise auf der Grundlage eines anderen reproduktiven Mediums - Werbung, Photo, etc. - und von Medium zu Medium verflüchtigt sich das Reale, es wird zur Allegorie des Todes, aber noch in seiner Zerstörung bestätigt und überhöht es sich: es wird zum Realen schlechthin, Fetischismus des verlorenen Objekts - nicht mehr Objekt der Repräsentation, sondern ekstatische Verleugnung und rituelle Austreibung seiner selbst: hyperreal. (Baudrillard 1976: S. 114)

Zur Beschreibung der gesellschaftlichen Folgen der Hyperrealität verwendet Baudrillard den Begriff der "Implosion des Sozialen". Unter Implosion versteht Baudrillard dabei, das Verschwinden der Differenz zwischen Ursache und Wirkung oder Subjekt und Objekt. Daraus folgt für ihn, dass der Begriff der Masse gesellschaftlich nicht mehr von Bedeutung ist. Durch Übersättigung mit Information wird die Masse zum Schweigen gebracht und reduziert sich damit auf ein rein statistisches Phänomen. Jedoch besitzt diese statistische Größe keinerlei Erkenntniswert. Statistik und Umfragen sind selbst Simulakren, die eine öffentliche Meinung nicht mehr erzeugen, sondern sie reproduzieren sie (vergl. Baudrillard 1976: S. 102 ff.). Die ständige Gegenwart von Meinungs- und Telefonumfragen, die in den Medien immer wieder als Öffentliche Meinung präsentiert werden, sind ein Beispiel dafür. Hier werden, oft nicht mal mit dem Anspruch nach Repräsentativität, Meinungen und Umfragen präsentiert, die keinerlei Folgen nach sich ziehen.

In der Hyperrealität verschwindet außerdem die Trennlinie zwischen Realem und Imaginärem. Sehr deutlich wird diese Entwicklung in den Medien, in denen wir es oft sehr schwer haben Faktuales von Fiktionalem zu unterscheiden. Dieser Trend ist sehr anschaulich am Massenmedium Fernsehen zu verdeutlichen: Seit mehreren Jahren gibt es in diesem Medium immer mehr Sendungen, die unter den Stichwörtern "Infotainment" und "Counterfactual History" gezielt diese Verwischung zwischen Realem und Imaginärem betreiben: Bei diesem Sendeformat werden geschichtliche Ereignisse nicht wie wirklich geschehen dargestellt, sondern nach dem "Was wäre wenn.."-Prinzip medial aufgebauscht. Ähnliche Vorgehensweise lassen sich auch bei der Verwendung von Fotomontagen in Zeitungen erkennen. In den "neuen Medien", den Netzwerkmedien beschleunigt sich die Ausradierung dieser Trennlinie weiter.

Baudrillards vielzitierte These vom Verschwinden der Realität wird fälschlicherweise oft so interpretiert, dass die Realität verschwinde und nichts mehr zurück bliebe. Angesichts einer immer komplexer werdenden Welt, ist

diese Interpretation zurückzuweisen. Vielmehr muss diese These so gedeutet werden, dass was wir als Realität ansehen durch die Hyperrealität ersetzt wird.

Ausblick in die Zukunft

Dieser Abschnitt teilt sich in zwei Teile. Zunächst wird die Möglichkeit gesellschaftlicher Steuerung in Baudrillards Theorien diskutiert. Dann soll dargestellt werden, welche Überlegungen sich aus Baudrillards Theorie, für die Analyse der Netzwerkmedien übernehmen lassen.

Gesellschaftliche Steuerung?

An dieser Stelle des Schemas stand ursprünglich der Punkt "Modernisierungspolitik". Modernisierungspolitik setzt jedoch die Möglichkeit gesellschaftlichen Steuerung voraus. Diese Funktion war ursprünglich die der Politik. Die politische Macht ist jedoch verschwunden, zugunsten eines medialen Spektakels welches nur auf der Oberfläche existiert. Nach Baudrillard sind die großen politischen Fragen und Trennlinien, welche für die Moderne kennzeichnend waren, beispielsweise der Konflikt zwischen Kapital und Arbeit, verschwunden. Es ist heute beliebig welche Partei an der Macht ist, da es zwischen ihnen keine Differenz mehr gibt. Änderungen an diesem Zustand sind nicht möglich, da jede Form von politischer Aktion das System nur aufs neue bestätigt und kräftigt. Selbst die Kritik am System trägt nur zur weiteren Bestätigung des Status Quo bei (vergl. Rötzer 1986: S.29f). Es zeigt sich also, das die Gesellschaft von innen heraus keine gezielte Änderung vornehmen kann. Aber auch von außen kann kein Veränderungsimpuls wirken, da es schlichtweg kein Außen mehr gibt.

