

Wertesysteme und Gesellschaftsmodelle in der Science Fiction

Veith Risak

*Universität Salzburg, Computerwissenschaften
1040 Wien, Rienößlgasse 22/9
veith.risak@tele2.at*

Schlagworte: Science-Fiction, Wertesystem, Gesellschaftsordnung, Szenario, Simulation

Abstract: Science Fiction (SF) bietet die Möglichkeit, Szenarien aufzubauen und deren Entwicklung durch Gedankenexperimente oder Simulation zu verfolgen. Im Gegensatz zur Realität kann dabei das grundlegende Wertesystem frei definiert werden; die Gegenüberstellung und der Vergleich von Alternativen sind möglich. Bei interaktiver Realisierung auf einem Computer ist der Ablauf reversibel (UNDO) und wiederstartbar. Es bestehen enge Beziehungen zu interaktiven Computerspielen.

1. Einleitung

Science Fiction (SF) spielt immer in einer virtuellen Realität, deren Gesetzmäßigkeiten zwar explizit oder implizit definiert sind, die aber mit denen unserer realen Umwelt nicht übereinstimmen müssen. SF ist im Gegensatz zur realen Umwelt virtuell und wiederstartbar.¹ Hier besteht ein enger Zusammenhang zu interaktiven Computerspielen.

Im Zeitalter allgegenwärtiger vernetzter Computer sind aber die Grenzen zwischen virtuell und real fließend; ja beide Welten können sich im Sinne einer augmented reality vermischen. Man kann zB in „Chats“ zur selben Zeit unter verschiedenen Identitäten auftreten, also auch gleichzeitig in verschiedenen Rollen verschiedene Grundhaltungen annehmen, verschiedene Rechtsnormen anerkennen oder nicht.

Im Internet können sich virtuelle Gemeinschaften bilden, die ihre mehr oder weniger verbindlichen Gruppenstandards selbst definieren. Wenn die Kommunikation nicht streng auf die virtuelle Gemeinschaft beschränkt bleibt, sondern Einflüsse von/zu der realen Umwelt austauscht, kann es zu

¹ Lerneffekte bei intensivem Spiel in virtuellen Welten können dazu führen, diese Wiederstartbarkeit (zB nach der Tötung von Feinden) irrtümlich auch für die reale Umwelt anzunehmen.

folgenschwerem Vermischen von virtueller und realer Welt kommen.² Die beliebige Wiederstartbarkeit und das mögliche Zurücknehmen von Aktionen (UNDO) bietet einen entscheidenden Unterschied zur realen Umwelt. Man kann dann im Sinne von „Was wäre wenn ...?“ mit verschiedenen Szenarien experimentieren, die auf unterschiedlichen Grundordnungen basieren. Demgegenüber ist der Verlauf der realen Geschichte nicht wiederholbar; Fragen nach: „Was wäre geschehen, wenn ...?“ sind hier sinnlos. Die kritiklose Rückübertragung der Simulationsergebnisse ist mit Vorsicht zu sehen. Wenn es „um nichts geht“ (Neustart möglich), ist man bereit, viel höhere Risiken einzugehen, sei es bei der Definition der Rechtsgrundlagen (Verfassung), sei es bei der Wahl der Anfangsbedingungen, sei es bei den konkreten Aktionen der handelnden Personen.

Im Zusammenhang mit der Rechtsinformatik geht es in vielen SF-Romanen und neuerdings in SF-Spielen um das Beschreiben, bzw Erleben von Szenarien, wie die Entwicklung der menschlichen Gesellschaft als historischer Prozess ablaufen könnte, wenn bestimmte Wert- und Rechtsstrukturen angenommen bzw geändert werden. Es wird dabei jeweils ein mehr oder weniger ausgeprägter staats-, gesellschafts- oder rechtstheoretischer Hintergrund vorausgesetzt.³

Beliebt ist dabei der literarische Trick, zwei unter ganz verschiedenen Wertesystemen⁴ handelnde Gruppen aufeinandertreffen zu lassen. Das betont die Unterschiede, das Konfliktpotential der alternativen Gesellschaftsmodelle stark. Auf diese Weise⁵ kann man Interessen und Konflikte zwischen Individuum, anonymer Führungsclique und – vielleicht fiktiver – Staatsführung (der „große Bruder“) dramatisch und stark emotionell betonen.

2. Typen von Science Fiction

2.1. Grundsätzliches

Utopie heißt griechisch „ohne Ort“, „nirgendwo“. Diese „irreale“ Grundlage macht von den Zwängen der „Realität“ frei. Physikalische und sonstige Naturgesetze müssen nicht eingehalten, allgemein anerkannte Rechts-

² Vgl *U. Eco*, Das Foucaultsche Pendel (1988).

³ Kann dieser verständliche Hintergrund – auch bei den handelnden Personen – nicht vorausgesetzt werden, vgl *S. Lem*, Solaris (1961), so ergibt sich eine – dramatisch nutzbare – extreme Verwirrung.

⁴ In der SF kann dies zB wie in *A. Huxley*, Schöne neue Welt (1932) durch das Auftreten des „Wilden“ in einer gut geplanten, geordneten Welt geschehen. Aber auch in der Realität, vgl *Huntington*, Clash of Civilizations (1993), kann man auf diese Weise die Konsequenzen grundlegender Unterschiede von Wertesystemen klarmachen.

⁵ Vgl *G. Orwell*, 1984 (1949).

normen können in Frage gestellt werden. Innerhalb der Utopie wird aber Konsistenz der angenommenen Grundlagen als notwendig vorausgesetzt. In dieser Hinsicht gleichen Utopien interaktiven Spielen, mittels derer sie ja oft realisiert werden. Ein Brechen der Regeln zerstört das Spiel, ist also im Rahmen des Spiels das schwerste Vergehen.

Wie im realen Leben ist es aber in der Science Fiction möglich, dass verschiedene handelnde Gruppen verschiedenen Rechtsnormen⁶ folgen und diese jeweils streng einhalten. Diese Normen können zueinander mehr oder weniger im Widerspruch stehen. Aus den sich daraus ergebenden Spannungen und Konflikten gewinnen diese Utopien ihren Reiz für den Leser bzw für die aktiven Mitspieler, die sich mit einer dieser Gruppen identifizieren.⁷

2.2. Utopien und Dystopien

Ein vom Autor als positiv angesehener bzw angestrebter gesellschaftlicher Zustand wird als Utopie bezeichnet. Entsprechend kann man gefürchtete bzw abzulehnende gesellschaftliche Zustände als Dystopien bezeichnen. Die Trennung beider ist nicht eindeutig; es hängt vom Autor ab, ob er bestimmte Situationen positiv oder negativ beschreibt; bzw vom Leser, wie er aus seinem persönlichen Hintergrund die dargestellten Situationen bewertet. Bei SF-Computerspielen hat diese Sichtweise natürlich Einfluss auf die konkreten Spielaktionen. Dann hängt es – wie auch in der realen Politik – von allen Beteiligten ab, was als positiv bzw negativ angesehen wird, bzw von deren Handlungsmacht, was temporär oder als Endzustand⁸ angestrebt und erreicht wird.

Diese Ambivalenz zeigt sich deutlich beim Vergleich zweier bekannter SF-Romane: *Orwells* Roman „1984“ (1949) werden wohl die meisten Menschen als negativ, als Dystopie, ansehen. Bei *Huxleys* Roman „Schöne neue Welt“ (1932) ist das durchaus nicht mehr so klar. Man kann sich durchaus in die Rolle eines Mitglieds der Kasten „Alpha“ bis „Epsilon“ hineinversetzen und darin alles finden, „was das Leben schön macht“. Man kann aber auch als „kritischer Intellektueller“ – von einem Verstandesstandpunkt aus – das ganze System zB wegen mangelnder Chancengleich-

⁶ Vgl hier den „Ehrenkodex“ krimineller Gesellschaften wie der Mafia.