*Der Spätkapitalismus ist in Baudrillards Gesellschaftstheorie nichts Reales mehr, sondern universelle Simulation, die kein Außen mehr kennt, von dem aus sie eingegrenzt werden könnte.
(Blask 1995, S.46)*

Folgt man dieser Argumentation, ist keine gezielte gesellschaftliche Änderung in Form von Modernisierungspolitik möglich.

Exkurs: Baudrillard und die Netzwerkmedien

Die Netzwerkmedien und ihre Auswirkungen auf die Gesellschaft werden von Baudrillard kaum thematisiert. Dennoch hat sich Baudrillard als Theoretiker im Bereich der Analyse der Netzwerkmedien etabliert. Wenn sich auch, aus den hier behandelten Schriften, keine Prognose der Möglichkeit gesellschaftlicher Steuerung ableiten lässt, so gelingt es doch zumindest ein Einzelphänomen zu deuten, welches die zukünftige Entwicklung der Gesellschaft mit Sicherheit beeinflussen wird: Das Aufkommen der Netzwerkmedien.

Baudrillards Theorie der Simulation, bereits in den 70er Jahren entstanden, sagt bereits die Auswirkungen der Netzwerkmedien voraus. Damit ist nicht die technische Entwicklung gemeint, sondern die philosophischen und soziologischen Auswirkungen auf die Gesellschaft.

Die weitverbreitete Metapher von der Datenautobahn, hat nur wenig mit dem Computernetzwerk zu tun, für das sie eigentlich steht. Dies gilt auch für die meisten anderen geografische Begriffe (Surfen, Navigation, etc.), welche wir zur Orientierung im Netz benutzen. Im gleichen Maße, wie diese geografischen Zeichen in ihrer virtuellen Macht wachsen, verschwinden die realen Bedeutungen von Bewegung, Geschwindigkeit und Reise (vergl. Nunes 1995). Hier zeigt sich sehr anschaulich die von Baudrillard postulierte Hyperrealität. Die Veränderung der Bedeutung von Reise und Geschwindigkeit wird auch vom Philosophen Paul Virilio thematisiert. Kernthese seiner Argumentation ist, dass unsere Gesellschaft, durch immer schnellere Verkehrsmittel und schließlich den Computer als "last vehicle", immer weiter beschleunigt, aber schlussendlich in einen "rasenden Stillstand" verfällt (vergl. Virilio 1996).

Ein weiterer Punkt, der sich aus Baudrillards Überlegungen auf die Netzwerkmedien anwenden lässt, ist das Verschwinden der Unterscheidung zwischen Real und Fiktional. So liegen die Meinung das die Mondlandung eine inszenierte Fälschung war und die Gegenthese nur wenige Mausklicks voneinander entfernt und ohne weiteren Anhaltspunkt ist keine Annahme

möglich, welche Version die "Richtige" ist. Sehr anschaulich kann man sich dieses anhand dieser zwei Webseiten verdeutlichen: [A](#) oder [B](#).

Digitale Techniken, wie z.B. die Bildbearbeitung, führen dazu, dass nicht mehr nur Text kreiert wird um Meinungen zu darzustellen, auch jede mediale Form (Audio-, Bild- und Videodokumente) kann erzeugt werden. Eine grundsätzliche Aussage was real und was virtuell ist nur noch eingeschränkt möglich. Selbst ganze eigene Welten können erschaffen werden und sind Beispiel dafür wie sich die Virtualität komplett abkoppelt, von dem was wir als Real betrachten.

Fazit

Baudrillard ist sicherlich alles andere als ein typischer Soziologe, wie z.B. Weber, Bourdieu oder Giddens. Mit seiner unkonventionellen und oft auch provokativen Art mit Texten zu spielen, macht er es den Lesern schwierig, seinen Texten eine Antwort abzurufen. Dabei handelt es sich aber nicht um ein bloßes Spiel mit dem Wort, hinter dem sich nichts verbirgt. Baudrillard ist hier nur konsequent gegenüber seiner eigenen Theorie. In der Ordnung der Simulation kann auch der Text niemals eine vollständige Analyse darstellen, vielmehr wird der Text selbst hyperreal und ist Simulation, Verführung und fatale Strategie zugleich (vergl. Blask 1995 S. 39 ff.). Wenn auch Baudrillard sich immer wieder auf Begriffe bezieht, die aus der Marxistischen Theorie stammen, z.B. Tausch und Gebrauchswert, so darf daraus nicht gefolgert werden, dass es sich bei seinem Ansatz um einen Neomarxistischen handelt. Vielmehr legt er diesen Ansatz beiseite, da er die These vertritt, dass die Ordnung der Simulation grundsätzlich anderen Regeln gehorcht, welche mit den bisherigen Theorien nicht erfassbar sind. Es handelt sich bei ihm auch um keinen Kulturpessimisten, welcher der Realität hinterher trauert. Die Realität ist für ihn belanglos, er widmet sich lieber die Virtualität und das mit einiger Freude.