⁷ In interaktiven Computerspielen ist es möglich, dass ein (realer) Spieler in mehreren verschiedenen Rollen am Spiel teilnimmt. Für jede dieser Rollen gelten uU verschiedene Rechtsnormen. Eine reale Person kann zB in den Rollen „Held“ und „Bösewicht“ auftreten. Diese Rollen sind im Spiel streng getrennt; die reale Person, die um diese simultanen Rollen weiß, erlebt sich aber als eine gesplante Persönlichkeit.

⁸ Hier sei auf die großen Utopien des 20. Jahrhunderts – Kommunismus und Nationalsozialismus – hingewiesen, die aber als schreckliche negative Realität endeten.

heit in Frage stellen bzw wie der „Wilde“ diese Schranken nicht anerkennen und daran scheitern, wie das ja auch in der Realität möglich ist.

Es kann aber auch eine Utopie – oder ist es eine Dystopie – dazu verwendet werden, um – zB in einer Diktatur – mehr oder weniger versteckte Kritik zu üben.⁹

2.3. Mögliche Strukturen

Utopien, bzw Dystopien können in vielerlei Formen und unter Nutzung verschiedener Medien auftreten. Nicht alle können im engeren Sinne als SF bezeichnet werden. Da aber viele von ihnen interessante meist implizite grundrechtliche Annahmen verwenden, sollen sie hier als Übersicht zusammengestellt werden.¹⁰ Dabei wird in der Folge kein Unterschied zwischen Utopie und Dystopie gemacht.

Mögliche Typen von Utopien sind ua:

- Vorstellung einer idealen Gesellschaftsordnung.¹¹
- Vergleich mehrerer Alternativen von Gesellschaftsordnungen.¹² Im letzteren Fall¹³ werden sogar drei Modelle des Überlebens nach einer Katastrophe gegenübergestellt. Hierher gehört aber auch *H. Hesses* „Glasperlenspiel“ (1942).
- Warnung vor übersteigter Entwicklung.¹⁴
- Ideen eines Hofnarren (Vorbringen „nährischer“ Ideen, ohne dafür verantwortlich zu sein) vor dem „König“, in dessen Macht und Verantwortung die tatsächliche Handlung liegt. Hier spielt der „Hofnarr“ die Rolle des SF-Autors.
- Szenarien als ausgearbeitete Strukturen mit explizit angegebenen Regeln, die exemplarisch beschrieben werden, bzw die interaktiv durchgespielt werden können.¹⁵

⁹ Ähnliche Funktionen realisieren Kabarett und Satire in der normalen politischen Umwelt.

¹⁰ Übertragungen von Konflikten in die Zukunft, in den Kosmos, wie zB Kriminalromane, reine „Ballerspiele“ usw werden hier nicht behandelt.

¹¹ Vgl *T. Campanella*, Sonnenstaat (1623) oder *A. Huxley*, Schöne neue Welt (1932).

¹² Vgl *A. Strugatzky*, Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein (1964).

¹³ Vgl *C. Amery*, Aufstieg und Fall der Stadt Passau (1975).

¹⁴ Vgl *G. Orwell*, Farm der Tiere (1945); mehrere SF-Romane von *S. Lem*, zB Der futurologische Kongress (1965) (chemische Manipulation und Realitätsveränderung); *Memoiren*, gefunden in der Badewanne (1974) (Angst vor Spionen und Rituale in Diktaturen, die von imaginierten Gefahren ausgehen).

¹⁵ Vgl *D. Dörner*, Lohhausen (1983) oder *D. Meadows*, Die Grenzen des Wachstums (1972).

- Konsequenzen der Aufhebung von Grenzen.¹⁶
- Auseinandersetzung mit fremden Strukturen, die sich dem Verständnis zwar vollständig entziehen, aber doch Strukturen erkennen (nicht verstehen) lassen.¹⁷
- Verfremdung von politischen oder gesellschaftlichen Konflikten, ein häufiges Thema von SF-Romanen und Filmen. Letztlich geht es dabei um politische Hegemoniekämpfe, die in den Kosmos oder eine ferne Zukunft projiziert werden, ev. um den Kampf verschiedener Kulturen.¹⁸
- Technisch wissenschaftliche Projektionen, zB um die Auswirkungen neuer Technologien erfahrbar zu machen.
- Darstellung philosophischer Positionen.¹⁹
- Darstellung der archetypischen Rolle „Retter in höchster Not“. Ein Motiv, das als „deus ex machina“ schon im Barocktheater vorkommt. Heutige SF-Filme beschreiben „Parzival-artige reine Toren“ (zB jugendliche Hacker) oder selbstlose „Helden“ (Feuerwehrmänner), die „die Welt retten“. Für diese „Helden“ sind die bürgerlichen Rechtsvorschriften und Werte zeitweise außer Kraft gesetzt.²⁰

2.4. Organisationsformen in der Science Fiction

Die SF verwendet meist typische Organisationsformen der Gesellschaft, die oft auf frühe archetypische Grundlagen zurückgehen:

- Märchen und Sagen verwenden meist archetypische Rollen, wie „König“, „Prinzessin“, gute und böse „Fee“, der „weise Alte“ usw, die mit der Realität des bewussten Zusammenlebens nichts zu tun haben, die aber „jeder versteht“. In diesem Sinn sind auch „Märchen“ wie zB die „007-Filme“ zu verstehen. Auch sie spielen nicht in der realen Welt; die handelnden Personen folgen auch hier standardisierten Rollenbildern. Der Handlungsablauf ist meist standardisiert; Abweichungen werden unbewusst als störend empfunden. Während moderne Märchen in einer

¹⁶ Vgl. „Starwars“ oä, wo die Lichtgeschwindigkeit keine Grenze ist; *A. Huxley*, *Schöne neue Welt* (1932), wo perfekte Genmanipulation die Planung der Kastenzugehörigkeit erlaubt; *F. Werfel*, *Stern der Ungeborenen* (1946), wo Unsterblichkeit potentiell möglich ist.

¹⁷ Vgl. *S. Lem*, *Solaris* (1961).

¹⁸ Wie in der Realität werden dabei die Rollen des „Guten“ und des „Bösen“ willkürlich verteilt.

¹⁹ Vgl beispielsweise eine SF *I. Asimovs*, wo ein Roboter einem hilflosen Servicetechniker alle philosophischen Grundfragen stellt. Letztlich bediente sich auch Sokrates in seinen Dialogen dieser Technik.

²⁰ Vgl hiezu auch die Bedingungen des früheren „Maria-Theresien-Ordens“.

fernen Zukunft, bzw in einem fiktiven Mittelalter spielen, sind die klassischen Märchen meist vergangenheitsbezogen. Als Gesellschaftsordnung wird meist eine Monarchie als selbstverständlich vorausgesetzt; darüber gibt es meist noch ein „Geisterreich“. Die Wirksamkeit dieser Strukturen zeigt sich darin, dass die Stoffe von Mystery-Romanen wie zB Tolkiens „Herr der Ringe“, 1979 mit großem Erfolg verfilmt wurden. Aber auch in den modernen „007-Märchen“ gibt es immer wieder neue Variationen.