Vergleichbar wäre Baudrillard sicherlich mit Paul Virilio. Virilio formuliert seine Thesen, zur immer stärker werdenden Beschleunigung der Gesellschaft in einem ähnlich radikalen Stil. Während bei Baudrillard der Fokus auf der Ebene der Zeichen, also der kollektiven Wissensbestände liegt, konzentriert sich Virilio auf die Veränderung unseres Verhältnisses zu Raum und Zeit. Gemeinsam ist beiden Ansätzen die Annahme einer sich radikal verändernden Welt, für welche die bisherigen Theorien keine Antwort geben können.

Trotz Baudrillards Art, Theorie-Fiktion zu schreiben, ist er aber keinesfalls nur Bettelktüre für Soziologen, mit Interesse am Ausgefallenen. Seine Theorie bietet einige interessante Analysen über die Auswirkungen der Medien in der Gesellschaft. Es überrascht, dass seine Theorie der Simulation die in den 70er Jahren, also weit vor dem Aufkommen der Netzwerkmedien entstanden ist, diese

in ihrer Bedeutung sehr treffend erfassen kann. Es ist daher zu bezweifeln das Baudrillard nur ein Modetheoretiker ist. Vielmehr wird sein Ansatz in Zukunft weiterhin brauchbar sein, um Phänome in den Medien zu analysieren.

Zur Verwendung von deskriptiven Schemata

In dieser Arbeit wurde ein deskriptives Schema verwendet um eine Theorie ein zu ordnen. Die Absicht eines solchen Verfahrens ist, verschiedene Theorie miteinander vergleichbar zu machen. Dieses Schema ist sicherlich geeignet, um einen allgemeinen Überblick über eine einzelne Theorie zu erlangen oder einen groben Vergleich von mehreren Theorien zu ermöglichen. Aber selbst bei diesem groben Schema, zeigen sich schon Notwendigkeiten zur Anpassung. Es ist zu vermuten, dass bei detaillierteren Schemata die notwendigen Anpassungen so umfangreich würden, dass eine Vergleichbarkeit mit Theorien, die mit dem selben Schema bearbeitet würden, nur noch sehr eingeschränkte vorhanden wäre. Ein weiterer Kritikpunkt an detaillierteren Schemata ist, dass diese bei ihrer Entwicklung, auf der theoretisch-inhaltlichen Ebene, schon durch die Theorien beeinflusst werden, die sie untersuchen sollen. Mit Baudrillard argumentiert, wäre es denkbar, dass die Verwendung eines Untersuchungsinstrumentes bereits die Antwort vorgibt.

Daraus ergibt sich, dass deskriptive Schemata nur zur allgemeinen Übersicht über verschiedene Theorien genutzt werden können. Für genauere Analyse sind sie ungeeignet, da der Blick auf die Theorien durch das Schema verzehrt würde.

Literatur- und Quellenangaben

Baudrillard, Jean (1976): **Der Symbolische Tausch und der Tod**.

Baudrillard, Jean (1978): **Agonie des Realen**. Berlin, Merve

Blask, Falko (1995): **Baudrillard zur Einführung**. Hamburg, Junius Verlag

Fuchs-Heinritz, Werner (Hrsg.) (1995): **Lexikon zur Soziologie**.
Opladen/Wiesbaden, Westdeutscher Verlag

Horacek, Martin (2000): **Hyperrealität - Die beschleunigte Zirkulation der Zeichen in Jean Baudrillards Simulationsgesellschaft**. in Schimank, Uwe und Volkmann, Ute (Hrsg.) (2000) **Soziologische Gegenwartsdiagnosen I**. Opladen, Leske + Budrich

Moon Hoax <http://www.redzero.demon.co.uk/moonhoax/> (Zugriff: 14.05.2002)

Apollo Hoax <http://www.apollohoax.com/> (Zugriff: 14.04.2002)

Nunes, Mark (1995): **Baudrillard in Cyberspace: Internet, Virtuality and Postmodernity**. <http://www.dc.peachnet.edu/~mnunes/jbnet.html>
(Zugriff: 14.04.2002)

Rötzer, Florian (1986): **Französische Philosophen im Gespräch**. München, Klaus Boer Verlag

Virilio, Paul (1996): **Fluchtgeschwindigkeit**. München/Wien, Carl Hanser Verlag