- Monarchisch zentralistische Strukturen.²¹
- Mehr oder weniger anonyme Diktaturen.²² Hier spielt oft eine fast allmächtige Bürokratie oder Geheimpolizei²³ die wesentliche Rolle und nicht der fast anonyme, nie persönlich auftretende Diktator selbst.
- Usurpatoren treten in Science-Fiction-Romanen häufig auf, die einen Neustart nach einer Katastrophe beschreiben.²⁴ Lose Stammesgruppen sind hier eine Alternative für organisatorischen Neubeginn, der im Verlauf der Handlung entweder zu frühen Formen einer Demokratie oder zu Hierarchien führen kann.
- Ideale Demokratie als angestrebter Endzustand. Letztlich gehören hierzu auch die Utopien der französischen Revolution oder des Idealkommunismus.
- Man könnte hier auch die Endzeit-Szenarios (Paradies) von Religionen nennen, wenn sie als Projektionen auch unbewusster menschlicher Wünsche auftreten und beschrieben werden. Sie sind immer hierarchisch gedacht.

3. Schlussfolgerungen

Science Fiction, Utopien und Szenarien können als Selbstzweck, als reizvolles Spiel betrieben werden; auch anspruchsvolle Computerspiele (zB das Evolutionsspiel „Creatures“ oder Spiele, die eine Zivilisation aufbauen) gehören hierher.

SF und Szenarien können dem risikolosen Ausprobieren von Alternativen im Sinne von Strategie- und Managementspielen dienen.

Sie können auch der Selbsterkenntnis, dem Erkennen des Auseinanderklaffens zwischen bewussten und unbewussten Werthaltungen und Motiven dienen. Hierzu gehören ua das „Milgram-Experiment“ (1962), *D. Dörners Simulation „Lohhausen“* (1983) usw Dabei wird die Grenze zwischen „Glasperlenspiel“ und realer Welt oft recht unscharf.

²¹ Vgl *T. Campanella*, Sonnenstaat (1623); *F. Kafka*, Schloss (1926) oder SF-Romane wie die „Imperium-Trilogie“ bzw SF-Filme wie „Krieg der Sterne“.

²² Vgl *G. Orwell*, 1984 (1949) oder *A. Kubin*, Die andere Seite (1908).

²³ Vgl *F. Kafka*, Der Prozess (1925).

²⁴ Vgl eine der dort angebotenen drei Alternativen in *C. Amery*, Aufstieg und Fall der Stadt Passau (1975).

In manchen SF-Filmen wird diese Grenzüberschreitung zwischen der virtuellen und realen Umwelt thematisiert, wenn zB ein Computer durch einen Fehler aus einer militärischen Simulation in einen realen Atomkrieg übergeht.²⁵

Bei manchen interaktiven Spielen werden Rückwirkungen auf die Persönlichkeit, auf das Verhalten der Spielteilnehmer in der realen Umwelt beobachtet, wobei die Grenzen zwischen virtuell und real verschwimmen können. Das wird bei manchen Management- und Strategiespielen auch als Lernmethode bewusst eingesetzt.

Man könnte sich abschließend folgende Fragen stellen:

- Kann SF als „moralische Anstalt“ – ein früherer Anspruch an das Theater – wirken?
- Kann SF helfen, gesellschaftliche, wirtschaftliche und rechtliche Fehlentwicklungen rechtzeitig zu erkennen?
- Kann SF beim gefahrlosen Ausprobieren neuer gesellschaftlich-rechtlicher Grundlagen helfen?
- Wo liegen die Grenzen zwischen bewusstem und unbewusstem Verhalten, kann das simuliert erfahrbar gemacht werden?
- Oder bleibt SF – wie oft auch das Theater – ein folgenloses „Glasperlen-spiel“; eine Beschäftigung für machtlose „Hofnarren“.

Ich persönlich sehe in der Beschäftigung mit Science Fiction, sei es als Leser, sei es als Autor oder als aktiver Mitspieler, ein lebenslanges Lerntraining. Man sollte sich aber auch der Gefahren des Realitätsverlusts und der Suchtgefahr interaktiver Science Fiction bewusst bleiben.

Viele Fragen stellen sich. Science Fiction ist aber immer ein reizvoller Anlass zum Nachdenken, zum Abwägen von Alternativen.

²⁵ Es ist dabei typisch, dass fast immer eine Rettung in letzter Minute durch einen „Helden“ wie im Märchen geschieht.